

## INTISARI

Menurut Global Entertainment dan Media Outlook 2016 tercatat pertumbuhan hiburan dan media tahun 2016 di Indonesia tumbuh sebesar 8% sedangkan pertumbuhan Global industri entertainment dan media hanya sebesar 5% (PWC, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa industri entertainment dan media di Indonesia jauh lebih prospektif dibandingkan pertumbuhan Global. Dalam dunia *entertainment* yang menjadi perhatian adalah para pelaku di Dunia tersebut yaitu talenta seni dan hiburan yang mana harus bisa menghibur dan masyarakat, tetapi menjadi seorang *entertainer talents* tidaklah mudah banyak tantangan yang dihadapi untuk bisa menjadi seorang entertainer yang profesional, dikenal masyarakat, dan susahnyanya masuk kedalam manajemen talenta ternama. Sementara itu masyarakat yang mengadakan acara susah menemukan talenta seni dan hiburan untuk mengisi acara yang mereka adakan. Platform Talentaku hadir untuk menyelesaikan masalah dengan cara mempertemukan talenta seni dan hiburan yang mana saling membutuhkan. Platform ini akan disusun menggunakan rencana bisnis yang bertujuan untuk menganalisis kelayakan bisnis.

Penyusunan rencana bisnis ini menggunakan sudut pandang dari sisi eksternal dan internal untuk mendukung keberlangsungan bisnis, kemudian didukung dengan sembilan blok kanvas model bisnis, peta empati, dan analisis rencana bisnis menggunakan analisis fungsional yaitu rencana pemasaran, operasional, sumber daya manusia, dan keuangan, selain itu menggunakan analisis non ekonomi terdiri dari aspek sosial, hukum, dan lingkungan alam.

Bersumber pada hasil dari penelitian CV. Talentaku Indonesia memiliki nilai investasi awal yang dibutuhkan untuk memulai usaha ini sejumlah sebesar Rp.388.396.000. Penjualan pada tahun pertama diperkirakan Rp.925.175.000 dan diproyeksikan sesuai skenario optimis akan meningkat setiap tahunnya sebesar dua puluh persen dan skenario pesimis sampai sepuluh persen. dan biaya operasional yang dikeluarkan pada tahun pertama sebesar Rp.853.596.000 dan akan mengalami peningkatan setiap tahun sebesar empat persen sesuai inflasi, setelah perhitungan arus kas memiliki nilai NPV positif sebesar Rp.595.304.176 dan IRR sebesar 17.56 persen, sedangkan *Payback Period* (PP) selama 3.14 tahun. Dengan demikian hasil tersebut layak secara ekonomi untuk dijalankan dan secara non-ekonomi usaha ini mampu meningkatkan peluang kerja masyarakat, menambah penghasilan pelaku talenta seni dan hiburan, melestarikan seni budaya di Indonesia, memberdayakan masyarakat untuk bisa mempunyai talenta seni dan hiburan.

**Kata Kunci:** Rencana bisnis, model bisnis, *platform* talenta seni dan hiburan, *e-marketplace*

## ABSTRACT

According to Global Entertainment and Media Outlook 2016 it was noted that the growth of entertainment and media in 2016 in Indonesia grew by 8% while the growth of Global entertainment and media industry in 2016 was only 5% (PWC, 2016). This shows that the entertainment industry and media in Indonesia are much more prospective than Global growth. In the entertainment world of concern is the perpetrators of the world that is the talent of art and entertainment which should be able to entertain and can inspire us all, but becoming an entertainer talents is not easy many challenges faced to become a professional entertainer, and it's hard to get into the famous talent manajemen. Meanwhile, people who organize events are difficult to find art and entertainment talents to fill the event that they held. My Talent *Platform* comes to solve problems by bringing together art and entertainment talents where they need each other. The *platform* will be structured using a business plan that aims to analyze the business feasibility.

The preparation of this business plan is to use the angle of view of the external side and internal to support the sustainability of the business, then supported with the nine blocks of the canvas model business, a map of empathy, and analysis of business plans using functional analysis, among others, marketing plan, operations, human resources, and finance, in addition to using the analysis of non-economic aspects of social, legal, and natural environment.

Based on the results of the study CV. Talentaku Indonesia has the value of the initial investment required to start this business a number of Rp.388.396.000. Sales in the first year is estimated at Rp.925.175.000 and is projected according to the optimistic scenario will increase annually by twenty percent and a pessimistic scenario of up to ten percent. and operational costs incurred in the first year amounting to Rp.853.596.000 and will be increased every year by four percent, according to inflation, after the calculation of the cash flow has a value of positive NPV of Rp.595.304.176 and an IRR of 17.56 percent, while the Payback Period (PP) for 3.14 years. Thus these results are economically feasible to run and non-economic business is able to increase the employment opportunities of the community, add to the income of the offender talents in art and entertainment, and preserve the art and culture in Indonesia, empowering the community to have talents in art and entertainment.

**Keywords:** *Business plan, model business, platform talent of arts and entertainment, e-marketplace*