DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
***ABSTRACT* ..... v**
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
GLOSARIUM xiii

BAB I PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan..... 3
I.5.1 Tujuan Perancangan..... 3
I.5.2 Manfaat Perancangan..... 3

BAB II TERAPI LINTAH SEBAGAI PENGOBATAN KOMPLEMENTER
II.1 Terapi Lintah 4
II.1.1 Kandungan Zat Lintah ……..... 5
II.1.2 Habitat Lintah …..... 6
II.1.3 Prosedur Penggunaan Terapi Lintah 7
II.1.3.1 Bahan dan Peralatan 7
II.1.3.2 Persiapan Terapi Lintah..... 8
II.1.3.3 Memulai Terapi Lintah..... 9
II.1.3.4 Perawatan Setelah Lintah Dilepaskan 9
II.1.3.5 Kontra Indikasi 10
II.1.3.6 Efek Samping 10

II.1.3.7 Perawatan Lintah Obat 11
II.1.4 Terapi Lintah di Indonesia 11
II.2 HCMF (*Healing Complementary Medicine Foundation*) 12
II.3 Analisa Terapi Lintah 13
II.4 Resume 18
II.5 Solusi 18

BAB III MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

III.1 Khalayak Sasaran 19
III.1.1 *Costumer Insight* 20
III.1.2 *Costumer Journey* 21
III.2 Strategi Perancangan 21
III.2.1 Tujuan Komunikasi 22
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 22
III.2.2.1 Pendekatan Verbal 23
III.2.2.2 Pendekatan Visual 23
III.2.3 Mandatory 26
III.2.4 Materi Pesan 26
III.2.5 Gaya Bahasa 26
III.2.6 Strategi Kreatif 27
III.2.6.1 *Storyline* 28
III.2.6.2 *Storyboard* 33
III.2.6.3 Tokoh 37
III.2.6.4 *Setting* 41
III.2.6.5 Sinematografi 42
III.2.7 Strategi Media 46
III.2.8 Strategi Distribusi 48
III.3. Konsep Visual 50
III.3.1 Format desain 50
III.3.2 Tata Letak 51
III.3.3 Tipografi 54
III.3.4 Ilustrasi. 57

III.3.5 Warna 60
III.3.6 Audio 61
III.3.6.1 Dialog 61
III.3.6.2 Musik Ilustrasi 62

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama 63
IV.1.1 Perangkat Produksi 63
IV.1.1.1 Perangkat *Hardware Pc (Personal Computer)* 63
IV.1.1.2 Perangkat *Software* 63
IV.1.1.3 Perangkat Pengambilan Gambar 64
IV .1.2 Teknis Produksi 66
IV.1.2.1 Teknis Produksi Media Utama 67
IV.2 Media Pendukung 73
IV.2.1 *Flyer* 73
IV.2.2 Tiket Registrasi 74
IV.2.3 Poster 75
IV.2.4 *X-Banner* 76
IV.2.5 *Tshirt* 77
IV.2.6 Sertifikat 78
IV.2.7 Spanduk 79
IV.2.8 *Merchandise* 79
IV.2 Media Aplikasi 87

DAFTAR PUSTAKA xv
LAMPIRAN xviii