

BAB I

DESKRIPSI BISNIS

A. Latar Belakang

Masa anak-anak sering disebut sebagai masa keemasan, karena pada masa tersebut seseorang mulai belajar hal-hal baru dan mengenali lingkungan sekitarnya. Terutama pada anak-anak kategori usia 5-14 tahun, dimana pada usia ini anak-anak mulai memasuki dan mengenal lingkungan sekolah, sehingga akan berkembangnya hubungan dengan orang lain. Pada usia tersebut, anak-anak umumnya sedang berada pada proses perkembangan yang berlangsung dengan cepat, baik dalam aspek fisik, emosional, intelektual dan sosial. Berdasarkan *Children's Therapy and Family Resource Centre*, perkembangan emosi anak adalah salah satu tahap tumbuh kembang anak untuk berinteraksi dengan orang lain dan mengendalikan emosinya sendiri. Karena dikategorikan sebagai anak-anak, anak memerlukan perhatian lebih dalam pengontrolan emosinya agar tetap stabil dan terhindar dari perilaku-perilaku yang tidak diinginkan karena anak kehilangan kontrol atas emosinya yang dapat menyebabkan timbulnya perilaku yang merugikan anak sendiri, bahkan lingkungan sekitarnya. Anak dapat kehilangan kontrol atas emosinya karena anak cenderung memiliki perkembangan yang baik namun anak belum/tidak memiliki keterampilan secara verbal untuk menyatakan apa yang dirasakannya secara akurat karena anak belum mengetahui cara yang baik untuk menyampaikannya. Karena itu anak sangat memerlukan tempat atau wadah untuk menyalurkan emosinya dengan benar. Orang tua memiliki peran penting untuk membantu anak menyalurkan emosinya agar tidak meledak sewaktu-waktu dan memberikan reaksi yang tidak diinginkan.

Salah satu cara yang cukup mudah, dan menyenangkan tetapi masih jarang diketahui adalah melalui *Art therapy*. Seni merupakan salah satu bidang yang dapat membantu tumbuh kembang otak anak menjadi lebih cerdas secara intelegensi serta emosional. Melalui *Art therapy*, anak-anak dapat belajar untuk memvisualisasikan emosi dan pikirannya yang tidak dapat diungkapkan menjadi sebuah karya seni tanpa memerlukan kemampuan seni yang tinggi. Saat melakukan *art therapy*, anak-anak seolah-olah bermain dengan alat-alat yang diinginkan atau disenanginya dan melakukan proses terapi melalui media seni yang menyenangkan seperti melukis, menggambar, memahat, yang menjadi bentuk penyaluran emosi yang menghasilkan karya seni yang kreatif, ekspresif, dan juga menyenangkan, dimana secara tidak langsung akan membuat anak menggambarkan pengalaman, tujuan, emosi, bahkan pikiran anak.

Menurut Case dan Dalley dalam buku *The Handbook of Art Therapy* (2003), aktivitas *art therapy* dapat sebagian besar mengurangi emosi negatif yang dirasakan anak dan menggantikannya dengan meningkatkan hal-hal positif seperti kepercayaan diri, dan kognitif, lalu munculnya ide-ide tentang dirinya yang selama ini masih terpendam, meningkatkan cara interaksinya dengan lingkungan sekitarnya dan secara tidak langsung meningkatkan cara anak untuk mengamati dan menganalisa keadaan dirinya sendiri serta lingkungannya.

Melihat kondisi tersebut, hadir rencana bisnis sebagai penyedia ruang bagi anak-anak untuk bermain dengan kreativitas dan imajinasi untuk mengungkapkan emosi serta perasaannya menjadi karya seni dimana akan menjadi tempat rekreasi anak berbasis seni yang memiliki manfaat kesehatan satu-satunya di Indonesia dengan konsep ruangan *indoor immersive playground* yang menarik dan menyenangkan dan dilengkapi dengan aktivitas *art therapy*.

B. Gambaran Umum Bisnis

1. Deskripsi Bisnis

PT. Imagi Art memberikan solusi bagi pengunjungnya melalui Imagi Lab untuk menjadi sebuah badan usaha yang bergerak pada bidang Penyelenggara kegiatan hiburan dan rekreasi menurut UU No.10 tahun 2009 tentang kepariwisataan, yang menawarkan beragam aktivitas rekreasi melalui proses penciptaan karya seni yang memberikan manfaat pada kesehatan terkait kesehatan mental dan psikologis pada pertumbuhan anak-anak.

Berlokasi di Trans Studio Mall Cibubur, Imagi Lab yang memiliki konsep *indoor immersive playground* akan menjadi wadah untuk mengekspresikan diri, yang juga akan menjadi penyedia aktivitas baru dan berbeda dari aktivitas-aktivitas rekreasi anak lainnya yang ada di Jakarta.

2. Deskripsi Logo dan Nama

Logo:



Gambar 1. 1 Logo Imagi Lab

Logo Imagi Lab merupakan gambaran dari konsep *immersive indoor playground* yang akan menjadi ruangan dilaksanakannya aktivitas-aktivitas *art therapy*. Nama Imagi diambil dari kata bahasa Inggris, yaitu kata *Imagination* yang memiliki arti *Imajinasi*, dan *Lab* atau *Laboratory* yang memiliki arti tempat untuk merancang dan mencoba untuk menghasilkan sesuatu. Sesuai dengan

namanya, Imagi Lab akan menjadi tempat atau ruang untuk bermain dengan imajinasi yang menghasilkan sesuatu (karya seni).

3. Identitas Bisnis

Nama Perusahaan	: PT. Imagi Art
Bidang Usaha	: Pariwisata
Jenis Usaha	: Penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi
Alamat	: Trans Studio Mall Cibubur, Jakarta Timur
Alamat e-mail	: imagilab@imagiart.com
Instagram	: @imagilab.art
Website	: www.imagilab-art.com

C. Visi dan Misi

Visi : *Wellness through art experience*

Misi : Menghadirkan ruang bagi anak-anak dalam mengekspresikan perasaan dan emosi melalui imajinasi dan kreativitas

D. Porter's Five Force Analysis

Playground bukan merupakan bisnis hiburan anak yang baru di Indonesia, hal ini dapat terlihat dari banyaknya bisnis playground di Indonesia khususnya DKI Jakarta dimana playground yang tersebar di DKI Jakarta tidak pernah terlihat sepi. Namun, tema dari playground tersebut yang mencakup desain, pilihan permainan atau produk yang ditawarkan, lokasi, serta fasilitas-fasilitas pendukung yang disediakan sangat menentukan minat untuk berkunjung. Berbeda halnya dengan penyedia aktivitas rekreasi seni bagi anak-anak. Belum banyak tersedia aktivitas rekreasi seni bagi anak-anak di DKI Jakarta. Sehingga, penggabungan playground dengan konsep yang unik dengan aktivitas rekreasi berbasis seni yang menarik dan memiliki manfaat bagi kesehatan anak tentunya akan menarik minat pasar. Dalam industri hiburan anak yang kompetitif ini, Porter's Five Forces dapat digunakan untuk memberikan gambaran kompetisi yang akan dihadapi.



Gambar 1. 2 Porter's Five Forces

- **Rivalry Among Existing Competitor**
Belum ada pesaing yang memiliki produk yang sama persis dengan Imagi Lab, yaitu aktivitas rekreasi art therapy di dalam *immersive indoor playground* di Indonesia, khususnya di Kota Jakarta.
- **Threat of New Entrants**
Walaupun belum ada produk serupa di Indonesia, Tidak menutup kemungkinan bahwa art tourism akan menjadi trend di Indonesia. Faktor ancaman ini bagi Imagi Lab berupa munculnya produk serupa dengan harga yang lebih murah.
- **Threat of Subtitutes**
Faktor ancaman ini tergolong rendah saat ini karena nilai dan konsep yang ditawarkan oleh Imagi Lab belum ada yang sama persis di Indonesia, yaitu wellness through art experience.
- **Bargaining Power of Suppliers**
Untuk mewujudkan konsep tempat yang ingin dihadirkan Imagi Lab, perusahaan akan bekerja sama dengan beberapa vendor yaitu vendor alat tulis sertabahan-bahan untuk membuat karya seni dan dalam aspek visualisasi, yaitu vendor sound system dan projector, serta berlokasi di Trans Studio Mall Cibubur, Jakarta Timur.
- **Bargaining Power of Buyers**
Imagi Lab dapat berkonsentrasi dalam menawarkan dan mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung karena belum adanya ancaman kompetitor atau produk substitusi saat ini.

E. Gambaran Umum Produk dan Jasa

Imagi Lab menawarkan beragam aktivitas *art therapy* untuk anak-anak di dalam *indoor immersive playground*. Art therapy merupakan sebuah teknik terapi dengan menggunakan media seni, proses kreatif, dan hasil dari seni untuk mengeksplorasi perasaan, konflik emosi, meningkatkan kesadaran diri, mengontrol perilaku dan adiksi, mengembangkan kemampuan sosial, meningkatkan orientasi realitas, mengurangi kecemasan dan meningkatkan penghargaan diri (American Art Therapy Association, 2013). Aktivitas art therapy yang ditawarkan bertujuan untuk membantu anak mengenali dan menyalurkan perasaan, dan emosi, meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir anak, membantu anak mengenali dan menuangkan visualisasi di dalam pikiran mereka, membangun rasa percaya diri anak, melatih kemampuan kognitif, konsentrasi dan motorik anak, serta membantu orang tua lebih mengenali perasaan dan emosi yang dirasakan anak.

Mengangkat konsep *indoor immersive playground* yang memanfaatkan teknologi digital yang diproyeksikan 360° (termasuk lantai) dan dilengkapi dengan tata suara untuk membawa pengunjung seakan-akan masuk ke dalam dunia yang berbeda yang akan memicu anak untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya yang akan memberikan pengalaman baru dan menarik.

F. Jenis Badan Usaha

Imagi Lab merupakan perusahaan dengan badan usaha yang dilindungi berbentuk Perseroan Terbatas (PT). Dalam hal mendirikan PT dengan adanya pertimbangan yaitu:

1. Berbentuk badan hukum yang resmi dan terjamin.
2. Merupakan badan hukum dengan entitas tersendiri yang terpisah dengan pendiri badan usaha, sehingga lebih muda dipercaya oleh bank untuk mendapat pendanaan.
3. Memiliki kredibilitas tinggi sehingga mempermudah dalam mencari investor untuk menjalin kerja sama dan pengembangan bisnis.
4. Adanya pemisah yang jelas antara aset pribadi dan bisnis, sehingga segala bentuk hak dan kewajiban badan usaha tidak disangkut pautkan dengan pemilik usaha.