



PENDAHULUAN

Latar Belakang

Media informasi dan hiburan tidak lepas dari perkembangan teknologi. Era modern sekarang ini memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi dari berbagai media. Televisi merupakan salah satu media massa elektronik yang masih diminati masyarakat sebagai sumber informasi, edukasi, maupun hiburan. Menurut Mulyana (2011:62) televisi merupakan stasiun hiburan dan masyarakat Indonesia menonton televisi dengan tujuan utama untuk mendapat hiburan murah dan gratis. Walaupun hiburan televisi terbilang murah dan gratis, masyarakat tetap akan memilih program acara terbaik yang ditayangkan.

Banyaknya stasiun televisi di Indonesia tentu berdampak terhadap ketatnya persaingan industri pertelevisian di Indonesia. Hal tersebut membuat stasiun televisi berlomba-lomba untuk menyuguhkan program acara yang menarik untuk mendapatkan perhatian dari pemirsa. Morissan (2013:141) menjelaskan bahwa menentukan dan menyuguhkan beragam program acara yang menarik dan dapat memenuhi minat dan kebutuhan pemirsa merupakan salah satu tujuan media penyiaran yaitu tujuan pelayanan. Hal itu menuntut industri pertelevisian agar lebih kreatif dalam memproduksi program acara yang mereka buat sendiri (in-house production) atau menayangkan program yang mereka beli (akuisisi).

Persaingan industri pertelevisian di Indonesia menjadi semakin ketat akibat kemunculan televisi berlangganan atau televisi berbayar pada tahun 1988. Indovision sebagai televisi berlangganan pertama di Indonesia yang berdiri pada tahun 1988. Saat ini sudah banyak masyarakat kalangan menengah atas yang sudah beralih ke televisi berlangganan sebagai alternatif layanan tontonan terbaik di luar layanan televisi swasta. Menurut *Media Partners Asia* di situs resmi Transvision, Indonesia adalah salah satu negara di Asia Pasifik yang memiliki rata-rata pertumbuhan pengguna televisi berlangganan terbesar, yaitu 26,7% di tahun 2011 – 2016.

Peningkatan jumlah pelanggan televisi berlangganan di Indonesia tentunya didasari oleh beberapa faktor. Diantaranya adalah program televisi yang dihadirkan televisi swasta cenderung monoton dengan pilihan yang sedikit sedangkan televisi berlangganan atau berbayar menawarkan program siaran televisi yang eksklusif, beragam. Televisi berlangganan juga menawarkan tayangan dengan perspektif internasional dan banyak konten yang terkait dengan ilmu pengetahuan, seperti *Animal Planet*, *National Geographic*, *Discovery Channel*, dan lain-lain. Kelebihan dari televisi berlangganan ini tentunya tidak didapatkan pada televisi swasta.

Format program acara televisi pada umumnya terdiri dari tiga yaitu berita, drama, dan non-drama. Maburri (2018:51) menjelaskan program acara televisi non-drama adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Program acara non-drama terdiri dari tujuh subkategori yang bisa dijadikan rumus baku yang berlaku di dunia *broadcast*, yaitu *talk show*, *magazine show*, *game show*, *quiz*, *concert music*, *repackaging video*, dan *variety show*.



Keberhasilan dari proses produksi program acara bukan hanya bergantung pada konsep kreativitas penulisan naskah yang dikerjakan oleh tim kreatif, melainkan sangat bergantung pada kemampuan profesionalisme dari seluruh kelompok kerja (team work) di dunia *broadcast* dengan seluruh rantai divisi mulai dari pra produksi, produksi, sampai pasca produksi. Produser, asisten produksi, dan tim kreatif merupakan beberapa divisi yang berperan paling penting dalam proses produksi program acara non-drama. Diperlukan kreativitas, kekompakan, serta kerja sama tim yang baik untuk menghasilkan program ideal dan dapat dinikmati masyarakat.

Mabruri (2018:65) menjelaskan bahwa tim kreatif adalah sebuah tim yang mengembangkan ide-ide kreatif dan membuat naskah (script, storyline, dan screenplay) untuk diproduksi menjadi program tv tentunya dengan arahan dari produser. Tim kreatif bertugas menuangkan ide pikiran dan perasaannya dalam bentuk tulisan, memproses materi program acara dari bentuk awal yang masih mentah menjadi sebuah bentuk yang menarik dan layak untuk ditayangkan di tv.

Peranan tim kreatif cukup penting dan memiliki tanggung jawab yang besar dalam merencanakan ide konsep program acara atau tayangan-tayangan dalam media elektronik. Tim kreatif diberi kebebasan untuk menggali ide atau gagasan dari mana saja, seperti pengalaman pribadi, melihat referensi mulai dari buku, majalah, dan internet untuk mencari peristiwa yang ramai diperbincangkan. Setelah ide atau gagasan ditemukan tim kreatif akan mengembangkan serta mengolahnya menjadi konsep untuk proses produksi dalam sebuah program acara.



Rumusan Masalah

Suatu pembahasan laporan akhir dilakukan karena adanya permasalahan. Rumusan masalah yang akan dibahas dalam laporan akhir ini adalah:

- 1) Bagaimana peran tim kreatif dalam proses produksi program acara non-drama di Transvision?
- 2) Apa saja hambatan dan solusi yang dialami tim kreatif dalam program acara non-drama di Transvision?

Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan beberapa tujuan penulisan laporan akhir ini adalah:

- 1) Menjelaskan peran tim kreatif dalam proses produksi program acara non-drama di Transvision.
- 2) Menjelaskan hambatan dan solusi yang dialami tim kreatif dalam program acara non-drama di Transvision.

METODE

Lokasi dan Waktu

Data yang digunakan dalam proses penulisan laporan akhir ini diperoleh pada saat melakukan PKL di PT. Indonusa Telemedia (Transvision), yang berada di

kurang lebih selama 45 hari kerja setiap Senin – Jumat pukul 10.00 – 17.30 WIB, yang dihitung sejak tanggal 13 Januari sampai 13 Maret 2020.

Data dan Instrumen

Data yang digunakan dalam penyusunan laporan akhir ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jenis Data
 - a) Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya. Data ini diperoleh melalui pengamatan dan wawancara langsung dengan pihak yang terlibat dalam proses kerja di Transvision. Ikut berpartisipasi langsung dalam proses produksi program acara di Transvision juga dilakukan untuk memperoleh data primer.
 - b) Data Sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, atau bersumber dari referensi lain seperti website resmi, buku – buku, dan jurnal yang terkait dengan permasalahan yang dibahas dalam laporan ini.
- 2) Instrumen

Instrumen adalah alat-alat yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan adalah alat tulis untuk mencatat hasil diskusi dan daftar pertanyaan, adapula alat untuk penyimpanan data yaitu laptop, *flashdisk*, serta gawai untuk mengambil data dalam bentuk foto, audio, dan video selama proses PKL berlangsung.



Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam menyelesaikan laporan akhir ini dilakukan dengan lima cara antara lain:

- 1) Observasi

Observasi merupakan metode yang digunakan berupa pengamatan secara langsung saat PKL terhadap aktivitas yang berkaitan dengan proses produksi program acara di Transvision, mulai dari praproduksi, produksi, sampai pascaproduksi di kantor maupun di luar kantor. Seperti mengamati proses kerja dan tanggung jawab seorang kreatif.
- 2) Partisipasi aktif

Kegiatan ini dilakukan dengan cara partisipasi aktif penulis dalam melaksanakan proses produksi dengan berperan sebagai tim kreatif program acara non-drama di Transvision. Penulis dengan ikut terjun langsung ke lapangan dalam proses produksi program acara non-drama mulai dari praproduksi, produksi, sampai pascaproduksi.
- 3) Wawancara

Wawancara dilakukan antara penulis dengan sumber yaitu tim kreatif, pembimbing lapangan serta pihak terkait lainnya dalam proses produksi program acara saat kegiatan PKL berlangsung. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan tentang proses kerja kreatif.
- 4) Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari data dari berbagai sumber yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam laporan akhir ini, seperti jurnal, buku, sumber media *online*. Studi pustaka bertujuan untuk mengetahui

