

## Bab I

### PENDAHULUAN

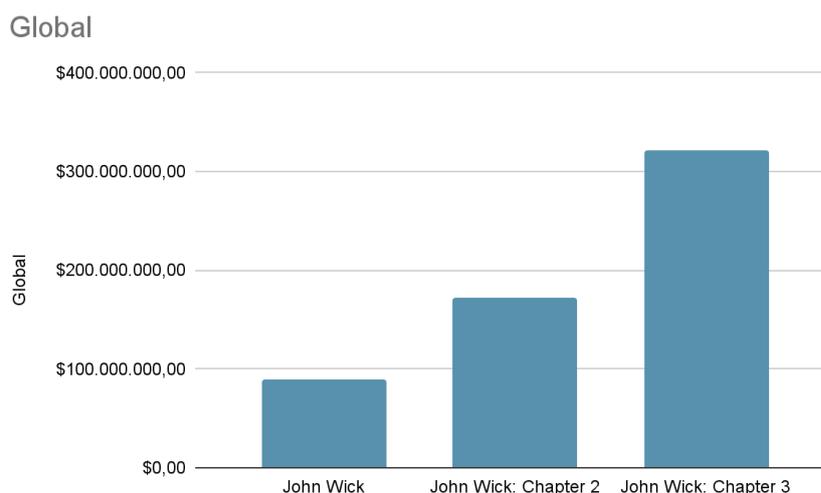
#### 1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu industri yang dapat digunakan untuk berbagai macam hal seperti menjadi media sumber pendapatan, media hiburan, penyebaran budaya, dan lain sebagainya. Penyebaran dan pemasaran industri film dapat melalui pertunjukan bioskop atau layar lebar, penjualan kaset, dan bahkan melalui aplikasi *streaming* yang saat ini kerap digunakan oleh para konsumen penikmat film. Sebenarnya, film bukan hanya berfungsi sebagai tontonan atau hiburan, ia memiliki banyak fungsi yang lain. Film sebagai teknologi layar kini bisa digunakan untuk komunikasi sosial, iklan, kampanye politik, seminar akademis, dan aktivitas pendidikan (Manurung, 2017).

John wick: Chapter 3 - Parabellum merupakan film ketiga dari John Wick yang pada sekuel ini menceritakan tentang John Wick sang pembunuh bayaran tingkat atas yang telah pensiun menjadi target buruan utama dengan hadiah imbalan yang sangat besar dikarenakan telah melanggar perjanjian di sebuah *safe house*. Melalui *press release* yang dikeluarkan oleh Lionsgate (2019) John Wick 3 rilis pada 10 September 2019 secara global dalam bentuk digital yang dimana sebelumnya pada tanggal 23 Agustus 2019 telah dilakukan pemberitahuan mengenai format digital yang diluncurkan dalam bentuk *Blu-ray* dan DVD. John Wick 3 menjadi sekuel dengan penjualan terbesar yang meraup 171 juta USD secara lokal dan 321 juta USD secara global yang dimana pada film kedua meraup 92 juta

USD secara lokal dan 171,5 juta USD secara global, sedangkan pada film pertamanya hanya menghasilkan 89 juta USD secara global (DEADLINE, 2019). Film John Wick 3 yang sebelumnya telah ditayangkan perdana oleh Summit Entertainment pada 15 Mei 2019 di bioskop Indonesia dan pada 17 Mei 2019 di seluruh bioskop Amerika telah berhasil meraih pendapatan sebesar 57 juta USD, dengan angka tersebut membuat John Wick 3 berhasil menduduki peringkat teratas dengan mengalahkan film Avengers: Endgame yang hanya mendapatkan 29.4 juta USD selama empat minggu penayangannya (NBC, 2019).

**Grafik 1. 1** Diagram Pendapatan Penjualan Secara Global



Sumber: *DEADLINE* (2019)

Catatan: diagram dibuat ulang oleh penulis melalui sumber

Film John Wick 3 berhasil meraih berbagai macam penghargaan setelah peluncuran film tersebut, seperti pada Golden Trailer Awards (*Best action, Best of Show, Best Summer Blockbuster, Best Action Poster, dan Best Teaser Poster*) (EW, 2019). Dalam pembuatan dan pemeran yang turut andil serta lokasi dalam film John Wick 3 berasal dari berbagai macam negara, sehingga film tersebut menyajikan adanya pertukaran budaya secara tidak langsung baik melalui senjata yang

digunakan, bahasa yang digunakan, seni beladiri yang ditampilkan, dan sebagainya. Dalam Film laga tersebut juga turut dibintangi oleh dua aktor Indonesia yang telah menyanggah gelar profesional dalam dunia pencak silat Indonesia, yaitu Yayan Ruhian dan Cecep Arif Rahman. Film yang disutradarai oleh Chad Stahelski mempersilahkan dua bintang pesilat mengolah koreografi dengan menyuguhkan gerakan-gerakan pencak silat serta menggunakan senjata tradisional Indonesia berupa karambit selama adegan bertarung dengan Keanu Reeves yang berperan sebagai John Wick (BBC News Indonesia, 2019).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik yang dibahas oleh penulis dan digunakan sebagai tinjauan literatur. Penelitian pertama dengan judul “Pesan Kemanusiaan Dalam Medium Sinema Film Hollywood Sebagai Media Penyebaran Nilai-nilai Hak Asasi Manusia Universal” oleh Eqqi Syahputra (2020) membahas tentang bagaimana film dapat digunakan sebagai sarana propaganda oleh suatu pihak. Kemudian penelitian kedua dengan judul “*An Analysis of Directive Speech Acts in "John Wick Chapter 3 : Parabellum (2019)" Directed by Chad Stahelski.*” oleh Firman Arrazhi Marcelino (2023) dalam penelitian tersebut lebih berfokus tentang bagaimana tindakan seseorang bisa dipengaruhi oleh tutur sikap, perilaku, dan bahasa dalam film John Wick 3. Dan yang ketiga dengan judul “Pemetaan *Global Film Value Chain* Marvel Entertainment Pada Produksi Serial Ms. Marvel Pada 2020-2022” oleh Putri Nauli Sinaga (2023) berisikan tentang membuktikan bahwa pada produksi serial Ms. Marvel oleh Marvel Entertainment terdapat rantai nilai global dan dijelaskan sesuai dengan tahapannya. Sehingga yang menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya

dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terdapat pada studi kasus yang menggunakan pemetaan *global film value chain* pada film John Wick: Chapter 3 - Parabellum oleh Summit Entertainment.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dibahas oleh penulis mengenai fragmentasi pada produksi film John Wick: Chapter 3 - Parabellum, maka didapatkan rumusan masalah berupa **Bagaimana pemetaan *Global Film Value Chain* pada produksi film John Wick: Chapter 3 - Parabellum pada tahun 2018-2019 oleh Summit Entertainment?**.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan penelitian secara umum digunakan untuk memenuhi persyaratan dalam pemenuhan program sarjana S1 Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Secara Khusus, penelitian ini dilakukan untuk meneliti proses pemetaan pada produksi film John Wick: Chapter 3 - Parabellum sebagai salah satu produk kreatif Summit Entertainment. Penelitian ini menjadi menarik untuk diteliti

dikarenakan adanya keterlibatan aktor lintas negara selama pembuatan dan juga proses produksi film yang dilakukan di berbagai negara.

## **1.4 Kerangka Pemikiran**

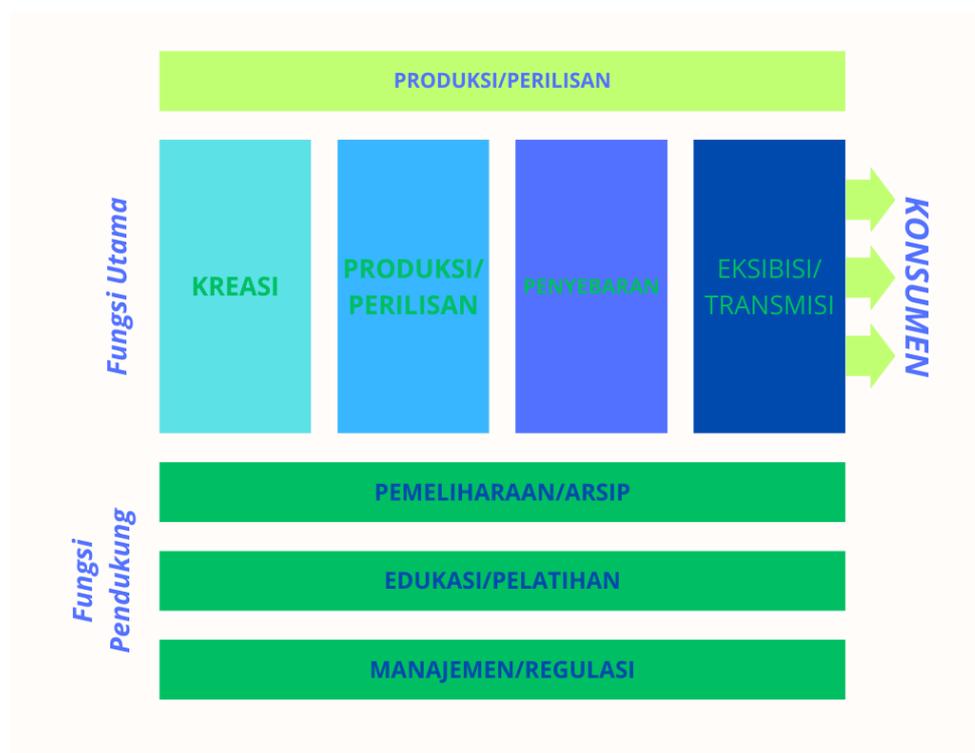
### **1.4.1 Global Creative Value Chain**

*Global Value Chain (GVC)* merupakan teori dasar yang digunakan dalam *Global Creative Value Chain (GCVC)* dan dapat diartikan sebagai salah satu bentuk aktivitas yang dilakukan oleh suatu perusahaan mulai dari tahap awal menentukan konsepsi hingga barang tersebut jadi dan dipasarkan (Gereffi & Fernandez-Stark, 2016). Supaya perusahaan tersebut dapat menghasilkan produk yang terbaik, dalam seluruh tahapannya dilakukan pengorganisasian agar produk dapat dihasilkan secara maksimal. Salah satu tahapan yang dilakukan oleh perusahaan tersebut yaitu fragmentasi. Tahapan fragmentasi dapat diartikan sebagai sebuah pemisahan beberapa bagian pada proses produksi dengan peluang dilakukannya secara lintas batas negara dan pelibatan antar perusahaan yang turut andil (Gereffi et al., 2005). Sehingga pada GVC menjelaskan bagaimana tahapan fragmentasi yang terjadi pada proses produksi suatu produk.

Pada dasarnya *Global Creative Value Chain (GCVC)* menurut de Voldere et.al, (2017) memiliki arti yang tidak jauh berbeda dari definisi GVC yang dimana pada tahapan proses produksi suatu barang hingga produk tersebut sampai kepada konsumen. Pada konsep GCVC lebih berfokus terhadap proses pemetaan rantai nilai dari setiap produksi barang kreatif. Secara Garis besar tahapan yang akan

dilewati pada proses produksi dibagi menjadi dua yang berupa fungsi utama dan fungsi pendukung. *Creative Value Chain* yang terjadi dalam proses tersebut dapat berbeda pada setiap sektor kreatifnya (de Voldere et al., 2017).

Pada fungsi utama terdapat empat proses yang perlu dilalui berupa kreasi, produksi, penyebaran, dan ekshibisi hingga hasil dari produk tersebut sampai pada konsumen. Sedangkan pada fungsi pendukung lebih menekankan kepada pengurusan administrasi dan manajemen dari proses produksi tersebut terutama pada hak kepemilikan. Masing-masing proses pada fungsi tersebut akan melibatkan aktor yang berbeda-beda pada setiap setiap proses produksinya. Seluruh fungsi saling berhubungan dan menjadi komponen penting dalam suatu proses produksi.



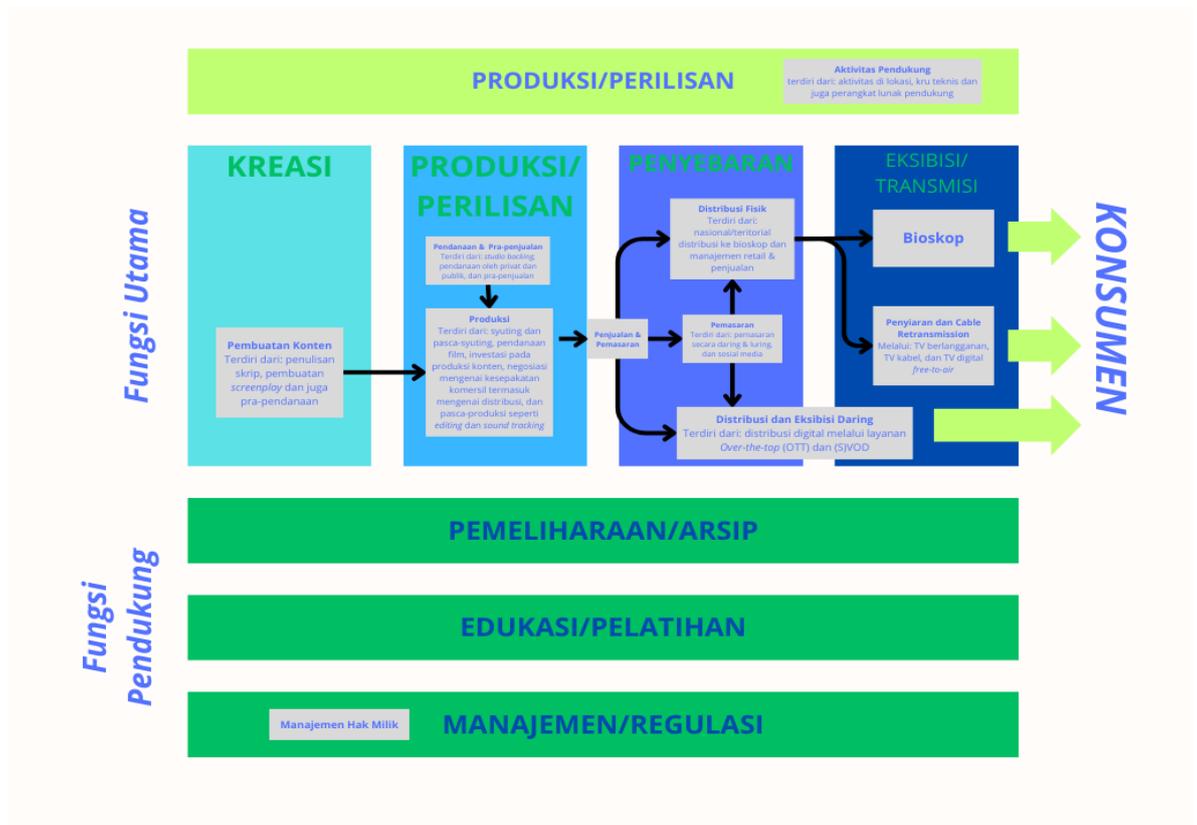
**Gambar 1. 1** Model Global Creative Value Chain (GCVC)

Sumber: de Voldere et. al (2017)

Catatan: Bagan dibuat ulang dan diterjemahkan oleh penulis dengan acuan berdasarkan sumber

### 1.4.2 Global Film Value Chain

Pada dasarnya *Global Film Value Chain* (GFVC) terdiri dari perusahaan dan individu yang saling terhubung serta semuanya bekerja sesuai dengan proses produksi yang berbeda-beda, namun dalam produksi film oleh perusahaan AS sebagian besar masih menggunakan metode *all-in-house* yang dimana perusahaan bertanggung jawab terhadap beberapa elemen rantai nilainya (de Voldere et al., 2017). Perusahaan induk memiliki tanggung jawab yang lebih besar dalam seluruh tahapan mulai dari proses awal produksi hingga distribusi dari film tersebut sesuai dengan yang ditunjukkan pada gambar 1.3. Hal tersebut yang pada akhirnya memberikan pengaruh mengenai sebuah kepemilikan dapat dieksploitasi secara maksimal. Kesempatan tersebut seringkali digunakan pada waktu dan wilayah tertentu guna memaksimalkan pemasukan melalui eksploitasi hak milik intelektual pada suatu film. Lain halnya dengan industri film independen yang melakukan kolaborasi antar studio dan perusahaan sehingga menjadi lebih terfragmentasi.



**Gambar 1. 2** Model Global Film Value Chain (GFVC)

**Sumber:** de Voldere et.al. (2017)

**Catatan:** Bagan dibuat ulang dan diterjemahkan oleh penulis dengan acuan berdasarkan sumber

Terdapat konsep pendukung dari de Voldere et.al, yang dikemukakan oleh DeFillippi & Wikström (2014) *Global Film Value Chain* merupakan seluruh tahapan termasuk *creation*, *distribution*, dan *exploitation* pada bisnis film global. Konsep yang diusung oleh Defillippi & Wikström lebih berfokus pada pentingnya sebuah kepemilikan yang jelas sehingga menjadi produk utama dalam pembuatan film sehingga memperjelas konsep sebelumnya mengenai hak kepemilikan yang diusung oleh de Voldere et.al. Pada konsep yang diusung oleh Defillippi & Wikström memaparkan dengan lebih detail mengenai pemetaan siapa saja yang termasuk sebagai aktor pada setiap elemen tahapannya. Secara keseluruhan konsep

tersebut lebih terfokus kepada produksi film independen, namun konsep tersebut juga masih relevan untuk menjelaskan terkait produksi film industri. Pada tabel 1.1 dapat dilihat mengenai bagaimana aktor tersebut menjalankan perannya dan apa yang menjadi pendukung pada tahapan tersebut.

**Tabel 1. 1** Model Rantai Nilai Film

Elemen	Aktor	Pendukung
Konsumen	Pada tahapan ini produk pertama kali ditampilkan pada pengguna dan mulai dinilai. Uang serta waktu telah diinvestasikan sebelum adanya kontak akhir dengan konsumen.	Media, pers, publisitas, jaringan sosial, dan alat pemasaran secara tradisional.
Eksplorasi	Adanya peluang eksploitasi yang dilakukan oleh produser, pemodal, dan distributor terhadap hak cipta dengan melakukan pameran atau perilis bioskop, penjualan atau rental DVD, VHS, VoD, internet, unduhan, televisi gratis, hak kearsipan, melakukan pembuatan ulang ( <i>remake</i> ), prekuel, dan sekuel.	Pemasaran dilakukan berdasarkan wilayah (distributor dan dipisah oleh eksibitor).
Distributor	Agen penjualan internasional seperti perwakilan produser, pemasaran dan penjualan hak distribusi.	Pemasaran dilakukan oleh agen penjualan dan pasar internasional.
Syuting atau pasca	Produser, sutradara, pemeran, kru, lokasi studio, laboratorium, servis pendukung, pasca produksi, pengawas, dan fasilitas. Pada hal ini sutradara, produser, dan pemodal biasanya terlibat pada hingga akhir.	Pengacara dan <i>talent agent</i> .
Pendanaan	Produser yang terdiri dari perusahaan produksi, paket (termasuk skrip, sutradara, pemeran, nasional dan internasional <i>pre-sale</i> , perkiraan penjualan, <i>co-production</i> , <i>co-finance</i> ), eksekutif, asosiasi dan <i>co-producers</i> , <i>talent agent</i> , <i>talent manager</i> , pengacara.	Pengacara dan <i>talent agent</i> .

Pengembangan	Aktor yang terlibat berupa penulis, eksekutif bagian pengembangan, editor skrip, pengembang pendanaan, sutradara sebagai pengembang film bersama dengan penulis.	Pendukung dari subsidi secara regional dan nasional dan atau bantuan penyiaran.
--------------	--	---

**Sumber:** DeFillippi & Wikström (2014).

**Catatan:** Tabel dibuat ulang dan diterjemahkan oleh penulis dengan acuan berdasarkan tabel dari sumber

#### 1.4.2.1.1 Fungsi Utama

##### a. Kreasi

Merupakan tahapan dimana menentukan dan menemukan ide produk terkait produk dan pra-produksi yang akan dikerjakan. Selama tahapan tersebut, produser, penulis naskah, dan sutradara yang akan terlibat dalam proses pembuatannya (de Voldere et al., 2017). Keberlanjutan produksi diawali dengan pendanaan terlebih dahulu yang menjadi modal awal dari tahapan tersebut. Pendanaan dalam suatu produksi merupakan hal yang kompleks dan biasanya berasal dari investor yang berbeda-beda. Seiring berkembangnya teknologi membuat prosesi pembuatan dan pengembangan film semakin lebih mudah, serta film dapat diakses melalui perangkat apapun atau diunggah di sosial media (de Voldere et al., 2017).

##### b. Produksi atau Perilisan

Pada tahapan ini merupakan proses yang menunjukkan aktivitas pengolahan dari bentuk yang masih mentah hingga menjadi sebuah produk jadi yang siap untuk didistribusikan dan dipasarkan (de Voldere et al., 2017). Proses pengambilan gambar atau syuting hingga pasca syuting

termasuk sebagai bagian dari tahapan produksi dalam pembuatan film. Dalam tahapan tersebut seluruh elemen yang terlibat turut bertanggung jawab dalam peran dan tugas masing-masing seperti sutradara, pemeran film, kru teknis (pencahayaannya, suara, efek khusus), dan editor. Peranan penting lainnya dalam meningkatkan hubungan dengan tim kreatif guna memaksimalkan proses produksi dan membuat hasil yang diharapkan serta pendanaan dilakukan oleh produser.

### **c. Penyebaran**

Pada tahap penyebaran, barang atau produk yang telah dihasilkan disebarkan kepada para konsumen dan eksibitor untuk didistribusikan lebih lanjut demi mendapatkan hasil yang lebih maksimal (de Voldere et al., 2017). Pada tahapan ini terjadi proses komunikasi dengan pihak terkait guna memasarkan produk yang telah jadi tersebut. Ketika hasil akhir dari produksi film telah disetujui oleh sutradara, pemodal, dan produser maka akan dilakukan proses pemberian lisensi secara internasional yang dimana juga termasuk dalam tahapan ini. Kemudian melalui agen penjualan akan dilakukan proses negosiasi dengan setiap pihak distributor terkait hak eksploitasi yang akan didapatkan pada jangka waktu tertentu. Media seperti (*Subscribed*) *Video-on-Demand* (SVoD) dan *Over-The-Top* (OTT) menjadi media yang paling sering digunakan untuk melakukan distribusi film (de Voldere et al., 2017).

### **d. Eksibisi atau Transmisi**

Dalam tahapan ini memberikan dan memfasilitasi pengalaman kepada para audiens melalui penjualan akses kepada konsumen (de Voldere et al., 2017). Terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam memberikan pengalaman kepada para konsumen yang menurut de Voldere et.al (2017), yaitu melalui bioskop, penjualan dan sewa DVD atau VHS, siaran dan televisi berlangganan. Bioskop merupakan media yang hingga saat ini sering digunakan untuk mendistribusikan sebuah film dan seringkali menjadi media yang dapat menaikkan nilai dari sebuah film hingga diminati oleh banyak orang. Penjualan dan sewa DVD atau VHS merupakan media yang saat ini sudah jarang dikonsumsi oleh para konsumen, hal tersebut ditunjukkan sejak tahun 2008 yang berakibat pada penurunan pemasukan dari sebuah film yang diproduksi. Seiring berjalannya waktu, para konsumen lebih memilih dan menikmati media *streaming* yang lebih mudah untuk diakses dan dinikmati. Siaran dan Televisi berlangganan merupakan salah satu media yang hingga saat ini masih banyak digunakan dan dinikmati oleh konsumen untuk menonton film.

#### **1.4.2.1.2 Fungsi Pendukung**

##### **a. Pemeliharaan atau Arsip**

Pada bagian ini lebih berfokus terhadap bagaimana sebuah produk disimpan dan diarsipkan. Digitalisasi yang saat ini sering dijumpai dianggap menjadi salah satu bagian dari aktivitas pengarsipan, terutama pada saat produk tersebut diterbitkan (de Voldere et al., 2017). VOD menjadi salah satu bentuk dari pengarsipan dalam sektor film. Layanan streaming yang

sering dijumpai dan digunakan seperti Netflix, Apple TV, Lionsgate, dan lain-lain menjadi contoh dari media yang digunakan sebagai pengarsipan dari sebuah film.

#### **b. Edukasi atau Pelatihan**

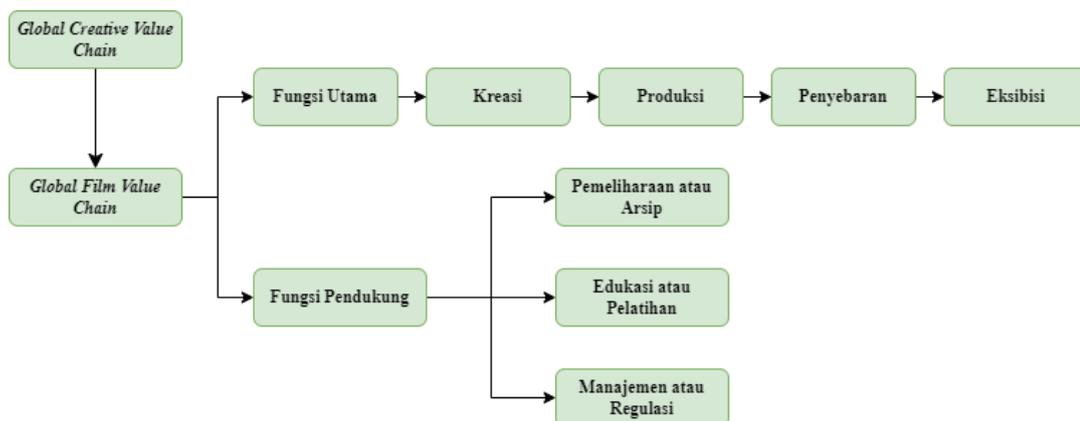
Edukasi bisa dilakukan dalam berbagai keadaan dan situasi, salah satunya pada bidang kultur. Dalam pendidikan tersebut diharapkan adanya pertukaran keahlian untuk mengenal dan meningkatkan kesadaran terhadap suatu budaya yang ada (de Voldere et al., 2017). Pada sektor film, edukasi juga sangat penting dan memiliki peranan yang besar terhadap para aktor yang terlibat untuk dapat turut andil dalam manajemen warisan budaya yang ada. Hal tersebut berkaitan dengan pengetahuan serta wawasan yang dimiliki oleh para aktor mengenai unsur budaya yang terkandung dalam film tersebut.

#### **c. Manajemen Regulasi Hak Kepemilikan**

Pada tahapan ini memiliki peranan untuk mengurus seluruh administrasi dan juga terkait hak cipta dalam aktivitas kultural. Dalam proses ini juga membahas mengenai aktivitas yang memiliki tujuan untuk dapat mendukung sebuah karya yang dilakukan dengan melalui adanya hak cipta atau *copyright*. DeFillippi & Wikström (2014) menjelaskan lebih lanjut mengenai hak dasar yang dapat digunakan dalam sebuah produksi film yang termasuk seperti buku yang sudah ada, naskah atau skrip dapat berupa orisinal atau yang telah diadaptasi, karakter, gambar, serta musik. Kemudian, pembahasan ini lebih berfokus terhadap hak cipta film yang

akan muncul begitu proses produksi dari sebuah film telah terjadi, serta terdapat beberapa elemen yang akan menerima hak cipta dalam film seperti *soundtrack*, kostum, hingga karakter.

### 1.5 Sintesa Pemikiran



*Gambar 1. 3 Bagan Sintesa Pemikiran*

**Sumber:** Penulis

Berdasarkan bagan sintesa pemikiran yang telah dibuat, penulis menjelaskan bagaimana pemetaan pada proses produksi menggunakan konsep GVC. Pada konsep GVC tersebut lebih berfokus tentang bagaimana sebuah proses produksi lintas negara dapat terjadi, sehingga masih diperlukan adanya konsep lain untuk dapat menjelaskan tentang proses fragmentasi yang terjadi pada produk kreatif. Sehingga untuk penjelasan lebih lanjut mengenai proses fragmentasi dijelaskan menggunakan konsep GCVC melalui *Film Value Chain* yang membahas tentang fragmentasi dari proses produksi film dan serial.

Pada konsepsi *Film Value Chain* yang digunakan terdapat dua jenis fungsi pada proses produksi film tersebut, yaitu fungsi utama dan fungsi pendukung.

Dalam fungsi utama terdapat empat tahapan yang akan dilewati pada saat proses produksi film, yaitu kreasi, produksi, penyebaran, dan eksibisi. Kemudian pada fungsi pendukung berisikan mengenai pemeliharaan atau arsip, edukasi atau pelatihan, dan manajemen hak kepemilikan.

## **1.6 Argumen Utama**

Berdasarkan rumusan masalah dan sintesa pemikiran yang telah dijelaskan, maka didapatkan argumen bahwa terdapat fragmentasi pada proses produksi film John Wick: Chapter 3 - Parabellum serta terdapat aktivitas lintas negara dalam proses produksi yang terjadi. Sesuai konsep dari de Voldere mengenai tahapan proses produksi, film John Wick 3 telah melewati seluruh tahapan pada bagian utama produksi yang terdiri dari kreasi, produksi, distribusi, dan eksibisi dengan melakukan kolaborasi dengan berbagai aktor hingga studio produksi untuk pembuatan film tersebut. Pada tahapan penyebaran yang dilakukan oleh Summit Entertainment menggunakan media bioskop, SVOD, DVD, hingga transmisi televisi untuk menyebarkan film John Wick 3 tersebut. Kemudian pada fungsi pendukung berfokus membahas tentang pemeliharaan atau arsip, edukasi atau pelatihan, dan manajemen atau regulasi pada produksi film John Wick 3. Pada tahapan pemeliharaan atau arsip dapat ditemukan bahwa film John Wick 3 tersimpan dan ditayangkan secara terus menerus pada layanan *streaming* seperti Netflix, Lionsgate, dan sebagainya. Kemudian, pada tahapan edukasi atau pelatihan dapat dilihat dalam proses produksi terjadi pertukaran budaya yang digunakan dalam film John Wick 3 seperti penggunaan bahasa, senjata, teknik beladiri, hingga

lokasi pengambilan gambar. Sehingga akan terbentuk suatu *copyrights* baru dari film John Wick 3 yang nantinya dijual kembali kepada pihak ketiga menjadi produk baru lainnya seperti *merchandise* atau *action figure* dan tergolong kedalam tahapan manajemen atau regulasi.

## **1.7 Metodologi Penelitian**

### **1.7.1 Tipe Penelitian**

Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan tipe penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan berbagai fenomena seperti fenomena alam atau sosial melalui struktur, aktivitas, perubahan dari waktu ke waktu, atau hubungan dengan fenomena lain dengan fenomena yang diteliti (Gall et al., 2003). Pada penelitian deskriptif lebih berfokus untuk menemukan fakta dengan berbagai macam cara pengumpulan data (Kothari, 2004). Sehingga fenomena yang diteliti dapat dijelaskan berdasarkan fakta dan data yang sebenarnya.

Melalui penelitian deskriptif, penulis dapat menjelaskan proses fragmentasi produksi yang terjadi pada film John Wick: Chapter 3 - Parabellum milik Summit Entertainment. Tujuan dari penelitian deskriptif sendiri berupa menjelaskan dan menggambarkan tentang bagaimana suatu fenomena dalam proses produksi dari film John Wick: Chapter 3 - Parabellum secara lintas batas negara. Sehingga melalui penelitian deskriptif tersebut penulis mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang dimiliki.

### **1.7.2 Jangkauan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian yang dilakukan hanya akan membahas mengenai fragmentasi pada film John Wick: Chapter 3 - Parabellum pada tahun 2018-2019. Pemilihan tahun yang ditentukan berdasarkan proses produksi pada tahun 2018 hingga penyebaran dari film John Wick 3 pada tahun 2019 (IMDb, 2019) .

### **1.7.3 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam menganalisa suatu fenomena diperlukan adanya teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis guna mengumpulkan informasi yang diperlukan. Pengumpulan data dengan menggunakan teknik kualitatif memiliki karakteristik berupa dimana data yang dikumpulkan melalui data informasi yang ada (Neuman, 2013). Sehingga nantinya informasi yang telah dikumpulkan akan diolah kembali oleh penulis.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis, menggunakan teknik pengumpulan data sekunder seperti, media massa, pernyataan resmi, ataupun melalui penelitian terdahulu guna mendukung penelitian yang dilakukan. Kemudian data yang telah dikumpulkan akan dipilah dan disaring sesuai dengan kebutuhan penelitian yang sedang dilakukan (Sugiyono, 2018). Data yang ditemukan nantinya akan membantu penulis dalam memahami pola dan alur dari fenomena yang berkaitan. Penelitian yang dilakukan menggunakan data sekunder berupa artikel berita, *annual report* dari perusahaan Lionsgate, maupun data lain

yang dirilis oleh pihak kedua seperti cuplikan dokumenter yang berhubungan dengan proses produksi film John Wick: Chapter 3 - Parabellum.

#### **1.7.4 Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian dengan tipe kualitatif mengharuskan analisis data yang ada mengarah pada jawaban dari rumusan masalah dan menguji hipotesis atau argumen yang telah disebutkan oleh penulis dalam penelitian. Teknik analisis data tentunya akan dilakukan secara terus menerus demi mengumpulkan berbagai macam data hingga nantinya ditemukan data yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Analisis data dapat dilakukan dengan melalui proses pengorganisian data, melakukan klasifikasi dan memisahkan data sesuai tahapan proses produksi, melakukan sintesis terhadap data yang ditemukan, melakukan penyusunan data yang ditemukan dalam pola sesuai dengan tahapan alur proses produksi, dan membuat kesimpulan terhadap data yang telah ditemukan baik dari media massa, pernyataan resmi, dan *annual report* perusahaan (Hardani, 2020).

Penelitian yang dilakukan menggunakan analisis data dari data yang telah dikumpulkan oleh penulis secara keseluruhan. kemudian data yang ada akan dianalisis sesuai dengan keperluan penelitian. Pada tahapan selanjutnya penulis akan melakukan analisis dan memaparkan kesimpulan melalui data yang ditemukan mengenai proses fragmentasi selama produksi film John Wick: Chapter 3 - Parabellum.

### 1.7.5 Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah pemahaman terhadap penelitian yang dilakukan, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I** memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka pemikiran, sintesa pemikiran, argument utama, dan metodologi penelitian terkait proses fragmentasi film John Wick: Chapter 3 - Parabellum.

**BAB II** membahas mengenai fungsi utama meliputi kreasi, produksi, penyebaran, dan eksibisi pada produksi film John Wick: Chapter 3 - Parabellum.

**BAB III** membahas mengenai fungsi pendukung berupa pemeliharaan atau arsip, edukasi atau pelatihan, dan manajemen atau regulasi pada produksi film John Wick: Chapter 3 - Parabellum.

**BAB IV** berisikan kesimpulan dan juga saran yang dapat diberikan mengenai penelitian yang telah dilakukan.