

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Era globalisasi telah merevolusi industri film menjadi semakin berkembang hingga mendorong sejumlah perusahaan film menjadikan pasar global sebagai target utama untuk memaksimalkan keuntungan. Perkembangan dinamika industri film di pasar global memicu persaingan yang kompetitif antar perusahaan film (Yin, 2019). Oleh sebab itu, sejumlah perusahaan film berusaha meningkatkan kualitas produksi seperti meningkatkan efek visual dan penggunaan CGI untuk menambah *value* dari sebuah film, hingga melibatkan aspek lintas batas negara (Armen, 2024). Penambahan *value* yang dilakukan oleh perusahaan film menghasilkan kenaikan permintaan penonton terhadap film. Hal tersebut dibuktikan pada tahun 2023, di mana industri film berhasil memegang 65,6 persen dari keseluruhan pasar industri *entertainment*. Selain itu, pasar industri film global diproyeksikan memiliki *value market* senilai 169,68 miliar USD di tahun 2030 (Grand View Research, 2023).

Warner Bros Entertainment Inc. merupakan perusahaan film dan *entertainment* asal Amerika Serikat yang didirikan pada 4 April 1923 oleh keluarga Warner. Dalam industri film, Warner Bros berfokus untuk mengkreasi, memproduksi, hingga mendistribusikan suatu serial dan film yang ditayangkan melalui bioskop maupun layanan *streaming* milik lisensi Warner Bros yang telah tersedia di 220

negara (Warner Bros, 2024). Pada tahun 2005, Warner Bros menjalin kerja sama dengan Legendary Pictures untuk membiayai proses produksi dan distribusi 40 film, salah satunya pada berbagai sekuel film “Godzilla” (Variety, 2011). Secara umum, “Godzilla” merupakan karakter dinosaurus yang dibuat oleh sebuah perusahaan studio film asal Jepang bernama Toho. Pada tahun 2010, Legendary Pictures dan Toho menjalin sebuah kerja sama yang menghasilkan sebuah kesepakatan bahwa Legendary Pictures mendapatkan hak lisensi “Godzilla” dari Toho untuk membuat film “Godzilla” versi *Hollywood*. Selain itu, antara Toho dan Legendary Pictures masih diperbolehkan membuat film “Godzilla” namun dengan waktu perilisannya yang berbeda. Oleh sebab itu, hingga kini Toho masih menjadi salah satu pemegang hak cipta cerita dan skenario dari berbagai film “Godzilla” buatan Legendary Pictures dan Warner Bros (License Global, 2020).

“Godzilla x Kong: The New Empire” merupakan film laga fiksi ilmiah yang diproduksi oleh Warner Bros dan Legendary Pictures dengan sutradara Adam Wingard. “Godzilla x Kong: The New Empire” merupakan sekuel dari film sebelumnya, yaitu “Godzilla vs Kong” (CNN Indonesia, 2024). “Godzilla x Kong: The New Empire” bercerita tentang kehidupan “Kong” yang tinggal sendiri di tempat terasing bernama *hollow earth*. Namun kehidupan “Kong” mulai terancam ketika “Godzilla” kembali muncul dari dasar samudra hingga menimbulkan kerusakan. Di sisi lain, “Kong” yang hidup sendiri kembali menemukan kawanan kera lainnya yang tinggal di dasar *hollow earth*. Untuk menemui kawanan kera

tersebut, “Kong” harus melawan “Skar King” serta “Godzilla” yang kembali muncul (CNN Indonesia, 2024). Adapun proses awal produksi film ”Godzilla x Kong: The New Empire” dimulai pada 29 Juli 2022 di Gold Coast, Australia hingga dirilis secara global pada 29 Maret 2024 (Brisbane News, 2024).

**Tabel 1.1** 2024 *Worldwide Box Office*

<b>Rank</b>	<b>Release Group</b>	<b>Worldwide</b>	<b>Domestic</b>
1	Inside Out 2	1,69 miliar USD	652 juta USD
2	Deadpool & Wolverine	1,33 miliar USD	636 juta USD
3	Despicable Me 4	963 juta USD	361 juta USD
4	Dune: Part Two	714 juta USD	282 juta USD
5	Godzilla x Kong: The New Empire	571 juta USD	196 juta USD

**Sumber:** (Box Office Mojo, 2024)

Catatan: Dirangkum dan dituliskan ulang oleh penulis

Berdasarkan *2024 Worldwide Box Office Mojo*, film ”Godzilla x Kong: The New Empire” berhasil meraih peringkat ke-5 dengan perolehan pendapatan keseluruhan senilai 571 juta USD dan 196 juta USD untuk pendapatan domestik (tabel 1.1). Dalam pasar internasional, “Godzilla x Kong: The New Empire” berhasil mendapatkan penghasilan sekitar 372 juta USD dengan tiga negara pendapatan teratas *box office*, yaitu: (1) China 135 juta USD; (2) Meksiko 34 juta USD; dan (3) Inggris 18 juta USD. Adapun anggaran produksi yang dikeluarkan Warner Bros dan Legendary Pictures dalam “Godzilla x Kong: The New Empire” sebesar 135 juta USD. Maka dari itu, “Godzilla x Kong: The New Empire” berhasil meraih keuntungan sekitar 436 juta USD (The Numbers, 2024).

**Tabel 1.2** Kompilasi Data Sekuel Film “Godzilla”

<b>Judul</b>	<b>Waktu Perilisan</b>	<b>Lokasi Syuting Film</b>	<b>Worldwide Box Office</b>
Godzilla	16/05/2014	Amerika Serikat dan Kanada	524 juta USD
Shin Godzilla	11/10/2016	Jepang	77 juta USD
Godzilla: King of the Monster	31/05/2019	Amerika Serikat dan Meksiko	387 juta USD
Godzilla vs. Kong	31/03/2021	Amerika Serikat, Australia, dan Hong Kong	470 juta USD
Godzilla x Kong: The New Empire	29/03/2024	Amerika Serikat, Australia, Brazil, Maroko dan Mesir	571 juta USD

**Sumber:** (Box Office Mojo, 2024)

Catatan: Dikompilasi penulis berdasarkan sumber

Dibandingkan dengan sekuel film “Godzilla” lainnya, terdapat hal menarik dari film “Godzilla x Kong: The New Empire” yang sekaligus menjadi poin penting pada penelitian ini. Pertama, “Godzilla x Kong: The New Empire” memiliki perolehan pendapatan keseluruhan senilai 571 juta USD, yang menjadikan film tersebut berada di urutan teratas *worldwide box office* dari sekuel film “Godzilla” lainnya (tabel 1.2). Kedua, film “Godzilla x Kong: The New Empire” memiliki lokasi syuting terbanyak dibandingkan sekuel film “Godzilla” lainnya. Adapun lokasi syuting dari “Godzilla x Kong: The New Empire” sebagian besar berada di Australia, serta terdapat beberapa *scene* yang diambil dari Maroko, Mesir, Brazil dan Amerika Serikat (IMDB, 2024). Ketiga, proses produksi film “Godzilla x Kong: The New Empire” melibatkan elemen lintas batas negara, seperti pelibatan Screen Queensland yang merupakan badan usaha sinema milik Australia sebagai tim servis produksi,

Weta FX sebagai salah satu tim efek visual asal Selandia Baru, dan 80 HERTZ sebagai salah satu tim *sound production* asal Inggris (IMDB, 2024).

Adapun tiga penelitian berupa jurnal ilmiah terdahulu yang dijadikan sebagai rujukan tinjauan literatur. Pertama, terdapat jurnal dari Siqi Liu berjudul “Financial Analysis and Risk Study of Global Film Companies: A Case Study of Warner Bros Entertainment, Inc”. Jurnal tersebut membahas strategi Warner Bros saat menghadapi krisis film global akibat pandemi Covid-19, dengan menekankan pemasaran film digital melalui layanan *streaming* yang dimiliki oleh Warner Bros. Selain itu, pengembangan layanan *streaming* untuk peningkatan daya pembelian film digital juga merupakan strategi utama yang dilakukan Warner Bros dalam menghadapi krisis industri film global (Liu, 2024).

Kedua, terdapat jurnal dari Cringuta Irina Pelea berjudul “Exploring the Iconicity of Godzilla in Popular Culture. A Comparative Intercultural Perspective: Japan-America”. Jurnal tersebut membahas perbandingan antara “Godzilla” sebagai representasi ikon sinema Jepang serta “Godzilla” versi adaptasi Amerika Serikat yang diteliti menggunakan pendekatan komparatif antarbudaya dan sosio historis (Pelea, 2020). Terakhir, terdapat jurnal berjudul “Kearifan Lokal dan Potensi Romantisasi dalam Film Godzilla vs Kong (2021)”. Jurnal tersebut membahas tentang representasi nilai-nilai kearifan lokal dan hubungan antara manusia dan alam yang terdapat pada tokoh film “Godzilla vs Kong” dengan menggunakan teori kearifan lokal oleh Wildcat sebagai unit analisis (Untari & Wuryandani, 2022). Berdasarkan ketiga jurnal

tersebut, terdapat perbedaan fokus dan topik penelitian yaitu belum ada jurnal yang membahas film “Godzilla x Kong: The New Empire” sebagai studi kasus penelitian dengan menggunakan konsep *Global Film Value Chain* sebagai unit analisis.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan data dan penjelasan dari latar belakang masalah, adapun rumusan masalah yang dianalisis oleh penulis pada bab pembahasan, yaitu **“Bagaimana Pemetaan *Global Film Value Chain* pada Film “Godzilla x Kong: The New Empire” oleh Warner Bros Entertainment?”**

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan penelitian secara umum ditujukan sebagai pemenuhan syarat lulus serta memperoleh gelar Sarjana (S-1) pada program studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Tujuan penelitian secara khusus ditujukan untuk membahas pemetaan film “Godzilla x Kong: The New Empire” oleh Warner Bros yang dianalisis menggunakan

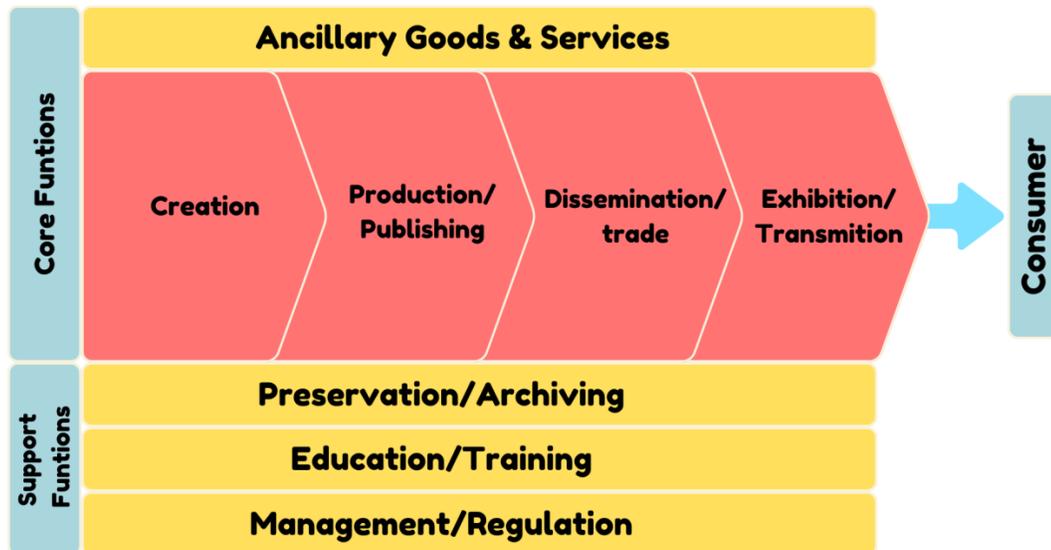
konsep *Global Film Value Chain*. Secara keseluruhan, Warner Bros melibatkan aktor lintas batas negara pada film “Godzilla x Kong: The New Empire” untuk menyesuaikan dinamika pasar global hingga membentuk suatu rantai nilai.

## **1.4 Kerangka Pemikiran**

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

*Global Value Chain* (GVC) merupakan rangkaian tahapan yang dilakukan oleh suatu perusahaan, mulai dari tahapan awal konsepsi bahan mentah sampai menjadi produk jadi, hingga membentuk suatu rantai nilai (Gereffi & Fernandez-Stark, 2016). Dalam rangkaian tersebut, produk yang dihasilkan oleh perusahaan harus memiliki hasil akhir yang maksimal. Oleh sebab itu, perusahaan melakukan tahapan fragmentasi dengan melakukan pemilahan pada sejumlah proses produksi, serta melibatkan aspek lintas batas negara untuk menghasilkan suatu produk yang maksimal. Secara umum, konsep *Global Value Chain* berfokus untuk meneliti rangkaian fragmentasi produk pada industri manufaktur. Dalam konsep tersebut, Gary Gereffi juga berfokus meneliti kerja sama transnasional yang timbul antara pemerintah, perusahaan, dan aktor lintas batas negara yang terjadi dalam proses *Global Value Chain* (Gereffi et al., 2005). Dalam industri kreatif, konsep *Global Value Chain* oleh Gereffi memerlukan konsep tambahan untuk menguraikan setiap rangkaian tahapan yang terjadi pada sektor tersebut.

### 1.4.2 *Global Creative Value Chain*



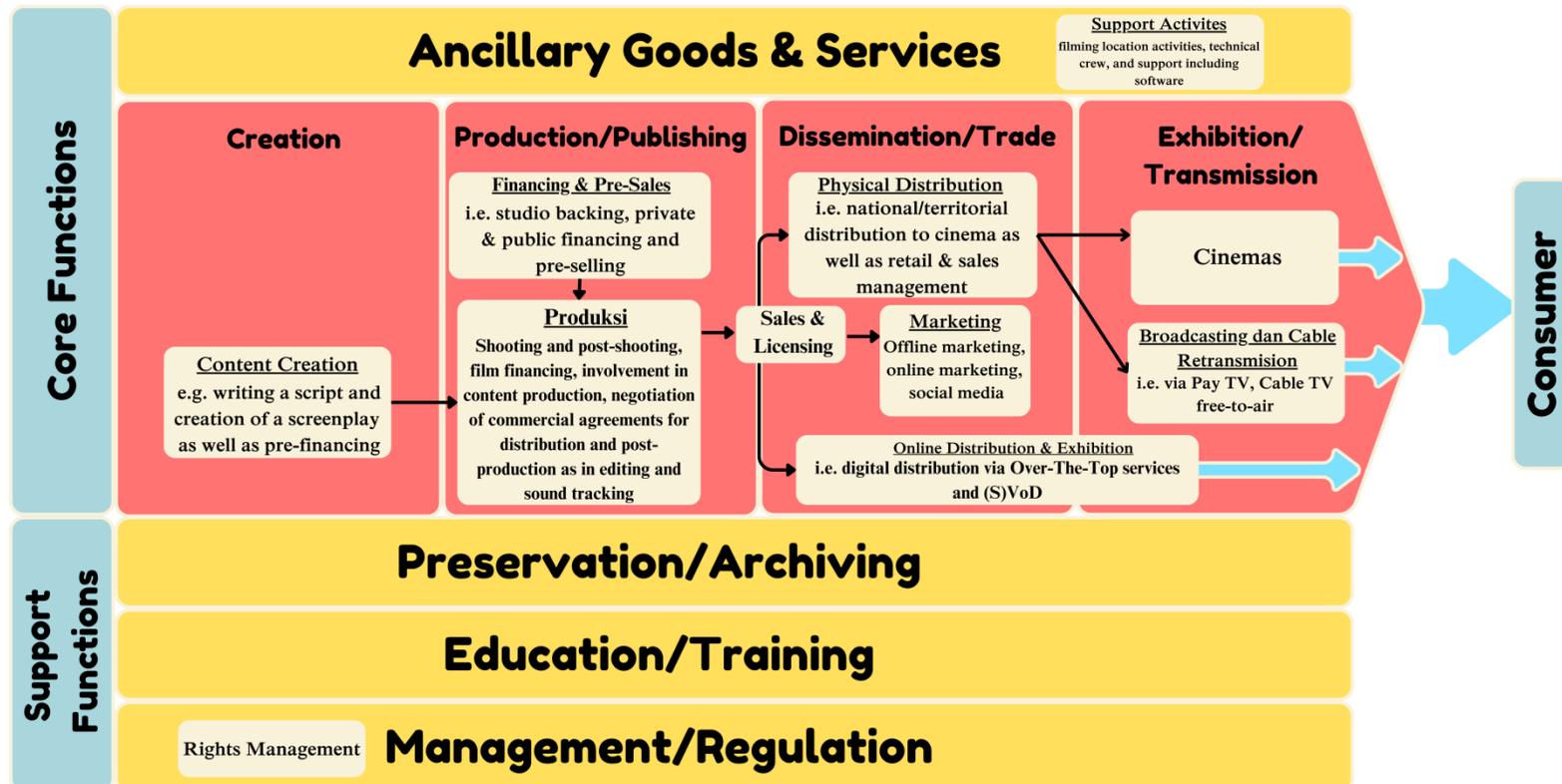
**Gambar 1.1** Konsep *Global Value Chain*

**Sumber:** (De Voldere et al., 2017)

**Catatan:** Dibuat ulang oleh penulis berdasarkan sumber

Secara garis besar, konsep *Global Creative Value Chain* (GCVC) merupakan turunan konsep dari *Global Value Chain* oleh Gereffi. Menurut De Voldere et al. (2017), *Global Creative Value Chain* merupakan rangkaian tahapan produksi awal hingga menjadi produk akhir, sebelum sampai pada proses konsumerisme (gambar 1.1). Lebih lanjut, seluruh rangkaian tahapan produksi pada *Global Creative Value Chain* dianalisis melalui sebuah pemetaan. Dalam hal justifikasi, De Voldere menyatakan bahwa ruang lingkup dari konsep *Global Creative Value Chain* tidak hanya dalam industri manufaktur, melainkan juga dapat diterapkan dalam proses produksi berbagai sub-bidang industri kreatif yang membentuk suatu rantai nilai global (De Voldere et al., 2017).

### 1.4.3 Global Film Value Chain



Gambar 1.2 Konsep *Global Film Value Chain*

Sumber: (De Voldere et al., 2017)

Catatan: Dibuat ulang oleh penulis berdasarkan sumber

Konsep *Global Film Value Chain* merupakan cabang dari konsep *Global Creative Value Chain*, yang menjelaskan rangkaian tahapan pada proses produksi hingga pemasaran yang terjadi pada industri film dengan melibatkan aspek lintas batas negara (De Voldere et al., 2017). Dalam memproduksi suatu film, perusahaan film umumnya melibatkan berbagai pihak dalam setiap tahapan rantai nilai. Namun beberapa perusahaan film tradisional Amerika Serikat menggunakan sistem *all-in-house*, di mana perusahaan film bertanggung jawab pada beberapa tahapan *Film Value Chain* (De Voldere et al., 2017). Menurut Voldere et al. (2017), penerapan sistem *all-in-house* yang diterapkan oleh beberapa perusahaan film tradisional Amerika Serikat disebabkan karena industri film merupakan sektor bisnis yang mempunyai resiko yang tinggi serta memiliki target pasar yang tidak menentu. Lebih lanjut, terdapat perusahaan induk yang memiliki tanggung jawab penuh dalam seluruh tahapan kreasi hingga distribusi film (gambar 1.2). Dominasi tanggung jawab oleh perusahaan induk dapat memengaruhi hak kepemilikan suatu film yang nantinya dapat dimanfaatkan secara penuh untuk mendapat keuntungan maksimal (De Voldere et al., 2017). Pada konsep *Global Film Value Chain*, terdapat pemetaan yang terbagi menjadi *core function* dan *support function* (gambar 1.2).

#### **1.4.3.1 Core Function**

Merujuk pada De Voldere et al. (2017), *core function* dalam konsep *Global Film Value Chain* terbagi menjadi empat tahapan, meliputi: (1) *creation*; (2) *production/publishing*; (3) *dissemination/trade* dan (4) *exhibition/transmission*.

Pertama, tahap *creation* merupakan aktivitas dasar pra-produksi film yang dimulai dengan pencarian sebuah ide produk film yang melibatkan sutradara, penulis skrip, dan *storyboard artist*. Setelah menemukan sebuah ide, tahapan *creation* dilanjutkan dengan perancangan skenario oleh sutradara dengan pengawasan produser (De Voldere et al., 2017). Pada tahap *creation*, pendanaan awal produksi merupakan elemen penting untuk memulai keberlangsungan tahapan *production*. Investor merupakan subjek yang memegang peranan penting dalam hal pendanaan suatu film. Secara umum, pendanaan melibatkan beberapa investor dikarenakan modal yang dibutuhkan dalam produksi film memiliki nominal yang cukup tinggi (De Voldere et al., 2017).

Kedua, tahap *production* merupakan aktivitas pengolahan ide awal dari tahap kreasi hingga menjadi sebuah produk film yang siap diterima oleh konsumen (De Voldere et al., 2017). Dalam prosesnya, tahap *production* melibatkan banyak subjek, seperti perusahaan produksi film, *cast*, produser, sutradara, tim efek visual, tim pencahayaan, tim audio visual, tim kameramen hingga tim editor. Produser merupakan salah satu subjek penting dalam tahap *production*. Hal ini dikarenakan produser bertugas sebagai pihak penghubung antara tim kreatif dan investor untuk memaksimalkan proses produksi dengan pendanaan yang dimiliki. Adapun perusahaan produksi film merupakan pihak yang memegang hak pemanfaatan dari suatu produk film. Ketiga, tahap *dissemination/trade* merupakan aktivitas distribusi film yang dilakukan oleh setiap distributor nasional yang tersebar pada beberapa

negara sesuai dengan jumlah pasar yang dituju (De Voldere et al., 2017). Dalam hal ini, distributor memegang tanggung jawab penuh dalam menyebarkan, memperoleh pendapatan, hingga mendapatkan konsumen melalui promosi pemasaran film. Melalui tahap *dissemination/trade*, tim produksi dan konsumen dapat saling terhubung melalui produk film. Pada era digital, media layanan *streaming* telah menjadi sarana yang cukup efektif untuk menyebarkan suatu film (De Voldere et al., 2017).

Keempat, tahap *exhibition/transmission* merupakan aktivitas yang memfasilitasi konsumen untuk menikmati film melalui penjualan akses yang dilakukan secara resmi (De Voldere et al., 2017). Adapun beberapa media yang menjadi fasilitator produsen film untuk memberikan akses resmi kepada konsumen, meliputi: (1) bioskop merupakan sarana media yang paling sering digunakan oleh distributor untuk menyebarkan film kepada konsumen. Bioskop dapat menambah nilai baru pada film. Walaupun tidak menghasilkan pendapatan yang besar, pemasaran melalui bioskop tetap menjadi prioritas dalam tahap *exhibition/transmission*. Dalam hal ini, perolehan pendapatan dengan nominal yang besar baru diterima ketika proses distribusi lanjutan setelah periode penayangan film di bioskop; (2) penjualan dan penyewaan DVD atau VHS merupakan sarana media yang perlahan ditinggalkan oleh distributor maupun konsumen film. Hal ini dikarenakan DVD atau VHS sudah tidak sepenuhnya relevan dengan perkembangan teknologi; dan (3) siaran televisi berbayar merupakan saluran media yang hingga kini

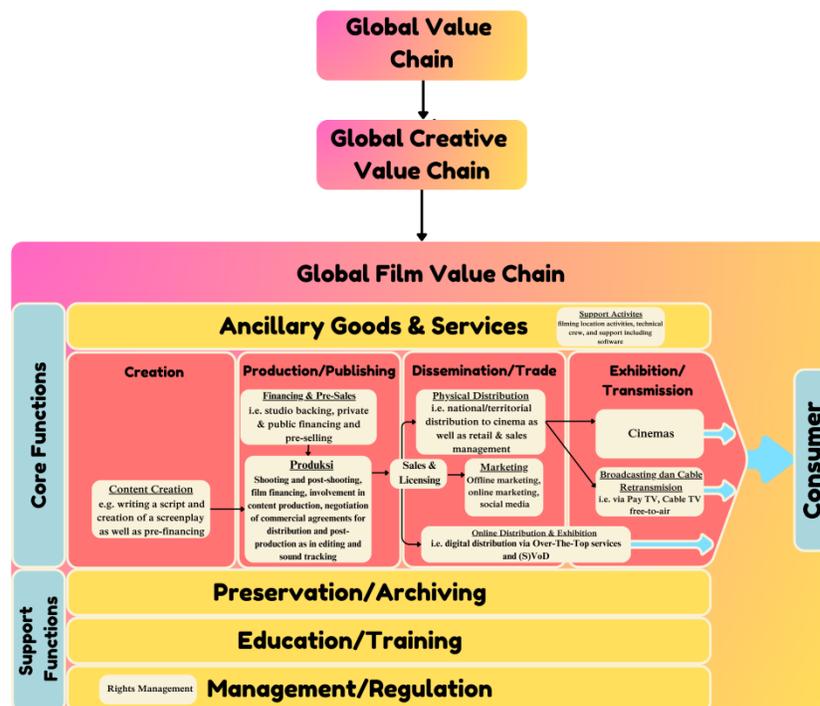
tetap dipakai dalam menyebarkan produk film. Dalam perkembangannya, siaran televisi berbayar memiliki kompetitor berupa perusahaan layanan *streaming* (De Voldere et al., 2017).

#### **1.4.3.2 Support Function**

Terdapat *support function* pada konsep *Global Film Value Chain* sebagai elemen pendukung dari *core function*. De Voldere (2017) membagi *support function* menjadi tiga klasifikasi, yaitu: (1) *preservation/archiving*; (2) *education/training*; dan (3) *management/regulation*. Pertama, bagian *preservation/archiving* berfokus pada penyimpanan sebuah produk film berupa arsip. Kegiatan pengarsipan salah satunya dapat dilakukan dengan menerbitkan produk film pada layanan *Video on Demand* (VoD). Selain itu, penerbitan produk film melalui berbagai layanan *streaming* juga termasuk langkah pengarsipan (De Voldere et al., 2017). Kedua, *education/training* dapat dipahami sebagai proses pengembangan keahlian dan keterampilan pada subjek yang terlibat pada produksi film. Selain itu, edukasi juga berhubungan dengan pelatihan para *cast* film agar dapat memiliki keterampilan sesuai dengan kebutuhan film (De Voldere et al., 2017). Terakhir, *management/regulation* merupakan bagian yang berfokus untuk mengurus segala administrasi terkait manajemen regulasi dan pemberian hak kepemilikan dari suatu film. Dalam hal ini, perusahaan yang memegang hak kepemilikan film berhak melakukan kegiatan pemanfaatan untuk memaksimalkan pendapatan yang diterima. Secara umum, kegiatan pemanfaatan dari

sebuah film diwujudkan dengan perilisan suatu produk yang melibatkan pihak ketiga sebagai tim produksi (De Voldere et al., 2017).

### 1.5 Sintesa Pemikiran



**Gambar 1.3** Sintesa Pemikiran  
Sumber: Penulis

Berdasarkan kerangka sintesa pemikiran tersebut, penulis menggunakan konsep *Global Value Chain* untuk menganalisis pemetaan pada proses produksi secara keseluruhan. Dalam hal ini, konsep *Global Value Chain* lebih berfokus membahas pelibatan aspek lintas batas negara dalam proses fragmentasi produksi manufaktur. Maka dari itu, diperlukan konsep tambahan untuk menganalisis fragmentasi yang terjadi dalam proses produksi sebuah produk kreatif. Rangkaian

proses fragmentasi dalam industri kreatif dianalisis menggunakan konsep *Global Creative Value Chain*. Dalam konsep tersebut, *Global Film Value Chain* merupakan salah satu cabang dari konsep *Global Creative Value Chain* yang menjelaskan tentang pemetaan proses fragmentasi dalam produksi sebuah film atau serial. *Global Film Value Chain* terbagi menjadi dua komponen, yaitu *core function* dan *support function*. Dalam *core function*, terdapat empat tahapan yang terjadi pada proses produksi film, meliputi: (1) *creation*; (2) *production/publishing*; (3) *dissemination/trade* dan (4) *exhibition/transmission*. Selanjutnya terdapat *support function* yang terbagi menjadi tiga klasifikasi, yaitu: (1) *preservation/archiving*; (2) *education/training*; dan (3) *management/regulation*.

## 1.6 Argumen Utama

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang hingga sintesa pemikiran di atas, maka penulis berargumen bahwa fragmentasi produksi film “Godzilla x Kong: The New Empire” membuktikan adanya pelibatan aktivitas lintas batas negara sesuai dengan konsep *Global Film Value Chain*. Dalam *core function*, tahapan *creation*, *production/publishing*, *dissemination/trade*, dan *exhibition/transmission* di film “Godzilla x Kong: The New Empire” dilakukan dengan kolaborasi lintas batas negara. Pada tahapan *creation* elemen lintas batas negara salah satunya ditandai dengan melibatkan Richard Bennett sebagai *storyboard artist* asal Uruguay. Pada tahapan *production/publishing*, kolaborasi elemen lintas batas negara ditandai dengan

melibatkan sejumlah studio dari beberapa negara, salah satunya Weta FX sebagai studio efek visual asal Selandia Baru. Pada tahapan *dissemination/trade* hingga *exhibition/transmission*, Warner Bros sebagai distributor utama film menggunakan media bioskop sebagai salah satu media penyebaran film “Godzilla x Kong: The New Empire” dengan melibatkan distributor lokal bioskop di berbagai negara, seperti HKC Entertainment asal Pakistan. Pada *support function*, elemen *preservation/archiving* dilakukan Warner Bros dengan menerbitkan film “Godzilla x Kong: The New Empire” di berbagai layanan VoD, seperti pada Apple TV+ dan Prime Video. Elemen *education/training* dilakukan dengan sejumlah pemain yang melakukan pelatihan *American Sign Language* untuk menyesuaikan kebutuhan akting. Terakhir, terdapat elemen *management/regulation* yang dipegang oleh Warner Bros dan Legendary Pictures. Hak kepemilikan film “Godzilla x Kong: The New Empire” digunakan Warner Bros dan Legendary Pictures untuk melakukan aktivitas pemanfaatan film melalui penjualan *merchandise*.

## **1.7 Metodologi Penelitian**

### **1.7.1 Tipe Penelitian**

Penelitian ini menggunakan kategori pendekatan deskriptif sebagai tipe penelitian. Pendekatan deskriptif merupakan tipe penelitian yang berusaha menggambarkan suatu fenomena dengan menggunakan sumber data yang relevan dan

dianalisis dalam bentuk suatu laporan (Sugiyono, 2017). Adapun sumber data yang digunakan penulis dalam menganalisis pemetaan *Global Film Value Chain* film “Godzilla x Kong: The New Empire” yaitu data sekunder. Menurut Husein (2013), data sekunder merupakan sekumpulan data olahan berupa laporan, gambar, diagram dan tabel yang tidak diperoleh peneliti dari sumber asli melainkan melalui media perantara.

### **1.7.2 Jangkauan Penelitian**

Penulis menerapkan batasan penelitian dengan hanya menganalisis pemetaan *Global Film Value Chain* pada film “Godzilla x Kong: The New Empire” di tahun 2022-2024. Pemilihan tahun jangkauan penelitian didasarkan pada proses produksi film “Godzilla x Kong: The New Empire” yang dimulai pada tahun 2022 hingga dirilis secara global pada tahun 2024.

### **1.7.3 Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data studi pustaka yang didefinisikan sebagai cara mengumpulkan data melalui media tulis, seperti buku, jurnal, artikel dan laporan lainnya yang memiliki relevansi dengan studi kasus (Sarwono, 2010). Teknik pengumpulan data studi pustaka juga dapat dipakai sebagai langkah alternatif penulis dalam mencari sumber yang tidak dapat ditemukan secara primer. Berdasarkan hal tersebut, data studi pustaka dalam penelitian ini mengacu pada berbagai sumber yang bersifat kredibel, seperti situs resmi perusahaan Warner Bros dan Legendary Pictures, laman IMDB, *credit* film “Godzilla x Kong: The New

Empire”, *annual report*, berita dan sumber data lainnya yang memiliki relevansi dengan topik penelitian.

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

Penulis menggunakan teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini. Data kualitatif dapat dipahami sebagai sekumpulan sumber dengan bentuk penjelasan, suara, teks dan gambar. Data kualitatif digunakan sebagai sumber dalam menganalisis sebuah studi kasus dengan cara menginterpretasi sebuah data temuan (Creswell, 2017). Studi kasus dapat dipahami sebagai suatu fenomena yang dianalisis dalam suatu penelitian dengan mengacu pada berbagai data yang telah dikumpulkan (Creswell, 2017). Berdasarkan hal tersebut, penulis menggunakan data kualitatif untuk menjelaskan pemetaan *Global Film Value Chain* pada studi kasus film “Godzilla x Kong: The New Empire”. Teknik analisis data kualitatif dapat memudahkan penulis untuk menganalisis setiap tahapan produksi yang dilalui dalam pembuatan film “Godzilla x Kong: The New Empire” hingga dapat didistribusikan secara global. Selain itu, data kualitatif juga digunakan penulis untuk mengetahui pelibatan aspek lintas batas negara sesuai dengan konsep *Global Film Value Chain*.

#### **1.7.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada suatu penelitian digunakan untuk menjelaskan secara rinci isi dan pembahasan dari bab I (pendahuluan) hingga bab IV (penutup). Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini, meliputi:

**BAB I** pada penelitian ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka berpikir, sintesa pemikiran, argumen utama serta metodologi penelitian terkait analisis proses fragmentasi produksi film “Godzilla x Kong: The New Empire”.

**BAB II** pada penelitian ini membahas fungsi utama sesuai dengan konsep *Global Film Value Chain*, meliputi: (1) kreasi; (2) produksi; (3) penyebaran dan (4) eksibisi pada film “Godzilla x Kong: The New Empire”.

**BAB III** pada penelitian ini membahas fungsi tambahan meliputi: (1) pemeliharaan/arsip; (2) edukasi/pelatihan; dan (3) manajemen hak kepemilikan pada film “Godzilla x Kong: The New Empire”.

**BAB IV** pada penelitian ini memuat kesimpulan berdasarkan hasil pembahasan. Selain itu, dalam bab ini terdapat kritik dan saran yang dapat digunakan penulis sebagai bahan koreksi dalam melakukan penelitian.