

Prototipe majalah tentang dunia sastra ?RumahKata? untuk anak muda

Mamonto, Stephanie A., author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=123947&lokasi=lokal>

Abstrak

Analisis Situasi - Rendahnya minat baca di kalangan anak muda Indonesia

- Kebangkitan sastra Indonesia
- Kurangnya media sebagai wadah penyalur kreativitas anak muda dalam menulis

Manfaat - Sebagai wadah untuk menyalurkan karya-karya sastra dari para penulis muda serta wadah untuk menemukan bibit-bibit baru penulis muda Indonesia berbakat

- Sebagai saluran untuk mencari informasi yang berkaitan dengan dunia sastra dan literatur Indonesia serta perbukuan pada umumnya
- Memperkenalkan aspek-aspek dunia sastra Indonesia kepada pembaca, khususnya anak muda secara menarik
- Memperkaya khazanah pembaca tentang sejarah dan dunia seni sastra Indonesia pada umumnya
- Memberikan hiburan, inspirasi, serta kesenangan akan membaca dan menulis bagi para pembaca yang menyukai sastra Indonesia, sehingga tercipta generasi Indonesia yang bukan hanya penikmat tapi juga kreatif dan bisa mencipta

Tujuan - Menjadi wadah untuk anak muda berkreasi lewat tulisan

- Mengajak pembaca, terutama anak muda, agar lebih mengerti, mengenal, dan bisa mengapresiasi sastra Indonesia
- Menyebarkan gagasan bahwa sastra itu bukan milik kalangan tertentu saja dan memiliki aturan-aturan baku yang kaku
- Mendorong anak muda untuk semakin mencintai membaca dan menulis melalui sastra Indonesia

Strategi Menciptakan media cetak dalam format majalah full colour yang membahas sastra Indonesia dengan cara penyajian yang disesuaikan untuk pembaca anak muda dan dewasa yang masih berjiwa muda

Khalayak Sasaran

- Utama: anak muda usia 21-30 tahun, SSE A-B, senang membaca buku, menulis, berkegiatan seni di waktu luangnya, menghabiskan waktu luangnya dengan pergi ke toko buku, nongkrong di kedai kopi dan browsing internet, berdomisili di DKI Jakarta dan Depok
- Kedua: calon pembaca berusia di atas 30 tahun dan di bawah 21 tahun, yang memang memiliki kegemaran menulis dan ketertarikan di dunia sastra Indonesia. Pesan Kunci ?Rumah Bermain Kata untuk Semua!?

Program - Nama majalah: RumahKata

- Konsep dasar: Sastra Indonesia: dari, oleh, dan untuk anak muda
- Data teknis:

ٗ Format/ ukuran: 25,5 cm X 17,5 cm

ٗ Jumlah halaman: 72 halaman (70 halaman isi +

cover)

 Warna: CYMK

 Jenis kertas: Art Carton 220 gr, laminating glossy (sampul), Art Paper 120 gr (isi)

 Oplah (edisi perdana): 5.000 eksemplar

Jadwal Juli 2008 ? Januari 2009

Anggaran Pemasukan : Rp 903.000.000

Pengeluaran : Rp 520.900.000 ?

Perkiraan Laba : Rp 382.100.000

Evaluasi Melakukan evaluasi dengan melihat seluruh proses produksi

<hr>Situation Analysis

- The low level of the reading interest of Indonesian young adults? circle
- The resurgence of Indonesian literature
- The lack of the media as a forum to distribute young adults? creativity in writing

Advantage - As the forum to distribute literary works from the young writers as well as the forum to find new seeds of talented young Indonesian writers

- As the channel to look for information that is linked with the world of literature and Indonesian literature, as well as book matters, generally
- To introduce many aspects of the world of Indonesian literature to the readers, especially the young adults, interestingly
- Enriches the readers? treasury about the history and the world of Indonesian literature, generally
- Gives entertainment, inspiration, as well as the excitement of reading and writing for the readers who likes Indonesian literature, so as make the Indonesian generation creative

Objective - To be the forum for young adults that?s created through writings

- Asks the readers, especially the young adults, to be more understood, knew, and could appreciate Indonesian literature
- Spreads the idea that the literature is not property of the certain circle and has stiff standard rules
- Pushes the young adults to increasingly love reading and writing through Indonesian literature Strategy To create a print media in full colour magazine format that discusses Indonesian literature by means of the presentation that is matched for the young adults and mature readers who is still animated young

Target Market - Primary: the young adults age 21-30 years old, SSE A-B, like reading books, writing, doing art in their spare time, spending their spare time by going to the book shop, sitting idle in the cafe and browsing the internet, are domiciled at Jakarta and Depok

- Secondary: the prospective reader that are above 30 years old and under 21 years old, that indeed have writing as their hobby and interest in Indonesian literature Key Message ?House of Playing Words for All!?

Program - Magazine Title: RumahKata

- Basic concept: Indonesian literature: from, of, and for young adults
- Technical data:

 Format/ size: 25,5 cm X 17,5 cm

 Pages: 72 pages (70 content pages + cover)

 Colour: CYMK

 Paper: Art Carton 220 gr, laminating glossy (cover),

Art Paper 80 gr (content)

 Circulation (first edition): 5.000 copies

Schedule July 2008 ? January 2009

Budget Income : Rp 903.000.000

Expenses : Rp 520.900.000 ?

Estimate Profit : Rp 382.100.000

Evaluation Evaluation held by staff meeting and throughout production process