

ABSTRAK

RENCANA BISNIS KRESNA ANIMASI STUDIO

Khrisna Herdiana Perdana

14/376587/PEK/20354

Menonton televisi adalah salah satu kegiatan anak-anak di Indonesia. Melalui televisi anak-anak dapat melakukan pembelajaran dan mendapatkan pendidikan. Namun kondisi saat ini, terdapat penurunan jumlah program tayangan untuk anak dari tahun ke tahun. Dengan jumlah penduduk anak-anak di Indonesia yang cukup signifikan, jumlah tayangan untuk anak-anak dinilai tidak cukup sebanding. Hal tersebut akan dapat berpengaruh kepada perkembangan perilaku anak-anak.

Peraturan perundangan mewajibkan media untuk berperan dalam melakukan pemberian informasi yang bersifat edukatif dan bermanfaat baik secara aspek sosial, budaya, pendidikan dan agama. Oleh karena itu terdapat kebutuhan akan adanya program yang memiliki unsur edukatif untuk anak-anak. Hal tersebut membuka peluang didirikannya bisnis rumah produksi Kresna Animasi Studio.

Kresna Animasi Studio merupakan model bisnis yang dirancang untuk menjawab kebutuhan konsumen. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan bisnis Kresna Animasi Studio. Metode yang akan digunakan adalah menggunakan desain penelitian deskriptif studi kasus. Alat bantu analisis yang digunakan adalah lima kekuatan Porter, kanvas model bisnis dan rencana bisnis fungsional.

Atas analisa yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa bisnis Kresna Animasi Studio layak untuk dijalankan. Hal ini dikarenakan proposisi nilai yang ditawarkan akan menjadi keunggulan kompetitif dalam memenangkan persaingan dalam industri.

Kata kunci: rencana bisnis, animasi, lima kekuatan Porter, kanvas model bisnis, *entrepreneurship*.

ABSTRACT

BUSINESS PLAN OF KRESNA ANIMASI STUDIO

Khrisna Herdiana Perdana

14/376587/PEK/20354

Watching a television is one of the activities of children in Indonesia. Through television children can learn and get an education. However, at present the number of appropriate television programs for children is decreasing from year to year. With a significant population of children in Indonesia, the number of appropriate television program for children is not quite. This will affect the children's growth.

Laws and regulation require the media to play a role in providing educational and beneficial information both in social, cultural, educational and religious aspects. So there was a need about program which gave an education element for children. That condition has created the opportunity of the establishment of Kresna Animasi Studio production house business.

Kresna Animasi Studio is a business model design to answer the need of consumer. This study was conducted to determine the feasibility of Kresna Animasi Studio business. The research method is conducted by using descriptive research design with case study method. Analysis tools is Porter's five forces, business model canvas and functional business plan concept.

Based on the results of analysis, Kresna Animasi Studio is feasible to run. The company's value proposition is assessed will become company's competitive advantage in winning competition in industry.

Keywords: business plan, animation, porter's five forces, business model canvas, entrepreneurship.