

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Semakin berkembangnya teknologi dan industri kreatif seperti film seperti sekarang ini. Masyarakat luas mampu untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Besarnya antusias masyarakat ini memberikan dorongan kepada perusahaan-perusahaan besar untuk memaksimalkan pasar yang ada, seperti Sony Pictures Television dan HBO yang sedang gencar-gencarnya memproduksi film-film berkualitas. Khususnya serial "The Last of Us" yang merupakan sebuah produk hasil karya dari kedua perusahaan besar tersebut.

Pada setiap proses dan tahapannya, penulis menyadari bahwa terjadinya bentuk fragmentasi yang dilakukan oleh para perusahaan yang memproduksi serial "The Last of Us" yaitu Sony Pictures Television dan HBO Baik pada core function dan juga support function nya, proses fragmentasi ini membantu mendorong adanya bentuk kerja sama antar aktor lintas batas negara. Hal ini serupa dengan adanya proses produksi barang manufaktur yang pada tahapan ini sering kali melibatkan banyak aktor lintas batas negara pada pengerjaannya.

Terlihat jelas pada tahapan creation, yang mana banyak aktor-aktor ternama yang terlibat dalam proses pengembangan ide cerita tersebut. Mulai dari sang sutradara yaitu Jasmine Zbanic dan Ali Abbasi yang berasal dari Bosnia dan Iran, serta adanya bintang tamu yaitu Christine Hakim dan Yuyu A.W Unru yang berkebangsaan Indonesia, hal ini membuktikan bahwa segala hal tidak harus terfokus pada negara Amerika untuk memproduksi sesuatu. Kemudian juga proses visualisasi serial "The Last of Us" melibatkan beberapa studio produksi terkenal seperti DNEG studio asal Inggris, lalu ada juga Weta FX yang berasal dari New Zealand, BeloFX dan masih banyak lagi. Studio-studio yang

disebutkan tersebut merupakan studio transnasional yang terlibat dalam pembuatan serial "The Last of Us".

Lalu pada proses syuting serial "The Last of Us", melibatkan beberapa negara untuk dijadikan tempat pengambilan gambar dari film ini. Negara utama yang menjadi tempat produksi serial ini adalah Canada. negara yang menjadi tujuan syuting tersebut banyak membantu dalam proses produksi serial "The Last of Us". Mulai dari memberikan insentif keringanan pajak dan masih banyak lagi. Pada tahapan penyebaran yang bertanggung jawab dalam proses ini adalah Home Box Office dan Sony, perusahaan ini menyebarkan film ini ke-151 negara. Tetapi tidak semua negara penyebarannya dibawah HBO, ada beberapa negara yang pendistribusian nya menggunakan studio lain seperti Blu Tv yang merupakan platform yang berasal dari Turki, Disney+ Hotstar untuk pasar konsumen di India dan Neon di New Zealand.

Pada support function dari serial "The Last of Us" pengaruh dari digitalisasi sangat besar dalam beberapa aspek seperti proses preservation or archiving, dimana Warner Bros memanfaatkan platform streaming HBO GO dan Prime Video untuk menyimpan film tersebut. Kemudian untuk education or training Warner Bros memeberikan pelatihan kepada para aktor mereka seperti Stunt artist dan Pedro Pascal yang diberikan pelatihan oleh Paul Becker untuk dapat memaksimalkan peran mereka dalam film. Hal lainnya adalah penjualan hak lisensi yang mana copyright dari serial "The Last of Us" sendiri dimiliki oleh dua perusahaan besar yang memproduksi film-film berkualitas yaitu Sony Pictures Television dan HBO.

4.2 Saran

Penelitian yang dilakukan oleh penulis tentunya tidak terhindar dari kesalahan dan kekurangan, serta belum bisa dikatakan sebagai sesuatu yang sempurna. Diharapkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian serupa di masa depan. Selama proses penelitian, penulis mengalami kendala dalam mencari dan mengumpulkan data secara rinci dari berbagai tahap. Oleh karena itu, data yang digunakan sering berasal dari sumber yang sama, meskipun dianggap cukup dapat dipercaya untuk memberikan informasi yang dibutuhkan. Penemuan aktivitas lintas negara oleh penulis dalam penelitian ini memberikan perspektif baru dan menarik dalam studi hubungan internasional, yang sering kali terbatas pada aspek politik saja. Penulis berharap agar penelitian-penelitian mendatang dapat menggunakan sumber data yang lebih mudah diakses dan lebih berkualitas daripada yang telah digunakan dalam penelitian ini.