

MEMBANGUN BISNIS *MERCHANDISE* BERTEMA ANIME



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

TUGAS AKHIR SKRIPSI

JONATHAN LENNO

00000058362

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

FAKULTAS BISNIS

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

MEMBANGUN BISNIS MERCHANDISE BERTEMA ANIME



TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Manajemen (S.M.)

JONATHAN LENNO

00000058362

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

FAKULTAS BISNIS

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

i

Membangun Bisnis Merchandise..., Jonathan Lenno, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jonathan Lenno

Nomor Induk Mahasiswa : 00000058362

Program Studi : Manajemen

Skripsi dengan judul:

“MEMBANGUN BISNIS MERCHANDISE BERTEMA ANIME”

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2025



(Jonathan Lenno)

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

“MEMBANGUN BISNIS MERCHANDISE BERTEMA ANIME”

Oleh

Nama : Jonathan Lenno

NIM : 00000058362

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Bisnis

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Skripsi Universitas Multimedia Nusantara

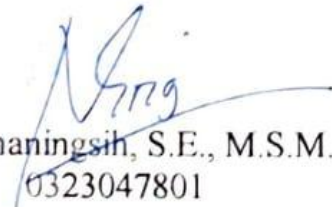
Tangerang, 12 Juni 2025

Pembimbing



Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc.
0310116205

Ketua Program Studi Manajemen



Purnamaningsih, S.E., M.S.M.
0323047801

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

“MEMBANGUN BISNIS MERCHANDISE BERTEMA ANIME”

Oleh

Nama : Jonathan Lenno
NIM : 00000058362
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Bisnis

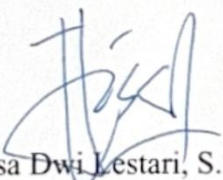
Telah diujikan pada hari Selasa, 24 Juni 2025

Pukul 12.30 s.d 14.00 dan dinyatakan

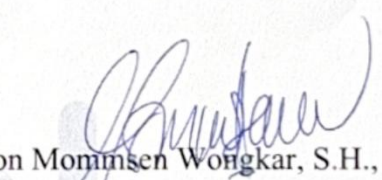
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

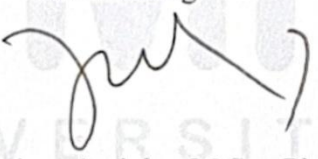
Ketua Sidang


Elissa Dwi Lestari, S.Sos., M.S.M.
0306088501

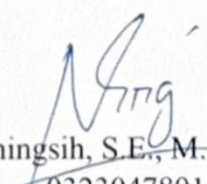
Penguji


Kanon Mommsen Wongkar, S.H., M.H.
0301078204

Pembimbing


Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D
0310116205

Ketua Program Studi Manajemen


Purnamaningsih, S.E., M.S.M., C.B.O.
0323047801

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jonathan Lenno

NIM : 00000058362

Program Studi : Manajemen

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

“MEMBANGUN BISNIS MERCHANDISE BERTEMA ANIME”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 12 Juni 2025



(Jonathan Lenno)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga saya bersama tim dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Skripsi dengan judul: **“MEMBANGUN BISNIS *MERCHANDISE* BERTEMA ANIME”** Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis, Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini tidak akan berjalan lancar tanpa dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa terima kasih, saya ingin menyampaikan penghargaan kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam berbagai bentuk hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan. Saya berterima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan berkat dan karunia bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara dan Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu memberikan bimbingan, arahan, motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
3. Ibu Prof. Florentina Kurniasari T.,S.Sos.,M.B.A., selaku Dekan Fakultas Bisnis, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Purnamaningsih S.E., M.S.M., selaku Ketua Program Studi Manajemen, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Tim Tsukihaul, yang terdiri dari Angelina Anastasia Liu, Patrick Rae, Vicky Hanggara Juwan dan Jonathan Lenno yang telah menjadi mitra sekaligus rekan seperjuangan dalam membangun dan mengembangkan bisnis Tsukihaul.

Tangerang, 12 Juni 2025



(Jonathan Lenno)



MEMBANGUN BISNIS MERCHANDISE BERTEMA ANIME

(Jonathan Lenno)

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada membangun bisnis merchandise bertema anime bernama Tsukihaul yang merupakan sebuah perusahaan merchandise kreatif yang didirikan melalui Program Wirausaha Merdeka 2023. Tsukihaul menawarkan produk bertema budaya pop Jepang khususnya anime dengan desain orisinal dan personalisasi, seperti pakaian, gantungan kunci, dan stiker. Tujuan dari laporan ini adalah untuk merumuskan rencana strategis yang memungkinkan Tsukihaul untuk tumbuh dan bersaing di industri merchandise kreatif. Metode yang digunakan mencakup analisis pasar, proyeksi keuangan, dan evaluasi peluang bisnis melalui partisipasi di berbagai event budaya pop. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi inovasi produk, kolaborasi dengan komunitas kreatif, dan optimalisasi platform digital menjadi kunci kesuksesan Tsukihaul dalam membangun brand awareness dan meningkatkan penjualan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Tsukihaul memiliki potensi besar untuk terus berada di pasar merchandise kreatif Indonesia dengan menerapkan strategi bisnis yang matang dan berkelanjutan.

Kata kunci: Tsukihaul, Bisnis, Anime



BUILDING AN ANIME-THEMED MERCHANDISE BUSINESS

(Jonathan Lenno)

ABSTRACT (English)

This study focuses on developing an anime-themed merchandise business called Tsukihaul, a creative merchandise company established through the Merdeka Entrepreneurship Program 2023. Tsukihaul offers products inspired by Japanese pop culture, particularly anime, featuring original designs and personalization options such as apparel, keychains, and stickers. The objective of this report is to formulate a strategic plan that enables Tsukihaul to grow and compete in the creative merchandise industry. The methods used include market analysis, financial projections, and business opportunity evaluation through participation in various pop culture events. The findings indicate that product innovation strategies, collaboration with creative communities, and digital platform optimization are key to Tsukihaul's success in building brand awareness and increasing sales. The conclusion of this research is that Tsukihaul has significant potential to sustain its presence in Indonesia's creative merchandise market by implementing well-structured and sustainable business strategies.

Keywords: Tsukihaul, Business, Anime



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT (English)	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I EXECUTIVE SUMMARY	1
1.1 Perkenalan	1
1.2 Deskripsi Perusahaan	1
1.3 Analisis Industri	2
1.4 Analisis Pasar	3
1.5 Analisis Pemasaran	3
1.6 Tim Manajemen dan Struktur Perusahaan	4
1.7 Rencana Operasional dan Pengembangan Produk	4
1.8 Proyeksi Keuangan	5
1.9 Pendanaan	5
BAB II DESKRIPSI PERUSAHAAN	7
2.1 Pendahuluan	7
2.2 Latar Belakang	11
2.3 Sejarah Singkat Berdirinya Perusahaan	15
2.4 Tagline	17
2.5 Produk	18
2.6 Status Bisnis Saat Ini	21
2.7 Status Hukum dan Kepemilikan Usaha	26
BAB III ANALISIS INDUSTRI	30
3.1 Ukuran Industri	30
3.2 Pertumbuhan Industri	35

3.3	Proyeksi Penjualan Industri.....	38
3.4	Karakteristik Industri.....	43
3.5	Tren Industri.....	46
3.6	Prospek Industri Jangka Panjang.....	49
3.7	Kesimpulan.....	53
BAB IV ANALISIS PASAR.....		55
4.1	Analisis Kompetitor.....	55
4.2	Competitive Analysis Grid.....	57
4.3	Estimasi Penjualan Tahunan.....	63
BAB V ANALISIS PEMASARAN.....		65
5.1	Strategi Pemasaran.....	65
5.1.1	Segmentasi Pasar	70
5.1.2	Seleksi Target Market	72
5.1.3	Customer Value Proposition.....	74
5.1.4	Ukuran Target Market.....	77
5.1.5	Perilaku Konsumen	81
5.1.6	Pemosisian	84
5.1.7	Diferensiasi Produk	86
5.1.8	Product Attribute Map.....	88
5.1.9	Business Model.....	90
5.1.10	Strategi Harga	96
5.2	Proses Penjualan dan Bauran Promosi	98
5.2.1	Proses Penjualan	99
5.2.2	Bauran Promosi	103
BAB VI TIM MANAJEMEN DAN PERUSAHAAN		109
6.1	Tim Manajemen.....	109
6.2	Tujuan dan Sasaran Perusahaan	110
BAB VII PERENCANAAN OPERASIONAL		113
7.1	Model dan Prosedur Operasional	113
7.2	Lokasi Bisnis	123
7.3	Fasilitas dan Peralatan.....	125
BAB VIII DESAIN PRODUK DAN RENCANA PENGEMBANGAN		129

8.1	Status Pengembangan	129
8.2	Tantangan dan Resiko.....	135
8.3	Biaya	140
8.4	Properti Intelektual	141
BAB IX IMPLEMENTASI STRATEGI.....		144
9.1	Milestones	144
9.2	Akuisisi Konsumen.....	146
BAB X PROYEKSI KEUANGAN		154
10.1	Pendanaan dan Biaya.....	154
10.2	Proyeksi Penjualan	156
10.3	Proyeksi Penjualan 3-Tahun	156
10.4	Proyeksi Laba Rugi	158
10.5	Balance Sheet	159
10.6	Arus Kas 3-Tahun	160
10.7	Break Even Point.....	163
10.8	Payback Period	164
DAFTAR PUSTAKA		167
LAMPIRAN.....		170



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Pendanaan Tsukihaul oleh WMK 2023	6
Tabel 5. 1 Contoh Strategi Penetapan Harga Tsukihaul	98
Tabel 8. 1 Biaya yang Dibutuhkan Tsukihaul untuk Pengembangan	141
Tabel 10. 1 Pendanaan Tsukihaul dari WMK	155
Tabel 10. 2 Biaya yang dibutuhkan Tsukihaul	155
Tabel 10. 3 Penjualan Tsukihaul	156
Tabel 10. 4 Proyeksi Penjualan 3 Tahun Kedepan Tsukihaul	157
Tabel 10. 5 Proyeksi Laba Rugi Tsukihaul	159
Tabel 10. 6 Neraca Keuangan Tsukihaul	160
Tabel 10. 7 Laporan Arus Kas 3 Tahun Kedepan Tsukihaul	162
Tabel 10. 8 Break Event Point Tsukihaul	163
Tabel 10. 9 Payback Period Tsukihaul	164



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Tsukihaul	11
Gambar 2. 2 Produk Baju Batch Pertama Seri "One Piece" dan "Jujutsu Kaisen" 19	
Gambar 2. 3 Produk Terbaru Tsukihaul "Suppamarket Series"	20
Gambar 2. 4 Suasana Booth Tsukihaul di Event Comifuro 19	22
Gambar 2. 5 Postingan Instagram Tsukihaul Berkolaborasi dengan Influencer Anime Bernama FenFen	23
Gambar 2. 6 Desain Seri Original Terbaru "Suppamarket Series"	24
Gambar 4. 1 Competitor Analysis Grid	57
Gambar 5. 1 Katalog untuk Event Comifuro 19	66
Gambar 5. 2 Tweet Katalog Tsukihaul	67
Gambar 5. 3 Foto Produk yang dipakai oleh Influencer FenFen	69
Gambar 5. 4 Packaging Produk.....	69
Gambar 5. 5 Foto Tsukihaul dengan Pelanggan	71
Gambar 5. 6 Value Proposition Canvas	75
Gambar 5. 7 Market Size	79
Gambar 5. 8 Foto Event Comifuro 16.....	80
Gambar 5. 9 Review dan Antusiasme Pelanggan Tsukihaul	82
Gambar 5. 10 Pesan dan Dukungan dari Pelanggan Tsukihaul di Platform X	83
Gambar 5. 11 Foto Produk Tsukihaul	86
Gambar 5. 12 Tabel Perbandingan Tsukihaul dengan Uniqlo dan Bozze Store...	87
Gambar 5. 13 Product Attribute Map Tsukihaul.....	89
Gambar 5. 14 Business Model Canvas Tsukihaul	92
Gambar 5. 15 Produk dan Promo di Shoppe Tsukihaul.....	99
Gambar 5. 16 Review Pelanggan di Story Instagram	100
Gambar 5. 17 Penggunaan Hashtag #Comifuro pada Konten Tsukihaul	101
Gambar 5. 18 Profile Instagram Collaboration Post dan Foto dengan Pelanggan yang Merupakan Cosplayer Ternama	102
Gambar 5. 19 Foto di Event Comifuro 19 dan 18.....	103
Gambar 5. 20 Insight Ads Instagram Tsukihaul	104
Gambar 5. 21 Konten TikTok Tsukihaul	105
Gambar 5. 22 Katalog Foto Asli Produk Tsukihaul.....	106
Gambar 5. 23 Giveaway Tsukihaul di Twitter.....	107
Gambar 5. 24 Event Chibicon dan Comifuro 19 yang Diikuti Tsukihaul	108
Gambar 6. 1 Struktur Organisasi Tsukihaul.....	110
Gambar 7. 1 Diagram Alur Operasional Tsukihaul	114
Gambar 7. 2 Pengumuman Pre-Order melalui Instagram.....	115
Gambar 7. 3 Daftar Pre-order untuk Event CF19	115
Gambar 7. 4 Proses Pemesanan Kaos Polos Tsukihaul	116
Gambar 7. 5 Melakukan Pengecekan Bahan Jadi Kaos	117
Gambar 7. 6 Pengecekan Hasil Cetakan di Kaos	118

Gambar 7. 7 Memastikan Kembali kondisi produk untuk menghindari kecacatan produk	119
Gambar 7. 8 Proses Packaging Produk	120
Gambar 7. 9 Proses Mengantar Produk ke Jasa Pengiriman.....	121
Gambar 7. 10 Respon Pelanggan Terhadap Produk Tsukihaul.....	122
Gambar 7. 11 Testimoni Produk Tsukihaul	122
Gambar 7. 12 Interface Online Shop Tsukihaul.....	123
Gambar 7. 13 Event Exhibition Comifuro 19 dan Chibicon.....	124
Gambar 7. 14 Bazaar di UMN	125
Gambar 7. 15 Proses Pengemasan Produk Tsukihaul	127
Gambar 7. 16 Proses Promosi Melalui Ads di Media Sosial	127
Gambar 8. 1 Analisis Konten Tiktok Tsukihaul	130
Gambar 8. 2 Foto Cosplayer Ternama dan Foto Cosplayer Mengenakan Produk Tsukihaul.....	132
Gambar 8. 3 Foto Prototipe Photocard Tsukihaul.....	133
Gambar 8. 4 Foto Prototipe Gantungan Kunci Tsukihaul	134
Gambar 8. 5 Prototipe Produk Crop tee	135
Gambar 9. 1 Stories, Feeds dan Reels Tsukihaul di Instagram.....	148
Gambar 9. 2 Feeds dan Konten-Konten Tsukihaul di Tiktok	149
Gambar 9. 3 Bundle dan Diskon Tsukihaul	150
Gambar 9. 4 Acara Komunitas atau Bazar yang diikuti Tsukihaul.....	151
Gambar 9. 5 Review dari Pembeli Tsukihaul di Shoppe	152



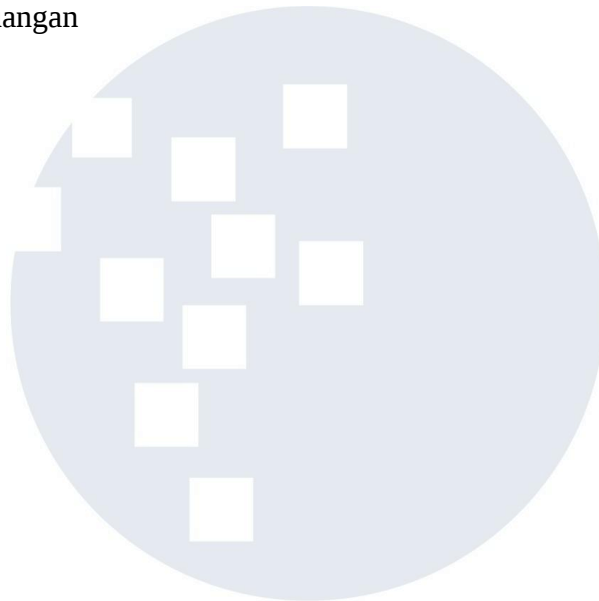
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Formulir Bimbingan

Lampiran B Hasil Turnitin

Lampiran C HAKI

Lampiran D Keuangan



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA