

RINGKASAN EKSEKUTIF

Pertambahan jumlah penduduk, perlambatan pertumbuhan ekonomi, tuntutan kerja yang semakin banyak, dan iklim kompetisi yang semakin ketat menyebabkan tingkat stress semakin tinggi, khususnya bagi masyarakat perkotaan. Kompetisi yang ketat dapat menyebabkan orang kehilangan waktu berkualitas bersama keluarga.

Menyadari perlunya menjaga harmoni dalam hidup, orang merasa perlu mengkompensasi kesibukannya dengan *leisure*. Salah satu pilihan terbaik dalam melepas stress adalah berkumpul bersama keluarga, baik bersantai di rumah atau dengan mengunjungi taman hiburan yang ada, dengan harapan paska kunjungan dapat menjadi lebih segar, penuh vitalitas, lebih bugar untuk bersiap menjalani aktifitas, juga dapat menjaga hubungan antar anggota keluarga agar tetap hangat dan harmonis. Fenomena ini tak hanya terjadi diluar negeri tapi juga di Indonesia. Setiap waktu libur tiba, animo masyarakat mengunjungi taman hiburan sangat tinggi. Tampaknya masyarakat berusaha mengoptimalkan saat libur dengan berlibur bersama keluarga mengunjungi objek wisata yang ada. Fenomena berlibur telah menjadi agenda tahunan masyarakat dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan.

AFSA dibuat untuk menjawab kebutuhan tersebut yang mengkombinasikan antara hiburan, teknologi dan edukasi dengan nuansa kedirgantaraan. Layanan yang dapat dinikmati oleh pengunjung antara lain simulasi terbang tematik, teater 4D, petualangan sains, *wind tunnel*, *air baloon* dan pemutaran film dokumenter dan wahana lainnya. Selain itu pengunjung dapat menikmati panggung teater budaya, *community corner*, *game zone*, pagelaran aneka even tahunan seperti kompetisi pesawat kertas, dan kompetisi *aeromodelling*. Pengunjung juga dapat memanfaatkan perpustakaan yang tersedia untuk mempelajari berbagai hal tentang dirgantara.

Saat ini *learning by experiencing* adalah ungkapan yang lebih tepat untuk menggambarkan "*Edutainment*", yaitu sebuah konsep yang terbilang baru, yang saat ini sedang dikembangkan oleh AFSA. Edutainment adalah akronim dari "*education plus entertainment*". Dapat diartikan sebagai program pendidikan yang dikemas dalam konsep hiburan, sehingga pengunjung hampir tidak menyadari bahwa mereka sedang diajak untuk belajar atau memahami nilai-nilai (*value*) setiap individu.

Target pasar utama AFSA adalah konsumen B2C (*Business to Consumer*) dengan rentang usia 7 – 29 tahun dengan pengeluaran rutin per bulan minimal Rp. 1.000.000,- yang berada di area Jakarta, Banten, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi dan Jawa Barat.. Ukuran pasar ini mencapai jumlah 6.8 juta jiwa dan target kunjungan minimal sebanyak 30%, yaitu 2 juta pengunjung.

AFSA didirikan dengan nilai investasi aktiva tetap Rp 99,7M dan biaya **pra-operasi** sebesar Rp.8,9M. Sumber pendanaan hingga tahun-tahun awal kegiatan operasi perusahaan berasal dari pinjaman bank, sebesar Rp 65M serta modal sendiri Rp 34,3M. Terkait dengan lokasi, PT Arundati Angkasa Indonesia bekerja sama dengan PT Pembangunan Jaya Ancol sebagai penyedia lahan, bentuk kerja sama operasional (KSO) dengan opsi bagi hasil atau *Revenue Sharing* 88% (perusahaan) : 12% (Ancol).

Perusahaan telah melakukan analisa kelayakan investasi dimana pada scenario *Most Likely*, nilai NPV (*Net Present Value*) yang diperoleh adalah sebesar Rp. 170,7M Dengan *Discounted Payback Period* selama 2,57 tahun dan *Internal Rate of Return* 64,55%.