

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Identifikasi Masalah.....	3
I.3. Rumusan Masalah.....	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5. Tujuan & Manfaat Perancangan	4
I.5.1. Tujuan Perancangan.....	4
I.5.2. Manfaat Perancangan.....	4
BAB II. AHLI TEKNOLOGI LABORATORIUM MEDIK.....	5
II.1. Landasan Teori	5
II.1.1. Tenaga Kesehatan	5
II.1.2. Laboratorium Klinik.....	5
II.1.3. <i>Medical Check Up</i>	8
II.2. Objek Penelitian	8
II.2.1. Ahli Teknologi Laboratorium Medik	8
II.2.1.1. Laboratorium Medik.....	9
II.2.1.2. Spesimen	15
II.2.1.3. Alat Pelindung Diri.....	19
II.3. Analisis	23
II.3.1. Kuesioner.....	23

II.3.2. Wawancara	25
II.4. Resume	28
II.5. Solusi Perancangan.....	29
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	30
III.1. Khalayak Sasaran	30
III.1.1. Demografi	30
III.1.2. Geografi.....	30
III.1.3. Psikografi	31
III.1.4. <i>Consumer Insight</i>	31
III.1.5. <i>Consumer Journey</i>	31
III.2. Strategi Perancangan.....	33
III.2.1. Tujuan Komunikasi.....	33
III.2.2. Pendekatan Komunikasi.....	33
III.2.3. <i>Mandatory</i>	34
III.2.4. Materi Pesan.....	35
III.2.5. Gaya Bahasa.....	35
III.2.6. Strategi Kreatif.....	35
III.2.7. Strategi Media	37
III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	39
III.3. Konsep Visual	41
III.3.1. Format Desain	41
III.3.2. Tata Letak.....	43
III.3.3. Tipografi.....	45
III.3.4. Ilustrasi	46
III.3.4.1. Studi Karakter	48
III.3.4.2. Karakter Tokoh	48
III.3.5. Warna	54
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	55
IV.1. Media Utama.....	55
IV.1.1. Konsep Desain	56

IV.1.2. Teknis Produksi	56
IV.2. Media Pendukung	80
IV.2.1. Media Sosial	80
IV.2.2. Media Cetak	82
IV.2.3. <i>Mechandise</i> dan <i>Gimmick</i>	83
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	92
V.1. Kesimpulan	92
V.2. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	96
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Laboratorium	6
Gambar II.2. ATLM	9
Gambar II.3. Laboratorium Klinik	10
Gambar II.4. Sistem Rujukan Berjenjang	12
Gambar II.5. Koleksi Spesimen Laboratorium	13
Gambar II.6. Alat Pelindung Diri yang digunakan petugas Laboratorium	19
Gambar II.7. Jas Laboratorium	20
Gambar II.8. Alat Pelindung Kepala	20
Gambar II.9. Masker N-95	21
Gambar II.10. <i>Face Shield</i>	22
Gambar II.11. <i>Safety Goggles</i>	22
Gambar II.12. Sarung Tangan Karet	23
Gambar II.13. Diagram perbandingan responden tentang profesi ATLM	24
Gambar II.14. Diagram perbandingan responden tentang melakukan MCU.....	24
Gambar II.15. Diagram perbandingan responden tentang minat pada profesi ATLM ..	25
Gambar II.16. Bukti Wawancara Via Telfon <i>WhatsApp</i>	28
Gambar III.1. Webtoon Teman Rasa Pacar	34
Gambar III.2. Logo PATELKI	35
Gambar III.3. <i>Headline</i> logo MIKROSKOP	36
Gambar III.4. Tata Letak pada Instagram <i>Story</i>	43
Gambar III.5. Tata Letak pada Instagram <i>Feeds</i>	44
Gambar III.6. <i>Layout</i> Komik Strip MIKROSKOP	44
Gambar III.7. Tipografi dari dialog di balon percakapan	45
Gambar III.8. Tipografi dari judul dan keterangan lainnya pada komik	45
Gambar III.9. Referensi ilustrasi dari komik Teman Rasa Pacar.....	46
Gambar III.10. Referensi Latar Laboratorium Sekolah	47
Gambar III.11. Referensi Latar Ruang Kelas.....	47
Gambar III.12. Visualisasi Jenandra	49
Gambar III.13. Visualisasi Renata	49
Gambar III.14. Visualisasi Haikal	50

Gambar III.15. Visualisasi Saskia	51
Gambar III.16. Visualisasi Jean	51
Gambar III.17. Visualisasi Annisa	52
Gambar III.18. Visualisasi Rendi	53
Gambar III.19. Warna yang di pakai oleh karakter komik ATLM	54
Gambar IV.1. Komik Stirp Mikroskop #1 Prolog	55
Gambar IV.2. Instagram <i>Story</i>	80
Gambar IV.3. Instagram <i>Feeds</i>	81
Gambar IV.4. Postingan di Twitter <i>svn_dys</i>	82
Gambar IV.5. <i>X-Banner</i>	82
Gambar IV.6. Gantungan Kunci <i>Oomanju</i>	83
Gambar IV.7. Bantal Karakter	84
Gambar IV.8. Sticker	84
Gambar IV.9. Sticker	85
Gambar IV.10. Sticker	85
Gambar IV.11. Sticker	86
Gambar IV.12. Gantungan Kunci Akrilik	86
Gambar IV.13. <i>Standee Figure</i>	87
Gambar IV.14. Gantungan Kunci Bantal	88
Gambar IV.15. Mug custom	88
Gambar IV.16. <i>Totebag</i>	89
Gambar IV.17. <i>Makeup Pouch</i>	90
Gambar IV.18. <i>Stringbag</i>	90
Gambar IV.19. <i>T-Shirt Custom</i>	91

DAFTAR TABEL

Tabel III.1. <i>Customer Journey</i>	32
Tabel III.2. Strategi Distribusi Media	39
Tabel III.3. Format Desain Komik Strip ATLM.....	42
Tabel III.4. Format Desain Media Pendukung.....	42
Tabel IV.1. Storyline #1 Prolog	56
Tabel IV.2. Storyline #2 Spesimen	59
Tabel IV.3. Tabel Proses Produksi Komik.....	74
Tabel IV.4. Tabel Proses Publikasi Komik.....	78