

Prototipe pembuatan e-magazine seni rupa untuk anak 'Kreasi Seru' = Prototype of development of fine arts e-magazine for kids 'Kreasi Seru' / Widya Rahayu

Widya Rahayu, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20416223&lokasi=lokal>

Abstrak

[ABSTRAK

Bagian 1 Analisis Situasi Seni rupa berperan penting untuk membantu perkembangan kecerdasan emosional dan fisik anak
Bagian 1 : Analisis Situasi

Seni rupa berperan penting untuk membantu perkembangan kecerdasan, emosional, dan fisik anak. Namun, pembelajaran seni rupa di sekolah masih belum maksimal disebabkan oleh banyak faktor. Selain itu media seni rupa untuk anak di Indonesia masih minim. Oleh karena itu, Indonesia membutuhkan media seni rupa untuk anak.

Bagian 2 : Manfaat dan Tujuan Pengembangan Prototipe

Manfaat bagi Khalayak :

1. Memperoleh informasi seputar seni rupa Nusantara.
2. Memberikan edukasi mengenai seni rupa.
3. Membantu anak untuk mengapresiasi karya seni rupa Nusantara.
4. Menjadi hiburan bagi anak dengan konten yang interaktif dan menarik.

Manfaat bagi Penerbit:

1. Menjadi institusi yang mengedukasi anak melalui seni rupa.
2. Menjadi institusi yang dapat membantu anak mengapresiasi karya seni rupa.
3. Memperoleh keuntungan

Tujuan :

1. Memenuhi kebutuhan informasi anak mengenai seni rupa Nusantara.
2. Membuka wawasan dan mengedukasi anak mengenai keragaman seni rupa Nusantara

3. Membantu anak mengapresiasi karya seni rupa NUsantara

4. Mencari keuntungan finansial

Bagian 3 : Prototype yang Dikembangkan

Majalah digital Kreasi Seru memberikan informasi seputar keragaman karya seni rupa di Indonesia yang dikhususkan untuk anak. Selain itu, majalah ini juga memberikan beberapa panduan pembuatan karya seni yang dapat membantu anak untuk meningkatkan kreativitas. Khalayak sasaran adalah anak berusia 7-11 tahun, SES A dan B yang tertarik dengan seni rupa. Majalah ini terbit satu bulan sekali.

Bagian 4 : Evaluasi

Pre-test, dilakukan sebelum majalah diterbitkan, menggunakan instrumen kuesioner. Evaluasi dilakukan setiap edisi dan setiap akhir tahun. Evaluasi ini mencakup tiga aspek yaitu evaluasi input, output, dan outcome. Evaluasi ini bertujuan untuk menganalisa kesesuaian antara kebutuhan khalayak dan pemenuhannya melalui media yang dibuat. Evaluasi ini juga dapat menganalisa apakah tujuan media ini tercapai atau tidak. Alat ukur dalam evaluasi ini adalah kuesioner, observasi, metrics, dan statistik data kunjungan pembaca ke situs e-magazine Kreasi Seru.

Bagian 5 : Anggaran

Investasi awal : Rp 232.340.100

Pengeluaran Setiap Bulan : Rp 95.500.000

Pengeluaran Setiap Tahun : Rp 1.226.700.000

Target Pendapatan Tahun 1 : Rp 832.028.500

Target Pendapatan Tahun 2 : Rp 2.026.375.000

BEP dicapai pada tahun kedua bulan pertamaak Namun pembelajaran seni rupa di sekolah masih belum maksimal disebabkan oleh banyak faktor Selain itu media seni rupa untuk anak di Indonesia masih minim Oleh karena itu Indonesia membutuhkan media seni rupa untuk anak Bagian 2 Manfaat dan Tujuan Pengembangan Prototyp eManfaat bagi Khalayak 1 Memperoleh informasi seputar seni rupa Nusantara 2 Memberikan edukasi mengenai seni rupa 3 Membantu anak untuk mengapresiasi karya seni rupa Nusantara 4 Menjadi hiburan bagi anak dengan konten yang interaktif dan menarik Manfaat bagi Penerbit 1 Menjadi institusi yang mengedukasi anak melalui seni rupa 2 Menjadi institusi yang dapat membantu anak mengapresiasi karya seni rupa 3 Memperoleh keuntungan Tujuan 1 Memenuhi kebutuhan informasi anak mengenai seni rupa Nusantara 2 Membuka wawasan dan mengedukasi anak mengenai keragaman seni rupa

Nusantara³ Membantu anak mengapresiasi karya seni rupa NUsantara⁴ Mencari keuntungan finansial

Bagian 3 Prototype yang Dikembangkan

Majalah digital Kreasi Seru memberikan informasi seputar keragaman karya seni rupa di Indonesia yang dikhususkan untuk anak Selain itu majalah ini juga memberikan beberapa panduan pembuatan karya seni yang dapat membantu anak untuk meningkatkan kreativitas

Khalayak sasaran adalah anak berusia 7-11 tahun SES A dan B yang tertarik dengan seni rupa

Majalah ini terbit satu bulan sekali

Bagian 4 Evaluasi

Pre test dilakukan sebelum majalah diterbitkan menggunakan instrumen kuesioner

Evaluasi dilakukan setiap edisi dan setiap akhir tahun

Evaluasi ini mencakup tiga aspek yaitu evaluasi input output dan outcome

Evaluasi ini bertujuan untuk menganalisa kesesuaian antara kebutuhan khalayak dan pemenuhannya melalui media yang dibuat

Evaluasi ini juga dapat menganalisa apakah tujuan media ini tercapai atau tidak

Alat ukur dalam evaluasi ini adalah kuesioner observasi metrics dan statistik data kunjungan pembaca ke situs e magazine

Kreasi Seru

Bagian 5

Anggaran

Investasi awal Rp 232 340 100

Pengeluaran Setiap Bulan Rp 95 500 000

Pengeluaran Setiap Tahun Rp 1 226 700 000

Target Pendapatan Tahun 1 Rp 832 028 500

Target Pendapatan Tahun 2 Rp 2 026 375 000

BEP dicapai pada tahun kedua bulan pertama;

Part 1 : Situation Analysis

<hr>

ABSTRACT

The fine arts play an important role to help the development of children's intelligence, emotional, and physical. But, learning the fine arts at school is not really effective due to certain factors. In addition, the fine arts media in Indonesia is still limited. Therefore, Indonesia needs fine arts media for children.

Part 2 : Benefits and Objectives

Benefits for Readers:

1. Children gets information related to Indonesia's fine arts.
2. Giving fine arts education.
3. Helping children to appreciate fine arts more.

Benefits for Publisher:

1. Becoming an institution that has the role to educate children through fine arts.
2. Becoming an institution that help children to appreciate fine arts more.
3. To get profit from advertisers.

Objectives :

1. To fulfill the readers needs.
2. To educate children about the variety of Indonesia's fine arts.
3. To help children to appreciate fine arts more.
4. To get profits

Part 3 : Develop Prototype

Kreasi Seru digital fine arts magazine is a magazine that gives fine arts education to children . This magazine also gives tutorial that can help children to develop their creativity. Kreasi Seru's target audience is reader whose age is between 7-11, SES A and B, and who is interested in fine arts.This magazine is published once a month.

Part 4 : Evaluation

Pre-test, is conducted before the launching of this magazine. The instrument of the pre-test is a questionnaire. Evaluation is conducted monthly and annually. Evaluation is consist of three aspects, which is input, output, and outcome. Evaluation aims to analyze the suitability between the needs of readers and its fulfilment through the program that is created. This evaluation can also analyze whether this media objectives is successfully reached or not. Measurement tools that used is questionnaire, observation, metrics, and statistical data on how many reader visit this magazine's sites.

Part 5 : Budgeting

Initial Investment : Rp 232.340.100

Monthly Expenditures Total : Rp 95.500.000

Annual Expenditures Total : Rp 1.226.700.00

First Year Revenue Estimation : Rp 832.028.500

Second Year Revenue Estimation: Rp 2.026.375.000

BEP is assumed should be contained in the second year., Part 1 : Situation Analysis

The fine arts play an important role to help the development of children's intelligence, emotional, and physical. But, learning the fine arts at school is not really effective due to certain factors. In addition, the fine arts media in Indonesia is still limited. Therefore, Indonesia needs fine arts media for children.

Part 2 : Benefits and Objectives

Benefits for Readers:

1. Children gets information related to Indonesia's fine arts.
2. Giving fine arts education.
3. Helping children to appreciate fine arts more.

Benefits for Publisher:

1. Becoming an institution that has the role to educate children through fine arts.
2. Becoming an institution that help children to appreciate fine arts more.
3. To get profit from advertisers.

Objectives :

1. To fulfill the readers needs.
2. To educate children about the variety of Indonesia's fine arts.
3. To help children to appreciate fine arts more.
4. To get profits

Part 3 : Develop Prototype

Kreasi Seru digital fine arts magazine is a magazine that gives fine arts education to children . This magazine also gives tutorial that can help children to develop their creativity. Kreasi Seru's target audience is reader whose age is between 7-11, SES A and B, and who is interested in fine arts. This magazine is published once a month.

Part 4 : Evaluation

Pre-test, is conducted before the launching of this magazine. The instrument of the pre-test is a questionnaire. Evaluation is conducted monthly and annually. Evaluation is consist of three aspects, which is input, output, and outcome. Evaluation aims to analyze the suitability between the needs of readers and its

fulfilment through the program that is created. This evaluation can also analyze whether this media objectives is successfully reached or not. Measurement tools that used is questionnaire, observation, metrics, and statistical data on how many reader visit this magazine's sites.

Part 5 : Budgeting

Initial Investment : Rp 232.340.100

Monthly Expenditures Total : Rp 95.500.000

Annual Expenditures Total : Rp 1.226.700.00

First Year Revenue Estimation : Rp 832.028.500

Second Year Revenue Estimation: Rp 2.026.375.000

BEP is assumed should be contained in the second year.]