

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film adalah cerita singkat yang ditayangkan dalam bentuk gambar dan suara yang dikemas dengan teknik permainan kamera, teknik *editing*, dan skenario yang disusun oleh sutradara. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan memberikan suara yang memberikan daya tarik sendiri. Media film pada umumnya digunakan untuk memberikan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan kepada masyarakat. Film menyajikan informasi, menjelaskan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Arsyad, 2005).

Warner Bros adalah perusahaan media dan hiburan televisi asal Amerika Serikat yang bergerak dalam bidang film, televisi, animasi dan video game. Warner Bros berdiri sejak tahun 1923 dan merupakan studio film tertua di Amerika yang masih beroperasi hingga saat ini, perusahaan Warner Bros juga dikenal dengan julukan “Big Five” dalam industri film Amerika. Berkembang di Burbank, California Perusahaan ini didirikan oleh 4 bersaudara yaitu Harry, Albert, Sam, dan Jack Warner. Julukan “Big Five” yang didapat oleh Warner Bros karena memiliki banyak anak perusahaan yaitu: Warner Bros Studios, Warner Bros Pictures, Warner Bros Television, Warner Bros Animation, Warner Bros Home Video, dan DC Comics. Banyaknya anak perusahaan yang dimiliki oleh Warner Bros sangat berdampak terhadap kepopuleran Warner Bros. Perusahaan ini telah memproduksi

lebih dari 5.000 episode series dan telah memproduksi lebih dari 7.000 film sejak perusahaan ini dibangun. Film pertama Warner Bros dirilis pada tahun 1912 ketika perang dunia I dimulai dan membuka studio film dengan nama Warner Brothers di daerah Hollywood (Bros, 2024).

“Mortal Kombat” adalah sebuah permainan video game arkade yang dibuat oleh Ed boon dan John tobias pada tahun 1992, pada tahun 1993 perusahaan Aclaim Entertainment menerbitkan game “Mortal Kombat” untuk dirilis di platform konsol. Game “Mortal Kombat” adalah sebuah game pertarungan arkade yang memiliki karakter unik dan khas serta menguasai *Martial Arts*. Sejak perilis game pertama “Mortal Kombat” diarkade telah terjual sebanyak 24.000 unit, hingga pada tahun 2009 perusahaan Midway Games bangkrut dan dibeli oleh perusahaan Warner Bros. Dengan ketenaran yang dimiliki oleh game “Mortal Kombat” membuat beberapa perusahaan tertarik untuk mengadaptasikan game ini menjadi sebuah film aksi yang menarik (Fandom, 2024) .

Bangkrutnya perusahaan Aclaim Entertainments dan Midway Games selaku pemilik utama hak cipta “Mortal Kombat” ini dimanfaatkan oleh Warner Bros untuk mengakuisisi perusahaan tersebut, hingga mencakup seluruh asetnya. Warner Bros memiliki seluruh hak cipta “Mortal Kombat” mulai dari: karakter, alur cerita dan aspek lainnya. Warner Bros juga memiliki hak yang *legal* untuk memproduksi game, film, hingga *merchandise* mengenai “Mortal Kombat”. Hal ini menjadi awal Warner Bros untuk merancang produksi film “Mortal Kombat” dan mengumumkannya kepada publik (McWhertor, 2009).

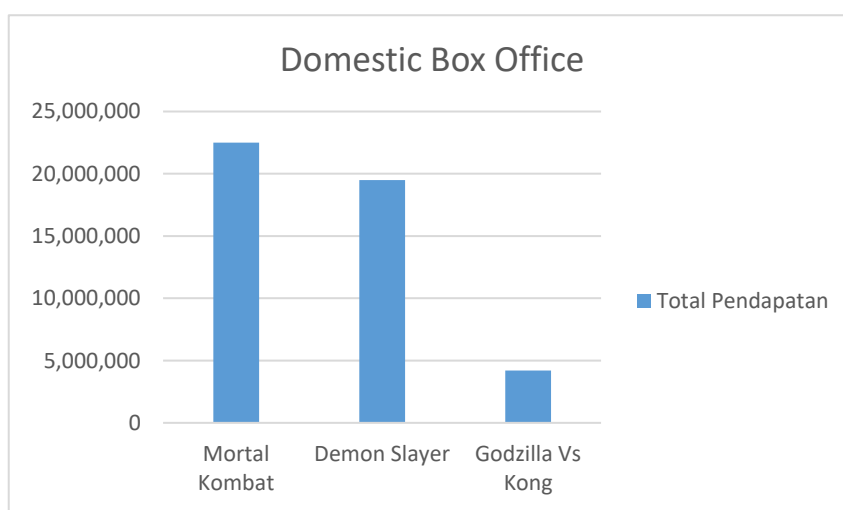
Dengan dimilikinya perusahaan game dan film yang memproduksi “Mortal Kombat”, Warner Bros ingin membuat kembali film “Mortal Kombat” yang modern dan lebih menarik dari film-film sebelumnya. Kepopuleran *franchise* “Mortal Kombat” yang sudah hadir sejak tahun 90an juga menjadi alasan utama mengapa Warner Bros melakukan pembaharuan dalam produksi film, dengan berkembangnya teknologi baru dalam dunia film, maka film “Mortal Kombat” di era sekarang menjadi lebih menarik untuk dinikmati oleh para penonton. Banyaknya kekurangan pada produksi dan hasil film “Mortal Kombat” 1995, maka rilis terbaru film ini memberikan kesan yang baru dan bernostalgia dengan dunia “Mortal Kombat”. Dalam beberapa tahun terakhir, tren adaptasi game ke film juga menjadi populer dan menunjukkan bahwa pasar film untuk adaptasi game sedang diminati oleh masyarakat. Film “Mortal Kombat” 2021 ini juga menargetkan untuk mendapatkan penggemar baru yang belum familiar dengan gamenya, adanya film ini diharapkan bisa menarik minat para penonton untuk bermain game “Mortal Kombat” dan begitupun sebaliknya (Bullard, 2024).

Film “Mortal Kombat” memulai produksinya pada tahun 2019, ekspektasi awal produksi film “Mortal Kombat” dimulai sejak tahun 2012, namun dengan banyaknya kendala biaya yang dihadapi, proses produksi baru bisa dimulai pada tahun 2019. Tacharoen sebenarnya ditunjuk untuk menjadi produser film, namun karena banyaknya masalah ketika memulai produksi, Tacharoen akhirnya mengundurkan diri pada tahun 2013. Pada tahun 2015, James Wan ditunjuk untuk menjadi produser film, dan satu tahun setelahnya merekrut Simon McQuoid sebagai direktor film bersamaan dengan Greg Russo yang juga menjadi penyusun naskah.

Untuk memancing minat dan ketertarikan para fans, Russo sengaja menulis “tweet” di twitter bahwa naskah film untuk “Mortal Kombat” sudah jadi dan siap untuk memasuki proses produksi. “Tweet” Russo ini disambut baik oleh para fans dan mereka sudah tidak sabar untuk menunggu “Mortal Kombat” rilis di bioskop (Lesnick, 2015).

Setelah proses produksi selama 2 tahun sejak 2019, film “Mortal Kombat” akhirnya dirilis oleh Warner Bros secara internasional pada 8 april 2021 di seluruh bioskop di dunia. Tidak hanya dirilis bioskop, “Mortal Kombat” juga dirilis di *platform streaming* HBO MAX. Perilisan juga dilakukan di *platform streaming* karena adanya pandemi Covid-19 yang menyebabkan beberapa bioskop belum bisa memaksimalkan penonton, untuk mengobati rasa penasaran para fans maka produser juga merilis di *platform streaming* (Donnelly & Rubin, 2020) .

Tabel 1. 1 Domestik Box Office Mingguan

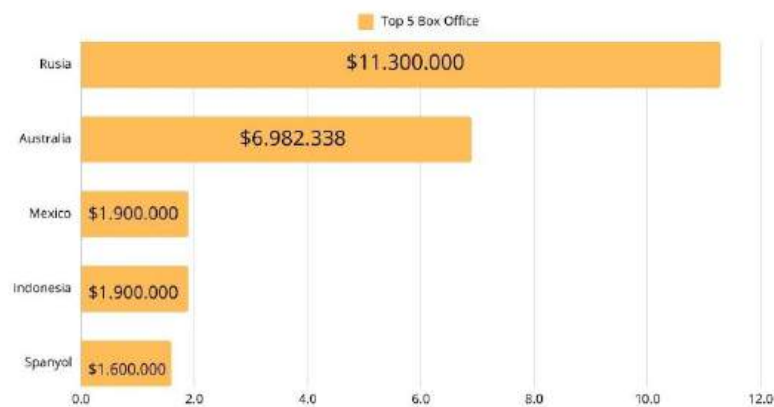


Sumber: Website SYFY Wire tahun 2021

Catatan: Dirangkum Ulang oleh Penulis

Pada tabel 1.1, setelah seminggu perilisan film “Mortal Kombat” di bioskop internasional dan juga di platform *streaming*, “Mortal kombat” berhasil menjadi nomor 1 di Domestik *Box Office* Hollywood. “Mortal Kombat” berhasil mengalahkan film “Demon Slayer” dan “Godzilla Vs Kong”. “Mortal Kombat” dalam seminggu perilisan berhasil meraup keuntungan 22,5 USD di wilayah Amerika. Berhasil mengalahkan film “Demon Slayer” yang hanya mendapatkan 19,5 USD, sedangkan film “Godzilla Vs Kong” hanya bisa meraih 4,2 USD dalam 3 minggu perilisannya. Angka tersebut adalah hasil dari debut secara bersamaan di bioskop dan juga di platform HBO MAX. Hal ini dilakukan sebagai bentuk bagian dari promosi yang dilakukan oleh HBO MAX dalam memperkenalkan platform *streaming*nya (Weiss, 2021).

Tabel 1. 2 *Box Office Internasional Mortal Kombat*



Sumber: Website The Numbers tahun 2021

Catatan: Dirangkum Ulang oleh Penulis

Pada tabel 1.2, menampilkan grafik top 5 *Box Office* Internasional yang dipimpin oleh Rusia dengan total penjualan film “Mortal Kombat” di seluruh platform dengan total pendapatan 11,3 USD lalu disusul oleh Australia dengan angka 6,9 USD , Mexico dan Indonesia di angka yang sama yaitu 1,9 USD, di

urutan kelima ada Spanyol dengan total pendapatan sebanyak 1,6 USD. Film “Mortal Kombat” mendapatkan total 42,3 USD dalam domestik *box office*. Domestik *box office* hanya dihitung di negara Amerika Serikat, sedangkan untuk total pendapatan di Internasional *Box Office*, “Mortal Kombat” berhasil mendapatkan 41,1 USD dengan total pendapatan di seluruh dunia untuk bioskop ada di angka 83,5 USD. Untuk penjualan di *home market*, penjualan DVD “Mortal Kombat” ada di angka 5,3 USD, penjualan DVD dengan seri Blu-Ray ada di angka 8,5 USD. total penjualan DVD ada di angka 13,8 USD (Numbers, 2022).

Tabel 1. 3.Total Pendapatan Film yang merupakan film Hasil adaptasi game ke film (Tahun 2021)

No	Rank	Film	Worldwide	Domestic
1	48	Mortal Kombat	\$84,426,031	\$42,326,031
2	74	Resident Evil: Welcome to Raccoon City	\$41,914,915	\$17,000,612
3	600	Werewolves Within	\$991,898	\$575,783

Sumber: (Box Office Mojo, 2021)

Catatan: Ditulis ulang oleh penulis berdasarkan sumber dan hanya mencakup data film yang diadaptasi pada tahun 2021

Pada tahun 2021 ada 3 film yang dirilis yang merupakan adaptasi dari game ke film, diantara 3 film tersebut “Mortal Kombat” menduduki peringkat 48 dengan pendapatan 84,4 Juta dollar Amerika Serikat, film “Mortal Kombat” menjadi peringkat pertama dengan pendapatan terbanyak pada kategori film yang diadaptasi dari game. Film “Resident Evil: Welcome to Raccoon City” menduduki peringkat 74 dengan pendapatan 41,9 juta dollar Amerika Serikat, film “Werewolves Within” menduduki peringkat jauh dibawah kedua film tersebut, pendapatan film ini ada di angka 991,8 ribu dollar Amerika Serikat (Box Office Mojo, 2021). Tahun 2021 merupakan tahun yang sulit untuk industri film, pandemi covid-19 membuat

industri film harus melakukan pengurangan produksi untuk membuat mereka tetap bisa bertahan. Sehingga film-film yang dirilis pada tahun 2021 memiliki jumlah yang sedikit. Film “Mortal Kombat” ini menduduki peringkat 1 dalam kategori adaptasi game ke film, dan film “Mortal Kombat” sudah memiliki basis penggemar yang besar, game rilisan era 90an ini adalah video game laga yang paling populer hingga saat ini, sehingga dengan adanya adaptasi filmnya maka bisa menarik perhatian jutaan penggemar game “Mortal Kombat” di seluruh dunia (Strickland, 2023).

Terdapat perbedaan pada proses produksi film “Mortal Kombat” dibandingkan dengan film-film adaptasi game lainnya seperti “Uncharted” , “Sonic Hedgehog 2” , “Five Nights at Fredys” , “Sonic Hedgehog 3” , “Borderlands”. “Five Nights at Fredlys” pada proses produksinya hanya melibatkan artis dari negara Amerika saja (IMDb, 2023) . “Sonic Hedgehog 3” pada proses produksinya hanya melibatkan artis dari 3 negara saja yaitu Amerika, Kanada, Inggris (IMdb, 2024). Perusahaan yang terlibat pada film ‘Five Nights at Fredlys” hanya ada dari 2 negara yaitu Amerika dan Inggris. “Borderlands” pada tahap produksinya hanya melibatkan perusahaan asal Amerika saja. Sedangkan film “Mortal Kombat” pada proses produksinya banyak melibatkan artis dari beberapa negara, mulai dari negara China, Australia, Jepang, Amerika, Jerman, Indonesia. Tidak hanya artis dari beberapa negara yang terlibat, pada tahap *Creation*, film “Mortal Kombat” juga melibatkan 3 negara dalam filmnya, Method Studios (Amerika), Rising Sun (Australia), Weta Workshop (New Zealand) (IMDb, 2021) .

Adapun tiga penelitian berupa jurnal ilmiah terdahulu yang dijadikan sebagai rujukan tinjauan literatur. Pertama, jurnal dari Siqi Liu berjudul “Financial Analysis and Risk Study of Global Film Companies: A Case Study of Warner Bros Entertainment, Inc”. Jurnal ini membahas strategi Warner Bros pada saat pandemi Covid-19 yang menyebabkan terjadinya krisis film global, penekanan pemasaran film melalui platform *streaming* yang dimiliki oleh Warner Bros. Warner Bros juga melakukan peningkatan pembelian film digital untuk menghadapi krisis industri film global (Zhu, 2024). Kedua, terdapat jurnal dari Nur Fauzan berjudul “Mortal Kombat Legends: Scorpion Revenge: Study of Anti Hero Characterization and Anti Hero Roles”. Jurnal tersebut membahas karakter “Mortal Kombat” yaitu Scorpio yang memiliki peran antagonis dan membahas karakter dan sifat Scorpio dalam film “Mortal Kombat” (Daudsyah et al., 2024). Terakhir, terdapat jurnal berjudul “Adaptation Analysis of American Video Games Mortal Kombat Into Film Mortal Kombat Reboot 2021”. Jurnal tersebut membahas proses adaptasi game ke film “Mortal Kombat” menggunakan teori *Interacting to Showing* oleh Linda Hutcheon (Saputra et al., 2022). Berdasarkan ketiga jurnal tersebut, terdapat perbedaan fokus dan topik penelitian dan belum adanya jurnal yang membahas film “Mortal Kombat” 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 “Mortal Kombat” oleh Warner Bros Entertainment 2019-2021?”

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 “Mortal Kombat” oleh Warner Bros yang dianalisis menggunakan teori *Global Film Value Chain*. Secara keseluruhan, Warner Bros melibatkan aktor lintas batas negara pada film “Mortal Kombat” untuk menyesuaikan dinamika pasar global hingga membentuk suatu rantai nilai.

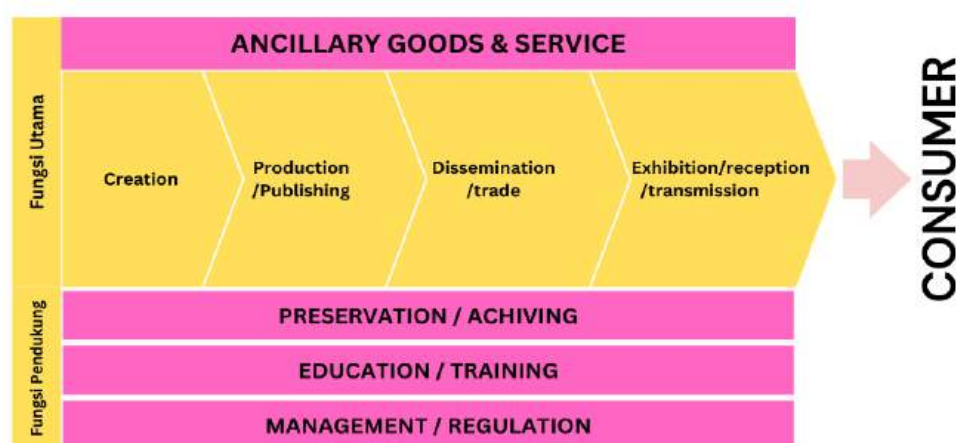
1.4 Kerangka Pemikiran

1.4. 1 Global Value Chain

Global Value Chain (GVC) adalah sebuah rangkaian tahapan yang dilakukan oleh perusahaan untuk memahami bagaimana produksi suatu barang atau jasa terbagi secara global dari tahap awal hingga akhir, sampai membentuk sebuah rantai nilai (Gereffi, G., & Fernandez-Stark, 2016). Dari rangkaian tersebut, produk yang dihasilkan oleh perusahaan memiliki sebuah hasil. Perusahaan melakukan tahapan fragmentasi pada setiap proses produksi, hal ini juga telah melibatkan kerja

sama lintas batas negara untuk menghasilkan sebuah produk yang maksimal. *Global Value Chain* menjelaskan untuk bisa meneliti rangkaian fragmentasi produk terhadap industri manufaktur. Gary gereffi menjelaskan dalam konsep tersebut bahwa terjadi kerja sama transnasional yang timbul antara pemerintah, perusahaan dan aktor lintas batas negara yang terjadi dalam proses *Global Value Chain* (Gereffi, G., & Fernandez-Stark, 2016). Teori *Global Value Chain* sangat relevan dengan industri kreatif, teori ini tetap memerlukan konsep tambahan untuk menjelaskan setiap tahapan yang terjadi.

1.4.2 Global Creative Value Chain



Gambar 1. 1 *Global Creative Value Chain*

Sumber: (De Voldere, 2017)

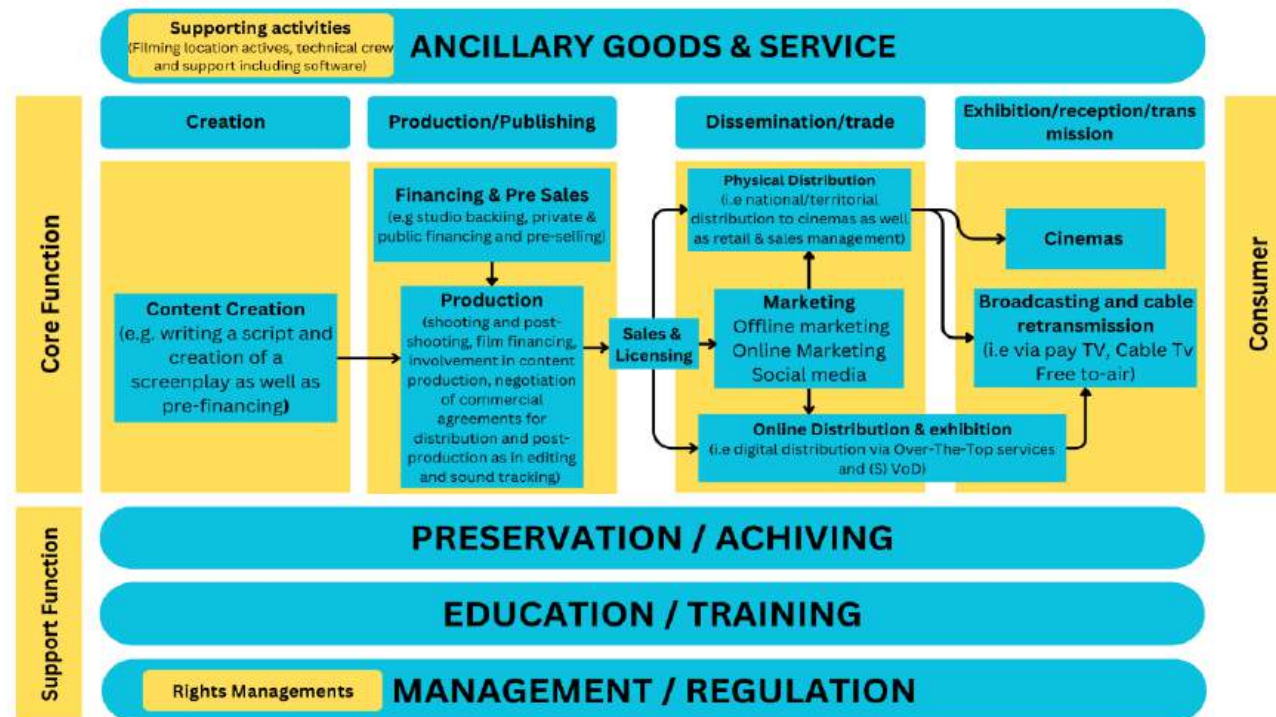
Catatan: Gambar model diolah oleh penulis berdasarkan sumber

Global Value Chain merupakan teori dasar yang digunakan dalam *Global Creative Value Chain* dan merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh sebuah perusahaan mulai dari tahap awal menentukan konsep hingga menjadi barang jadi, sebelum sampai pada proses pemasaran. Tahapan pada *Global Creative Value*

Chain dapat dianalisis dari sebuah pemetaan. Voldere juga menjelaskan bahwa ruang lingkup konsep *Global Creative Value Chain* bukan pada industri manufaktur saja, konsep ini bisa diterapkan juga pada proses produksi berbagai bidang termasuk industri kreatif yang membentuk suatu rantai nilai global (De Voldere et al., 2017) .

1.4.3 Global Film Value Chain

Global Film Value Chain merupakan cabang dari konsep *Global Creative Value Chain*. Merujuk dari penjelasan De Voldere (2017), film adalah sebuah industri bisnis yang padat dan juga sangat beresiko, karena memproduksi sebuah film membutuhkan modal yang banyak dan ketidakpastian yang terjadi di pasar. Produksi film tradisional masih terjadi di Amerika Serikat menggunakan model *all-in-house*, *all-in-house* dijelaskan bahwa satu perusahaan bertanggung jawab atas sebagian besar elemen rantai yang terjadi, mulai dari penciptaan, produksi, diseminasi, pemasaran dan distribusi. Para aktor yang terlibat pada rantai nilai ini berperan untuk mengembangkan proyek film, mencari pendanaan, memilih naskah dan sutradara dan pengawasan produksi. *Film Value Chain* memiliki tahapan pemetaan pada produksi film, hal tersebut meliputi *core function* dan *support function* (De Voldere et al., 2017).



Gambar 1. 2 Model Global Film Value Chain

Sumber: (De Voldere, 2017)

Catatan: Gambar Model diolah oleh penulis berdasarkan sumber

1.4.3.1 Core Function

Voldere menjelaskan, *Core Function* dalam konsep *Global Film Value Chain* ada 4 tahapan, yaitu: (1) *Creation*; (2) *production/publishing*; (3) *dissemination/trade* dan (4) *exhibition/transmission*. Tahap *creation* adalah aktivitas pra-produksi film, mulai dari pencarian ide film yang melibatkan sutradara, penulis naskah, dan *storyboard artist*. Tahap *creation* bisa dilanjutkan apabila sudah menemukan sebuah ide dan dilanjutkan perancangan scenario oleh sutradara dan juga pengawas produser. Pendanaan awal produksi juga merupakan elemen penting untuk keberlangsungan tahapan *production*. Investor memegang peranan penting dalam proses keberlangsungan proses pembuatan film. Pendanaan film ini melibatkan beberapa investor karena modal yang dikeluarkan dalam proses produksi memiliki jumlah yang tinggi (De Voldere et al., 2017).

Tahap *production* adalah aktivitas pembuatan ide awal dari tahap kreasi hingga menjadi sebuah film yang siap diterima oleh konsumen. Proses yang terjadi pada tahap *production* melibatkan banyak subjek, mulai dari perusahaan produksi film, aktor, produser, sutradara, tim VFX, tim pencahayaan, tim audio visual, tim cameramen, dan tim editor. Produser memegang peranan penting dalam tahap *production*. Produser bertugas sebagai penghubung antara tim kreatif dan investor untuk memaksimalkan proses produksi dengan pendanaan yang sudah ada. Perusahaan produksi juga memegang peranan penting, mereka memegang hak eksploitasi dari suatu produk film. Ketiga, tahap *dissemination/trade* adalah aktivitas distribusi film yang dilakukan oleh para distributor nasional yang tersebar pada beberapa negara dengan tujuan jumlah pasar yang dituju. Proses ketiga ini

menjadi tanggung jawab penuh distributor, distributor bertanggung jawab untuk menyebarkan, memperoleh pendapatan, hingga mendapatkan konsumen melalui promosi film. Di tahap ini, tim produksi dan konsumen akan saling terhubung melalui produk film. Perkembangan teknologi yang terjadi membuat adanya media layanan *streaming* menjadi sarana efektif untuk menyebarkan film (De Voldere et al., 2017).

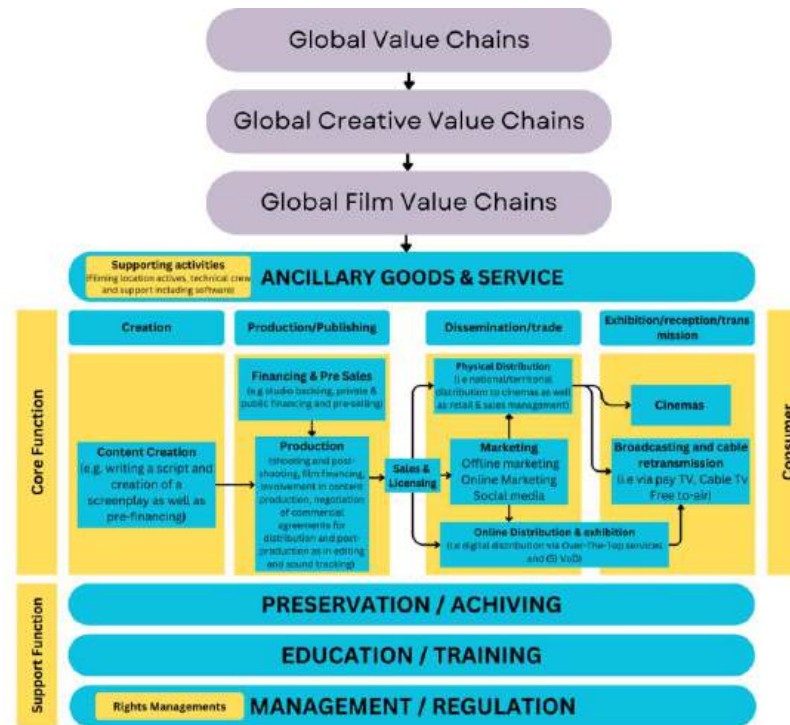
Keempat, tahap *exhibition/transmission* adalah aktivitas yang memfasilitasi konsumen untuk bisa menikmati film melalui penjualan yang dilakukan secara resmi. Di tahap ini media menjadi fasilitator produsen film untuk bisa memberikan akses kepada konsumen. (1) bioskop adalah sarana media yang biasa digunakan oleh para distributor untuk menayangkan film kepada konsumen, pemasaran melalui bioskop menjadi prioritas utama dalam tahap ini. (2) penjualan dan penyewaan DVD merupakan sarana media yang sudah jarang dilakukan oleh para distributor, perkembangan teknologi membuat DVD tidak lagi menarik bagi para konsumen untuk menikmati film. (3) siaran televisi berbayar adalah salah satu opsi penyaluran film kepada para konsumen yang sampai saat ini masih digunakan oleh para distributor. Perusahaan layanan *streaming* adalah kompetitor utama siaran televisi berbayar (De Voldere et al., 2017)

1.4.3.2 Support Function

Voldere menjelaskan selain *core function* terdapat *support function*, yang menjadi fungsi pendukung agar *core function* dapat berjalan, *support function* memiliki 3 tahapan yaitu; (1) *Management/regulation*, pada tahapan ini menjelaskan fungsi administrasi dalam memastikan film memenuhi standar

industri, persyaratan hukum, dan pedoman etika. Hal ini juga termasuk untuk memperoleh izin lisensi atau *copyrights*. (2) *education/training* pada tahapan ini berfokus untuk memberikan pelatihan dan pengembangan para aktor yang terlibat dalam proses produksi film, hal ini dilakukan supaya para aktor bisa memberikan *acting* dan pendalaman karakter yang maksimal dalam film. (3) *preservation/archiving*, fungsi ini berfokus pada penyimpanan dan pengarsipan film, adanya *Video on Demand* (VOD) menjadi salah satu bentuk pengarsipan. Layanan streaming seperti Netflix, HBO MAX, Prime Plus dapat menjadi beberapa contoh media untuk pengarsipan media film. Perilisan yang dilakukan oleh distributor di layanan *streaming* juga menjadi sebuah bukti pengarsipan (De Voldere et al., 2017).

1.5. Sintesa Pemikiran



Gambar 1. 3 Bagan Sintesa Pemikiran
Sumber : Penulis

Mengacu pada bagan sintesa pemikiran yang telah dibuat pada gambar 1.5. Penulis berfokus pada pemetaan proses produksi pembuatan film “Mortal Kombat” secara keseluruhan dengan menggunakan konsep *Global Creative Value Chain* dengan fokus pada subsektor film melalui turunan konsep yang disebut *Global Film Value Chain*. Konsep ini berfungsi untuk menganalisis proses produksi hingga pendistribusian secara penuh dari sebuah film yang melibatkan aktor lintas batas negara. Terdapat dua fungsi inti yaitu fungsi utama yang menjelaskan empat proses penting yaitu kreasi, produksi, distribusi, dan eksibisi. Kedua *Support Function* yang menjelaskan aktivitas pendukung dalam menjaga dan memaksimalkan produk film, seperti pemeliharaan dan pengarsipan film, pelatihan untuk para aktor, serta manajemen hak cipta yang memastikan perlindungan hukum atas sebuah film.

1.6. Argumen Utama

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang hingga sintesa pemikiran, penulis memiliki argumen bahwa adanya aktivitas lintas batas negara pada setiap prosesnya dalam pembuatan film “Mortal Kombat” sesuai dengan konsep *Global Film Value Chain*. Dalam *Core Function* yang mencakup tahap *creation*, *production/publishing*, *dissemination/trade*, dan *exhibition/transmission*. Pada fungsi utama, tahapan *creation* pada film “Mortal Kombat” produser film berasal dari Australia. Pada tahapan *Production*, keterlibatan studio film dari berbagai negara juga terjadi, perusahaan Method Studios yang berasal dari Amerika Serikat, dan Slate VFX yang berasal dari Australia. Pada tahap *Dissemination/trade* hingga tahap *Exhibition/transmission* terdapat keterlibatan dengan distributor lokal

bioskop hampir di semua negara. Pada *Support Function* untuk *preservation/archiving* dapat dilihat dengan adanya penayangan film “Mortal Kombat” pada berbagai layanan VOD, seperti Netflix, dan HBO MAX. Selain itu, untuk *support function education/training* para aktor diberi pelatihan sesuai dengan karakter masing-masing agar lebih mendalami peran dan meningkatkan kemampuan aktingnya. Untuk *Support Function* terakhir, yaitu *management/regulation* dipegang oleh Warner Bros untuk mendistribusikan film “Mortal Kombat” ke berbagai negara.

1.7. Metodologi Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. 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, M. D., Gall, J. P., & Borg, 2003). Melalui penelitian deskriptif, penulis dapat menjelaskan proses fragmentasi produksi yang terjadi pada film “Mortal Kombat”. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah menjelaskan dan menggambarkan tentang bagaimana suatu fenomena dalam proses produksi film “Mortal Kombat” secara lintas batas negara. Sehingga dengan penelitian deskriptif, penulis bisa mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang dimiliki.

1.7.2 Jangkauan Penelitian

Dalam upaya membatasi fokus pembahasan penelitian ini, penulis menetapkan periode waktu dari tahun 2019-2021. Pembatasan ini dimaksudkan

untuk memfokuskan analisa pada periode penting yang dimulai dari tahap produksi film “Mortal Kombat” oleh Warner Bros. Penelitian ini menyoroti strategi yang diimplementasikan oleh Warner Bros, mulai dari tahap produksi hingga tahap pendistribusian film. Dengan demikian, penelitian memberikan gambaran jelas mengenai strategi yang digunakan oleh Warner Bros.

1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan studi pustaka, menurut Mestika Zed (2008) penelitian studi pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui berbagai literatur tanpa perlu melakukan riset langsung di lapangan. Data yang digunakan tidak hanya pada buku, tetapi juga termasuk jurnal, dokumentasi, surat kabar, situs web yang relevan dengan topik pembahasan. Metode ini membantu penulis untuk mendapatkan data yang tidak bisa diakses secara langsung, penggunaan metode studi pustaka membantu penulis untuk mendapatkan informasi yang komprehensif.

Data studi pustaka dalam penelitian ini mengacu pada sumber yang kredibel, seperti situs resmi perusahaan Warner Bros, laman IMDB, kredit film “Mortal Kombat”, berita dan sumber lainnya yang memiliki relevansi dengan topik penelitian.

1.7.4 Teknik Analisis Data

John W. Creswell (2017) menjelaskan bahwa analisis kualitatif merupakan suatu pendekatan yang dirancang untuk memahami fenomena secara komprehensif melalui pengumpulan berbagai sumber. Studi kasus merupakan eksplorasi terhadap

suatu fenomena yang diteliti atas dasar data yang dikumpulkan sesuai dengan konteksnya (Creswell, 2017). Penulis menggunakan data kualitatif untuk menjelaskan pemetaan *Global Film Value Chain* pada studi kasus film “Mortal Kombat”. Teknik data kualitatif dapat memudahkan penulis untuk menganalisis tiap tahapan produksi pada proses pembuatan film “Mortal Kombat”. Data kualitatif juga digunakan oleh penulis untuk mengetahui keterlibatan aspek lintas batas negara sesuai konsep *Global Film Value Chain*.

1.7.5 Sistematika Penulisan

BAB I berisi mengenai pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka pemikiran, sintesa pemikiran, argumen utama, metodologi penelitian serta sistematika penulisan penelitian.

BAB II menjelaskan aspek *core function* yang mencakup empat tahapan dalam proses pembuatan film “Mortal Kombat” oleh Warner Bros, yaitu kreasi, produksi, distribusi dan eksibisi.

BAB III menjelaskan aspek *support function* yaitu penyimpanan, pengarsipan, pelatihan, dan manajemen hak cipta dalam film “Mortal Kombat” oleh Warner Bros.

BAB IV pada penelitian ini memberikan kesimpulan berdasarkan hasil pembahasan. Selain itu, penulis memberikan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya