



## Daftar Isi

Judul	
Lembar Pengesahan .....	i
Lembar Pernyataan.....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel .....	viii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Lampiran .....	x
Abstrak .....	xi
<i>Abstract</i> .....	xii
BAB I Pendahuluan .....	1
1.1 Lingkungan Eksternal Perusahaan .....	1
1.2 Lingkungan Internal Perusahaan.....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Pertanyaan Penelitian .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II Tinjauan Pustakan .....	8
2.1 Media sebagai Sarana Komunikasi .....	8
2.1.1 Pemain dalam Media.....	8
2.1.2 Media pada <i>Digital Age</i> .....	9
2.1.3 Konten Media.....	10
2.2 <i>Special Treatment</i> untuk Anak-Anak.....	11
2.3 Perkembangan Teknologi, Anak dan Kartun Animasi .....	12
2.3.1 Anak dan Media .....	13
2.3.2 Kartun Animasi .....	13
2.3.3 <i>Edutainment</i> .....	14
2.3.4 Kartun sebagai <i>Pester Power</i> .....	15
2.3.5 Regulator untuk Anak .....	16
2.4 <i>Revenue Media</i> .....	17
2.4.1 Transaksional (Bayar per item atau <i>Pay per Item</i> ).....	17
2.4.2 <i>Pay-to-Unlock/Subscribers</i> .....	18
2.4.3 Iklan .....	21
2.4.4 <i>Merchandising</i> .....	27
2.4.5 <i>Licensing</i> .....	28
2.5 Hak Cipta .....	30
2.6 Peta Empati .....	30



2.7 Strategi Bisnis .....	33
2.7.1 Visi .....	33
2.7.2 Misi .....	33
2.7.3 Nilai Inti .....	33
2.8 Kanvas Model Bisnis .....	34
2.8.1 Customer Segments.....	35
2.8.2 Value Propositions .....	35
2.8.3 Channels.....	36
2.8.4 <i>Customer Relationship</i> .....	37
2.8.5 <i>Revenue Streams</i> .....	37
2.8.6 <i>Key Resources</i> .....	39
2.8.7 <i>Key Activities</i> .....	39
2.8.8 <i>Key Partnerships</i> .....	39
2.8.9 <i>Cost Structure</i> .....	40
2.9 Analisis Kelayakan.....	40
2.9.1 Kelayakan Ekonomi .....	41
2.9.2 Analisis Non Ekonomi .....	42
2.10 Analisis Sensitivitas .....	42
2.11 Kerangka Penelitian .....	42
BAB III Metode Penelitian .....	44
3.1. Desain Penelitian.....	44
3.2. Metoda Pengumpulan Data .....	45
3.3. Instrumen Penelitian.....	45
3.4. Metoda Analisis Data.....	46
BAB IV Strategi dan Rencana Bisnis .....	47
4.1 Proses Perancangan Model Bisnis Studio Animasi .....	47
4.1.1 Peta Empati .....	47
4.2 Penetapan Strategi Bisnis .....	59
4.3 Hasil Perancangan Model Bisnis studio animasi .....	61
4.3.1 Segmen Pelanggan .....	62
4.3.2 Nilai Proposisi .....	65
4.3.3 Saluran .....	70
4.3.4 Hubungan Dengan Pelanggan .....	72
4.3.5 Aliran Pendapatan .....	74
4.3.6 Sumber Daya Kunci .....	75
4.3.7 Kegiatan Kunci.....	75
4.3.8 Mitra Kunci .....	75
4.3.9 Struktur Biaya .....	76
4.4 Analisis kelayakan .....	79
4.4.1 Kelayakan Ekonomi .....	79



4.4.2 Kelayakan Non Ekonomi .....	80
4.5 Analisis Sensitivitas .....	81
BAB V Rencana Aksi .....	82
5.1 Matriks Kegiatan .....	82
5.2 Penanggung Jawab .....	83
5.3 Ukuran Kinerja.....	83
5.4 Strategi Keluar .....	84
Daftar Pustaka	
Lampiran	