

BAB I

PENDAHULUAN

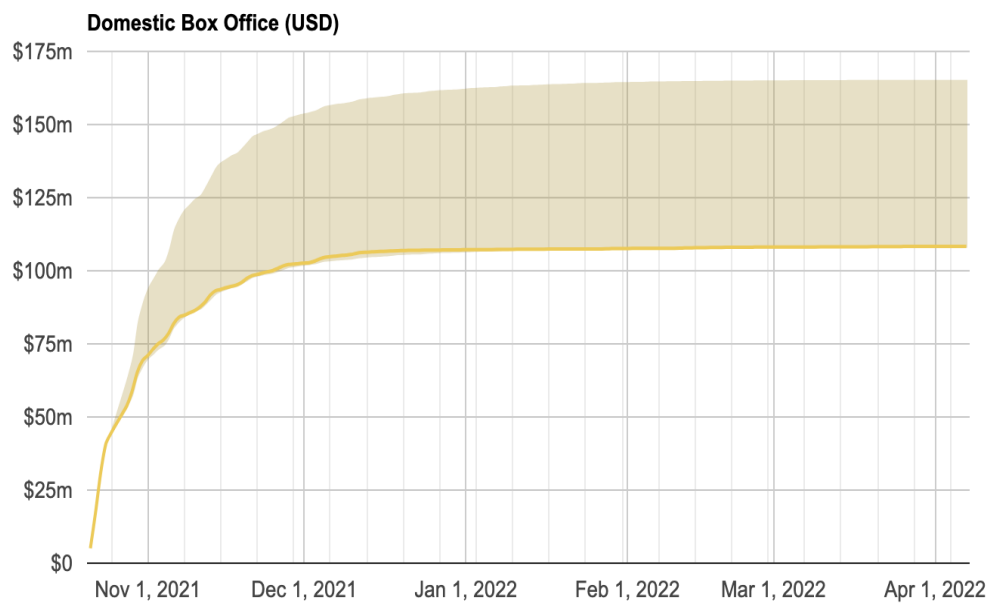
1.1 Latar Belakang

Globalisasi mempunyai pengaruh yang besar dalam industri film global, globalisasi memberikan dampak pada proses perluasan faktor produksi serta pasar internasional agar menciptakan sebuah film yang lebih menarik dan meningkatkan daya saing (Kim & Parc, 2020). Perkembangan yang signifikan dalam teknologi animasi dan efek visual, yang disebabkan globalisasi menyebabkan permintaan film di seluruh dunia meningkat (Dinç, 2023). Grand View Research (2022), mencatat industri film memiliki *value* pada tahun 2021 sekitar 50 miliar USD dan diperkirakan meningkat pada tahun 2030 sekitar 90 miliar USD.

Perusahaan Warner Bros (Warner Bros. Entertainment Inc) adalah raksasa industri kreatif yang terintegrasi penuh dalam menciptakan, memproduksi, mendistribusikan, melisensikan, dan memasarkan berbagai bentuk hiburan seperti film. Sebagai salah satu merek tersukses di dunia, Warner Bros telah memenangkan banyak penghargaan di berbagai bidang industri kreatif. Warner Bros sendiri didirikan oleh Warner bersaudara pada 4 April 1923, perusahaan ini terkenal dengan studio filmnya yang telah menghasilkan banyak film berkualitas, seperti *Dune* (Warner Bros., n.d.). *Dune* merupakan sebuah film adaptasi dari novel terkenal karya Frank Herbert tahun 1965 dengan judul yang sama, yang disutradarai oleh Denis Villeneuve (Lembaga Sensor Film, n.d.). Di mana berbeda dengan versi sebelumnya yang dirilis pada tahun 1984, film ini menonjolkan *world building* yang

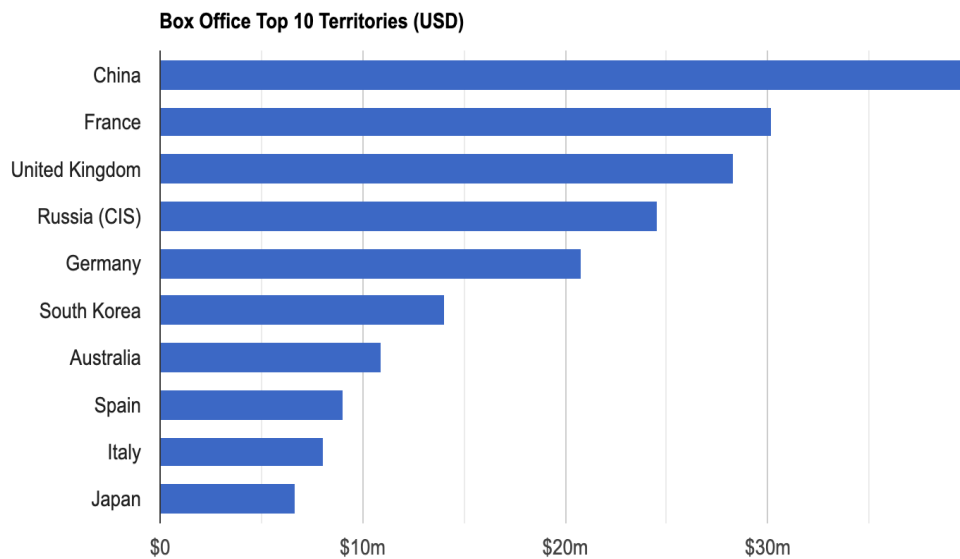
lebih mendalam serta pengembangan karakter yang optimal. Warner Bros sebagai studio produksi, berani mengambil risiko dengan mengadaptasi ulang film ini dan memberikan kebebasan kepada sang sutradara Denis Villeneuve dalam mengkreasiannya, meskipun film sebelumnya di tahun 1984 dicap sebagai film yang buruk (Raksa, 2021). Hal ini tidak berlaku terhadap film adaptasi terbarunya, di mana pemasaran Dune berhasil menghasilkan keuntungan dua kali lipat dari biaya produksi yang dikeluarkan Warner Bros (Donohoo, 2024).

Grafik 1. 1 Data pendapatan Domestic Box Office Dune 2021-2022



Sumber: The Numbers (2022)

Grafik 1. 2 Data Pendapatan International Box Office Dune tahun 2021-2022



Sumber: The Numbers (2022)

Kenaikan yang signifikan dalam pemasaran film Dune di *domestic box office* dan *internasional box office*. Di mana pada pasar global, china menjadi negara dengan pendapatan *box office* terbanyak sekitar 38 Juta USD (The Numbers, 2022). Dengan dana sekitar 165 juta USD Dune menghasilkan keuntungan dari *domestic box office* adalah sekitar 108 juta USD sedangkan *international box office* adalah sekitar 324 USD, jadi keseluruhan total yang didapatkan film Dune adalah 434 juta USD yang telah film Dune dapatkan (Box Office Mojo, n.d.). Selain penjualan yang terbilang cukup sukses, film Dune juga mendapatkan rating bagus di beberapa database film terkenal contohnya IMDb dan Rotten Tomatoes. Pada situs IMDb dune memiliki rating sekitar 8.0 (IMDb, n.d.). Sedangkan pada Rotten Tomatoes, Dune mendapatkan 83 persen skor tomatometer (Rotten Tomatoes, 2021). Berkat pencapaian yang cukup gemilang tersebut film Dune berhasil

memenangkan 6 penghargaan Oscar 2022 dengan memenangkan kategori *production design* terbaik, kategori *sound* film terbaik, kategori film dengan *original score* terbaik, kategori film dengan *editing* terbaik, kategori *visual effects* terbaik, dan yang terakhir yaitu sebagai kategori film dengan *cinematography* terbaik (Mahdi, 2022).

Terdapat tiga penelitian sebelumnya yang dijadikan acuan sebagai tinjauan literatur. Penelitian pertama oleh Tengyue Su dengan judul “*Research on Soft Science Fiction Films Based on the Movie Dune*”. Lalu penelitian kedua oleh Abieza Reswara Widya Sembada dengan judul “Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Pada Film Science Fiction Dune ”Part One”. Kemudian penelitian ketiga oleh Abel Vlaanderen yang berjudul “A Chronological Comparison of *Dune* and Its Relationship With Contemporary American Views Towards Islam”. Pada penelitian pertama sebagai penelitian hubungan internasional oleh Tengyue Xu (2022) berfokus pada perkembangan film fiksi ilmiah ringan di negara Tiongkok di mana membandingkannya dengan film produksi *Hollywood*, dengan *Dune* sebagai elemen utama dari topik yang di analisa pada bagian estetika dan narasi film tersebut. Fokus bahasan pada penelitian kedua oleh Abieza Reswara Widya Sembada (2023) adalah analisis teknik sinematografi yang agar pesan optimisme dalam film *Dune* tersampaikan. Lalu pada penelitian terakhir oleh Abel Vlaanderen (2022), fokusnya adalah menguji dan mengkaji hubungan *epic science fiction* karya Frank Herbert dan pandangan Amerika terhadap islam. Maka didapatkan kesimpulan bahwa keempat penelitian tersebut memiliki perbedaan

dengan penelitian yang penulis lakukan, di mana penulis akan menekankan pada rantai nilai dari produksi film Dune tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang membahas produksi, pemasaran dan juga penghargaan pada film Dune. maka rumusan masalah ditemukan penulis adalah **Bagaimana pemetaan *Global Film Value Chain* pada produksi film Dune tahun 2019-2021 oleh Warner Bros?**

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian secara umum adalah sebagai syarat yang harus dipenuhi untuk kelulusan dan untuk memperoleh gelar sarjana dalam program studi Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

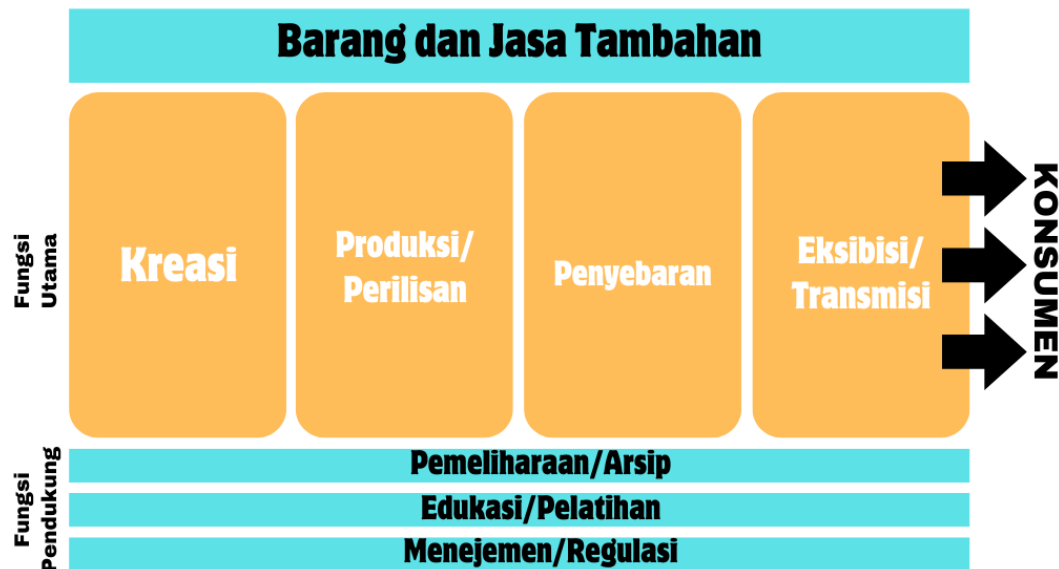
1.3.2 Secara Khusus

Penelitian ini akan spesifik membahas mengenai proses pemetaan *Global Film Value Chain* pada produksi film Dune yang merupakan garapan dari Warner Bros. Penelitian ini akan sangat menarik untuk dianalisis serta diteliti karena adanya keterlibatan aktor lintas batas negara serta produksi film dilakukan di beberapa negara.

1.4 Kerangka Pemikiran

1.4.1 *Global Creative Value Chain*

Global Creative Value Chain merupakan sebuah pemahaman dari *Global value chain*, yang mana pada *Global value chain* menekankan kepada tahapan-tahapan produksi atau jasa yang dijual kepada konsumen seperti manufaktur dan komoditas. Pada setiap tahapan produksi melibatkan berbagai aktor seperti perusahaan multinasional, pemasok dan juga konsumen (Antràs, 2020). Sedangkan *Global Creative Value Chain* (GCVC) merupakan sebuah konsep yang menggambarkan proses penciptaan, produksi, distribusi, dan konsumsi pada sektor industri kreatif. Sektor-sektor industri kreatif yang masuk dalam GCVC adalah *visual arts, performing arts, film and television*. De Voldere et al. (2017), memaparkan bahwa *global creative value chain* membagi konsep ini menjadi dua fungsi utama yaitu *core function* dan *support function*. Pada setiap fungsi tersebut memiliki aktor yang berperan untuk mendukung hal tersebut berjalan sesuai dengan konsep.



Gambar 1.1 Model Global Creative Value Chain

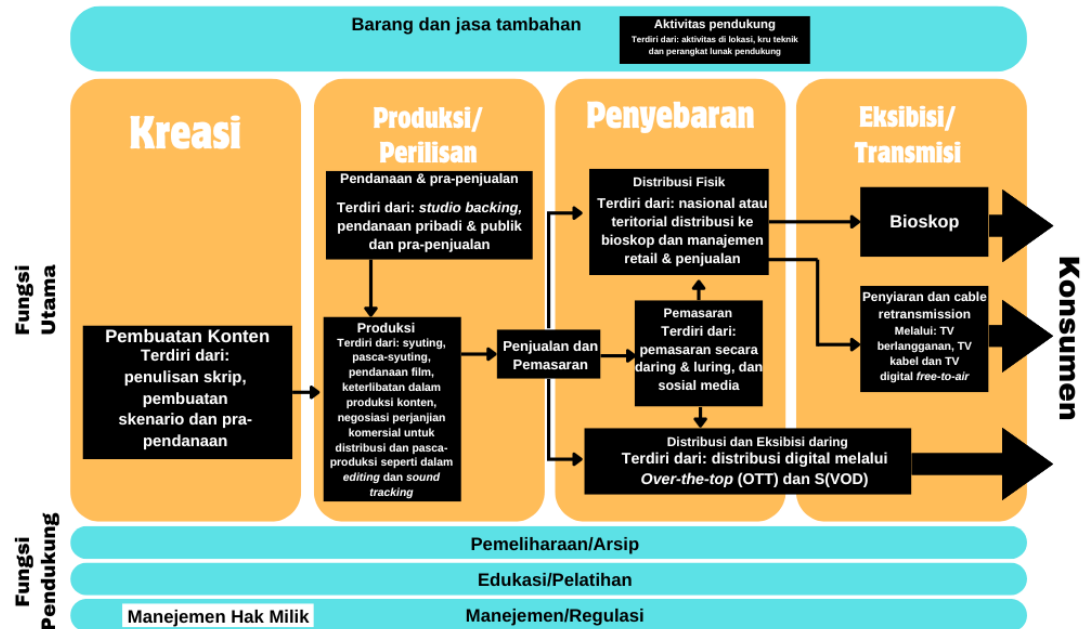
Sumber: de Voldere et. al (2017)

Catatan: Gambar di buat dan diterjemahkan ulang oleh penulis berdasarkan acuan dari sumber.

1.4.2 Global Film Value Chain

Merujuk dari penjelasan De Voldere et. al (2017), film merupakan sebuah industri bisnis yang dapat dikatakan padat dan juga sangat beresiko, hal ini dikarenakan untuk memproduksi sebuah film membutuhkan modal yang besar dan juga ketidakpastian pasar. Kebanyakan produksi film tradisional masih diproduksi oleh AS menggunakan model *all-in-house*, maksud dari *all-in house* adalah bahwa satu perusahaan atau organisasi bertanggung jawab atas sebagian besar elemen rantai nilai mulai dari penciptaan, produksi, desiminasi, pemasaran dan distribusi. Tahapan-tahapan tersebut memiliki komponen vertikalnya sendiri, dan para aktor dalam rantai nilai berperan dalam mengembangkan proyek film, mencari pendanaan, memilih naskah dan sutradara, menegosiasikan kontrak, dan mengawasi produksi. Pada film value chain terdapat pemetaan terhadap tahapan-

tahapan yang akan dilakukan dalam sebuah produksi film, hal tersebut meliputi *core function* dan *support function*.



Gambar 1.2 Model Film Value Chain

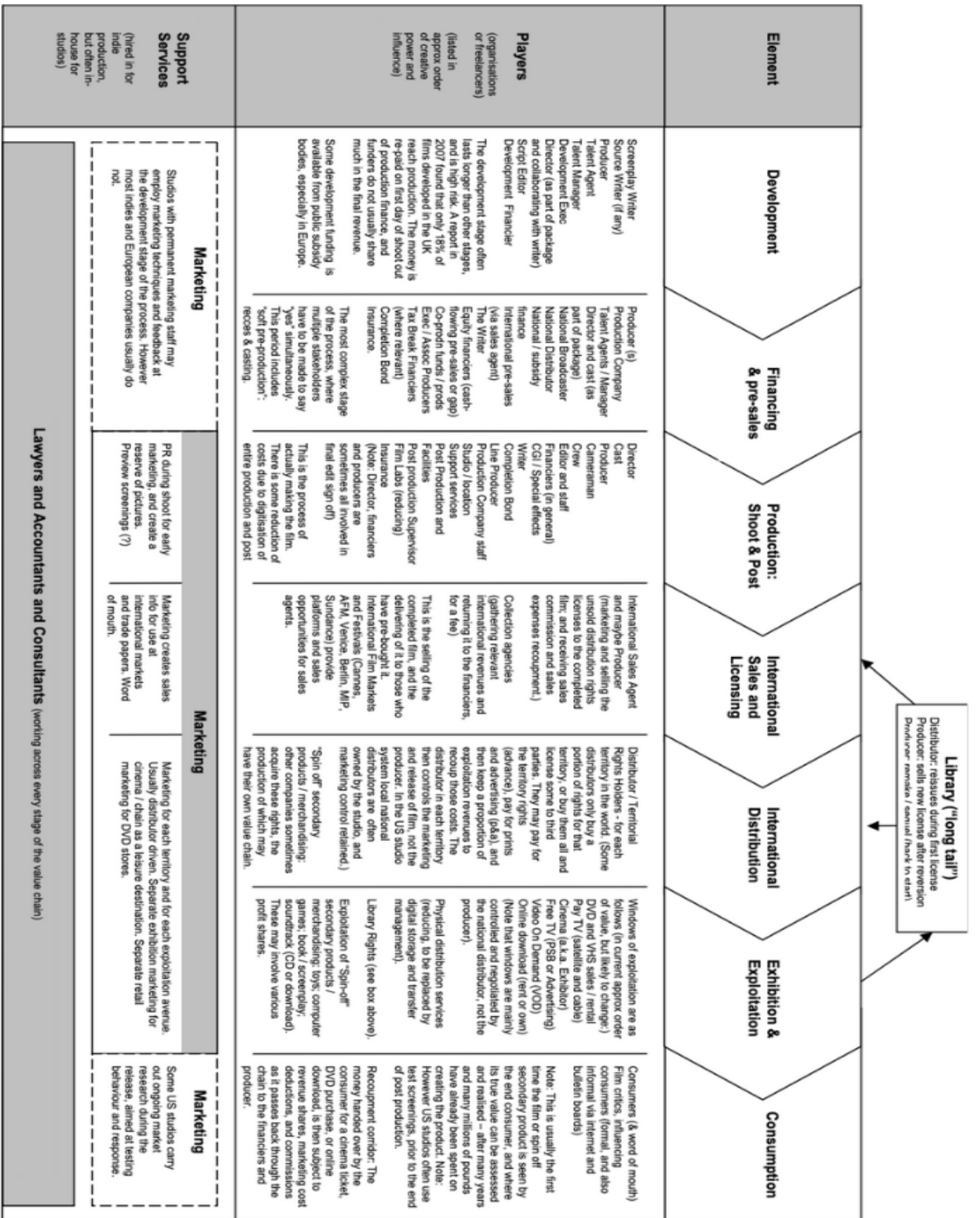
Sumber: De Voldere et. al (2017)

Catatan: Gambar dibuat dan diterjemahkan ulang oleh penulis berdasarkan acuan dari sumber

Konsep *global film value chain* yang dipaparkan oleh de Voldere et al (2017), tidak jauh berbeda dengan konsep yang telah dipaparkan oleh Bloore (2009) di mana *film value chain* merupakan serangkaian aktivitas yang saling terhubung untuk menciptakan dan menyampaikan sebuah produk kepada pelanggan. Dalam konsep Bloore (2009) menjelaskan lebih rinci terkait pemetaan rantai nilai film dalam produksi film, siapa saja aktor-aktor yang terlibat dalam prosesnya. Walaupun pemaparan ini menjelaskan tentang aktivitas pembuatan film secara *independent* tetapi masih sangat relevan untuk mendeskripsikan terkait sebuah industri film secara menyeluruh. Perbedaan produksi film produksi *independent*

dengan *blockbuster* adalah pada bagian sumber dana yang didapatkan, tujuan, dan target penonton yang lingkungannya lebih kecil dibandingkan *blockbuster*.

Konsep yang dijelaskan Bloore (2009), memiliki alur yang sama dengan *core function* dan *support function* dari De Voldere et, al (2017). Seperti *development, production, international distribution, exhibition and exploitation* yang masuk kedalam fungsi inti dari *independent film value chain*. Di mana hal tersebut memiliki konsep yang sama dengan *core function* dari *global film value chain*. Selain itu terdapat juga *support services* dalam *independent film value chain*. Yang terdiri dari *lawyers, accountants, dan consultants*. Di mana mereka ini bertanggung jawab akan hukum, hak cipta, memantau pengeluaran yang terkait akan seluruh tahapan produksi film independen. Hal tersebut serupa dengan *support function* bagian *management or regulation* dari model *global film value chain*.



Gambar 1.3 Model Independent Film Value Chain
 Sumber: Bloore (2009)

1.4.2.1 *Core Function*

a. Creation

Pada tahapan *creation* atau kreasi, proses dimulai dengan memvalidasi ide film oleh produser, kemudian mengerjakan pembuatan skenario. Pada proses kreasi, pengambilan langkah finansial sangat penting guna mendapatkan pendanaan untuk memulai proses pembiayaan produksi. Pendanaan sebuah film merupakan sebuah proses kompleks yang melibatkan berbagai investor dalam tahapannya, hal ini dibutuhkan karena pembuatan film membutuhkan modal yang sangat besar dalam setiap aspeknya. Secara keseluruhan tahapan kreasi memberikan sebuah dasar pada sebuah film, mulai dari validasi ide hingga pendanaan yang diperlukan untuk memproduksi sebuah film.

b. Production

Production atau produksi, merupakan proses yang melibatkan banyak staf dalam tahapannya. Karena kegiatan yang dilakukan sangat-sangat rumit di mana harus memperhitungkan pencahayaan, suara, efek khusus, pengambilan gambar dan lain-lain. Dalam tahap ini produser film mempunyai pengaruh yang besar agar kelangsungan produksi berjalan sesuai rencana yang telah ditentukan, selain itu perusahaan produksi memegang penuh hak untuk mendistribusi serta mengawasi eksploitasi komersial sebuah film (De Voldere, et al., 2017).

c. Dissemination

Pada industri film terdapat tahapan *dissemination* atau penyebaran yang mana hal ini dilakukan oleh para distributor yang beroperasi secara nasional di berbagai wilayah. Para distributor bertanggung jawab penuh terhadap pemasaran dan promosi film tersebut (De Voldere, et al., 2017). Dengan memanfaatkan *dissemination* ini, industri film dapat menjangkau konsumen secara luas, menghasilkan pendapatan, dan mempromosikan pertukaran budaya melalui berbagai karya sinematik. Penyebaran rantai nilai film sangat penting untuk menghubungkan pembuat film dengan penonton dan memastikan keberlanjutan dan pertumbuhan industri ini.

d. *Exhibition*

Fungsi *Exhibition* atau ekshibisi ini merupakan fungsi yang menyediakan pengalaman dan akses kepada para konsumen dengan melakukan penjualan akses terhadap pelanggan (De Voldere, et al., 2017). Menurut De Voldere et al (2017), dalam proses ekshibisi ini terdapat beberapa platform yang digunakan untuk memberikan pengalaman dan akses kepada para penonton yaitu dengan:

1. **Bioskop** merupakan media distribusi film yang terbilang cukup sering dipakai dalam proses tersebut. Bioskop menawarkan pengalaman kepada penonton dalam menikmati film di layar lebar dengan efek audio dan visual berkualitas tinggi. Bioskop menjadi bagian penting dalam pendapatan yang dihasilkan dari *box office*.
2. **Penjualan dan penyewaan DVD atau VHS** ini sudah kurang diminati oleh para konsumen. Sejak 2008, penurunan pendapatan

yang dihasilkan dari media ini sudah terlihat, di mana para konsumen mulai meninggalkan media ini dan berganti ke media lainnya.

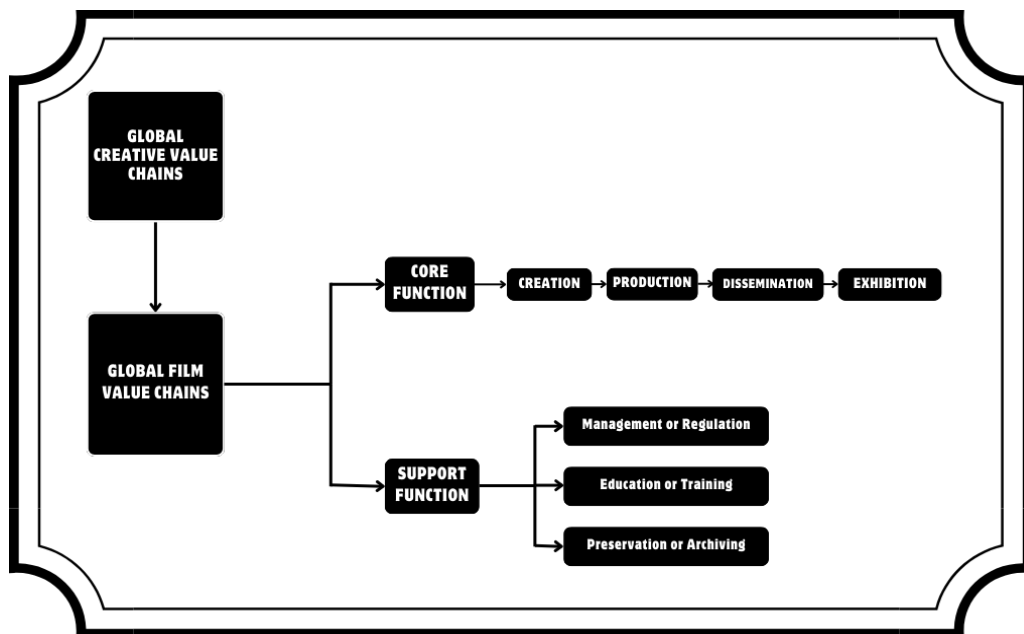
3. **Siaran dan Televisi berbayar** sama seperti bioskop yang cukup sering digunakan oleh para pelanggan. Media ini memperoleh hak siar atas film dan menampilkannya kepada khalayak luas melalui program terjadwal. Lembaga penyiaran berkontribusi terhadap promosi dan distribusi film, sehingga dapat diakses oleh pemirsa yang lebih suka menonton film di televisi.

1.4.2.2 Support Function

De Voldere et, al (2017), menjelaskan selain *core function* terdapat juga *support function*, yang menjadi fungsi penunjang agar *core function* dapat berjalan semestinya. *Support function* terdiri dari tiga kelompok, yaitu: (1) *Management or Regulation*, Manajemen regulasi ini merupakan fungsi terkait akan akan administrasi dengan memastikan film mematuhi standar industri, persyaratan hukum, dan pedoman etika. hal ini juga termasuk pada memperoleh izin lisensi dan *copyrights* (hak cipta) di mana pada *global film value chain* hal ini disebut dengan *rights management*. (2) *Education or Training*, pada fungsi ini lebih menekankan kepada pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan keahlian individu yang terlibat dalam proses pengembangan sebuah film. (3) *Preservation or Archiving*, fungsi ini merupakan sebuah upaya untuk memelihara warisan budaya dan signifikansi sejarah film, selain itu digitalisasi merupakan

bagian penting dalam kegiatan pelestarian ini. Hal yang menjadi cakupan dari fungsi ini adalah *film restoration*, *archival storage*, *digital archiving*, dan *cultural heritage preservation*.

1.5 Sintesa Pemikiran



Gambar 1. 4 Sintesa Pemikiran

Sumber: Penulis

Berlandaskan bagan sintesa pemikiran di atas, penulis memakai konsep *Global Creative Value Chain* untuk menjelaskan keseluruhan terkait fragmentasi dalam proses produksi sebuah industri kreatif yang melibatkan berbagai aktor lintas batas negara pada tahapannya. Dalam *Global Creative Value Chain* terdapat beberapa sektor industri kreatif, salah satu sektor industri yang termasuk dalam *Global Creative Value Chain* adalah *Film Value Chain*.

Pada konsep *Film Value Chain* terdapat dua jenis fungsi inti pada setiap pembuatan film, yaitu *core function* dan *support function*. *Core function* terbagi

menjadi empat tahapan penting yang harus dilewati dalam membuat atau memproduksi sebuah film, yaitu *creation*, *production*, *dissemination*, dan *exhibition*. Sedangkan *support function* terbagi menjadi tiga kelompok yaitu *management or regulation*, *education or training*, dan *preservation or archiving*.

1.6 Argumen Utama

Penulis mempunyai argumen utama bahwa terdapat sebuah aktivitas lintas batas negara dalam produksi film *Dune*. Di mana film *Dune* ini telah melewati berbagai macam proses yang merupakan bagian penting dari *global creative value chain*, yang termasuk pada fungsi utama atau *core function* seperti *creation*, *production*, *dissemination* dan *exhibition*. Pada tahapan *creation* melibatkan aktor lintas batas negara contohnya sang *director* Denis Villeneuve yang berkebangsaan perancis kanada. Kemudian pada tahapan *production* melibatkan studio produksi dari beberapa negara, seperti DNEG studio asal Inggris ini bertanggung jawab terhadap *visual effect* dari film *Dune*. Pada proses *dissemination* dan *exhibition*, Warner Bros menggunakan media Bioskop sebagai media untuk memasarkannya secara global. Lalu untuk bagian *support function*nya sendiri film *Dune*, pada bagian *management or regulation* yang memegang izin lisensi distribusinya adalah Warner Bros Pictures. Lalu untuk fungsi *education or training*, sang actor utama yaitu Timothée Chalamet berlatih untuk menguasai koreografi pertarungan bersama dengan Benjamin Millepied sang pelatih koreografer. Dan hal terakhir pada *support function* yaitu *preservation or archiving*. Pada film *Dune* adalah fokus pada pengenalan budaya islam, di mana film ini menggunakan istilah-istilah arab seperti

lisan al-gaib dan suku *framen* sendiri mengambil referensi dari suku *badawi* yang berasal dari Arab.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif, untuk meneliti fenomena ini. Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan beberapa hal, seperti kondisi atau hubungan saat ini, pendapat yang berkembang, atau sebuah fenomena sosial secara detail tanpa melakukan manipulasi atau intervensi (Supratiknya, 2015).

Oleh sebab itu, penelitian deskriptif dinilai cocok untuk menjelaskan proses pemetaan pada produksi film *Dune* oleh Warner Bros. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan suatu fenomena dalam penelitian itu terjadi, sehingga nantinya didapatkan jawaban melalui rumusan masalah.

1.7.2 Jangkauan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka penelitian ini hanya akan membahas mengenai pemetaan *global film value chain* film *Dune* pada tahun 2019-2021. Pemilihan tahun ini didasarkan pada proses syuting pertama yang dilakukan pada tahun 2019 sampai dengan perilisan resmi pada tahun 2021 (*Dune - Behind The Scenes*, n.d.).

1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam hubungan internasional dapat dikatakan tersedia sangat luas dan berkembang sangat pesat. Pada sebuah penelitian dibutuhkan teknik pengumpulan

data merupakan hal yang perlu diterapkan oleh peneliti guna mendapatkan informasi sebanyak mungkin untuk menganalisis suatu fenomena. Salah satu ciri unik teknik pengumpulan data kualitatif adalah penekanan pada pemahaman mendalam tentang fenomena yang diamati. Teknik ini juga lebih fleksibel, yang memungkinkan peneliti untuk menyesuaikannya dengan konteks penelitian (Yakin, 2023). Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah dengan mengumpulkan data sekunder seperti artikel berita, jurnal-jurnal terdahulu, ataupun data yang dirilis oleh pihak kedua yang berhubungan dengan proses produksi film Dune seperti, artikel berita, cuplikan dokumentasi dari platform seperti YouTube, dan *annual report* dari perusahaan Warner Bros.

1.7.4 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif sering digunakan untuk mengeksplorasi pertanyaan penelitian yang kompleks, mengeksplorasi berbagai perspektif, dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konteks sosial di mana fenomena tersebut terjadi (Moleong, 2020). Metode ini membantu peneliti memahami pola, tren, hubungan keterkaitan dalam data (Yakin, 2023). Data kualitatif yang terkumpul membantu penulis untuk menganalisis ataupun menjawab pertanyaan dari penelitian penulis (Creswell, 2018).

Penelitian ini dilakukan dengan menguraikan data yang telah didapatkan secara keseluruhan. Kemudian, data yang ada diuraikan sesuai dengan keinginan penulis. Setelahnya penulis akan menarik kesimpulan yang dari data ditemukan mengenai proses pemetaan *global film value chain* selama produksi film Dune.

1.7.5 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I merupakan bab yang menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka berpikir, sintesa pemikiran, argumen utama, metodologi penelitian terkait proses pemetaan film Dune.

BAB II merupakan bab yang membahas mengenai *core function* (*creation, production, distribution* dan *exhibition*) pada produksi film Dune.

BAB III merupakan bab yang akan membahas mengenai *support function* seperti *management or regulation, education or training*, dan *preservation or archiving* pada produksi film Dune.

BAB IV merupakan bab yang membahas mengenai kesimpulan dari penelitian dan juga saran-saran yang dapat diberikan sebagai koreksi terhadap kemajuan penelitian ini.