

PROYEK AKHIR
RENCANA BISNIS “FLICKS AND FLAMES: More Than Just a Movie”

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
Dalam menempuh studi pada
Program Diploma IV



Disusun Oleh :
YEMIMA MEYRISTA SINAGA
2021310011

PROGRAM STUDI PENGELOLAAN USAHA REKREASI
JURUSAN PARIWISATA
POLITEKNIK PARIWISATA NHI BANDUNG
2025



Business Plan
Of
FLICKS AND FLAMES
"More Than Just a Movie"

PRESENTED BY

YEMIMA MEYRISTA SINAGA

 +62 822 1628 4996

 www.flicksandflames.com

 flicksandflames@gmail.com

 Jl. Kolonel Masturi, Kab. Bandung

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Yemima Meyrista Sinaga
Tempat/Tanggal Lahir : Bandung / 11 Mei 2002
NIM : 2021310022
Program Studi : Pengelolaan Usaha Rekreasi
Jurusan : Kepariwisataaan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Proyek Akhir yang berjudul:

RENCANA BISNIS “Flicks and Flames: More Than Just a Movie”

Ini adalah merupakan hasil karya dan hasil penelitian saya sendiri, bukan merupakan hasil penjiplakan, pengutipan, penyusunan oleh orang atau pihak lain atau cara-cara lain yang tidak sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku di Politeknik Pariwisata NHI Bandung dan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan kecuali arahan dari Tim Pembimbing.

2. Dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang atau pihak lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan sumber, nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Surat Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dalam naskah Proyek Akhir ini ditemukan adanya pelanggaran atas apa yang saya nyatakan di atas, atau pelanggaran atas etika keilmuan, dan/atau ada klaim terhadap keaslian naskah ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Pariwisata NHI Bandung ini serta peraturan-peraturan terkait lainnya.
4. Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 19 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Yemima Meyrista Sinaga

NIM: 2021310022

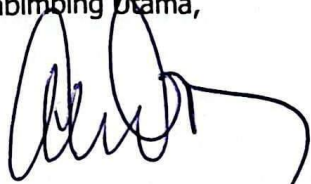
LEMBAR PENGESAHAN

PROYEK AKHIR

Rencana Bisnis "FLICKS AND FLAMES: More Than Just a Movie"

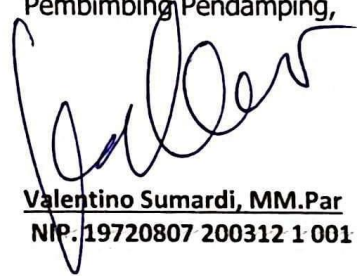
NAMA : Yemima Meyrista Sinaga
NIM : 2021310022
JURUSAN : Kepariwisataan
PROGRAM STUDI : Pengelolaan Usaha Rekreasi

Pembimbing Utama,



Dr. Andre Hernowo, SE., M.Si., Ak., CHE
NIP. 19670217 199303 1 001

Pembimbing Pendamping,



Valentino Sumardi, MM.Par
NIP. 19720807 200312 1 001

Bandung, 17 Juni 2025

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerjasama,



Ni Gusti Made Kerti Utami, BA., MM.Par., CHE.

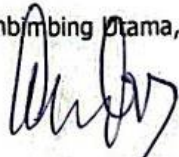
NIP. 19710316 199603 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

PROYEK AKHIR
RENCANA BISNIS "FLICKS AND FLAMES : More Than Just a Movie"

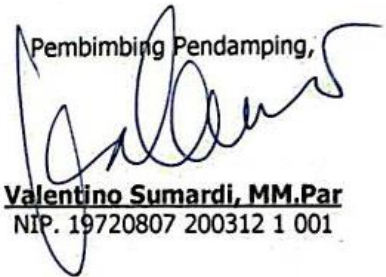
NAMA : YEMIMA MEYRISTA SINAGA
NIM : 2021310022
JURUSAN : KEPARIWISATAAN
PROGRAM STUDI : PENGELOLAAN USAHA REKREASI

Pembimbing Utama,



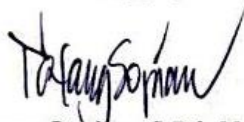
Dr. Andre Hernowo, SE., M.Si., Ak., CHE
NIP. 19670217 199303 1 001

Pembimbing Pendamping,



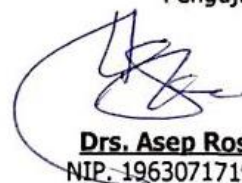
Valentino Sumardi, MM.Par
NIP. 19720807 200312 1 001

Penguji I,



Tatang Sopran, S.Pd., M.Hum
NIP. 19701009 200605 1 001

Penguji II,

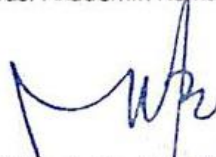


Drs. Asep Rosadi, M.AP
NIP. 19630717199903 1 001

Bandung, 01 Agustus 2025

Mengetahui,

Kabag. Administrasi Akademik Kemahasiswaan dan Kerja Sama



Ni Gusti Made Kerti Utami, BA., MM.Par., CHE
NIP. 19710316 199603 2 001

Menyetujui,

Direktur Politeknik Pariwisata NHI Bandung



Dr. Anwari Masatip., MM.Par., CEE
NIP. 19750415 2000212 1 001

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis telah berhasil menyelesaikan Proyek Akhir yang berjudul “Rencana Bisnis – *Flicks and Flames :More Than Just a Movie*” ini sebagai salah satu syarat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Diploma IV, program studi Pengelolaan Usaha Rekreasi di Politeknik Pariwisata NHI Bandung, sekaligus sebagai bentuk penerapan ilmu yang telah diperoleh selama delapan semester masa studi

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan inspirasi selama proses penyusunan proyek akhir ini. Dengan penuh rasa hormat, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih khusus kepada:

1. Bapak Dr. Anwari Masatip, MM.Par., selaku Direktur Politeknik Pariwisata NHI Bandung.
2. Ibu Ni Gusti Made Kerti Utami, BA., M.M.Par., CHE., selaku Kepala Bagian Administrasi Akademik, Kemahasiswaan, dan Kerjasama Politeknik Pariwisata NHI Bandung.
3. Ibu Endah Trihayuningtyas, S.Sos., MM.Par., selaku Ketua Jurusan Kepariwisataan.
4. Bapak Dicky Arsyul Salam, S.Par., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi.
5. Bapak Dr. Andre Hernowo, SE., M.Si., Ak., CHE., selaku Pembimbing Utama.
6. Bapak Valentino Sumardi, A.Par., MM.Par., selaku Pembimbing Pendamping.
7. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis.
8. Teman - teman seperjuangan dan seluruh keluarga besar Program Studi Pengelolaan Usaha Rekreasi

Berkat kebaikan serta dukungan dari berbagai pihak yang telah disebutkan sebelumnya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan Proyek Akhir ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa Proyek Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan dan memiliki sejumlah keterbatasan. Oleh karena itu, masukan dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan guna menyempurnakan karya ini. Penulis mengucapkan terima kasih dan berharap Proyek Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak di masa mendatang.

Bandung, 30 Mei 2025

Hormat penulis,

Yemima Meyrista Sinaga

DAFTAR ISI

PERNYATAAN MAHASISWA	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
EXECUTIVE SUMMARY	xiv
BAB I DESKRIPSI BISNIS.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Gambaran Umum Bisnis	4
1. Deskripsi Bisnis.....	4
2. Deskripsi Logo dan Nama	6
3. Identitas Bisnis	7
C. Visi dan Misi.....	8
D. Industry Analysis.....	8
E. Gambaran Umum Produk dan Jasa	12
F. Jenis/Badan Usaha.....	13
G. Aspek Legalitas	14
BAB II RENCANA PRODUK/JASA	15
A. Daftar dan Deskripsi Produk/Jasa	15
1. <i>Cinema Experiences</i>	17
2. <i>Sky Lantern</i>	19
3. <i>Moonfire BBQ</i>	19

B.	Alasan dan Keunggulan Produk/Jasa	20
C.	Penyajian dan Kemasan Produk/Jasa	22
D.	Analisa Resources	24
E.	Analisa Proses Produk/Jasa	26
F.	Inventory System	30
G.	<i>Supply Chain</i>	31
BAB III RENCANA PEMASARAN		33
A.	Riset Pasar	33
1.	Analisa Survey	33
2.	Segmen, Target, Positioning	36
B.	Analisa Produk – Market Fit.....	40
C.	Analisa Kompetitor	43
D.	Program Pemasaran.....	46
E.	Media Pemasaran	51
F.	Proyeksi Penjualan	52
BAB IV ASPEK SDM DAN OPERATIONAL.....		55
A.	Identitas owners/founders.....	55
B.	Struktur Organisasi.....	56
C.	<i>Job Analysis dan Job Description</i>	56
D.	<i>Manning Budget/Anggaran Tenaga Kerja</i>	62
E.	<i>Recruitment & Hiring Procedure</i>	63
F.	<i>Service Scape (Layout, Flow, SOP)</i>	65
G.	Action Plan & Report	75
BAB V ASPEK KEUANGAN.....		78
A.	Metode Pencatatan Akuntansi.....	78
B.	<i>Capital Expenditure (Identifikasi Initial Investment)</i>	79
C.	<i>Time Value of Money (Nilai Waktu Uang)</i>	82
D.	Pendanaan Investasi	84
E.	Identifikasi <i>Cash Inflow & Outflow</i>	87

F. Penentuan Titik Impas	89
G. Metode Penilaian Investasi (<i>Capital Budeting</i>).....	90
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rencana Penayangan Film	18
Tabel 2. 2 Harga Produk Flick and Flames	19
Tabel 2. 3 Service Package.....	22
Tabel 2. 4 Sumber Daya Fisik	24
<i>Tabel 2. 5 Supply Chain</i>	<i>32</i>
Tabel 3. 1 Segmentasi <i>Flicks and Flames</i>	37
Tabel 3. 2 Market Size <i>Flicks and Flames</i>	39
Tabel 3. 3 Market Size <i>Flicks and Flames</i>	39
Tabel 3. 4 Javalein Board <i>Flicks and Flames</i>	41
Tabel 3. 5 Analisa Kompotitor.....	44
Tabel 3. 6 Media Pemasaran <i>Flicks and Flames</i>	52
Tabel 3. 7 Proyeksi Penjualan	54
52	
Tabel 4. 1 Anggaran Tenaga Kerja <i>Flicks and Flames</i>	63
Tabel 4. 2 Jadwal Operasional <i>Flicks and Flames</i>	67
Tabel 4. 3 Skema Pembelian Tiket.....	68
Tabel 4. 4 SOP Penjualan dan Pemeriksaan Tiket	69
Tabel 4. 5 SOP Kegiatan Sky Lantern	70
Tabel 4. 6 SOP Layanan F&B	71
Tabel 4. 7 Pelayanan Pengunjung Umum	71
Tabel 4. 8 Action Plan <i>Flicks and Flames</i>	75
Tabel 5.1 Tangible Invesment.....	79

Tabel 5. 2 Intangible Invesment	81
Tabel 5. 3 Working Capital.....	82
Tabel 5. 4 Total Invesment	82
Tabel 5. 5 Pendanaan Investasi.....	84
Tabel 5. 6 Loan Installment Schedule	86
Tabel 5. 7 Revenue Breakdown.....	87
Tabel 5. 8 Income statement.....	89
Tabel 5. 9 Break Even Poin	90
Tabel 5. 10 Cash Flow Projection.....	91
Tabel 5. 11 Net Present value	93
Tabel 5. 12 Internal Rate of Return (IRR).....	94
Tabel 5. 13 Payback Period	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo Flicks and Flames	6
Gambar 1. 2 Porter five Force	10
Gambar 2. 1 Ilustrasi Produk Cinema Experiences (Tampak Luar)	17
Gambar 2. 2 Ilustrasi Produk Cinema Experiences (Tampak Dalam)	17
Gambar 2. 3 Ilustrasi Produk Sky Lantern.....	19
Gambar 2. 4 Ilustrasi Produk Moonfire BBQ	19
Gambar 2. 5 hasil penyebaran kuesioner Market Test dan Prototype.....	20
Gambar 2. 6 Service Package	22
Gambar 2. 7 Design	26
Gambar 2. 8 Hasil Kuesioner Survey (Kemungkinan membeli produk/jasa)	29
Gambar 3. 1 Hasil Kuesioner Survey (Domisili)	33
<i>Gambar 3. 2 Hasil Kuesioner Survey (Minat menonton)</i>	<i>34</i>
Gambar 3. 3 Hasil Kuesioner Survey (Kertertarikan menonton di luar ruangan) .	34
Gambar 3. 4 Hasil Kuesioner Survey (Ketertarikan terhadap hiburan berbasis pengalaman)	35
Gambar 3. 5 Hasil Penyebaran Kuesioner (Minat Pribadi Terhadap Trend Wisata Berbasis Pengalaman).....	35
Gambar 3. 6 Hasil Penyebaran Kuesioner (Preferensi Harga Terhadap Produk) .	36
Gambar 3. 7 Hasil Penyebaran Kuesioner (Preferensi Harga Produk).....	48
Gambar 3. 8 Proses Penetapan Harga Jual	53

Gambar 4. 1 Foto Owner.....	55
Gambar 4. 2 Struktur Organisasi Flicks and Flames	56
Gambar 4. 3 Area Map Dusun Bambu.....	66
Gambar 4. 4 Layout Flicks and Flames	66
Gambar 4. 5 Customer Flow	72

EXECUTIVE SUMMARY

Proyek akhir ini merupakan perencanaan bisnis dari *Flicks and Flames*, sebuah usaha di bidang hiburan dan rekreasi yang menghadirkan pengalaman menonton dengan konsep *Outdoor Movie* berbasis pengalaman dengan produk utama berupa Cinema Experiences - pengalaman menonton film di alam terbuka yang dipadukan dengan aktivitas rekreasi seperti BBQ dan Sky lantern. Lokasi penyelenggaraan dipilih secara strategis yaitu Dusun Bambu, yang berlokasi di Jl. Kolonel Masturi KM. 11, Kertawangi, Cisarua, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40551, merupakan salah satu destinasi wisata alam dan rekreasi di bawah naungan **PT. Lawang Angin Group**.

Latar belakang rencana bisnis ini berangkat dari pertumbuhan signifikan industri hiburan dan pariwisata di Indonesia, di mana pendapatan sektor hiburan mencapai US\$135,95 juta pada 2022 dan diproyeksikan meningkat menjadi US\$431,35 juta pada 2029 (CAGR 14,12%), serta pertumbuhan pariwisata sebesar 11,36% pada 2024. Namun, ketersediaan bioskop masih terbatas dan didominasi oleh bioskop konvensional yang belum menawarkan pengalaman imersif berbasis rekreasi. Di sisi lain, tren *experiential tourism* semakin diminati, bahkan mencapai 60% ketertarikan wisatawan global (Global Growth Agent, 2017). Melalui survei terhadap 404 responden, ditemukan bahwa minat terhadap konsep bisnis *Flicks and Flames* sangat tinggi, menunjukkan potensi pasar yang kuat khususnya di wilayah Bandung yang masih minim pesaing dalam segmen bioskop luar ruang.

Tujuan dari bisnis ini adalah untuk memenuhi kebutuhan pasar akan hiburan yang inovatif sekaligus memberikan pengalaman wisata yang tak terlupakan. Manfaat yang ditawarkan antara lain: memberikan alternatif hiburan yang menarik,



meningkatkan pengalaman wisatawan dengan kombinasi film dan rekreasi, mendukung tren *experiential tourism*, serta mengisi celah pasar akibat keterbatasan bioskop di Indonesia.

Berdasarkan hasil kuesioner market need assessment kepada 404 responden dimana sekitar 93,8% menyatakan bahwa tertarik dengan konsep yang ditawarkan oleh *Flicks and Flames* , hasil kuesioner market test prototyping kepada 202 responden bahwa 98,5% responden menyatakan tertarik dan bersedia membeli produk yang ditawarkan, dan hasil wawancara produk test prototyping kepada Expert (Executive Ranger Treasure Bay Bintan, sebuah Perusahaan di bidang attraction) menyatakan setuju dengan prototype dari *Flicks and Flames* .

Total investasi yang dibutuhkan sebesar Rp816,568,000, terdiri dari investasi tangible (69,95%), intangible (25,04%), dan modal kerja (5,00%), dengan sumber pendanaan berasal dari modal pemilik sebesar 60% dan pinjaman bank sebesar 40% dengan bunga 11%. Proyeksi pendapatan tahun pertama mencapai Rp. 755,040,000, yang terus meningkat hingga Rp. 1,057,680,000 pada tahun kelima, dengan berbagai sumber seperti penjualan tiket movie, lantern, BBQ, dan sewa venue. Bisnis ini memiliki Break Even Point (BEP) tahunan berkisar Rp656,063,945 dan payback period berkisar selama 3 tahun 2 bulan, sehingga menunjukkan bahwa *Flicks and Flames* merupakan usaha yang layak dijalankan, baik dari sisi pasar maupun keuangan.



DAFTAR PUSTAKA

- Aden, F., Anggi, & Ismail, I. (2025). Pengertian Strategi TAM SAM SOM dan Cara Menghitungnya. Retrieved from <https://accurate.id/marketing-manajemen/pengertian-strategi-tam-sam-som/>
- AELI, S. D., & AELI, H. (1970). *Experiential tourism* sebagai Andalan Industri Pariwisata di Masa Paska Pandemi. diakses dari <https://www.aeli.or.id/experiential-tourism-sebagai-andalan-industri-pariwisata-di-masa-paska-pandemi/>
- Arifin, S. (2023). *Mengenal Apa Itu Layout: Pengertian, Tujuan, Manfaat, Elemen Dasar dan Prinsip Pembuatannya: Berita: Gamelab Indonesia*. Retrieved from <https://www.gamelab.id/news/2197-mengenal-apa-itu-layout-pengertian-tujuan-manfaat-elemen-dasar-dan-prinsip-pembuatannya>
- Budi, J. (2022). *Mengenal 2 Metode Pencatatan*. Retrieved from [sobatpajak: https://www.sobatpajak.com/article/62bc26631f70cd0421952811/Mengenal%20%20Metode%20Pencatatan%20Akuntansi](https://www.sobatpajak.com/article/62bc26631f70cd0421952811/Mengenal%20%20Metode%20Pencatatan%20Akuntansi)
- Entertainment - Indonesia: Statista Market Forecast. (n.d.). diakses dari <https://www.statista.com/outlook/amo/app/entertainment/indonesia>
- Expert Survey: Sektor Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tumbuh pada 2024. (n.d.). diakses dari <https://kemenparekraf.go.id/ragam-pariwisata/expert-survey-sektor-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-tumbuh-pada-2024>
- Fadhilah, I., & Hira, A. (2023). Brand Positioning Adalah: Pengertian, Jenis, dan Manfaatnya. Retrieved from https://markplusinstitute.com/explore/brand-positioning-adalah/?srsltid=AfmBOoq23B9n4zGSQpz5ttZn8EVsO_hjtVC5xftTpz1JZ0gv-PaC44xe
- Fandy, A. (2023). Apa itu SOP? Pengertian, Fungsi, dan Manfaatnya. Retrieved from https://www.gramedia.com/best-seller/apa-itu-sop/?srsltid=AfmBOorNE454FqLHhZPw-xXmYxCD0y2zS5gGWEeF08CdfpqKMBsv_JT1
- Fauziyah, R. N. (2023). Contoh Action Plan Sederhana Untuk Bisnis, Personal, Marketing, Sekolah, Project Management. Retrieved from https://www.gramedia.com/best-seller/contoh-action-plan-sederhana/?srsltid=AfmBOoo-aOtzgLGlhOHiWz3m6h1N-Y8QhkvvhT4_MX2FfU2ttFyhT3a-
- Fitzsimmons, J. A., & Fitzsimmons, M. J. (2011). *Service management: Operations, strategy, information technology* (7th ed.). McGraw-Hill.

- Geliat Sektor Pariwisata Pacu Pertumbuhan Ekonomi. (n.d.). diakses dari <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/9026/geliat-sektor-pariwisata-pacu-pertumbuhan-ekonomi?lang=1>
- GoodStats. (n.d.). Jumlah Bioskop Masih Minim, Bagaimana Harapan untuk Perfilman Indonesia? diakses dari <https://goodstats.id/article/jumlah-bioskop-yang-masih-minim-harapan-untuk-perfilman-indonesia-UeaiX>
- Kotler, P., Armstrong, G., & Opresnik, M. O. (2018). *Principles of marketing* (17th global ed.). Pearson Education Limited.
- Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2017). *Marketing 4.0: Bergerak dari tradisional ke digital* (Terj. Dian Mariani). Gramedia Pustaka Utama.
- Mediana, M. I. (2023, January 20). *Time Value of Money: Arti, Manfaat, Konsep, dan Rumusnya*. Retrieved from glints: <https://glints.com/id/lowongan/time-value-of-money-adalah>
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers*. Wiley.
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., & Smith, A. (2014). *Value proposition design*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.
- Pamungkas. (2023). *Inilah Pentingnya Cash Flow Projection untuk Kelancaran Bisnis Baru Anda*. Retrieved from kiriminaja: <https://kiriminaja.com/blog/inilah-pentingnya-cash-flow-projection-untuk-kelancaran-bisnis-baru-anda#:~:text=Cash%20Flow%20projection%20adalah%20pengukuran,keuangan%20bisnis%20yang%20sedang%20dijalani>
- Salsabila, N., Annisa, S., Fadhila, S., & Khairani, S. N. (2025). Transformasi perilaku penonton di era digital: Faktor-faktor yang mempengaruhi kunjungan ke bioskop di Indonesia
- Samuel, J. (2021). Validasi Ide Bisnis Menggunakan Javelin Board. Retrieved from <https://sis.binus.ac.id/2021/04/09/validasi-ide-bisnis-menggunakan-javelin-board/>
- Schmidgall, R. S. (2016). *Hospitality Industry Managerial Accounting* (Edisi ke-8). AHLEI American Hotel & Lodging Educational Institute.
- Universitas Islam Nahdlatul Ulama. (2019). *Manajemen sumber daya manusia: Teori dan kasus* (Edisi 1, Cetakan pertama). Universitas Islam Nahdlatul Ulama.
- Wardhana, A. (2021). *Konsep bauran pemasaran 4P dan 7P*. Dalam E. Hendrayani, W. Sitinjak, G. P. E. Kusuma, D. A. Yani, N. N. K. Yasa, T. Chandrayanti, V. Wisataone, A. Wardhana, R. Sinaga, & N. Hilal, *Manajemen pemasaran (Dasar & Konsep)*. CV Media Sains Indonesia