

Perencanaan Majalah Reprise E-magazine Musik untuk Anak Muda dan Dewasa Muda = Proposal of Publishing E-magazine on Music for Youth: Reprise

Jordhi Farhansyah, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920531471&lokasi=lokal>

Abstrak

BAGIAN I

Analisis Situasi

Musik hampir tidak bisa lagi dipisahkan dari gaya hidup kaum muda, teknologi internet membuat industri musik semakin berkembang. Indonesia minim media musik, padahal musik Indonesia beragam. Oleh karena itu Indonesia butuh media musik baru.

BAGIAN II

Manfaat dan

Tujuan

Pengembangan

Prototype

Manfaat Bagi Khalayak:

Khalayak memperoleh informasi musik baru

Membantu khalayak mengapresiasi musik

Memberikan edukasi musik

Manfaat bagi penerbit:

Menjadi institusi yang memiliki peranan mengedukasi masyarakat

Membuat citra musik di Indonesia lebih baik

Mendapat keuntungan dari pihak pengiklan

Tujuan:

Memenuhi kebutuhan pembaca

Membantu pembaca mengapresiasi musik

Membuka wawasan

Mencari keuntungan

BAGIAN III

Prototype Yang

Dikembangkan

Majalah digital Reprise adalah majalah yang memberikan edukasi musik untuk kalangan anak muda dan dewasa muda yang fokus membahas musik-musik baru. Reprise ditujukan untuk pembaca usia 18-30 tahun SES A dan B yang tertarik di dunia musik. Majalah ini terbit setiap bulan

BAGIAN IV

Evaluasi

Evaluasi diadakan per edisi dan per tahun. Evaluasi per edisi melibatkan seluruh karyawan setiap bulan. Evaluasi per tahun diadakan setahun sekali dengan melakukan survey dan FGD.

BAGIAN V

Anggaran

Total Investasi Awal = Rp 259.953.900

Total Pengeluaran Per Bulan = Rp 116.290.300

Total Pengeluaran Tahun Pertama = Rp 1.479.483.000

Total Pengeluaran Tahun Kedua = Rp 1.632.931.960

Target Pendapatan Tahun Pertama = Rp 1.365.000.000

Target Pendapatan Tahun Kedua = Rp 1.802.000.000

BEP akan dicapai di tahun kedua

.....PART I

Situation

Analysis

Music can never be parted from youth lifestyle, internet technology made the music industry grow bigger. Indonesia has few music media, whereas Indonesia has many different music genres. Therefore, Indonesia needs new music media.

PART II

Benefits and

Goals

Benefits for Audience:

Audiences get new music information

Helping the audiences to appreciate music more

Giving music education

Benefits for Publisher:

Becoming an institution that has the role to educate the society

To make Indonesian music image better

To get the benefit from advertisers

Goals:

To fulfill the reader needs

Helping the reader appreciate music

To get insight

To get benefits

PART III

Developed

Prototype

Reprise digital music magazine is a magazine that gives music education to young adult that focuses in discussing new music.

Reprise's target audience is reader whose age is between the range of 18-30, SES A and B who is interested in music. This magazine is published every month.

PART IV

Evaluation

Evaluation is executed each edition and each year. Per edition evaluation involve all staffs each month. Per year evaluation held once a year with survey and FGD.

PART V

Budgeting

Initial Investment = Rp 259.953.900

Monthly Expenditures Total = Rp 116.290.300

First Year Expenditures Total Rp 1.479.483.000

Second Year Expenditures Total = Rp 1.632.931.960

First Year Revenue Target = Rp 1.365.000.000

Second Year Revenue Target = Rp 1.802.000.000

BEP is assumed should be contained in the second year