

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu media hiburan yang juga berfungsi sebagai media komunikasi, karena di dalamnya dapat memuat pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Hal ini dikarenakan film dapat dinikmati dan dilihat oleh berbagai kalangan masyarakat, sehingga dapat menjangkau audiens yang luas (Kusumastuti & Nugroho, 2017). Perkembangan industri film di era globalisasi dapat dilihat melalui keterlibatan perusahaan-perusahaan berskala global, seperti Element Pictures, dalam proses produksinya. Element Pictures merupakan perusahaan asal Dublin, Irlandia yang didirikan oleh Ed Guiney dan Andrew Lowe yang telah berhasil dalam menghasilkan lebih dari 30 film dan berperan penting dalam proses produksi serta distribusi sejak awal berdiri pada tahun 2001. (Element Pictures, 2024). Perusahaan ini memiliki perbedaan dengan *production house blockbuster* dari Hollywood dikarenakan anggaran untuk pembuatan filmnya jauh lebih kecil dibandingkan dengan studio-studio besar seperti Warner Bros, Universal Pictures, dan perusahaan *blockbuster* lainnya yang seringkali melebihi 100 juta dolar Amerika Serikat (Strauss, 1997). Hal ini menarik untuk dianalisis lebih lanjut, khususnya dalam memahami strategi dan pemetaan perusahaan *production house* kecil seperti Element Pictures di tengah dominasi studio-studio besar (*blockbuster*).

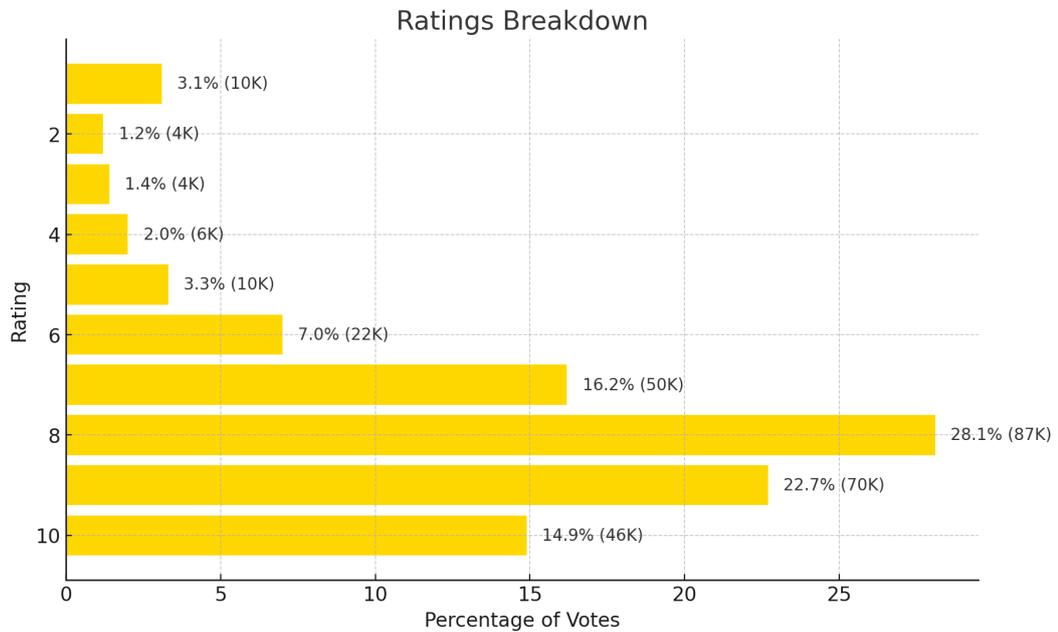
Salah satu film yang diproduksi oleh Element Pictures yang merupakan adaptasi dari sebuah novel menjadi sebuah film adalah "Poor Things" karya

Alasdair Gray. "Poor Things" bukanlah kolaborasi pertama antara Yorgos Lanthimos dan Element Pictures, sebelumnya mereka telah bekerja sama dalam beberapa produksi film di antaranya *The Lobster*, *The Favourite*, dan *Bugonia* yang akan rilis pada November tahun 2025 mendatang (Element Pictures, 2024). Kolaborasi ini diperkuat dengan adanya keterlibatan perusahaan-perusahaan dan aktor lintas negara lainnya dalam produksi film "Poor Things", yang menjadikan produksi film ini tidak terbatas pada satu perusahaan saja.

"Poor Things" merupakan film hasil adaptasi dari sebuah novel dengan judul yang sama karya Alasdair Gray pada tahun 1992 dan disutradarai oleh Yorgos Lanthimos. Film ini pertama kali ditayangkan di acara *Venice Film Festival* di Italia pada 1 September 2023 dan pertama kali rilis di bioskop secara resmi pada 8 Desember 2023 di Amerika Serikat dan kemudian tersedia dalam bentuk *Digital Versatile Disc (DVD)* pada 12 Maret 2024 di Amerika Serikat. Film ini diadaptasi oleh Yorgos Lanthimos, dimana pada awal tahun 2020 Lanthimos meminta Emma Stone untuk ikut bergabung sebagai produser dalam film tersebut, bersama dengan produser Ed Guiney dan Andrew Lowe dengan memilih perusahaan Element Pictures sebagai perusahaan produksi utama (Searchlight Pictures, 2023). Langkah ini menjadi titik awal tahapan *creation* dalam fragmentasi pada *Global Value Chain (GVC)*.

Film ini berkisah tentang Bella Baxter, seorang wanita yang dihidupkan kembali oleh Godwin Baxter di London pada era Victoria. Dalam novelnya dapat dilihat bahwa terdapat unsur budaya Skotlandia yang kuat mengingat Alasdair Gray berasal dari Skotlandia, tepatnya di Glasgow (Goldmann, 2024).

Berbeda dengan novelnya, film ini tidak terlalu banyak menampilkan budaya Skotlandia, bahkan pelaksanaan syutingnya justru dilakukan di Hungaria.



Gambar 1.1 Grafik Penilaian Film "Poor Things" Menurut Penonton

Sumber: IMDb, 2023

Catatan: Dibuat ulang oleh penulis berdasarkan sumber

Keberhasilan film ini dapat dilihat melalui pendapatan kotor dunia yang mencapai lebih dari 117 juta dolar Amerika Serikat (USD) atau setara dengan lebih dari 1,8 triliun rupiah. Disamping itu, film ini juga berhasil memenangkan beberapa penghargaan, termasuk empat penghargaan Oscar dengan nominasi *Best Achievement in Makeup and Hairstyling*, *Best Performance by an Actress in a Leading Role*, *Best Achievement in Costume Design*, dan *Best Achievement in Production Design* (IMDb, 2024). Tidak hanya itu, film ini mendapatkan penilaian yang tinggi berdasarkan situs IMDb (2024), terlihat pada gambar 1.1 yang menunjukkan bahwa sebagian besar penonton memberi penilaian tinggi, terutama di *rating* 8 (28,1 persen), diikuti oleh *rating* 9 (22,7 persen) dan *rating*

10 (14,9 persen) dari jumlah total 305.342 suara. Selain itu, berdasarkan *2023 Worldwide Box Office Mojo*, film "Poor Things" berhasil menduduki peringkat ke-50 berdasarkan pendapatannya (tabel 1.1). Meski berada di peringkat ke-50 dalam *2023 Worldwide Box Office Mojo*, "Poor Things" berhasil mencapai posisi tersebut dengan anggaran produksi yang jauh lebih kecil dibandingkan film-film hasil adaptasi dari novel lainnya. Untuk itu, film "Poor Things" menarik untuk dianalisis karena dapat dilihat melalui dua komponen, yaitu sebagai film adaptasi dan dari sudut pandang feminisme.

Berdasarkan data IMDbPro (2024), "Poor Things" diproduksi dengan anggaran sebesar 35 juta dolar Amerika Serikat atau hanya sekitar 548 miliar rupiah. Nominal anggaran ini tergolong rendah jika dibandingkan dengan film-film adaptasi lainnya pada tahun 2023 seperti "Oppenheimer" dan "The Hunger Games: The Ballad of Songbirds & Snakes" yang masing-masing memiliki anggaran sebesar 100 juta dolar Amerika Serikat, atau "Killers of the Flower Moon" dengan anggaran hingga 200 juta dolar Amerika Serikat. Bahkan, "The Color Purple", yang memiliki peringkat lebih rendah dari "Poor Things" anggaran produksi filmnya mencapai 100 juta dolar Amerika Serikat (IMDbPro, 2024). Perbedaan anggaran yang signifikan, yang jauh lebih rendah dibandingkan dengan studio besar seperti Warner Bros, Universal Pictures, dan lainnya yang sering mengalokasikan lebih dari 100 juta dolar Amerika Serikat untuk film *blockbuster* mereka (Strauss, 1997), menjadikan "Poor Things" studi kasus yang menarik. Studi ini menunjukkan bahwa perusahaan seperti Element Pictures, yang berbeda dengan studio-studio produksi *blockbuster*

Hollywood, dapat menghasilkan karya-karya yang sukses dengan anggaran yang minim di pasar global.

Tabel 1.1 Total Pendapatan Film-Film yang Merupakan Film Hasil Adaptasi (Tahun 2023)

No	Rank	Release Group	Worldwide	Domestic
1.	3	Oppenheimer	\$975,594,978	\$329,862,540
2.	22	<i>The Hunger Games: The Ballad of Songbirds & Snakes</i>	\$348,900,019	\$166,350,594
3.	43	<i>Killers of the Flower Moon</i>	\$158,764,012	\$68,026,901
4.	48	<i>A Haunting in Venice</i>	\$122,290,456	\$42,471,412
5.	50	<i>Poor Things</i>	\$117,625,455	\$34,553,225
6.	64	<i>The Pope's Exorcist</i>	\$76,987,621	\$20,009,380
7.	67	<i>The Color Purple</i>	\$68,819,191	\$60,619,191

Sumber: (Box Office Mojo, 2023)

Catatan: Ditulis ulang oleh penulis berdasarkan sumber dan hanya mencakup data film-film adaptasi yang dirilis pada tahun 2023

Terdapat perbedaan signifikan pada keterlibatan perusahaan produksi dalam film "Poor Things" dibandingkan dengan film-film adaptasi lainnya seperti "Oppenheimer", "The Hunger Games: The Ballad of Songbirds & Snakes", "Killers of the Flower Moon", dan "A Haunting in Venice" (IMDbPro, 2024). "Oppenheimer" diproduksi dan didistribusikan langsung oleh Universal Pictures yang merupakan salah satu studio film terbesar dan tertua keempat di dunia (Universal Pictures, 2024). "The Hunger Games: The Ballad of Songbirds & Snakes" diproduksi oleh Lionsgate, sebuah perusahaan besar yang telah menghasilkan lebih dari 20.000 judul film (Lionsgate, 2024),

dimana jumlah ini berbeda jauh dengan perusahaan Element Pictures yang memproduksi film "Poor Things". Sementara itu, "Killers of the Flower Moon" diproduksi oleh Apple Studios dan "A Haunting in Venice" oleh 20th Century Studios, dimana berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa keempat film tersebut diproduksi oleh perusahaan besar (*blockbuster*) berbasis di Amerika Serikat. Sebaliknya, "Poor Things" diproduksi oleh Element Pictures dan beberapa studio kecil lainnya yang terdapat di berbagai negara, baru setelah proses produksinya selesai film ini didistribusikan oleh Searchlight Pictures yang berasal dari Amerika (IMDbPro, 2024). Situasi ini menyoroti pendekatan penggunaan metode film independen pada produksi film "Poor Things" yang melibatkan studio-studio kecil lintas negara yang pada akhirnya berhasil mendapat pengakuan serta pencapaian yang signifikan di pasar internasional meski tidak berada di bawah naungan perusahaan besar dan dengan anggaran yang minim.

Selain itu, film "Poor Things" juga berhasil menarik perhatian publik, terutama para pakar gender seperti Suzie Gibson, Elizabeth Wulff, dan Donna Bridges, yang merupakan dosen di Charles Sturt University, Australia. Mereka mengkritisi perbedaan signifikan antara film "Barbie" dengan "Poor Things", yang terlihat dari awal dan akhir cerita kedua film tersebut. Film "Barbie" diakhiri dengan implan vagina pada tokoh utamanya, sementara "Poor Things" justru dimulai dengan transplantasi otak pada karakter utamanya. Kontras ini menggarisbawahi fokus yang berbeda, dimana film "Barbie" dianggap lebih menonjolkan dunia kosmetik dan tubuh yang diidealkan secara estetis,

sedangkan “Poor Things” lebih berfokus pada intelektual dan psikologis dari seksualitas serta identitas. Dengan demikian, “Poor Things” dianggap lebih unggul dalam menyampaikan pesan mengenai pembebasan perempuan, yang mencakup sensualitas serta aspek psikologis dari pikiran dan tubuh perempuan (Gibson et al., 2024). Film “Poor Things” juga merepresentasikan nilai-nilai feminisme melalui narasinya yang berpusat pada sudut pandang dan perjalanan hidup Bella Baxter, seorang karakter perempuan yang menentang norma-norma patriarki serta memiliki kebebasan penuh dalam menentukan hidupnya (Tagen-Dye, 2024). Hal ini berbeda dengan novel aslinya yang disampaikan melalui sudut pandang Archibald McCandless, dimana dalam film namanya diubah menjadi Max McCandless (Tagen-Dye, 2024). Selain itu berdasarkan Golden Globes 2024, “Poor Things” berhasil meraih pengakuan dan penghargaan besar dengan memenangkan kategori *Best Film Comedy or Musical* dan *Best Female Actor* yaitu Emma Stone mengalahkan film “Barbie”, dimana film “Barbie” hanya memenangkan satu penghargaan Oscar dan dua penghargaan minor pada Golden Globes 2024 yaitu *Cinematic and Box Office Achievement* dan *Best Original Song* yang dimenangkan oleh Billie Eilish (IMDbPro, 2024).

Meskipun “Barbie” diproduksi oleh Warner Bros, sebuah studio besar Hollywood, dengan anggaran produksi mencapai 100 juta dolar Amerika Serikat yang memungkinkan adanya jaringan distribusi global yang luas, hal ini justru semakin menonjolkan keberhasilan “Poor Things”. Film yang diproduksi oleh Element Pictures dengan anggaran yang jauh lebih kecil ini

(IMDbPro, 2024) mampu menyampaikan pesan feminis yang dinilai lebih mendalam tanpa mereduksi isu seksualitas perempuan menjadi aspek biologis semata (Gibson et al., 2024). Salah satu contohnya terlihat pada adegan akhir ketika "Barbie" mengunjungi ginekolog untuk "melengkapi tubuhnya", dimana akhirnya adegan ini memperkuat pandangan heteronormatif yang mendefinisikan perempuan hanya berdasarkan kemampuan reproduksinya (Gibson et al., 2024). Sebaliknya, "Poor Things" tidak hanya berfokus pada aspek fisik, tetapi juga sisi psikologis perempuan yang berfokus pada kebebasan dari norma-norma patriarki (Gibson et al., 2024).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu berkaitan dengan topik yang dibahas oleh penulis dan digunakan sebagai tinjauan literatur. Dalam penelitian yang ditulis oleh Diana Betzler dan Lara Leuschen (2021) yang berjudul, "*Digitised value chains in the creative industries: Is there a convergence of Swiss film and game production?*" membahas terkait penggunaan konsep *Creative Value Chain* milik Voldere (2017) pada produksi dan industri film serta permainan (gim) di Swiss. Dalam penelitiannya, Betzler dan Leuschen menerapkan konsep *Global Value Chain* (GVC) untuk menganalisis serta menjelaskan persamaan proses produksi kreatif dalam membuat sebuah film dengan membuat gim. Penerapan konsep *Global Value Chain* (GVC) yang digunakan oleh Betzler dan Leuschen dapat membantu dalam menganalisis tahapan pada produksi film "Poor Things", dimana penulis dapat mengadaptasi konsep ini untuk memahami bagaimana setiap tahap produksi dari *creation* (*idea*) hingga tahap *preservation*. Dengan menggunakan pendekatan GVC

milik De Voldere et al., penulis dapat melihat integrasi antara berbagai elemen produksi dan dampaknya terhadap daya saing film secara internasional, serta mengidentifikasi bagaimana kolaborasi antar aktor industri dapat menciptakan nilai tambah.

Untuk penelitian terdahulu kedua ditulis oleh Nicole Fox (2024) yang berjudul, “*Viewing Poor Things Through the Eyes of the Feminist Canon*” membahas narasi yang terdapat pada film "Poor Things" melalui sudut pandang feminis yang menyoroti karakter Bella Baxter sebagai representasi dari pemberdayaan perempuan yang melawan norma patriarki, sehingga penelitian ini membantu memahami perspektif feminisme yang terdapat pada film “Poor Things” (Fox, 2024). Film ini dianggap penting untuk dibahas karena berhasil menyampaikan pesan feminisme yang lebih mendalam, dengan lebih berfokus pada aspek psikologis dan kebebasan perempuan, bukan hanya tubuh atau seksualitas biologis. Namun, penelitian ini belum mencakup pemetaan produksi film "Poor Things" dan kontribusi elemen kreatif serta teknologi dalam menyampaikan pesan feminis.

Dengan melakukan pemetaan pada film yang merepresentasikan nilai-nilai feminisme ini, penulis dapat mengamati apakah terdapat pola yang berbeda dalam proses produksinya di tingkat global. Berdasarkan kedua jurnal penelitian terdahulu tersebut terdapat perbedaan topik dan fokus penelitian, dimana belum ditemukan penelitian yang secara spesifik membahas pemetaan produksi film "Poor Things" dengan menggunakan konsep *Global Film Value Chain*. Selain itu, masih terbatasnya penelitian yang membahas mengenai

pemetaan *Global Film Value Chain* pada karya adaptasi, sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru dalam memahami bagaimana konsep tersebut diterapkan pada produksi film adaptasi seperti "Poor Things".

1.2 Rumusan Masalah

Dengan meninjau latar belakang maka penulis merumuskan masalah yang menjadi landasan dari penelitian ini adalah, **bagaimana proses pemetaan *Global Film Value Chain* pada produksi film *Poor Things* pada tahun 2020-2024 oleh Element Pictures?**

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian secara umum untuk memenuhi persyaratan lulus serta memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

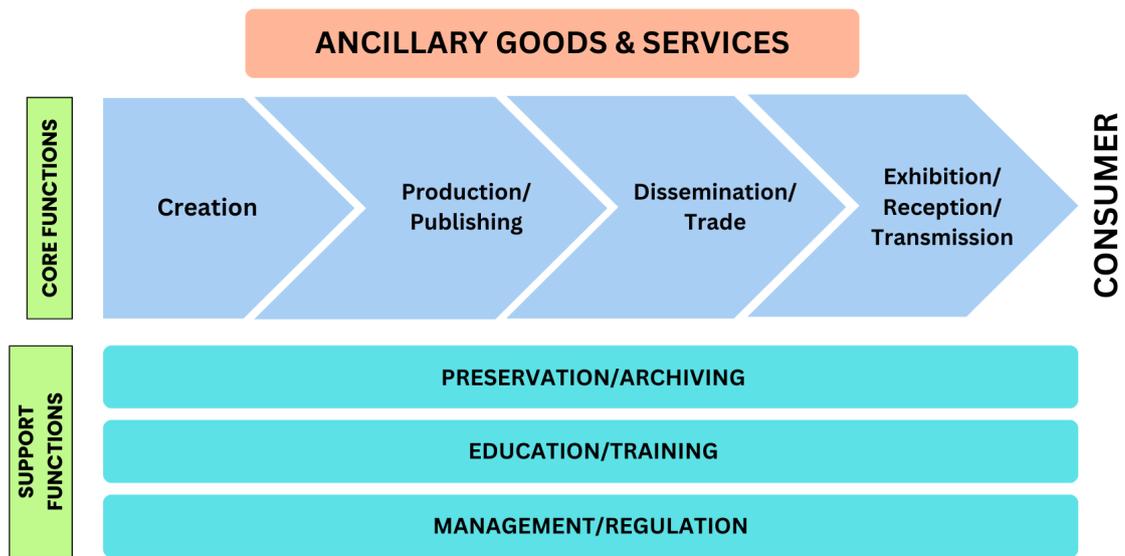
1.3.2 Tujuan Khusus

Secara khusus, penelitian ditujukan untuk menganalisis proses pemetaan produksi film "Poor Things". Topik penelitian ini menarik untuk diteliti dikarenakan adanya keterlibatan aktor non-negara dalam aktivitas lintas batas negara dalam proses produksi film "Poor Things" oleh Element Pictures menggunakan konsep *Global Film Value Chain*.

1.4 Kerangka Pemikiran

1.4.1 Global Creative Value Chain

Global Value Chain (GVC) merupakan teori yang mendasari *Global Creative Value Chain*, dimana Gereffi and Fernandez-Stark (2011) mendefinisikan *Global Value Chain* sebagai berbagai kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan dan tenaga kerja untuk menghasilkan sebuah produk dari konsep hingga ke konsumen dan seterusnya yang dilakukan dalam skala global dan dapat dilakukan oleh satu atau lebih perusahaan. Beberapa peneliti menyebut hal ini sebagai “pabrik global,” dimana menurut Buckley dan Strange (2015), pabrik global ini bertujuan untuk mengurangi biaya produksi. Salah satu aspek penting dalam menjelaskan GVC adalah dengan melihat aktivitas yang terlibat, yang dapat dikelompokkan dengan berbagai cara sesuai dengan konsep yang digunakan. Porter (1991) membedakan menjadi dua, yaitu kegiatan utama yang berkaitan dengan produksi, distribusi, dan pemasaran produk atau jasa dengan kegiatan pendukung. Pembagian ini serupa dengan cara De Voldere et al. (2017) mengklasifikasikan konsep GVC, di mana Voldere juga membagi pengelompokan menjadi dua kategori yang mencakup *core functions* (fungsi utama) dan *support functions* (fungsi pendukung).



Gambar 1.2 Konsep *Global Film Value Chain*

Sumber: De Voldere et al., 2017

Catatan: Dibuat ulang oleh penulis berdasarkan sumber

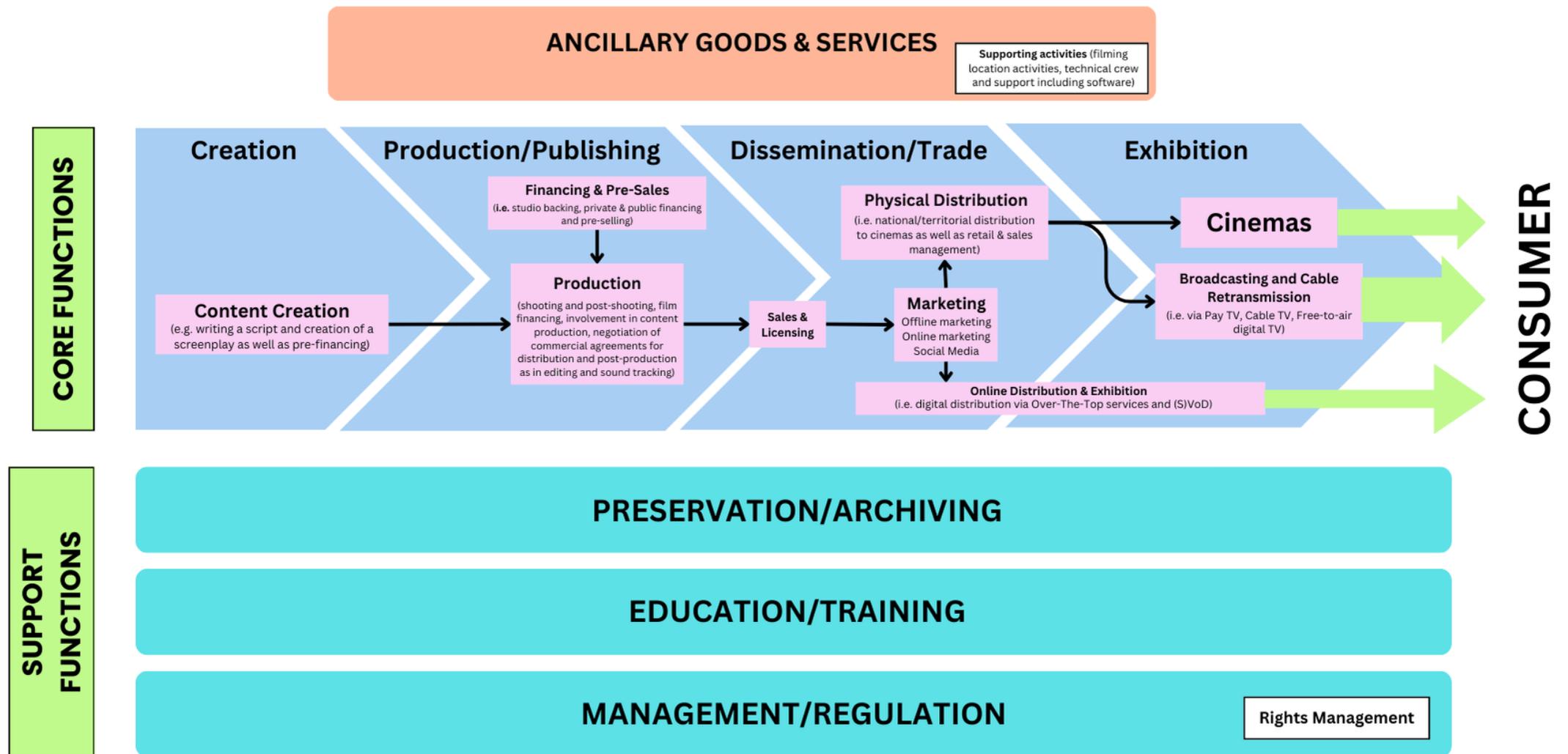
Menurut De Voldere et al. (2017), *Global Creative Value Chain* (GCVC) dapat didefinisikan sebagai aktivitas menggabungkan beberapa sumber daya lain dalam menghasilkan suatu karya sebelum sampai ke konsumen. Pernyataan ini didukung oleh Kaplinsky dan Morris (2000), yang menjelaskan bahwa *value chain* dapat didefinisikan sebagai keseluruhan aktivitas yang dibutuhkan untuk menghasilkan sebuah produk atau jasa mulai dari tahap *creation*, *production/publishing*, *dissemination/trade*, *exhibition*, hingga akhirnya sampai ke tangan konsumen.

1.4.2 Film Value Chain

Konsep *Global Film Value Chain* milik De Voldere et al. (2017) merupakan bagian dari konsep GCVC, dimana menurutnya film merupakan industri yang sangat membutuhkan modal besar dan juga bisnis yang sangat berisiko dibandingkan bidang kreatif lainnya. Hal ini berbeda dengan metode

all in house yang biasa digunakan pada film-film Amerika, di mana seluruh proses produksi dilakukan oleh satu perusahaan. Dengan demikian, hanya terdapat satu perusahaan yang bertanggung jawab atas sebagian besar tahapan *Global Film Value Chain*. Metode ini berbeda dengan produksi film independen yang lebih terfragmentasi, dimana beberapa perusahaan saling berkontribusi untuk memproduksi hingga mendistribusikan sebuah film (Voldere, et al., 2017).

Sementara proses pembuatan suatu film dengan menggunakan konsep *Global Film Value Chain* milik De Voldere et al. (2017) mencakup beberapa tahapan mulai dari pengembangan, pembiayaan dan pra-penjualan, produksi, penjualan dan perizinan, distribusi, hingga pada akhirnya sampai ke konsumen. Menurut De Voldere et al. (2017), pemetaan *Global Film Value Chain* dapat dibagi menjadi dua, yaitu fungsi utama dan fungsi pendukung. Fungsi utama mencakup kegiatan yang berhubungan langsung dengan produksi hingga pendistribusian film sampai ke tangan konsumen, sementara fungsi pendukung melibatkan aktivitas tambahan yang membantu kelancaran dan keberhasilan seluruh proses produksi dan distribusi film tersebut. Dalam bukunya, De Voldere et al. (2017) menjelaskan bahwa film independen melibatkan berbagai perusahaan dan individu yang saling berkaitan dan memiliki peran penting dalam proses pembuatannya.



Gambar 1.3 Model *Global Film Value Chain*

Sumber: De Voldere et al., 2017

Catatan: Dibuat ulang oleh penulis berdasarkan sumber

1.4.2.1 Fungsi Utama

Tahapan pertama, yaitu tahap *creation* atau dapat disebut dengan kreasi atau pengembangan dimulai dengan memvalidasi sebuah ide film oleh produser dan penulisan skenario yang dibuat oleh tim kreatif, dimana yang dimaksud dengan tim kreatif ini adalah penulis naskah dan sutradara yang berada di bawah pengawasan produser. Pendanaan juga merupakan salah satu aspek penting dalam tahapan ini dikarenakan pembuatan film sangat membutuhkan modal besar (De Voldere et al., 2017). Pendanaan terutama pada film independen merupakan hal yang sangat kompleks karena diharuskan melibatkan berbagai investor yang terlibat. Selain itu, dengan adanya kemajuan teknologi membuat penyuntingan dan pembuatan film menjadi lebih mudah diakses serta film dapat diakses melalui media sosial dengan menggunakan perangkat digital (De Voldere et al., 2017).

Peranan serta aktor yang terlibat pada tahap *creation* dijelaskan lebih lanjut oleh Finney (2022) pada elemen pendanaan dan pengembangan, dimana dalam elemen pendanaan, produksi melibatkan produser, perusahaan produksi, serta berbagai aspek proyek, seperti naskah, sutradara, pemeran, pra-penjualan nasional dan internasional, estimasi penjualan, kerja sama produksi, dan pembiayaan bersama. Pihak lain yang berperan adalah eksekutif, mitra, co-produser, agen bakat, manajer bakat, dan pengacara, yang berperan dalam pengelolaan keuangan dan kontrak (Finney, 2022). Sementara itu, elemen pengembangan mencakup peran penulis, eksekutif pengembangan, editor naskah, pemberi dana, dan agen. Sutradara dapat berpartisipasi dalam

pengembangan bersama penulis atau berperan sebagai penulis sekaligus sutradara. Subsidi regional dan nasional serta dukungan dari lembaga penyiaran juga menjadi elemen pendukung penting dalam mendorong terciptanya konten di tahap ini (Finney, 2022).

Tahapan kedua, yaitu *production* mencakup proses pengambilan gambar dan pasca pengambilan gambar dengan melibatkan staf termasuk sutradara, pemeran, kru teknis hingga editor. Produser memegang peranan penting dalam menjaga hubungan yang baik dengan rekan kerja kreatif seperti sutradara, aktor, editor, dan kru teknis yang menangani pencahayaan, suara, dan efek khusus untuk dapat memaksimalkan kualitas hasil produksi kreatif agar dapat memuaskan para investor yang terlibat. Dengan menjalin hubungan jangka panjang dengan berbagai pihak yang berkepentingan dan investor, produser dapat membantu mengurangi resiko dalam *Global Film Value Chain* dan memastikan proyek berjalan dengan lancar (De Voldere et al., 2017). Pada tahap *production* menurut Finney (2022) terdapat elemen syuting atau pasca-produksi, yang melibatkan perusahaan produksi, produser, sutradara, pemeran, kru, lokasi studio, laboratorium, layanan pendukung, dan fasilitas pasca-produksi. Penyuntingan akhir dan persetujuan rilis biasanya diawasi oleh sutradara, produser, dan pemodal atau *investor* (Finney, 2022).

Tahapan ketiga, yaitu *dissemination/trade* terdapat dua persamaan antara model produksi film Uni Eropa dan Hollywood, dimana setelah sutradara, investor, dan produser menyetujui penyuntingan akhir film, film tersebut dilisensikan secara internasional. Setelah itu, produser bekerja sama dengan

agen penjualan untuk bernegosiasi dengan distributor nasional di berbagai wilayah agar film tersebut dapat ditayangkan di wilayah tersebut. Distributor kemudian mendapatkan akses ke film tersebut dengan membayar biaya hak eksploitasi dalam waktu yang terbatas, untuk itu distributor memegang peranan penting dalam memasarkan dan mempromosikan film (De Voldere et al., 2017). Dalam sektor film independen pendistribusian film lebih terfragmentasi, dimana sebagian besar pendistribusian suatu film dilakukan oleh lebih dari satu perusahaan dan pihak distributor nasional yang terlibat. Hal ini dapat memudahkan pemasaran dikarenakan masyarakat di wilayah tersebut sudah mengenali brand perusahaan distributor nasional dibandingkan dengan yang menggunakan distributor dari luar wilayah tersebut (De Voldere et al., 2017). Menurut Finney (2022), tahap *dissemination/trade* melibatkan elemen distributor, di mana agen penjualan internasional atau perwakilan produsen berperan dalam pemasaran dan penjualan hak distribusi, dengan imbalan komisi. Pemasaran oleh agen penjualan dan pasar internasional dilakukan untuk mencapai distribusi yang lebih luas (Finney, 2022).

Tahapan keempat, yaitu *exhibition/transmission* dimana sebelumnya bioskop merupakan platform distribusi utama untuk film-film baru, diikuti oleh penjualan DVD dan siaran televisi. Namun, dengan adanya kemajuan teknologi mendorong adanya layanan *streaming* yang dapat diakses melalui perangkat digital yang akhirnya menambah aktor dalam *Global Film Value Chain* (De Voldere et al., 2017). Dengan adanya perkembangan teknologi memungkinkan film dapat menjangkau penonton yang lebih luas melalui saluran distribusi

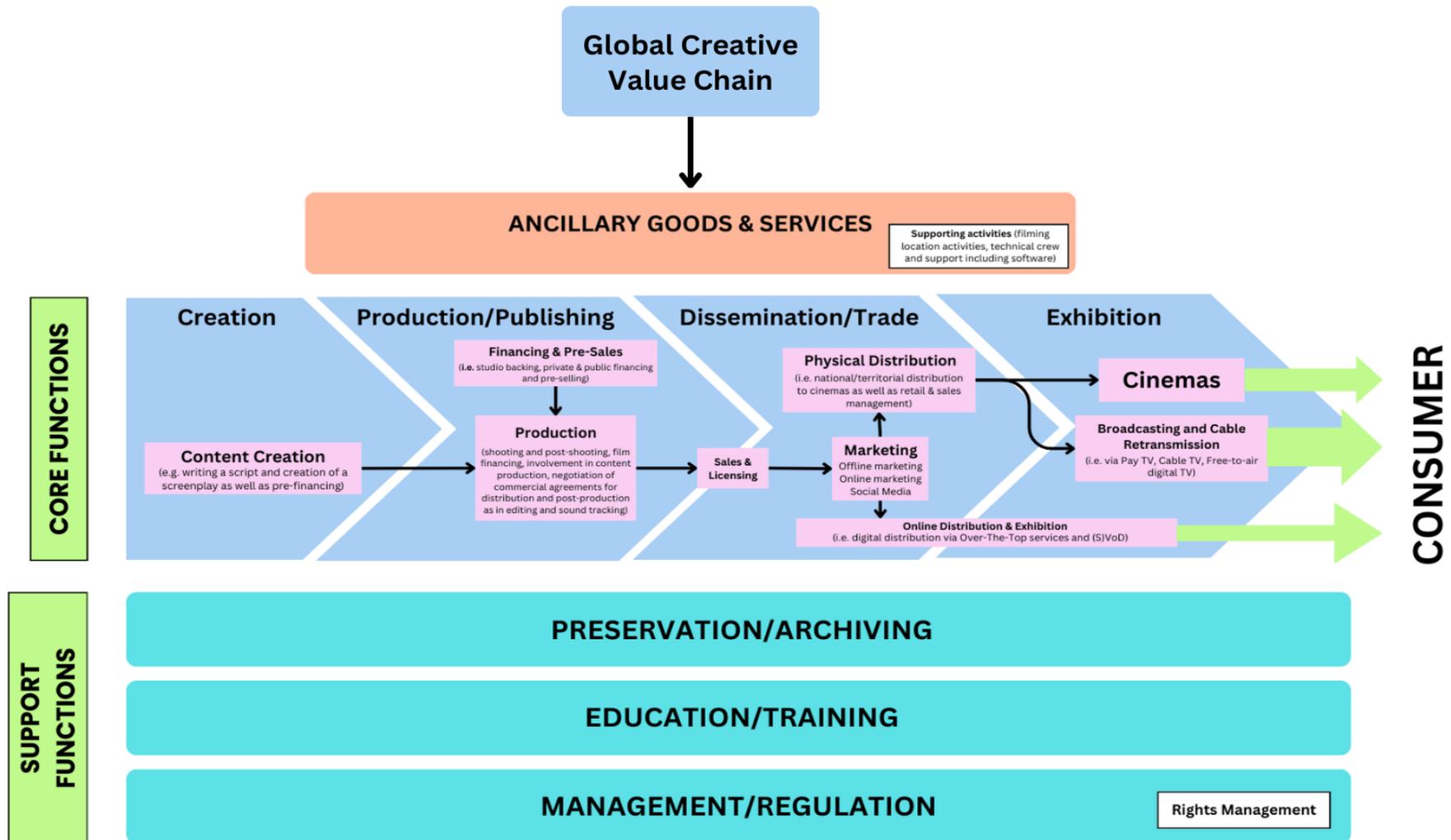
tambahan sehingga menjadi lebih mudah diakses dan hemat biaya. Meskipun tersedia layanan *streaming*, penayangan film di bioskop masih bermanfaat dan penting dalam pemasaran karena digunakan untuk menentukan tahap selanjutnya dalam distribusi. Hingga saat ini, perusahaan-perusahaan produksi film masih bersaing untuk mendapatkan slot di bioskop, dan beberapa film bahkan dirilis secara *online* (De Voldere et al., 2017). Sementara untuk penjualan DVD telah menurun sejak tahun 2008 akibat dari pembajakan dan peralihan ke *streaming*. Hal ini juga dialami oleh TV berbayar, dimana adanya persaingan dari layanan *over-the-top* (OTT) dan penyedia layanan *Video-on-Demand* ((S)VoD), termasuk platform seperti Netflix (De Voldere et al., 2017). Pada tahap ini terdapat elemen eksploitasi, yang memberi peluang bagi produser, investor, dan distributor untuk mengeksploitasi hak cipta (Finney, 2022). Hal ini mencakup perilisan di bioskop, penjualan atau penyewaan DVD dan VHS, VoD, *streaming*, pengunduhan, siaran gratis, hak pengarsipan, serta produksi ulang, prekuel, dan sekuel. Pemasaran pada tahap ini dilakukan oleh distributor dan penyelenggara ekshibisi secara regional sesuai target wilayah. (Finney, 2022)

1.4.2.2 Fungsi Pendukung

Menurut De Voldere et al. (2017) terdapat tiga fungsi pendukung yang berperan sebagai elemen penting untuk membantu meningkatkan dan menopang fungsi utama, yaitu *preservation/archiving*, *education/training*, dan *management/regulation* terkait hak kepemilikan. Pada fungsi pertama yaitu *preservation/archiving* dimana berfokus pada penyimpanan dan pengarsipan film (De Voldere et al., 2017). Dalam *Global Film Value Chain*, *Video on Demand* (VOD) dapat menjadi salah satu bentuk pengarsipan. Terdapat beberapa contoh dari layanan *streaming* seperti Netflix, Hulu, Apple TV, dan lain sebagainya yang masih menyediakan film-film dari beberapa tahun yang lalu untuk dapat diakses oleh pelanggannya. Pada fungsi *education/training*, meliputi pendidikan formal dan non-formal di bidang budaya, membantu mengembangkan keterampilan, menyalurkan pengetahuan, dan meningkatkan kesadaran dalam kegiatan budaya (De Voldere et al., 2017). Dalam *Global Film Value Chain*, pendidikan atau pelatihan sangat dibutuhkan terutama bagi para aktor agar dapat mendalami karakter dalam film tersebut. Untuk fungsi yang terakhir yaitu *management/regulation* terkait hak kepemilikan melibatkan institusi, lembaga pemerintah, atau perusahaan swasta untuk menetapkan perlindungan hak cipta dari suatu film sesuai dengan regulasi yang telah ditetapkan (De Voldere et al., 2017).

1.5 Sintesa Pemikiran

Mengacu pada bagan sintesa pemikiran yang telah dibuat (gambar 1.4), penulis berfokus pada pemetaan proses produksi pembuatan film "Poor Things" secara keseluruhan dengan menggunakan konsep *Global Creative Value Chain* terutama pada salah satu cabangnya yaitu *Global Film Value Chain*. Konsep ini berfokus untuk menganalisis dan mengetahui proses produksi hingga pendistribusian secara menyeluruh dari sebuah film yang melibatkan aktor-aktor lintas batas negara. Terdapat dua komponen dari *Global Film Value Chain* yaitu fungsi utama dan fungsi pendukung. Dalam fungsi utama, terdapat empat tahapan fragmentasi yaitu *creation*, *production/publishing*, *dissemination/trade* dan diakhiri dengan tahapan *exhibition* sebelum sampai ke konsumen. Sementara pada fungsi pendukung terdapat tiga klasifikasi untuk membantu fungsi utama yaitu *preservation/archiving*, *education/training*, serta *management/regulation*.



Gambar 1.4 Bagan Sintesa Pemikiran

Sumber: Penulis

1.6 Argumen Utama

Berdasarkan penjelasan yang terdapat di latar belakang, penulis berargumen bahwa terdapat aktivitas lintas batas negara dalam proses pembuatan hingga pendistribusian film "Poor Things" sesuai dengan konsep *Global Film Value Chain* milik De Voldere et al. Dalam *core function* yang mencakup tahap *creation*, *production/publishing*, *dissemination/trade*, dan *exhibition/transmission* pada produksi film "Poor Things" terdapat aktivitas kolaborasi antar negara. Pada tahap *creation*, salah satu aktivitas lintas batas negara terlihat dalam penulisan naskah film, dimana film ini diadaptasi dari novel karya Alasdair Gray, seorang penulis asal Skotlandia dengan judul yang sama. Film ini diadaptasi dan disutradarai oleh Yorgos Lanthimos, yang berkebangsaan Yunani, dan naskahnya ditulis oleh Tony McNamara, seorang penulis naskah asal Australia. Pada tahap *production/publishing* keterlibatan berbagai studio dari berbagai negara juga terlihat, salah satunya Cheap Shot, sebuah studio asal Inggris yang menyediakan jasa *visual effect* (VFX). Pada tahap *dissemination/trade* hingga tahap *exhibition/transmission* terdapat keterlibatan dengan distributor lokal bioskop hampir di semua negara. Sementara pada *support function* untuk *preservation/archiving* dapat dilihat dengan ketersediaan film "Poor Things" pada berbagai layanan VoD, seperti Amazon Prime Video, Apple TV+, dan Hulu. Selain itu, untuk *support function* *education/training* lebih berfokus pada sejumlah aktor yang melakukan pelatihan agar lebih mendalami karakter yang mereka mainkan dan meningkatkan kemampuan aktingnya. Untuk *support function* terakhir, yaitu

management/regulation dipegang oleh Searchlight Pictures untuk mendistribusikan film "Poor Things" ke berbagai negara.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus. Menurut Creswell (2014), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami suatu fenomena-fenomena yang ada secara mendalam dengan interpretasi dan analisis yang bersifat deskriptif. Sementara tujuan dari penelitian studi kasus adalah untuk memberikan gambaran secara mendetail dan menyeluruh terkait latar belakang, sifat-sifat, serta karakteristik yang khas dari suatu kasus, ataupun status dari individu tersebut, yang kemudian akan menjadikan suatu hal yang bersifat umum (Rusandi & Rusli, 2021).

Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, penulis diharapkan dapat menjelaskan proses fragmentasi dari produksi hingga pendistribusian film "Poor Things". Tujuan dari penelitian deskriptif sendiri adalah untuk menjelaskan dan menggambarkan mengenai bagaimana suatu fenomena dalam proses produksi dari film "Poor Things" yang melibatkan berbagai pihak lintas batas negara. Diharapkan dengan menggunakan penelitian deskriptif penulis dapat menemukan jawaban dari rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya.

1.7.2 Jangkauan Penelitian

Sesuai dengan yang telah disebutkan pada rumusan masalah, maka penelitian ini hanya akan membahas mengenai fragmentasi film "Poor Things" pada tahun 2020-2024. Pemilihan tahun didasarkan pada proses pra-produksi yang dimulai pada tahun 2020 hingga pada akhirnya resmi dirilis pada tahun 2023 hingga 2024.

1.7.3 Teknik Pengumpulan data

Dalam suatu penelitian, pengumpulan data merupakan salah satu tahapan yang sangat penting. Hal ini dikarenakan jika terdapat kesalahan dalam mengumpulkan data atau ketidaksempurnaan dalam mengumpulkan data, maka hasil penelitian tidak dapat dipertanggungjawabkan karena datanya tidak kredibel atau dapat dipercaya (Rahardjo, 2011). Menurut Irwin (2013), analisis sekunder menggunakan data yang telah tersedia untuk mengembangkan pengetahuan sosial ilmiah dan/atau metodologis yang baru. Untuk itu, dalam penelitian ini data serta sumber yang digunakan untuk mendukung penelitian ini adalah data sekunder yang bersifat kredibel seperti media massa, situs IMDb, situs resmi perusahaan Element Pictures, *film credit*, *production notes*, serta penelitian terdahulu yang berkaitan dengan proses produksi film "Poor Things".

1.7.4 Teknik Analisis Data

Dalam menggunakan penelitian kualitatif, dibutuhkan metode analisis data yang dapat dipertanggungjawabkan kredibilitasnya karena bersifat iteratif

atau adanya pengulangan antara pengumpulan dan analisis data (Sarosa, 2021). Beberapa tahapan dalam menganalisis data kualitatif dimulai dengan mengumpulkan dan mereduksi data, setelah itu dilanjutkan dengan menarik kesimpulan dari data yang sudah ditemukan dan diakhiri dengan melakukan verifikasi kesimpulan. Tujuan dilakukannya verifikasi adalah untuk memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan didukung oleh data yang telah dikumpulkan dan direduksi pada tahapan awal analisis (Sarosa, 2021). Berdasarkan hal tersebut, penulis menggunakan data kualitatif dalam memaparkan pemetaan *Global Film Value Chain* dalam studi kasus film "Poor Things". Teknis analisis data kualitatif membantu penulis dalam menganalisis setiap tahap produksi dalam pembuatan film "Poor Things" hingga siap didistribusikan secara global. Selain itu, data kualitatif juga digunakan untuk memahami adanya keterlibatan aspek-aspek lintas batas negara sesuai dengan konsep *Global Film Value Chain*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian bertujuan untuk menjelaskan isi dan pembahasan pada Bab I (pendahuluan) hingga Bab IV (penutup). Dalam penelitian ini, sistematika penulisan yang digunakan sebagai berikut:

BAB I memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka berpikir, sintesa pemikiran, argument utama, serta metodologi penelitian yang digunakan terkait proses pemetaan film *Poor Things*.

BAB II membahas mengenai fungsi utama yang terdapat pada *Global Film Value Chain* terkait *creation, production/publishing, dissemination/trade,* dan *exhibition* pada produksi film "Poor Things".

BAB III membahas mengenai fungsi pendukung yaitu (1) *preservation/archiving;* (2) *education/training;* dan (3) *rights management/regulation* pada film "Poor Things".

BAB IV berisi kesimpulan dari penelitian terkait pemetaan pada Bab II dan Bab III. Selain itu, penulis juga memberikan saran-saran agar penelitian ini dapat berkembang kedepannya.