

## ABSTRAK

### KANVAS MODEL BISNIS FRONT STATION EDUTAINMENT STUDIO

**Fariza Siswanti**

**17/417435/PEK/22998**

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun nilai edukasi yang diinginkan pasar (*trend* dan *demand*) melalui konten media berbentuk kartun untuk anak usia 2-5 tahun serta merancang dan mengkaji model bisnis *edutainment studio* yang layak dari segi ekonomi maupun non ekonomi. Penelitian ini menggunakan pendekatan peta empati dalam proses perancangan untuk mengetahui *trend* dan *demand* yang diinginkan pasar. Sedangkan dalam menganalisis hasil rancangan menggunakan model bisnis kanvas sebagai alat bantu untuk menggambarkan rencana bisnis melalui sembilan blok. Analisis kelayakan ekonomi menggunakan perhitungan NPV, IRR dan PP. Sementara itu, analisis kelayakan non ekonomi mencakup aspek hukum, sosial, dan lingkungan. Hasil analisis yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang positif bahwa rencana bisnis usaha *edutainment studio* “Front Station” layak untuk dijalankan.

**Kata kunci:** peta empati, model bisnis kanvas, *edutainment studio*, usia 2-5 tahun, nilai edukasi

## ***ABSTRACT***

### ***BUSINESS MODEL CANVAS FRONT STATION EDUTAINMENT STUDIO***

**Fariza Siswanti**  
**17/417435/PEK/22998**

*The purpose of this research is to develop educational values of animated cartoons for children aged 2-5 years based on markets. Secondly, to capture that the business model of edutainment studio has economic and non-economic feasibility. This study uses an empathy map approach in the design process to determine trends and demands desired by the market. Whereas in analyze the design results is using the canvas business model. As a tool to describe the business plan through nine blocks. Feasibility analysis used in this research is economy feasibility analysis and non-economy feasibility analysis, where economy feasibility analysis includes calculation of NPV, IRR and PP. In non-economy feasibility analysis includes law aspect, environment impact assessment aspect and social aspect. The result from the calculations and the analysis are showing positive. In conclusion, the business plan of edutainment studio “Front Station” is acceptable.*

**Keywords:** *empathy map, model business canvas, edutainment studio, children aged 2-5 years, educational values*