BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1. Media Utama

4.1.1. Buku Wisata Kota Tua Jakarta



Gambar 4.1. Cover Buku dan Isi

Pada tampilan buku wisata Kota Tua Jakarta berisi informasi tentang Kota Tua itu sendiri yang menjadi tempat bagi anak muda khususnya remaja meluangkan waktu atau berwisata.

Untuk merancang tampilan grafis Buku menggunakan software Adobe Photoshop CS3 dan Corel Draw X3.

Teknis produksi yang digunakan adalah Cetak *offset* diatas kertas art paper dengan format kertas potrait ukuran kertas 15 cm x 21 cm.

4.2. Media Pendukung

4.2.1. Poster A2



Gambar 4.2. Poster

Pada tampilan poster ini terdapat gambar dari cover Buku Wisata Kota Tua dengan tujuan membeli buku Wisata Kota Tua Jakarta. Untuk merancang tampilan grafis Buku menggunakan software Adobe Photoshop CS3

Teknis produksi yang digunakan adalah cetak offset diatas kertas art paper dengan format ukuran kertas 59,4 cm x 42 cm.

4.2.2 X-Banner



Gambar 4.3. X-Banner

Ukuran	: 60 cm X 160 cm
Material	: Indor paper print
Teknis	: printing

Pada tampilan X-Banner ini terdapat gambar dari cover Buku Wisata Kota Tua. X-Banner ini biasanya ditaruh di depan took

yang menjual buku wisata Kota tua ini, sebagai media promosi buku tersebut.

Untuk merancang tampilan grafis X-Banner menggunakan software Adobe Photoshop CS3

4.2.3. Banner Website



Gambar 4.4 Banner Internet

Pada tampilan Banner website ini berisi informasi tentang yang buku wisata.

Untuk merancang tampilan grafis Buku menggunakan software Macromedia flash 8

Teknis produksi yang digunakan adalah Banner dalam bentuk format Flash di aplikasi pada website dengan ukuran 3 cm x 6 cm.

4.2.4. *Merchandise* (media gimmick)

a. Kalender A2



Gambar 4.5 Kalender

Pada tampilan kalender ini di padukan dengan foto dari Kota Tua sehingga menjadi menarik , kalender ini merupakan marcendise dari buku wisata Kota Tua Jakarta.

Untuk merancang tampilan grafis kalender menggunakan software Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Illustrator CS3.

Teknis produksi yang digunakan adalah cetak offset diatas kertas *art paper* dengan format kertas potrait ukuran kertas 10.5 cm x 25.5 cm.

b. Notes



Gambar 4.6. Note

Notes ini diberikan pada pembeli produk buku Singgah di Kota Tua Jakarta. Notes ini sebagai hadiah pemebelian buku. Notes ini berisi kertas kosong yang berlatar belakang gamabar gedung Kota Tua jakarta.

Untuk merancang tampilan grafis notes inimenggunakan software Adobe *Photoshop* CS3 dan Adobe Illustrator CS3.

Teknis produksi yang digunakan adalah cetak offset diatas kertas *art paper* dengan format Ukuran : 15 cm X 21 cm

c. Kaos



Gambar 4.7. Kaos

Pada tampilan Kaos ini terdapat cirri khas Kota Tua Jakarta yatitu sepeda. Kaos ini sebagai media promosi Buku Singgah di Kota Tua.

Untuk merancang tampilan grafis notes inimenggunakan software Adobe *Photoshop* CS3 dan Adobe Illustrator CS3.

Teknis produksi yang digunakan adalah cetak kain dengan ukuran S, M, L, XL

d. Pin dan Stiker



Gambar 4.8. Pin dan Stiker

Pin dipilih menjadi salah satu *merchandise* karena khalayak sasaran gemar memasang pin, baik pada tas ransel, jaket, atau apapun yang bisa dipasangkan pin.

Tampilan grafis pada mug dirancang menggunakan software Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Illustrator CS3.

Teknis produksi yang digunakan dalam pembuatan pin adalah cetak saring, ukuran pin 5,8 cm x 5,8 cm dengan jumlah tercetak yang dibutuhkan 1000 buah.

Stiker dipilih menjadi salah satu *merchandise* karena khalayak sasaran gemar menempelkan stiker, baik pada pintu, meja, laptop, atau apapun yang bisa ditempelkan stiker.

Tampilan grafis pada stiker dirancang menggunakan software Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Illustrator CS3.

Teknis produksi yang digunakan adalah cetak digital diatas kertas stiker *glossy* dengan ukuran kertas 7,6 cm x 9 cm.