

BAB II

PEMBENTUKAN IDE BISNIS

2.1 Validasi Ide Bisnis

Menurut data Kemenparekraf (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif), subsektor kriya di Indonesia mampu memimpin dan mendukung perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia hingga mencapai angka 14,9. Data lain berdasarkan grafik goodstats.id, memperlihatkan bahwa sektor seni kriya menduduki peringkat 5 teratas kategori hobi populer di tahun 2024 (Fatika, 2024). Dalam bahasa sansekerta, kata kriya berarti mengerjakan, dimana manusia melakukan pekerjaan untuk menghasilkan sebuah produk kerajinan tangan (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2020). Crochet yang merupakan salah satu jenis seni dalam sektor kriya pun memiliki peran dalam menyumbang sebesar 15% dalam Produk Domestik Burito (PDB) tiap tahunnya (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2022).

2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis

Ide bisnis muncul saat penulis dan tim melakukan sesi brainstorming. Brainstorming adalah kegiatan dalam kelompok dalam mencurahkan ide atau saling berpendapat mengenai suatu topik atau permasalahan (Gischa & Putri, 2021). Melalui sesi tersebut, penulis mendengarkan permasalahan unik dalam satu tim mengenai crochet. Dimana seni benang yang mulai populer semenjak masa pandemi itu, mulai banyak digemari dalam ranah lokal. Namun, terdapat permasalahan dimana komunitas crochet di Indonesia masih terpencar dan belum memiliki wadah khusus untuk bersosialisasi dan berinteraksi. Dilanjutkan oleh anggota tim penulis, bahwa dalam teknis pengerjaan pun, beberapa aplikasi yang ada untuk mendukung crochet masih terpencar serta belum efisien (tidak dapat diakses di satu media). Ditambah lagi dengan masalah teknis dan perbandingan ukuran serta kesulitan yang sulit untuk pemula dan belum adanya aplikasi crochet ramah bagi pemula (beginner-friendly).

Berdasarkan hasil sesi *brainstorming* penulis dan tim serta didukung data-data pendukung validasi ide bisnis, penulis dan tim melihat adanya peluang pengembangan ide bisnis dalam sektor seni kriya khususnya *crochet* sebagai objek utamanya.

2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis

Berdasarkan hasil *brainstorming* tersebut, penulis dan tim memutuskan ide bisnis untuk membuat sebuah wadah digital berupa aplikasi bagi para *crocheters*. Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak dengan program yang berfungsi untuk mempermudah kegiatan manusia dalam sektor atau bidang tertentu Muhammad Thoriq Al Fatih (2024). Aplikasi *crochet* ini nantinya berfokus pada fitur utama yang bertujuan mendukung para *crocheters* dalam melakukan *crochet* bukan hanya secara teknis, tapi juga secara sosial. Ide bisnis aplikasi ini didukung dengan kegunaan aplikasi sendiri yang sesuai dengan apa yang para *crocheters* butuhkan. Yakni beragamnya fitur dalam satu tempat yang mempermudah dan mendukung pembuatan *crochet* secara digital dapat serta menjadi wadah dan rumah mereka dalam hobi dan berkarya melalui *crochet*. Fitur utama Aplikasi “Crofell” sendiri terdiri dari 4 fitur yakni, 3D model *crochet*, AR (Augmented Reality), Stitch & Row counter, fitur media sosial.

2.1.2.1 Fitur 3D Model Crochet

3D model adalah representasi visual benda nyata ke dalam objek tiga dimensi baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objek (Educa Studio, 2020). Dalam Aplikasi “Crofell”, fitur ini digunakan sebagai penampil hasil akhir *pattern crochet* yang nantinya dapat user lihat dengan tampilan menyeluruh pada tiap sisinya (360 derajat). Fitur ini membantu user untuk dapat mendapatkan gambaran visual akan *pattern crochet* yang akan atau ingin dibuat.



Gambar 2.1 Contoh 3D Model Crochet
Sumber: <https://sketchfab.com/3d-models/crochet-funko-cat-...>

2.1.2.2 Fitur AR (*Augmented Reality*) Crochet

AR (*Augmented Reality*) adalah teknik memasukkan sebuah benda virtual (maya) untuk diproyeksikan ke dalam dunia nyata (Priyo, 2017). Dalam Aplikasi “Crofell”, fitur ini digunakan untuk menampilkan 3D model *crochet* dalam dunia nyata untuk membantu agar user dapat membandingkan ukuran hasil jadi produk *crochet* dari *pattern* yang akan dibuat.



Gambar 2.2 Contoh Figur AR
Sumber: <https://www.ikea.com/global/en/newsroom/innovat...>

2.1.2.3 Fitur *Stitch & Row counter*

Fitur *Stitch & Row counter* adalah penghitung baris dan stitch dalam renda *crochet*. Fitur ini berguna untuk membantu user agar dapat mendapatkan poin progress dalam menghitung dan memantau

pembuatan baris dalam crochet. Fitur ini dapat digunakan user dengan menginput angka akan *stitch & row* yang telah mereka buat.



Gambar 2.3 Contoh *Fitur Stict & Row Counter*
Sumber: <https://stitchcount.xyz/>

2.1.2.4 Fitur Media Sosial

Media sosial adalah sebuah alat digital yang mampu menampung dan memenuhi kebutuhan komunikasi (Widada dalam Yusuf et al., 2023). Dalam aplikasi, fitur ini berperan membangun hubungan antar user dengan komunitas *crochet* untuk bersosialisasi. Interaksi sosial didalamnya adalah dengan fitur *comment* (komentar), *like* (suka), dan *save* (simpan).



Gambar 2.4 Contoh *Fitur Media Sosial*
Sumber: xuxu_crochet - Instagram (2025)

2.1.2.5 Fitur Konten Tutorial (Teks dan Video)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konten merupakan sebuah informasi yang berasal dari produk elektronik atau media digital. Dalam Aplikasi “Crofell”, konten crochet aplikasi memuat tutorial pembuatan crochet melalui teks langkah-langkah pembuatan dan juga video tutorial akan pembuatan crochet dengan pattern yang user pilih. Fitur ini membantu para crocheters, khususnya yang pemula dalam belajar membuat crochet dengan bantuan atau panduan praktik secara langsung.



Gambar 2.5 Contoh Fitur Konten Tutorial
Sumber: ElyseCrochets - Youtube (2024)

Melalui sesi brainstorming dan finalisasi ide tersebut, penulis dan tim membuat Aplikasi “Crofell” sebagai interaksi akan para crocheters sebagai user yang dapat berkomunikasi kasih secara ceria dan hangat. Aplikasi “Crofell” juga tidak hanya menjadi wadah komunikasi tetapi juga wadah edukasi dalam seni crochet dengan fitur unggulan dalam membantu para mempermudah *crocheters* dalam berkarya.

2.2 Business Model Canvas

Business Model Canvas merupakan sebuah model perencanaan bisnis untuk menentukan strategi yang tepat dalam pemasaran serta pengembangan bisnis (Sukarno & Ahsan, 2021). Didalamnya terdapat 9 elemen, terdiri dari; *Key partners*, *Key activities*, *Key resources*, *Value proposition*, *Customer relationships*, *Channels/media*, *Customer segments*,

Revenue streams, dan *Cost structure* (Osterwalder & Pigneur, 2012). Berikut merupakan penjabaran Business Model Canvas dalam ide bisnis Crofell (*Crochet Fellow*).

1. *Key partners*

Key partners dalam Aplikasi “Crofell” adalah komunitas crochet yang ada di Indonesia serta *payment merchant* yang mendukung pembayaran dalam aplikasi. Komunitas tersebut adalah Komunitas Knitted Knotters Indonesia dan Rajut Kejut.

2. *Key activities*

Key activities dalam Aplikasi “Crofell” adalah menampilkan tampilan halaman aplikasi dengan visual yang penuh warna ceria dan kehangatan, adanya pengembangan atau *maintenance* fitur aplikasi, pembuatan konten-konten dalam aplikasi, serta kegiatan promosi dan pemasaran aplikasi.

3. *Key Resources*

Key Resources dalam Aplikasi “Crofell” adalah *App Developer, Social Media Marketing, Crochet Master, App Designer, Programmer, Legal Advisor, Project & Product Manager, Creative Director, Art Director, dan Technical Artist*.

4. *Value proposition*

Value proposition dalam Aplikasi “Crofell” adalah menghadirkan aplikasi pertama di Indonesia dengan fokus bidang crochet dan penggunaan 3D dan AR didalamnya. Aplikasi Crofell juga menjadi penghubung antara penikmat crochet dan antar komunitasnya, sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia melalui pattern-pattern didalamnya.

5. *Customer relationships*

Customer relationships dalam Aplikasi “Crofell” adalah terdapatnya sistem *collect-to-achieve* yang menyediakan hadiah/*reward* khusus bagi para user yang dapat mengumpulkan beberapa pattern dalam satu kategori dari aplikasi sendiri. Tentunya

dengan pembatasan syarat berupa, pattern yang terhitung hanya pattern yang berasal dari pihak Crofell dan terdapat limit satu pattern dalam satu hari. Hal ini digunakan untuk sebagai bentuk challenge dari aplikasi untuk para user dalam menumbuhkan loyalitas pada aplikasi kami. Selanjutnya, terdapat sistem *badge* yang diberikan sebagai standar tingkat keahlian para pengguna dalam crochet dan keaktifan dalam menggunakan Aplikasi Crofell. Terakhir, adanya pemberian promo dan *event-event* baru terkait pattern crochet dalam aplikasi.

6. *Channels/media*

Channels/media dalam Aplikasi “Crofell” adalah pemanfaatan platform digital seperti media sosial (*Instagram, Youtube, TikTok*) serta platform lain seperti *play store* dan *app store* untuk media pengunduhan aplikasi.

7. *Customer segments*

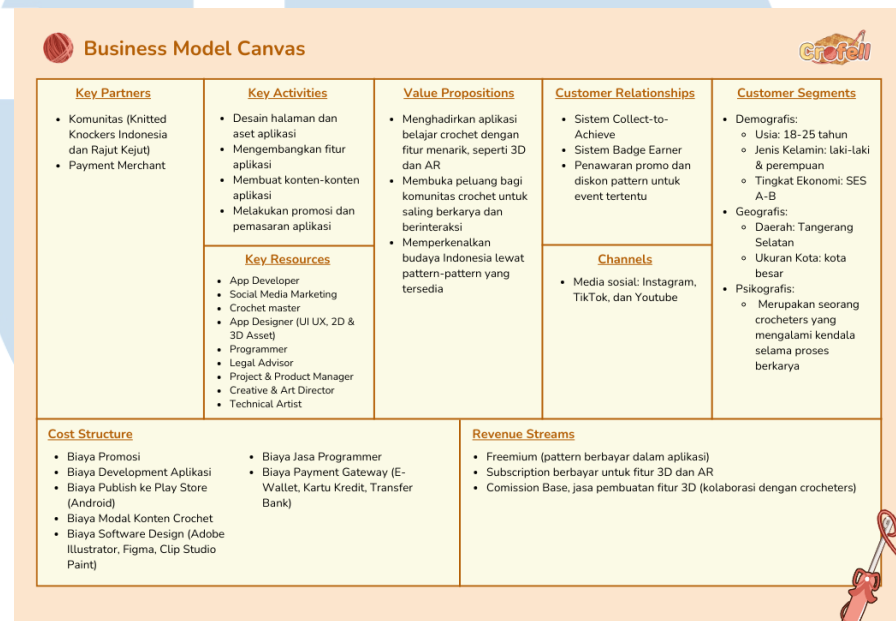
Customer segments dalam Aplikasi “Crofell” adalah target dengan gender laki-laki maupun perempuan dengan segmentasi; Demografi, berusia 17-25 tahun atau remaja akhir (target primer) dan 26-35 tahun atau dewasa awal (target sekunder) dengan pendidikan SMA/S1/S2 dan ekonomi SES A-B. Geografi, Berdomisili di JABODETABEK. Psikografi, dengan tingkat yang tertarik dengan bidang *art & craft* dan tertarik dalam hal baru untuk mencoba *crochet* atau merupakan seorang pemula maupun ahli dalam *crochet* (komunitas *crochet*).

8. *Revenue streams*

Revenue streams dalam Aplikasi “Crofell” didapat dari hasil dari subscription aplikasi terkait fitur 3D model (jasa pembuatan 3D model pattern user), AR pattern crochet, serta penjualan pattern berbayar lainnya dalam aplikasi.

9. *Cost structure*

Cost structure dalam Aplikasi “Crofell” adalah pengeluaran biaya untuk promosi, sumber daya kecerdasan atau intelektual (brand, logo, aset visual, maskot, dll), biaya *development* dan *maintenance* aplikasi serta biaya operasional lainnya dalam pembuatan konten aplikasi, keamanan data, biaya keberlanjutan, dan gaji karyawan.



Gambar 2.6 Business Model Canvas Brand ”Crofell”
Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

Secara keseluruhan *Business Model Canvas* dalam bisnis Crofell (*Crochet Fellow*) dibuat untuk merencanakan perancangan dan pengembangan ide bisnis agar dapat terus berkembang dan berinovasi dengan strategi dan komunikasi yang matang bagi mitra maupun target nantinya.

2.3 Deskripsi Perusahaan

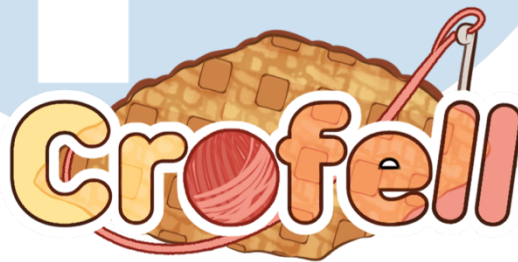
“Crofell” (*Crochet Fellow*) merupakan sebuah brand yang dibuat sebagai *media social & learning app* dalam bidang seni kriya *crochet*. “Crofell” merupakan gabungan kata dari *Crochet Fellow*, yang menandakan “Crofell” yang ingin menjadi teman atau rumah bagi para *crocheters* untuk dapat berkarya dalam seni kriya *crochet* melalui *crochet* dengan hangat dan nyaman sambil berbagi momen manis di dalamnya. “Crofell” didirikan pada 28 Desember 2024 oleh penulis bersama anggota tim lainnya. “Crofell” menjadi nama kelompok dan ide bisnis

yang akan penulis dan tim kembangkan selama satu semester dalam MBKM Cluster Kewirausahaan.

Crofell (*Crochet Fellow*) memiliki visi, misi, tujuan sebagai berikut; Visi kami adalah menjadi rumah bagi para *crocheters* untuk berkarya melalui *crochet* dengan hangat dan nyaman sambil berbagi momen manis didalamnya. Sedangkan, misi kami adalah;

1. Menyediakan *all-in-one app* fitur untuk para *crocheters*
2. Menghadirkan konten tutorial *crochet* dengan cara yang menyenangkan
3. Menjadi penghubung interaksi dalam berkarya bersama dengan komunitas *crocheters*

Sehubungan dengan visi dan misi tersebut, tujuan “Crofell” (*Crochet Fellow*) adalah membantu dan mendukung para *crocheters* untuk dapat berkarya dan saling terhubung dalam satu aplikasi.



Gambar 2.7 Gambar Logo “Crofell”
Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

Logo “Crofell” (*Crochet Fellow*) dibuat dengan objek utama *croffle* serta benang dan *hook*. Pertama, objek *croffle* dipilih karena berkaitan dengan *big idea* brand yang menggunakan kata kunci *toasty*, kata yang berarti hangat, nyaman dan menyenangkan, sesuai dengan sifat Brand “Crofell”. Logo ini dibuat dengan inspirasi akan makanan *croffle* yang biasa disajikan dengan hangat dan memberikan rasa yang manis ketika dimakan, sama seperti aplikasi “Crofell” yang menyediakan tempat (aplikasi) yang nyaman, hangat, dan menyenangkan untuk berkarya dalam *crochet* sambil berbagi momen manis didalamnya. Kedua, objek benang dan *hook* melambangkan fokus brand dalam bidang *crochet* kategori seni kriya benang. Dalam logo juga terdapat dua huruf “l” yang diagonal yang berarti dinamis. Arti

tersebut melambangkan Brand “Crofell” yang dinamis dan fleksibel dalam mengikuti tren dalam tiap patternnya. Objek dalam logo juga memiliki tekstur *crochet* untuk menggambarkan hasil atau produk akhir dari brand, yakni *crochet*.

2.4 Struktur Perusahaan

Tim “Crofell” (*Crochet Fellow*) terdiri dari 4 anggota berdasarkan jabatan serta keahliannya masing-masing. Pembagian pekerjaan dalam tim “Crofell” (*Crochet Fellow*) dibuat berdasarkan kemampuan unggul masing-masing anggota dalam bidangnya dan kesepakatan bersama. Anggota tim masing-masing menguasai bidangnya masing-masing dan saling mendukung dan membantu antar anggota dalam tugas-tugasnya. Berikut alasan dan penjabaran tugas tiap anggota kelompok;

1. Kayla Zahra Putri Harjanto (*Project Manager*)

Sebagai *Project Manager*, Kayla Zahra Putri Harjanto bertanggung jawab akan tugas utama dalam memimpin kelompok dan mengatur agenda mingguan para anggota tim, juga bimbingan dengan pihak internal dan eksternal. Selain itu, juga memegang analisa riset akan pasar, strategi pemasarannya, serta melakukan evaluasi akhir media dan produk bisnis bersama tim.

2. Rebecca Tjiung Sendjaja, *Creative Director*

Sebagai *Creative Director*, Rebecca Tjiung Sendjaja bertanggung jawab akan tugas utama dalam melakukan riset pasar, kompetitor, dan trend pasar, diikuti dengan tugas pembuatan konten *crochet* untuk aplikasi dari pattern awal hingga proses pembuatann *crochet*nya.

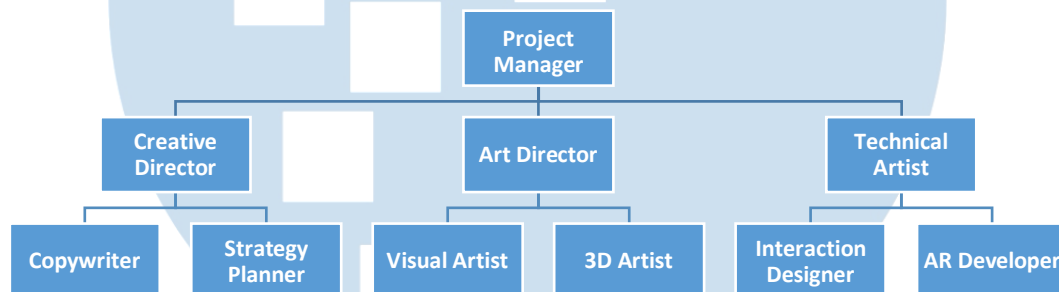
3. Kerin Limitandy, *Technical Artist*

Sebagai *Technical Artist*, Kerin Limitandy bertanggung jawab tugas utama dalam membuat konsep interaktivitas dalam

aplikasi terkait perancangan fitur, UI/UX Aplikasi, dan AR (*Augmented Reality*) dalam aplikasi.

4. Nathania Putri Qhen, *Art Director*

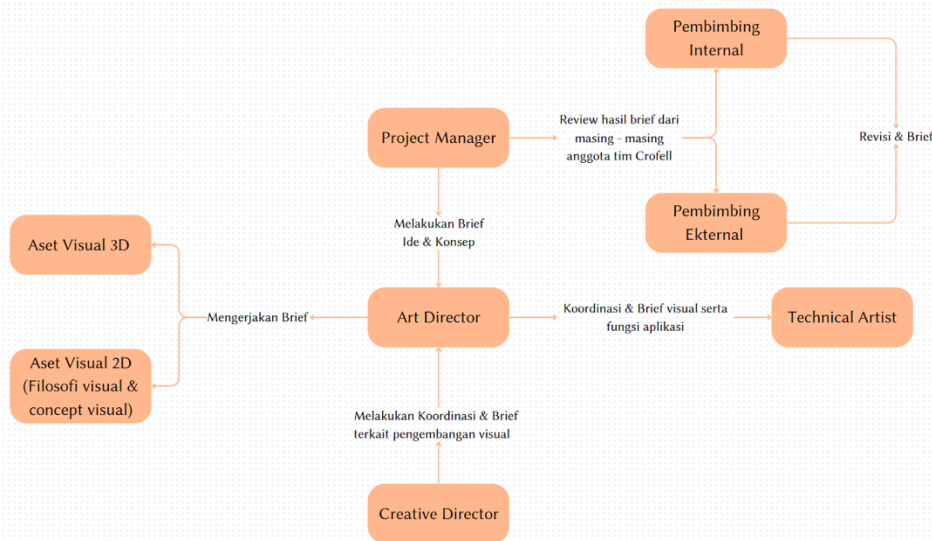
Sebagai *Art Director*, Nathania Putri Qhen bertanggung jawab akan tugas utama dalam melakukan konsep perancangan identitas brand serta aset visual aplikasi. Aset yang dicangkup adalah aset 2D dan 3D, serta bertugas melakukan finishing dan evaluasi akhir desain Aplikasi “Crofell”.



Gambar 2.8 Struktur Perusahaan “Crofell”
Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

2.5 Alur Kerja Perusahaan

Tim “Crofell” (*Crochet Fellow*) melakukan koordinasi dalam tiap proses pengerjaan dan pengembangan bisnis. Koordinasi dimulai dengan pemberian diskusi yang dilakukan oleh seluruh anggota Tim “Crofell”. Setelah diskusi selesai, *Project Manager* akan memberikan brief kepada masing masing anggota kelompok yakni, *Creative Director*, *Art Director*, dan *Technical Artist*. Brief tersebut berupa tujuan atau capaian yang akan diselesaikan tiap anggota sesuai dengan pekerjaan masing-masing per-mingguanya. Dalam pengerjaan para anggota tim akan melakukan koordinasi satu sama lain dengan pihak terkait dan melakukan asistensi akan progress pengerjaan. Selain pada anggota kelompok, Tim “Crofell” (*Crochet Fellow*) juga akan melakukan bimbingan dan asistensi dengan pihak internal (UMN dan Skystar Ventures) dan eksternal (mentor) sesuai dengan syarat bimbingan dalam MBKM Cluster Kewirausahaan.



Gambar 2.9 Alur Koordinasi Tim “Crofell” MBKM Cluster Kewirausahaan
Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

Penulis sebagai *Art Director* memiliki alur pengerjaan dimulai dengan melakukan perancangan identitas Brand “Crofell” terkait logo dan maskot. Kemudian melakukan asistensi dengan seluruh anggota tim. Setelahnya, penulis mulai masuk pada perancangan aset visual pada aplikasi. Penulis juga mulai berkoordinasi dengan *Creative Director* terkait pembuatan 2D dan 3D pattern *crochet*, dan dengan *Technical Artist* terkait tampilan aplikasi dan proses pembuatan 3D dan AR dalam Aplikasi “Crofell”. Penulis juga melakukan pelaporan akan progress dan asistensi pada tiap desain final aset visual pada Project Manager dan anggota kelompok akan tiap hari dan minggunya.

2.6 Analisis Kelayakan Usaha

Break Event Point (BEP) merupakan situasi saat pendapatan dan biaya perusahaan tidak menghasilkan laba (keuntungan) karena berada pada kondisi yang sama. Pada situasi ini, perusahaan tidak mendapatkan kerugian namun begitu juga dengan pendapatan (Manuho et al., 2021). BEP penting dalam peran sebagai salah satu strategi perencanaan untuk meraih laba (keuntungan) dari produksi atau produk perusahaan. BEP dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini,

$$BEP \text{ (unit)} = \frac{\text{Biaya Tetap}}{\text{Harga Jual per Unit} - \text{Biaya Variabel per unit}}$$

$$\text{BEP mata uang} = \frac{\text{Biaya Tetap}}{1 - (\text{Biaya Variabel per Unit} - \text{Harga Jual per Unit})}$$

rumus diatas membantu Bisnis “Crofell” dalam menentukan komponen-komponen yang diperlukan untuk mendapatkan *Break Event Point* (BEP) dalam Bisnis “Crofell”. Komponen biaya tetap dalam rumus merupakan jumlah biaya yang akan terus dikeluarkan dalam bisnis untuk menjaga keberlangsungan bisnis. Harga jual per unit merupakan harga penjualan *subscription* dalam Aplikasi “Crofell”. Terakhir, biaya variable merupakan biaya yang tidak selalu dikeluarkan dalam bisnis (bersifat bulanan). Berikut merupakan tabel *Break Event Point* (BEP) dengan dalam Bisnis “Crofell”,

Table 2.1 Tabel BEP Bisnis “Crofell”

Modal Awal				
Pengeluaran	Keterangan	Qty	Biaya	Biaya/bulan
Biaya Aplikasi	App Development	1x payment	Rp 30.000.000	Rp 2.500.000
Biaya Publish	Play Store (Android)	1x payment	Rp 375.000,00	Rp 375.000
Modal Awal				Rp 2.875.000
Harga Produksi				
Pengeluaran	Keterangan	Qty	Biaya	Biaya/bulan
Biaya Tetap				
Biaya Software Design	Adobe Illustrator	1 tahun	Rp1.809.792	Rp. 150.816
Biaya Software Design	Figma	1 tahun	Rp. 1.500.000	Rp. 125.000
Biaya Software Design	Clip Studio Paint	1 tahun	Rp 352.500	Rp. 64.000
Biaya Aplikasi	Jasa programmer	1 tahun	Rp150.000.000	Rp.12.500.000
Total Biaya Tetap				Rp 12.839.816

Biaya Variabel				
Pengeluaran	Keterangan	Qty	Biaya	Biaya/bulan
Biaya Modal Konten Crochet	Alat dan Bahan Crochet	1 Bulan	Rp 183.837	Rp 183.837
Biaya Payment Gateway (E-wallet)	E-wallet (Qris)	1 Bulan	Rp 111.825	Rp 111.825
Biaya Promosi	Social Media dan Poster	1 Bulan	Rp 1.836.720	Rp 1.836.720
Total Biaya Variabel				Rp. 2.132.382
Harga Pokok Penjualan				Rp 17.847.198

Berdasarkan tabel dan perhitungan diatas, berikut merupakan penjelasan dari BEP Aplikasi “Crofell”. Dimana aplikasi dapat meraih keuntungan dan keluar dari BEP (Break Event Point) jika telah berhasil menjual kepada 200 pengguna atau *user subscription* perbulannya dengan total penjualan sebesar diatas Rp 15.000.000. Hal tersebut menandakan, bahwa Aplikasi “Crofell” jika telah melebihi penjualan sebanyak Rp 15.000.000. dengan perkiraan 200 pengguna atau *user subscription* perbulannya, maka dapat berada dalam zona aman bisnis dan dapat meraih keuntungan bisnis.

Table 2.2 Tabel Perhitungan *Subscription* Aplikasi “Crofell”

Harga Subscription Aplikasi				
Subscription Aplikasi	Keterangan	Biaya	Biaya diskon	Biaya/bulan
Harga Subscription	1 bulan	Rp 75.000	0	Rp 75.000
Harga Subscription	6 bulan	Rp 450.000	(10%) Rp 45.000	Rp 405.000
Harga Subscription	1 tahun (12 bulan)	Rp 900.000	(20%) Rp 180.000	Rp 720.000

Berdasarkan tabel BEP sebelumnya, terdapat tabel harga *subscription* Aplikasi “Crofell”, berikut merupakan penjelasan dari *subscription* Aplikasi “Crofell”. Dalam BEP, *subscription* merupakan harga jual per unit. *Subscription*

dalam aplikasi berisikan langganan fitur unggulan Aplikasi “Crofell”, yakni 3D model crochet dan juga AR (*Augmented Reality*). *Subscription* Aplikasi “Crofell” dibagi menjadi 3 jenis dengan masa kurun waktu berlangganan yang berbeda. Pertama, terdapat paket *subscription* 1 bulan dengan biaya Rp 75.000. Kedua, paket *subscription* 6 bulan dengan biaya Rp 450.000. Ketiga, paket *subscription* 12 bulan dengan biaya Rp 900.000. Harga yang telah ditetapkan juga sudah memiliki diskon didalmnya, yakni potongan sebesar 10% untuk 6 bulan dan sebesar 20% untuk 12 bulan atau 1 tahun.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized face with square eyes and a smiling mouth, all contained within a circular shape.

UMMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A