

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Katalog Produk Animeshian.....	2
Gambar 1.2. Katalog Produk Ezstudio.....	3
Gambar 1.3. Perbandingan Pasar Anime Domestik (Jepang) dan Internasional (Pasar Anime Broan/Satuan Seratus Juta Yen).....	5
Gambar 1.4. Data SEO <i>Keyword</i> Anime di Indonesia (2015-2024)	6
Gambar 1.5. Produk Kolaborasi Merek Dengan Waralaba Anime	9
Gambar 1.6. Data Pendapatan Perusahaan (2021-2023)	10
Gambar 1.7. Feedback Konsumen Animeshian.....	11
Gambar 1.8. Unggahan Penggemar Anime Terkait Permasalahan Kualitas Pakaian ...	15
Gambar 1.9. Ulasan Produk Animeshian Pada Platform Shopee.....	16
Gambar 1.10. Ulasan Produk Ezstudio	17
Gambar 1.11. Pendapat Penggemar Anime Tentang Pakaian Anime	18
Gambar 1.12. Produk <i>Fashion</i> Dengan <i>Double Design</i>	19
Gambar 1.13. Produk Hoodie dengan Sistem <i>Tapestry</i>	19
Gambar 1.14. Survey Konsumen Terkait Personalisasi	20
Gambar 1.15. Unggahan Penggemar Anime Terkait Keinginan Pakaian.....	24
Gambar 1.16. Unggahan Penggemar Anime Terkait Pengalaman <i>Customization</i> Pakaian	24
Gambar 1.17. Konten Pakaian Penggemar Anime.....	30
Gambar 1.18. Situasi Konvensi Anime.....	31
Gambar 1.19. Konten Edukasi Kepada Penggemar Anime	33

Gambar 1.20. Unggahan Penggemar Anime Terkait Penggunaan Pakaian Anime Ketika Menonton Anime	34
Gambar 1.21. Unggahan Penggemar Anime Terkait Pemilihan Pakaian Anime	35
Gambar 2.1. Definisi Pemasaran	41
Gambar 2.2. Proses Pemasaran	42
Gambar 2.3. Kerangka Berpikir <i>Theory of Planned Behaviour</i>	48
Gambar 2.4. Kerangka Berpikir	85
Gambar 3.1. Hasil Penentuan Sampel dengan G*Power.....	94