

ce atau pengalaman berbelanja yang unik. "Kami menyediakan tempat di mana konsumen bisa merasakan pengalaman berbelanja yang unik," terang Alphonzus.

Dus, Sinar Mas Land yakin bahwa jika peritel membuka outlet di Q-Big merupakan investasi yang justru menguntungkan bagi peritel itu sendiri. Meski *tenant* yang ada di Q-Big juga ada di tempat lain, namun pengalaman berbelanja di Q-Big menurut Alphonzus, berbeda. Untuk itu, Sinar Mas Land juga berharap *tenant* yang ada di Q-Big juga melakukan inovasi dalam hal pelayanan atau pengaturan ruang, sehingga pengalaman berbelanja yang dirasakan konsumen semakin maksimal.

Keunikan Q-Big yang lain, menurut Alphonzus, adalah tak melulu sebagai pusat belanja, melainkan berfungsi sebagai "alun-alun" tidak resmi di BSD City. Pasalnya, luasnya ruang terbuka yang terletak di tengah-tengah Q-Big juga bisa dimanfaatkan para penghuni di BSD City untuk beraktivitas, bersama keluarga. Maklum, Sinar Mas Land mendesain Q-Big juga supaya bisa digunakan sebagai aktivitas santai, selain berbelanja. "Setiap pagi dan sore, bahkan malam, ada banyak aktivitas di Q-Big, mulai dari anak-anak muda bermain *skateboard* sampai orangtua yang mengajari anaknya naik sepeda, sampai main layangan juga ada. Kami memang memberi ruang untuk itu," ujar Alphonzus.

Keberadaan Q-Big ini juga tidak dimaksudkan untuk "mematikan" pusat-pusat ritel yang lebih dulu ada di BSD City, se-

perti BSD Plaza, ITC BSD, BSD Junction, atau pusat penjualan bahan bangunan yang sudah ada. Pasalnya, dengan target pasar kawasan seluas 6.000 ha, Sinar Mas Land yakin setiap pusat ritel mampu mengakomodasi semua kebutuhan penghuni maupun masyarakat di sekitar BSD City.

Pengembangan konsep unik untuk kawasan ritel ini, menurut Alphonzus, memang menjadi komitmen dari Sinar Mas Land dan untuk pengembangan pusat-pusat ritel BSD ke depan tentu akan hadir dengan konsep yang berbeda dengan Q-Big.

Namun, Alphonzus belum bisa mengatakan konsep apa lagi yang sedang dipikirkan Sinar Mas Land untuk mengembangkan kawasan ritel. Pasalnya, pengembangan konsep untuk ritel ini tidak bisa disusun secara sembarangan, melainkan harus melihat tren yang berkembang di masyarakat seperti apa. Masalahnya, perkembangan tren ini cukup cepat. Bisa jadi, tiga bulan mendatang tren yang berkembang bisa berbeda ketimbang saat ini. Jadi, dalam mengembangkan konsep baru, Sinar Mas Land akan tetap melihat tren seperti apa yang berkembang dan berusaha menjabar tren tersebut.

Untuk kontribusi Q-Big dalam Sinar Mas Land, dikatakan Alphonzus, masih kecil. Namun, jika bicara mengenai divisi *retail and hospitality* Sinar Mas Land, kontribusi Q-Big hampir 10%. Sementara, divisi *retail and hospitality* serta divisi lain yang menghasilkan *recurring income*, seperti divisi *commercial*, ditargetkan memberi kontribusi 40% terhadap kinerja Sinar Mas Land. □

Kombinasi Bagus dari Konsep Beda

Pengamat dan konsultan manajemen Yuswohady mengungkapkan, keberadaan kawasan ritel baru di Bumi Serpong Damai (BSD City) merupakan langkah yang berani. Mengapa? Sebab, BSD sudah memiliki pusat ritel yang prestisius dan mengusung konsep yang unik pula, yaitu AEON Mall.

Namun, melihat konsep Q-Big yang benar-benar berbeda, Yuswohady berpendapat, konsep ini akan berhasil. Pasalnya, ia melihat Q-Big mengusung konsep yang sangat berbeda dibandingkan pusat ritel seperti mal atau ITC yang selama ini dikembangkan Sinar Mas Land. Dalam Q-Big, Sinar Mas Land menghadirkan *tenant-tenant* yang besar, dengan *brand* yang sudah teruji. "Ini menandakan Q-Big mengincar segmen konsumen yang jelas-jelas pergi untuk berbelanja, bukan untuk sekadar jalan-jalan," kata Yuswohady.

Contohnya, ACE Hardware yang menawarkan konsep belanja perlengkapan rumah yang berbeda, konsep yang mungkin sepuluh tahun lalu tergolong aneh. Waktu ternyata membuktikan konsep yang diusung ini ternyata berhasil. Pun demikian dengan Informa dan Mitra 10. Keduanya juga berhasil membangun *brand* dengan apik.

Ketiganya ini dipandang Yuswohady bisa jadi senjata ampuh Q-Big dalam memenangkan hati konsumen. Apalagi keberadaan Lulu Hypermart yang akan muncul Agustus 2017 nanti tentu akan menjadi tambahan *tenant* utama yang tepat bagi Q-Big. "Keberadaan *tenant* di bidang perlengkapan dan dekorasi rumah serta ditunjang hipermarket yang memenuhi kebutuhan rutin masyarakat pastinya merupakan kombinasi yang bagus," kata Yuswohady.

Kelemahan yang mungkin menjadi risiko dalam Q-Big dilihat Yuswohady ada dalam bentuk *tenant fashion*. Menurutnya, urusan *fashion* ini tidak terlalu tepat di konsep pusat ritel seperti Q-Big. Sebab, orang yang hendak membeli baju memiliki alternatif yang jauh lebih bagus, seperti AEON Mall misalnya. Keberadaan seksi *fashion* menurutnya lebih dipandang sebagai pelengkap Q-Big, ketimbang sebagai *tenant* utama.

Namun, risiko kegagalan yang mungkin timbul dari seksi *fashion* tidak akan terlalu besar, bahkan tidak terlalu mengkhawatirkan Q-Big secara keseluruhan. Karena, satu risiko dilindungi oleh beberapa kekuatan yang hampir pasti menguntungkan, yaitu perlengkapan rumah serta kebutuhan rutin lewat Lulu Hypermart. Plus, keberadaan *tenant* F&B yang menjadi pendukung juga turut memperkecil risiko yang mungkin terjadi. □

Refleksi

Meningkatkan Skill Disiplin

Kita semua dilahirkan dengan berbagai atribut fisik dan di dalam keluarga orangtua yang "dari sononya." Semua ini tidak bisa diubah karena kita dilahirkan demikian.

Lantas, bagaimana dengan disiplin? Apa itu disiplin? Karakter atau sifat dasar seseorang (*born with*) yang tidak dapat diubah lagi? Atau, disiplin adalah *skill* alias ketrampilan?

Anda pasti pernah mendengar bahwa seorang "remaja nakal" berubah menjadi seorang tentara berdisiplin ketika ia bergabung dengan TNI atau Resimen Mahasiswa. Ada lagi sekolah-sekolah khusus yang menerima "anak-anak nakal." Setelah beberapa bulan, mereka berubah menjadi anak-anak berdisiplin dan rajin belajar.

Dua kasus ini membuktikan bahwa disiplin adalah ketrampilan. Disiplin bukanlah karakter atau sifat dasar. Jadi, tidak benar apabila kita menyebut seseorang "dia itu rajin" dan "dia itu malas." Tidak ada orang yang rajin atau malas. Yang ada adalah orang-orang yang menguasai ketrampilan berdisiplin dan mereka yang tidak.

Di kamus Merriam-Webster, "disiplin" diartikan sebagai pelatihan yang mengoreksi, membentuk, dan memperbaiki kondisi mental atau karakter moral. Dengan kata lain, begitu memiliki *self-discipline* atau "disiplin diri," Anda memiliki kontrol dan motivasi bagi diri sendiri yang cukup untuk mendorong dan memotori diri untuk bergerak dalam jalur yang telah ditargetkan.

Sekitar 40 tahun lalu, seorang profesor psikologi di Universitas Stanford Walter Mischel mengadakan eksperimen bernama *The Marshmallow Experiment*. Dengan peserta ratusan anak berusia 4 tahun dan 5 tahun, setiap anak diajak duduk di dalam satu ruangan dengan sebuah *marshmallow*.

Mereka dilarang untuk memakannya selama 15 menit selama periset pendamping ke luar ruangan. Setelah 15 menit, periset akan masuk ke dalam ruangan kembali dan memberi dua *marshmallow*.

Jadi, apabila si anak tidak memakan satu *marshmallow* dalam 15 menit pertama, ia akan menerima dua setelah jangka waktu tersebut dilewati. Ternyata, ada anak yang memakan seketika dalam 15 menit tersebut dan ada anak yang menunggu setelah 15 menit.

Anak-anak tersebut diikuti perkembangan hidup dan kariernya selama puluhan tahun. Beberapa tahun sekali, mereka disurvei, seperti apa kondisi hidup mereka. Sukseskah mereka dalam pendidikan dan karier?

Kesimpulannya: anak-anak yang mempunyai *self-control* baik (tidak langsung memakan



Jennie M. Xue

Kolumnis Internasional dan Pengajar Bisnis, tinggal di California, AS.
www.jennixue.com

marshmallow) ternyata lebih sukses dalam pendidikan, karier, dan hidup secara holistik. Sedangkan mereka yang langsung memakannya mayoritas kurang optimal dalam hidup.

Kontrol diri merupakan bagian dari disiplin diri. Setiap orang mempunyai *default state* berbeda, namun ini bukan berarti tidak bisa diperbaiki dan dilatih agar optimal.

Tujuan jangka panjang

Pertama, kenali aktivitas apa saja yang membutuhkan kontrol diri. Biasanya, aktivitas berolah raga dan latihan ketrampilan tertentu membutuhkan kontrol diri untuk



Sering kali kita jumpai mereka yang senang memulai sesuatu, namun tidak menyelesaikan.

memulai dan mengakhiri dengan gemilang.

Jika Anda hanya bekerja di kantor dan pulang ke rumah dalam keadaan lelah sehingga enggan melakukan apa-apa lagi. Atasi dulu rasa lelah tersebut dengan mengubah jam kerja atau mengubah pekerjaannya sekalian. Setelah itu, cari waktu sekitar satu jam atau dua jam per hari untuk mengasah disiplin diri dengan berbagai opsi

kegiatan.

Kedua, komitlah kepada diri sendiri agar selalu menjalankan apa yang telah dijadwal. Hal-hal kecil yang dapat diatur, sebaiknya tidak dijadikan alasan untuk tidak komit dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Misalnya, hanya dalam keadaan sakit dan ada urgensi urusan penting saja maka jadwal perlu diganti di lain hari. Jika hujan atau macet, sebaiknya tidak digunakan sebagai alasan karena ini dapat diatasi dengan memakai payung dan berangkat lebih pagi.

Ketiga, gunakan tujuan jangka pendek untuk mencapai tujuan jangka panjang. Setiap hari, pilah-pilah sebuah tujuan besar menjadi tujuan kecil. Dan tujuan kecil menjadi tujuan mikro. Lantas, hitung berapa menit setiap tujuan mikro dapat diselesaikan.

Fokuslah akan setiap blok tujuan mikro dan selesaikan satu per satu. Mudah sekali, bukan? Dalam satu hari, minggu, bulan, dan tahun, pasti telah jutaan bahkan miliaran tujuan mikro terselesaikan yang membangun utopia tujuan besar mengagumkan.

Keempat, selesaikan apa yang telah dimulai. Sering kali kita jumpai mereka yang senang sekali memulai sesuatu, namun tidak menyelesaikannya. Bahkan Pemda DKI dulu juga pernah mengabaikan proyek kereta monorel yang sampai saat ini tiang-tiangnya masih telanjang di muka Hotel Fairmont di Senayan.

Kebiasaan memulai namun enggan menyelesaikan merupakan bukti dari minimnya *skill* alias ketrampilan berdisiplin diri. Ketika seseorang memegang posisi tinggi, disiplin diri semakin penting artinya karena berhubungan dengan hajat hidup orang banyak.

Akhir kata, jadilah diri sendiri namun versi yang lebih baik. Jadilah versi 3.0 atau bahkan 4.0 yang tidak hanya positif, namun berdisiplin diri tinggi dalam mencapai tujuan besar dan kecil. □