

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Ide Bisnis

Game kartu koleksi atau *trading card game* disingkat TCG merupakan salah satu jenis permainan yang populer di zaman sekarang di samping permainan game berbasis *online* ataupun *console* tidak seperti permainan kartu klasik seperti kartu remi yang hanya memiliki 52 varian trading cardgame memiliki ratusan bahkan ribuan kartu yang berbeda pada setiap kartunya sehingga permainan ini memfokuskan pada strategi pemain masing-masing untuk dapat memenangkan permainan, TCG dimainkan minimal 2 orang karena permainannya yang memiliki *set up* yang mirip dengan *boardgame*.

Banyak sekali variasi TCG, TCG pertama kali yang pernah di buat adalah *game magic the gathering* yang di rilis pada tahun 1993 oleh seorang professor matematika Dr. Richard Garfield dan rekannya Peter Adkinson melalui perusahaan *Wizard of the Coast*, seri pertama dari *game magic the gathering* memiliki 295 kartu berbeda dan berhasil terjual 2.6 juta kartu dan permainan ini masih ada sampai sekarang dan juga memicu lahirnya banyak jenis TCG lainnya seperti, *Pokemon game* kartu koleksi, *Yugioh trading card game*, *Digimon card game*, *cardfight vanguard trading card game*.

*Pokemon trading card game* merupakan salah satu merek *franchise* terbesar yang ada di dunia, *pokemon* terkenal pada seri animasinya selain itu juga merilis game di *console* ataupun secara *online*, *Pokemon* juga merilis permainan kartu mereka sendiri pada tahun 1996 di Jepang, permainan kartu *pokemon* ini juga ramai dimainkan diluar



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Jepang seperti di Amerika Serikat dan negara-negara Eropa, pada tahun 2019 lalu perusahaan *The Pokemon Company* melakukan ekspansi distribusi ke negara-negara asia lainnya salah satunya Indonesia melalui salah satu perusahaan dari salim grup yaitu *AKG Games* Pokemon game kartu koleksi resmi rilis di Indonesia, rilisnya game kartu dengan Bahasa Indonesia membuat popularitas nya di Indonesia naik drastis dan membuat banyak sekali pemain yang mencoba permainan kartu ini, pemain baru juga banyak bermunculan dan juga munculnya berbagai *card shop* di Indonesia.

*Local Game Store* adalah sebuah toko retail yang menjual produk permainan kartu serta peralatan dan perlengkapan pendukung dan juga memberikan fasilitas tempat bermain bagi para pemain kartu tersebut dan juga mengadakan acara-acara kompetisi permainan kartu. dengan rilisnya permainan kartu Pokemon di Indonesia jumlah toko-toko kartu ini meningkat pesat terutama di jabodetabek yang awalnya hanya ada beberapa toko seperti *comics and games*, *ogre*, *good guy games*, *iki card shop*, *arcanum*. Munculnya toko-toko baru seperti *Ogre citra*, *Ogre depok*, *Ogre bogor*, *Cerberus*, *TCG noheya*, *Mola cards*, *Highgrounds*, *Firebirds arena* menandakan bahwa pertumbuhan dari minat pemain dalam memainkan game kartu ini.

Usaha *local game store* atau LGS ini cukup banyak bermunculan pada tahun 2019 pada saat itu masuknya *game* kartu pokemon di Indonesia dengan menggunakan kartu Bahasa Indonesia membuat *hype* dan antusiasme yang tinggi dikalangan para pemain kartu dan juga para pecinta *game* pokemon ini sehingga jumlah toko meningkat dikutip dari *akggames.com* saat ini jumlah *card shop* yang ada di jakarta sebanyak 21 toko. Beberapa toko baru yang bermunculan seperti *Ogre citra*, *Vivveri*, *Twostompas*, *Alex Hobby shop*, *Mola Cards*, *Nimitz Cards*, *Qlife Hobby Shop*, *Kado Card Shop*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



*Coffee shop* adalah tempat yang menyediakan minuman berbasis kopi dan nan kopi tanpa alcohol dengan fasilitas-fasilitas lainnya dengan suasana yang santai dan nyaman. *Coffee shop* pada saat ini bukan hanya sebagai penyedia minuman kopi yang berkualitas namun juga sabagai salah satu *lifestyle* yang ada di masyarakat umunya di perkotaan seperti mengerjakan tugas, bertemu dengan pelanggan, hangout, ataupun hanya untuk menikmati kopi saja.

Konsumsi kopi di Indonesia selama 5 tahu terakhir juga mengalami peningkatan dari 2014-2019 konsumsi kopi meningkat dari 4417 ribu ton per tahun menjadi 4800 ribu ton pertahunnya menunjukkan konsumsi kopi di masyarakat yang cukup tinggi ,selain itu pertumbuhan coffee shop di Jakarta juga cukup besar hampir ada 1500 *coffee shop* di Jakarta dengan pertumbuhan 10% pertahun.

Dalam pengembangan bisnis penulis yang sudah memiliki toko yang menjual kartu pokemon secara online melalui social media dan *E-commerce* melihat peluang untuk mengembangkan toko kartu ini dengan menggabungkanya dengan *coffee shop* karena penulis melihat adanya sinergi terhadap gaya masyrakat nongkrong di *coffee shop* tidak hanya sekedar untuk minum kopi melainkan juga untuk *hang out* dalam pengembangan bisnis ini penulis ingin membuat *coffee shop* yang memiliki fasilitas tempat bermain kartu TCG sehingga bisa memberikan pengalaman baru kepada konsumen yang ingin mencoba bermain TCG dan juga memberikan fasilitas dan kenyamanan kepada pemain yang bermain di *coffee shop* ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





- d. Rutin dalam membuat acara yang menarik seperti *event* mingguan sampai ke tahunan.
- e. Membuat suatu mekanisme wirausaha yang berkualitas sehingga dapat bersaing di pasar dengan menerapkan standar kerja *customer oriented*.

**© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

3. Tujuan perusahaan

Tujuan perusahaan adalah hasil akhir yang diinginkan oleh setiap perusahaan, Lunarlyon *Coffee & Games* juga memiliki tujuan perusahaan yang merupakan *goal* yang ingin di capai yaitu menjadi tempat *hangout* terbaik dan menjadi salah satu pilihan utama konsumen yang ingin pergi untuk mencari tempat untuk nongkrong ataupun bermain TCG.

a. Tujuan jangka pendek

- 1) Menyediakan tempat bermain dan tempat untuk mendapatkan produk *Trading Card Game* terutama Pokemon.
- 2) Memberikan pengalaman baru bagi konsumen untuk mencoba nongkrong atau *hangout* sambil bermain TCG
- 3) Menyediakan minuman berbasis kopi dan non kopi dengan kualitas yang baik serta makanan seperti camilan atau *snack* yang enak.
- 4) Lunarlyon *Coffee & Games* dapat dikenal sebagai tempat *hangout* yang nyaman

b. Tujuan jangka Panjang

- 1) Menjadikan Lunarlyon *Coffee & Games* menjadi tempat nongkrong dan bermain TCG terbaik di Indonesia
- 2) Menjual segala jenis produk TCG (tidak hanya pokemon tetapi bisa menjual banyak merek lainnya seperti Yugioh, Magic The Gathering, Digimon card game, dll)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



- 3) Memiliki *roastery* sendiri sehingga bisa menghasilkan dan menyajikan kopi yang lebih baik
- 4) Membuat acara yang menarik dengan skala besar setiap tahun.



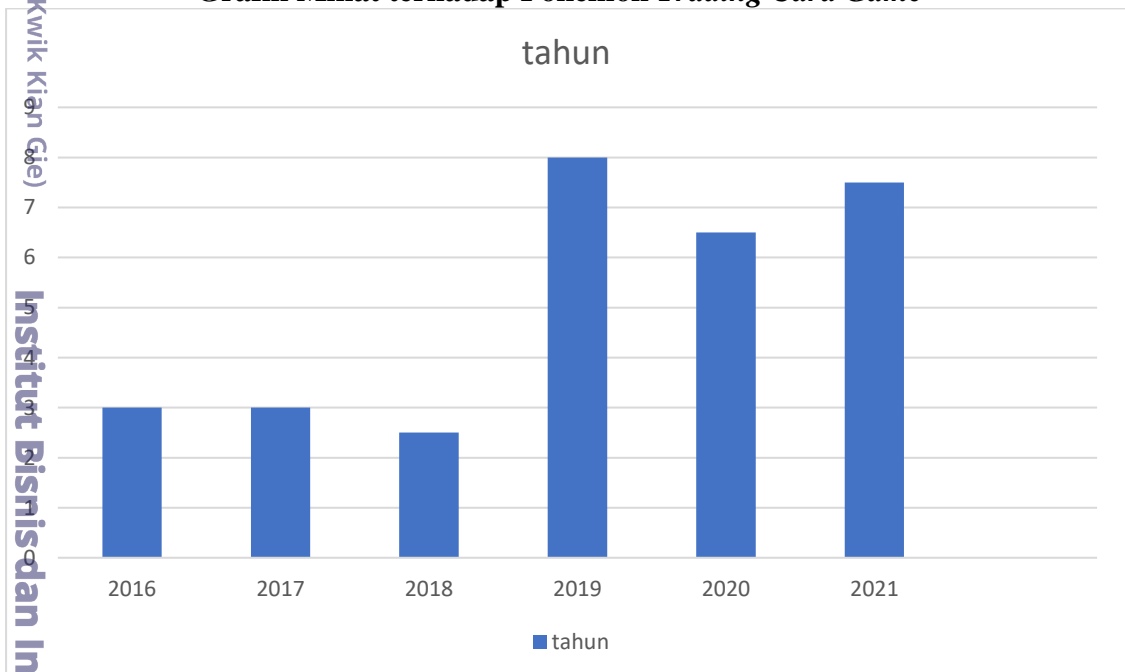
Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

### 1.3 Besarnya Peluang Bisnis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Peluang bisnis merupakan suatu hal mendasar yang dibutuhkan untuk berjalannya suatu bisnis, dimana merangsang pertumbuhan bisnis. Oleh karena itu, pebisnis harus mengetahui besaran peluang yang akan didapatkan olehnya untuk kemajuan bisnisnya. Pada gambar 1.1 dan 1.2 akan memberikan gambaran trend pada minat pokemon TCG dan juga *coffee shop* yang ada di Indonesia selama 5 tahun terakhir.

**Gambar 1.1**  
**Grafik Minat terhadap Pokemon Trading Card Game**



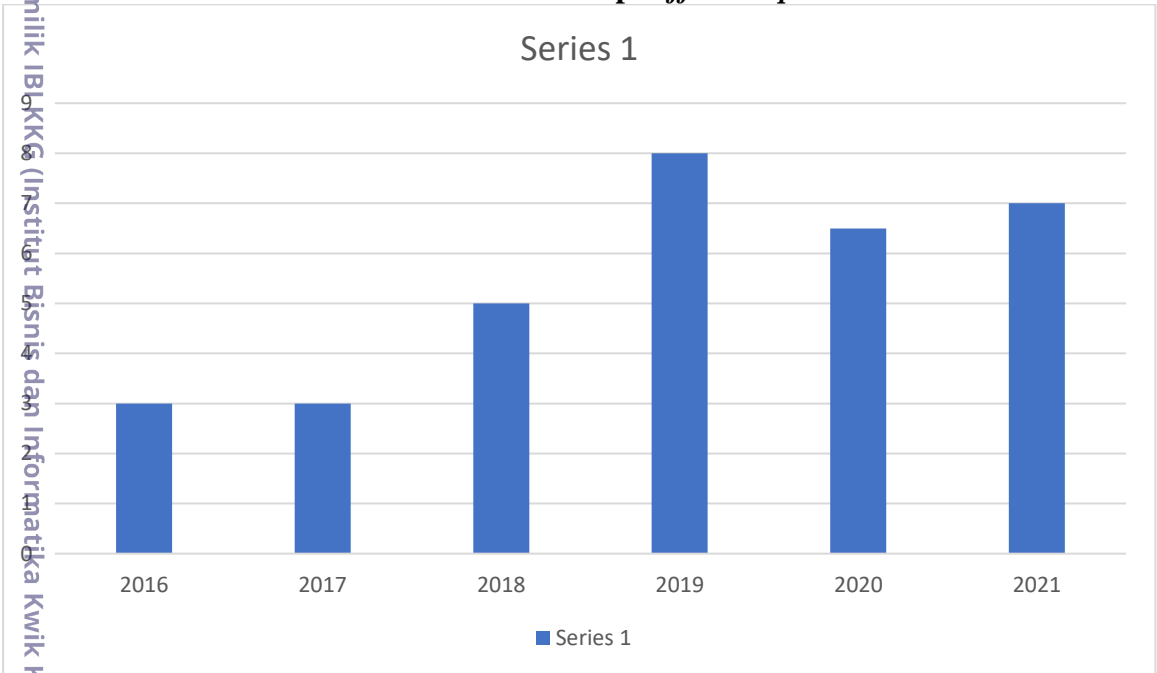
Sumber: Google trends

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



**Gambar 1.2**  
**Grafik Minat terhadap coffee Shop**



Sumber: Google Trends

Pada gambar grafik 1.1 dapat terlihat bahwa tren dan minat pada game Pokemon *Trading Card Game* cukup berkembang di Indonesia, *Pokemon Trading Card Game* berhasil mencapai total penjualan kartu sebesar 3.7 miliar dollar pada tahun 2020 hal ini menunjukkan bahwa permainan kartu ini berkembang dan cukup diminati.

Pada gambar grafik 1.2 dapat terlihat bahwa tren dan minat coffee shop cukup stabil yang merupakan gambaran dari tingkat konsumsi kopi di Indonesia yang terus meningkat selama 5 tahun terakhir, konsumsi kopi perkapita sebesar 1.13kg dengan rata-rata penjualan kopi sebanyak 200 cangkir perhari dalam sebuah *cafe/coffee shop*.

Usaha *Trading Card Game* ini menargetkan pangsa pasar masyarakat berusia 6-35 tahun dan dikutip dari *hybrid.com* disampaikan oleh Kenjiro Ito selaku dewan direksi perusahaan The Pokemon Company, Pokemon Trading Card game ini memiliki

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBLKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBLKKG.

kelebihan karena permainan ini membangun karakter dan juga keterampilan sosial bagi para pemainnya karena permainan ini adalah permainan kartu *offline*. selain itu kata *Trading* pada permainan kartu ini juga menandakan bahwa kartu ini bukanlah hanya sebuah kartu saja melainkan sebuah kartu dengan memiliki nilai lebih dengan keunikan masing – masing pada setiap kartunya sehingga bisa ditukar bahkan untuk dijual belikan.

**Gambar 1.3**  
**Contoh Produk Kartu**



Sumber: Lunarlyon Coffee & Games

Pada contoh gambar 1.3 merupakan salah satu kartu pokemon yang dijual dalam bentuk *singles* atau perlembar sehingga setiap kartunya memiliki nilai keunikan masing – masing yang biasanya diukur melalui tingkat kelangkaan sebuah kartu.

Agar bisa berkembang dan bertahan di pasar Trading Card Game dan produk hobby lainnya membutuhkan komunitas yang mendukung berjalanya produk tersebut, di Indonesia juga ada banyak komunitas yang tersebar diseluruh provinsi terutama pada kota – kota besar banyak komunitas yang antusias untuk meramaikan produk *hobby* seperti *Trading Card Game*. Berikut merupakan beberapa komunitas *Trading Card Game* yang ada di Indonesia:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta dilindungi IBI IKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE  
SCHOOL OF BUSINESS

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Komunitas Ogre yang ada diberbagai macam daerah Jabodetabek, Surabaya, Palembang, dan Banjarmasin.
2. Komunitas pokemon TCG Kepri: merupakan komunitas baru untuk permainan kartu pokemon yang berada di Batam
3. Komunitas Pokemon TCG Medan : merupakan komunitas untuk permainan kartu pokemon yang berada di Medan
4. Banlist ( Bandung duelist ) : merupakan komunitas Trading Card Game yang ada di Bandung yang sudah berdiri cukup lama dan sudah membuat berbagai macam *event – event* skala regional Bandung.
5. Komunitas Pokemon TCG Trainer Semarang : merupakan komunitas pokemon yang berada di Semarang
6. Pokemon TCG Trainers Indonesia : merupakan komunitas dengan skala seluruh Indonesia sebagai tempat *share* dan juga berbagi informasi bagi pemain kartu pokemon seluruh Indonesia.

Setiap toko biasanya juga memiliki komunitas kecilnya masing – masing sehingga jumlah komunitas yang ada cukup banyak karena toko kartu menjadi tempat berkumpul dan bermain. Komunitas ini juga berkembang dengan membuat berbagai macam tim untuk mengikuti turnamen – turnamen besar skala regional sampai dengan internasional sehingga mereka berkompetisi untuk menjadi yang paling berprestasi diantara yang lainnya.

## 1.4 Kebutuhan Dana

Kebutuhan dana merupakan langkah awal dalam memulai suatu bisnis. Ini merupakan suatu modal yang juga menjadi sumber daya utama dari mulainya bisnis

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



tersebut. Lunarlyon *Coffee & Games* memerlukan dana untuk biaya sewa ruko, renovasi ruko, kas awal, bahan baku, peralatan, dan perlengkapan.

**Tabel 1.1**  
**Kebutuhan Dana Awal Lunarlyon *Coffee & Games***

Sewa ruko	Rp125.000.000
Renovasi	Rp55.000.000
Biaya pemasaran	Rp10.000.000
Kas awal	Rp30.000.000
Stok Awal Barang Dagang (Kartu)	Rp30.000.000
Stok Awal Barang Dagang (Roti dan Kue)	Rp1.000.000
Stok Awal Bahan Baku	Rp10.000.000
Biaya peralatan	Rp128.778.000
Biaya awal perlengkapan	Rp10.584.000
Total	Rp400.362.000

Sumber: Data diolah oleh Lunarlyon *Coffee & Games*

Kebutuhan dana Lunarlyon coffee&games untuk pembukaan awal adalah sebesar Rp. 400.362.000 dan yang menjadi sumber pendanaan awal adalah berasal dari uang pribadi.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.