

**PERANCANGAN PROMOSI  
LAYANAN PANGGILAN TELEPON SEJIWA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Ermel Joycelia**

**00000045375**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN PROMOSI  
LAYANAN PANGGILAN TELEPON SEJIWA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Ernel Joycelia  
00000045375**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ernel Joycelia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045375

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### PERANCANGAN PROMOSI

### LAYANAN PANGGILAN TELEPON SEJIWA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024

UMM



(Ernel Joycelia)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

### **PERANCANGAN PROMOSI LAYANAN PANGGILAN TELEPON SEJIWA**

Oleh

Nama : Ermel Joycelia  
NIM : 00000045375  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

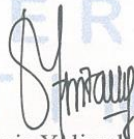
Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.  
0318127603/ L00011

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN PROMOSI

### LAYANAN PANGGILAN TELEPON SEJIWA

Oleh

Nama : Ermel Joycelia

NIM : 00000045375

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Mei 2024

Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan


LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

  
Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.  
0324018607/076482


Penguji

  
Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.  
0330118701/083675

Pembimbing

  
Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.  
0318127603/L00011

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresa Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ermel Joycelia  
NIM : 00000045375  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Promosi Layanan Panggilan  
Telepon SEJIWA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*\*.

Tangerang, 12 Juni 2024

UMMN

(Ermel Joycelia)

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan kasih karunia-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan berjudul: “Perancangan Promosi Layanan Panggilan Telepon SEJIWA” dengan baik. Adapun tujuan dari dibuatnya perancangan tugas akhir ini adalah memberikan promosi akan Layanan SEJIWA kepada masyarakat terutama target audiens yang membutuhkan bantuan terkait kesehatan mental lewat telekonseling.

Laporan ini dapat diselesaikan penulis berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Reni Nurhayati S.Psi, M.Psi., sebagai narasumber yang telah bersedia menyediakan waktu dan informasi terkait Layanan SEJIWA.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca sekalian.

Tangerang, 12 Juni 2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Ermel Joycelia)

## PERANCANGAN PROMOSI

### LAYANAN PANGGILAN TELEPON SEJIWA

(Ermel Joycelia)

#### ABSTRAK

Isu kesehatan mental merupakan salah satu isu yang masih menjadi perbincangan hingga saat ini karena memengaruhi cara seseorang untuk mengambil keputusan dalam melakukan suatu tindakan. Dengan sejumlah penyebab yang menimbulkan masalah kesehatan mental serta akibatnya, Bantuan Psikologis Awal diperlukan agar tidak menimbulkan pengaruh negatif lebih lanjut pada kesehatan mental seseorang. Salah satu cara untuk memperoleh Bantuan Psikologis Awal dengan cara melakukan konsultasi dengan pihak profesional. Layanan SEJIWA adalah sebuah layanan yang hadir untuk dapat memberikan Bantuan Psikologis Awal bagi masyarakat Indonesia yang membutuhkan konsultasi kesehatan mental secara umum. Layanan ini sudah ada sejak tahun 2020 dan dapat diakses dengan cara menghubungi nomor 119 ext 8. Walaupun demikian, masyarakat masih belum mengetahui apa itu Layanan SEJIWA dan informasi mengenai Layanan SEJIWA masih minim ditemukan. Data untuk perancangan ini dikumpulkan dengan metode kualitatif berupa wawancara dan studi eksisting serta metode kuantitatif berupa kuesioner. Dengan data yang telah diperoleh, penulis akan membuat sebuah media promosi untuk Layanan SEJIWA sehingga layanan ini dapat ditemukan dan digunakan oleh masyarakat yang memang membutuhkan.

**Kata kunci:** Layanan SEJIWA, kesehatan mental, media promosi, telekonseling

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



## **PROMOTION DESIGN FOR LAYANAN SEJIWA'S PHONE**

### **CALL SERVICE**

(Ermel Joycelia)

### **ABSTRACT (English)**

*Mental health issues are one of the issues that are still being discussed today because they affect the way a person makes decisions in carrying out an action. With a number of causes that give rise to mental health problems as well as their consequences, early psychological help is necessary in order not to have a further negative influence on one's mental health. One way to get early psychological help is by consulting a professional. Layanan SEJIWA is a service that is present to provide PFA for Indonesians who need mental health consultation in general. This service has been around since 2020 and can be accessed by calling 119 ext 8. However, the public still does not know what it is and information about Layanan SEJIWA is still minimal to be found. Data for this design is collected by qualitative methods with interviews and existing studies, quantitative methods with questionnaires. With obtained data, author will create a promotion design for Layanan SEJIWA so that these services can be found and used by people who are in need.*

**Keywords:** *Layanan SEJIWA, mental health, media promotion, telecounseling*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Desain Grafis.....	5
2.1.1 Elemen Desain.....	5
2.1.2 Prinsip Desain .....	7
2.1.3 Tipografi .....	10
2.1.4 Grid .....	14
2.1.4 Ilustrasi.....	16
2.2 Media Promosi.....	23
2.3 AISAS.....	26
2.4 Desain Informasi .....	26
2.5 <i>Psychological First Aid (PFA)</i> .....	27
2.6 Layanan SEJIWA .....	28
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Metodologi Penelitian.....	29
3.1.1 Metode Kualitatif.....	29

3.1.2 Metode Kuantitatif .....	32
3.2 Metodologi Perancangan .....	41
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>43</b>
4.1 Strategi Perancangan .....	43
4.2 Analisis Perancangan .....	60
4.3 <i>Budgeting</i> .....	68
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
5.1 Simpulan .....	69
5.2 Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xiv</b>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Kuesioner <i>Section Identitas</i> .....	33
Tabel 3.2 Tabel SWOT <i>Shall We Talk?</i> .....	37
Tabel 3.3 Tabel SWOT <i>988 Suicide &amp; Crisis Lifeline</i> .....	39
Tabel 3.4 Tabel SWOT Layanan SEJIWA .....	40
Tabel 4.1 Analisis Segmentasi Perancangan .....	43
Tabel 4.2 Analisis <i>Creative Brief</i> .....	44
Tabel 4.3 Tabel Media Fase AISAS .....	47
Tabel 4.4 Tabel <i>Budgeting</i> .....	68

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized face with several white square cutouts for eyes, nose, and mouth.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis .....	5
Gambar 2.2 Bentuk Dasar .....	6
Gambar 2.3 Sistem Warna Subtraktif .....	7
Gambar 2.4 Tekstur Visual .....	7
Gambar 2.5 <i>Symmetry, Asymmetry, dan Radial Balance</i> .....	8
Gambar 2.6 <i>Law of Perceptual Organization</i> .....	10
Gambar 2.7 <i>Garamond</i> .....	11
Gambar 2.8 <i>Baskerville</i> .....	11
Gambar 2.9 <i>Bodoni</i> .....	12
Gambar 2.10 <i>Clarendon</i> .....	12
Gambar 2.11 <i>Helvetica</i> .....	13
Gambar 2.12 <i>Fraktur</i> .....	13
Gambar 2.13 <i>Brush Script</i> .....	14
Gambar 2.14 <i>Curlz</i> .....	14
Gambar 2.15 <i>Single-Column Grid</i> .....	15
Gambar 2.16 <i>Multicolumn Grid</i> .....	15
Gambar 2.17 <i>Modular Grid</i> .....	16
Gambar 2.18 <i>No More Coins</i> oleh Victoria Rose .....	18
Gambar 2.19 <i>Whiskies of Scotland</i> oleh Nigel Owen .....	19
Gambar 2.20 <i>Portal</i> oleh Joel Nakamura.....	20
Gambar 2.21 <i>Rainforest Vista</i> oleh Martin Macrae .....	21
Gambar 2.22 <i>Innocence</i> oleh Lorena Pugh .....	21
Gambar 2.23 Ilustrasi <i>Stylized Realism</i> oleh Gary Long .....	22
Gambar 2.24 Ilustrasi <i>Sequential Imagery</i> oleh Stephane Gamain .....	22
Gambar 3.1 <i>Interview dengan Psikolog dari Layanan SEJIWA via WhatsApp</i> ..	30
Gambar 3.2 <i>Interview dengan Pengguna Layanan SEJIWA</i> .....	31
Gambar 3.3 Jumlah Responden yang Mengetahui Layanan SEJIWA.....	34
Gambar 3.4 Kebutuhan Masyarakat akan Layanan SEJIWA .....	34
Gambar 3.5 Penemuan Informasi Layanan SEJIWA oleh Masyarakat .....	35
Gambar 3.6 Intensitas responden dalam mengakses informasi lewat media .....	35
Gambar 3.7 Kebutuhan Masyarakat akan Layanan SEJIWA .....	36
Gambar 3.8 Tampilan Website “ <i>Shall We Talk?</i> ” .....	36
Gambar 3.9 Promosi “ <i>Shall We Talk?</i> ” dengan OOH Advertising dan poster .....	37
Gambar 3.10 Tampilan Website <i>988 Suicide &amp; Crisis Lifeline</i> .....	38
Gambar 3.11 Tampilan Media Sosial Instagram HIMPSI.....	40
Gambar 4.1 Mindmap Perancangan .....	48
Gambar 4.2 <i>Big Idea</i> Perancangan .....	49

Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	50
Gambar 4.4 Referensi Ilustrasi Vektor oleh storyset Freepik .....	50
Gambar 4.5 Sketsa Awal Sebelum Perubahan <i>Big Idea</i> dan <i>Moodboard</i> .....	51
Gambar 4.6 Sketsa Tradisional dan Digital setelah Perubahan <i>Big Idea</i> dan <i>Moodboard</i> .....	52
Gambar 4.7 <i>Color Palette</i> .....	52
Gambar 4.8 LT Superior Semi Bold .....	53
Gambar 4.9 Proses Digitalisasi Sketsa dan Penentuan Grid .....	53
Gambar 4.10 Pembuatan Aset Visual .....	54
Gambar 4.11 Seri <i>Key Visual</i> .....	55
Gambar 4.12 Pembuatan Instagram <i>Feeds</i> .....	55
Gambar 4.13 Pembuatan Instagram <i>Story</i> .....	56
Gambar 4.14 Pembuatan Media <i>Web Banner</i> .....	57
Gambar 4.15 Pembuatan Media <i>Hanging Alley</i> .....	58
Gambar 4.16 <i>Sitemap Website</i> .....	58
Gambar 4.17 Pembuatan <i>Website</i> untuk <i>Desktop</i> dan <i>Mobile</i> .....	59
Gambar 4.18 <i>Freebie</i> dalam <i>Website</i> .....	60
Gambar 4.19 Desain Instagram <i>Posts</i> beserta <i>Mockup</i> .....	62
Gambar 4.20 Desain Instagram <i>Ads Story</i> beserta <i>Mockup</i> .....	63
Gambar 4.21 Desain <i>Web Banner</i> dalam <i>Mockup</i> .....	64
Gambar 4.22 Desain <i>Hanging Alley</i> KRL beserta <i>Mockup</i> .....	65
Gambar 4.23 Desain <i>Billboard</i> dalam <i>Mockup</i> .....	66
Gambar 4.24 Desain <i>Website Desktop</i> dan <i>Mobile</i> pada Figma .....	67
Gambar 4.25 Desain <i>Flyer</i> dalam <i>Mockup</i> .....	67

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP Bimbingan .....	xvii
Lampiran B Transkrip Wawancara dengan Psikolog.....	xix
Lampiran C Transkrip Wawancara dengan Pengguna Layanan SEJIWA.....	xxi
Lampiran D Kuesioner .....	xxiii
Lampiran E Kuesioner Beta Test .....	xxix
Lampiran F Turnitin.....	xxxvii



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA