

**PEMETAAN *GLOBAL FILM VALUE CHAIN* PADA PRODUKSI FILM
JOHN WICK: CHAPTER 3 - PARABELLUM PADA TAHUN 2018-2019
OLEH SUMMIT ENTERTAINMENT**

SKRIPSI



OLEH

ALIF VALENTINO BRILIYAN

20044010133

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN
PEMETAAN GLOBAL FILM VALUE CHAIN PADA PRODUKSI FILM
JOHN WICK: CHAPTER 3 - PARABELLUM PADA TAHUN 2018-2019

OLEH SUMMIT ENTERTAINMENT

Disusun Oleh:

Alif Valentino Briliyan

20044010133

Telah disetujui untuk mengikuti sidang skripsi,

Menyetujui,

PEMBIMBING


Adiasri Putri Purbantina, Ph.D.

NPT. 386021303591

Mengetahui,

DEKAN FISIP


Dr. Catur Suratnoaji, S.Sos., M.Si.

NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMETAAN GLOBAL FILM VALUE CHAIN PADA PRODUKSI FILM
JOHN WICK: CHAPTER 3 - PARABELLUM PADA TAHUN 2018-2019**

OLEH SUMMIT ENTERTAINMENT

Oleh:

Alif Valentino Briliyan
20044010133

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada tanggal...
Menyetujui,

Pembimbing


Adiasri Putri Purbantina, Ph.D.
NPT. 386021303591

Tim Penguji,

1. Ketua


Megahnanda A. K., S. IP., M. IP.
NIP. 198611062021212003

2. Sekretaris


Adiasri Putri Purbantina, Ph.D.
NPT. 386021303591

3. Anggota


Resa Rasvidah, S. Hub. Int., M. Hub. Int.
NIP. 198610312021212001

Mengetahui,
DEKAN FISIP


Dr. Catur Suratnoaji, S.Sos., M.Si.

NIP. 196804182021211006

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini menyatakan bahwa, bagian dan atau keseluruhan dari tugas akhir skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada program studi atau perguruan tinggi lain. Tulisan ini tidak pernah dipublikasikan atau ditulis oleh individu lain selain penulis, kecuali dituliskan dalam bentuk format kutipan dalam skripsi. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar maka, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.



HALAMAN MOTTO

Si vis pacem. Para bellum.

(If you want peace, prepare for war)

~ John Wick: Chapter 3 - Parabellum

Aku tidak takut pada luka dan sakit.

Apa yang terjadi, ku takkan gentar.

Pergi untuk mencari impian milikku.

Ayo jadi kelinci yang pertama.

~ First Rabbit - JKT48

Ooh, but this is all that I am.

I'll only show you the best of me.

The best of me.

~ Limbo - Keshi

ABSTRAK

Film menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk berbagai macam hal seperti menjadi sumber penghasilan, penyebaran budaya, media hiburan, dan lain-lain seperti yang dilakukan oleh Lions Gate Entertainment Corporation. Melalui media Lionsgate, sebagai pemilik label dari Summit Entertainment dapat melakukan berbagai macam distribusi yang salah satunya dilakukan dengan menggunakan film John Wick: Chapter 3 – Parabellum milik Summit Entertainment. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui rantai nilai dari film John Wick: Chapter 3 – Parabellum dengan menggunakan konsep *Global Film Value Chain*. Melalui konsep yang digunakan dapat dilihat bagaimana proses pemetaan yang terjadi mulai dari kreasi hingga eksibisi yang ada pada film John Wick: Chapter 3 – Parabellum. Metode yang digunakan dalam penelitian berikut berupa deskriptif-kualitatif yang digunakan untuk menjabarkan fenomena *Global Film Value Chain* yang ada pada film John Wick: Chapter 3 – Parabellum. Hasil yang akan didapat melalui penelitian ini berupa proses produksi John Wick: Chapter 3 – Parabellum yang telah melewati seluruh tahapan pada bagian utama mulai dari kreasi hingga eksibisi.

Kata Kunci: Industri Kreatif, *Global Value Chain*, *Film Value Chain*, *Summit Entertainment*.

ABSTRACT

Film is one of the media that can be used for various things such as being a source of income, cultural dissemination, entertainment media, and others as done by Lions Gate Entertainment Corporation. Through Lionsgate media, as a label owner of Summit Entertainment, it can carry out various kinds of distribution, one of which is done by using the film John Wick: Chapter 3 - Parabellum owned by Summit Entertainment. The research conducted aims to determine the value chain of the movie John Wick: Chapter 3 - Parabellum by using the concept of Global Film Value Chain. Through the concept used, it can be seen how the mapping process occurs from creation to exhibition in the film John Wick: Chapter 3 - Parabellum. The method used in the following research is descriptive-qualitative which is used to describe the Global Film Value Chain phenomenon that exists in the film John Wick: Chapter 3 - Parabellum. The results that will be obtained through this research are the production process of John Wick: Chapter 3 - Parabellum which has passed all stages in the main part from creation to exhibition.

Keywords: *Creative Industri, Global Value Chain, Film Value Chain, Summit Entertainment.*

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul **“PEMETAAN *GLOBAL FILM VALUE CHAIN* PADA PRODUKSI FILM JOHN WICK: CHAPTER 3 - PARABELLUM PADA TAHUN 2018-2019 OLEH SUMMIT ENTERTAINMENT”**.

Dalam kesempatan ini penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang turut membantu penulis dalam menyusun proposal skripsi ini, di antaranya:

1. Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT, Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Dr. Catur Suratnoaji, M.SI selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
3. Dr. Ario Bimo Utomo, S.IP, MIR, C.M.C selaku Koordinator Program Studi Hubungan Internasional; serta jajaran Dosen dan Karyawan Program Studi Hubungan Internasional FISIP UPN “Veteran” Timur.
4. Dosen pembimbing penulis yakni mbak Adiasri Putri Purbantina, Ph.D. yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta tenaga selama membimbing penulis.
5. Ibunda ratu Firsty dan Ibunda Ratri yang telah memberikan penulis pengalaman baru berupa menjadi asisten dosen.
6. Kepada Syari selaku teman perjuangan, partner, tempat bercerita, dan lain sebagainya selama masa kuliah mulai dari maba hingga penulis menyelesaikan masa kuliahnya.
7. Kepada Aderu yang telah memberikan semangat dengan selalu bertanya “gimana hari ini?” disetiap ada kesempatan.
8. Kepada seluruh member JKT48 yang memberikan kebahagiaan dan semangat sehingga membuat penulis dapat menyelesaikan penelitian yang dilakukan.
9. Kepada seluruh masyarakat KopiKhan, Rico, Mas Ryan, Satrio, Shadad, dan lain-lain yang telah menjadi tempat melampiaskan segalanya dikala penulis sedang penat dan lelah dalam melakukan penelitian serta yang terus bersama dalam berbagai suasana.
10. Kepada Pristian (Bocil) yang telah menemani penulis selama menjalani masa kehidupan kampus yang penuh dengan kejutan tak terduga.
11. Kepada Acit (Toxic) yang telah mau berbagai segala keluh kesah keresahan yang dirasakan penulis selama menjalani masa perkuliahan dengan segala lika liku yang dihadapi sebagai badut.
12. Kepada Warga Rehabilitas Kesehatan yang telah menjadi keluarga kecil dan memberikan berbagai kisah yang tidak akan terlupakan oleh penulis.
13. Kepada Ici yang telah memberikan kisah dan pengalaman serta cerita-cerita yang baru selama penulis menjalani KKN yang penuh drama dan hal-hal yang tidak terduga.
14. Kepada teman-teman Remaja Pengangguran yang telah berbagi kisah dengan penulis selama masa perkuliahan.
15. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan HI’20 Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur atas pengalaman dan kisah yang telah tertuliskan.

16. Kepada keluarga tercinta yang telah mendukung penulis selama masa perkuliahan yang telah dijalani.
17. Terkhususkan kepada diri sendiri yang telah berjuang sejauh ini, telah berhasil bertahan menjalani segala kisah yang dialami, telah berhasil menyelesaikan tugas dan tantangan yang belum pernah dijalani, telah berhasil menyelesaikan kisah dan petualangan baru yang tidak terbayangkan, telah berhasil meyakinkan diri sendiri untuk terus bertahan menghadapi segala tantangan dan kondisi yang ada, dan semoga dapat terus bertahan dengan segala tantangan serta kisah baru yang akan dihadapi.
18. Dan saya Alif Valentino dari generasi 2020 Hubungan Internasional mengumumkan akan segera lulus dari Hubungan Internasional Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penulis menyampaikan permohonan maaf apabila dalam hasil pengerjaan penelitian yang dilakukan jauh dari kata sempurna. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat dalam kisah selama pembuatan skripsi ini. Penulis juga berharap semoga hasil penelitian yang telah dilakukan dapat memberikan wawasan baru kepada seluruh pembaca dan dapat menjadi sumber yang berguna untuk penelitian-penelitian yang akan dilakukan oleh penulis lainnya.

Surabaya, 30 April 2024
Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PERSETUJUAN | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME | iii |
| HALAMAN MOTTO | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR GRAFIK..... | xii |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| Bab I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.3.1 Tujuan Umum | 4 |
| 1.3.2 Tujuan Khusus | 4 |
| 1.4 Kerangka Pemikiran | 5 |
| 1.4.1 Global Creative Value Chain | 5 |
| 1.4.2 Global Film Value Chain | 7 |
| 1.5 Sintesa Pemikiran | 14 |
| 1.6 Argumen Utama | 15 |
| 1.7 Metodologi Penelitian | 16 |
| 1.7.1 Tipe Penelitian | 16 |
| 1.7.2 Jangkauan Penelitian..... | 17 |
| 1.7.3 Teknik Pengumpulan Data..... | 17 |
| 1.7.4 Teknik Analisis Data..... | 18 |
| 1.7.5 Sistematika Penulisan | 19 |
| BAB II..... | 20 |
| PEMETAAN FUNGSI UTAMA PADA FILM JOHN WICK: CHAPTER 3 - PARABELLUM..... | 20 |
| II.1 Kreasi..... | 20 |

| | | |
|--|-------------------------------------|----|
| II.2 | Produksi..... | 25 |
| II.3 | Penyebaran | 34 |
| II.4 | Eksibisi | 39 |
| BAB III | | 46 |
| PEMETAAN FUNGSI PENDUKUNG PADA FILM JOHN WICK: CHAPTER 3 | | |
| - PARABELLUM | | |
| III.1 | Pemeliharaan atau Arsip..... | 46 |
| III.2 | Pelatihan atau Edukasi..... | 50 |
| III.3 | Manajemen Regulasi Kepemilikan..... | 52 |
| BAB IV | | 57 |
| KESIMPULAN DAN SARAN..... | | |
| IV.1 | Kesimpulan..... | 57 |
| IV.2 | Saran..... | 59 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 60 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. 1 Model Global Creative Value Chain (GCVC)..... | 6 |
| Gambar 1. 2 Model Global Film Value Chain (GFVC)..... | 8 |
| Gambar 1. 3 Bagan Sintesa Pemikiran | 15 |
| Gambar 2. 1 Set Dekorasi Dalam Film John Wick 3 | 24 |
| Gambar 2. 2 Pihak Yang Terlibat Dalam Memberikan Bantuan Pada Pembuatan Film | 25 |
| Gambar 2. 3 Lokasi Syuting New York | 29 |
| Gambar 2. 4 Lokasi Syuting Maroko | 30 |
| Gambar 2. 5 Lokasi Syuting Gurun Sahara..... | 31 |
| Gambar 2. 6 Postingan Pada Akun Resmi Instagram Film John Wick 3..... | 35 |
| Gambar 2. 7 Postingan Pada Akun Resmi X (Twitter) Film John Wick 3..... | 36 |
| Gambar 2. 8 Postingan Ulang Dari Penggemar..... | 37 |
| Gambar 2. 9 Foto Dari Beberapa Aktor Yang Hadir Dalam Acara Red Carpet .. | 41 |
| Gambar 2. 10 Foto Paket Penjualan DVD Yang Ditawarkan Oleh Lionsgate..... | 43 |
| Gambar 3. 1 Film John Wick 3 Yang Disimpan Oleh Lionsgate..... | 47 |
| Gambar 3. 2 Sekuel Dari Film John Wick Yang Disimpan Oleh Lionsgate..... | 48 |
| Gambar 3. 3 Film John Wick 3 Yang Disimpan Oleh Amazon Prime Video..... | 49 |
| Gambar 3. 4 Film John Wick 3 Yang Disimpan Oleh CATCHPLAY+ | 49 |
| Gambar 3. 5 Proses Pelatihan Yang Dilakukan Oleh Keanu Reeves..... | 50 |
| Gambar 3. 6 EMG Staccato / TTI Licensed John Wick 3 2011 Combat Master Airsoft Training Pistol | 53 |
| Gambar 3. 7 Tampilan Situs Resmi Dari Game John Wick Hex | 55 |
| Gambar 3. 8 Set Lokasi Dokter Yang Dibuat Oleh SDSA..... | 56 |

DAFTAR GRAFIK

| | |
|---|---|
| Grafik 1. 1 Diagram Pendapatan Penjualan Secara Global | 2 |
|---|---|

DAFTAR TABEL

| | | |
|-------------------|--|----|
| Tabel 2. 1 | Aktor yang terlibat dalam tahapan kreasi | 21 |
| Tabel 2. 2 | Aktor yang terlibat dalam tahapan produksi | 26 |
| Tabel 2. 3 | Aktor yang terlibat dalam tahapan penyebaran | 34 |
| Tabel 2. 4 | Aktor yang terlibat dalam tahapan eksibisi | 40 |
| Tabel 2. 5 | Perbedaan fitur yang ditawarkan | 44 |
| Tabel 3. 1 | Perbedaan ranggal perilisan game John Wick Hex | 55 |