

## **BAB III**

### **METODOLOGI DESAIN**

#### **3.1 Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian merupakan kerangka kerja yang dilakukan peneliti sebelum merencanakan sesuatu kegiatan. Pada tahap penelitian ini diperlukan perencanaan secara menyeluruh, dari proses pengumpulan data, menganalisis data sesuai tujuan penelitian. Perencanaan juga disusun secara logis dan sistematis, hal ini sangat penting dalam melakukan sebuah penelitian. Adapun penentuan ditentukan dari segmentasi, targeting dan positioning berdasarkan hasil pengamatan penelitian. Hal ini nanti bertujuan untuk memberikan hasil yang maksimal dengan harapan dapat memberi solusi dari permasalahan dalam perancangan buku majalah tentang genre dalam anime. Proses perancangan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

- A. Riset lapangan
- B. Identifikasi
- C. Ide dan gagasan

#### **3.2 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena genre dalam anime secara mendalam, serta bagaimana informasi tersebut dapat disajikan dalam bentuk buku majalah. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, studi pustaka, serta analisis konten dari media yang relevan.

#### **3.3 Lokasi Penelitian**

Lokasi dari penelitian sangat menentukan dalam memperoleh informasi yang nantinya digunakan untuk menyampaikan kebenaran dari suatu penelitian, karena tempat merupakan instrument pokok dari suatu penelitian

kualitatif. Lokasi penelitian yang nantinya akan dilakukan yaitu di social media.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik ini penting untuk memperoleh data yang valid dan reliabel sehingga dapat mendukung hasil penelitian dengan baik.

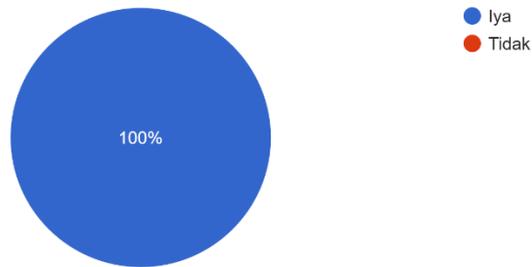
Perancangan ini akan menggunakan metode pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang nantinya digunakan di dalam penelitian ini yaitu kuesioner pada orang lain terkait dengan majalah, observasi dan juga studi literatur.

#### **A. Kuesioner**

Kuesioner adalah alat atau instrumen pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dirancang untuk memperoleh informasi dari responden. Tujuan utama kuesioner adalah mengumpulkan data atau informasi yang relevan dan mendalam tentang topik tertentu, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Berikut adalah gambar diagram yang telah dilakukan berbagai riset:

Apakah kamu suka majalah?

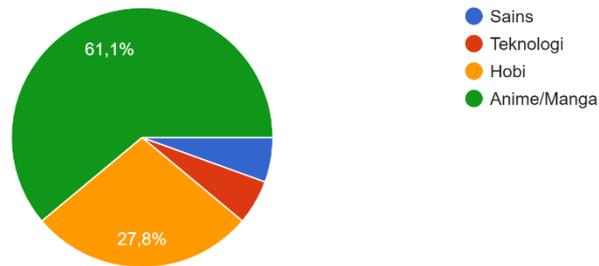
18 jawaban



Gambar 1.1 Grafik Pengumpulan Data

Kategori majalah apa yang kamu suka?

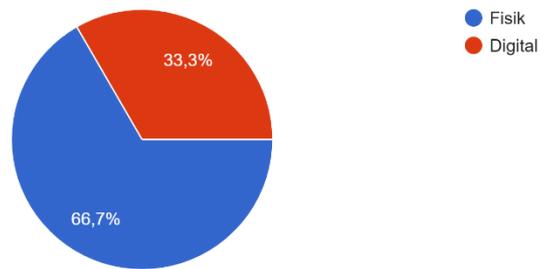
18 jawaban



Gambar 1.2 Grafik Pengumpulan Data

Tipe majalah yang biasa di baca?

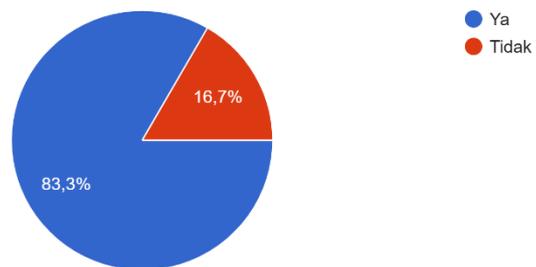
18 jawaban



Gambar 1.3 Grafik Pengumpulan Data

Apakah suka majalah mengenai anime/manga atau tidak?

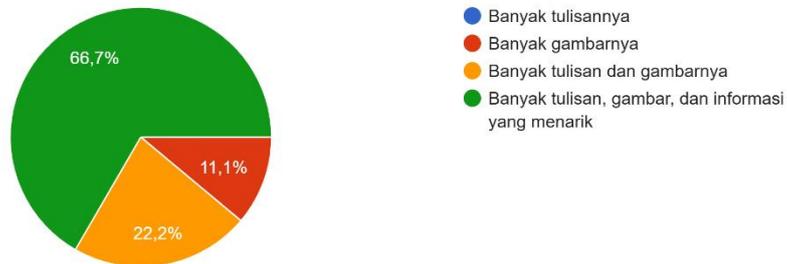
18 jawaban



Gambar 1.4 Grafik Pengumpulan Data

Majalah apa yang nyaman untuk di baca?

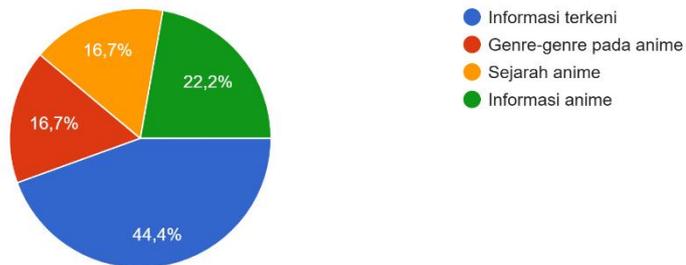
18 jawaban



Gambar 1.5 Grafik Pengumpulan Data

Informasi apa yang dicari oleh pembaca?

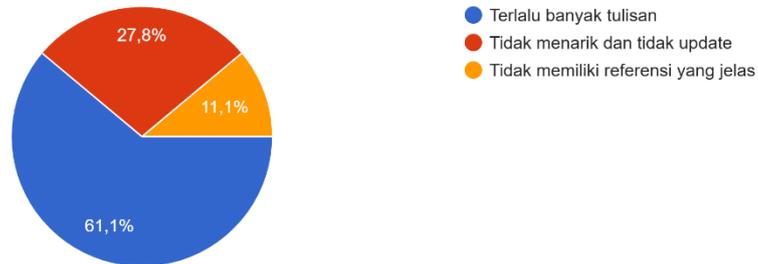
18 jawaban



Gambar 1.6 Grafik Pengumpulan Data

Apa kekurangan dari majalah yang biasa dibaca oleh pembaca?

18 jawaban



Gambar 1.7 Grafik Pengumpulan Data

Dari data diagram ini bisa membuktikan bahwa terdapat banyak orang yang menyukai majalah anime. Orang lebih menyukai majalah fisik ketimbang dari pada majalah digital. Sebagian orang menyukai majalah anime/manga yang memiliki banyak gambar dan tulisan yang memiliki banyak informasi. Genre yang disukai oleh pembaca kebanyakan suka informasi yang sekarang hangat-hangat di bicarakan oleh komunitas media anime.

#### B. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan terhadap suatu objek individu atau fenomena tertentu yang dilakukan secara cermat dan sistematis secara langsung tanpa mengubah ataupun mempengaruhi kondisi tersebut. Dalam observasi, pengamat (observer) mengamati perilaku, kejadian, atau kondisi di lapangan secara cermat dan mendetail untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Observasi bisa dilakukan dalam berbagai konteks, seperti penelitian, evaluasi, atau bahkan dalam proses pembelajaran.

Perbandingan antara majalah lokal dan majalah luar negeri mencakup berbagai aspek, seperti audiens target, topik yang dibahas, bahasa, gaya penulisan, serta cara penyajian dan distribusi. Berikut adalah beberapa perbedaan utama antara keduanya:

#### 1. Audiens dan Budaya

- Majalah Lokal: Biasanya disesuaikan dengan kebutuhan, budaya, dan selera audiens lokal. Topik yang dibahas lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari pembaca di negara atau wilayah tersebut. Misalnya, majalah lokal akan membahas isu-isu sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang dekat dengan audiens setempat.
- Majalah Luar Negeri: Meskipun banyak majalah luar negeri yang memiliki audiens internasional, majalah ini sering kali lebih berfokus pada perspektif global atau topik yang relevan di tingkat internasional. Namun, beberapa majalah luar negeri juga dapat memiliki edisi atau konten yang disesuaikan dengan budaya negara tertentu.

#### 2. Topik yang Dibahas

- Majalah Lokal: Isu-isu yang dibahas cenderung lebih lokal atau regional. Misalnya : berita terkini di dalam negeri, masalah sosial local atau hal-hal yang berkaitan dengan kebudayaan dan kebiasaan di negara tersebut. Majalah lokal juga sering kali mengangkat masalah yang terkait dengan tradisi dan kehidupan sehari-hari masyarakat setempat.
- Majalah Luar Negeri: Sering kali lebih global dalam cakupannya. Topik-topik yang dibahas bisa mencakup berita

internasional, teknologi terbaru, tren global, budaya populer dunia, dan isu-isu besar yang memengaruhi banyak negara. Majalah luar negeri lebih sering membahas hal-hal yang melampaui batas negara, misalnya industri hiburan internasional, sains dan teknologi canggih, serta ekonomi dunia.

### 3. Bahasa dan Gaya Penulisan

- Majalah Lokal: Menggunakan bahasa yang akrab dan mudah dipahami oleh audiens lokal, sering kali menggunakan bahasa sehari-hari atau bahasa yang sesuai dengan norma budaya setempat. Gaya penulisan mungkin lebih santai atau formal tergantung pada jenis majalahnya.
- Majalah Luar Negeri: Menggunakan bahasa internasional, seperti Inggris, yang dapat dipahami oleh audiens di berbagai negara. Gaya penulisannya bisa lebih formal atau lebih kreatif tergantung pada target pasar dan jenis majalah. Kadang-kadang, majalah luar negeri mengadaptasi gaya penulisan agar lebih menarik bagi audiens global.

### 4. Desain dan Tata Letak

- Majalah Lokal: Desain majalah lokal sering kali mencerminkan budaya lokal, baik dalam hal warna, gambar, maupun tata letak. Tata letak mungkin lebih sederhana dan lebih tradisional, tergantung pada anggaran dan ukuran audiens yang diinginkan.
- Majalah Luar Negeri: Biasanya memiliki desain yang lebih modern dan inovatif. Majalah luar negeri sering kali menggunakan elemen desain yang lebih canggih, dengan

lebih banyak ruang untuk gambar besar dan visual yang menarik. Desain ini bisa sangat beragam, tergantung pada audiens yang ingin dijangkau.

#### 5. Keterlibatan dengan Pembaca

- **Majalah Lokal:** Pembaca majalah lokal sering merasa lebih terhubung dengan konten karena lebih relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Majalah lokal cenderung mendengarkan umpan balik dari pembaca dan menyesuaikan konten untuk audiens setempat.
- **Majalah Luar Negeri:** Walaupun majalah luar negeri memiliki audiens yang lebih besar dan lebih beragam, mereka tetap mencoba untuk membangun hubungan dengan pembaca melalui media sosial atau platform digital. Namun, keterlibatannya bisa lebih luas dan tidak selalu langsung terkait dengan kebutuhan lokal.

Secara keseluruhan, perbedaan antara majalah lokal dan majalah luar negeri sangat dipengaruhi oleh audiens, budaya, dan konteks geografis. Majalah lokal lebih fokus pada hal-hal yang relevan bagi pembaca di negara tertentu, sementara majalah luar negeri lebih berfokus pada isu global yang memengaruhi audiens internasional.

### 3.5 Teknik Analisa Data

Teknik analisa data adalah serangkaian metode atau pendekatan yang digunakan untuk mengolah, menginterpretasikan dan menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan. Teknik ini bertujuan untuk menemukan pola, tren, hubungan atau informasi penting yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan, penelitian, atau penyelesaian masalah.

### 3.5.1 Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning

Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP) adalah konsep penting dalam pemasaran yang digunakan untuk membantu perusahaan memahami pasar, memilih konsumen yang tepat, dan menyusun strategi yang efektif. Berikut adalah Sebagian berikut :

#### 1. Segmentasi

Segmentasi adalah langkah pertama dalam analisis pasar di mana audiens dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan kriteria tertentu. Dalam konteks majalah tentang genre dalam anime, segmentasi dapat dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai faktor seperti:

- **Demografis:** Membagi audiens berdasarkan factor usia, jenis kelamin, pendidikan, dan pekerjaan. Misalnya, segmen audiens bisa terdiri dari remaja yang tertarik pada anime aksi atau dewasa yang menyukai genre anime drama.
- **Psikografis:** Menyasar audiens berdasarkan minat, hobi, dan gaya hidup. Contohnya, anime fans yang memiliki minat khusus pada genre tertentu seperti sci-fi, fantasy, atau slice of life.
- **Perilaku:** Segmentasi ini berdasarkan perilaku audiens terhadap anime, seperti tingkat keterlibatan mereka (misalnya, penggemar berat atau penonton kasual), frekuensi menonton, atau seberapa sering mereka mencari informasi terkait anime.

## 2. Targeting

Berdasarkan hasil segmentasi, majalah tentang genre anime dapat menargetkan audiens yang memiliki minat besar terhadap genre tertentu. Beberapa contoh penargetan adalah:

- **Penggemar Genre Tertentu:** Menargetkan penggemar genre anime tertentu, misalnya, penggemar anime aksi, romance, atau slice of life.
- **Pemula atau Pemirsa Kasual:** Menyasar mereka yang baru mengenal anime dan ingin tahu lebih banyak tentang genre-genre yang ada.
- **Kolektor atau Penggemar Hardcore:** Menargetkan mereka yang memiliki pengetahuan mendalam tentang anime dan ingin membaca konten yang lebih mendalam atau khusus.

## 3. Positioning

Positioning adalah cara majalah tersebut membedakan dirinya dari pesaing dan membangun citra di benak audiens target. Dalam hal ini, positioning bisa diartikan sebagai bagaimana majalah ini memposisikan dirinya untuk menarik audiens dan memenuhi kebutuhan mereka, misalnya:

- **Menawarkan Eksplorasi Genre:** Majalah ini bisa diposisikan sebagai sumber informasi yang menawarkan panduan mendalam tentang berbagai genre anime, dengan

artikel yang menggali karakteristik, tema, dan contoh anime terbaik dalam tiap genre.

- **Untuk Semua Kalangan:** Bisa diposisikan sebagai majalah yang cocok untuk semua kalangan penggemar anime, baik pemula maupun penggemar hardcore, dengan konten yang bervariasi, mulai dari panduan untuk pemula hingga analisis mendalam bagi penggemar berpengalaman.

Dengan menggunakan STP, majalah tentang genre anime dapat memiliki fokus yang jelas, menarik audiens yang tepat, dan menawarkan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.

### 3.5.2 Strategi 5W + 1H

Strategi 5W + 1H adalah alat analisis yang digunakan untuk memahami suatu masalah atau situasi dengan lebih mendalam, serta merencanakan langkah-langkah yang efektif untuk menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan tertentu. 5W + 1H berasal dari pertanyaan-pertanyaan yang diawali dengan kata tanya. berikut adalah penjelasan masing-masing elemen dalam konteks tersebut:

#### 1. What

Apa yang akan dibahas dalam majalah? Majalah ini akan membahas berbagai genre dalam anime, termasuk analisis mendalam tentang setiap genre seperti aksi, fantasi, slice of life, drama, sci-fi, komedi, dan sebagainya. Konten juga bisa mencakup rekomendasi anime terbaik dalam tiap genre, ulasan karakter, serta perbandingan antara genre-genre yang berbeda.

## 2. Why

Mengapa majalah ini dibuat? Tujuan utama majalah ini adalah untuk memberikan informasi yang mendalam dan pendekatan yang lebih terstruktur bagi penggemar anime yang ingin lebih memahami dan mengeksplorasi berbagai genre anime. Majalah ini dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi pemula yang ingin tahu lebih banyak tentang dunia anime, maupun penggemar berpengalaman yang ingin memperluas pengetahuan mereka tentang genre tertentu.

## 3. Who

Siapa yang menjadi audiens target? Audiens target untuk majalah ini bisa sangat beragam, antara lain:

- Penggemar anime yang ingin tahu lebih banyak tentang genre yang mereka sukai atau ingin mencoba genre baru.
- Pemula yang baru saja memasuki dunia anime dan mencari panduan untuk mengetahui berbagai genre anime yang ada.
- Kolektor dan penggemar hardcore yang ingin mendapatkan wawasan lebih mendalam tentang setiap genre dan tren anime terbaru.
- Pembaca yang ingin analisis lebih dalam tentang karakteristik dan tema dalam setiap genre anime.

## 4. Where

Di mana majalah ini akan diterbitkan atau didistribusikan?. Majalah ini dapat diterbitkan secara online ataupun offline:

- Majalah digital dapat didapatkan melalui situs web atau aplikasi majalah digital.
- Majalah cetak yang bisa ditemukan di toko buku, kedai kopi, atau tempat-tempat yang biasa dikunjungi oleh penggemar anime.
- Bisa juga diterbitkan di platform khusus penggemar anime atau komunitas online seperti forum atau grup media sosial.

#### 5. When

Kapan majalah ini akan diterbitkan? Majalah ini bisa diterbitkan secara bulanan, dengan edisi khusus yang membahas genre anime tertentu setiap bulannya. Misalnya, satu bulan membahas genre aksi, bulan berikutnya genre fantasi, dan seterusnya. Selain itu, majalah juga bisa memiliki edisi musiman untuk menyajikan tren anime yang sedang populer atau relevansi genre tertentu pada saat itu, seperti edisi khusus untuk anime musim panas atau musim dingin.

#### 6. How

Bagaimana cara majalah ini diproduksi dan didistribusikan?

- Produksi konten: Artikel-artikel dalam majalah akan ditulis oleh penulis atau kritikus anime yang berpengalaman, dengan riset mendalam untuk setiap genre yang dibahas. Konten bisa berupa artikel, wawancara dengan kreator anime, ulasan anime, dan daftar rekomendasi.
- Kolaborasi dengan ilustrator: Desain majalah bisa melibatkan ilustrator atau seniman grafis yang dapat membuat tampilan yang menarik, menggunakan gambar atau ilustrasi terkait anime.

- Distribusi: Majalah akan didistribusikan melalui platform digital seperti website, aplikasi majalah, atau di toko-toko buku. Untuk versi cetak, bisa melalui distribusi fisik di tempat-tempat tertentu yang banyak dikunjungi penggemar anime atau di event-event terkait anime.

Dengan menggunakan strategi 5W + 1H, perancangan majalah tentang genre dalam anime dapat dilakukan dengan jelas dan terstruktur, memastikan bahwa majalah ini memiliki fokus yang tepat, audiens yang tepat, serta distribusi yang efektif dan efisien.

### **3.5.3 Analisis Pesaing**

Analisis pesaing adalah proses yang dilakukan untuk mengidentifikasi, mempelajari, dan mengevaluasi kekuatan dan kelemahan pesaing yang ada di pasar. Tujuan utama dari analisis pesaing adalah untuk memahami posisi pesaing di pasar, bagaimana mereka beroperasi, serta mengidentifikasi peluang dan ancaman yang mungkin timbul sebagai akibat dari aktivitas pesaing.

Dengan melakukan analisis ini, sebuah organisasi atau bisnis dapat merumuskan strategi yang lebih efektif, memanfaatkan peluang, dan mengatasi tantangan yang berasal dari persaingan. Analisis pesaing mencakup beberapa aspek penting, antara lain jenis pesaing, keunggulan dan kelemahan pesaing, serta potensi strategi untuk menghadapinya. Berikut penyelesaiannya:

#### **1. Identifikasi Pesaing Utama**

Majalah Anime Tradisional Pesaing dari majalah cetak atau digital yang sudah ada, yang mungkin mencakup informasi umum tentang anime, berita terbaru, dan ulasan, tetapi tidak khusus membahas

genre secara mendalam. Contohnya adalah Majalah Newtype atau Anime USA.

## 2. Keunggulan Pesaing

Keunggulan Majalah dengan reputasi sudah memiliki audiens tetap yang lebih luas dan loyal. Mereka mungkin lebih terkenal dan dipercaya oleh penggemar anime yang lebih tua atau lebih tradisional.

## 3. Kelemahan Pesaing

Majalah Tradisional: Meski memiliki audiens loyal, mereka seringkali memiliki keterbatasan dalam hal pembaruan informasi dan lebih terikat pada siklus penerbitan fisik. Selain itu, majalah cetak mungkin tidak mampu bersaing dengan media digital dalam hal kecepatan dan biaya.

## 4. Strategi Menghadapi Kompetisi

- Fokus pada Pembahasan Mendalam tentang Genre: Dengan fokus yang lebih terperinci tentang karakteristik, sejarah, dan analisis tema dalam genre anime tertentu, majalah ini dapat mengisi celah yang ada di antara pesaing yang hanya memberikan informasi dasar atau sekadar daftar anime.
- Visual yang Menarik dan Interaktif: Majalah ini bisa menawarkan desain yang menarik, dengan ilustrasi berkualitas dan tampilan visual yang memikat. Menambahkan elemen seperti infografis atau ilustrasi anime untuk tiap genre bisa menambah daya tariknya.
- Platform Digital dan Edisi Khusus: Majalah ini bisa mengembangkan versi digital yang bisa diakses lebih mudah

oleh audiens global. Menyediakan edisi-edisi khusus tentang genre tertentu atau anime yang sedang tren bisa menjadi daya tarik tambahan bagi pembaca.

- **Integrasi dengan Komunitas Anime:** Membangun komunitas pembaca setia melalui forum atau platform sosial untuk mendiskusikan anime dan genre terkait. Ini dapat menciptakan interaksi yang lebih kuat dengan audiens dan meningkatkan loyalitas pembaca.

Analisis pesaing menunjukkan bahwa ada peluang besar bagi majalah tentang genre dalam anime untuk menonjol dengan memberikan konten yang lebih mendalam dan terstruktur. Dengan mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan pesaing serta merancang strategi untuk mengisi kekosongan ini, majalah tersebut bisa membangun audiens yang loyal dan terus berkembang meskipun berada dalam pasar yang kompetitif.

#### **3.5.4 Analisis SWOT**

Analisis SWOT adalah alat yang digunakan untuk menganalisis posisi suatu organisasi, bisnis, atau proyek dengan mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang ada. Analisis ini membantu perusahaan atau individu dalam merencanakan strategi, memanfaatkan keunggulan, mengatasi kelemahan, serta menanggapi tantangan yang ada. Berikut adalah penjelasan tentang analisis SWOT dalam konteks ini:

##### **1. Strengths**

- **Kualitas Konten Mendalam:** Majalah ini dapat menawarkan konten yang mendalam dan spesifik mengenai berbagai genre anime, yang tidak hanya menyasar pemula tetapi juga penggemar hardcore. Ini bisa menjadi keunggulan utama

dibandingkan media yang hanya memberikan informasi umum tentang anime.

- Keunikan Tema: Fokus pada genre anime memungkinkan majalah ini memiliki posisi yang unik di pasar. Pembaca yang tertarik pada genre tertentu akan merasa bahwa majalah ini memberikan nilai lebih, seperti analisis atau rekomendasi yang lebih mendalam daripada majalah anime lainnya.
- Visual yang Menarik: Dengan potensi visual yang kuat dalam dunia anime, majalah ini dapat menggunakan ilustrasi, gambar, dan desain menarik untuk memperkaya pengalaman membaca, membuatnya lebih menarik bagi pembaca muda yang juga menyukai elemen visual dari anime.

## 2. Weaknesses

- Pasar yang Terbatas: Meskipun penggemar anime sangat besar, pasar untuk majalah yang khusus membahas genre mungkin terbatas. Tidak semua penggemar anime akan tertarik dengan majalah yang mengkhususkan diri hanya pada genre, karena banyak dari mereka lebih tertarik pada informasi umum atau berita terbaru.
- Keterbatasan Jangkauan: Jika majalah ini hanya diterbitkan dalam bentuk cetak atau hanya tersedia di daerah tertentu, ini dapat mengurangi jangkauan audiens. Majalah digital mungkin memiliki potensi yang lebih besar, tetapi masih perlu memperhitungkan biaya dan sumber daya untuk mengembangkan platform digital.

- Biaya Produksi: Produksi majalah dengan konten berkualitas dan desain menarik membutuhkan investasi yang cukup besar, baik dalam hal tenaga kerja maupun biaya operasional. Ini bisa menjadi tantangan jika pendapatan dari penjualan tidak mencukupi untuk menutupi biaya produksi.

### 3. Opportunities

- Pertumbuhan Populer Anime: Dengan semakin populernya anime di seluruh dunia, terutama di kalangan generasi muda, ada peluang besar untuk menarik audiens yang lebih luas. Anime semakin diterima sebagai bagian dari budaya populer, membuka peluang untuk majalah ini menjangkau pasar yang lebih besar.
- Edisi Khusus dan Event Anime: Majalah ini dapat menyasar event-event anime seperti konvensi atau festival anime untuk meningkatkan visibilitasnya. Membuat edisi khusus atau mengadakan acara terkait genre tertentu juga bisa menjadi peluang untuk memperluas audiens.
- Pemasaran Digital dan Media Sosial: Melalui pemasaran digital, seperti di media sosial (Instagram, TikTok, YouTube), majalah ini dapat menjangkau audiens global dengan lebih efisien dan terjangkau, mengingat banyak penggemar anime yang aktif di platform tersebut.

### 4. Threats

- Kompetisi dari Sumber Lain: Ada banyak situs web, forum, dan platform media sosial yang sudah menyediakan

informasi dan diskusi terkait genre anime. Kompetisi dengan media digital gratis bisa menjadi tantangan, karena audiens mungkin lebih memilih untuk mendapatkan informasi tersebut tanpa harus membeli majalah.

- **Kesulitan dalam Menarik Audiens yang Lebih Luas:** Meskipun banyak penggemar anime, tidak semua dari mereka tertarik pada pembahasan genre secara mendalam. Beberapa lebih suka menonton anime tanpa terjebak dalam analisis dan diskusi detail. Oleh karena itu, menarik audiens yang lebih luas bisa menjadi tantangan.
- **Ketergantungan pada Penerbit atau Platform:** Jika majalah ini hanya mengandalkan pendapatan dari penjualan cetak atau berkolaborasi dengan platform yang memiliki kontrol lebih besar, maka ada risiko ketergantungan pada pihak lain, yang bisa berpengaruh pada kemerdekaan editorial dan arah majalah ke depan.

Dengan menggunakan analisis SWOT, perancang majalah tentang genre dalam anime dapat memanfaatkan kekuatan seperti kualitas konten dan visual menarik, sekaligus mengatasi kelemahan seperti pasar terbatas dan biaya produksi. Peluang seperti pertumbuhan pasar anime dan kolaborasi dengan platform streaming bisa dimanfaatkan untuk ekspansi, sementara ancaman seperti kompetisi dari sumber informasi gratis dan perubahan tren anime harus dikelola dengan strategi yang fleksibel dan adaptif.