

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film merupakan media audio-visual yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat komunikasi budaya global dan komoditas ekonomi bernilai tinggi. Perkembangan teknologi sepanjang sejarah film telah meningkatkan kualitas suara, gambar, dan konten yang ditampilkan, sehingga memperkuat posisi film dalam industri kreatif global (Jensen, 2021). Proses produksi film melibatkan tahapan yang kompleks, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi, yang masing-masing menghasilkan nilai tambah bagi aktor-aktor yang terlibat dalam jaringan produksi.

Film Sonic merupakan film yang berawal dari serial video *game* yang dikembangkan oleh salah satu perusahaan Jepang yaitu Sega Sammy. Film ini dibantu oleh salah satu perusahaan industri besar Amerika yaitu Paramount Pictures. Sega merupakan perusahaan industri game yang didirikan oleh David Rosen, Ray LeMire dan Richard Stewart di Tokyo, Jepang tepatnya di Shinagawa. Awal berdirinya perusahaan Sega pada tahun 1950 dikenal dengan perangkat lunak game. Sega merupakan nama yang dibentuk untuk mewakili “*SErvice Game*” untuk memasarkan produk di negara Jepang (Sam Pettus, 2013). Perusahaan Sega adalah produsen mesin gim yang memanfaatkan kekayaan kreativitas, pengalaman hiburan, dan teknologi untuk menghasilkan produk-produk yang menawarkan pengalaman baru dan seru (Cooperation, 2013). Permainan video game perusahaan Sega pertama kali dirilis pada tahun 1991 pada konsol permainan Sega Mega Drive. Karakter pertama yang dimiliki ialah sonic dan satu tokoh antagonis yaitu Dr. Eggman (stekom, n.d.). Selain dari karakter Dr Eggman, game sonic juga memiliki karakter lain yang pasti diingat oleh pemain game sonic dari tahun game tersebut di rilis. Karakter pada game sonic dibagi menjadi tiga yaitu *pentagonists*, *neutral*, *antagonis*.

Paramount Pictures berkontribusi dalam produksi film Sonic the Hedgehog, Paramount

membuat sekuel yang diberi judul *Sonic the Hedgehog*. Paramount Pictures merupakan produser legendaris dan distributor global bagian hiburan yang berfokus pada film sejak tahun 1912. Perusahaan Paramount juga mengeluarkan film dalam bentuk DVD dan Blue-ray melalui Paramount Home Entertainment (Pictures, n.d.). Proses peralihan dari produksi video *game* menjadi sebuah film *Sonic*, menjadikan perusahaan lama terlihat kembali oleh global. Alur cerita pada film *Sonic 3* terinspirasi dari video *Sonic Adventure 2* di tahun 2001 dan *Shadow the Hedgehog* di tahun 2005 (Sonic, n.d.). Dengan hadirnya perusahaan game yang memproduksi film “*Sonic Hedgehog*” secara berkelanjutan, menjadikan *Sonic* menarik dimata konsumen terutama penggemar dan *gamer* *Sonic* di tahun 90an. Film *Sonic the Hedgehog* pertama sampai ketiga tidak hanya memikat para fans lama, tetapi karena *Sonic* yang memiliki genre unik dan tidak hanya fokus pada satu membuat film lebih menarik. Film *Sonic* memiliki genre animasi, laga, komedi, petualangan dan fantasi yang disenangi oleh anak anak juga (IMDb, n.d.).

Usaha yang dilakukan demi mencapai kesuksesan produksi film, Sega Sammy tidak hanya melakukan kolaborasi bersama Paramount Pictures. Terdapat beberapa perusahaan lain yang ikut membantu produksi film *Sonic*, diantaranya: Blur Studio, Marza Animation Planet dan Origin Film. Pemilihan *Sonic the Hedgehog 3* sebagai objek penelitian didasarkan pada sifatnya yang sangat representatif terhadap integrasi global dalam industri film modern. Dibandingkan dengan banyak film lain yang hanya terfokus pada satu negara atau satu studio, film ini melibatkan kolaborasi intensif antara perusahaan Amerika Serikat dan Jepang.

Terdapat beberapa faktor yang menjadikan *Sonic* lebih unggul dari film yang diadaptasi dari video gim lainnya. *Sonic* meraih kesuksesan film dari box office pada akhir pekan Desember 2024. *Sonic 3* memiliki skor penonton 98% dan salah satu film terpopuler pada tahun film tersebut rilis. *Sonic* juga berhasil meraih ulasan terbaik di semua metrik, karena film *sonic* dapat ditonton oleh berbagai kalangan (Tassi, 2024). Berbeda dengan salah satu film adaptasi video gim yang berjudul *Borderlands* dirilis di tahun 2024 sama seperti *Sonic 3*. *Borderlands* mendapatkan komentar yang kurang baik dari ulasan penonton (Iammers, 2024). Rolling Stone, David Fear seorang editor dan

kritikus menyampaikan pendapatnya bahwa film Borderlands tidak cocok dinikmati sebagian besar gamer, pecinta film dan tampilan CGI yang membosankan (Iammers, 2024).

Hasil pendapatan yang diraih oleh Sonic juga jauh lebih tinggi dari film Borderlands selama akhir pekan pembukaan, Sonic meraih 75 juta US Dolar sedangkan Borderlands hanya 15 juta US Dolar (Iammers, 2024). Pendapatan Box office pada film Sonic jauh lebih tinggi mencapai sekitar \$492,2 juta secara global (IMDPro, n.d.), sedangkan Borderlands hanya mencapai \$33 juta di box office (IMDPro, n.d.). Berikut tabel yang menunjukkan daftar film adaptasi video game 5 tahun terakhir:

<b>TAHUN</b>	<b>JUDUL FILM</b>
2021	Mortal Kombat
2021	Resident Evil: Welcome to Raccoon City
2021	Werewolves Within
2022	Uncharted
2022	Sonic the Hedgehog 2
2023	Gran Turismo
2023	Five Nights at Freddy's
2023	The Super Mario Bros. Movie
2023	Resident Evil: Death Island
2024	Borderlands
2024	Sonic the Hedgehog 3
2025	A Minecraft Movie
2025	Five Nights at Freddy's 2
2025	Until Dawn
2025	Mortal Kombat 2

tabel 1.1Daftar Tabel Film Adaptasi Video Game 5 tahun terakhir

Data: Box Office Mojo (Mojo) Catatan:  
dibuat oleh penulis

The Super Mario Bros merupakan film adaptasi yang memiliki pendapatan Box Office tertinggi, lalu diikuti oleh A Minecraft Movie dan setelahnya film Sonic the Hedgehog 3. Namun Sonic the Hedgehog 3 memiliki interkonektivitas yang lebih tinggi dari kedua film tersebut, mulai dari rumah studio yang bekerja selama produksi film, aktor yang berperan serta tempat shooting selama pembuatan film. Sonic the Hedgehog 3 memperlihatkan seluruh tahapan produksi hingga distribusi sesuai dengan konsep dan tahapan Global Film Value Chain milik De Voldere.

Penelitian terdahulu yang membahas mengenai film kebanyakan meneliti bagian teks budaya dan media komunikasi. Penelitian sebelumnya menganalisis film dari aspek sosial, kritik budaya, pesan moral pada film atau makna simbolik yang terkandung pada film dengan menggunakan pendekatan framing. Fokus penelitian sebagian besar membahas isi film seperti, alur cerita, narasi, nilai dan ideologi. Pada tulisan tersebut belum membahas secara mendalam mengenai produksi dan distribusi dalam aspek industri global.

Salah satu penelitian yang berjudul “Analisis Semiotika isi pesan pada film *Miracle in Cell No.7*”, menjelaskan bahwa tulisan tersebut bertujuan untuk mengetahui isi pesan moral yang tertera pada film (Sayoga, 2020). Berbeda dengan tulisan yang berjudul “Analisis Teknik Pengambilan Gambar Sinematografi dalam Film Pendek 05.55” penelitian tersebut berfokus pada pengambilan gambar pada film (Amalia, 2023). Selain itu, terdapat judul penelitian yang membahas aspek industri, namun bersifat persial, yang dikaji hanya lewat OTT dan berfokus pada satu tahap tertentu. Seperti tulisan milik Zhao dan Hasrul berjudul “The Economic and Cultural Impacts of OTT Platforms on the Film Industry: A Systematic Literature Review” (HASHIM, 2025).

Berbeda dengan penelitian terdahulu, tulisan ini membahas film dari berbagai faktor dan lebih spesifik lewat konsep *Global Value Chain* dalam industri kreatif. Penelitian menekankan keterlibatan aktor lintas batas negara, rumah produksi/studio yang terlibat, platform serta mekanisme kerja sama internasional yang membentuk nilai ekonomi film. Dengan demikian perbedaan penelitian penulis terletak pada fokus analisa dan fokus kajian.

Untuk memahami dinamika tersebut, penelitian ini menggunakan teori *Global Value Chain*

(GVC) yang dikembangkan oleh De Voldere. Konsep ini menekankan pentingnya memetakan alur aktivitas global yang membentuk nilai sebuah produk mulai dari penciptaan ide, produksi, hingga distribusi internasional serta mengidentifikasi aktor, negara, dan perusahaan yang berperan dan terkait dengan jaringan produksi internasional (Wijayati, n.d.). Pendekatan GVC sangat relevan bagi industri film karena memungkinkan analisis terhadap bagaimana nilai ekonomi dan kreatif tercipta dan dialirkan dalam jaringan produksi yang melibatkan banyak negara.

Pemilihan *Sonic the Hedgehog 3* sebagai objek penelitian didasarkan pada sifatnya yang sangat representatif terhadap integrasi global dalam industri film modern. Film Sonic melibatkan kolaborasi intensif antara 2 perusahaan asing, memanfaatkan tenaga kerja kreatif dari beberapa negara, menggunakan studio dan lokasi syuting internasional, serta menerapkan strategi distribusi global yang agresif. Selain itu, waralaba Sonic memiliki sejarah panjang sebagai ikon budaya populer global, sehingga menyediakan konteks pasar, ekonomi, dan budaya yang kaya untuk dianalisis melalui perspektif GVC.

Berdasarkan karakteristik tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memetakan rantai nilai global dalam produksi *Sonic the Hedgehog 3*, mengidentifikasi negara dan aktor yang terlibat pada setiap tahapnya, serta menganalisis bagaimana nilai ekonomi diciptakan, dialirkan, dan ditangkap oleh berbagai pihak dalam jaringan produksi film internasional. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap kajian *Global Value Chain* dalam industri kreatif, serta memberikan gambaran empiris mengenai dinamika produksi film global pada era modern.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang disusun, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah **“Bagaimana penerapan *Global Value Chain* pada film *Sonic the Hedgehog 3* pada tahun 2022-2024?”**

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum Penelitian**

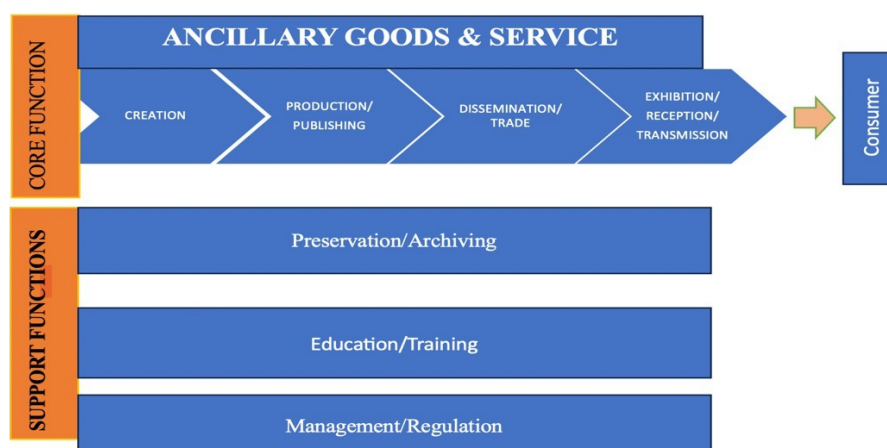
Secara umum, penelitian ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah, baik dalam pengembangan pengetahuan maupun sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang terkait.

### 1.3.2 Tujuan Khusus Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan konsep *Global Value Chain* dalam industri film internasional serta mengidentifikasi tahapan-tahapan *Global Value Chain* yang terdapat dalam proses produksi film *Sonic the Hedgehog 3* tahun 2024. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran aktor-aktor internasional yang terlibat dalam rantai nilai global film, termasuk bentuk kerja sama lintas negara yang terjadi. Penelitian ini juga bertujuan untuk menilai implikasi penerapan *Global Value Chain* terhadap industri film global, khususnya dalam konteks produksi film *Sonic the Hedgehog 3*.

## 1.4 Kerangka Berpikir

### 1.4.1 *Global Creative Value Chain*



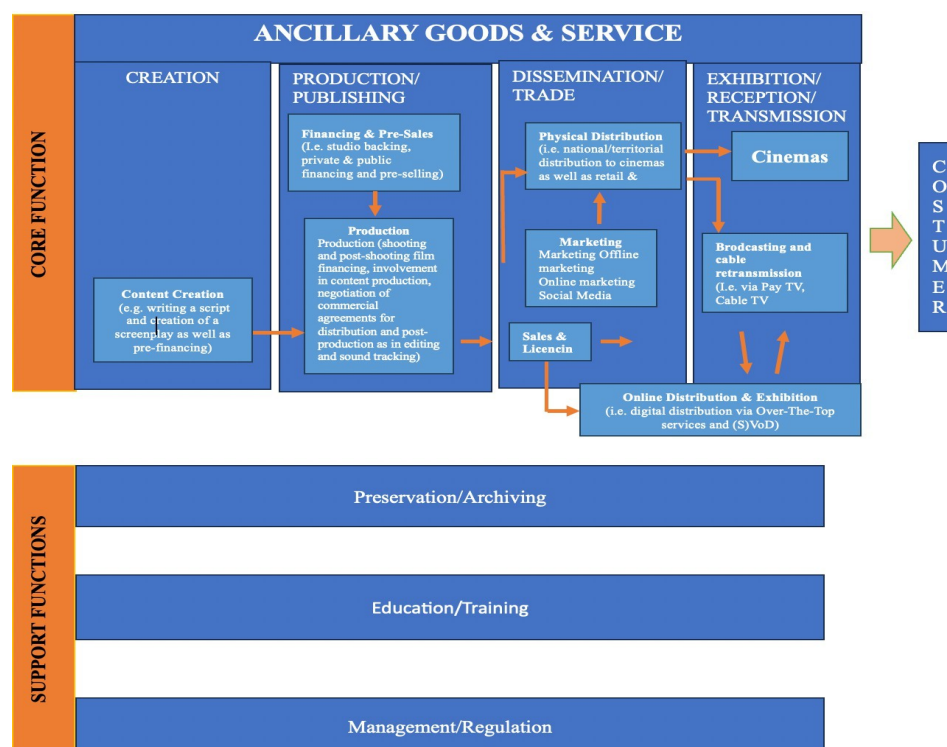
Gambar 1. 1 *Model Global Creative Value Chain*

Sumber: De Voldere (2017)

Catatan: Gambar dibuat oleh penulis berdasarkan acuan dari sumber

Konsep *Global Value Chain* memiliki rangkaian tahapan yang dilakukan perusahaan dalam memahami produksi barang atau jasa sampai membentuk rantai nilai. Konsep tersebut menjelaskan pasar kurang maksimal hasilnya jika hanya menggunakan satu perusahaan saja. Dalam produksi film memerlukan produksi dan distribusi tingkat lintas batas geografis negara, tujuannya adalah mencapai kesuksesan dalam sebuah industri. Setiap perusahaan akan melakukan proses fragmentasi pada setiap proses produksinya, pada langkah tersebut maka diperlukan kerja sama lintas batas negara, tujuannya untuk mencapai hasil yang maksimal. konsep *Global Value Chain* relevan digunakan pada industri kreatif, karena tahap yang dilewati mulai dari pra produksi, produksi dan promosi nya.

### 1.4.2 Global Film Value Chain



Gambar 1. 2 Model *Film Value Chain*

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

Catatan: Gambar dibuat oleh penulis berdasarkan acuan dari sumber.

#### 1. Core Function

Pada konsep *Global Value Chain* milik De Voldere, ada bagian *Core Function* dan *Support Function*. *Core Function* dibagi menjadi 4 tahapan yaitu : *Creation* (kreasi),

*Production/publishing* (produksi), *Dissemination/trade* (distribusi), *exhibition/transmission* (eksibisi) (Voldere, 2017). Tahap *Creation* merupakan tahapan awal yang meliputi proses pencarian ide produk pada tahap pra-produksi, melibatkan produser dan sutradara dalam proses pembuatan film. Tahap *creation* juga meliputi penulisan naskah film, pengeluaran atau dana yang akan dikeluarkan selama proses produksi film berlangsung (Voldere, 2017).

Tahap kedua *Production/ Publishing* tahap ini dilakukan setelah penulisan naskah. Menurut (Voldere, 2017) Tahap *Production/ Publishing* merupakan tahapan proses yang dimana sebuah barang yang awalnya hanya bentuk mentah lalu berubah menjadi barang yang siap untuk didistribusikan. Tahap kedua meliputi pengembangan proses film berlangsung. Proses ini melibatkan banyak staf dari perusahaan/studio selama produksi film. Bagan ini meliputi *Casting*, kameramen, produser, dan editor (Voldere, 2017). Jika produksi dalam konteks film tahap tersebut melingkupi seluruh rangkaian kegiatan mulai proses syuting dan pasca syuting. Tahapan tersebut melibatkan seluruh tim teknis, mulai dari peran sutradara, aktor pemeran pada film, tim audio, tim pencahayaan, tim yang menciptakan efek khusus dan editor, peran setiap kru sangat berperan penting pada proses produksi (Sinaga, 2026).

Tahap selanjutnya *Dissemination/trade*, film akan melewati tahap penyebaran dan hal tersebut dilakukan oleh distributor yang beroperasi di berbagai wilayah. Tahap ini tujuannya untuk mendapatkan hak penyiaran dari distributor nasional agar dapat dipasarkan lebih luas dan mendapatkan kesepakatan atas hak siar film (Voldere, 2017). Tahap terakhir yaitu *exhibition/transmission*, tahap tersebut merupakan dibentuknya wadah untuk memfasilitasi konsumen agar dapat menikmati karya yang sudah diproduksi oleh perusahaan produksi film. Tahap *exhibition/transmission* merupakan tahap dimana produk melewati tahap untuk perizinan internasional. Setelah itu produser akan meminta tim penjualan melakukan negosiasi di berbagai wilayah dengan distributor. Jika kedua belah pihak sudah setuju dengan hasil makan mereka akan mendapatkan hak eksploitasi dengan jangka waktu tertentu.

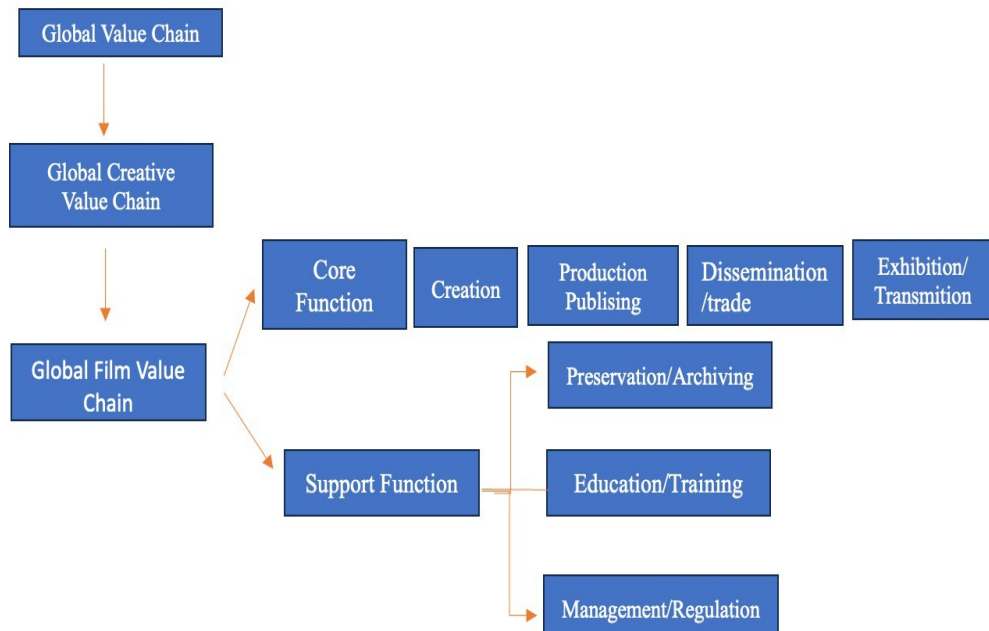
Pada proses *exhibition/transmission* terdapat beberapa platform yang dapat diakses oleh penonton diantaranya, Bioskop yang pendapatannya dihasilkan oleh box office, Penjualan DVD, dan siaran aplikasi berbayar (Voldere, 2017). Mengacu pada tulisan (Voldere, 2017) penulis setuju bahwa layanan platform yang paling umum dilakukan pada perjanjian tersebut ialah berlangganan *Video-on-Demand* (SVoD) dan *Over-The-Top* (OTT). Layanan platform tersebut paling menjual dan menarik para konsumen di era digital sekarang, karena mudah diakses hanya lewat aplikasi.

## **2. Support Function**

*Support Function* menurut tulisan De Voldere, merupakan bagian pendukung dari *Core Function*, Bagan ini digolongkan menjadi 3 tahapan, mulai dari: *preservation/archiving* (pemeliharaan/arsip), *education/training* (edukasi/pelatihan), *Management/regulation* (manajemen/regulasi). Tahap *presevation/archiving* merupakan tahapan penyimpanan/pemeliharaan, melakukan digitalisasi dan merawat materi film agar tetap aman dan dapat diakses sampai masa selanjutnya (Voldere, 2017). *Education/training* merupakan tahap pengembangan serta pembentukan keterampilan kru dan aktor melalui pelatihan, workshop, selama proses produksi film. *Management/regulation* adalah tahapan mengatur manajemen produksi dan memastikan kepatuhan pada regulasi, hukum dan hak cipta pada film. Tahap tersebut juga bertanggung jawab atas lisensi film secara internasional.

Pada tahapan *Management/regulation* hak kepemilikan memiliki tanggung jawab dalam mengelola administrasi dan pemberian hak cipta terhadap aspek aspek budaya (Sinaga, 2026). Terdapat beberapa hak yang diberikan pada sebuah produksi film, hak cipta sebuah film, Hak integrasi yang melarang penuh perubahan, distorsi yang dapat merusak reputasi pencipta, hak pada merek dagang seperti judul film, logo, nama karakter dan logo yang terdapat pada film. Hak distribusi dan Eksploitasi yang mengatur bagaimana film dapat ditampilkan, mencakup penayangan bioskop, *straming* pada layanan *platform* (SVOD/AVOD), televisi atau media fisik lainnya. Terakhir ada hak kontratual yang mana kontrak tersebut merupakan kontrak antara produser, aktor dan kru (SIP-R, 2022).

## 1.5 Sintesa Pemikiran



Gambar 1.3 Sintesa Pemikiran  
Sumber: Penulis

Pada kerangka berpikir tersebut penulis menggunakan konsep *Global Value Chain* untuk melakukan analisa pemetaan pada seluruh proses produksi secara terstruktur. Tahapan yang akan dilewati pada prosesnya ialah *Core Function* dan *Support Function*. *Core Function* dibagi menjadi 4 tahapan yaitu: *Creation* (kreasi), *Production/publishing* (produksi), *Dissemination/trade* (distribusi), *exhibition/transmission* (eksibisi). *Support Function* menurut tulisan De Voldere, merupakan bagian pendukung dari *Core Function*, Tahapan ini digolongkan menjadi 3 tahapan, mulai dari: *preservation/ archiving* (pemeliharaan/arsip), *education/training* (edukasi/pelatihan), *Management/regulation* (manajemen/regulasi).

## 1.6 Argumentasi Utama

Penulis menyampaikan argumen bahwa terdapat aktivitas dan tahapan produksi film *Sonic the Hedgehog 3*. Film Sonic telah melewati tahapan tahapan penting yang tertulis pada *Global Creative Value Chain*. Proses tersebut termasuk tahapan *core function* seperti *Creation*, *production*, *dissemination* dan *exhibition*. Pada tahapan *Creation* melibatkan aktor lintas batas negara seperti salah satu penulis yaitu, Pat Casey berasal dari Amerika Serikat dan Toru Nakahara

salah satu produser asal Jepang.

*Sonic the Hedgehog 3* merepresentasikan film tersebut melalui kolaborasi antara Sega Sammy sebagai pemilik kekayaan intelektual asal Jepang dan Paramount Pictures sebagai perusahaan produksi dan distribusi film asal Amerika Serikat. Selain itu, proses produksi film ini juga melibatkan sejumlah studio pendukung seperti Blur Studio dari California, Original Film Los Angeles, dan Marza Animation Planet dari Tokyo Jepang. Pada proses *dissemination dan exhibition*, Paramount Pictures menggunakan media Bioskop sebagai alternatif untuk menjual dan menyebar luas film secara global

Kemudian pada tahapan *support function* bagian *management or regulation*, lisensi film Sonic dipegang oleh Paramount Pictures. Pada tahapan *education or training*, aktor seperti James Marsden yang harus akting dengan *green screen*, latihan adegan aksi dan reaksi terhadap karakter CGI. Aktor juga latihan dalam pengisian suara tanpa tampil secara fisik pada beberapa adegan. Tahap yang terakhir pada *support function* yaitu *preservation or archiving*. Banyak kolaborasi brand terhadap film sonic, serta layanan VoD seperti Catchplay, Paramount+, dan Apple TV.

## **1.7 Metodologi penelitian**

### **1.7.1 Tipe Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Bertujuan untuk meneliti penerapan yang dilakukan perusahaan terhadap film Sonic the Hedgehog 3 yang mengacu pada konsep *Global Film Value Chain* milik De Voldere. Melalui pendekatan deskriptif, maka rumusan masalah akan terjawab sesuai dengan data data perusahaan. Penelitian ini juga akan menjelaskan awal mula produksi film sampai pasca produksi film seperti promosi penjualan dan pemasaran yang dilakukan. Penulis akan membuktikan apakah film Sonic the Hedgehog 3 melibatkan jaringan global mulai dari pembuatan, produksi dan distributor menjadi satu rantai nilai sesuai dengan konsep milik De Voldere.

### 1.7.2 Jangkauan Penelitian

Jangkauan penelitian yang digunakan penulis adalah tahun 2022-2024. Rentang waktu tersebut dipilih karena merupakan periode berlangsungnya proses produksi dan distribusi film *Sonic the Hedgehog 3*, sehingga relevan untuk menganalisis penerapan *Global Value Chain* dalam industri film internasional pada karya tersebut.

### 1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan memanfaatkan data sekunder. Data yang diperoleh dari Studi literatur dan studi dokumentasi bersumber dari film *Sonic the Hedgehog 3*, jurnal ilmiah, artikel, serta publikasi resmi yang berkaitan dengan industri film Sonic dan konsep *Global Value Chain*. Selain itu, observasi tidak langsung juga dilakukan melalui pengamatan terhadap proses produksi, distribusi, dan keterlibatan aktor lintas negara yang tercermin dalam film dan sumber pendukung lainnya. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang relevan dan komprehensif guna mendukung analisis penelitian.

NO	JENIS DATA	SUBER
1.	Core Function	Segasammy, IMDB, Marza Organizational, Original Film, Sonic Fandom, American Cinematografer.
2.	Support Function	Segasammy, Mobile Marketing, THS Show, Shorty Awards, Screenrant.

tabel 1.2 Daftar Tabel Film Adaptasi Video Game 5 tahun terakhir

Catatan: dirangkum oleh penulis

### 1.7.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini berfokus pada penyajian data yang terstruktur dan bertujuan untuk memahami fenomena yang

diteliti secara mendalam serta menyeluruh. Penelitian ini menggunakan teknik tersebut untuk menganalisis proses produksi film *Sonic the Hedgehog 3* dalam kerangka rantai nilai *Global Value Chain*. Dengan analisis kualitatif yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder seperti laman *website* resmi, serta media yang dimiliki sega mengenai data data yang berkaitan dengan film Sonic.

### **1.7.5 Sistematika Penulisan**

Penelitian diuraikan menjadi empat bab untuk menjelaskan isi pembahasan terkait Analisa pemetaan rantai nilai *Global Value Chain* pada film “*Sonic the Hedgehog 3*”. Berikut gambaran isi pada setiap bab:

**BAB I** Berisi pemaparan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka berpikir, sintesis pemikiran, argumen utama, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB II** Memaparkan analisis film “*Sonic the Hedgehog 3*” dengan pemetaan *Global Film Value Chain* pada tahapan *Core Function*.

**BAB III** Memaparkan analisis film “*Sonic the Hedgehog 3*” dengan pemetaan *Global Film Value Chain* pada tahapan *Support Function*.

**BAB IV** Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.