

Perencanaan pembuatan e-magazine budaya populer pople = The manufacture planning of popular culture e-magazine pople

Masajeng Rahmiasri, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20366687&lokasi=lokal>

Abstrak

BAGIAN I

Analisis Situasi
Budaya populer digemari oleh masyarakat. Remaja adalah salah satu kalangan yang paling banyak mengonsumsi produk budaya tersebut. Konsumsi ini dibantu oleh media massa. Namun, konsumsi itu tidak dibarengi dengan pemahaman yang memadai mengenai budaya tersebut. Karena itu, dibuatlah e-magazine POPlE. POPlE berfokus pada analisis tentang budaya populer, bukan hanya tentang aspek hiburannya saja.

BAGIAN 2

Manfaat dan Tujuan Pengembangan Prototype
Remaja memahami budaya populer yang sedang berkembang di Indonesia, baik budaya populer yang berasal dari dalam maupun luar negeri. Sehingga, remaja lebih selektif dalam membeli dan mengonsumsi produk budaya populer.

BAGIAN 3

Prototype yang Dikembangkan
POPlE adalah e-magazine bertema budaya populer yang sedang digandrungi remaja Indonesia. Sasaran khalayak POPlE adalah remaja berusia 15-21 tahun yang tertarik dengan budaya populer, memiliki SSE (Status Sosial Ekonomi) A-B, serta memiliki akses yang memadai terhadap internet. Majalah ini dibuat fit to page terhadap iPad (vertikal—768 x 1024 px) dan memaksimalkan fungsi multimedia, yaitu video, foto, teks dan audio. Naskah terdiri dari naskah interpretatif, feature, dan tips.

BAGIAN 4

Evaluasi
Evaluasi majalah ini terdiri dari dua bagian yaitu rencana pre-test media dan rencana evaluasi produk. Pre-test dilakukan sebelum edisi pertama dirilis, untuk mengecek kesesuaian antara rancangan majalah dengan kebutuhan pembaca. Sementara, evaluasi produk dilakukan secara bertahap dan dibagi ke dalam tiga kategori yaitu evaluasi input, evaluasi output, dan evaluasi outcome.

BAGIAN 5

Anggaran
Investasi Awal : Rp 113.217.320
Total Pengeluaran Bulanan : Rp 91.867.250
Total Pengeluaran per tahun :
Tahun Pertama : Rp 1.248.874.320
Tahun Kedua : Rp 1.317.562.408
Tahun Ketiga: Rp 1.390.028.340
Target pendapatan
Tahun pertama : Rp 615.771.688
Tahun kedua: Rp 948.718.750
Tahun Ketiga : Rp 1.459.521.875
Break Even Point (BEP) dicapai pada tahun ketiga.

.....

FIRST PART

Situation Analysis
Popular culture is well-favored by citizens. Teenagers are one of the citizen groups who consumes popular culture the most. This consumption is aided by the mass media. Yet, the consumption is not accompanied by a good understanding about the culture. Therefore, an e-magazine named POPlE is created POPlE focuses more to analytical contexts than entertainment.

SECOND PART

Benefits and Purposes of Prototype Development
Teenagers understanding the popular culture which is currently developing in Indonesia, whether it is coming from inside or outside the country. The understanding is not about the entertainment aspect only. Thus, they will be more selective in buying and consuming popular culture products.

THIRD PART

Developed Prototype
POple is an e-magazine about popular culture that is currently being a trend in Indonesia teenagers' life. POple's audience target are teenagers ranging from 15-21 years old who are interested in popular culture, within the A-B Social Economic Status (SES), and have a good access to internet. The magazine is created with an iPad fit-to-page size (vertical—768x1024 px) and maximalizes multimedia functions, which are video, photo, texts, and audio. The articles are written in interpretative, feature, and tips style.

FOURTH PART

Evaluation
The magazine's evaluation is consisted of two parts, which are the media pre-test design and product evaluation design. Pre-test will be executed before the first magazine edition is released, to check the compatibility between magazine's design and readers' need. Meanwhile, product evaluation will be conducted in stages and is divided into three categories, which are input, output, and outcome evaluation.

FIFTH PART

Budgets
Early Investments : Rp 113.217.320
Total Monthly Expenditures : Rp 91.867.250
Total Yearly Expenditures :
First Year : Rp 1.248.874.320
Second Year: Rp 1.317.562.408
Third Year : Rp 1.390.028.340
Revenue Targets :
First Year : Rp 615.771.688
Second Year : Rp 948.718.750
Third Year : Rp 1.459.521.875
Break Even Point (BEP) is reached on the third year.