

ANALISIS GLOBAL FILM VALUE CHAIN SERIES THE LAST OF US OLEH

SONY PICTURES TELEVISION TAHUN 2020 - 2023

SKRIPSI



OLEH

SAMI

20044010079

PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2024

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS GLOBAL FILM VALUE CHAIN SERIES THE LAST OF US

OLEH SONY PICTURES TELEVISION TAHUN 2020 - 2023

Oleh:

SAMI
20044010079

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

Tim Penguji,


Adlasri Putri Purbantina, Ph.D.
NPT. 386021303591

1. Ketua

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

2. Sekretaris

Adlasri Putri Purbantina, Ph.D.
NPT. 386021303591

3. Anggota

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


Mengetahui,
DEKAN FISIP
Dr. Catur Suratnoaji, S.Sos., M.Si.

NIP. 196804182021211006

LEMBAR PERSETUJUAN
ANALISIS GLOBAL FILM VALUE CHAIN SERIES THE LAST OF US
OLEH SONY PICTURES TELEVISION TAHUN 2020 - 2023

Disusun Oleh:

SAMI

20044010079

Telah disetujui untuk mengikuti sidang skripsi,

Menyetujui,

PEMBIMBING


Adiasri Putri Purbantina, Ph.D.

NPT. 386021303591

Mengetahui,



Dr. Cahur 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.

Surabaya, 31 Mei 2024



SAMI
NPM. 20044010079

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 **ANALISIS GLOBAL FILM VALUE CHAIN SERIES THE LAST OF US OLEH SONY PICTURES TELEVISION TAHUN 2020 - 2023**.

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 jajarannya 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 Orang Tua penulis yang telah membimbing dan mengarahkan penulis sampai saat ini.
7. Kepada teman-teman Remaja Pengangguran yang telah berbagi kisah dengan penulis selama masa perkuliahan.
8. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan HI’20 Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur atas pengalaman dan kisah yang telah tertuliskan.
9. Kepada keluarga tercinta yang telah mendukung penulis selama masa perkuliahan yang telah dijalani.
10. 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.

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

LEMBAR PERSETUJUAN	2
LEMBAR PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR	5
DAFTAR GAMBAR	7
DAFTAR TABEL	8
Bab I Pendahuluan	9
1.1 Latar Belakang Masalah	9
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.3.1 Tujuan Umum	11
1.3.2 Tujuan Khusus	12
1.4 Kerangka Pemikiran	12
1.4.1 Global Creative Value Chain	12
1.4.1.2 Film Value Chain	13
1.4.1.2.1 Fungsi Utama	16
1.4.1.2.2 Fungsi Pendukung	18
1.5 Sintesa Pemikiran	19
1.6 Argumen Utama	20
1.7 Metodologi Penelitian	21
1.7.1 Tipe Penelitian	21
1.7.2 Jangkauan Penelitian	21
1.7.3 Teknik Pengumpulan Data	22
1.7.4 Teknik Analisis Data	22
1.7.5 Sistematika Penulisan	23
BAB II PEMETAAN CORE FUNCTION PADA SERIAL “THE LAST OF US”	24
2.1 Creation	25
2.2 Production	31
2.3 Dissemination	41
2.4 Exhibition	48
BAB III PEMETAAN FUNGSI PENDUKUNG PADA SERIAL “THE LAST OF US”	52
3.1 Management / Regulation	52
3.2 Education or Training	54
3.3 Preservation or Archiving	56

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	57
4.1 Kesimpulan	57
4.2 Saran	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model Rantai Global Value Chain

Gambar 1.2 Model Global Film Value Chain

Gambar 1.3 Bagan Sintesa Pemikiran

Gambar 2.1 Pembuatan Storyboard oleh Colin Lorimer untuk serial "The Last of Us".

Gambar 2.2 Wawancara terkait proses desain prostetik dari serial "The Last of Us" oleh para Costume Designer.

Gambar 2.3 Credit title yang menunjukkan adanya intensif dari beberapa negara.

Gambar 2.4 Data dari DGC mengenai adanya intensif terhadap pemerintah Canada.

Gambar 2.5 Lokasi Shooting Serial "The Last of Us" di Rice Howard & Gedung Legislatif Alberta.

Gambar 2.6 Wawancara dengan Gustavo Santaolalla mengenai soundtrack "The Last of Us".

Gambar 2.7 Proses editing VFX oleh DNEG serial "The Last of Us"

Gambar 2.8 Foto Produksi Pertama yang ditunjukkan ke publik dari Serial "The Last of Us"

Gambar 2.9 Foto Aktivitas Imersif yang ditunjukkan ke publik dari serial "The Last of Us"

Gambar 2.10 Foto Fanart yang ditunjukkan ke publik dari @samgreenartist di instagram "The Last of Us"

Gambar 2.11 Foto Interview serial "The Last of Us" Oleh Sony

Gambar 2.12 Dokumentasi Perhelatan Red Carpet serial "The Last of Us"

Gambar 3.1 Merchandise dari Serial "The Last of Us"

Gambar 3.2 Merchandise dari Serial "The Last of Us" di Playstation Gear

Gambar 3.3 Aksi Koreografi oleh Paul Becker terhadap Clickers

Gambar 3.4 Pengarsipan Serial "The Last of Us"

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Model Rantai Nilai Film

Tabel 2.1 Para Aktor Yang Terlibat dalam Tahapan Creation Serial "The Last of Us"

Tabel 2.2 Aktor yang terlibat dalam aktivitas Produksi

Tabel 2.3 Aktivitas dan Aktor yang terlibat dalam tahapan Dissemination

Tabel 2.4 Aktivitas dan Aktor yang terlibat dalam tahapan Exhibition

ABSTRAKSI

Film telah menjadi komoditas industri budaya yang pada saat ini telah bergeser tidak hanya menjadi medium penyebaran budaya. Melainkan menjadi industri besar yang mengusung media hiburan dan sumber penghasilan. Seperti yang dilakukan oleh Sony Pictures Television. Sebagai perusahaan yang juga memiliki berbagai cabang perusahaan seperti Naughty Dog dan Playstation Production, perusahaan ini dapat melakukan kegiatan produksi hingga distribusi pada setiap film dan serial yang mereka publikasi. Salah satu contohnya adalah serial “The Last of Us”. penelitian ini akan mengelaborasi proses fragmentasi dan mengetahui rantai nilai dari Serial Televisi “The Last of Us” dengan menggunakan konsep *Global Film Value Chain*. Melalui konsep ini, peneliti akan mengelaborasi proses pemetaan dari tahap awal yaitu kreasi hingga tahap terakhir yaitu eksibisi dari serial TV “The Last of Us”. metode yang digunakan dalam menyusun penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif - kualitatif. Yang digunakan untuk mengelaborasi fenomena terkait Global Film Value Chain yang ada pada serial “The Last of Us”. sedangkan, hasil yang didapat dari penelitian ini adalah produksi serial “The Last of Us” yang telah melewati seluruh tahapan pada bagian utama mulai dari tahap kreasi hingga eksibisi.

Kata Kunci : Industri Film, Global Film Value Chain, Sony Picture Television, Film Value Chain.