

BAB 1

SOLUCINE STUDIO

1.1. Ringkasan Umum

1.1.1. Gambaran Usaha Secara Keseluruhan

Semakin kesini orang semakin banyak membuat bangunan dan juga banyak menghancurkan bangunan. Salah satu penyebab hal tersebut bisa terjadi karena tidak ada keterkaitan antara penghuni bangunan dengan bangunan yang ia tempati. Hal itu mengakibatkan orang dengan mudah mengubah area lahan kosong menjadi sebuah bangunan. Jika dibiarkan terus menerus hal tersebut dapat mengakibatkan berkurangnya lahan kosong dan berdampak kepada berkurangnya area resapan air. Daerah resapan air pada hakikatnya adalah sebuah daerah yang disediakan untuk masuknya air dari permukaan tanah ke dalam zona jenuh air sehingga membentuk suatu aliran air di dalam tanah. Fungsi dari daerah resapan air sendiri adalah untuk menampung debit air hujan yang turun di daerah tersebut. Secara tidak langsung daerah resapan air memegang peran penting sebagai pengendali banjir dan kekeringan di musim kemarau. Dampak yang terjadi bila alih fungsi lahan yang terjadi tak terkendali diantaranya adalah banjir. Banjir terjadi karena tidak adanya tanah yang menampung air hujan. Dampak yang lain yakni kekeringan diwaktu musim kemarau. Ini terjadi karena air hujan yang turun di musim hujan tidak tertampung di dalam tanah akibatnya air tanah sedikit bahkan tak ada lagi.

Tantangan saat merancang sebuah desain bangunan akan semakin bertambah. Para desainer tidak hanya dituntut untuk membuat bangunan yang fungsional namun juga memiliki estetika serta tidak langsung harus membuat keterikatan antara penghuni bangunan dengan bangunan yang dihuni sehingga tidak hanya berfungsi dengan baik dan indah. Dalam hal ini, tuntutan yang sebenarnya adalah bagaimana desainer mendesain sebuah bangunan atau ruang yang dapat diterima oleh lingkungan. Oleh karena itu, desainer selalu dihadapkan dengan tantangan untuk mempelajari cerita kenapa bangunan tersebut didirikan dan keadaan lingkungan di sekitarnya.

Tidak bisa dihindari salah satu penyebab pemanasan global di dunia adalah dari bangunan. Perancangan bangunan yang tidak sesuai dengan keadaan lingkungan di sekitarnya cenderung akan membuat operasional bangunan semakin bertambah. Operasional tersebut diantaranya seperti penggunaan listrik, *air conditioner*, bahkan penggunaan air yang berlebihan.

Grafik 1.1. Konsumsi Air Bersih Rumah Tangga

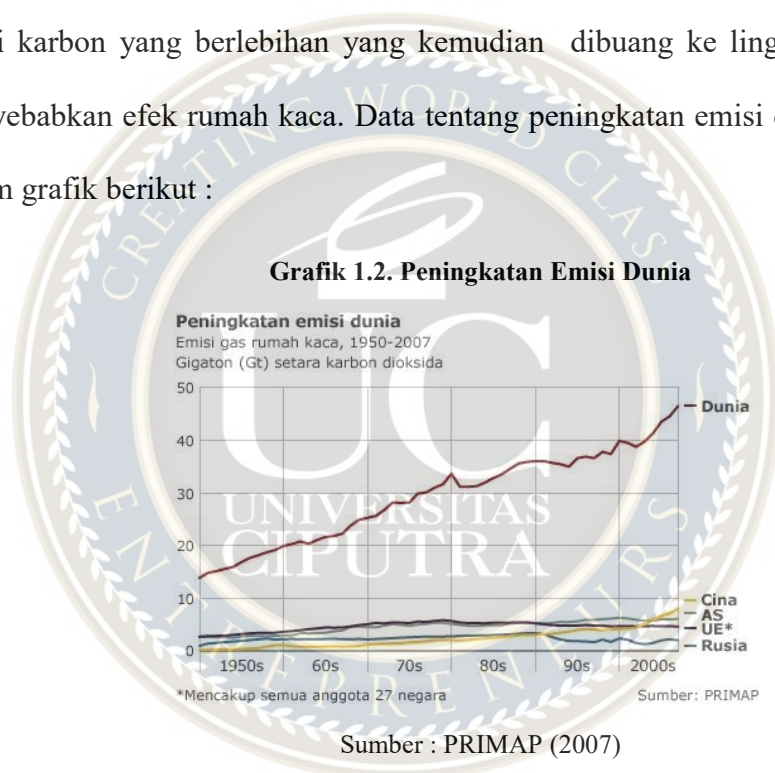


Sumber : BKKBN (2006)

Seperti yang disampaikan Jacques Diouf, Direktur Jenderal Organisasi Pangan dan Pertanian Dunia (FAO), saat ini penggunaan air di dunia naik

dua kali lipat lebih dibandingkan dengan satu abad silam, namun ketersediaannya justru menurun. Akibatnya, terjadi kelangkaan air yang harus ditanggung oleh lebih dari 40% penduduk bumi. Kondisi ini akan kian parah menjelang tahun 2025 karena 1,8 miliar orang akan tinggal di kawasan yang mengalami kelangkaan air secara absolut.

Sedangkan penggunaan listrik berlebihan akan dapat menghasilkan emisi karbon yang berlebihan yang kemudian dibuang ke lingkungan dan menyebabkan efek rumah kaca. Data tentang peningkatan emisi dapat dilihat dalam grafik berikut :



Berdasarkan tabel di atas, di sektor ekonomi penyumbang terbesar efek rumah kaca berasal dari produksi listrik dan panas. Operasional bangunan merupakan salah satu penyumbang terbesar akan pengaruh efek rumah kaca. Hal yang dimaksudkan adalah pemborosan sistem pendinginan atau penghangat, serta sistem penghawaan lainnya yang seharusnya dapat ditanggulangi dengan menganut pendekatan *green design* dalam setiap karya arsitektur.

Berdasarkan penjabaran permasalahan di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa terdapat peluang dari permasalahan yang nantinya akan ditemukan solusinya oleh Solucine Studio.

Solucine

Gambar 1.1. Logo Solucine Studio

Sumber : Data Pribadi (2019)

Nama Solucine Studio berasal dari gabungan dari kata solusi dan nama penulis yaitu Cincin Indah Khairunnisa. Sedangkan huruf “e” di belakangnya bermakana “-nya” dalam Bahasa Jawa. Dengan demikian Solucine Studio diharapkan akan dapat menjadi solusi bagi setiap klien yang datang. Warna hijau dan font yang berbentuk organik dari logo menggambarkan ramah dan dekat dengan alam.

Solucine Studio bergerak di bidang jasa konsultan arsitektur dan interior, namun akan berfokus pada arsitektur yang berfokus dengan pendekatan *green design*.

Sudah banyak upaya yang dilakukan oleh para arsitek dalam menangani hal seperti ini. Salah satu pelapor dari gaya desain ini adalah Arsitek Eko Prawoto. Menurut Eko Prawoto pada wawancaranya oleh

housingestate.com yang di terbitkan pada tanggal 25 Mei 2014, Arsitektur lebih kepada nilai kehidupan yang kemudian mengejawantah menjadi ekspresi. Diawali dengan satu gagasan, ide atau nilai-nilai yang ingin diungkapkan, arsitektur dapat memberi dampak positif bagi sekitarnya, membangun kebersamaan. Konsepnya bagaimana keberadaan seseorang tidak membuat keberadaan orang lain menjadi jelek. Misalnya, bangunannya terlalu tinggi sehingga tetangganya tidak mendapat aliran udara. Atau di sekitar perumahan jadi macet dan banjir.

Berdasarkan hal tersebut, Solucine Studio akan ikut berperan dalam mengembangkan arsitektur yang memiliki nilai-nilai personal serta tidak berdampak buruk bagi lingkungan dengan menggunakan *green design* sebagai pendekatannya.

Hasil dari sebuah observasi dan literatur yang akan menjadi dasar dari berdirinya konsultan Solucine telah dirangkum dalam tabel *problem, solution, dan opportunity* sebagai berikut.

Tabel 1.1. *Problem Solution*

Problem	Solution
<p>Indonesia sebagai negara dengan tingkat kepadatan penduduk terbesar keempat di dunia, memiliki permasalahan akan pengelolaan sampah (pada gambar 1). Timbunan sampah yang dihasilkan di Indonesia mencapai 175.000 ton/hari. (menlhk.go.id diakses pada tanggal 15 Juli 2016)</p>	<p>Membuat desain yang menggunakan material atau bahan daur ulang dan meminimalisir limbah arsitektur. (Sumber: Observasi Pribadi)</p>
<p>Kondisi kualitas air mulai menurun dikarenakan kurangnya area resapan yang diakibatkan karena banyak area hijau yang didirikan bangunan (sumber: BKKBN 2006)</p>	<p>Membuat sebuah bangunan dengan salah satu komponen pendekatan <i>green design</i> yakni dengan <i>water conservation</i>. (Sumber: Observasi Pribadi)</p>
<p>Menggunakan oprasional bangunan secara berlebihan sehingga menimbulkan dampak yang tidak baik bagi alam seperti terjadinya efek rumah kaca. (sumber: Primap 2007)</p>	<p>Membuat sebuah bangunan dengan salah satu komponen pendekatan <i>green design</i> yakni dengan konservasi dan efisiensi energi. Dapat dengan menggunakan material atau unsur alam dan juga dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi. (Sumber: Observasi Pribadi)</p>

Sumber : Data Pribadi (2019)

Tabel 1.2. *Opportunity Solution*

Opportunity	Solution
<p>Generasi muda di Indonesia semakin sadar akan pentingnya sebuah bangunan yang memiliki keberlanjutan. (Ronald, 2016)</p>	<p>Membuat desain yang menggunakan pendekatan <i>green design</i> yang merupakan konsep desain yang digunakan untuk menjawab persoalan tersebut dengan style yang diminati generasi muda. (Sumber: Observasi Pribadi)</p>
<p>Material ramah lingkungan di Indonesia masih berlimpah, misalnya bambu, rotan, kayu, dan lain sebagainya. (sumber: Obesrvasi Pribadi)</p>	<p>Membuat desain yang banyak menggunakan material yang ramah lingkungan selain sesuai dengan value perusahaan juga tidak sulit untuk didapatkan. (Sumber: Observasi Pribadi)</p>
<p>Menurut data dari Badan Energi Terbarukan Internasional, Indonesia berpotensi untuk menghasilkan 716 GW energi dari solar photovoltaic (solar PV), hydropower, bioenergi, geotermal, tenaga gelombang laut, dan angin. (Sumber: Tandang, Ratna. (2018), Peningkatan Energi Terbarukan, Tantangan Besar Bagi Indonesia, <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/08/28/160220126/peningkatan-energi-terbarukan-tantangan-besar-bagi-indonesia?page=all> (16-01-2020)</p>	<p>Membuat sebuah bangunan dengan salah satu komponen pendekatan <i>green design</i> yakni dengan konservasi dan efisiensi energi dengan memanfaatkan teknologi yang ada. (Sumber: Observasi Pribadi)</p>

Sumber : Data Pribadi (2019)

Berdasarkan tabel 1.1 dan 1.2 dapat disimpulkan bahwa peluang yang baik bagi Solucine untuk masuk ke pasar konsultan arsitektur dan desain interior yang karena menggunakan pendekatan *green design*.

1.1.2. Visi Solucine Studio

Menjadi konsultan arsitektur dan desainer interior lokal yang dapat melestarikan lingkungan serta karyanya dikenal di seluruh Indonesia.

1.2. 3. Misi Perusahaan

1. Membuat materi promosi dan edukasi mengenai arsitektur dan desain interior yang mengusung *green design* secara menarik dan mudah dipahami.
2. Memenangkan puluhan kompetisi dan penghargaan terutama mengenai *green design* baik nasional ataupun internasional.
3. Menyelenggarakan pameran arsitektur rutin di kota asal dan kota-kota besar lainnya di Indonesia.
4. Melakukan proyek open house dua kali dalam satu tahun.
5. Diliput oleh ratusan media nasional dan internasional.

1.3.4. Tujuan Solucine Studio

1.3.4.1. Untuk perusahaan :

1. Dapat memberi inspirasi desainer muda lainnya dalam peduli dengan lingkungan sekitar dalam berkarya.

2. Menjadi perusahaan yang mampu dijadikan wadah untuk para desainer muda dan profesional dalam mengembangkan seni arsitektur yang mengutamakan esensi sebuah bangunan dan nilai ekologi sebuah bangunan.
3. Menjadi perusahaan profesional yang mempunyai kualitas dan sistem kerja yang baik dan dapat dijadikan contoh bagi perusahaan konsultan lainnya.

1.3.4.2. Untuk masyarakat :

1. Memperkenalkan kepada masyarakat akan pentingnya sebuah arsitektur yang dibuat sesuai dengan kebutuhan penghuninya dan pentingnya merawat sebuah karya arsitektur.
2. Memberi pengetahuan kepada masyarakat bahwa penggunaan material yang ramah lingkungan tidaklah sesuatu hal yang kuno dan tidak kalah dengan material yang cenderung modern.
3. Memberi pengetahuan kepada masyarakat akan pentingnya sebuah arsitektur yang dibuat sesuai dengan konsisi lingkungan sekitar.

1.3.4.3. Untuk alam :

1. Melestarikan lingkungan dengan memaksimalkan penggunaan material yang ramah lingkungan, melakukan konservasi air dan efisiensi energi sehingga tidak menggunakan energi buatan yang berlebih.

1.3.4.5. Untuk klien :

1. Memberikan solusi kepada klien yang membutuhkan sebuah rancangan bangunan ramah lingkungan.
2. Memberikan solusi kepada klien akan sebuah rancangan bangunan yang ramah lingkungan.
3. Memberikan peluang kepada klien untuk turut serta dalam melestarikan lingkungan.
4. Memberikan pelayanan secara profesional kepada klien dalam menanggapi masalah dan mengembangkan solusi dari permasalahan tersebut.

1.2. Gambaran Usaha

1.2.1. Kepemilikan Perusahaan

Pada Fase Pertama, Solucine Studio merupakan perusahaan perorangan yang di mana hak milik Cincin Indah Khairunnisa sebagai *founder* sekaligus sebagai *Chief Executive Officer* sebagai pemilik usaha memiliki tanggung jawab sepenuhnya terhadap maju atau mundurnya sebuah perusahaan.

Untuk Fase Kedua Solucine Studio akan berbadan hukum berupa CV (*Commanditaire Vennootschap*) atau Persekutuan Komanditer. Dalam hal ini, kepemilikan perusahaan akan lebih terperinci lagi, struktur organisasi mulai terbentuk, dan pemegang saham perusahaan terbesar akan

dipegang oleh Cincin Indah Kahirunnisa sebagai *founder* sekaligus pimpinan perusahaan.

1.2.2. Fase Usaha

Fase perusahaan Solucine Studio akan menjalani 3 tahap fase sebagai berikut :

1. Fase pertama : *Collecting Resources* (2020 - 2023)

Pada fase pertama, Solucine Studio akan berfokus untuk mengumpulkan modal dan mencari jaringan secara maksimal. Pengumpulan modal atau *resource* dimaksudkan untuk memenuhi standar dasar operasional dalam merancang bangunan, seperti tempat untuk mendesain, peralatan seperti komputer, *genuine software*, dan kebutuhan mendasar lainnya. Dan hal ini juga dimaksudkan untuk menanggulangi biaya awal dalam mendesain, karena rata-rata klien baru akan membayar *fee* desain ketika desain sudah dapat terlihat dan sudah dalam proses perancangan. Dalam proses ini tentunya memerlukan biaya awal seperti transportasi untuk *site visit*, konsumsi, biaya operasional (listrik, internet), dan lainnya yang akan diperoleh dari hasil bekerja di konsultan arsitektur serta bantuan dari pihak ke tiga. Perusahaan akan menggunakan peralatan komputer milik pribadi, dan juga rumah pribadi untuk dijadikan studio.

Mengingat Solucine Studio akan masuk ke pasar sebagai konsultan arsitektur dan interior dengan pendekatan *green design*,

maka perusahaan memerlukan jaringan yang baik untuk *supplier* material lokal yang aman dan memiliki izin dari pemerintah, sehingga perusahaan akan aman secara hukum untuk menggunakan material tersebut untuk digunakan sebagai bahan perancangan bangunan.

Pada fase ini, perusahaan akan berfokus pada proyek-proyek kecil yang memiliki luasan 50 m² hingga 600 m². Jenis proyek yang menjadi tujuan perusahaan adalah proyek rumah tinggal, rumah makan/kedai sederhana, dan kantor kecil. Pemilihan proyek yang kecil merupakan dampak dari modal dan sumber daya manusia perusahaan yang masih terbatas.

Di fase pertama Solucine Studio akan berusaha fokus melaksanakan 2 misi perusahaan yakni mencoba memenangkan kompetisi ataupun penghargaan mengenai green design arsitektur dan interior baik di kancah nasional ataupun di kancah internasional. Selain itu Solucine Studio juga Fokus memperbanyak portfolio untuk materi promosi yang menarik serta mudah dipahami.

2. Fase kedua : *Market and Portfolio* (2023 - 2027)

Pada fase kedua, selain akan fokus untuk masuk ke pasar dengan mengikuti kompetisi serta mencari proyek sebagai *portfolio* perusahaan, Solucine Studio juga aktif dalam pameran, baik pameran lokal di kota asal ataupun di kota-kota besar di

Indonesia. Selain itu peliputan media juga menjadi fokus pada fase ini.

Pada fase kedua, perusahaan akan masuk ke proyek yang lebih besar yakni 600 m² hingga 1.500 m². Peningkatan standar proyek tersebut merupakan dampak dari sumber daya perusahaan yang makin meningkat, baik sumber daya manusia maupun peralatan yang dimiliki perusahaan. Dalam fase ini perusahaan menargetkan telah memiliki tempat khusus yang dijadikan sebagai kantor konsultan baik dalam sistem sewa maupun kepemilikan. Perusahaan juga menargetkan telah memiliki sumber daya manusia yang mumpuni untuk menangani proyek, di antaranya adalah satu administrasi, empat desainer (termasuk kepala desainer), dan dua pengatur finansial perusahaan. Perusahaan juga berfokus untuk memperkuat jaringan dalam hal *supplier* material untuk kebutuhan yang lebih besar.

3. Fase ketiga : *Rise the Glory* (2027 – seterusnya)

Dalam fase terakhir ini, perusahaan akan berfokus untuk mengibarkan nama perusahaan di panggung nasional. Perusahaan akan meningkatkan standar proyek untuk menangani proyek dalam skala besar. Perusahaan menargetkan telah memiliki kantor konsultan sendiri dengan sertifikat hak milik, memiliki seluruh sumber daya manusia yang dibutuhkan. Perusahaan juga

akan menerapkan pendekatan *green design* secara utuh demi mewujudkan visi dan tujuan perusahaan.

Perusahaan mulai masuk ke pasar nasional. Selain itu, perusahaan juga akan berusaha menerbitkan dan masuk ke media *publisher* sebagai media *marketing* sekaligus mengedukasi kepada masyarakat mengenai akan pentingnya penerapan *green design* dalam sebuah bangunan.

Tabel 1.3. Fase Perusahaan Solucine Studio

Keterangan	Fase Pertama <i>Collecting Resources</i> (2020 – 2022)	Fase Kedua <i>Market and Portfolio</i> (2023 – 2027)	Fase Terakhir <i>Rise the Glory</i> (2028 – Seterusnya)
Pendanaan	Modal pribadi dari hasil <i>freelance</i> dan bekerja dengan konsultan lain dan bantuan pihak ketiga.	Modal pribadi dan modal dari <i>fee</i> desain.	Modal sepenuhnya berasal dari <i>fee</i> desain.
Lokasi Usaha	Rumah pribadi (Di daerah Blitar, Jawa Timur).	Sewa properti atau jika memungkinkan pembelian properti kecil di daerah tengah pusat kota Blitar.	Hak milik properti dengan mendesain kantor konsultan secara keseluruhan. Lokasi kantor di Blitar dengan cabang di Kota Besar Indonesia.
Partnership	Memiliki <i>partner</i> tukang spesialis dan <i>supplier material</i> yang masih dalam pengolahan industri.	Memiliki <i>partner</i> kontraktor dan <i>supplier</i> material terutama material yang berasal dari alam, material lokal dan material daur ulang yang masih dapat digunakan kembali.	Memiliki <i>partner</i> kontraktor, <i>quantity surveyor</i> , dan memperluas jaringan <i>supplier</i> material dengan spesialis masing masing.

Marketing	<ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan pemasaran di antara keluarga, kerabat, dan teman ● Melalui jasa <i>freelance</i> juga memperkenalkan jasa konsultan arsitektur dan interior. ● Menggunakan sosial media sebagai media <i>portfolio</i> proyek. ● Mengikuti kompetisi ● Membuat video promosi serta edukasi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pemasaran dengan <i>word of mouth</i> dari klien terdahulu. ● Mengikuti pameran dan perlombaan berskala nasional. ● Melakukan pemasaran melalui media sosial sebagai <i>portfolio</i> proyek. ● Mulai diliput media 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mulai memasuki media berkelas nasional sebagai <i>publisher portfolio</i> perusahaan. ● Mengadakan sebuah <i>event</i> terbuka bagi para desainer. ● Menggunakan media sosial sebagai media <i>portfolio</i> proyek. ● Mengadakan <i>open house</i> pada proyek hasil rancangan
Peralatan IT	Memiliki satu buah komputer utama.	Memiliki setidaknya empat buah komputer.	Memiliki setidaknya 21 buah komputer.
Genuine Software	Genuine Autocad, Genuine SketchUp Pro, Genuine Vray for SketchUp Pro, Genuine Phoroshop, dan Genuine Microsoft Office untuk satu komputer.	Genuine Autocad, Genuine SketchUp Pro, Genuine Vray for SketchUp Pro, Genuine Phoroshop, dan Genuine Microsoft Office untuk empat komputer.	Melakukan <i>subscription</i> pada genuine software seperti Autocad, SketchUp Pro, Vray for SketchUp Pro, Adobe Creative Cloud, dan Microsoft Office untuk 21 komputer Genuine Lumion Pro untuk satu komputer

Spesifikasi Proyek	Rumah tinggal, restoran atau kedai, dan kantor dengan luasan < 600 m ²	<i>Residential, Commercial</i> dengan luasan < 1.500 m ²	<i>Residential, Commercial</i> dengan luasan > 1.500 m ²
SDM (Owner)	Menentukan kebijakan Perusahaan, strategi perusahaan, marketing, menentukan konsep, membuat desain dan <i>modeling</i> , membuat RAB dan mempresentasi kannya kepada klien.	Menentukan kebijakan Perusahaan, strategi perusahaan, marketing, menentukan konsep, membuat desain dan <i>modeling</i> , mempres entasikannya kepada klien, dan berkoordinasi dengan finance dan desainer.	<ul style="list-style-type: none"> ● Bertanggung jawab penuh dalam memimpin perusahaan ● melakukan/ mengetahui dan menjalankan proses desain ● berhubungan langsung dengan klien ● pemberi keputusan tertinggi ● memimpin brainstorming & keputusan desain ● screening hasil desain di kantor maupun di lapangan ● memeriksa dan mengelola jalannya laporan keuangan ● mengatur/mengkoordinasi seluruh staff ● memeriksa seluruh dokumen kerja
Sekertaris	-	-	Membantu owner dalam mengatur jadwal dalam bertemu dengan klien, pengganti owner jika owner

			ada kendala, menerima telpon dan <i>e-mail</i> .
marketing	-	-	Berkoordinasi dengan <i>owner</i> , mengatur strategi marketing
Desainer	-	<ul style="list-style-type: none"> ● menganalisa site proyek ● design modelling visualisation dan menyiapkan file presentasi lainnya. ● melakukan studi mendalam dan research lain yang mendukung suatu desain. ● melakukan pengontrolan atau pengawasan lapangan 	<ul style="list-style-type: none"> ● menganalisa site proyek ● membuat konsep, maket, design modelling visualisation dan menyiapkan file presentasi lainnya. ● melakukan studi mendalam dan research lain yang mendukung suatu desain. ● melakukan pengontrolan atau pengawasan lapangan
Drafter	-	Membuat gambar kerja 2d, mengkoordinasi dengan desainer dan bagian finance mengenai RAB.	Membuat gambar kerja 2d, mengkoordinasi dengan desainer dan bagian finance mengenai RAB.
HRD	-	-	<ul style="list-style-type: none"> ● menyeleksi calon desainer / anak magang yang datang pada perusahaan. ● mengawasi perkembangan pekerja dalam perusahaan. ● memberikan dan

			<p>menentukan jadwal-jadwal training internal dan seminaryang akan dilakukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● mengurus jadwal khususnya training GBCI bagi tenaga kerja desainer. ● memberikan jaminan kesehatan bagi karyawan
finance	-	<ul style="list-style-type: none"> ● menghitung biaya pemasukan dan pengeluaran secara detail ● membuat laporan keuangan ● bertanggung jawab terhadap segala urusan administrasi, begitu juga dengan penyimpanan arsip dan data klien ● sebagai admin perusahaan dalam hal realisasi, seperti membahas e-mail operasional perusahaan. 	<ul style="list-style-type: none"> ● menghitung biaya pemasukan dan pengeluaran secara detail ● membuat laporan keuangan ● bertanggung jawab terhadap segala urusan administrasi, begitu juga dengan penyimpanan arsip dan data klien ● sebagai admin perusahaan dalam hal realisasi, seperti membahas e-mail operasional perusahaan.
Reception	-	-	<ul style="list-style-type: none"> ● Memastikan layanan pelanggan tepat waktu dan akurat ● Menangani keluhan dan

			permintaan pelanggan tertentu <ul style="list-style-type: none"> ● Memecahkan masalah keadaan darurat ● Memantau stok dan pesan perlengkapan kantor ● Memastikan distribusi surat yang benar ● Menyiapkan dan pantau anggaran kantor ● Menyimpan catatan biaya dan biaya kantor yang diperbarui ● Memastikan kebijakan dan persyaratan keamanan perusahaan terpenuhi
Badan Usaha	Perseorangan	Perseroan terbatas	Perseroan terbatas
Layanan Jasa Service	Freelancer	Konsultan Arsitek dan Interior	Konsultan Arsitek dan Interior

Sumber : Data Pribadi (2019)

1.2.3. Perolehan Modal

Pada fase pertama (2020 – 2023), modal perusahaan berasal dari modal pribadi yang berasal dari *freelance* pemilik perusahaan dan bekerja

denga konsultan lain, serta akan bertambah sesuai dengan proyek yang didapatkan. Selain itu modal berasal dari bantuan pihak ke tiga.

Pada fase kedua (2023 – 2028), modal akan memiliki dua bagian, modal yang berasal dari pribadi dan modal yang berasal dari *fee* desain proyek. Di fase ini modal persentasi modal pribadi akan lebih kecil dari persentase modal dari *fee* desain. Alasan modal pribadi masih diperlukan adalah dana perusahaan masih memerlukan suntikan lebih untuk menanggulangi proyek yang mulai membesar.

Pada fase terakhir (2028 – seterusnya), modal perusahaan akan sepenuhnya berasal dari hasil proyek atau *fee* desain. Suntikan dari modal pribadi pada fase pertama dan kedua akan sepenuhnya menjadi modal perusahaan, dan pimpinan perusahaan yang telah menyuntikkan dana pada fase pertama dan kedua akan memegang saham terbesar perusahaan.

1.3. Usaha Solucine Studio

1.3.1. Layanan Usaha

Perusahaan Solucine Studio bergerak dalam jasa konsultan arsitek dan desain interior, dan menerima semua jenis proyek untuk fase pertama. Pada fase kedua mulai memfokuskan kepada *public space*. Begitu juga di fase ke tiga dan seterusnya.

Layanan usaha yang dimiliki oleh Solucine Studio yaitu layanan jasa desain arsitektur dan interior dengan pendekatan *green design*. Solucine Studio berupaya merancang bangunan dengan *impact* yang baik

terhadap lingkungan, dan ikut berperan dalam menciptakan bangunan yang hemat energi.

Dalam hal pelayanan, Solucine Studio akan berusaha memahami dan menciptakan ide-ide baru segala kebutuhan dan keinginan klien yang berlandaskan idealisme dengan berbasis *green design* dan filosofi design. Dimulai dari nilai-nilai karakter dari klien itu sendiri seperti profesi, perilaku, hobi, dan lain-lain yang diaplikasikan dalam sebuah desain kreatif, inovatif, dan sesuai dengan keinginan klien untuk penggunaannya. Penggalan karakter, serta penggalan nilai-nilai kebudayaan setempat, serta analisa lingkungan, akan dijadikan dasar ide kreatif yang baru selain pendekatan *green design* dalam setiap karya yang akan dihasilkan.

1.3.2. Spesifikasi Produk

Ada beberapa paket yang ditawarkan Solucine Studio yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan klien diantaranya paket *compact*, *delight*, *duluxe*. Paket *compact* dan *delight* digunakan ketika klien hanya menginginkan jasa desain arsitektur atau interior saja. Sedangkan paket *duluxe* digunakan klien menginginkan jasa desain arsitektur dan interior. Rincian paket adalah sebagai berikut:

Tabel 1.4. Paket Solucine Studio

<i>COMPACT</i>	<i>DELIGHT</i>	<i>DULUXE</i>
Rp 15.000.000,00 Luas < 150 m ²	Rp 40.000.000,00 Luas < 150 m ²	Rp 67.500.000,00 Luas < 150 m ²
Rp 100.000,00 /m ² Luas > 150 m ²	Rp 200.000,00 /m ² Luas > 150 m ²	Rp 450.000,00 /m ² Luas > 150 m ²
<ul style="list-style-type: none"> • Denah • Tampak 1,2,3,4 • Potongan 1 & 2 • Situasi atap • Prespektif 3d - Sketchup • RAB <p>*prespektif rendering 3d biaya tambahan Rp 1.000.000,00</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Denah • Tampak 1,2,3,4 • Potongan 1 & 2 • Situasi atap • Gambar Stuktur • Gambar MEP • Prespektif rendering 3d • 1 bundle print out • RAB 	<ul style="list-style-type: none"> • Denah • Tampak 1,2,3,4 • Potongan 1 & 2 • Situasi atap • Gambar Stuktur • Gambar MEP • Prespektif rendering 3d interior • Prespektif rendering 3d eksterior • 1 bundle print out • RAB Arsitektur • RAB Interior

Sumber : Olahan Data Pribadi (2019)

Item yang tidak kami kerjakan (Diarahkan ke Jasa Pihak Ketiga):

Pengurusan Perijinan & Pembuatan Gambar IMB

2. Pengukuran Topografi (dengan teodolite)

3. Tes Sondir Tanah

4. Perhitungan struktur dan teknis

5. Konsultasi Fengshui

Spesifikasi produk yang digunakan oleh Solucine Studio mengacu pada HDII, IAI, dan GBCI, sebagai berikut:

1.3.2.1. Arsitektur

1. Client Brief

Adanya penjelasan klien mengenai semua data dan informasi dari pengguna jasa yang terkait tentang kebutuhan dan persyaratan pembangunan agar supaya maksud dan tujuan pembangunan dapat terpenuhi dengan sempurna.

2. Observasi lapangan

Pengolahan data primer maupun sekunder serta informasi lain untuk mencapai batasan tujuan proyek serta kendala persyaratan atau ketentuan pembangunan yang berlaku. Setelah program perancangan diperiksa dan mendapat persetujuan pengguna jasa selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk konsep rancangan.

3. Tahap konsep rancangan

Membuat analisis dan pengolahan data yang menghasilkan pertimbangan-pertimbangan semua bidang terkait (baik struktur, *Mechanical*, elektrik) yang melandasi perwujudan gagasan rancangan yang menampung semua aspek, kebutuhan, tujuan, biaya, dan kendala proyek.

4. Perancangan tepat guna lahan

- Adanya area berupa vegetasi yang bebas dari struktur bangunan dan struktur sederhana taman di atas permukaan tanah atau di bawah tanah. Untuk konstruksi baru, luas areanya minimal 10% dari luas

total lahan. Untuk Mayor renovation, luas areanya adalah minimal 50% dari ruang terbuka yang bebas besmen dalam tapak.

- Valensi berupa vegetasi yang bebas dari bangunan taman yang terletak diatas permukaan tanah seluas 40% luas total lahan. Luas area yang diperhitungkan adalah termasuk taman di atas *basement*, *roof garden*, *terrace garden*, dan *vertikal geenery*.
 - Menggunakan berbagai material untuk menghindari efek *heat Island* atap gedung sehingga nilai albedo refleksi panas matahari minimum 0,3 sesuai dengan perhitungan.
 - *Green roof* sebesar 50% dari luas atap yang tidak digunakan untuk mekanikal elektrikl dihitung dari luas tajuk.
5. Tahap perhitungan dan perancangan efisiensi dan konservasi energi.
- KWH meter untuk mengukur konsumsi listrik pada setiap kelompok beban dan sistem peralatan (sistem tata udara, sistem tata cahaya, dan sistem beban lainnya)
 - Melakukan perhitungan proporsi berdasarkan orientasi, luasan, kemampuan konduksi, dan radiasi serta dapat diakomodasi dalam perhitungan nilai perpindahan panas.
 - Penggunaan cahaya alami serta optimal sehingga minimal 30% dari luas ruang aktif mendapat intensitas cahaya alami minimal sebanyak 300 lux. Perhitungan dapat dengan cara manual atau dengan piranti lunak atau software.

- Tidak mengkondisikan atau tidak memberi AC ruang WC, koridor, tangga, *lobby lift*, lengkapi ruangan tersebut dengan ventilasi alami ataupun mekanik.

6. Perhitungan dan perancangan konservasi air

- melakukan perhitungan penggunaan air di area gedung. Perhitungan konsumsi air meliputi perhitungan konsumsi air dari fitur air, *cooling tower* (jika ada), air untuk irigasi.
- Melakukan perencanaan penggunaan daur ulang air yang akan digunakan untuk plastik dan irigasi.
- Melakukan perencanaan penampungan air hujan untuk penggunaan closing maupun irigasi

7. Perancangan penggunaan material

- tidak menggunakan *chloro fluoro* (CFC) sebagai refrigeran dan halon bahan pemadam kebakaran.
- Menggunakan kembali material bekas baik dari bangunan lama maupun tempat lain berupa struktur utama, fasad, plafon, lantai, partisi, kusen, dan dinding.
- Menggunakan material kayu yang bersertifikat legal sesuai dengan peraturan pemerintah tentang asal kayu dan sah terbebas dari perdagangan kayu ilegal.
- menggunakan material yang lokasi asal bahan baku utama berada dalam wilayah Republik Indonesia.

8. Perancangan kenyamanan dalam ruang

- kepadatan tinggi yaitu kurang dari 2,3m² perorang dilengkapi dengan sistem instalasi sensor gas oksida yang memiliki mekanisme untuk mengatur jumlah ventilasi udara luar.
- Memasang tanda "dilarang merokok di seluruh area gedung" menyediakan bangunan atau area khusus untuk merokok di dalam gedung. Apabila tersedia bangunan atau area merokok di luar gedung minimal berada pada jarak 5 meter dari pintu masuk, *outdoor air intake*, dan bukaan jendela.
- Cat dan Coating yang mengandung kadar *volatile organic compounds* (VOC's) rendah.
- Luas ruang aktif menghadap langsung ke pemandangan luar yang dibatasi bukan transparan apabila ditarik suatu garis lurus.
- Menetapkan perencanaan kondisi termal ruangan secara umum pada Suhu 25 derajat celsius dan kelembaban relatif 60%.

9. Perancangan manajemen lingkungan bangunan

- minimal seorang tenaga ahli yang sudah bersertifikat *greenship* profesional yang bertugas untuk membantu proyek hingga mendapatkan sertifikat *greenship*.
- Mengolah limbah organik maupun anorganik secara mandiri maupun bekerja sama dengan pihak ketiga sehingga menambah nilai manfaat dan dapat mengurangi dampak lingkungan.

10. Tahap skematik desain

Berdasarkan analisa arsitek menyusun konsep, ideation, dan pola bentuk arsitektur (fasad) yang diwujudkan dalam gambar. Aspek kualitatif lainnya serta aspek kuantitatif seperti perkiraan luas lantai, masih penggunaan bahan, sistem konstruksi, biaya, dan waktu pelaksanaan pembangunan disajikan dalam bentuk laporan tertulis maupun gambar-gambar.

11. Tahap pengembangan rancangan

- Tahap ini dimulai ketika klien telah menyetujui hasil desain yang diajukan pada saat pertemuan. Arsitek bekerja atas dasar perancangan yang telah disetujui oleh pengguna jasa untuk menentukan:
- Sistem konstruksi dan struktur bangunan, mekanikal elektrik, serta disiplin terkait lainnya dengan mempertimbangkan kelayakan baik terpisah maupun secara terpadu.
- Bangunan akan dijelaskan secara garis besar dengan mempertimbangkan nilai manfaat, ketersediaan bahan, konstruksi, dan nilai ekonomi.
- Perkiraan biaya konstruksi akan disusun berdasarkan sistem bangunan, kesemuanya disajikan dalam bentuk gambar-gambar, diagram diagram sistem, dan laporan tertulis.

12. Tahap simulasi bangunan

Tahapan ini dilakukan dengan tujuan agar mengetahui apakah bangunan tersebut sudah memenuhi kebutuhan prasarana bangunan

green atau belum. Simulasi bangunan ini akan dilakukan menggunakan aplikasi Dialux, sebagai tahapan simulasi pencahayaan.

Pada tahap ini selesai perusahaan akan melakukan meeting kedua untuk memberi informasi kepada klien mengenai perkembangan serta hasil desain yang telah dibuat untuk mendapatkan persetujuan dari klien.

13. Tahap pembuatan gambar kerja

Berdasarkan hasil dari tahapan sebelumnya yang telah diuji, arsitek menerjemahkan konsep rancangan ke dalam gambar-gambar dan uraian teknis yang rinci agar dapat menjelaskan proses pelaksanaan dan pengawasan konstruksi. Gambar kerja yang dihasilkan berupa denah, tampak, potongan, mekanikal elektrik, gambar kerja lainnya yang diperlukan. Setelah diperiksa dan mendapat persetujuan dari pengguna jasa gambar kerja yang dihasilkan ini dianggap sebagai rancangan akhir dan siap digunakan untuk proses selanjutnya.

14. Tahap proses pengadaan pelaksanaan konstruksi

Pada tahap ini arsitek mengolah hasil pembuatan gambar kerja ke dalam bentuk format dokumen pelelangan yang dilengkapi dengan tulisan uraian rencana kerja dan syarat teknis pelaksanaan pekerjaan (RKS) serta anggaran biaya (RAB) termasuk daftar volume (*bill of quantity*) untuk mendukung proses pemilihan pelaksana, penugasan, pengawasan konstruksi, dengan besaran luas dan volume serta biaya pelaksanaan pembangunan yang jelas.

15. Tahap pengawasan berkala

Penanganan pekerjaan pengawasan yang dilakukan arsitek adalah sebanyak 1 sampai 2 kali dalam sebulan, tergantung sampai mana proses pembangunan telah berlangsung.

Apabila lokasi pembangunan berada di luar kota tempat kediaman arsitek maka biaya yang dikeluarkan untuk perjalanan wajib diganti oleh pengguna jasa sesuai dengan ketentuan yang berlaku atau yang sudah disepakati sebelumnya.

1.3.2.2. Interior

Lingkup pekerjaan pokok dan utama:

1. *Client Brief*

Bertemu dengan klien untuk membahas mengenai proyek yang akan dilaksanakan mengolah data asar dasar informasi tentang proyek (*terms of requiremets/TOR*) serta membuat daftar pertanyaan tertulis atau kuesioner untuk melengkapi data yang diperlukan dalam melaksanakan pekerjaan desain interior.

2. Observasi lapangan

Mengunjungi site untuk mengetahui permasalahan apa yang ada di lokasi serta melihat potensi ruang yang akan dikerjakan berupa foto, sketsa, maupun gambar kerja yang telah ada.

3. Perancangan tepat guna lahan

- Adanya surat pernyataan yang memuat komitmen dari manajemen puncak atau pihak eksekutif yang disetujui oleh manajemen puncak

untuk mendorong penggunaan pemakaian kendaraan bermotor pribadi.

- Menunjukkan adanya usaha berupa kampanye yang mendorong penggunaan pemakaian kendaraan bermotor pribadi, antara lain menggunakan media sticker, poster, email.
- Tanaman di teras/ balkon/ dinding luar bangunan halaman seluas minimum luas total teras/ balkon/ dinding luar bangunan/ halaman.

4. Perancangan konservasi energi

- Adanya usaha berupa kampanye yang mendorong Penghematan energi antara lain: stiker, poster, email.
- Memilih melengkapi sistem AC dengan kontrol *Advance* untuk efisiensi energi
- Melakukan penghematan dengan sistem pencahayaan yang memiliki daya pencahayaan lebih hemat 40% dari total seluruh daya pencahayaan.

5. Perancangan konservasi air

- Adanya usaha berupa kampanye yang mendorong konservasi air antara lain melalui media: stiker, poster, email.
- Menunjukkan adanya meteran air di area yang digunakan sehingga pihak manajemen dapat mengetahui nilai konsumsi air yang digunakan.
- Minimum 75% dari total pengadaan *water fixture* di area yang digunakan memiliki kapasitas buangan di bawah standar.

- Menyediakan pengolahan air minum dengan proses pemurnian air untuk memenuhi kebutuhan air minum karyawan di area yang digunakan dengan kualitas sesuai Permenkes No.492/MENKES/PER/IV/2010 tentang persyaratan kualitas air minum.

6. Perancangan penggunaan material

- Menggunakan material yang bahan baku utamanya dan proses produksinya berada dalam wilayah Republik Indonesia.
- Foto produk tidak beracun dan atau berbahaya.
- Adanya usaha berupa kampanye yang mendorong untuk melakukan penghematan dalam rangka penggunaan produk-produk dan pemilihan jenis sampah secara terpisah, antara lain dengan menggunakan media stiker, poster, dan email.
- Sistem pendingin dengan *refrigeran* yang tidak memiliki potensi merusak lapisan ozon.
- Menggunakan material kayu yang sertifikat legal sesuai dengan peraturan pemerintah tentang asal kayu dan sah terbebas dari perdagangan kayu ilegal.
- Adanya fasilitas pembuangan dan pengumpulan sampah terpisah antara sampah organik sampah anorganik dan sampah B3.

7. Perancangan kenyamanan dalam ruang

- Menunjukkan adanya upaya berupa kampanye yang bertuliskan dilarang merokok, dampak negatif dari merokok terhadap diri sendiri

dan lingkungan, antara lain menggunakan media: stiker, poster, e-mail.

- Tidak menggunakan material yang mengandung asbestos.
- Penggunaan cahaya alami secara optimal hingga mencapai 75% dari luas lantai yang digunakan mendapat intensitas cahaya alami minimal 300 Lux.
- Menyediakan sistem pengendalian suhu udara ruangan secara individu untuk kenyamanan suhu di semua ruang berpenghuni banyak (multi penghuni) yang sesuai dengan kebutuhan dan pilihan masing-masing kelompok penghuni.
- Menempatkan jenis tanaman berdasarkan kriteria tanaman dalam ruang.

8. Manajemen lingkungan bangunan

- Merencanakan atau telah melakukan pelatihan kepada paling sedikit minimum 50% dari jumlah karyawan dalam rangka mengubah perilaku yang ramah lingkungan dalam lingkup isu penghematan sumber daya dan kesehatan.
- Melibatkan seorang tenaga ahli *greenship* profesional yang sudah memiliki sertifikasi dan menguasai perangkat penilaian ruang interior Pada tahapan perencanaan dan atau tahapan operasional.

9. Perancangan konsep

- Membuat program ruang, skematik desain, dan penjelasan mengenai latar belakang, filosofi konseptual, sketsa gagasan .

- Tahapan ini perusahaan juga akan memikirkan pemakaian aspek Green yang akan diterapkan pada ruangan.

10. Pengembangan rancangan

- Perwujudan konsep pra desain seperti bagian organisasi ruang, gambar denah, dan peletakan perabot utama, citra ruang yang akan diwujudkan dalam bentuk tiga dimensi, skema warna dan material yang akan dipakai, serta estimasi awal biaya pelaksanaan. Pradesain dimaksudkan sebagai bahan diskusi dan pertimbangan bagi pemberi tugas.
- Pada tahap ini perusahaan akan melakukan pertemuan kedua dengan klien untuk membahas dan meminta persetujuan untuk dapat melanjutkan proses selanjutnya.

11. Pembuatan gambar kerja

Bab 3D desain disetujui oleh pemberi tugas, interior melanjutkan pekerjaan pengembangan desain dengan kelengkapan gambar-gambar denah seperti kondisi eksisting, furniture, plafond, titik lampu, titik elektrikal, data, telpon atau telekomunikasi, rencana pemakaian material, partisi berikut kusen dan pintu, finishing dinding, lantai dan plafon, pola lantai, serta skema material dan warna. Termasuk juga gambar tampak potongan interior, gambar detail, dan pengolahan atau treatment khusus yang akan menjadi bagian utama dari dokumen pelanggan.

12. Pelelangan

Interior membantu pemberi tugas dalam mempersiapkan dan menyelenggarakan pelelangan dengan cara:

1. Melakukan prakualifikasi atau kualifikasi pendahuluan dari calon kontraktor yang akan diundang.
2. Menyiapkan dokumen lelang sesuai jumlah calon kontraktor yang akan diundang.
3. Memberikan penjelasan teknis dan desain pada rapat penjelasan atau *aanwijzing*, untuk persiapan penawaran calon kontraktor.
4. Membantu pemberi tugas melakukan evaluasi, klarifikasi, dan negosiasi terhadap penawaran peserta lelang.
5. Memberikan rekomendasi calon pemenang lelang kepada pemberi tugas.

13. Pengawasan berkala

Melakukan penunjukan kontraktor secara resmi oleh pemberi tugas desainer interior mulai melakukan tugas pengawasan berkala saat melakukan kunjungan pengawasan berkala atau lokasi proyek yaitu sebagai berikut:

1. Sebelum pekerjaan pelaksanaan mengadakan *Clan* memimpin rapat awal koordinasi dengan kontraktor, sub kontraktor, pemasok, dan pihak lain yang sangat terkait dalam pelaksanaan penyelesaian pekerjaan.

2. Pengawasan berkala di lokasi terhadap kuantitas dan kualitas pekerjaan yang sedang dilaksanakan.
3. Memberi bimbingan dalam pelaksanaan pekerjaan bila diperlukan, tetapi tidak berfungsi sebagai konsultan pengawas.
4. Membuat gambar-gambar penjelasan tambahan yang dianggap perlu untuk lebih bisa dimengerti dan menjelaskan apa yang sudah dinyatakan dalam gambar-gambar pada dokumen pelaksanaan.
5. Tahu dan memberi persetujuan atas penilaian konsultan pengawas terhadap pekerjaan kontraktor, sehingga kontraktor mendapatkan haknya atas tahap pembayaran sesuai dengan prestasi yang telah dicapai.
6. Desainer interior berhak menolak hasil pekerjaan yang ternyata tidak sesuai dengan desain interior dan wajib memberikan solusi di lapangan Melalui rapat koordinasi dengan konsultan pengawas.
7. Menyiapkan dev express untuk penyempurnaan, perlengkapan, dan penyesuaian pekerjaan yang masih perlu dilakukan, dengan ketetapan terhadap desain interior yang harus dilaksanakan.
8. Dalam pengawasan berkala desainer interior bertindak mewakili pemberi tugas dan dilakukan setidaknya sekali dalam 4 minggu dan sebanyak-banyaknya seminggu sekali.

Lingkup pekerjaan pelengkap dan pendukung:

Lingkup pekerjaan yang dimaksud adalah pekerjaan yang mungkin dalam keadaan tertentu untuk melengkapi dan mendukung pekerjaan desain

seperti pembuatan studi makan ataupun model tiga dimensi dan gambar perspektif atau gambar 3 dimensi dengan rendering khusus untuk keperluan keperluan tertentu seperti publikasi, pemasaran dan sebagainya.

Melaksanakan kepentingan tersebut tidak termasuk dalam gantian kerja dan merupakan biaya tersendiri yang terpisah.

Lingkup pekerjaan khusus:

1. Adalah pekerjaan lain yang memerlukan keahlian khusus di luar keahlian desainer interior seperti gambar-gambar dan perhitungan konstruksi termasuk gambar-gambar instalasi teknik lainnya yang harus dibuat oleh ahli-ahli khusus yang diusulkan oleh desainer interior. Bila telah disepakati para ahli itu akan ditunjuk secara resmi oleh pemberi tugas.
2. Imbalan jasa untuk para ahli tersebut ditentukan secara terpisah dan diajukan langsung kepada pemberi tugas.
3. Bila para ahli tersebut bekerja atas nama desainer interior maka pembayaran imbalan jasa ditentukan oleh desainer interior dan menjadi bagian dari imbalan jasanya. Desainer interior menjadi penanggung jawab buruh pekerjaan mereka dan oleh karena itu semua ketentuan mengenai lingkup pekerjaan khusus di dalam buku pedoman ini tidak berlaku bagi mereka.

Selain mengacu pada Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) spesifikasi produk yang dihasilkan oleh Solucine Studio juga mengacu pada *green design Council Indonesia (GBCI)* yakni lembaga mandiri (*non government*) yang berkomitmen penuh terhadap pendidikan masyarakat dalam

mengaplikasikan praktik-praktik terbaik lingkungan dan memfasilitasi transformasi industri bangunan global yang berkelanjutan. GBC Indonesia bertujuan untuk melakukan transformasi pasar serta diseminasi kepada masyarakat dan pelaku bangunan untuk menerapkan prinsip-prinsip bangunan hijau, khususnya di sektor industri bangunan gedung di Indonesia.

1.3.3. Inovasi Usaha

Perusahaan konsultan arsitektur dan interior semakin banyak dan inovasi yang diberikan juga semakin beragam. Namun, Solucine Studio akan berperan menjadi konsultan arsitektur yang menggunakan prinsip *green design* dalam setiap karyanya dan memiliki karakter.

Perkembangan era teknologi dan trend dalam dunia arsitektur akan selalu dikembangkan oleh Solucine Studio selain sebagai upaya untuk memuaskan client juga digunakan untuk memperkuat value utama perusahaan yakni *green design* baik teknologi digunakan untuk efisiensi energi mendaur ulang material dan lain sebagainya.

Solucine Studio juga selalu berupaya untuk mengingatkan kepada masyarakat bahwa arsitektur lebih kepada nilai kehidupan yang kemudian mengejawantah menjadi ekspresi. Bukan hanya bangunan yang memiliki estetika tinggi dan fungsi yang baik, karena sebenarnya adalah lebih dari itu. Selain itu Solucine Studio menginginkan agar klien juga peduli dengan sekitarnya entah itu makhluk hidup lain atau pun lingkungan sekitarnya. Peran ini juga merupakan inovasi Solucine Studio untuk lingkungan.

Inovasi selanjutnya yaitu melakukan pekerjaan secara *optional*, yang dapat memudahkan menyelesaikan pekerjaannya di mana pun dan kapan pun. Sistem pekerjaan ini tidak memerlukan spesifikasi peralatan yang terlalu tinggi.

1.4. Analisa Industri

1.4.1. Kompetisi Industri

Dalam bisnis di bidang jasa konsultan arsitektur dan interior saat ini sudah cukup bermacam-macam baik dari segi keterjangkauan harga maupun ciri khas masing-masing gayanya. Pemain dari bisnis ini berasal dari *fresh graduate* dan juga para profesional di bidang arsitektur dan desainer interior. Bahkan ada banyak konsultan arsitektur dan desainer interior yang berasal dari luar bidang arsitektur dan interior. Hal ini membuktikan bahwasanya bisnis dalam bidang konsultan arsitektur dan interior cukup diminati.

Karena adanya kemajuan teknologi maka jasa dibidang arsitektur dan interior tidak dibatasi dengan suatu proyek yang hanya ada di satu cangkupan wilayah yang sama. Semakin minimnya batasan oleh lokasi akan memberikan ruang gerak konsultan arsitektur dan desainer interior semakin luas dan membuat persaingan akan semakin sulit. Persaingan yang akan dihadapi oleh Solucine Studio akan mengalami beberapa fase persaingan, di antaranya sebagai berikut.

Pada fase pertama (2020 - 2023), karena masih baru berdiri, kompetitor Solucine Studio diantaranya para *freelance* dan banyak mahasiswa serta fresh graduate arsitek ataupun desainer interior.

Tabel 1.5. Kompetisi Industri Fase 1

Kategori	Keterangan
Deskripsi Bisnis	Perusahaan baru yang bergerak dibidang konsultan arsitektur dan interior, <i>fresh garduate</i> dan <i>freelance</i> yang fokus terhadap arsitektur residensial dan interior komersial, residensial dan retail.
Segementasi	Semua segmen
Kekurangan	Belum mempunyai goodwill
Ciri Khas / Keunggulan	Layanan desain dengan menggunakan kombinasi lingkungan, estetika dan fungsi objek. Akan tetapi, masih belum terlihat jelas pada fase-fase awal. Sumber: linggarbaskara.com

Sumber : Olahan Data Pribadi (2020)

Pada fase kedua (2023 – 2027), Solucine Studio miliki kompetitor seperti contoh Delution Arsitek yang digagas oleh arsitek muda oleh Muhammad Egha. Delution sendiri merupakan konsultan arsitektur yang berdiri pada tahun 2013 dan berlokasi di Jakarta. Meskipun masih terbilang pemain awal dibandingkan konsultan lain di sekitarnya, namun Delution Arsitek telah banyak mendapatkan penghargaan baik penghargaan nasional dan internasional. Jasa yang diberikan oleh

perusahaan *competitor* pada fase pertama ini berupa jasa desain (gambar kerja, 3d rendering, presentasi konsep, pemilihan material, dan RAB) serta memberikan jasa build kepada *partnership*. Sistem marketing juga melalui media sosial seperti halnya *Instagram*, *Facebook*, dan *website* perusahaan, dan juga mengikuti kompetisi baik nasional maupun internasional.

Tabel 1.6. Kompetisi Industri Fase 2

Perusahaan	Layanan	Target Pasar	Keunikan	Kekurangan
Delution Arsitek	Jasa konsultan arsitektur dan interior	Kelas menengah, mengupayakan untuk masuk ke target pasar kelas bawah.	Mengusung banyak value menarik seperti: <ul style="list-style-type: none"> ● Rumah Go-Green ● Rumah tumbuh ● Rumah tradisional modern 	Karena menggunakan batasan idealism arsitek maka jenis proyek terbatas

Sumber : Olahan Data Pribadi (2019)

Pada fase ketiga (2028 – 2035), Solucine Studio akan langsung berhadapan dengan banyak konsultan telah bermain dengan pendekatan arsitektur yang memiliki value yang sama dengan Solucine Studio. Para pemain di fase ini juga sudah memiliki luasan proyek yang semakin luas. Dalam fase ini, konsultan Eko Prawoto Arsitek merupakan salah satu pemain utamanya. Sudah bermain sejak lama dan memiliki portfolio yang cukup melimpah. Bahkan tidak sedikit karya Eko Prawoto Arsitek yang diakui sebagai maha karya arsitektur. Eko Agus Prawoto adalah seorang arsitek Indonesia. Dia awalnya merupakan mahasiswa Jurusan Arsitektur UGM angkatan 1977. Pada tahun 1985, dia mengawali karirnya sebagai

dosen dengan merintis pendirian Jurusan Arsitektur di Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta hingga sekarang ini. Lalu melanjutkan program S2-nya di The Berlage Institute Amsterdam yang rampung pada tahun 1993. Dalam karyanya Eko selalu menonjolkan lokalitas Nusantara yang memihak kemanusiaan dan hunianan hijau. Lokalitas Nusantara yang dimaksudkan adalah penggunaan bahan-bahan bangunan dari daerah atau lokal serta menselaraskan dengan alam Indonesia. Baginya, dunia arsitektur itu mesti kontekstual. Sekarang ini banyak orang membutuhkan pekerjaan. Oleh karena itu, dalam satu proses pembangunan rumah, misalnya, sebanyak-banyaknya budget digunakan untuk upah. Itulah sebabnya Eko lebih senang menggunakan bahan-bahan yang bersifat alami, seperti kayu, bambu, batu alam, maupun recycle elements berupa batu bata bekas, pecahan kramik bekas, hingga kusen dan daun pintu jendela bekas pula. Dalam fase ketiga ini konsumen banyak berasal dari kalangan menengah ke atas.

Tabel 1.7. Kompetisi Industri Fase 3

Perusahaan	Layanan	Target Pasar	Keunikan	Kekurangan
Eko Prawoto Arsitek	Jasa konsultan arsitektur	Kelas menengah kebawah sampai dengan kelas atas	Spesialis bangunan yang sesuai dengan karakter penghuni serta lingkungan sekitar bangunan.	Karena menggunakan batasan idealism arsitek maka jenis proyek terbatas

Sumber : Olahan Data Pribadi (2019)

Dari penjelasan fase-fase di atas, dapat disimpulkan bahwa Solucine Studio memiliki gambaran:

- Fase pertama (2020-2023)

- Arsitek yang tidak memiliki background mendesain interior dan membutuhkan interior desainer untuk mendesain bagian dalam
- Desainer interior yang tidak memiliki background untuk mendesain bangunan arsitektural.
- Pengusaha yang baru mengawali bisnis yang membutuhkan desain baik arsitektur dan atau interior untuk bisnisnya.

- Fase kedua (2024 - 2027)

- Dengan spesifik konsumen yang peka terhadap lingkungan dan tertarik dengan value perusahaan
- Arsitek yang tidak memiliki background mendesain interior dan membutuhkan interior desainer untuk mendesain bagian dalam
- Desainer interior yang tidak memiliki background untuk mendesain bangunan arsitektural.
- Pengusaha yang baru mengawali bisnis yang membutuhkan desain baik arsitektur dan atau interior untuk bisnisnya.
- Pengusaha yang telah memiliki bisnis dan hendak melakukan renovasi atau menambah bangunan karena pertumbuhan bisnis semakin besar.

- Fase ketiga (2028 - ...)

- Dengan spesifik konsumen yang peka terhadap lingkungan dan tertarik dengan value perusahaan.
- Arsitek yang tidak memiliki background mendesain interior dan membutuhkan interior desainer untuk mendesain bagian dalam
- Desainer interior yang tidak memiliki background untuk mendesain bangunan arsitektural.
- Pengusaha yang baru mengawali bisnis yang membutuhkan desain baik arsitektur dan tau interior untuk bisnisnya.
- Pengusaha yang telah memiliki bisnis dan hendak melakukan renovasi atau menambah bangunan karena pertumbuhan bisnis semakin besar
- Developer, memburuhkan jasa arsitek dan tau interior desainer, sebelum menjualnya pada customer.

1.4.2. Konsumen

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap konsumen dari perusahaan-perusahaan sejenis, setiap perusahaan memiliki segmen konsumen yang berbeda-beda dengan kebutuhan yang berbeda pula. Semakin besar perusahaan konsultan maka segmen konsumen mereka akan semakin luas dan semakin kompleks juga permasalahan yang akan dihadapi. Perusahaan konsultan yang sudah besar namanya sudah memiliki konsumen yang memiliki kebutuhan yang cukup luas, seperti kebutuhan untuk proyek kawasan hingga ke proyek pemerintahan.

Tabel 1.8. Tipe Konsumen Bisnis Sejenis

Fase (Nama Perusahaan)	Tipe Konsumen
Fase 1 <i>(fresh graduate & freelance)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Usia 25 keatas - Dalam kota - Arsitektur residential dan interior komersial, residensia, retail - Menengah hingga menengah keatas
Fase 2 (Delution Arsitek)	<ul style="list-style-type: none"> - Usia 25 keatas - Nasional - Arsitektur residential dan interior komersial, residensia, retail - Menengah hingga menengah keatas
Fase 3 (Eko Prawoto)	<ul style="list-style-type: none"> - Perorangan usia 25 keatas ataupun perusahaan - Nasional - Arsitektur residential dan interior komersial, residensia, retail dan proyek sosial - Menengah kebawah hingga menengah keatas -Memberikan desain bangunan yang berkelanjutan dan ramah akan lingkungan serta menggunakan efisiensi energi.

Sumber : Olahan Data Pribadi (2020)

Terdapat analisa kekuatan konsumen terhadap perusahaan adalah sebagai berikut:

- Pada fase pertama konsumen berada pada posisi strong buyer. Perusahaan belum memiliki diferensiasi produk (value desain yang ditawarkan), masih belum memiliki pengalaman yang cukup dan kurangnya portfolio dalam mendesain. Perusahaan masih dalam tahap pemasaran dan keberadaan perusahaan masih tergolong lemah.
- Pada fase kedua dan ketiga kedudukan konsumen menjadi weak buyer. Perusahaan sudah mulai dikenal oleh masyarakat luas dengan value perusahaan yaitu penggunaan green design, konsumen tidak mudan pindah pada perusahaan lain dikarenakan switching cost yang tinggi. Perusahaan memiliki media promosi yang memumpuni sehingga masyarakat dapat melihat kualitas layanan yang diberikan dengan mudah. Pada fase ini perusahaan memiliki kekuatan untuk memutuskan konsumen dan juga harga produk desain.

Dari hasil analisa tersebut, dapat disimpulkan bahwa Solucine Studio memiliki pemetaan dalam menentukan konsumen sebagai berikut:

- Fase pertama (2019-2022)

- Wilayah Jawa
- Usia dibawah 50 tahun
- Tingkatan menengah (penghasilan 5 - 15 juta)
- Proyek yang dijalankan residensial, komersial, dan juga retail.

- Fase kedua (2023 - 2026)

- Wilayah yang ingin dicakup Indonesia
- Usia dibawah 50 tahun
- Tingkat menengah hingga menengah ke atas (penghasilan 8-20 juta)
- Proyek yang dijalankan residensial, komersial, dan juga retail.
- Individu yang peka terhadap lingkungan dan tertarik dengan *value* perusahaan.

- Fase ketiga (2027 - seterusnya)

- Wilayah yang ingin dicakup skala nasional sampai dengan internasional
- Perorangan / perusahaan (penghasilan >20juta)
- Proyek yang dijalankan residential, komersial, dan juga retail.
- Individu yang peka terhadap lingkungan dan tertarik dengan *vaue* perusahaan.

1.4.3. Produk Substitusi

Produk substitusi merupakan produk yang dapat digantikan tetapi tetap memiliki fungsi yang sama. Dengan kata lain apabila tidak ada yang lain, maka dapat digantikan dengan barang lainnya. Sama halnya di dunia arsitektur, terdapat produk substitusi di mana konsumen dapat memenuhi untuk jasa konsultan arsitektur, beberapa produk atau jasa yang dapat menjadi alternatif bagi masyarakat adalah sebagai berikut:

Tabel 1.9. Produk atau Jasa Substitusi Solucine Studio

Nama Produk / Jasa	Kelebihan
Majalah Arsitektur dan Interior`	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki banyak pilihan - <i>Up to date</i> - Harga lebih terjangkau
Acara TV membahas tentang Arsitektur dan interior	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Up to date</i> - <i>Afordable</i>
Internet / media sosial - Instagram - pinterest - youtube -dll	<ul style="list-style-type: none"> - Gratis - Mudah diakses kapanpun dan dimanapun - Tidak dibatasi oleh pihak tertentu - Informatif
Toko atau <i>showroom</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Banyak pilihan - Cepat dan praktis - Terdapat jasa konsultasi gratis

Sumber : Olahan Data Pribadi (2019)

Rata-rata produk substitusi di atas merupakan produk yang berasal dari penyedia media informasi. Dan rata-rata produk substitusi jasa konsultan arsitektur tersebut sudah banyak dikenali oleh semua kalangan, biaya yang lebih terjangkau, memiliki pilihan yang beraneka ragam, dan mudah untuk diakses oleh semua orang. Selain itu, produk substitusi juga selalu mengalami pembaruan sehingga tidak mudah tertinggal oleh waktu.

Untuk menghadapi produk substitusi, pada fase awal, Solucine Studio berupaya untuk memberikan fleksibilitas desain dan penyesuaian pada proyek yang tidak dimiliki oleh produk substitusi. Pada fase kedua, Solucine Studio akan memiliki posisi yang setara

dengan produk substitusi. Pada fase ini, produk substitusi tidak memiliki pengaruh besar kepada Solucine Studio sehingga Solucine Studio dapat fokus pada pemberian pelayanan sesuai dengan *value* yang diberikan. Pada fase ketiga, Solucine Studio akan memiliki posisi di atas dibandingkan produk substitusi, sehingga produk substitusi tidak memiliki pengaruh terhadap jalannya bisnis Solucine Studio.

1.4.4. Pemasok/*Supplier*

Dalam suatu bisnis, terutama bidang arsitektur interior pasti tidak lepas dari adanya supplier yang mendukung jalannya suatu perusahaan. Supplier yang akan membantu dalam jalannya Solucine Studio merupakan supplier yang memiliki sertifikat geanship agar kualitas yang diberikan sesuai dengan *value* yang ditawarkan perusahaan Solucine Studio sudah lebih baik dan berkembang.

Tabel 1.10. Pemasok Solucine Studio

pemasok	produk	kelebihan	kekurangan
Printing (jaman)	Menyediakan printing, fotocopy, laser cutting, 3d printing, cetak brosur, kartu nama, dll.	Mesin lengkap, Layanan beragam	Antri
Toko alat tulis (Restu)	Alat tulis	Peralatan beragam	Stok tersedia
Supplier material	Sample material	Update material	Perbedaan antara material dan produk aslinya

Sumber : Olahan Data Pribadi (2019)

Dari tabel diatas dapat dilihat *bargaining power supplier* terhadap Solucine Studio. Barganing power supplier yang kuat menandakan bahwa perusahaan sangat bergantung pada *supplier*. Untuk *barganing power* yang lemah menandakan perusahaan tidak bergantung kepada *supplier* dikarenakan banyaknya produk yang serupa dapat ditemukan.

Di fase pertama perusahaan Solucine Studio memiliki posisi yang belum kuat sehingga masih sangat bergantung dengan pemasok. Pada fase kedua, diharapkan telah memiliki jaringan kepada *supplier* pihak pertama atau sebagai produsen langsung untuk memasok kebutuhan proyek. Pada fase ketiga, diharapkan telah memiliki jaringan produsen *supplier* pihak pertama yang memproduksi material langsung

1.4.5. Ancaman Pendetang Baru

Perkembangan dunia arsitektur dan interior terus meningkat, sehingga ancaman pendatang baru juga semakin banyak dan akan terus datang. Berdasarkan data yang diungkapkan oleh Badan Sistem Informasi dan Hubungan Masyarakat Ikatan Arsitek Indonesia, Zakie Muttaqin mengatakan Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) memiliki anggota kurang lebih sekitar 18.000 orang. Dari jumlah tersebut baru 7.000 orang melakukan sertifikasi. Dari 7.000 orang yang bersertifikat itu baru 3.000 arsitek yang mengupdate sertifikatnya. Sertifikat itu hanya 3 tahun berlakunya. Beberapa di antaranya merupakan *fresh graduate* dan lulusan dari konsultan arsitektur yang sudah terkenal sehingga

mencoba untuk membuka konsultan arsitektur sendiri. Ada banyak faktor yang menyebabkan desainer maupun *fresh graduate* untuk membuka konsultan sendiri, salah satunya adalah soal idealisme masing-masing desainer (Pettriella, 2018).

Pada fase pertama, ancaman pendatang baru tergolong tinggi, karena posisi Solucine Studio juga merupakan pendatang baru, dan value yang ditawarkan berupa *green design* masih lemah sehingga persaingan dalam dunia bisnis sangat tinggi.

Pada fase ketiga, ancaman pendatang baru dari perusahaan desain arsitektur interior bisa tergolong di bawah dari Solucine Studio dikarenakan Solucine Studio sudah memiliki pengaluran yang lebih banyak dibandingkan dengan bisnis pendatang baru dan *value* perusahaannya sudah terlihat, sehingga tidak mudah tergantikan.

Pada fase ketiga posisi Solucine Studio terhadap pendatang baru berada di posisi atas, dikarenakan *value* yang ditawarkan sudah terlihat dan Solucine Studio sudah memiliki koneksi klien, sehingga klien memiliki rasa percaya terhadap jasa perusahaan.

1.4.6. Kesimpulan

Untuk bisnis konsultan arsitektur dan interior mempunyai persaingan yang beraneka ragam, berbanding lurus dengan kebutuhan konsumen yang bermacam-macam. Ketika perusahaan konsultan arsitektur akan terus bertambah, dan kebutuhan konsumen

juga akan semakin banyak. Dalam menggambarkan persaingan antar konsultan arsitektur dan interior, perintis cenderung mengalami kesulitan untuk langsung bermain kepada konsumen yang mempunyai kebutuhan yang sangat kompleks, karena kalah bersaing dengan arsitek dan desainer namanya telah dikenal.

Tabel 1.11. Posisi Solucine Studio terhadap Industri Forces

Industry Forces	Fase Pertama (2020-2023)	Fase Kedua (2024-2027)	Fase Ketiga (2028-Seterusnya)
Kompetisi Industri	Setara	Berada di bawah	Berada di bawah
Kostumer	Berada di bawah	Berada di bawah	Berada diatas
Produk substitusi	Berada di bawah	Berada di atas	Berada di atas
Pemasok	Berada di bawah	Berada di atas	Berada di atas
Pendatang baru	Setara	Berada di atas	Berada di atas

Sumber : Olahan Data Pribadi (2019)

1.5. Market Force

1.5.1 Market Issues

Dalam dunia desain, terdapat isu yang muncul di dalam negeri maupun secara global. Desain dan arsitektur bangunan, di prediksi akan menyedepankan crisiensi dan cfektivitas seiring dengan upaya memerangi pemanasan global, efek rumali kaca, hingga polusi yang tak terbendung (Hanggara, 2014). Gedung dengan desain ramah lingkungan

dan cerdas diperkirakan akan mencapai 20-25% dari seluruh pasar bangunan di Indonesia pada tahun 2025 mendatang (Putra.A, 2018). Desain interior dan arsitektur bangunan akan mengarah ke upaya pengurangan polusi, penghematan energi. penghematan air dan pemakaian material yang ramah lingkungan serta tahan lama. Hal ini juga berpengaruh terhadap pemilihan *furniture* dan produk lainnya, seperti lampu hemat listrik, layar LED furniture recycled, hingga peralatan elektronik yang hemat energi serta low maintenance.

Badan Ekonomi Kreatif mengatakan, pada tahun 2018 pendapatan domestik bruto (PDB) industri kreatif bisa mencapai 6.25% (2017) dan salah satu penyumbang terbesarnya adalah dari industri arsitektur. Menurut Badan Ekonomi Kreatif, salah satu sub sektor yang paling layak untuk dikembangkan secara serius adalah arsitektur (2017). Namun sektor ini mengalami tantangan tersendiri. Masalahnya belum banyak orang yang berprofesi sebagai arsitek. Dari 260 juta penduduk Indonesia, hanya sekitar

15.000 saja yang berprofesi menjadi arsitek menurut data dari Ikatan Arsitek Indonesia (IAI). Dan kebanyakan pengembang properti lebih banyak menggunakan arsitek asing daripada arsitek lokal menurut Hari Santoso Sungkari (2017). Hal ini menandakan terjadinya krisis kepercayaan kepada arsitek lokal untuk menggarap proyek-proyek arsitektur yang ada di Indonesia.

1.5.2. Market Segment

Pasar yang spesifik sangat diperlukan dalam bisnis jasa arsitektur dan *interior design*. Hal itu disebabkan untuk mengetahui siapa saja pemain utama di segmen tersebut, dengan siapa bersaing, dan seperti apa jenis kebutuhan konsumen. Untuk segmentasi ekonomi arsitektur dan interior design yang menggunakan pendekatan *green design* tidak dibatasi oleh segmen. Baik segmen kelas menengah kebawah ataupun segemen menengah keatas dapat menggunakannya. Untuk segmen menengah kebawah Solucine Studio memiliki sistem budgeting yang fleksibel menyesuaikan dengan kondisi klien. Dapat mengolah ide kreatif di tengah keterbatasan dana yang dimiliki oleh klien merupakan suatu tantangan tersendiri walaupun tetap dengan batasan limit tertentu. Untuk segmentasi kelas menengah ke bawah biasanya didominasi oleh proyek-proyek dengan spesifikasi yang tidak terlalu luas, seperti rumah tinggal, kedai minuman, restoran kecil, dan kantor kecil. Sedangkan untuk kelas atas cakupan proyeknya sudah sangat luas dan jenis konsumen pada kelas atas sangat kompleks. Contoh proyeknya seperti *restaurant*, *hotel*, perkantoran, dan proyek kawasan lainnya.

Jika dilihat dari segmentasi demografi mengarah pada konsumen baik laki-laki maupun perempuan, yang berusia dewasa hingga usia lanjut. Baik dari jenis kelamin ataupun usia tidak dapat di tentukan cangkupa luasan sebuah proyek.

Jika dilihat dari segmentasi geografi segmentasi pasar lebih cenderung pada di daerah dimana orang-orang telah menyadari bahwa sebuah karya arsitektur tidak hanya dapat dilihat dari segi estetika semata namun juga harus tidak berdampak buruk bagi lingkungannya. Oleh karena itu yang paling berpotensi besar segment geografisnya berada di wilayah kota besar dimana disana masyarakatnya telah banyak yang melek akan hal tersebut. Sedangkan di kota-kota kecil, akan memerlukan banyak edukasi terhadap masyarakatnya.

Segmentasi yang paling berpotensi untuk perkembangan perusahaan adalah segmen menengah kelas atas pada daerah perkotaan yang ingin membangun bangunan untuk bisnis ataupun rumah tinggal yang sifatnya personal.

1.5.3. *Need and Demand*

Semakin berjalannya waktu masyarakat kini telah mulai sadar akan pentingnya sebuah bangunan. Seperti dilansir di detik news, pada tanggal 03 November 2016 pada pukul 16.07 WIB, menurut Ketua Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII) Jatim Niken Rarasrini, sejak 2000 hingga tahun ini tingkat pertumbuhan permintaan jasa desain interior tumbuh mencapai 50 persen. Permintaan jasa desain interior sekitar 50 persen. Selain hal tersebut, industri kreatif di bidang arsitektur dan desain interior sedang menyoar pasar milenial (Nadhiroh,2016).

Dilansir dalam Property inside, pada 24 februari 2018, Pasar properti untuk Gen-Y atau generasi milenial berpotensi untuk terus tumbuh hingga 10 tahun ke depan, segmen ini mendominasi hunian seharga 1 miliar rupiah ke bawah. Menurut pengamat properti yang juga pendiri Panangian School of Property, Panangian Simanungkalit, orientasi pengembang saat ini mengarah kepada pembangunan produk properti yang bisa dijangkau oleh pasar generasi milenial.

Kebutuhan manusia salah satunya yaitu kebutuhan untuk bersosialisasi. Baru-baru ini, Aryo Tri Ananlo selaku direktur Parunout Land mengatakan bahwa area komersial memiliki fungsi untuk menghidupkan sebuah kawasan. Tanpa adanya ruang usaha, sebuah kawasan akan terasa seperti "kota mati" (Dody, 2016). Hal ini dapat dilihat, bahwa kebutuhan akan komersial menjadi faktor penting, sehingga dibutuhkannya juga jasa konsultan yang mengerjakan proyek komersial untuk menghasilkan desain ruang komersial yang dapat menghidupkan suasana kota.

Pembangunan yang terus meningkat, menyebabkan rusaknya alam. Proses pembangunan membutuhkan lahan, sehingga lahan di perhutanan digunakan untuk pembangunan (Baderi, 2018) Oleh karena itu, pemerintah telah berupaya untuk melakukan antisipasi terhadap setiap kerusakan lingkungan akibat pembangunan. Upaya dalam menjaga kelestarian lingkungan menjadi salah satu poin kunci dalam pembangunan (Baderi, 2018). Menurut Ren Katili dan Riri Yakub, saat ini kepedulian terhadap

lingkungan tersebut semakin tinggi, bahkan beberapa klientya justru ingin bangunan yang murni berkonsep hijau (Munthe, 2017)

Apabila kondisi pasar akan terus stabil maka permintaan pasar akan terus stabil bahkan cenderung mengalami peningkatan. Apalagi jika didukung dengan semakin banyaknya Indonesia terlibat dalam ajang arsitektur dunia, dan juga semakin banyaknya karya arsitek Indonesia yang terpublikasi, dan semakin banyaknya masyarakat yang teredukasi.

1.5.4. *Switching Cost*

Hal-hal yang mengikat customer ke suatu perusahaan atau jasa adalah yang sesuai dengan selera klien, *value* yang sesuai, kualitas pekerjaan yang baik, efisiensi waktu, tanggung jawab, harga yang terjangkau hingga sikap terhadap klien, *Switching cost* yang dibayarkan harus sesuai dengan perjanjian awal yang ditetapkan dengan klien, seperti melakukan *downpayment* sebelum proses pengerjaan konsep, sehingga klien tidak mudah beralih atau meninggalkan proyek ke pesaing. Di dalam bidang ini, klien tidak dengan mudah menemukan jasa serupa Oleh karena itu, Solucine Studio memiliki keuntungan.

1.5.5. *Revenue Attractiveness*

Dilansir dari Liputan6.com, yang ditulis pada 05 Januari 2016 pukul 12.00 WIB, dikatakan bahwa pentingnya menerapkan konsep hijau pada bangunan mengingatkan akan pentingnya keberlangsungan hidup seluruh semesta yang asri dan juga dapat memberikan dampak positif

untuk penghuni. Ita Roihana, arsitek sekaligus pengamat lingkungan memaparkan bagaimana konsep Green Architecture untuk hunian memiliki keunggulan karena memiliki tiga poin, keberlanjutan, ramah lingkungan, dan performa bangunan yang optimal (Maharani, 2016).

Dibandingkan dengan negara-negara maju yang memiliki isu pencemaran iklim lebih tinggi, misalnya isu urban heat island, Indonesia masih pada titik yang lebih ‘aman’ dari itu sehingga kesempatan untuk kompromi dengan alam lebih besar. Selain itu, kondisi iklim kita (iklim tropis) saya pikir, apabila dikaitkan dengan konsep green pada tingkat hunian memiliki peluang perpaduan yang besar.

Gagasan Green Architecture sendiri kian marak dan menjadi fokus di dunia properti, bahkan sudah ada lembaga independen, green design Council (GBC) yang mana salah satu membuka cabang di Indonesia.

Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa value yang ditawarkan oleh Solucine Studio yakni membuat desain arsitektur dan interior dengan pendekatan *green design* dapat dilaksanakan dan dapat dikembangkan.

1.5.6. Kesimpulan

Jika dilihat dari berkembangnya industri arsitektur di Indonesia, dan banyaknya minat dan peluang di industri tersebut disertai dengan strategi pilih jasa yang ditawarkan, dapat disimpulkan bahwa Solucine Studio dapat masuk dan berkembang dengan baik di pasar nasional.

1.6. Key Trends

1.6.1. Technology Trends

Trend teknologi yang sedang dikembangkan dari beberapa tahun lalu tapi tetap menjadi *trend* yang dapat dikaitkan dengan dunia arsitektur dan desain interior diantaranya teknologi tahun ini adalah teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality*. Teknologi ini sedang gencar dikembangkan di dunia teknologi komunikasi. Teknologi ini bertujuan untuk membuat visualisasi tiga dimensi yang dibawa ke dunia nyata, sehingga pengguna dapat memvisualisasikan secara *real time* akan sebuah model atau gambar.

Selain itu teknologi *3D printing* dan *4D printing* juga cukup intensif untuk dikembangkan, terutama pengembangan material yang dapat digunakan pada *printer*-nya. Jika kini hanya berfungsi untuk membuat model miniatur, namun juga terus dikembangkan sehingga bisa digunakan untuk langsung membuat model aslinya. Selanjutnya, *trend* teknologi dibidang arsitektur dan interior adalah teknologi pemotongan *CNC* dan *laser cutting*. Teknologi ini sudah cukup matang dan sudah banyak digunakan dalam proyek arsitektur dan interior. Tujuannya adalah untuk menggantikan teknik pemotongan konvensional secara manual dengan menggunakan tenaga manusia. Teknik pemotongan dengan *CNC* dan *laser cutting* lebih presisi dibandingkan dengan teknik pemotongan konvensional. Teknik pemotongan ini juga

lebih fleksibel untuk memotong material yang cukup sulit seperti pemotongan besi, kaca, dan lainnya.

Energi terbarukan di Indonesia masih rendah namun pemerintah menargetkan energi terbarukan meningkat 23% dan Indonesia berkomitmen menurunkan emisi sebesar 29% di bawah ambang batas hingga tahun 2030. Dikutip dari Kompas.com bumi di Indonesia adalah salah satu yang terbesar di dunia oleh karena itu tidak heran jika kalau 2025 nanti pemerintah sudah memasang target pengembangan panas bumi sebagai energi terbarukan sebesar 7,5 GW. (Tondang, 2018)

Dilansir dari Kompasiana.com, Green lighting adalah penghematan konsumsi daya listrik dan atau penggunaan zat berbahaya sehubungan bahan cara melalui peningkatan efisiensi Tata luminasi yang sebenarnya adalah merupakan suatu konsep terpadu. Cara penerapan Green lighting diantaranya penggunaan lampu yang tepat pada pengaplikasikannya berpatok pada rasio Efikasi, an amateur dengan teknologi optik terkini akan meningkatkan efisiensi light output ratio, balas berbasis elektronik dengan total Harmonic Distortion persentasi rendah akan mengurangi daya yang hilang dari suatu ballast standart.

Dilansir dari National Geographic, di Australia telah ditemukan teknologi yang digunakan untuk mengubah air limbah menjadi air minum namun teknologi tersebut masih bergantung dengan lingkungan

sekitar dan iklim. sedangkan dikutip dari detikNews, Indonesia telah terdapat teknologi mengubah air kotor menjadi air minum namun penyebarannya belum merata atau belum banyak orang yang menggunakan dari hal tersebut karena biayanya yang cukup mahal. (Sasmita, 2018)

Teknologi yang sudah disebutkan di atas dapat menjadi peluang ancaman maupun menjadi keuntungan bagi perusahaan solusinya studio baik dalam hal mempermudah pekerjaan maupun dalam hal penerapan value desain (Djadmiko, 2018).

1.6.2. *Regulatory Trends*

Ketika menjalankan bisnis dalam bidang arsitek dan desain interior, perusahaan konsultan arsitektur akan dihadapkan dengan beberapa regulasi tentang lingkup pekerjaan dan batasan- batasan dalam merancang sebuah bangunan. Beberapa regulasi tersebut telah diterbitkan oleh himpunan para desainer seperti Ikatan Arsitek Indonesia (IAI), Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII), peraturan perundang- undangan dari pemerintah, ketetapan presiden, dan lainnya.

Regulasi-regulasi mengenai lingkup pekerjaan dan batasan- batasan arsitek tercantum dalam peraturan sebagai berikut.

1. Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dan Pengguna Jasa dari IAI BAB I tentang Pengertian dan Batasan.

2. Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dan Pengguna Jasa dari IAI BAB II tentang Pengikatan Hubungan Kerja.
3. Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dan Pengguna Jasa dari IAI BAB III tentang Layanan Jasa Arsitek.
4. Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dan Pengguna Jasa dari IAI BAB IV tentang Layanan Utama Jasa Arsitek.
5. Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dan Pengguna Jasa dari IAI BAB V tentang Standar Kinerja/Hasil Karya Arsitek.
6. Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dan Pengguna Jasa dari IAI BAB VI tentang Ketentuan Imbalan Jasa.
7. Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dan Pengguna Jasa dari IAI BAB VII tentang Layanan Pendahuluan Jasa Arsitek.
8. Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dan Pengguna Jasa dari IAI BAB VIII tentang Layanan Tambahan Jasa Arsitek.
9. Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dan Pengguna Jasa dari IAI BAB IX tentang Layanan Khusus Jasa Arsitek.
10. Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dan Pengguna Jasa dari IAI BAB X tentang Ketentuan Imbalan Jasa Layanan Lainnya.

11. UU Arsitek Indonesia tahun 2017 yang terdiri dari 11 Bab dan 45 Pasal.
12. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2017 Tentang Arsitek.
13. Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta.
14. Undang-Undang Nomor 14 tahun 2001 tentang Paten.
15. Undang-Undang Nomor 15 tahun 2001 tentang Merek.
16. Undang-Undang Nomor 31 tahun 2000 tentang Desain Industri.
17. PPh Pasal 21, Pasal 25, dan Pasal 29 tentang perhitungan pajak penghasilan.
18. Peraturan tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota di setiap daerah, dan regulasi-regulasi lainnya.

1.6.3. *Societal and Cultural Trends*

Seiring dengan semakin majunya teknologi, arus globalisasi pun semakin kenjang terjadi di penjuru dunia. Termasuk di Indonesia. Hal tersebut membawa budaya asing masuk ke Indonesia dan bercampur dengan kebudayaan asli Indonesia yang mengakibatkan munculnya budaya baru bahkan menggeser budaya asli Indonesia. Hal tersebut dapat mengubah perilaku perseorangan dan secara tidak langsung hal tersebut juga dapat mengubah gaya arsitektur dan desain interior.

Di Indonesia Budaya untuk mencintai lingkungan sudah digaungkan sejak lama namun sekarang semakin diperlebar seperti para pelaku UKM. Mereka diharapkan dapat ikut berdampak pada lingkungan. Selain memperlebar mereka juga mencoba memperdalam dengan mengajak generasi muda mencintai lingkungan dengan cara membuat kegiatan kegiatan perlombaan dengan tema cinta lingkungan. Seperti yang dilansir dari situs resmi Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, salah satu contohnya adalah event ECoFest 2019 yang diadakan di Bandung pada tanggal 29 September 2019 oleh Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan bekerjasama dengan Lembaga Indonesia Amerika.

1.6.4. *Socio Economic Trends*

Budaya Green mulai merambah di industri bisnis dilansir dari web resmi Universitas Ciputra, budaya Green mulai merambah di industri bisnis sekitar 75% dari generasi milenial bersedia membayar lebih mahal untuk produk dan jasa yang peduli terhadap lingkungan.

Sedangkan dalam bidang arsitektur, dilansir dari bisnis.com, International Finance corporation memperkirakan potensi investasi bangunan hijau akan besar dalam rentang waktu 2020- 2030 (Kadhafi, 2019)

1.6.5. Kesimpulan

Trend teknologi yang menggeser teknologi lama menjadi teknologi yang baru, membawa kelebihan dalam kemudahan, kehematan waktu, biaya yang lebih murah dan lainnya. Di samping adanya kelebihan yang ditawarkan, penulis harus terus berinovasi agar selalu berada di atas dan membawahi tren teknologi yang terus-menerus akan berkembang. Selain itu *trend* dibidang sosial dan ekonomi juga semakin mengarah ke *green desain* hal itu pertanda bahwa valu yang ditawarkan perusahaan yakni *green design* akan berpeluang besar di kedepannya.

1.7. Macro Economic Force

1.7.1. Global Market Condition

Dilansir dari Kompas.com, ditulis pada 09 Januari 2019, laju pertumbuhan ekonomi global diproyeksi akan melemah. Bank Dunia pun merevisi pertumbuhan ekonomi global di tahun 2019 ini jadi 2,9 persen dari 3 persen di 2018 lalu. Berbagai hal yang menjadi pertimbangan Bank Dunia terkait perlambatan laju pertumbuhan ekonomi tersebut adalah melemahnya aktivitas perdagangan dan manufaktur dunia, masih tingginya ketegangan perdagangan, dan beberapa negara berkembang besar harus menghadapi tekanan pasar keuangan. Pertumbuhan di negara-negara maju akan terkoreksi menjadi 2 persen tahun ini, lantaran permintaan yang semakin melemah, biaya utang yang semakin tinggi, serta ketidakpastian

dalam berbagai kebijakan yang akan menekan outlook dari pasar dan negara berkembang. Dikutip dari rilis resmi Bank Dunia, Rabu (9/1/2019), laju pertumbuhan ekonomi negara berkembang akan lebih lambat dari yang diperkirakan, yaitu 4,2 persen tahun ini (Fauzia, 2019).

1.7.2. *Capital Market*

Dilansir dari maxmanroe.com, Menurut UU No. 8 Tahun 1995, arti pasar modal adalah suatu aktivitas yang berhubungan dengan perdagangan efek dan penawaran umum, perusahaan publik yang berhubungan dengan efek yang diterbitkannya, serta lembaga dan profesi yang berhubungan dengan efek.

Dengan kata lain, pasar modal adalah penghubung antara investor (pemilik dana) dengan perusahaan atau institusi pemerintah yang membutuhkan dana melalui perdagangan instrumen jangka panjang (saham, obligasi, right issue, dan lain-lain).

Seperti yang telah disebutkan di atas, jenis pasar ini sangat bermanfaat bagi perusahaan dan institusi untuk mendapatkan modal jangka panjang. Menurut Tjiptono, beberapa manfaat pasar ini adalah sebagai berikut ini:

- Menciptakan wahana investasi kepada investor dan memungkinkan adanya diversifikasi.
- Dapat menjadi indikator utama bagi tren ekonomi suatu negara.
- Memiliki peran sebagai alokasi sumber dana secara optimal.

Pasar ini dapat dijadikan alternatif investasi dengan potensi keuntungan dan resiko yang dapat diperhitungkan melalui keterbukaan, likuiditas, dan diversifikasi investasi.

Berikut ini adalah beberapa instrumen utama yang diperjualbelikan di pasar modal:

Tabel 1.12. Instrumen yang Di Perjualbelikan di Pasar Modal

No	<i>Underlying</i>	Instrumen Induk	Instrumen Derivatif
1.	<i>Equitas</i>	Saham Biasa	<i>Right Issue</i>
			<i>Waran</i>
			<i>Reksadana</i>
		Saham Preferen	<i>Opsi Saham</i>
			<i>Stock Index Future</i>
2.	Hutang	Obligasi Pemerintah	Obligasi Konversi
			Opsi Obligasi
		Obligasi Perusahaan	Reksadana

Sumber : maxmanroe.com (2020)

Tidak seperti di Amerika atau di beberapa negara lainnya, beberapa komoditi atau instrumen yang disebutkan di atas belum semuanya diperdagangkan. Pada umumnya investor di Indonesia hanya mengenal saham, obligasi, dan reksadana. Hingga saat ini obligasi dari pemerintah daerah belum diperdagangkan di bursa saham.

Jenis-Jenis Pasar Modal:

Menurut Sunariyah ada empat jenis pasar modal, diantaranya:

- Primary Market, yaitu tempat dibukanya penawaran saham oleh emiten pertamakali sebelum diperdagangkan di pasar sekunder.

- Secondary Market, yaitu tempat perdagangan saham yang telah melewati masa penawaran pada pasar perdana.
- Third Market, yaitu tempat perdagangan saham di luar bursa.
- Fourth Market, yaitu bentuk perdagangan efek antar pemegang saham atau proses pemindahan saham antar pemegang saham dengan nominal yang besar.

Adanya pasar modal atau bantuan dari pemerintah untuk mendapatkan modal sangat membantu untuk perusahaan saat namun dalam hal ini perusahaan solusi studio tidak memerlukan peranan pasar modal.

1.7.3. *Commodity and Other Resources*

Dikutip dari situs resmi Badan Pusat Statistik, indeks harga perdagangan besar bahan bangunan/Konstruksi menurut jenis bangunan/konstruksi bulanan, 2002-2019 terus mengalami kenaikan.

Oleh karena hal tersebut para arsitek dan desainer interior harus terus memantau dan dapat mensiasati hal tersebut.

Dilansir dari CNBC Indonesia, yang ditulis pada 09 August 2019 pada pukul 11:29, Preseiden Indonesia Joko Widodo mengatakan bahwa “Pentingnya sumber daya manusia bagi sebuah pembangunan. Oleh sebab itu, setelah 5 tahun setelah fokus pada infrastruktur, 5 tahun ke depan fokus pada SDM. Kejayaan minyak dan kayu sudah selesai, kejayaan komoditi SDA sudah hampir selesai, fondasi kita ke depan

percayalah SDM kita yang berkualitas”. Maka dari itu, Jokowi sejatinya sudah sadar bahwa kunci utama pembangunan adalah sumber daya manusia (SDM). Dengan menghasilkan SDM yang berdaya saing tinggi, tenaga kerja Indonesia dapat mendorong kemajuan industri manufaktur yang saat ini sedang tidak dalam kondisi prima.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa komoditas utama pada setiap negara adalah sumber daya manusia. Hal itu berarti para desainer dan arsitektur punya keharusan untuk meningkatkan kualitas skill agar mampu bersaing di pasar global.

1.7.4. *Economic Infrastructure*

Menurut Indonesia Investments, (Dalam *Global Competitiveness Report 2015-2016*, yang disusun oleh lembaga World Economic Forum (WEF), Indonesia menempati urutan ke-62 dari 140 negara dalam hal pembangunan infrastruktur peringkat yang bertahan di standar rata-rata, namun justru menyebabkan beberapa masalah besar dalam perekonomian Indonesia. Infrastruktur yang kurang memadai juga mempengaruhi daya tarik iklim investasi di Indonesia. Hal-hal demikian jelas membuat para investor berpikir dua kali sebelum memutuskan untuk berinvestasi di Indonesia. Sementara itu, masalah logistik yang tidak efisien (yang mencakup bidang transportasi, pergudangan, konsolidasi kargo, *clearance* perbatasan, distribusi dan sistem pembayaran) menghambat peluang para pengusaha untuk memperluas bisnis mereka. Dalam konteks

kompleks ini Presiden Joko Widodo mencari pendekatan baru untuk mencapai terobosan yang sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan pembangunan infrastruktur di Indonesia.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa jika infrastruktur yang memadai dalam suatu daerah maka akan mempermudah akses kedaerah yang lain atau mobilisasi dan mempermudah pertumbuhan di sektor-sektor yang lainnya, tak terkecuali dalam hal arsitektur dan desain interior.

1.7.5. Kesimpulan

Pertumbuhan pasar global saat ini mengalami penurunan. Meskipun terbilang tidak signifikan, tetapi penurunan tetap dapat terlihat. Penurunan ekonomi global disebabkan oleh menurunnya pertumbuhan industri. Dengan kondisi perekonomian yang sedemikian rupa kebijakan pemerintah Indonesia berupa penurunan suku bunga bank dinilai efektif untuk menyetabilkan kondisi ekonomi dalam negeri. Selain hal tersebut, mengenai komoditas utama sebuah negara adalah sumber daya manusia, hal tersebut dikarenakan agar sumber daya manusia dalam negeri tidak kalah saing dengan sumber daya manusia dari luar negeri. Infrastruktur juga hal yang tidak kalah penting yang dapat sangat berpengaruh untuk pertumbuhan di sektor-sektor yang lainnya. Semua hal tersebut secara tidak langsung berpengaruh terhadap bisnis arsitektur dan interior sehingga sebagai arsitek dan desainer

interior diharuskan mengetahui informasi-informasi terbaru mengenai kondisi pasar ekonomi dunia.

1.8. Bussines Model Canvas

1.8.1. Value Proposition

1) Design

Solucine Studio sebagai konsultan arsitektur interior menggunakan pendekatan *green design* dalam setiap desain yang terbagi atas enam kategori yang terdiri dari :

- 1. Tepat Guna Lahan - Appropriate Site Development (ASD)**
- 2. Efisiensi dan Konservasi Energi - Energy Efficiency & Conservation (EEC)**
- 3. Konservasi Air - Water Conservation (WAC)**
- 4. Sumber & Siklus Material - Material Resources & Cycle (MRC)**
- 5. Kualitas Udara & Kenyamanan Udara Dalam Ruang - Indoor Air Health & Comfort (IHC)**
- 6. Manajemen Lingkungan Bangunan - Building & Enviroment Management (BEM)**

Masing-masing kategori terdiri atas beberapa kriteria yang mengandung point nilai (credit point) dengan muatan tertentu dan akan diolah untuk menentukan penilaian.

2) *Fit to budget*

Memiliki sistem budgeting yang sangat fleksibel dan relevan tergantung dengan kondisi klien dan proyek yang Solucine Studio akan kerjakan. Solucine Studio dapat mengubah sebuah ide kreatif di tengah keterbatasan dana yang dimiliki oleh klien, namun tetap dengan batasan limit tertentu.

Solucine Studio menawarkan value green design, Namun jika dilihat perusahaan sekarang ini masih enggan menggunakan konsep penghijauan karena bangunan tersebut relatif mahal. Pembangunan green design memang memerlukan biaya yang lebih mahal 2% dibandingkan dengan pembangunan bangunan biasanya. Namun hal ini ternyata menyulitkan nilai penghematan sekitar 20% dari total biaya membangunnya. Sehingga manfaat yang dari *green design* 10 kali lebih tinggi dibanding tambahan biayanya (Narwanto, 2014). Konsumsi listrik di sebuah bangunan biasanya 60% untuk kebutuhan AC, 20% konsumsi lampu, dan 20% penjuunaan lain. Dengan konsep *green design*, bangunan lama biasanya bisa menghemnt 15-25% konsumsi listrik dan air.

Solucine Studio menawarkan value green dengan yang akan memberikan dampak positif bagi konsumen, tidak hanya

sebagai bangunan sehat, tetapi juga menjaga penghuni di dalamnya tetapi juga menjaga penghuni di dalamnya tetap sehat sekaligus penghematan energi listrik maupun air.

3) *Customization*

Konsep design yang akan direncanakan dan disesuaikan dengan keinginan klien dengan tujuan agar klien bisa puas dengan hasil kerja proyek yang sudah dipercayakan, namun tetap memiliki landasan bahwa harus menggunakan pendekatan *green design* dan mungkin juga mempertimbangkan budaya setempat untuk menjadi dasar ide kreatif yang baru.

1.8.2. *Customer Relationship*

1) *Long Term*

Hubungan dengan klien sebenarnya hanya sebatas transaksi selesai. Namun hubungan dengan mantan klien harus tetap terjaga untuk keberlanjutan. Misalnya mantan klien memiliki kemungkinan merekomendasikan perusahaan kepada rekannya ataupun client lama yang memiliki proyek baru akan menghubungi Solucine Studio kembali.

2) *Personal Assistance*

Tipe pelayanan yang diberikan oleh Solucine Studio adalah *personal assistance* yang ditujukan untuk segmen

pasar kelas menengah, dimana satu desainer dapat melayani beberapa klien.

3) *Co Creation*

Adanya wadah untuk menampung ide dan saran customer. Biasanya terjadi *briefing* saat *site visit* membicarakan tentang kebutuhan, keinginan, serta kemampuan klien. Setelah desain dibuat maka tidak menutup kemungkinan adanya penyesuaian dari saran klien. pada tahap pembangunan pun hubungan dengan klien terus dijaga guna penyesuaian. disampaikan secara langsung atau lewat teflon, pesan singkat, dan lain-lain.

1.8.3. *Customer Segment*

1) *Customer segment : (niche market)* perorangan ataupun perusahaan yang membutuhkan jasa desain yang telah menaruh perhatian terhadap isu lingkungan atau telah memilih *green life style*.

2) Segmen Geografi

Pada segmen geografi, Solucine Studio akan fokus untuk mengejar pasar lokal sebelum pasar nasional. Strategi ini dilakukan dengan berperan aktif untuk mengikuti lomba kelas nasional, mengikuti pameran, melakukan *open house* proyek, diliput oleh media dan lain sebagainya.

3) Segmen Jenis Proyek

Segmentasi jenis proyek Solucine studio adalah *residential* dan *commercial*. *Residential* dapat berupa proyek rumah tinggal, *villa*, *guest house*, dan sejenisnya. Sedangkan untuk jenis proyek *commercial* dapat berupa proyek hotel, *resort*, restoran, kantor, dan sejenisnya.

1.8.4. Channels

1) Tipe :

- *Direct* atau secara langsung. Misalnya melalui DM Instagram, telephone, datang ke studio
- *In direct* atau secara tidak langsung. Misalnya melalui kenalan, rekomendasi client lama. Oleh karena itu hubungan baik dengan klien harus dijaga untuk keberlangsungan selanjutnya.

2) Phase:

- a. **Awareness** : melalui instagram, website, rekomendasi client lama. sebagian besar client mengetahui jasa dari perusahaan khas interior dari instagram, oleh karena hal tersebut maka instagram sebagai media utama promosi diharuskan untuk dimantenance dengan baik oleh perusahaan. contohnya: memasang iklan ads instagram perbulan, membeli followers dan like, serta konsisten dalam

mengupload konten. Selain itu juga Solucine Studio juga harus aktif mengikuti penghargaan / lomba, rutin mengikuti pameran, melakukan *open house* proyek, diliput oleh banyak media dan lain sebagainya.

b. **Evaluation** : disampaikan langsung / lewat telephone, chat, dan lain-lain

c. **Purchase** : berdasarkan kesepakatan owner dan client. sebagai contoh: ada yang melakukan pembayaran dengan metode (%) dibagi dengan beberapa kali bayar, dan ada yang melakukan pembayaran dengan jangka waktu tertentu sampai proyek di selesaikan.

d. **Delivery** : konsistensi di sosial media, quality control secara langsung baik oleh pegawai maupun owner.

e. **After Sales** : garansi 3 bulan setelah serah terima.

1.8.5. Key Activities

- 1) Promosi: memasang iklan ads instagram perbulan, membeli followers dan like, serta konsisten dalam mengupload konten. Selain itu juga Solucine Studio juga harus aktif mengikuti penghargaan / lomba, rutin mengikuti pameran, melakukan *open house* proyek, diliput oleh banyak media dan lain sebagainya.
- 2) Konsultasi awal (konsultasi mengenai jasa arsitek). Klien memberikan data-data yang diperlukan berupa:

- Ukuran/dimensi tanah (fotocopy/softcopy/hasil scanner GS/Denah tanah).
- Kebutuhan ruang.
- Lokasi.
- Rencana Batasan Dana maksimal untuk pembangunan. Kami merekomendasikan untuk memberikan informasi batasan pendanaan pembangunan (uang maksimal yang disediakan untuk membangun, agar perusahaan tidak membuat desain yang berlebihan atau justru kurang optimal). Semakin jelas klien memberikan deskripsi, semakin mudah bagi perusahaan untuk memahami keinginan klien. Perusahaan berhak menolak permintaan klien jika klien tidak memberikan data-data yang lengkap.

3) Pengajuan Biaya Desain. Kami akan memberikan penawaran berdasarkan perkiraan luasan bangunan yang sekiranya diperlukan berdasarkan keinginan klien. Kami akan memberikan kontrak kerja desain yang di dalamnya mencakup biaya desain, termin/tahapan pembayaran, item-item yang akan dikerjakan/didapatkan oleh klien, target waktu penyelesaian dll.

4) Pembayaran Tahap I / DP sebesar 30%. Jika Klien menyetujui penawaran, maka klien akan membayar DP 30% dari total biaya.

Kemudian survey ke lokasi dilakukan (jika diperlukan). *Khusus di luar Daerah dikenakan biaya transportasi

5) Melakukan research dan ideation mengenai proyek

6) Start Konsep Denah. Konsultasi lanjutan dimulai (konsultasi mengenai konsep denah) dan pembuatan konsep denah menggunakan software AutoCad. Tahap ini sangatlah penting, denah adalah sebuah konsep yang sangat penting dalam suatu desain bangunan karena denah inilah yang akan dijadikan acuan utama oleh semua tim, mulai tim arsitek, tim 3D artist, tim drafter, tim teknis, tim MEP, tim interior, tim birojasa perijinan IMB, tim pengawas, hingga tim pelaksana. Khusus pada tahap ini, Revisi denah dipersilakan. Setelah konsep denah disetujui, selanjutnya adalah pembuatan 3D Model dan Gambar Kerja (masuk ke tahap selanjutnya).

7) Klien melakukan Pembayaran tahap II sebesar 50% dari total biaya desain untuk pembuatan: Gambar Model tiga dimensi (3D) dimana klien akan dibuatkan beberapa view bangunan dengan format JPEG sebagai hasil akhirnya. Model tiga dimensi sangatlah penting dalam perencanaan tata ruang, baik itu sebagai acuan tim pelaksana untuk menghindari miss persepsi antara owner dan kontraktor. Pada Tahap ini, revisi model 3D diperkenankan.

8) Klien melakukan Pembayaran Tahap III / Pelunasan sebesar 20% dari total biaya desain untuk pembuatan: Gambar kerja / Gambar Teknis yang diperlukan oleh tim pelaksana/kontraktor/pemborong sebagai acuan dalam proses pembangunan :

1. Gambar teknis Arsitektur
2. Gambar teknis Struktur
3. Gambar teknis MEP (Mekanikal, Elektrikal dan Plumbing).

9) Penyerahan file final (DELUXE)

Penyerahan File final yang akan diberikan adalah:

1. 1 Jilid Print Out A3 Gambar Kerja.
2. 1 CD/DVD dengan softcopy dari: File JPEG versi 3D, File PDF Gambar Teknis, serta file-file lain yang disepakati. Jika semua file sesuai kontrak sudah diterima oleh Client maka tahap Desain dinyatakan telah selesai atau finish. Pada tahap ini tidak diperkenankan lagi revisi, kecuali ada kesalahan teknis dari Arsitek.

1.8.6. *Key Partnerships*

1) *Optimization and Economy*

Solucine Studio akan bermitra dengan perusahaan-perusahaan terkait perancangan bangunan seperti kontraktor, *quantity surveyor*, dan pembuat mebel. Hal ini dilakukan Solucine studio dikarenakan belum memiliki hal tersebut untuk merealisasikan sebuah perancangan bangunan.

2) *Strategic Allience between non-competitor*

Solucinne Studio melakukan kerjasama dengan perusahaan non kompetitor atau tidak sejenis untuk bekerja sama, seperti bekerja sama dengan kontraktor, *quantity surveyor*, dan pembuat mebel.

1.8.7. *Key Resources*

1) *Physics*

Aset fisik yang dimiliki oleh Solucine Studio akan terbagi menjadi tiga fase. Fase pertama, Solucine Studio memiliki aset fisik milik pribadi. Seperti tempat untuk bekerja, dan transportasi. Pada fase kedua, Solucine Studio akan mempunyai beberapa aset tambahan seperti bertambahnya jumlah komputer dan menyewa untuk tempat bekerja, namun transportasi masih kepunyaan pribadi. Pada fase ketiga, Solucine studio akan memiliki aset fisik secara utuh seperti

kantor konsultan hak milik perusahaan, transportasi, penambahan jumlah komputer, dan beberapa peralatan-peralatan lain yang merupakan hak milik Solucine Studio.

2) *Financial*

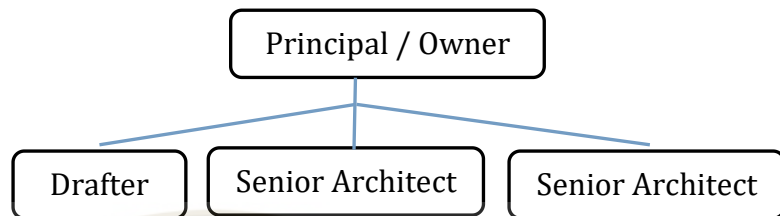
Sumber finansial milik Solucine Studio akan terbagi menjadi tiga fase. Pada fase pertama, berasal dari modal pribadi dari hasil *freelance* dan bekerja dengan konsultan lain dan bantuan pihak ketiga. Pada fase kedua, sumber finansial Solucine studio berasal dari modal pribadi dan modal dari *fee* desain. Pada fase ini, Solucine Studio masih memerlukan suntikan dana yang cukup besar untuk target kepemilikan aset pada fase berikutnya. Pada fase ketiga, sumber finansial Solucine Studio sepenuhnya berasal dari Modal *fee* desain.

3) *Human*

Pada fase pertama Perusahaan Solucine Studio tidak memiliki karyawan atau pegawai. Mengenai hal-hal yang tidak bisa dikerjakan oleh perusahaan akan bekerjasama dengan perusahaan lain guna merealisasikan proyek. Di fase kedua Solucine Studio akan menambah jumlah pegawai yakni Senior Arsitek, desainer interior, dan drafter. Ketika di fase ketiga sumber daya manusia yang dimiliki Solucine Studio akan semakin terperinci begitupun dengan pembagian kerjanya. Para

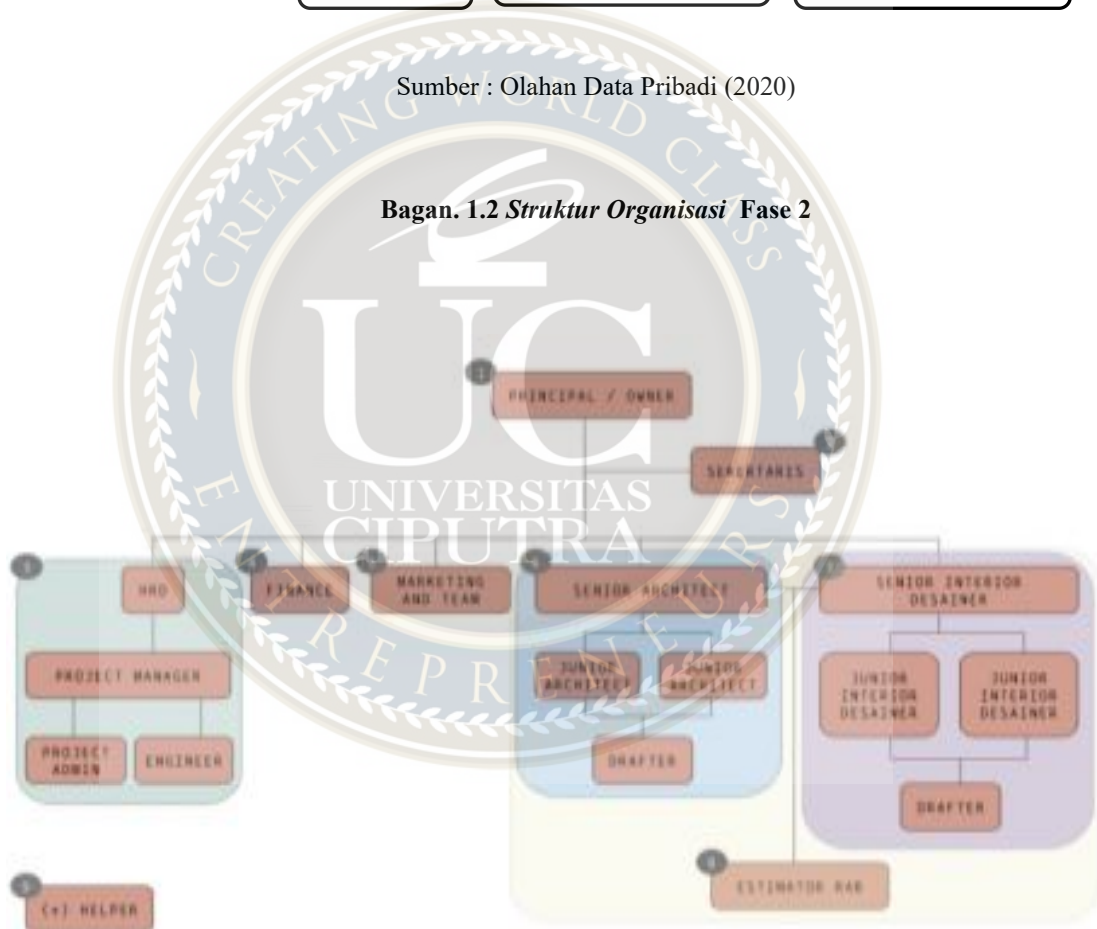
arsitek dan desainer interior yang bekerja di Solucine Studio harus memiliki sertifikat dari GBCI.

Bagan. 1.1 Struktur Organisasi Fase 1



Sumber : Olahan Data Pribadi (2020)

Bagan. 1.2 Struktur Organisasi Fase 2



Sumber : Olahan Data Pribadi (2019)

Adapun *jobdesk* Fase 2 adalah sebagai berikut :

Tabel 1.13. Job Desc Solucine Studio Fase 1

No	Jabatan	Deskripsi Pekerjaan
1	Principal / Owner	<ul style="list-style-type: none"> ● Bertanggung jawab penuh dalam memimpin perusahaan ● melakukan/ mengetahui dan menjalankan proses desain ● berhubungan langsung dengan klien ● pemberi keputusan tertinggi ● memimpin brainstorming & keputusan desain ● screening hasil desain di kantor maupun di lapangan ● memeriksa dan mengelola jalannya laporan keuangan ● mengatur/mengkoordinasi seluruh staff ● memeriksa seluruh dokumen kerja <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ● Menghitung biaya total yang dikeluarkan untuk suatu proyek ● menghitung kebutuhan bahan/material yang akan digunakan pada suatu proyek. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ● menyeleksi calon desainer / anak magang yang datang pada perusahaan. ● mengawasi perkembangan pekerja dalam perusahaan. ● memberikan dan menentukan jadwal-jadwal training internal dan seminar yang akan

		<p>dilakukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● mengurus jadwal khususnya training GBCI bagi tenaga kerja desainer. ● memberikan jaminan kesehatan bagi karyawan
		<ul style="list-style-type: none"> ● Mengontrol proses instalasi pada site. ● menghubungi supplier, dan mencari barang yang kurang saat pemasaran.
		<ul style="list-style-type: none"> ● memberikan penawaran dan menerima harga pada vendor/supplier ● menghubungi vendor/supplier untuk mengadakan anwijzing ● melakukan pengecekan barang (secara tertulis) hasil survei ● mengumpulkan data dari project manager dan dipersiapkan untuk meeting. ● memberikan list green supplier untuk desainer
		<ul style="list-style-type: none"> ● menghitung biaya pemasukan dan pengeluaran secara detail ● membuat laporan keuangan ● bertanggung jawab terhadap segala urusan administrasi, begitu juga dengan penyimpanan arsip dan data klien ● sebagai admin perusahaan dalam hal realisasi, seperti membahas e-mail operasional perusahaan.
		<ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan pendataan pengunjung yang datang dan yang memiliki potensi ● memberikan ide promosi dan publikasi yang menarik ● menerima telepon serta surat penting yang

		<p>diberikan secara cepat</p> <ul style="list-style-type: none"> ● menguasai produk layanan perusahaan, profil perusahaan, sejarah, portofolio ● melakukan kegiatan promosi sesuai jadwal ● membuat dan mengupdate social media dan website perusahaan
2	Senior Arsitek	<ul style="list-style-type: none"> ● menganalisa site proyek ● membuat konsep, maket, design modelling visualisation dan menyiapkan file presentasi lainnya. ● membuat RAB ● membuat shop drawings. ● melakukan studi mendalam dan research lain yang mendukung suatu desain. ● melakukan pengontrolan atau pengawasan lapangan
3.	Senior desainer Interior	<ul style="list-style-type: none"> ● menganalisa site proyek ● membuat konsep, maket, design modelling visualisation dan menyiapkan file presentasi lainnya. ● membuat RAB ● melakukan studi mendalam dan research lain yang mendukung suatu desain. ● melakukan pengontrolan atau pengawasan lapangan ● membimbing junior architect

Sumber : Olahan Data Pribadi (2019)

Adapun *jobdesk* Fase 2 adalah sebagai berikut :

Tabel 1.14. Job Desc Solucine Studio Fase 2

No	Jabatan	Deskripsi Pekerjaan
1	Principal / Owner	<ul style="list-style-type: none"> ● Bertanggung jawab penuh dalam memimpin perusahaan ● melakukan/ mengetahui dan menjalankan proses desain ● berhubungan langsung dengan klien ● pemberi keputusan tertinggi ● memimpin brainstorming & keputusan desain ● memeriksa dan mengelola jalannya laporan keuangan ● mengatur/mengkoordinasi seluruh staff ● memeriksa seluruh dokumen kerja
2	Sekertaris	<ul style="list-style-type: none"> ● Membangun jaringan kerjasama dengan berbagai pihak Stakeholder. ● Mengupayakan kelancaran pelaksanaan agenda Direksi. ● Mengkomunikasikan kebijakan perusahaan kepada pihak internal dan eksternal. ● Melaksanakan kegiatan kesekretariatan . ● Mengelola dan mengembangkan sistem informasi perusahaan. ● Menyiapkan laporan perusahaan sesuai ketentuan yang berlaku. ● Mengkoordinasikan bahan-bahan laporan untuk Rapat ● Melakukan pembinaan kepada pegawai sesuai kewenangan dan ketentuan

3	Estimator Biaya	<ul style="list-style-type: none"> ● Menghitung biaya total yang dikeluarkan untuk suatu proyek ● menghitung kebutuhan bahan/material yang akan digunakan pada suatu proyek.
4.	Resepsionis	<ul style="list-style-type: none"> ● Tugas & Tanggung jawab Front Office ● Memastikan meja depan dalam keadaan rapi dan memiliki semua alat tulis dan materi yang diperlukan (misalnya pena, formulir dan selebaran informatif) ● Melatih, mengawasi dan mendukung staf kantor, termasuk resepsionis, penjaga keamanan dan agen call center ● Memastikan layanan pelanggan tepat waktu dan akurat ● Menangani keluhan dan permintaan pelanggan tertentu ● Memecahkan masalah keadaan darurat ● Memantau stok dan pesan perlengkapan kantor ● Memastikan distribusi surat yang benar ● Menyiapkan dan pantau anggaran kantor ● Menyimpan catatan biaya dan biaya kantor yang diperbarui ● Memastikan kebijakan dan persyaratan keamanan perusahaan terpenuhi

5	HRD	<ul style="list-style-type: none"> ● menyeleksi calon desainer / anak magang yang datang pada perusahaan. ● mengawasi perkembangan pekerja dalam perusahaan. ● memberikan dan menentukan jadwal-jadwal training internal dan seminar yang akan dilakukan. ● mengurus jadwal khususnya training GBCI bagi tenaga kerja desainer. ● memberikan jaminan kesehatan bagi karyawan
6	Project Manager	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengontrol proses instalasi pada site. ● menghubungi supplier, dan mencari barang yang kurang saat pemasaran. ● mengawasi pekerjaan engineer team (yang merealisasikan bangunan) ● membuat dan memberikan progres report (berupa foto dan data excel) kepada project admin.
7	Project Admin	<ul style="list-style-type: none"> ● memberikan penawaran dan menerima harga pada vendor/supplier ● menghubungi vendor/supplier untuk mengadakan anwijzing ● melakukan pengecekan barang (secara tertulis) hasil survei ● mengumpulkan data dari project manager dan dipersiapkan untuk meeting. ● memberikan list green supplier untuk desainer

8	Enginer	<ul style="list-style-type: none"> ● mengkoordinir pembuatan master schedule dan breakdown aktivitas bulanan dan mingguan ● mengkoordinir penentuan schedule material dan persetujuan material dari owner ● mengkoordinir pembuat shop drawing ● memaksimalkan kemungkinan pemanfaatan value engineering (VE) ● mengkoordinir pembuatan laporan progres pelaksanaan proyek secara periodedik.
9	Finance	<ul style="list-style-type: none"> ● menghitung biaya pemasukan dan pengeluaran secara detail ● membuat laporan keuangan ● bertanggung jawab terhadap segala urusan administrasi, begitu juga dengan penyimpanan arsip dan data klien ● sebagai admin perusahaan dalam hal realisasi, seperti membahas e-mail operasional perusahaan.
10	Marketing	<ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan pendataan pengunjung yang datang dan yang memiliki potensi ● memberikan ide promosi dan publikasi yang menarik ● menerima telepon serta surat penting yang diberikan secara cepat ● menguasai produk layanan perusahaan, profil perusahaan, sejarah, portofolio ● melakukan kegiatan promosi sesuai jadwal ● membuat dan mengupdate social media dan website perusahaan

11	Senior Arsitek	<ul style="list-style-type: none"> ● menganalisa site proyek ● membuat konsep, maket, design modelling visualisation dan menyiapkan file presentasi lainnya. ● membuat RAB ● membuat shop drawings. ● melakukan studi mendalam dan research lain yang mendukung suatu desain. ● melakukan pengontrolan atau pengawasan lapangan ● membimbing junior architect
12	Junior Arsitek	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat konsep, maket studi dan presentasi, design modeling, visualisatio dan menyiapkan file presentasi lainnya. ● mrmbuat shop drawings ● melakukan studi mendalam dan research lain yangmendukung suatu desain. ● melakukan pengontrolan atau pengawasan lapangan
13	Drafter	<ul style="list-style-type: none"> ● Menerima tugas proyek dari tim desain & kepala desainer ● membuat semua gambar kerja dan melakukan revisi gambar kerja ● bertanggung jawab atas semua pekerjaannya
14	Senior Interior desainer	<ul style="list-style-type: none"> ● menganalisa site proyek ● membuat konsep, maket, design modelling visualisation dan menyiapkan file presentasi lainnya. ● membuat RAB

		<ul style="list-style-type: none"> ● melakukan studi mendalam dan research lain yang mendukung suatu desain. ● melakukan pengontrolan atau pengawasan lapangan ● membimbing junior architect
15	Junior Interior desainer	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat shop drawing ● melakukan studi yang mendalam yang dapat mendukung hasil suatu desain ● melakukan pengontrolan atau pengawasan lapangan ● melakukan analisa dan perhitungan terhadap parameter green desain baik manual maupun menggunakan software ● melakukan pemilihan material green dan finishing yang ramah bagi lingkungan serta pengguna ● memperdalam hasil bimbingan senior interior desainer dalam penggunaan software edge dan perhitungan manual terkait penerapan green desain.
16	Helper	<ul style="list-style-type: none"> ● Membantu menjaga kebersihan dan kerapian kantor untuk membantu mengingatkan kenyamanan kantor ● tahu bagaimana cara mengolah sampah yang benar

Sumber : Olahan Data Pribadi (2019)

1.8.8. *Cost Structure*

1) Concept:

Value Driven : dalam rantai-nilai nya memberikan produk / jasa yang tepat kepada klien termasuk kegiatan kepedulian terhadap lingkungan dan tidak dipengaruhi harga bahan baku.

2) Type:

Fixed cost:

- Gaji tetap bulanan karyawan
- Biaya Akomodasi rutin: meeting, supervisi, pengiriman barang ke proyek, dll
- Biaya operasional tetap kantor: listrik, telpon, PDAM, internet,
- Biaya pembelian/investasi peralatan/tools: PC, plotter, printer, scanner, mesin2 produksi.
- biaya jasa iklan di sosial media
- biaya penyusutan peralatan

1.8.9. *Revenue Stream*

Solucine Studio mengambil pedoman pembayaran dari Pedoman Hubungan Kerja antara Arsitek dan Pengguna Jasa dari

Ikatan Arsitek Indonesia (IAI). Cara mendapatkan penghasilan:
biaya jasa desain (/m²)

Dynamic Pricing:

- Customer segment dependent: beda harga antara project comersial dan residential.
- Volume dependent: semakin luas / besar project yang dikerjakan maka harga semakin bersaing
- Negotiation: harga tergantung kesepakatan pembeli dan penjual

1.9. Rencana Keuangan

1.9.1. Cash Flow

Cash flow atau arus kas Solucine Studio berisi tentang aktivitas kegiatan keuangan perusahaan mulai dari modal, pemasukan, pengeluaran, dan profit. modal awal Solucine Studio berasal dari uang pribadi dan pinjaman orangtua. Aktivitas arus kas masuk Solucine Studio berasal dari kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan, sedangkan aktivitas kas keluar adalah kegiatan yang dilakukan ketika ada uang yang dilakukan untuk kegiatan perusahaan. Adapun aktivitas dari arus kas masuk melalui hasil penjualan dari sebuah produk atau jasa yang dihasilkan oleh perusahaan. Hasil upah yang didapat perusahaan untuk memenuhi permintaan klien berupa jasa desain yang dihitung melalui jumlah klien.

Dapat dilihat dalam lampiran.