

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan transformasi digital, membuat masyarakat menjadi bergantung pada teknologi dan internet. Perubahan signifikan tampak pada perubahan perilaku masyarakat dalam melakukan pekerjaan hingga mencari hiburan. Salah satu perubahan yang tampak adalah perubahan perilaku konsumen media hiburan dari menonton film di bioskop menjadi melalui situs streaming. Saat ini sudah banyak muncul platform serta aplikasi yang digunakan untuk menonton media hiburan film, dengan akses yang lebih mudah dan konten eksklusif yang ditawarkan menjadi pertimbangan masyarakat untuk bergeser pada platform streaming. Netflix merupakan salah satu perusahaan layanan streaming site yang saat ini menguasai industri perfilman global. Perusahaan milik Amerika Serikat ini memiliki jumlah pelanggan lebih dari 260 juta menjadikan Netflix platform layanan streaming site terbesar secara global (Durrani & Allen, 2024).

Saat ini, industri film global mengalami perkembangan yang pesat terutama pada industri film milik Amerika Serikat dan Inggris. Perkembangan bermula sejak adanya keputusan Inggris untuk memberikan intensif pajak yang signifikan bagi produksi film yang memiliki unsur karakter, background serta warisan milik Inggris (Government of UK, 2020). Netflix memperluas ekspansinya ke studio film Inggris yang telah menjadi pusat utama produksi Amerika, khususnya pada film dan *high-end TV* yang dapat diakses melalui platform streaming. Pada tahun 2023, total

investasi produksi film dan *high-end TV* Amerika di Inggris mencapai 4,23 miliar euro (British Film Institute, 2024). Film dan *high-end TV* produksi Amerika yang memiliki latar belakang tempat di Inggris banyak menarik perhatian masyarakat global seperti Bridgerton series, Avengers End Game, Barbie, The Crown, Enola Holmes, dan masih banyak lagi.

Bridgerton merupakan salah satu serial unggulan Netflix yang merupakan adaptasi dari novel karya Julia Quinn. Novel Bridgerton yang telah menerima penghargaan Best Seller New York Times ini pertama kali diterbitkan pada tahun 2000 hingga 2006 dengan jumlah delapan serial buku (Quinn, n.d.). Sejak awal penayangan serial Bridgerton selalu masuk dalam list Most Popular TV Netflix.

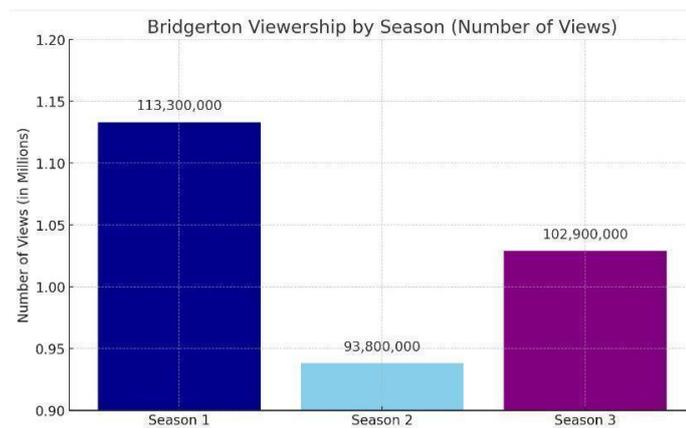


Most Popular TV (English)			
As of October 6, 2024			
TITLE	HOURS VIEWED	RUNTIME	VIEWS
1 Wednesday: Season 1	1,718,800,000	6:49	252,100,000
2 Stranger Things 4	1,838,000,000	13:04	140,700,000
3 DAHMER: Monster: The Jeffrey Dahmer Story	1,031,100,000	8:55	115,600,000
4 Bridgerton: Season 1	929,300,000	8:12	113,300,000
5 The Queen's Gambit: Limited Series	746,400,000	6:37	112,800,000
6 Bridgerton: Season 3	846,500,000	7:59	106,000,000
7 The Night Agent: Season 1	803,200,000	8:11	98,200,000
8 Fool Me Once: Limited Series	629,800,000	6:25	98,200,000
9 Stranger Things 3	716,100,000	7:33	94,800,000
10 Bridgerton: Season 2	797,200,000	8:30	93,800,000

Gambar 1.1 List Most Popular TV
Sumber: Website (Netflix)

Pada awal penayangan musim pertama, Bridgerton memiliki banyak peminat namun pada musim kedua mengalami penurunan cukup drastis karena kemunculan beberapa film dan serial baru yang juga memiliki latar belakang tempat dan historis Inggris seperti The Crown. Pada proses produksi musim ke 3 yang diawali dengan berita produksi pada Juli 2022 (Romero & Bentley, 2024), Netflix

melakukan pemasaran yang dapat menarik loyalitas penonton Bridgerton pada awal season dengan mengajak para penggemar untuk turut merasakan experience era Regency di Inggris. Melalui beberapa event seperti Bridgerton Wedding Fan, The Queen's Ball : A Bridgerton Experience, Bridgerton Promenade, Netflix tidak hanya menjual film namun juga experience kehidupan bangsawan di era Regency UK yang menjadi daya tarik tersendiri (Romero, 2024). Terbukti pada Bridgerton musim ke 3, penonton serial tersebut kembali meningkat (lihat gambar 1.2).



Gambar 1.2 Diagram Jumlah Penonton Serial Bridgerton
Sumber: *Most Popular TV (English) by Tudum Netflix*
Catatan : Direkontruksi ulang oleh penulis

Pada penelitian terdahulu, Netflix merupakan bentuk dari layanan *streaming* untuk mengatasi penurunan industri perfilman melalui bioskop karena adanya pandemi COVID-19 dan *lockdown*. Dengan studi kasus industri perfilman Korea Selatan, terbukti bahwa Netflix memegang pengaruh yang cukup besar pada industri perfilman secara global. Adanya perubahan budaya konsumsi film masyarakat global akibat pandemi COVID-19 menjadikan layanan *streaming* khususnya Netflix yang memiliki pangsa pasar lebih luas dibandingkan platform

layanan *streaming* lainnya berkembang pesat dan menjadi transformasi pemasaran distribusi ekspor produk budaya film (Laily & Purbantina , 2021).

Penelitian terdahulu yang lainnya menyebutkan bahwa kemajuan teknologi era digital mendorong sebuah perusahaan produksi film untuk memaksimalkan cara promosi menggunakan media internet (Mutiara, Hermansyah, & Nasichah, 2023). Dalam strategi pemasaran film, sebuah perusahaan perlu memperhatikan aspek komunikasi dan media untuk meningkatkan loyalitas dan daya tarik penonton. Berdasarkan penelitian terdahulu, maka dalam penelitian ini akan menjelaskan strategi pemasaran yang dilakukan Netflix dalam mempertahankan loyalitas pelanggan dan meningkatkan penonton pada serial *Bridgerton* yang sempat mengalami penurunan penonton di musim ke-2.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang sebelumnya yang telah membahas produksi, pemasaran dan juga penghargaan pada Serial *Bridgerton* musim 3, maka rumusan masalah yang ditemukan penulis adalah **Bagaimana pemetaan *Global Film Value Chain* pada produksi Netflix serial *Bridgerton* musim ke 3 tahun 2022 - 2024?**

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini secara umum merupakan penelitian untuk memenuhi persyaratan kelulusan program sarjana S1 Program Studi Hubungan Internasional,

Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik Universitas Pembangunan Nasional
“Veteran” Jawa Timur.

1.3.2 Tujuan Khusus

Penelitian ini memiliki tujuan khusus untuk mengetahui rangkaian proses pemetaan pada produksi serial Bridgerton musim 3 yang diproduksi oleh Netflix dan Shondaland. Penelitian ini menarik untuk diteliti karena adanya keterlibatan aktor non-negara dalam aktivitas lintas batas negara dan proses produksi.

1.4 Kerangka Pemikiran

1.4.1 *Global Value Chain*



Gambar 1.3 Model Global Creative Value Chain

Sumber: (De Voldere, 2017)

Catatan: Gambar model diolah oleh penulis berdasarkan sumber.

Global Value Chain (GVC) merupakan konsepsi yang mengacu pada pemetaan proses produksi barang atau jasa dalam lintas batas negara. Pada tahapan tersebut, masing – masing negara memiliki peran dalam semua aktivitas produksi.

Analisis *Global Value Chain* memiliki fokus pada aktivitas penambahan nilai dari konsep dan produksi yang memberikan pandangan holistik tentang industri global secara atas ke bawah maupun bawah ke atas (Gerry & Timothy Sturgeon, 2005). Dalam proses pemetaan tahapan tersebut, perusahaan melakukan pengorganisasian untuk proses dan hasil produk yang maksimal, salah satunya melalui fragmentasi proses produksi. Penekanan utama dalam proses ini ada pada proses produksi yang terfragmentasi dan memerlukan koordinasi aktor dan perusahaan lintas batas negara. Proses ini melibatkan *Foreign Direct Investment* (FDI) dan perusahaan multinasional (MNC) sebagai penggerak utama.

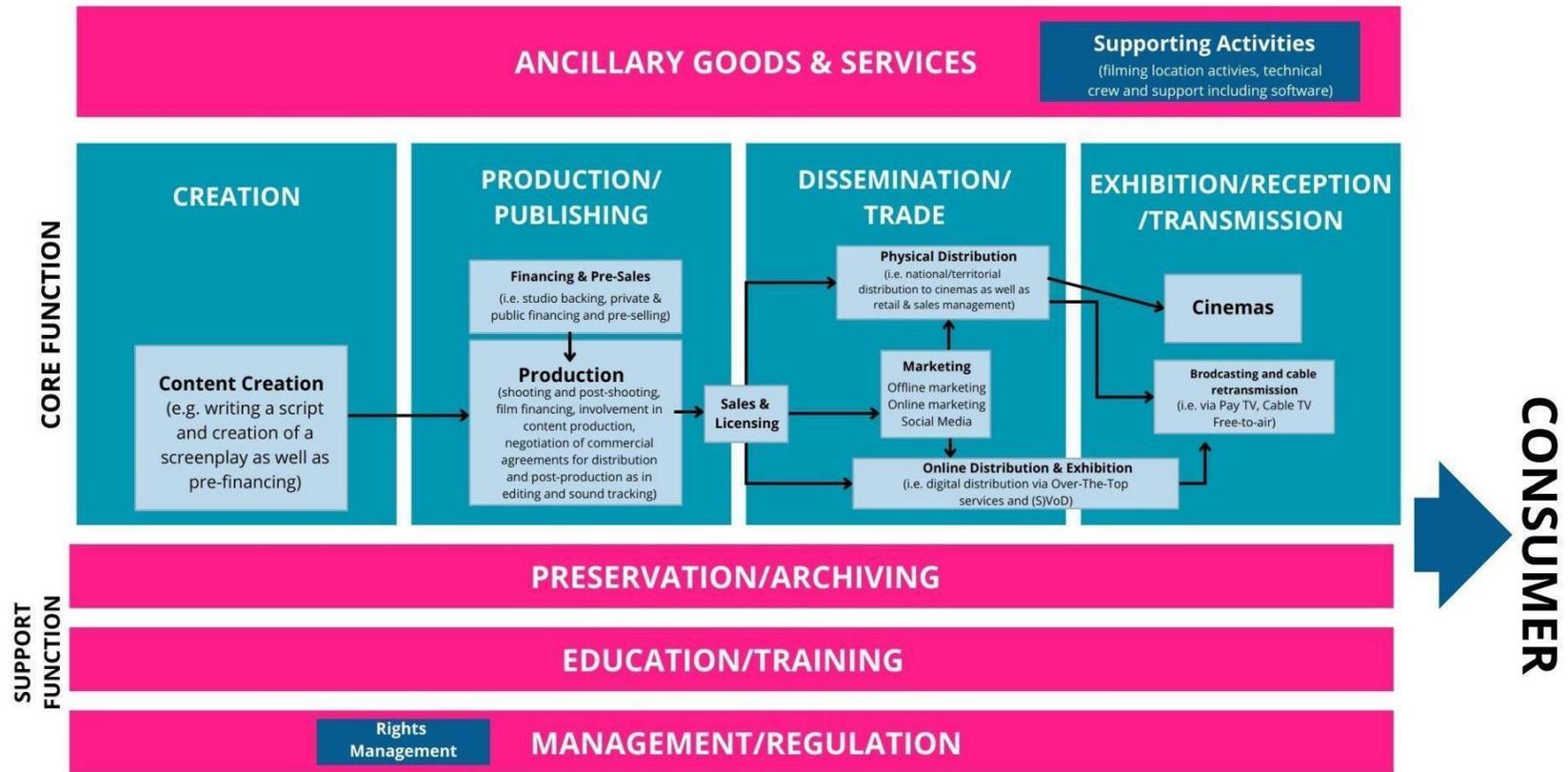
1.4.2 *Global Creative Value Chain*

Secara konsepsi, *Global Creative Value Chain* (GCVC) merupakan tahapan proses produksi pada industri kreatif memiliki struktur yang mirip dengan definisi *Global Value Chain* (GVC). Dalam GCVC fokus yang diberikan lebih pada karakteristik serta dinamika spesifik industri kreatif yang melibatkan proses pemetaan rantai nilai di setiap produksi barang atau jasa kreatif. Menurut De Voldere (2017) proses produksi yang terjadi dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu *core function* dan *support function*. Pada *core function* terdapat empat tahapan proses produksi yang meliputi *creation*, *production*, *dissemination*, dan *exhibition*. Selain *core function*, juga terdapat *support function* yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan rantai nilai kreatif yaitu manajemen dan administrasi serta hak kepemilikan. Setiap tahapan tersebut masing – masing akan melibatkan aktor dan perusahaan lintas batas negara yang berperan pada proses produksi.

1.4.3 Global Film Value Chain

Film merupakan industri ekonomi kreatif yang memiliki resiko tinggi dengan *highly capital-intensive*. Industri ini adalah industri kreatif dengan modal yang besar namun dengan pasar yang kurang pasti. Saat ini AS lebih sering menggunakan model *all in house* dimana satu perusahaan atau organisasi memiliki tanggung jawab pada pelaksanaan semua elemen rantai nilai produksi mulai dari penciptaan, produksi, desiminasi, pemasaran hingga distribusi. Setiap rantai nilai produksi dan tahapannya memiliki elemen vertikalnya masing – masing.

Definisi *film value chain* menurut Curtin dan Jhonson tidak jauh berbeda dengan de Voldere yang mengemukakan bahwa film value chain modern telah berkembang seiring perubahan globalisasi dan perkembangan industri film global. Proses produksi dan distribusi film saat ini jauh lebih kompleks dibandingkan dengan model tradisional industri film yang mendistribusikan produknya melalui bioskop. Saat ini industri film global memiliki keterlibatan dengan berbagai aktor global dari berbagai negara yang memungkinkan lokasi produksi film dan proses distribusinya dilakukan di beda negara. Perubahan ini juga menggeser cara distribusi melalui bioskop kini lebih fokus pada platform streaming dan eksibisi digital.



Gambar 1.4 Model Global Film Value Chain

Sumber: (De Voldere, 2017)

Catatan: Gambar model diolah oleh penulis berdasarkan sumber

1.4.3.1 *Core Function*

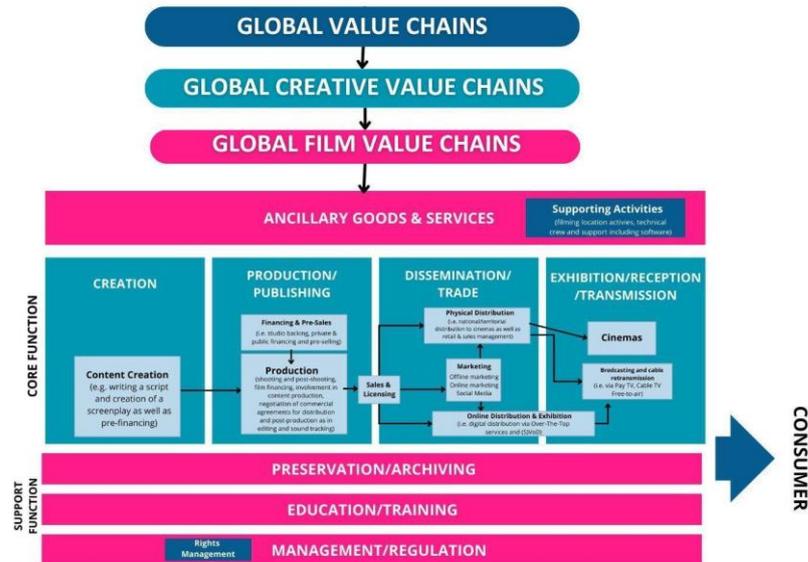
Core Function memiliki beberapa tahapan, yang pertama merupakan tahapan **Creation** yang berhubungan dengan aktivitas untuk menemukan ide untuk film yang akan diproduksi. Ide ini divalidasi dengan produser dan tim kreatif yang terlibat termasuk penulis skrip, direktor, dan sutradara yang akan terlibat pada proses produksi film tersebut. Tahap awal ini merupakan tahapan yang paling penting untuk menentukan keberlanjutan produksi. Tantangan pada tahap ini adalah memiliki modal untuk proses produksi keberlanjutan. Pendanaan suatu produksi film merupakan permasalahan yang kompleks ketika melibatkan beberapa investor yang berbeda. Tahapan yang kedua adalah **Production** yang menunjukkan aktivitas pembuatan barang dari mentah menjadi barang siap distribusi. Dalam produksi film, tahapan ini meliputi proses syuting hingga pasca syuting termasuk sutradara, pemeran film, *technical crew (lighting, sound, special effects)* dan editor. Produser juga memiliki peran penting pada proses ini untuk berkomunikasi dengan penulis script. Tahapan selanjutnya adalah **Dissemination** yang dilakukan setelah mendapat persetujuan dari sutradara, produser, dan investor pada proses final edit. Film yang sudah melewati proses ini lalu menyelesaikan proses lisensi secara internasional sebelum akhirnya dapat didistribusikan ke berbagai negara. Dalam konsepsi de Voldere (2017), Media (*Subscribed*) **Video-on-Demand (SVoD)** dan **Over-The-Top (OTT)** merupakan media yang biasa digunakan untuk proses distribusi film. Tahapan akhir pada *core function* adalah tahapan **Exhibition**, tahapan ini memiliki fungsi untuk menyediakan pengalaman bagi konsumen. Menurut de Voldere (2017) ada beberapa bentuk dalam melakukan *exhibition* yaitu

melalui Bioskop yang menjadi sumber pemasukan terbesar bagi film. Selanjutnya penjualan dan sewa DVD/VHS, *Pay per View* namun saat ini bentuk tersebut sudah jarang memiliki peminat. Yang terakhir dan yang dapat menarik perhatian konsumen saat ini adalah siaran berlangganan.

1.4.3.2 Support Function

Support function memiliki fungsi yang menjadi penunjang *core function* untuk dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Fungsi ini terdiri dari tiga kelompok yaitu *Management* atau *Regulation* yang merupakan fungsi terkait administrasi untuk memastikan film yang telah diproduksi telah mematuhi standar industri global, syarat hukum, dan pedoman etika yang ada. Kelompok ini juga mencakup pada proses perolehan izin lisensi dan hak cipta yang disebut juga dengan *rights management*. Kelompok fungsi yang kedua yaitu *Education* atau *Training*, yang menekankan pada pengembangan keahlian, pengetahuan dan ketrampilan pemeran film yang terlibat. Yang terakhir adalah *Preservation* atau *Archiving* yang merupakan upaya dalam memelihara unsur warisan budaya dan signifikansi sejarah film yang dilakukan secara digitalisasi. Elemen yang terdapat pada fungsi ini mencakup film *restoration*, *archival storage*, *digital archiving* dan *cultural heritage preservation*.

1.5 Sintesa Pemikiran



Gambar 1.5 Bagan Sintesa Pemikiran
Sumber : Penulis

Berdasarkan bagan sintesa pemikiran yang telah dipaparkan diatas, penulis menggunakan konsep *Global Creative Value Chain* yang digunakan untuk menjelaskan pemetaan proses produksi film. Keseluruhan fragmentasi dalam proses produksi film melibatkan berbagai aktor dan perusahaan lintas batas negara. Pada *Global Creative Value Chain* memiliki beberapa sektor model industri kreatif diantaranya *Film Value Chain* yang mencakup proses fragmentasi yang ada pada produksi film atau serial. Pada konsepsi *Film Value Chain* terdapat dua jenis fungsi diantaranya yaitu *core function* dan *support function* (De Voldere, 2017). *Core function* memiliki 4 elemen tahapan pada proses produksi film atau serial yaitu *creation*, *production*, *dissemination*, dan *exhibition*. Adapun *support function* diantaranya *preservation/archiving*, *education/training*, dan *management/regulation*.

1.6 Argumen Utama

Berdasarkan rumusan masalah serta sintesa pemikiran yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis mendapatkan argumen bahwa terdapat fragmentasi secara vertikal pada proses produksi serial Bridgerton yang membuktikan adanya aktivitas lintas batas negara dalam prosesnya. Konsep yang dikemukakan oleh De Voldere (2017) mengenai tahapan proses produksi serial Bridgerton melewati seluruh proses tahapan *core function* mulai dari *creation*, *production*, *dissemination*, dan *exhibition* dengan melakukan kolaborasi dengan berbagai aktor lintas batas negara. Aktor hingga latar belakang pada serial Bridgerton berasal dari berbagai negara. Pada tahapan *production* serial Bridgerton tidak hanya melibatkan tim Netflix asal AS namun juga negara lain khususnya UK. Pada tahapan *dissemination* dan *exhibition*, Netflix menggunakan media SVOD untuk menyebarkan serial ini. Pada *support function* pada serial ini memiliki fokus pada pembahasan mengenai manajemen hak kepemilikan Netflix dan Shondaland pada studi kasus produksi serial Bridgerton. Selama proses produksi, Netflix dan Shondaland berkolaborasi dalam menggunakan elemen kepemilikan dalam proses produksi serial Bridgerton. Pada tahap terakhir akan muncul *copyrights* baru dari serial tersebut serta *tax credit* yang diberikan oleh pihak UK.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian ditentukan berdasarkan bagaimana cara penulis menganalisis dan mengolah data-data yang diterima menjadi sebuah penelitian baru. Metode penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk mendapatkan analisis pandangan penulis dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini akan menggunakan tipe penelitian Kualitatif Deskriptif. Penelitian dengan tipe kualitatif deskriptif bertujuan untuk memberikan ringkasan langsung dan mendetail serta menemukan fakta dengan bermacam cara pengumpulan data (Lambert & Lambert , 2012)

1.7.2 Jangkauan Penelitian

Jangkauan penelitian dibuat dengan tujuan mengetahui sejauh mana penulis menganalisis masalah atau fenomena dalam penelitian. Dalam penelitian ini penulis memberikan batasan penelitian berdasarkan tahun dimana serial Bridgerton musim 3 mulai melakukan proses creation hingga exhibition yaitu tahun 2022 – 2024.

1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah pengumpulan data sekunder. Penulis mengumpulkan data aktor serta pihak lintas batas negara yang terlibat pada proses produksi serial Bridgerton yang dapat diakses oleh penulis serta berita dan *websites* dari sumber yang kredibel. Pengumpulan data berbasis data sekunder memerlukan kepekaan teoritik agar dapat menangkap makna dari sumber data yang ada. Menurut Kothari (2004) pada proses

pengumpulan data sekunder penulis harus memastikan validitas dan relevansi data sekunder yang ada untuk dapat menghasilkan analisis yang akurat dan reliabel. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data sekunder akan didapat melalui artikel berita, jurnal terdahulu, juga data tambahan yang didapat dari pihak kedua yang berhubungan proses produksi serial Bridgerton. Teknik pengumpulan data sekunder yang dilakukan dalam penelitian ini diambil dari *annual report* Netflix, *website* Tudum oleh Netflix, *website* Shondaland, sosial media milik Netflix dan Bridgerton, serta berita acara dan berita lain oleh pihak – pihak yang berperan pada proses produksi serial Bridgerton.

1.7.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses penulis menganalisa data dari sumber - sumber yang kredibel untuk diolah menjadi sebuah penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan kredibilitasnya. Pada penelitian “Pemetaan *Global Value Chain* Netflix pada Serial Bridgerton musim 3 tahun 2022 – 2024” menggunakan teknik analisis studi kasus. Definisi dari analisis studi kasus adalah teknik penelitian yang sistematis untuk menjamin kualitas hasil penelitian. Teknik ini merupakan teknik penelitian yang berupaya untuk membangun penjelasan suatu fenomena berdasarkan data yang telah dikumpulkan (Robert, 2014). Teknik ini berguna untuk studi kasus yang melibatkan data urutan waktu, analisis ini membantu mengidentifikasi tren atau perubahan yang terjadi dari waktu ke waktu.

1.7.5 Sistematika Penulisan

Dalam menulis penelitian yang baik, maka harus terdapat sistematika penulisan yang terorganisir dan memudahkan pembaca. Sistematika penulisan dibuat untuk relevansi dan keselarasan penelitian dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, teori dan jangkauan batasan penelitian yang ada.

Bab I, merupakan bab yang menjelaskan penelitian terdapat pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah, kerangka berpikir, sintesa pemikiran, argumen utama, metodologi penelitian dari judul yang ditentukan yaitu “Pemetaan *Global Value Chain* Netflix pada Serial *Bridgerton* musim 3 tahun 2022 – 2024”.

Bab II, merupakan bab yang menjelaskan analisa *core function* (*creation, production, dissemination, exhibition*) dalam produksi serial *Bridgerton* musim 3.

Bab III, merupakan bab yang menjelaskan analisa *support function* meliputi *management* atau *regulation, education* atau *training*, serta *preservation* atau *archiving* pada produksi serial *Bridgerton* musim 3.

Bab IV, merupakan bab yang membahas kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran yang dapat menjadi tinjauan bagi penelitian ini serta pengembangan untuk penelitian selanjutnya,