

BAB I DESKRIPSI BISNIS

A. Latar Belakang

Beberapa hal yang akan dibahas dalam ide bisnis ini mungkin terdengar baru bagi sebagian orang seperti misalnya NFT atau aset digital, namun hal tersebut pada akhirnya akan berdampak dengan kita dalam pesatnya perkembangan teknologi yang membuat kita harus siap menghadapinya bahkan dengan mengambil peluang dalam setiap hal baru. Pesatnya perkembangan zaman dan era digitalisasi membuat kita harus bisa terus beradaptasi, dalam hal ini mengambil peluang sebagai *early adopter* atau perintis dengan terus mengembangkan potensi yang ada.

NFT (*Non-Fungible Tokens*) adalah jenis aset digital yang unik dan tidak dapat dipertukarkan satu sama lain. NFT berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, terutama di bidang seni digital. Salah satu contoh perkembangan NFT yang signifikan adalah penggunaan NFT sebagai sertifikat kepemilikan untuk aset digital seperti seni, musik, video, dan permainan. Hal ini memungkinkan pencipta aset untuk memperoleh penghasilan dari penjualan kembali, meskipun aset digital tersebut dapat dengan mudah disalin atau disebar. Selain itu, NFT juga digunakan dalam *game blockchain* dan *metaverse*, memungkinkan pengguna untuk memiliki karakter dan aset digital yang unik dan dapat digunakan di seluruh *platform* permainan yang berbeda.

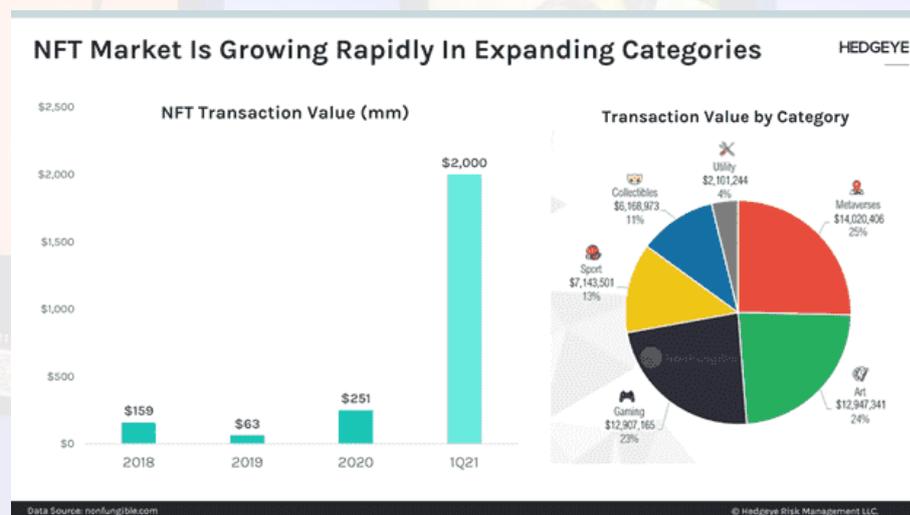


Gambar 1.1 Non-Fungible Token

Di Indonesia sendiri masih sangat jarang usaha seni digital ataupun pemanfaatan aset digital di bidang usaha rekreasi karena minimnya pemahaman dan pengetahuan tentang seni digital serta aset digital. Hal ini masih baru dan

berkembang, banyak orang di Indonesia yang masih kurang memahami potensi dan manfaat yang dapat dihasilkan dari teknologi ini. Hal ini membuat kurangnya minat untuk mengembangkan usaha seni digital dan pemanfaatan aset digital. Namun, tingginya minat pasar dan tren juga membuat kita harus dapat memanfaatkannya.

Penjualan NFT di pasar dapat sangat bervariasi, tergantung pada aset digital yang dijual, popularitasnya dan faktor-faktor lainnya seperti ketersediaan dan permintaan. Namun, pada umumnya, penjualan NFT bisa mencapai jutaan dolar, bahkan puluhan juta dolar, untuk aset-aset digital yang sangat populer atau langka. Beberapa contoh penjualan NFT yang menonjol termasuk "Everydays: The First 5000 Days" karya seniman digital Beeple yang terjual seharga \$69,3 juta di lelang Christie's pada Maret 2021. Tweet pertama Jack Dorsey, pendiri Twitter, yang dijual sebagai NFT dengan harga \$2,9 juta di platform NFT Valuables pada Maret 2021. Koleksi CryptoPunks, sebuah seri gambar pixel art karakter unik yang dijual sebagai NFT, dengan beberapa karakter yang sangat langka terjual dengan harga jutaan dolar.



Gambar 1.2 NFT Market Growth

Di luar dunia seni digital dan *game blockchain*, NFT juga mulai digunakan dalam industri film dan televisi. Misalnya, Warner Bros. Pictures mengumumkan rencana untuk merilis film-film NFT mereka, yang memungkinkan penggemar untuk membeli versi digital dari properti film yang terkenal seperti Batman.

Pasar NFT berusia kurang dari empat tahun dan telah berkembang pesat pada tahun 2021, mencatatkan volume perdagangan organik senilai US\$ 24,7 miliar atau sekitar Rp 385,78 triliun pada 2022 di seluruh platform dan pasar blockchain.

Angka itu sedikit menurun dari total US\$ 25,1 miliar yang tercatat pada 2021. NFT menjadi alat baru yang memenuhi beberapa kebutuhan kreator, pengguna, dan kolektor kelas besar objek digital dan non-digital. Dengan demikian, mereka mungkin ada di sini untuk tinggal atau setidaknya mereka mewakili langkah pertama menuju alat baru untuk menangani properti dan sumber aset tersebut.

Secara keseluruhan, perkembangan NFT terus meningkat dan terus menciptakan peluang baru dalam berbagai industri. Dalam kesempatan kali ini, penulis ingin memanfaatkan peluang tersebut dengan menciptakan ekosistem baru di dunia NFT dan menggunakan aset-aset yang terdapat di suatu lokasi usaha dengan beragam digital art disertai edukasi dan menyediakan wadah bagi komunitas NFT di Indonesia. Ide bisnis ini berfokus pada perkembangan ke depan (*futures*) dan bukan pada hal-hal yang lalu (*past*) sehingga lebih relevan sehingga siap menyuguhkan hal baru yang menjadi keunggulan dari tempat-tempat rekreasi lainnya.

B. Gambaran Umum Bisnis

1. Deskripsi Bisnis

Digital Art dan NFT (*Non-Fungible Token*) telah menjadi fenomena yang merajalela di dunia seni dan teknologi. Sejalan dengan tren ini, penulis telah menyusun rencana bisnis untuk mendirikan Digital Art dan NFT Gallery yang inovatif, yang akan menjadi media bagi seniman, kolektor, dan pecinta seni untuk berinteraksi, berdagang, dan mengapresiasi karya seni digital dan NFT.. Galeri ini akan memberikan kesempatan bagi seniman digital untuk memamerkan karya mereka kepada khalayak yang lebih luas dan memberikan akses kepada kolektor untuk mengoleksi karya seni digital yang bernilai.

Tujuan utama dari rencana bisnis ini adalah membuat suatu ekosistem baru dalam dunia pariwisata dan ekonomi kreatif. Menggabungkan tren serta kemajuan teknologi dan mengemasnya dalam suatu ide bisnis baru. Selain itu juga akan dibuat juga pasar NFT, di mana kolektor dapat membeli dan berinvestasi dalam NFT yang unik dan bernilai tinggi secara global sehingga mendapat pasar yang lebih luas.



Gambar 1.3 NFT Gallery Display

Melihat keberadaannya yang belum begitu banyak di Indonesia, khususnya di daerah Jawa Barat hal ini menjadi peluang untuk menjadi perintis. Membuat suatu inovasi di bidang rekreasi yang menampilkan seni dan aset digital sebagai produk utama. Para pengunjung dapat melihat karya-karya seni dan aset digital di suasana alam, menyaksikan produk-produk perkembangan zaman namun dengan tetap berada di suasana yang asri. Hal ini dilakukan sebagai langkah mengikuti perkembangan zaman dan era digitalisasi namun dengan tetap mengusung tema keindahan alam sekitar. Pengunjung bukan hanya sekedar melihat tampilan seni digital atau NFT di *LCD display* namun juga dapat mengetahui tentang hal-hal tersebut melalui informasi yang disediakan. Menyediakan juga marketplace bagi para penggiat atau komunitas NFT dan mungkin bagi pengunjung yang tertarik memiliki aset digital.

2. Deskripsi Logo dan Nama

Nama Kanno adalah kata dalam bahasa Jepang yang berarti "perasaan" atau "emosi". Adapun seniman Jepang bernama Kano Eitoku (1543-1590) yang merupakan pelukis lanskap terkenal pada periode Azuchi-Momoyama. Kata ini menjadi pondasi dalam setiap produk atau karya seni yang ditawarkan untuk bisa menyampaikan "emosi" dari para seniman kepada kolektor atau penyuka seni dalam bentuk karya seni digital.



Gambar 1.4 Logo Usaha Kanno

Pembuatan logo ini ingin menyampaikan identitas Kanno sebagai *brand* yang menyediakan dan memperkenalkan NFT lebih lagi khususnya kepada masyarakat Indonesia, ikut ambil bagian dalam kemajuan jaman agar Indonesia juga bisa maju dalam dunia pariwisata dan ekonomi kreatif dan tidak tertinggal dengan negara lain.

3. Identitas Bisnis

Nama Usaha	: Kanno NFT Space & Digital Art Gallery
Bidang Usaha	: Pariwisata
Jenis Usaha	: Penyelenggara Kegiatan Hiburan dan Rekreasi
Nomor Telepon	: 0878-1901-4382
Akun Media Sosial	: @KannoNFT.Space
Website	: www.kannoverse.com

C. Visi dan Misi

Visi:

Visi dari Kanno adalah menjadi suatu ekosistem baru dalam dunia pariwisata dan ekonomi kreatif dengan memiliki galeri seni digital dan NFT terkemuka yang menghubungkan seniman, kolektor, pecinta seni di seluruh dunia dan memberikan pengalaman baru dalam rekreasi.

Misi:

1. Mendukung dan Memamerkan Seniman Digital
2. Menyediakan Pasar untuk NFT yang Aman dan Terpercaya
3. Meningkatkan Kesadaran dan Pendidikan tentang Seni Digital dan NFT
4. Membangun Komunitas yang Kuat
5. Inovasi dan Teknologi

D. Analisis Industri

Analisis *Porter's Five Forces* adalah kerangka kerja yang digunakan untuk menganalisis kekuatan persaingan dan daya tarik industri. Berikut adalah analisis Porter's Five Forces dalam konteks bisnis “Kanno NFT Space & Digital Art Gallery” :



Gambar 1.5 Porter's 5 Forces

- *Threat of new entrants* (Ancaman Pendatang Baru)
Kanno NFT Space menawarkan suatu jenis produk rekreasi baru yang diharapkan dapat menjadi salah satu pelopor untuk usaha rekreasi di bidang seni digital dan menyertakan NFT di dalamnya. Masih sangat jarang jenis usaha rekreasi tersebut di Indonesia, menjadikan ide bisnis ini memiliki peluang yang cukup baik dan memanfaatkan langkah awal ini sebagai sesuatu yang baik kedepannya.
- *Threat of substitutes* (Ancaman Produk atau Jasa Pengganti)
Dilihat dari segi ini dapat bilang dalam tingkat medium karena penyesuaian dan transisi ke arah digital di Indonesia masih bertahap. Karena itu pengambilan keputusan sebagai perintis yang menjadi kesempatan bagi ide bisnis ini untuk dapat memulai start dan mengembangkannya sebaik mungkin sehingga siap untuk perkembangan di bidang rekreasi.

- *Bargaining Power of Buyers* (Kekuatan Tawar Menawar Pembeli)

Kekuatan tawar menawar dari pembeli untuk ide bisnis ini relatif rendah karena produk yang ditawarkan belum begitu banyak khususnya di Jawa Barat, sedangkan market potensial yang ada dapat dibidang cukup tinggi. Kembali lagi sebagai perintis yang diharapkan dapat membuat fondasi yang kuat dan customer loyalty.

- *Bargaining Power of Suppliers* (Kekuatan Tawar Menawar Pemasok)

Begitu juga dengan kekuatan tawar menawar dari pemasok yang dapat dikategorikan sangat rendah karena tidak membutuhkan banyak hal dari pihak ketiga. Produk-produk yang dibutuhkan kebanyakan dapat diperoleh langsung dari produsen seperti LCD Display dan karya seni yang akan dilakukan dengan kerja sama dari para kreator khusus seni digital dan NFT.

- *Rivalry of Competitors* (Persaingan dalam Industri Sejenis)

Belum ada penyedia usaha rekreasi di bidang ini dengan setiap jenis produk yang ditawarkan. Mungkin sudah ada beberapa usaha sejenis seperti menyediakan tempat-tempat yang memiliki seni digital di dalamnya, namun Kanno sendiri hadir dengan begitu banyak value baru seperti NFT Space, *marketplace*, sampai jual beli digital aset di lokus itu sendiri. Bukan hanya mengikuti tren sesaat tetapi melihatnya ke arah perkembangan zaman yang pada akhirnya akan kita hadapi dan membuatnya sebagai usaha yang berkepanjangan dan bukan hanya sesaat.

E. Gambaran Umum Produk dan Jasa

Produk dan jasa yang ditawarkan dalam ide bisnis ini terkait dengan kemajuan teknologi, perkembangan jaman dan juga inovasi dalam dunia rekreasi. Kanno ingin mengambil langkah awal sebagai perintis dengan menjual beragam karya seni dan juga aset digital dimana para pengunjung bukan hanya bisa melihat suatu keindahan karya seni digital namun juga dapat memilikinya, bahkan menjadikannya aset investasi. Kanno juga menyediakan *platform online* yang memungkinkan seniman digital untuk memamerkan karya seni mereka kepada khalayak global sehingga *market share* dari bisnis ini nantinya akan lebih luas lagi. Pengguna dapat menjelajahi koleksi seni digital yang beragam dan memiliki kesempatan untuk membeli karya yang menarik secara langsung melalui *platform* Kanno.

F. Jenis/Badan Usaha

“Kanno NFT Space & Digital Art Gallery” 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 jenis usaha bisnis baru dan dengan memiliki mitra dalam CV, bisnis dapat memperluas akses ke modal. Setiap mitra dapat berkontribusi dengan modal dan sumber daya yang berbeda, yang memungkinkan pertumbuhan dan pengembangan bisnis yang lebih cepat. Selain itu juga karena alasan pajak serta proses pendiriannya yang lebih mudah dibandingkan Perseroan Terbatas (PT).

G. Aspek legalitas

Aspek legalitas yang harus dipenuhi untuk mendirikan CV hingga memperoleh izin usaha yang sesuai dengan bidang usaha CV, ada beberapa prosedur dan langkah yang harus dilakukan:

1. Pengajuan Nama CV
2. Pembuatan draft akta pendirian
3. Surat keterangan terdaftar dari sistem administrasi badan usaha
4. Pendaftaran NPWP CV
5. Pendaftaran Nomor Induk Berusaha (NIB)
6. Pengajuan Izin Usaha dan Izin Komersial

(Sumber: <https://libera.id/blogs/syarat-mendirikan-cv/>)