

# **Bab I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Film sebagai sebuah karya seni pada saat ini tidak hanya dapat dianggap sebagai hanya hiburan semata, melainkan, pada saat ini telah berkembang menjadi sebuah industri raksasa sebagai medium pertukaran pendapatan dan penyebaran kebudayaan. pada era globalisasi ini, medium untuk distribusi film sendiri tidak hanya dari Cinema / Bioskop dan juga penjualan kaset melainkan juga dari aplikasi streaming video dimana hal ini juga mengubah proses rantai distribusi Film itu sendiri. pada saat ini Film tidak dapat dipisahkan dari masyarakat sebagai media hiburan dan juga mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan dibaliknya (Sobur, 2004).

Saat ini, Industri Film sebagai medium penyebaran budaya dan hiburan juga mengalami berbagai pergeseran akan transisi -nya ke era digitalisasi seperti berkembang -nya pasar konsumen streaming service dan juga aplikasi streaming service. Hal ini, dapat dilihat dari serial televisi adaptasi dari video game yaitu “The Last of Us” yang memulai proses shooting nya di era pandemi COVID 19. Walaupun dengan penuh keterbatasan Pada proses shooting -nya, the Last of Us memanfaatkan lokasi Shooting yang berlokasi di Canada, dan banyak pihak terlibat yang berasal dari luar amerika serikat yang juga turut ikut baik dalam proses produksi, penulisan, hingga tahap distribusi -nya. Seperti pemeran artis indonesia seperti Christine Hakim, dan Yuyu Unru, juga beberapa sutradara seperti Ali Abbasi yang berasal dari Iran, dan Jasmila Žbanić yang berasal dari bosnia. Sehingga, pada proses -nya “The Last of Us” sudah mengalami fragmentasi pada hilirisasi produksi hingga distribusi -nya.

“The Last of Us” adalah sebuah serial televisi garapan kerjasama antara Naughty Dog, Platystation Productions, dan Sony Pictures Television dengan adaptasi dari video game yang di rilis pada tahun 2013 oleh Naughty Dog. Serial ini, pertama kali diluncurkan di platform HBO pada tanggal 15 Januari 2023, “The Last of Us” sendiri juga meraih banyak penghargaan termasuk Primetime Emmy Awards dari 24 nominasi. Serial ini, bercerita tentang perjalanan Joel dan Ellie yang berjalan melalui puing -puing reruntuhan kota dimana kondisi penduduknya terinfeksi oleh virus mematikan. Selain itu, serial “The Last of Us” awalnya di tulis oleh Craig Mazin dan Neil Druckmann yang merupakan juga pencipta dari versi video game -nya. juga di sutradarai oleh Peter Hoar, Jeremy Webb, Jasmila Žbanić, Liza Johnson, dan Ali Abbasi (Salem, 2023). Selain itu, “The Last of Us” juga berlokasi shooting di Alberta, Canada yang juga produksi terbesar di kota tersebut (Dormer, 2021).

HBO / Home Box Office adalah stasiun televisi Amerika Serikat yang dimiliki oleh Warner Bros. Discovery. Programnya ditayangkan 24 jam sehari kepada lebih dari 40 juta pelanggan tanpa selingan iklan. Selain itu berbagai produknya juga dipasarkan ke lebih dari 150 negara (*Home Box Office Inc - Company Profile and News*, n.d.). Sedangkan, Sony Pictures Entertainment (SPE, Sony Pictures Entertainment Inc.) adalah sebuah perusahaan yang berbasis di Amerika Serikat dan berfokus pada produsen film dan acara televisi yang merupakan bagian dari Sony (Sony Pictures, n.d.).

Naughty Dog sendiri adalah perusahaan video game yang berbasis di Amerika Serikat yang didirikan oleh Andy Gavin dan Jason Rubin pada tahun 1986, dan berbasis di Santa Monica, California. Perusahaan ini diperoleh oleh Sony pada tahun 2001. Sedangkan, Playstation Production sendiri adalah sebuah divisi dibawah naungan Sony Interactive Entertainment yang mewadahi studio produksi film (Whiteboard Journal, 2017).

Terdapat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian yang akan diangkat oleh penulis dan dipergunakan sebagai Tinjauan Literatur. Penelitian pertama berjudul “Representasi Kritik Sosial Dalam Film Indonesia (Analisis Semiotika Kritik Sosial Dalam Film Slank Nggak Ada Matinya)” Oleh FA Ghaisani. Yang membahas mengenai bagaimana film dapat berperan sebagai media representasi kritik sosial melalui penyebarannya (FA Ghaisani, 2020). Kemudian, Penelitian Kedua adalah “Adaptation, Violence, and Storytelling in The Last of Us.” yang membahas mengenai bagaimana adaptasi dan storytelling yang ada dalam serial The Last of Us (Spence, 2024). Lalu, Penelitian ketiga adalah “Pemetaan Global Film Value Chain Marvel Entertainment Pada Produksi Serial Ms. Marvel Tahun 2020-2022.” Oleh Putri Nauli Sinaga yang membahas mengenai pemetaan rantai distribusi dari proses hilirisasi produksi film Ms. Marvel oleh Marvel Entertainment (Sinaga, 2024). Sehingga, dapat menjadi pembeda dari penelitian yang ada sebelumnya dengan penelitian yang diajukan oleh penulis menggunakan studi kasus yang menggunakan pemetaan global value film chain pada serial “The Last of Us” yang dikembangkan oleh Sony Pictures Television.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan Latar Belakang Masalah yang ditulis, mengenai pemetaan rantai distribusi serial The Last of Us (2023) maka didapat rumusan masalah **“Bagaimana Pemetaan Global Film Value Chain pada Serial The Last of Us pada tahun 2020 - 2023 oleh Sony Picture Television?”**

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan Penelitian ini secara umum adalah untuk menyebarkan pengetahuan dan mengembangkan topik penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan Pemetaan Global Film Value Chain, serta penelitian ini bertujuan untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah Seminar Hubungan Internasional program studi strata 1 Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memetakan proses produksi dari serial "The Last of Us" oleh Sony Pictures Television pada tahun 2023. 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***

Kerangka kerja GVC dibangun di sekitar pilar kembar 'tata kelola' (bagaimana rantai pasokan global dikendalikan dan diatur) dan 'Peningkatan' (bagaimana negara dan perusahaan mencoba membuat, menangkap, dan mempertahankan ceruk bernilai tinggi di GVC). 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). Dalam tiap komponen fragmentasi GVC yang di analisis melalui tahapan perusahaan dalam menyebarkan produk, perusahaan melakukan

suatu produksi terfragmentasi secara lintas batas negara, maka diperlukan koordinasi melalui pemisahan kepemilikan. Dalam tahapan analisis -nya, terdapat fungsi utama dalam empat proses yang meliputi kreasi, produksi, penyebaran, dan eksibisi hingga akhirnya akan sampai ke konsumen. Pada Bagian fungsi pendukung menekankan bahwa adanya manajemen yang perlu dilakukan terkait administrasi selama proses produksi, terutama terhadap hak kepemilikan. Masing-masing tahapan tersebut akan melibatkan aktor yang akan berperan pada proses produksi.



**Gambar 1.1** Model Global Creative Value Chain (GCVC)

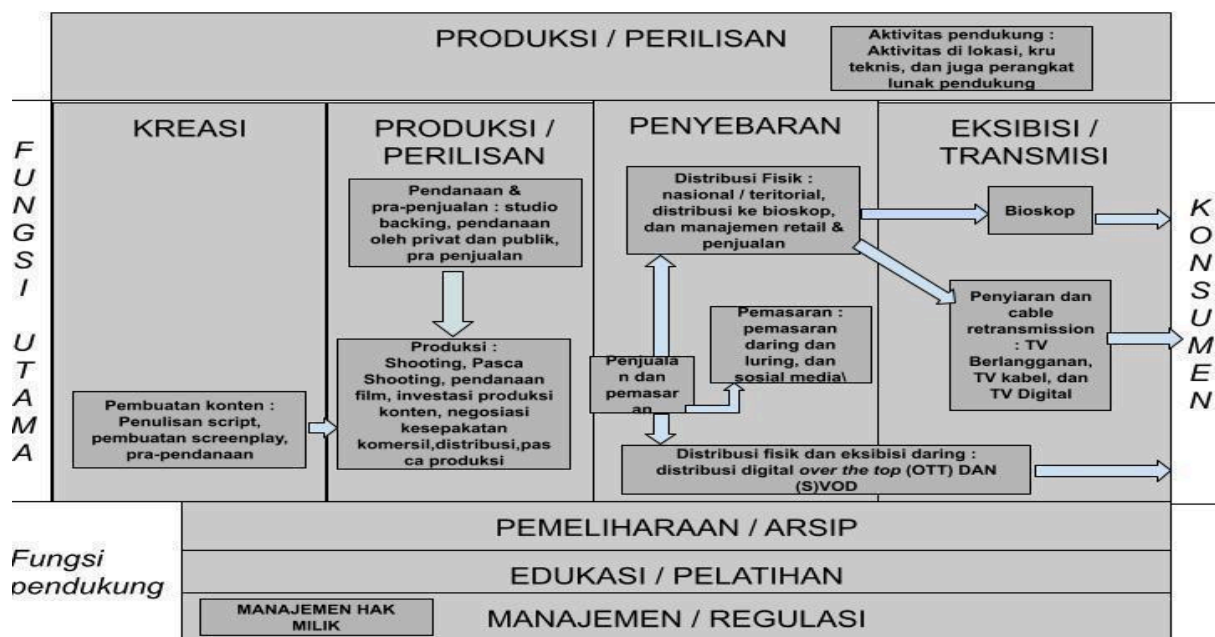
Sumber: de Voldere et. al (2017)

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

#### 1.4.1.2 Film Value Chain

Tidak jauh berbeda dengan milik de Voldere et.al, Finney (2022) juga memaparkan bahwa *film value chain* merupakan seluruh tahapan termasuk *creation, distribution, dan exploitation*

pada bisnis film global. Pada konsep ini lebih menekankan pada pentingnya sebuah hak kepemilikan sehingga menjadi produk utama dalam pembuatan film yang memperjelas konsep yang dimiliki de Voldere terkait hak kepemilikan yang dimiliki oleh de Voldere et.al. Pada konsep milik Finney (2022) dipaparkan lebih detail mengenai pemetaan siapa saja yang termasuk sebagai aktor pada setiap elemennya. Meskipun konsep ini digunakan untuk menjelaskan dalam menjelaskan aktivitas produksi film independen, namun konsep tersebut masih relevan untuk menjelaskan industri film secara keseluruhan. Pada tabel 1.1 menunjukkan bagaimana setiap tahapan memiliki aktor yang terlibat dalam proses tersebut dan apa yang menjadi pendukung pada tahap tersebut.



**Gambar 1.2** Model Global Creative Value Chain (GCVC)

Sumber: de Voldere et. al (2017)

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

**Tabel 1.1** Model Rantai Nilai Film

Elemen	Aktor	Pendukung
Konsumen	Pada tahapan ini produk pertama kali tampil pada pengguna dan mulai dinilai. Waktu dan uang telah diinvestasikan sebelum adanya kontak akhir dengan konsumen.	Media, pers, publisitas, jaringan sosial, dan alat pemasaran secara tradisional
Eksplorasi	Adanya peluang eksploitasi terhadap hak cipta oleh produser, pemodal, dan distributor untuk melakukan pameran/perilisan bioskop, penjualan/rental DVD, VHS, VoD, Internet, Unduhan, Televisi gratis, hak kearsipan, melakukan pembuatan <i>remake</i> , prekuel, dan sekuel.	Pemasaran dilaksanakan 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/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 bagian	Pemasaran yang dilakukan melalui PR produksi film.
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 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

#### **1.4.1.2.1 Fungsi Utama**

##### **a. Kreasi**

Pada tahap ini berhubungan dengan aktivitas untuk menemukan ide produk pada pra-produksi. Selama tahapan ini, produser, penulis skrip, dan sutradara yang akan terlibat dalam proses pembuatannya (de Voldere et al., 2017). Pada tahap ini, pendanaan awal produksi menjadi salah satu hal yang penting bagi keberlanjutan produksi. Pendanaan dalam merupakan hal yang kompleks dan biasanya berasal dari investor yang berbeda. Teknologi yang tersedia telah menjadikan adanya pengembangan bentuk film yang lebih pendek dan lebih mudah untuk diakses melalui gawai atau diunggah di sosial media (de Voldere et al., 2017). Keberadaan *virtual reality* berpotensi untuk mengubah proses kreatif pada sektor audiovisual.

##### **b. Produksi/Perilisan**

Tahapan ini merupakan proses yang menunjukkan aktivitas sebuah barang dari bentuk mentah hingga menjadi sebuah barang yang siap untuk didistribusikan (de Voldere et al., 2017). Dalam produksi film, proses syuting hingga pasca syuting termasuk kedalam proses produksi sebuah film. Pada proses ini melibatkan kru untuk dapat bertanggung jawab terhadap beberapa proses produksi, antara lain sutradara, pemeran film, kru teknikal (*lighting, sound, special effect*) dan editor. Produser juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan hubungan dengan tim kreatif untuk memaksimalkan proses produksi, termasuk pada pendanaan.



### c. Penyebaran

Tahap penyebaran memiliki fungsi untuk menjadikan barang jadi tersebut untuk dibawakan kepada konsumen dan eksibitor untuk didistribusikan lebih lanjut (de Voldere et al., 2017). Tahap ini dapat dikatakan sebagai aktivitas untuk dapat mengkomunikasikan dan memasarkan produk yang ada. Proses pemberian lisensi secara internasional juga terjadi di tahap ini, ketika sutradara, pemodal, produser telah menyetujui hasil akhir dari film yang sudah jadi. Setelahnya, produser akan meminta agen penjualan untuk melakukan negosiasi terhadap setiap distributor di setiap kelompok wilayah dan akan mendapatkan hak terhadap eksploitasi pada jangka waktu tertentu.

Media (*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). Penawaran yang diberikan oleh organisasi media, operator telekomunikasi dan penyedia layanan digital semakin menarik perhatian masyarakat untuk berlangganan.

### d. Eksibisi/Transmisi

Tahapan ini memiliki fungsi untuk dapat menyediakan pengalaman kepada audiens melalui pemberian dan penjualan akses kepada konsumen (de Voldere et al., 2017). Terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam memberikan pengalaman bagi konsumen menurut de Volder et.al (2017), yaitu melalui:

1. **Bioskop** masih menjadi media yang sering digunakan untuk dapat mendistribusikan sebuah film. Bioskop bukanlah menjadi media yang memberikan pemasukan yang besar bagi film, akan tetapi bioskop dapat menambah nilai film tersebut apabila diminati banyak orang. Pemasukan terbesar akan dirasakan disaat distribusi lanjutan setelah penayangan di bioskop.
2. **Penjualan dan sewa DVD/VHS, *pay per view* atau video rumahan** sudah jarang sekali diminati oleh konsumen. Penurunan ini telah ditunjukkan sejak tahun 2008 yang juga

berakibat terhadap penurunan pemasukan yang dimiliki oleh produsen film. Perlahan media ini mulai ditinggalkan karena konsumen lebih memilih untuk beralih berganti pada media *streaming*.

**3. Siaran dan Televisi berlangganan** menjadi media yang masih banyak digunakan oleh konsumen. Industri televisi memiliki peran penting dalam rantai nilai film. Sedangkan televisi berlangganan harus bersaing dengan segala jenis media *streaming*.

#### **1.4.1.2.2 Fungsi Pendukung**

##### **a. Pemeliharaan/Arsip**

Pada bagian pemeliharaan/arsip mengarah pada bagaimana sebuah produk disimpan dan diarsipkan. Digitalisasi seringkali dianggap menjadi bagian dari aktivitas pengarsipan, terutama pada saat menerbitkan produk (de Voldere et al., 2017). Pada sektor film, bentuk VOD menjadi salah satu bentuk dari pengarsipan. Aplikasi layanan streaming seperti Netflix, Apple TV, dan Disney+ dapat menjadi beberapa contoh media untuk pengarsipan dalam film.

##### **b. Edukasi/ Pelatihan**

Edukasi dapat berupa edukasi yang bersifat formal maupun non-formal pada bidang kultur. Pada Pendidikan ini diharapkan adanya pertukaran keahlian untuk mengenal dan meningkatkan kesadaran terhadap suatu budaya (de Voldere et al., 2017). Edukasi juga berhubungan dengan pengembangan suatu keahlian dan kompetensi baru dari aktor untuk dapat terlibat dalam manajemen warisan budaya. Pada konteks sektor film, hal ini dapat menjadi sebuah pengetahuan bagi pemain untuk dapat mengerti lebih lanjut terkait unsur budaya yang terkandung pada film tersebut.

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

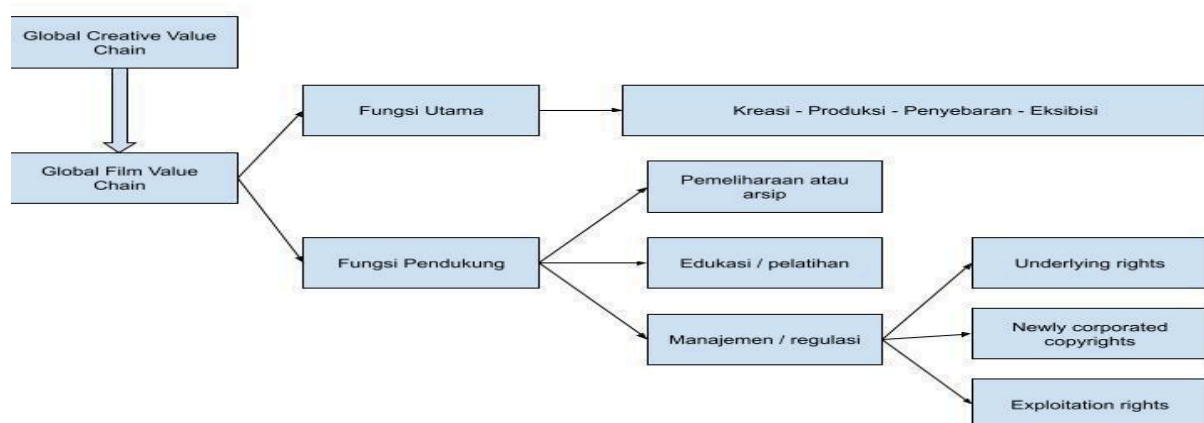
Manajemen regulasi terkait hak kepemilikan memiliki fungsi untuk mengurus administrasi dan juga memberi hak cipta terhadap aktivitas kultural. Proses ini juga membahas mengenai aktivitas yang memiliki tujuan untuk dapat mendukung sebuah karya yang dilakukan melalui

pemberian *copyrights*. Finney (2022) memaparkan lebih lanjut mengenai pengelompokan hak kepemilikan yang dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu:

1. ***The underlying rights***, membicarakan mengenai hak dasar yang dapat digunakan dalam sebuah produksi film termasuk terkait buku yang sudah ada sebelumnya, skrip (orisil atau adaptasi), karakter, gambar, maupun musik. Hal ini juga berkaitan sejauh mana sebuah produksi film dapat menggunakan dan mengeksploitasi sebuah karya dari penulis, para pemain film, sutradara, dan perancang melalui kontrak legal.
2. ***Newly created copyrights***, lebih menekankan bahwa setelah proses produksi pada sebuah film sudah terjadi, maka akan muncul yang namanya “hak cipta film”. Elemen yang terkandung pada hak cipta film dapat berupa *soundtrack*, kostum, maupun karakter.
3. ***Exploitation rights*** merupakan aktivitas yang dapat dilakukan untuk mengeksploitasi hak cipta melalui lisensi untuk penjualan film, distribusi, exhibition, *merchandising*, prekuel, sekuel, dan bentuk lainnya yang biasanya diberikan kepada pihak ketiga.

## 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 yang terbagi menjadi tiga kelompok, berupa *the underlying rights*, *newly created rights*, dan *exploitation rights*.

## **1.6 Argumen Utama**

Berdasarkan rumusan masalah dan sintesa pemikiran yang disusun oleh penulis, maka di tarik argumen utama bahwa terdapat hilirisasi pada proses produksi Serial “The Last of Us” serta terdapat aktivitas transnasional / lintas batas negara dalam proses produksi yang ada. merujuk konsep yang diangkat oleh De Voldere mengenai proses produksi, film Parasite telah melewati seluruh komponen produksi mulai dari kreasi, produksi, distribusi, dan distribusi. dengan melibatkan berbagai aktor sampai studio produksi dalam pembuatan Serial The Last of Us. Seperti adanya peran dari pemeran Indonesia, Sutradara dari Bosnia dan Iran dalam produksi serial The Last of Us serta dalam distribusinya yaitu perusahaan berbasis Produksi film Internasional yang berpusat di Amerika Serikat yaitu Sony Pictures Television,

Naughty Dog, dan Playstation Production. menggunakan media bioskop, SVOD, dan DVD hingga transmisi televisi sebagai medium untuk penyebaran Serial “The Last of Us”. Kemudian pada fungsi pendukung berfokus membahas tentang manajemen hak kepemilikan pada produksi Serial “The Last of Us” . Selama proses produksi yang dilakukan oleh Sony Pictures Television, Naughty Dog, dan Playstation Production terdapat elemen-elemen kepemilikan dari berbagai pihak yang digunakan untuk memproduksi Serial “The Last of Us”. Sehingga akan terbentuk suatu *copyrights* baru dari Serial “The Last of Us”.

## **1.7 Metodologi Penelitian**

### **1.7.1 Tipe Penelitian**

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif, dalam meneliti fenomena ini. Penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan 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). Penelitian deskriptif lebih memiliki tujuan untuk menemukan fakta dengan berbagai macam cara pengumpulan data (Kothari, 2004). Melalui penelitian deskriptif, penulis dapat menjelaskan proses fragmentasi produksi yang terjadi pada Serial “The Last of Us”. Tujuan dari penelitian deskriptif sendiri berupa menjelaskan dan menggambarkan tentang bagaimana suatu fenomena dalam proses produksi dari Serial “The Last of Us” secara lintas batas negara. Sehingga melalui penelitian deskriptif tersebut penulis mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang dimiliki.

### **1.7.2 Jangkauan Penelitian**

Sesuai dengan yang telah disebutkan pada rumusan masalah, maka penelitian ini hanya akan membahas mengenai fragmentasi Serial “The Last of Us” pada tahun 2023.

Pemilihan tahun didasarkan pada proses pra-produksi (screen test) yang dimulai pada tahun 2020 hingga pada akhirnya resmi dirilis pada tahun 2023.

### **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 primer yang berupa data lain yang dirilis oleh pihak kedua seperti cuplikan dokumenter yang berhubungan dengan proses produksi serial *The Last of Us* (2023) dan *annual report* dari perusahaan Naughty dog, Playstation Production, dan Sony Pictures Television serta data sekunder berupa artikel berita.

### **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 serial *The Last of Us* (2023).

#### **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 Serial *The Last of Us* (2023).

**BAB II** membahas mengenai fungsi utama meliputi kreasi, produksi, penyebaran, dan eksibisi pada produksi serial *The Last of Us* (2023).

**BAB III** membahas mengenai fungsi pendukung pada pemeliharaan, edukasi, dan manajemen hak milik film berdasarkan *the underlying rights*, *newly created rights*, dan *exploitation rights* pada produksi serial *The Last of Us* (2023).

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

