



Ekonomi Media, Session 12

EKONOMI INDUSTRI FILM DAN VIDEO

TUJUAN INSTRUKSIONAL KHUSUS:

Agar setelah mempelajari bab ini, mahasiswa dapat menjelaskan:

1. **Sejarah Film**
2. **Teknologi Film**
3. **Peta Industri Film**
4. **Literasi: Dampak Sosial Film**

REFERENSI:

1. **ALBARRAN**, Alan B. (1996). *Media Economics: Understanding Markets, Industries and Concepts*. Iowa: Iowa State University Press/Ames. 227 pp.
2. **ALEXANDER**, Alison; James Owers, Rod Carveth, C. Ann Hollifoeld, Albert N. Greco (2004). *Media Economics: Theory and Practice*, hird Edition. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

A. SEJARAH FILM

History: Golden Moments of Film

- **Silent Films Set the Patterns.** Silent films established classic genre formulas for telling stories on film that are still followed today. Because producers of silent films had to rely on visuals, with only subtitles' brief written dialog added, these films were oriented toward action and lavish sets. For example, *The Great Train Robbery* featured action and suspense, and *Birth of a Nation* showed battles, chases, and historical scenes.
- **Stars and Studios.** From their new based in **California**, several major film studios developed a strong industrial production capability, producing movies almost on an assembly line, leading later critics to begin to talk about cultural industries (Horkheimer and Adorno, 1972).
- **Major film studios** like Fox or Disney integrate all aspects of production and distribution.
- **The Star System** was the film studios' use of stars' popularity to promote their movies. The stars system was born by the dashing and romantic **Rudolph Valentino** (*The Sheik*, 1921), **Lillian Gish** (*Intolerance*, 1916), **Mary Pickford** (*Madame Butterfly*, 1915), and **Charlie Chaplin** (*The Gold Rush*, 1925).

- **1988 Edison** merakit motion picture camera
- **1900 Nickelodeon**, film pendek dengan isi gambar hitam putih sederhana bergerak.
- **1915 Film Birth of a Nation** dibuat oleh D.W Griffith yang adalah panjang pertama yang bersisi banyak adegan Feature film berdurasi panjang, biasanya 1 ½ jam.
- **1927 Perkembangan film di A S** mulai berkembang dari film bisu mulai merambah ke film yang memunculkan dialog para pemainnya, film pertama yang berdialog adalah The Jazz Singers
- **The Star System.** Industri film membuat strategi untuk membuat film yang dibuat terkenal dengan menggunakan sistem The Star System yaitu memilih pemain pemain yang sudah terkenal.
- **1930 Berlakunya Hays Code** yaitu peraturan yang mengatur muatan sex dalam film yang industrinya mulai berkembang.
- **1940 Masa puncak industri film**, dengan munculnya box office.
- **Thema “Dark Moody” muncul.** Salah satu tema film yang muncul adalah film bertema “dark moody” atau Film noir yaitu tema film yang bercerita tentang investigasi. Studio film membuat film film besar yang prestisius dan mulai membuat film yang lebih menguntungkan namun biaya yang dikeluarkan lebih sedikit dan waktu pembuatan lebih cepat. Film tersebut disebut B Movies.
- **Vertical Integration System.** Studio film juga menerapkan sistem Vertical Integration sebagai usaha untuk menangani produksi dan distribusi film yang memiliki banyak aspek berkaitan dengan bisnis.

- **Berkembang Pasca-PD II.** 1946 Setelah berakhir PD II, masyarakat AS mulai berkumpul kembali sehingga jumlah penonton film di bioskop semakin bertambah dan industri film dan pendapatannya terus berkembang karena penambahan penonton film tersebut. Salah satu film jenis film yang banyak ditonton di bioskop adalah Theatrical film yang didistribusikan lewat bioskop.
- **1948 – 1960 Concentration of Power.** Studio film yang semakin besar mendapatkan keuntungan sebagai hasil dari produksi film sekaligus distribusi film mulai mendapat perhatian dari pemerintah. Kondisi ini disebut Concentration of Power. Sebagai antisipasi dominasi studio film, pemerintah memerintahkan studio film untuk lebih memilih spesialisasi.
- **Munculnya Pesaing Baru, Televisi.** Persaingan dengan televisi mulai muncul dan industri film berusaha untuk bertahan dengan mengajak kerjasama antara studio film dengan stasiun TV yang mulai banyak menarik penonton. Peraturan Fin Syn dari pemerintah sebagai kebijakan finansial untuk menjaga kerjasama antara studio film dengan TV dalam pembatasan pemakaian program sindikasi yang dibeli oleh televisi dan dipakai jaringan tv nya.
- **1966 Motion Picture Association of America lahir** sebagai organisasi dagang yang mewakili industri film. Organisasi ini selain mengurus hal yang berhubungan dengan industri, juga mengurus masalah isi dari film yang diproduksi oleh industri film. Munculnya MPA ratings yang mengkategorikan jenis film sesuai dengan isi dan diperuntukan untuk segmentasi penonton. Rating berhubungan dengan tema film dengan muatan kekerasan dan sex.

- **1977 Star Wars** adalah film yang diproduksi dengan biaya yang sangat besar
- **1995 Toy Story** adalah film pertama yang diproduksi dengan menggunakan teknologi komputer secara keseluruhan.
- **1997 Titanic** menjadi film dengan pendapatan terbesar sepanjang masa.
- **1997 DVD mulai dikenalkan.**
- **1999 Netflic** mengenalkan sistem pinjaman DVD dengan biaya yang sama rata.
- **2005 Bisokop D2D** tumbuh berkembang.

• **The Studio System.** *The studio system* in Hollywood put all aspects of a film together in one production and distribution company. **Movies make a lot of money.** As profits went up and movies became a profitable business, a merger wave took place. The Great Depression killed off many small producers and nearly 5000 independent movie theaters (Gomery, 1991). Their misfortune actually strengthened the economic situation and control of a few big studios, and it concentrated production decisions in the hands of a very few studios executives, a reality that came to be known as **the studio system.**

• **Film Faces Television, 1948-1960.** By 1948, the film industry faced significant competition from a new technology: television. **The four biggest studios—MGM** (Metro Goldwyn Mayer), **Warner, Paramount,** and **Fox**—struggled to readjust after agreeing to sell off their theater chains. The film industry began to realize that if it couldn't beat television, maybe it had better join. Disney started producing programs specifically for television: *Disneyland* for ABC (1954-57), followed by *Mickey Mouse Club* (1955-1959).

Media Economics, Session 12 Prepared by Z. Hidayat, MM, M.Si. 5

| | | | |
|------|--|------|--|
| 1888 | Edison develops motion picture camera | 1977 | Star Wars highlights focus ob big-budget blockbusters |
| 1900 | Nickelodeon era | 1995 | Toy Story first major release computer-generated film |
| 1915 | Birth of a Nation is first feature film | 1997 | Titanic becomes highest grossing film of all time |
| 1927 | "The Jazz Singer is first "talkie" | 1997 | DVD introduced |
| 1946 | Peak of film box office —90 million attend weekly | 1999 | Netflix introduced; first flat rate DVD rental plan |
| 1948 | Television competes major studios have to divest their theater chains | 2005 | D2D theaters grow rapidly |
| 1968 | MPAA movie ratings introduced | 2005 | D2D theaters grow rapidly |

Media Economics, Session 12 Prepared by Z. Hidayat, MM, M.Si. 6

B. TEKNOLOGI FILM

- **Movie Sound.** Edison invented a movie sound system in 1913 but the first successful *talkie* was *The Jazz Singer* (1927) which sound was supplied by AT&T Bell Labs scientists, who synchronized a record with the film. Independent film is made by a wide variety of people outside the control of the major studios.
- **Making Movies Look Better.** Early inventors also improved the visual aspects of film. First, the film exposure rate was increased slightly, from 18 to 22 frames per second in early films to 24 frames per second. Film also got wider, growing from 16 mm to 35 mm to 70 mm. Color film originated around 1910, but color scenes had to be painstakingly tinted by hand. Frame by frame, on each print.
- **Special Effects.** Modern special effects are often traced back to the 1933 classic *King Kong*, which the first film to use a technique called front projection. Look at the production documentaries that are included on DVDs such as *The Lord of The Rings* or other recent films for examples.
- **The Digital Revolution.** The computer is taking over in special effects. One of the first noteworthy uses of computer animation was in a 16-minute segment of the 1982 Disney film *Tron*, which took place inside a computer-generated virtual world. In 1995, **Pixar Animation's *Toy Story*** became the first full-length computer-animated hit film. Sometime computer images stand in for real actors in dangerous action sequences, such as the "people" falling off the *Titanic* as it slipped beneath the waves. Pixar Animation Studios run by **Steve Jobs**, cofounder of **Apple Computers**, which has become known for its various hits movies produced entirely with digital animation inside computers, starting with *the Toy Story* series, and recently including *The Incredibile* (2004).
In this are, **postproduction** includes editing, sound effects, and visual effects that are added after shooting the original footage.

- Perkembangan teknologi film dimulai dari Eadweard Muybridge's yang membuat film sederhana dengan menggunakan gambar photo dari kamera yang disusun kemudian Kinetograph yang diciptakan Edison sampai teknologi lanjutan yang sekarang bisa melengkapi pembuatan film.

Movie Sound

- Sound system film mulai dikenalkan pada film berdialog pertama yaitu *The Jazz Singer*. Suara dalam film ini dipasok oleh At&T Bell Lab. Para penelitiannya menggabungkan antara suara dengan gambar yang direkam pada track di dalam serat optik film.. Teknologi suara yang ekarang banyak dipakai adalah Digital Theatre Sound.

Technology: Making Movie Magic

- Perkembangan teknologi film dimulai dari Eadweard Muybridge's yang membuat film sederhana dengan menggunakan gambar photo dari kamera yang disusun kemudian Kinetograph yang diciptakan Edison sampai teknologi lanjutan yang sekarang bisa melengkapi pembuatan film.

Movie Sound

- Sound system film mulai dikenalkan pada film berdialog pertama yaitu *The Jazz Singer*. Suara dalam film ini dipasok oleh At&T Bell Lab. Para penelitiannya menggabungkan antara suara dengan gambar yang direkam pada track di dalam serat optik film.. Teknologi suara yang ekarang banyak dipakai adalah Digital Theatre Sound.

- **Aspek visual** dari film menjadi perhatian dari para investor film sejak awal. Dulu film hanya terdiri dari 18-22 gambar perdetik, kemudian berkembang menjadi 24 gambar per detik. Perkembangan teknologi film juga diperhatikan untuk kepuasan penonton melalui gambar yang enak dilihat dengan mengembangkan lebar film, dari 16 mm berkembang menjadi 35 mm kemudian berkembang menjadi 70 mm. Pewarnaan dalam film terus dikembangkan.

Special Effects

- **Teknologi baru terus dikembangkan** seiring dengan majunya industri film. Teknologi seperti Rear Projection Effects, Front projection, compositing, dan Mattes membuat efek film semakin dramatis.
- **Rear projection effect** memproyeksikan gambar maya dibelakang pemain menjadi terlihat nyata. Teknologi penggabungan nyata pemain digambarkan menjadi bagian yang menyatu dengan gambar maya adalah proses Front projection. Menyatukan beberapa lapisan gambar menjadi satu bagian dinamakan compositing. Latar yang digambar atau difoto digabungkan dengan pemain secara nyata disebut Mattes.

Digital Revolution

- **Teknologi digital** yang sekarang banyak dipakai dalam produksi film diaplikasikan pada tahapan post production, termasuk didalamnya editing, sound effects, dan visual effects yang ditambahkan secara digital pada potongan gambar asli. Proses editing film yang menggunakan komputer dimana gambar yang telah diambil saat syuting dimasukan sebagai data yang akan dieit ke dalam komputer disebut non linear editing.

Teknologi Film: Dari Kuda Terbang..

- **Komponen teknis:** tempat produksi (on location/ studio), kamera, media, format gambar, suara, perangkat editing, proyektor, teater
- **Kamera: mekanisme,** lensa (biasa, zoom), speed; profesional, kamera amatir, handycam
- **Format:** 35mm (teater), 16mm (non teater), 8mm (amatir); proporsi (standar) → cinemascope → 360
- **Durasi:** pendek (1-5 menit) → full length (90-120)
- **Suara:** bisu → musik lokal → bicara → lengkap (incl. background, musik, dsb.) → stereo (8-16 track); terpisah dari film/dubbing → magnetic strip
- **Wahana pertunjukan:** nickelodeon; bioskop; rumah; outdoor (misbar, drive in), cinemax

C. PETA INDUSTRI FILM

The Players

- **Studio film besar** masih mendominasi industri film di Amerika. Dengan memproduksi banyak jenis film, termasuk film yang menghabiskan biaya besar juga film film yang disebut film berkualitas sehingga mendapatkan banyak penghargaan. Terdapat enam perusahaan besar yang bergerak dalam industri film yaitu
- **Time Warner**, memiliki Warner Bros dan New Line Cinema
- **Walt Disney** memiliki Buena Vista, Miramax, dan Touchstone
- **Universal – NBC** memiliki Universal dan Polygram Film
- **Viacom – CBS** memiliki Paramount Pictures
- **Sony** memiliki Columbia dan Tri Star.

Independent Filmmakers

- **Selain perusahaan besar** terdapat perusahaan kecil yang juga memproduksi film. Mereka memproduksi film dengan biaya produksi kecil namun mampu bersaing secara kualitas. Banyak film independent yang mencuri perhatian, mendapat penghargaan dan sampai ada yang menjadi box office.

Film Distribution

- **Studio film besar** masih menjadi bagian konglomerasi, mereka masih mendominasi produksi dan distribusi film. Bentuk pendistribusian film menjadi kumpulan dari windows yang menjadi pola dasar distribusi yang membuat klasifikasi distribusi film untuk distribusi film bisokop, film teater, film untuk tv kabel, dll

Ekonomi dan industri perfilman

- **Proses/kompetisi panjang.** Praprod: ide (0000an) → skenario (000an) → produksi (450-500) → perebutan jalur exhibisi
- **Life & afterlives:** teater (waktu pendek) video (rental, retail) → narrowcasting (pay per view, VOD, hotel, airplanes) → broadcasting (cable, TV) → downloadables
- **Pasar global strategis.** Film US: pasar domestik utk BOP, keuntungan: international distribution rights + citra/diplomasi publik (Cf. Kasus quota garmen RI di AS vs. quota film AS di RI)
- **Ekonomi tinggi:** hi mind space cost (biaya prod. \$50-\$70M, marketing \$30-50M), hit hanya 1 film per minggu. Strategi: star system diperluas, mer-gers, akuisisi, penekanan jalur distribusi after-lives; konsentrasi kekuasaan oligopolis dengan/ sebagai perusahaan media internatl.

Film vs. Media Televisi

- **Film vs. TV.** Batasi tayangan film di TV (mulanya semua film, kemudian film B & film lama pd jam sepi penonton) → TV: sinetron berwarna → Film: warna, cinema scope → TV: film khusus full length
- **Redefinisi khalayak.** Dewasa → generasi muda, remaja/anak; musim panas/libur
- **Film blockbuster,** biaya tinggi
- **Pasar teater & televisi LN.** (Tapi hadapi tantangan India, Hongkong, Cina)
- **Sinergi:** produksi film/serial khusus untuk jaringan TV
- **Perombakan theaters** → cineplex

Media Video: Kompetisi & Sinergi

- **Betamax (awal 70an):** ekspansi teknologi rekaman TV professional Sony utk amatir; tidak beri lisensi pada pabrikan lain. Sasaran: kantor, penonton ulang TV, pendidikan. Dampak: pasar copy film gelap, sinema TV desa India, usaha rental infor-mal Asia. Terlibat soal hakcipta industri film/TV
- **VHS (mid 70an).** Kapasitas lebih tinggi dari Beta, beri lisensi VHS pd perus lain, capai kesepakatan legal dgn industri film utk menjadi media after-lives film, dorong usaha sales & rental video di AS
- **VHS ontime:** zaman permissif di Barat, industri film "dewasa" diterima masyarakat, terbukanya pasar keluarga/rumahtangga (pasar amplop cokelat) dgn kemunduran bioskop XXI
- **Perkembangan menjelang Abad 21:** Videocam, Laser Disk, VCD, CD, DVD

Trend Perkembangan Mutakhir

- **Film: konfrontasi teknologi** analog seluloid vs. digital dlm semua tahap: produksi, distribusi, exhibisi (a.l. soal hakcipta, pengamanan)
- **Masalah perubahan perangkat** analog vs. digital (pemancar, studio, pes. penerima, pemutar), a.l. HD-DVD vs. Blu-Ray (Sony); solusi LG & Xbox 360 game video console (Blu-Ray + HD-DVD)
- **Berkembangnya saluran pengiriman** video secara online: video portal, Web video store, teknologi pembatas pemutaran (tidak dpt didownload ke DVD, terhapus dalam batas waktu/pemutaran)
- **User-generated video** (MySpace, YouTube, dsb.) vs industri pembuatan film/video
- **Perangkat pemutar video baru**, ump. iPhone
- Jadi: bagaimana video dan film masa depan?

D. LITERASI: FILM DAN DAMPAK SOSIAL

Violence, Sex, Profanity, & Film Ratings

- Salah satu cara menangani isu diatas adalah dengan adanya MPAA rating yang mengklasifikasikan film untuk pembagaian segmentasi.

Viewer Ethnics : Film Piracy

- **Masalah pembajakan** dan hak intelektual telah menjadi isu yang sangat serius dalam industri film. Kerugian finansial yang sangat besar dialami industri film. Untuk mengatasi penjualan produk bajakan yang sangat besar, produksi film melalui bentuk DVD atau VCD yang menawarkan banyak tambahan fitur yang tidak didapat dalam produk bajakan.

Policy, social, and ethical issues

- **Violence, sex, profanity, and film ratings**
 - Motion Picture Association of America
 - Preponderance of rated R movies
- **Vertical and horizontal integration**
 - Elimination of financial syndication rules
 - Continuing mergers of TV and film companies
 - Potential for abuse of market power