

BAB I

IDE RENCANA BISNIS

A. Latar Belakang Ide Bisnis

Kota Jakarta merupakan ibu kota dengan penduduk paling padat di Indonesia, tidak hanya itu Jakarta juga merupakan pusat dari segala aktivitas yang dilakukan oleh masyarakatnya. Oleh karena itu kota ini termasuk ke dalam golongan kota yang sangat sibuk di Indonesia. Jakarta juga merupakan salah satu kota dengan tingkat stress yang sangat tinggi di dunia. Berdasarkan laporan *The Least and Most Stressfull Cities Index 2021*, Kota Jakarta berada pada posisi ke sembilan terbawah, dengan skor akhir 41,8 dari skala 0-100 point. Skor tersebut di hitung dari beberapa kriteria diantaranya ialah dari angka keselamatan dan keamanan, kestabilan sosial dan politik, kepadatan penduduk (Sumber : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/08/jakarta-masuk-daftar-10-kota-paling-stres-di-dunia-pada-2021>).

Tingkat Stress yang tinggi ini juga sangat berpengaruh terhadap emosional dan juga kondisi badan. Menurut (Rasmud, 204) yang di kutip dalam website stikespantiwulan.ac.id Stress adalah respon tubuh yang tidak spesifik pada setiap kebutuhan tubuh yang terganggu oleh fenomena universal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan tidak dapat dihindari, dampak dari stress secara total pada individu yaitu fisik, psikologis. Intelektual Sumber stress bersifat psikologis dan situasional seperti stress berhubungan dengan pekerjaan, mempersiapkan ujian, menyeimbangkan keuangan keluarga, merawat anak atau orang terkasih yang sedang sakit dan sebagainya (Davis, Martha, 1995). Sumber : <https://stikespantiwaluya.ac.id/2020/01/31/apakah-stress-mempengaruhi-kesehatan-kita/>

Tidak jarang kondisi ini sangat berpengaruh terhadap kesehatan mental masyarakat. Oleh karena itu kondisi ini tidak baik untuk kondisi tubuh dan emosional yang akan berdampak panjang hingga tua nanti. Dalam menangani kondisi stress dan juga emosional yang tinggi ini dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya ialah dengan memukul benda, menulis keluh kesah dan stress yang sedang dihadapi, atau melakukan kegiatan yang disukai. Tiga kondisi ini dapat membantu dalam melampiaskan rasa emosi dan beban yang di dalam diri kita.

Selain tingkat stress yang tinggi di Kota Jakarta kegiatan vandalisme merupakan suatu kegiatan yang sangat meresahkan juga Kota Jakarta, aksi vandalisme ini berupa pengrusakan terhadap fasilitas-fasilitas umum yang ada di Kota Jakarta seperti halte bus, tembok-tembok jalanan, taman, dan lain-lain. Tidak hanya merusak fasilitas publik, terkadang aksi vandalisme ini juga melibatkan fasilitas pribadi milik warga. Vandalisme di Kota Jakarta banyak dilakukan oleh kelompok-kelompok remaja di lingkungan sekitar atau remaja yang menyukai seni tetapi tidak mendapatkan tempat untuk melampiaskan kegiatan seni mereka. Oleh karena itu kegiatan vandalisme ini sangat meresahkan sekali dan dapat merusak kecantikan Kota Jakarta.

Oleh karena itu dengan adanya solusi diatas dapat membantu penulis untuk bisa membuat sebuah rancangan bisnis aktivitas wisata untuk menghilangkan stress dan juga mengurangi aksi vandalisme yang ada di Kota Jakarta. Sebenarnya ide bisnis menghilangkan stress dalam ruangan atau biasa di sebut *Rage Room* ini sudah sangat terkenal di negara lain. Hiburan dengan berkonsep ruang kemarahan ini pertama kalibuka di Jepang pada tahun 2008, kemudia menjamur ke negara-negara lainnya seperti di Australia, Boenos Aires Argentina, Texas serta di berbagai pelosok Amerika Serikat, belum lama ini juga baru dibuka di Kota Hongdae, Seoul, Korea Selatan. Di Kota Jepang bisnis ini Bernama *Venting Placetempat* ini pertama kali di buka pada tahun 2008 dengan tujuan untuk membantu para pegawai yang stress merianganan perasaan. Sumber : <https://www.pikiran-rakyat.com/gaya-hidup/pr-01281642/bisnis-rage-room-mulai-menjadi-fenomena-global-403273>. Dengan adanya penjelasan di atas membuat penulis juga ingin membantu permasalahan yang ada di atas membuat penulis juga ingin membantu permasalahan yang ada di Kota Jakarta, walaupun sudah ada bisnis yang sama di wilayah Jakarta tidak menghambat penulis untuk bisa m

B. Gambaran Umum Bisnis

a) Deskripsi Bisnis

Smash & Art Room ini merupakan sebuah usaha yang menyediakan program aktivitas rekreasi berupa aktivitas dalam ruangan tertutup. Usaha yang kami jalankan berkomitmen untuk bisa menyediakan ruang pelampiasan untuk para pekerja kantoran dan pelajar yang sering mengalami gejala stress dalam bekerja dan juga belajar dan

juga mewadahi aksi vandalisme yang banyak terjadi di wilayah Kota Jakarta. Produk yang kami tawarkan ialah penyediaan ruang pelampiasan dengan melakukan aktivitas memecahkan barang-barang tidak terpakai agar pengunjung yang datang bisa melepaskan stress dan emosi yang ada dalam diri pengunjung, selain itu kami juga menyediakan ruangan untuk melakukan aktivitas vandalisme yang sesuai dengan tempat yang di haruskan, nantinya pengunjung bisa melampiaskan hasrat emosi dalam bentuk seni dengan cara menggambar apapun yang diinginkan pengunjung. Dengan adanya aktivitas yang kami tawarkan ini kami harapkan dapat membantu/mewadahi masyarakat DKI Jakarta dalam melampiaskan stress dan emosi yang sesuai dengan tempatnya.

b) Deskripsi Logo dan Nama

Nama Smash & Art Room diambil dari kata “Smash” dan “Art” dalam bahasa Indonesia berarti “Menghancurkan” dan “Seni” kata-kata ini dimaknai sesuai dengan produk yang kami tawarkan dalam usaha yang akan dijalankan ini yaitu penyewaan ruang pelampiasan untuk menghilangkan stress dan juga emosi.



Gambar1.1. Logo Smash & Art Room

Pembuatan gambar logo dan warna ini dibuat oleh penulis berdasarkan beberapa pertimbangan mulai dari desain logo dan juga pemilihan warna logo. Gambar logo ini juga memaknai dari produk kami yaitu ruangan pelampiasan dengan memecahkan barang-barang tidak terpakai dan ruangan vandalisme, oleh karena itu dalam logo di atas terdapat gambar palu dan juga pilox agar memperlihatkan produk yang ditawarkan. Selain pemilihan warna juga menjadi pertimbangan sendiri dalam

pembuatan logo usaha berdasarkan pada psikologi warna. Pada logo ini pemilihan yang warna yang kami pilih diantaranya ialah warna merah dan biru, warna merah ini di pilih dikarenakan melambangkan gairah, kekuatan dan juga kemarahan, dan juga warna biru ini di pilih dikarenakan menggambarkan ketenangan, kestabilan, produktif dan juga kesedihan. Warna-warna ini dipilih sesuai dengan konsep produk yang akan dijalankan dalam usaha yang akan dibuat oleh penulis.

c) Identitas Bisnis

Nama Usaha : CV. Kelompok Pelampiasan
Bidang Usaha : Pariwisata
Jenis Usaha : Penyelenggaraan Kegiatan Hiburan dan Rekreasi
Nomor Telepon : 081324609144
Akun Media Sosial : @Smash&ArtRoom
Website : Smash&ArtRoom.com

C. Visi dan Misi

Visi

- Menjadi tempat pelampiasan terkemuka di Indonesia dan berkomitmen untuk menciptakan rasa kebebasan berekspresi yang sesuai dengan tempatnya.

Misi

- Memberikan Pengalaman baru dalam berwisata
- Memberikan pelayanan yang bagus dan standar perhotelan
- Menjadi pilihan utama untuk melampiaskan stress dan emosi, sekaligus kegiatan seni

D. Analisis Industri

1) *Threat of new entrants*

Faktor ini merupakan ancaman untuk pendatang baru dalam industri yang akan dijalankan. Dalam industri Ruang Pelampiasan di Indonesia tergolong masih

jarang sekali dikenal oleh masyarakat Indonesia. Oleh karena itu dalam bisnis ini tergolong masih rendah.

2) ***Threat of substitute products of service***

Ancaman yang akan dijalankan “*Smash & Art Room*” dalam bagian produk. Oleh karena itu terdapat beberapa persaingan mengenai produk ruang pelampiasan ini yang akan dijalankan diantaranya ialah “*Break Room*” yang memiliki produk yang sama dengan kami. Selain itu dari industri lain seperti taman hiburan atau taman bermain juga merupakan ancaman bagi kami di bagian produk. Taman hiburan ini di ciptakan agar para pengunjungnya bisa bersenang-senang dan bisa mengurangi beban pikiran dengan tujuan yang kurang lebih sama dengan “*Smash & Art Room*”. Oleh karena itu dengan adanya persaingan ini mengenai produk kami harus bisa mencari inovasi-inovasi terbaru agar memiliki nilai tambah dan bisa menarik pengunjung yang banyak agar mencoba produk dari kami.

3) ***Bargaining power of buyers***

Dikarenakan pesaing kami yang tidak terlalu banyak Indonesia terutama di Kota Jakarta hanya terdapat satu pesaing saja. Oleh karena itu kami tidak terlalu bisa memasang harga yang cukup tinggi untuk pasar yang kami tuju. Akan tetapi kami akan memasang harga yang lebih murah sedikit dibandingkan dengan pesaing kami, dengan begitu para pengunjung akan datang ke tempat kami dibandingkan dengan pesaing kami sekaligus pengunjung bisa mendapatkan pengalaman yang terbaru dalam melampiaskan stress dan juga emosi.

4) ***Bargaining power of suppliers***

Dalam melakukan aktivitas wisata di tempat kami, terutama untuk produk utama kami yaitu “*Smash Room*” perlengkapan yang dibutuhkan cukup banyak diantaranya ialah botol kaca, piring bekas, barang elektronik tidak terpakai, dan lain-lain. Barang barang ini nantinya akan pengunjung hancurkan untuk melepaskan stress dan emosi para pengunjung. Oleh karena itu untuk barang-barang tersebut mungkin kualitasnya akan biasa saja. Dengan harga produk yang sedikit lebih murah dari pesaing untuk memangkas pembelian barang-barang tersebut kami akan bekerja sama dengan beberapa supplier barang-barang tidak terpakai atau membelinya di pasar loak dan tempat daur ulang, barang-barang

disana mempunyai relatif harga yang cukup murah. Selain itu untuk produk kami “*Art Room*” sendiri barang barang yang dibutuhkan juga tidak terlalu susah, nantinya akan kami sediakan bermacam-macam pilox dengan warna yang cukup bervariasi. Barang-barang ini didapatkan dari toko-toko cat. Maka dari itu bahwasanya *power of suppliers* “*Smash & Art Room*” ini relatif rendah dan menjadi keuntungan untuk kami sehingga bisa memasang harga yang lebih rendah dibandingkan dengan pesaing.

5) *Current rivalry*

Dalam industri yang bisnis yang serupa seperti “*Smash & Art Room*” ini tergolong masih rendah dikarenakan di Indonesia sendiri bisnis seperti ini masih jarang hanya ada beberapa di kota-kota besar. Dikarenakan bisnis “*Smash & Art Room*” ini terletak di Jakarta hanya ada 1 pesaing saja yang sama persis dengan kami, bisnis tersebut bernama “*Break Room*” bisnis ini terletak di wilayah Jakarta Utara dan memiliki kesamaan produk utama yaitu aktivitas memecahkan barang-barang tidak terpakai untuk melampiaskan stress dan emosi. Akan tetapi produk yang kami tawarkan ada beberapa yang berbeda dengan pesaing kami yang kami harapkan akan memikat banyak kalangan untuk datang ke tempat kami tidak ke tempat pesaing kami.

E. Gambaran Umum Produk dan Jasa

”*Smash & Art Room*” ini merupakan sebuah usaha yang menyediakan program aktivitas wisata rekreasi untuk memenuhi kebutuhan kegiatan wisata di kota metropolitan dengan rentan umur mulai dari umur 17 – 40 tahun. Kegiatan wisata yang ditawarkan merupakan aktivitas dalam ruangan tertutup, sekaligus aktivitas yang di tawarkan ini dapat meredakan stress dalam kegiatan keseharian dan juga emosional. Program aktivitas yang di tawarkan terdiri dari kegiatan pelampiasan, konsultasi yang di mana pengunjung dapat mengekspresikan dengan cara apapun yang di sukai oleh pengunjung dalam meredakan stress yang ada dalam diri pengunjung, selama menjalani kegiatan rekreasi pengunjung akan terus dipantau melalui kamera yang nantinya juga bisa dijadikan kenangan untuk pengunjung itu sendiri. Selain itu “*Smash & Art Room*” juga memiliki

desain ruangan yang bagus agar pengunjung dapat meredakan stress yang sesuai dengan tempat yang disediakan agar aman dan bebas.

F. Jenis/Badan Usaha

“*Smash & Art Room*” merupakan sebuah usaha dengan badan usaha berbentuk persekutuan komanditer atau Commanditaire Vennootschap (CV). Menurut website bbs.binus.ac.id pengertian CV menurut Wijatno adalah bentuk perjanjian kerjasama untuk mengatur usaha serta bertanggung jawab secara penuh dengan kekayaan pribadinya serta orang-orang yang memberikan pinjaman dan tidak bersedia memimpin usaha serta bertanggung jawab secara terbatas pada kekayaan yang diikutsertakan di dalam perusahaan (Wijatno 2009:69). Penulis memilih CV sebagai bentuk usaha dikarenakan dianggap cocok untuk mendirikan usaha bisnis yang baru dan tidak adanya peraturan dan ketentuan khusus yang mengatur.

G. Aspek Legalitas Usaha

Aspek legalitas yang dibutuhkan dalam membuat sebuah ini memerlukan beberapa persyaratan seperti :

- 1) Akta pendirian CV
- 2) Surat keterangan domisili perusahaan
- 3) Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP)
- 4) Pengesahan pengadilan
- 5) Nomor Induk Berusaha (NIB)

Pengurusan aspek legalitas dapat diatur dalam Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 17 Tahun 2018 tentang Pendirian Persekutuan Komander, Persekutuan Firma, dan Persekutuan Perdata. Selain itu Peraturan Menteri Pariwisata Nomor 10 Tahun 2018 Tentang Pelayanan Perizinan Berusaha Terintegrasi Secara Elektronik Sektor Pariwisata (Permenpar No.10/2018)