

BAB I DESKRIPSI BISNIS

A. Latar Belakang

Pasca pandemi Covid-19, sebagian besar sektor di Indonesia terkena dampak yang signifikan, termasuk industri pariwisata. Salah satu dampak yang dialami oleh Pariwisata Indonesia adalah menurunnya kunjungan Wisata Mancanegara secara drastis hingga menembus angka 78% (Buku Tren Pariwisata 2021) dibandingkan dengan sebelum adanya Covid-19. Namun saat ini, perlahan demi perlahan kondisi semakin membaik dan memberikan harapan pada kenaikan ekonomi sektor pariwisata kembali.

Pariwisata kreatif salah satu bentuk upaya Pemerintah untuk menaikkan kembali Pariwisata. Pariwisata kreatif adalah pariwisata berkelanjutan yang menawarkan pengalaman seni budaya lokal dan pengalaman kreativitas. Menurut (Anne Hafina, 2014), salah satu bagian dari pendidikan adalah kreativitas yang dimana untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas melalui pola pikir, berimajinasi dan dengan berkarya yang menciptakan sebuah keindahan. Melalui seni kita dapat mengekspresikan diri untuk berkreaitivitas, karena dapat memberikan peluang untuk mengembangkan dan menggunakan keterampilan yang dimiliki.

Dari pariwisata kreatif ini, terbuatlah aktivitas seni yang banyak bermunculan ditempat wisata. Dikutip dari SINDOnews.com (Media, 2023), destinasi wisata yang memiliki konsep menawarkan kegiatan kreatifitas kegiatan yang didukung oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf/Baparekraf), yang ditemui di salah satu *event Art Jakarta Gardens* di Plataran, Jakarta. Menparekraf pada Selasa (7/12/2023) mengatakan “Dengan adanya *event* berbasis seni ini akan menjadikan sebuah tempat edukasi untuk masyarakat dan juga memberikan sebuah peranan untuk meningkatkan potensi pariwisata dan ekonomi kreatif dalam peluang usaha khususnya untuk seni di Indonesia. Sehingga memajukan perekonomian dan dapat membuka lapangan kerja.



Kota Bandung merupakan kota kreatif sedunia urutan ke – 2 setelah Kota Pekalongan. Dan Kota Bandung pada 2015 silam, ditetapkan oleh Direktur Jendral UNESCO sebagai 1 dari 47 Kota di 33 negara sebagai salah satu bagian dari *Creative Cities Network* UNESCO (Handy Rohman Subagio¹), 2019). Maka dari itu, aktivitas seni rupa ini menjadi sektor kepariwisataan di Bandung dan sangat berpengaruh untuk berkontribusi pada perekonomian kota Bandung.

Dari Jurnal “Potensi Kota Bandung Sebagai Destinasi Incentive Melalui Pengembangan Ekonomi Kreatif” (Tuty Herawati, 2014), Bandung menjadi kota kondusif untuk mengembangkan industry Kreatif, yang tercatat sudah ada 400 *outlet* industry kreatif kurang lebih 334.244 yang menyerap tenaga kerja dan memberikan kontribusi 11% untuk pertumbuhan ekonomi kota.

Pada Badan Pusat Statistik (BPS), terdapat data jumlah kunjungan wisatawan ke Kota Bandung setiap tahunnya terus meningkat, terkecuali pada saat terjadinya Covid 19 tahun 2020 – 2021 data pengunjung menurun hingga menginjak 3,7 juta kunjungan. Dan dikutip dari data.bandung.go.id/matadata (Somantri, 2023), tingkat wisatawan kembali meningkat pada tahun 2022, dengan jumlah wisatawan ke Kota Bandung mencapai 6,8 juta kunjungan, dan mayoritas pengunjung berasal dari wisatawan nusantara. Terjadi peningkatan sebanyak 1,5 juta kunjungan dibandingkan dengan tahun sebelumnya, ini menandakan peningkatan sebesar 31%. Kemudian pada tahun 2023, dikutip dari news.republika.co.id (Rostanti, 2024), jumlah kunjungan wisatawan terus meningkat diperkirakan hingga mencapai 7,7 juta kunjungan.

Salah satu tempat rekreasi yang menawarkan aktivitas untuk menyalurkan kreatifitas adalah Seni pertunjukan Saung Angklung Udjo (SAU). SAU adalah sebuah tempat yang mementaskan pertunjukan dan *Workshop instrument* musik yang terbuat dari kerajinan tangan yaitu bambu.

Dari aktivitas *Workshop* ini, dapat di jadikan sebuah potensi sebagai salah satu subsector industri kreatif sebagai penyangga pertumbuhan ekonomi di Bandung untuk membuat sebuah aktivitas kreatif seni ditempat rekreasi untuk



mendapatkan pengalaman yang baru, atau yang dapat di sebut juga dengan *Workshop*. *Workshop* merupakan sebuah kegiatan atau acara yang di selenggarakan yang berisi orang atau kelompok yang memiliki keahlian pada bidang tertentu untuk membimbing atau mengajari para peserta. Berarti *Art Workshop* ini dapat diartikan juga dengan kegiatan secara kelompok atau individu untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan untuk mendapatkan sebuah pengalaman yang berkaitan dengan Seni.

Dalam KBLI (Klasifikasi Baku Lapangan Usaha) *Art Workshop* atau *Art Activity* ini termasuk ke dalam kelompok Aktivitas Pelaku Kreatif Seni Rupa. Aktivitas ini menyebutkan beberapa kegiatan seni rupa yang mencakup metode *tangible* dan *intangible* yang sangat cocok untuk wisatawan yang ingin mencoba sebagai pengalaman baru untuk berkeaktifitas mengekspresikan diri mereka.



Rencana Bisnis *Arcraft Space* ini nantinya akan bekerja sama dengan salah satu tempat rekreasi di Bandung untuk menjalankan bisnisnya. Bekerja sama dengan tempat rekreasi ini bertujuan untuk mencapai tujuan bisnis. Adapun tempat rekreasi yang nantinya bekerja sama dengan *Arcraft Space* yaitu *Kiara Artha Park*.

Kiara Artha Park menjadi tempat utama yang penulis pilih untuk membangun Bisnis *Arcraft Space* ini, karena tempat rekreasi ini berkonsep taman, yang sangat cocok untuk berekspresi secara seni. Taman tidak hanya menjadi tempat untuk bersantai, tetapi juga bisa menjadi wadah inspiratif bagi para seniman dan masyarakat umum untuk berkreasi dan berekspresi

B. Gambaran Umum Bisnis

1. Deskripsi Bisnis

Mengacu kepada UU. NO. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan, maka *Arcraft Space* merupakan perusahaan yang berfokus pada bidang rekreasi yang menyediakan Kegiatan Hiburan dan Rekreasi. *Arcraft Space* sendiri menawarkan aktivitas rekreasi yang berkaitan dengan seni yang berbentuk *Art Workshop*.



Arcraft *Space* menyediakan aktivitas rekreasi baru dan tentunya memberikan pengalaman yang seru dan menyenangkan. Bisnis *Art workshop* ini diciptakan untuk memberikan kesempatan kepada seseorang untuk mengekspresikan dirinya melalui berbagai bentuk seni, seperti melukis, menggambar, kerajinan tangan, dan lainnya.

2. Deskripsi Logo dan Nama

Gambar 1. 1 Logo Arcraft *Space*



Sumber : Olahan penulis, 2024

Nama Arcraft *Space* diambil dari kata “*Art*” dan “*Crafting*”, dan *Space* menjadi tempat yang menawarkan beberapa aktivitas kesenian. Bisnis *Art Workshop* ini nantinya akan dipandu oleh instruktur berpengalaman yang memberikan bimbingan, keterampilan, dan inspirasi kepada pengunjung.

Logo Arcraft *Space* sendiri menggunakan beberapa warna pastel yang digradasikan agar terkesan memberikan kebahagiaan dan kegembiraan, dengan *background* alat-alat yang digunakan untuk berkeaktivitas.

3. Identitas Bisnis

Nama Perusahaan	: Arcraft <i>Space</i>
Alamat Kantor	: Jl. Al – Bahar, Kel. Harapan Jaya, Kec. Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat 17124
Alamat Usaha	: Jl. Banten, Kebonwaru, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40272
Bidang Usaha	: Pariwisata
Jenis Usaha	: 9329 - Kegiatan Hiburan dan Rekreasi
Kontak	: 0895334916682
Alamat E-mail	: arcraftspace@gmail.com
Website	: www.arcraftspace.com
Instagram	: @arcraftspace_

C. Visi dan Misi

Visi

Menjadi tempat utama di Kota Bandung yang menawarkan pengalaman rekreasi kreatif dan rekreasi inspiratif, dengan menyediakan *Art space* yang inovatif dan interaktif melalui berbagai media seni.

Misi

- Menciptakan lingkungan yang mengembangkan kreativitas melalui berbagai kegiatan rekreasi dan edukasi yang menarik dan interaktif.
- Memberikan pengalaman rekreasi yang menyenangkan dan edukatif bagi pengunjung.

D. Porter's Five Forces Analysis

Bisnis *Art Workshop* di Kota Bandung, sudah terbilang cukup meluas seperti di Jakarta karena menjadi bisnis rekreasi yang menarik dan menawarkan sebuah aktivitas kreatif yang unik karena minat masyarakat terhadap aktivitas, kreatifitas, dan peluang bisnis yang cukup tinggi. Meskipun demikian, potensi pasar bisnis *Art Workshop* di Kota

Bandung ini tetap menjanjikan karena akan dikreasikan dengan aktivitas yang masih sangat minimalis pada *Art Workshop* pada umumnya. Dan mengingat kota kembang ini sebagai salah satu tujuan berwisata bagi para penduduk JABODETABEK & Jawa Barat.

Untuk menganalisa lingkungan pesaing suatu bisnis baru yaitu menggunakan *Porter's Five Forces Model*. Menurut Chairunisa & Irawan (2020), Analisis model ini membantu bisnis untuk menganalisa pengembangan strategi bisnis atau persaingan terhadap daya saing satu jenis usaha yang serupa.

Gambar 1. 2 Porter's Five Forces



Sumber : Michael E. Porter, 2008

- **Threat of New Entrants**

Minimnya *Art Workshop* yang bekerja sama dengan tempat rekreasi, maka *Arcraft Space* bekerja sama dengan salah satu tempat rekreasi di Bandung, yaitu *Kiara Artha Park*.

Dilihat dari data akun instagram bisnis *Art Workshop* yang berada di Bandung seperti @cndystudio, @craft.tive.pieces, @mondu_crafts, bisnis tersebut tidak menetap di suatu tempat atau bersifat *mobile* seperti dari satu *coffee shop* ke *coffee shop* lainnya, oleh karena itu pada poin **Threat of New Entrants** berdasarkan analisa penulis, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi tersebut termasuk tingkat golongan “Sedang”.

- **Threat of Substitute Products**

Dengan adanya *Art Workshop* yang menawarkan *product* sejenis seperti *Painting* dan *Macrame*, maka diperlukannya inovasi *product* seperti *Eco Printing* yang masih sangat minim ditawarkan pada *Art Workshop* lainnya.

Dilihat dari data pada akun instagram bisnis *Art Workshop* yang berada di Bandung seperti @cndystudio, @craft.tive.pieces, @mondu_crafts, dan lain sebagainya, *product* yang mereka tawarkan mudah untuk dijumpai. Maka dari itu, penulis menawarkan aktivitas *product* yang minim ditemukan pada *Art Workshop* lainnya. Berdasarkan analisa penulis pada poin ***Threat of Substitute Products*** dapat penulis simpulkan bahwa klasifikasi tersebut berada pada tingkat golongan “Sedang”.

- **Bergaining Power of Buyers**

Target pasar yang ditentukan oleh *Arcraft Space* merupakan target dengan potensial market yang sudah spesifik, yaitu calon konsumen berusia 17 – 35 tahun. Selain itu, bisnis rancangan penulis menawarkan produk variatif yang tidak semua *Art Workshop* lainnya miliki dengan harga jual produk yang sesuai dengan target pasar bisnis rancangan penulis.

Berdasarkan analisa penulis pada poin ***Bergaining Power of Buyers***, maka dapat penulis simpulkan bahwa klasifikasi tersebut tergolong “Sedang”.

- **Bergaining Power of Suppliers**

Aktivitas *product* bisnis rancangan penulis seperti *Eco Printing*, *Pottery Painting*, *Tufting*, dan *Macrame* tentunya membutuhkan beberapa *supplier* untuk kebutuhan operasional. *Supplier* yang berada di sekitar lokasi usulan penulis terbilang sedikit, sehingga kemampuan menawar atau memberikan harga jual dari *supplier* kepada pelaku usaha akan tergolong “Tinggi”.

- **Competitive Rivalry**

Arcraft Space merupakan bisnis rancangan penulis dengan aktivitas dan kegiatan rekreasi variatif yang menggabungkan kegiatan berwisata dengan kesenian. Bisnis ini memiliki konsep yang berbeda dari beberapa pesaing yang ada, namun tetap memiliki ancaman terhadap inovasi *product* yang pesaing sudah miliki. Berdasarkan analisa penulis pada poin ***Competitive Rivalry***, dapat

penulis simpulkan bahwa klasifikasi tersebut tergolong “Sedang”.

E. Gambaran Umum Produk dan Jasa

Arcraft *Space* merupakan bisnis penyedia aktivitas rekreasi dengan produk yang menawarkan beberapa aktivitas kesenian untuk mengekspresikan diri melalui berbagai bentuk seni, seperti melukis, menggambar, kerajinan tangan, dan lainnya. Aktivitas ini cocok bagi orang yang mencari pengalaman baru saat berekreasi.

F. Jenis Badan Usaha

Arcraft *Space* termasuk jenis badan usaha yang berbentuk Kemitraan usaha atau *Business Partnership*. Kemitraan usaha atau *Business Partnership* adalah bentuk kerjasama antara dua atau lebih individu atau yang setuju untuk menjalankan bisnis Bersama, dengan tujuan untuk mencapai keuntungan bersama. Kemitraan ini melibatkan beberapa pembagian, mulai dari tanggung jawab, keuntungan, dan kerugian berdasarkan perjanjian yang disepakati.

G. Aspek Legalitas

Dalam membangun sebuah usaha pada bidang pariwisata tentunya kita memerlukan sebuah perizinan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif atau yang dapat disebut juga dengan Tanda Daftar Usaha Pariwisata (TDUP). TDUP bertujuan untuk menjadi jaminan hukum bagi pemilik usaha dan memenuhi syarat menjalankan sertifikasi usaha bidang pariwisata.

Dengan adanya TDUP, bisnis akan diakui secara resmi oleh pemerintah karena dianggap telah memenuhi standar operasional yang ditetapkan. Adapun aspek legalitas yang diperlukan oleh Arcraft *Space* sebagai berikut :

1. Akta Notaris
2. KTP dan NPWP pemegang saham
3. Izin lokasi
4. Surat Izin Usaha Perdagangan
5. SPPL
6. SKT KPP (Surat Keterangan Terdaftar Kantor Pelayanan Pajak).