

**PEMETAAN *GLOBAL FILM VALUE CHAIN* WARNER BROS
ENTERTAINMENT: MORTAL KOMBAT 2021**

SKRIPSI



Oleh:

MUHAMMAD RAIHAN TARUNAJAYA

21044010074

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
SURABAYA**

2025

**PEMETAAN *GLOBAL FILM VALUE CHAIN* WARNER BROS
ENTERTAINMENT: MORTAL KOMBAT 2021**

SKRIPSI



Oleh:

MUHAMMAD RAIHAN TARUNAJAYA

21044010074

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
SURABAYA**

2025

**PEMETAAN *GLOBAL FILM VALUE CHAIN* WARNER BROS
ENTERTAINMENT: MORTAL KOMBAT 2021**
SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Program Studi Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan
Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur



Oleh:
MUHAMMAD RAIHAN TARUNAJAYA
21044010074

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
SURABAYA**

2025

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Raihan Tarunajaya

NPM : 21044010074

Program : Sarjana (S1)

Program Studi : Hubungan Internasional

Fakultas : Ilmu Sosial, Budaya dan Politik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat pada bagain karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Disertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 April 2025

Yang Membuat pernyataan



Muhammad Raihan Tarunajaya
21044010074

LEMBAR PERSETUJUAN

**PEMETAAN GLOBAL FILM VALUE CHAIN WARNER BROS
ENTERTAINMENT: MORTAL KOMBAT 2021**

Disusun Oleh:


Muhammad Raikan Tarunajaya

21044010074

Telah disetujui untuk mengikuti ujian Skripsi

Menyetujui,

PEMBIMBING


Adiasri Putri Purbantina, Ph.D.

NPT. 386021303591

Mengetahui,

DEKAN FISIP


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

NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMETAAN GLOBAL FILM VALUE CHAIN WARNER BROS
ENTERTAINMENT: MORTAL KOMBAT 2021**

Oleh:

Muhammad Raihan Tarunajaya

21044010013

Telah diperintahkan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi
Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik, Universitas
Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Pada tanggal
Meyetujui

Pembimbing

Tim Penguji,

Adiasri Putri Purbantina, Ph.D.

NPT. 386021303591

Renitha Dwi Hapsari, M.Hub.Int.

NPT. 17119890801034

Resa Rasvidah, M.Hub.Int

NIP. 198610312021212001

Adiasri Putri Purbantina, Ph.D.

NPT. 386021303591

Mengetahui

DEKAN FISIP

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

NIP. 196804182021211006

HALAMAN MOTTO

“Kalau memang cocok bisa datang kerumah, stecu stecu”

“Belajarlah dari orang sukses, dari orang pintar, gue ga anggep diri gue pinter, gue ga anggap diri gue sukses, gue selalu belajar”

-Ary Bakri-

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis curahkan atas ke hadirat Allah SWT berkat karunia-Nya dapat dilancarkan dalam proses pengerjaan skripsi dengan judul **Pemetaan *Global Film Value Chain* Warner Bros Entertainment: “Mortal Kombat” 2021** secara baik. Selama proses penyusunan berlangsung tidak lepas dari dukungan, doa, dan bimbingan dari orang-orang sekitar, oleh karena itu penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada

1. Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT., IPU, selaku rektor UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Dr. Ario Bimo Utomo, S.IP., M.I.R selaku Koordinator Program Studi Hubungan Internasional Universitas Pembangunan Nasional “veteran” Jawa Timur
4. Adiasri Putri Purbantina, Ph.D. selaku dosen pembimbing penulis yang telah membimbing penulis dalam membantu penyusunan skripsi ini.
5. Ayah Bunda penulis yang telah memberikan restu, doa, dukungan, serta kebutuhan- kebutuhan penulis selama pelaksanaan kuliah dilakukan hingga selesai.
6. Seluruh jajaran dosen Program Studi Hubungan Internasional Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama penulis menempuh studi.
7. Kepada teman-teman grup *purple&yellow* bimbingan skripsi APP 2021 atas dukungan dan kebersamaan selama bimbingan skripsi hingga saat ini.

8. Kepada teman-teman di mamino yang selalu menjadi tempat untuk menghilangkan penat.
9. Kepada seluruh orang yang telah kebersamai penulis dikala susah dan senang.

Penulis menyadari bahwa setiap hal memiliki kekurangan dan kelebihan, oleh karena itu penulis terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun sebagai penyempurnaan penulisan selanjutnya. Adapun harapan penulis dengan adanya proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca sekaligus sebagai bentuk evaluasi bagi penulis untuk penulisan selanjutnya.

Surabaya, 11 Desember 2024

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vi
ABSTRAK	x
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.3.1 Tujuan Umum	9
1.3.2 Tujuan Khusus.....	9
1.4 Kerangka Pemikiran.....	9
1.4. 1 Global Value Chain	9
1.4.2 Global Creative Value Chain.....	10
1.4.3 Global Film Value Chain.....	11
1.5. Sintesa Pemikiran.....	17
1.6. Argumen Utama	18
1.7. Metodologi Penelitian	19
1.7.1 Tipe Penelitian.....	19
1.7.2 Jangkauan Penelitian.....	19
1.7.3 Teknik Pengumpulan Data	20
1.7.4 Teknik Analisis Data	20
1.7.5 Sistematika Penulisan.....	21
BAB II	22
PEMETAAN <i>CORE FUNCTION</i> PADA FILM “Mortal Kombat”	22

2.1 Creation	22
2.2 Production	32
2.3 Dissemination.....	47
2.4 Exhibition.....	52
BAB III.....	57
PEMETAAN SUPPORT FUNCTION PADA FILM “Mortal Kombat”	57
3.1 Preservation/Archiving	57
3.2 Education / Training	59
3.3 Management/Regulation	64
BAB IV	67
KESIMPULAN.....	67
4.1 Kesimpulan	67
4.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Global Creative Value Chain</i>	10
Gambar 1. 2 Model <i>Global Film Value Chain</i>	13
Gambar 1. 3 Bagan sintesa pemikiran	17
Gambar 2.1 <i>Storyboard</i> karya Nahum Zierch untuk film “Mortal Kombat”	25
Gambar 2.2 <i>Storyboard</i> karya Anthony Robinson untuk film “Mortal Kombat”	26
Gambar 2.3 <i>Storyboard</i> karya Greg Holfeld untuk film “Mortal Kombat”	26
Gambar 2.4 Pembuatan topi karakter Kung Lao oleh Weta Workshop	28
Gambar 2.5 Pembuatan kostum karakter Cole oleh Weta Workshop	29
Gambar 2.6 Pembuatan kostum karakter oleh Cappi Ireland	30
Gambar 2.7 <i>Credit title film</i> yang membuktikan insentif dari Pemerintah	33
Gambar 2.8 <i>Credit title film</i> yang membuktikan insentif dari Pemerintah	33
Gambar 2.9 Proses syuting di Coober pedy	37
Gambar 2.10 Hasil <i>set design</i> dan rancangan set rumah Jepang	38
Gambar 2.11 Simon dan Bennett di depan Adelaide Studios	38
Gambar 2.12 Proses <i>editing</i> oleh tim Kojo Studios	39
Gambar 2.13 Pengambilan musik film “Mortal Kombat” di studio Trackdown	40
Gambar 2.14 Hasil <i>editing</i> tim SlateVFX pada <i>scene</i> Kano	41
Gambar 2.15 Hasil produksi tim RSP pada karakter Raiden	42
Gambar 2.16 Hasil produksi RSP pada senjata Sub-Zero yaitu elemen es	44
Gambar 2.17 Hasil <i>editing</i> tim MR.X untuk film “Mortal Kombat”	45
Gambar 2.18 Drone milik Heliguy pada proses film “Mortal Kombat”	46
Gambar 2.19 Unggahan promosi film “Mortal Kombat” di <i>platform</i> Instagram	48
Gambar 2.20 Unggahan promosi film “Mortal Kombat di <i>platform</i> Instagram	48
Gambar 2.21 Promosi dilakukan oleh aktor Joe Taslim pada akun Instagram	49
Gambar 2.22 Tagar dan hasil <i>fan art</i> karya penggemar diunggah di Instagram	50
Gambar 2.23 Video Youtube <i>movie reaction</i> “Mortal Kombat”	51
Gambar 2.24 <i>Billboard</i> di Amerika Serikat	52
Gambar 2.25 <i>Red Carpet</i> di Adelaide	53
Gambar 2.26 Penjualan DVD pada <i>website</i> WB Shop UK	55
Gambar 3.1 Aktor bermain menggunakan game arkade “Mortal Kombat”	60
Gambar 3.2 Joe Taslim melakukan latihan sebagai Sub-Zero	60
Gambar 3.3 Menu Latihan Ludi Lin untuk “Mortal Kombat”	61
Gambar 3.4 Dhapne menghadangkan kepada Ludi menu diet yang dimasak	62
Gambar 3.5 Lewis Tan bersama Seng Kawee bersiap melakukan latihan	63
Gambar 3.6 <i>Merchandise</i> film “Mortal Kombat”	65
Gambar 3.7 Mainan Funko dengan karakter “Mortal Kombat”	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Domestik Box Office Mingguan	4
Tabel 1. 2 Box Office Internasional Mortal Kombat	5
Tabel 1. 3. Total Pendapatan Film yang merupakan hasil adaptasi game ke film	6
Tabel 2. 1 Para aktor yang terlibat pada tahap <i>creation</i> film “Mortal Kombat”	24
Tabel 2. 2 Pemetaan produksi film pada tahapan <i>production</i>	34
Tabel 2. 3 Aktivitas dan Aktor yang terlibat pada tahapan <i>Dissemination</i>	47
Tabel 2. 4 Aktivitas dan Aktor yang terlibat dalam tahapan <i>Exhibition</i>	53
Tabel 3. 1 <i>Preservation/archiving</i> pada film “Mortal Kombat”	57
Tabel 3. 2 Klasifikasi hak cipta film “Mortal Kombat”	64

ABSTRAK

Film “Mortal Kombat” telah berhasil menarik banyak peminat game dan film, membuktikan bahwa adaptasi video *game* ke layar kaca dapat menghasilkan karya berkualitas tinggi. Film ini tidak hanya berhasil mempertahankan kualitas dari *game* aslinya, tetapi berhasil memperluas narasi dan karakter melalui penambahan adegan dan dialog yang mendalam dan berkarakter. Pemilihan karakter yang tepat dan kualitas produksi yang tinggi juga menjadi faktor keberhasilan film “Mortal Kombat”. Penelitian ini bertujuan untuk memetakan rantai nilai global dari film “Mortal Kombat” (2021) menggunakan kerangka *Global Film Value Chain* oleh Isabelle De Voldere. Peneliti menganalisis proses produksi dari tahap *creation* hingga *exhibition*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam prosesnya, setiap tahapan telah mengikuti alur *Global Film Value Chain*, mulai dari pengembangan ide, produksi, distribusi, dan penayangan. Data dalam penelitian ini diperoleh dari sumber resmi seperti situs Warner Bros, IMDb, Box Office Mojo, dan media sosial resmi “Mortal Kombat”.

Kata Kunci: *Film Value Chain, Global Film Value Chain, Mortal Kombat, Warner Bros.*