

Kreativitas Sang Sutradara Televisi sebagai Pemimpin Produksi

Dr. Rubiyanto, M.M.

“Stasiun televisi identik dengan tempat berkumpulnya orang kreatif.” Ungkapan ini boleh jadi benar karena, ketika kita sedang menonton televisi, berbagai program yang ditayangkan merupakan hasil produksi kreatif dari mereka yang bekerja di balik layar kaca. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata *kreatif* ialah “memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan atau membuat sesuatu yang baru.” Sedangkan arti kata *kreativitas* yaitu “kemampuan untuk mencipta atau berkreasi” (Kemdikbud, 2016). Apabila merujuk pada arti kata tersebut, maka program televisi merupakan hasil dari kemampuan seseorang yang memiliki daya cipta untuk membuat sesuatu yang baru. Namun, dalam penciptaan sebuah program acara atau berkreasi, setiap kru televisi memiliki kemampuan yang berbeda karena kreativitas mereka tidak sama.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa, dalam industri televisi terdapat sekumpulan orang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan suatu program acara, namun kemampuan berkreasi antara satu individu dengan individu lainnya berbeda. Kemampuan yang berbeda ini tergantung pada pengetahuan dan pengalaman mereka masing-masing. Orang kreatif yang memiliki kreativitas berbeda ini, pada industri televisi tidak dapat diduplikasi antara mereka dan masing-masing memiliki ciri khas tersendiri. Bahkan sepengetahuan penulis belum ada indikator dan/atau ukuran yang menyatakan seseorang lebih kreatif dari yang lain berdasarkan kreativitas yang dimiliki.

Lalu pertanyaannya adalah siapa saja yang termasuk orang kreatif atau kreator ini? Jawabannya adalah mereka yang terlibat langsung dalam proses produksi untuk sebuah program televisi. Contohnya, profesi penata kamera, penata cahaya, penata suara, penata artistik, penata busana, penata rias, penata gambar, penyunting suara dan gambar, penulis skenario/skrip, pengarah lapangan, pengarah acara atau sutradara, dan lain sebagainya.

Dari sejumlah contoh profesi yang ada pada stasiun televisi tersebut, saya membatasi dalam tulisan ini hanya membahas profesi terakhir, yaitu pengarah acara atau sutradara. Istilah pengarah acara televisi mungkin tidak begitu populer di masyarakat seperti sutradara. Memang, kedua istilah ini berasal dari pendapat para pakar

pertelevisian di negara-negara barat, yaitu *program director/director/television director* yang biasa digunakan secara global. Kemudian istilah itu diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan sampai saat ini belum ada kesepakatan antara para praktisi media di Indonesia (Naratama, 2004).

Pernah suatu hari saya bertemu dengan teman lama waktu kecil. Singkat cerita, saat itu terjadi percakapan antara kami dengan menanyakan kabar masing-masing. Di tengah pembicaraan teman saya itu bertanya "*sekarang kerja di televisi ya?*" lalu saya jawab "*iya.*" Rupanya ia pernah melihat program yang saya buat di televisi dan tercantum nama saya pada kerabat kerja di akhir tayangan. Selanjutnya ia berujar "*kamu di televisi kerjanya membela orang ya?*" Saya sempat kaget dan berpikir sejenak ... *biasanya kalau profesi yang suka membela orang itu adalah profesi pengacara.* Wah ... rupanya dia menganggap saya yang kebetulan bekerja sebagai pengarah acara televisi, sangkan teman tersebut saya berprofesi sebagai pengacara.

Cuplikan cerita di atas sebagai salah satu bukti yang memperlihatkan bahwa masih ada masyarakat yang tidak mengetahui profesi pengarah acara dan apa bedanya dengan sutradara televisi. Sebenarnya kedua istilah (profesi) ini menurut penulis adalah sama, yaitu keduanya memiliki kesamaan sebagai pemimpin dalam proses produksi program acara televisi, yang tugasnya memberikan pengarahan, perintah, koordinasi, dan bertanggung jawab penuh atas karya yang dihasilkan oleh tim produksinya. Meski ada yang mengatakan pengarah acara itu untuk program non-drama dan sutradara buat program drama. Namun, terlepas dari perbedaan yang ada, dalam tulisan ini saya mencoba menggunakan istilah profesi tersebut dengan sutradara televisi.

Sutradara sebagai Pemimpin

Menurut Pace dan Faules (2015), pemimpin adalah orang yang membantu orang lain untuk memperoleh hasil-hasil yang diinginkan. Pemimpin bertindak dengan cara-cara yang memperlancar

produktivitas, moral tinggi, respons yang energik, kecakapan kerja yang berkualitas, komitmen, efisiensi, sedikit kelemahan, kepuasan, kehadiran, dan kesinambungan dalam organisasi.

Dari penjelasan tersebut penulis memahami bahwa, pemimpin merupakan seseorang yang bertindak secara bersama-sama dengan orang lain atau tim, demi tercapainya tujuan bersama yang diinginkan organisasi. Keberhasilan pemimpin tergantung pada hubungan yang baik dengan tim di bawahnya. Apabila relasi yang terjalin baik, maka berbagai kendala atau hambatan yang terjadi, kemungkinan besar dapat menemukan solusi yang tepat atau sebaliknya. Bagi pemimpin yang dianggap oleh anggotanya lemah, kurang berwibawa, dan tidak memiliki kemampuan memimpin, besar kemungkinan tujuan bersama tidak akan tercapai.

Lalu, apakah sutradara merupakan seorang pemimpin dalam produksi program televisi? Ada beberapa pengertian dari para ahli tentang sutradara televisi, antara lain Musburger dan Kindem (2009) mengatakan bahwa sutradara adalah seseorang yang memerintahkan aspek-aspek kreatif dari sebuah produksi. Di lapangan membuat keputusan kreatif, di studio memerintahkan pengambilan gambar ketika produksi berlangsung, dan di ruang *editing* memberikan pendapat. Sedangkan Zetl (2006) mencoba menjelaskan sutradara televisi yaitu seseorang yang bertanggung jawab untuk mengarahkan pengisi acara (*talent*) dan operasi teknis. Pada akhirnya bertanggung jawab untuk mengubah skrip/naskah menjadi pesan video dan audio yang efektif. Di stasiun televisi berskala kecil (seperti stasiun televisi lokal-*penulis*) mungkin seorang sutradara bertindak menjadi produser.

Sementara itu, Jim (2006) mengatakan sutradara adalah konduktor. Mengatur berbagai komponen, mengandalkan kru yang sangat berbakat, untuk menciptakan produksi yang memungkinkan penonton merasa seolah-olah mereka berpartisipasi di acara tersebut. Selain itu sutradara harus mengetahui apa yang mereka inginkan dan bagaimana mereka akan mencapainya. Untuk mengoordinasikan berbagai aspek penyiaran, mereka harus memahami kemampuan peralatan dan kru yang telah ditugaskan kepada mereka. Sutradara juga dapat mengatur nada dan kecepatan produksi dan berfungsi

sebagai motivator kru, serta bertanggung jawab untuk bekerja mengarahkan pengisi acara (*talent*). Selanjutnya, Utterback (2013) menyebut sutradara adalah pemimpin dan pengawas seluruh kru produksi. Selama proses produksi, sutradara memberi perintah dengan bahasa tertentu kepada seluruh kru produksi menggunakan sistem interkom (semacam jaringan komunikasi menggunakan *headset-penulis*). Meskipun sutradara biasanya tidak mengoperasikan peralatan tertentu, dia menggunakan skrip untuk memerintahkan transisi audio dan video selama program berlangsung. Sutradara yang paling efektif sangat paham dengan semua posisi dan tanggung jawab kru serta banyak memahami peralatan produksi.

Dari uraian tersebut diketahui bahwa, sutradara televisi merupakan seorang pemimpin yang tidak hanya sepenuhnya memahami persoalan teknis dan non-teknis, namun ia juga dapat menjadi pemimpin yang handal bagi seluruh kru yang terlibat selama proses produksi berlangsung. Sutradara menjadi figur yang patut dipatuhi perintahnya oleh seluruh kru, karena ia juga sekaligus menjadi penanggung jawab utama atas karya yang dihasilkan baik atau buruk. Oleh karena itu, seorang sutradara tidak sekadar menjadi figur pemimpin yang kreatif dan dapat menciptakan, akan tetapi dituntut memiliki kreativitas atau mempunyai kemampuan untuk mencipta yang mumpuni untuk sebuah program televisi.

Hal lainnya adalah sutradara harus mengetahui beberapa faktor tersembunyi yang secara langsung dapat memengaruhi cara kerja mereka dalam melakukan proses produksi (Millerson & Owens, 2009; Owens, 2020), seperti:

1. Mengetahui anggaran program;
2. Mengetahui jumlah waktu yang dialokasikan untuk latihan dan rekaman;
3. Mengetahui lokasi syuting (studio atau di luar studio);
4. Mengetahui jenis peralatan yang tersedia, dan fleksibilitasnya;
5. Mengetahui ukuran dan pengalaman tim produksi; dan
6. Mengetahui fasilitas dukungan/cadangan.

Berdasarkan pengetahuan penulis dan merujuk beberapa catatan tersebut, sutradara sekadar mengetahui dan bukan menjadi bagian dari tugas dan tanggung jawabnya untuk menyiapkan semuanya, sebelum syuting dilaksanakan. Dalam manajemen produksi, ada bagian khusus yang menyiapkan dan menyediakan kesemuanya itu, yaitu bagian unit produksi, fasilitas teknik produksi, dan tim artistik. Akan tetapi beberapa catatan ini penting dan wajib diketahui oleh sutradara untuk dijadikan acuan dalam melakukan proses produksi, agar proses produksi yang dilakukannya terarah sesuai dengan tujuan dibuatnya sebuah program televisi. Dalam proses produksi dikenal dengan istilah pra produksi, produksi, dan pascaproduksi.

Sutradara wajib melakukan koordinasi, biasanya kepada pimpinan unit (*Unit Manager/UM*) untuk kesiapan administrasi, perizinan, akomodasi, transportasi dan pendukung lainnya. Sedangkan urusan yang terkait dengan teknik produksi (peralatan dan kru teknik produksi) untuk keperluan syuting sebuah program, ia dapat melakukan koordinasi kepada pengarah teknik (*Technical Director/TD*) dalam tim produksi. Sementara untuk keperluan tata rias, kostum, dekorasi, properti, set dekor, dan lain sebagainya, sutradara berkoordinasi dengan penata atau pengarah artistik (*Art Director/AD*). Koordinasi ini merupakan bagian yang harus dikerjakan sutradara, sebagai wujud fungsi manajemen dalam menjalankan profesinya sebagai pemimpin.

Maka itu, bagi sutradara televisi tidak sekadar berbekal kreatif dan memiliki kreativitas, akan tetapi ia wajib memiliki pengetahuan manajerial yang baik sebagai pemimpin produksi sebuah program televisi. Menyimak begitu kompleksitasnya tugas dan tanggung jawab yang dibebankan kepadanya, maka tidak lah mudah menjadi seorang sutradara televisi. Sedangkan di satu sisi penonton tidak peduli dengan kerumitan yang dihadapi sang sutradara dan kru lainnya. Penonton hanya menyaksikan dan menilai program yang ditayangkan itu menarik atau tidak bagi mereka.

Peran Penting Sutradara dalam Proses Produksi

Sutradara televisi bertanggung jawab penuh atas proses kreatif produksi program acara televisi, mulai dari pra produksi, produksi, hingga pascaproduksi. Kebanyakan orang mengenal sutradara sebagai pemimpin produksi pada sebuah program televisi. Sebenarnya ada dua peran penting sutradara dalam proses produksi yang tidak dapat dipisahkan menjadi satu kesatuan, namun dapat dibedakan, yaitu: (1) peran sebagai pemimpin produksi, dan (2) peran sebagai pemimpin kreatif. Oleh karena itu, sebagai pemimpin produksi, sutradara harus memiliki kemampuan manajerial; dapat menjalankan fungsi manajemen, mulai dari mampu merencanakan (*planning*), mengorganisir (*organizing*), menggerakkan (*actuating*), dan melakukan evaluasi (*controlling*) untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan, melalui pemanfaatan berbagai sumber daya yang tersedia. Sedangkan sebagai pemimpin kreatif, sutradara bekerja dan bertanggung jawab untuk memvisualisasikan dengan baik atas naskah atau skenario yang telah disepakati bersama dan mampu mengomunikasikan visi sebuah program kepada seluruh kru dalam tim produksi.

Sutradara juga harus mampu mengarahkan dan memotivasi seluruh kru yang terlibat untuk melakukan pekerjaan yang baik sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya dan mampu membimbing atau mengarahkan para pemain/artis/talenta agar memiliki penampilan terbaik. Seperti dikatakan Owens (2020), peran sutradara melibatkan diri dalam memberi nasihat, membimbing, dan mengoordinasikan berbagai anggota tim produksi (*set/location, lighting, sound, cameras, costume, dan sebagainya*) dan menyetujui perlakuan yang diantisipasi oleh mereka.

Sutradara dapat memilih dan mempekerjakan pemeran/talenta/aktor (*casting*), membayangkan dan merencanakan pengambilan gambar dan pergerakan kamera, pengeditan, serta melatih dan mengarahkan para pemain selama *pra-rehearsal*. Selama latihan di studio, sutradara memandu dan memberi isyarat kinerja melalui *floor manager*, dan menginstruksikan pengambilan gambar kepada *cameraman, soundman, dan switcher (operator vision mixer)*.

Lebih lanjut, Musburger dan Kindem (2009) mengatakan bahwa

sutradara bertanggung jawab atas struktur dramatis, kecepatan, dan aliran arah suara dan gambar visual. Saat melaksanakan syuting sutradara harus menjaga minat pemirsa atas karya yang dibuatnya. Bersama dengan talenta dan kru, sutradara mementaskan dan merencanakan aksi, menyempurnakan naskah pengambilan gambar utama, mengawasi pengaturan dan latihan, serta memberikan perintah dan saran selama proses perekaman (syuting) dan pengeditan.

Apabila memperhatikan dan menyelidik lebih mendalam, maka peran sutradara sangat besar dan penting atas baik tidaknya kualitas sebuah program televisi. Melalui tugas dan tanggung jawab yang diberikan kepadanya, peran sutradara ibarat seorang pilot pada sebuah penerbangan yang terbang tinggi untuk meraih harapan dan sebuah pengakuan, yang diwujudkan lewat *rating* program acara yang dihasilkannya.

Pengetahuan lain yang harus dimiliki sutradara adalah tentang kamera, seperti jenis kamera, karakteristik kamera, lensa kamera, ataupun teknis pengambilan gambar. Pengetahuan tentang hal ini untuk mendukung kinerja sutradara dalam memberi instruksi atau mengarahkan kepada penata kamera ketika mengambil objek gambar. Sutradara harus memiliki pengetahuan dasar tentang tipe shot (*type of shot*), pergerakan kamera (*camera move*), dan sudut pengambilan kamera (*camera angle*); tanpa pemahaman yang mumpuni mustahil sutradara dapat memberi perintah kepada penata kamera kala syuting dan dapat merealisasikan sebuah karya kreatif sesuai tuntutan konsep/naskah/skenario yang telah disepakati bersama tim produksi.

Beberapa hal dasar tipe shot (*type of shot*), pergerakan kamera (*camera move*), dan sudut pengambilan objek melalui kamera (*camera angle*) yang harus diketahui dan dipahami sutradara terhadap objek (manusia), antara lain:

Tabel 1. Beberapa tipe shot (*type of shot*) dalam pengambilan objek

1.	<i>Extreem Close Up (XCU/ECU)</i> atau <i>Big Close Up (BCU)</i>	Pengambilan gambar yang lebih detail pada satu objek tertentu, sehingga gambar menjadi terlihat besar. Misal: gambar mata atau hidung dalam satu bingkai terlihat penuh (<i>full frame</i>).
2.	<i>Close Up (CU)</i>	Pengambilan gambar lebih dekat yang menampilkan pada bagian wajah dan terlihat sedikit bahu pada bingkai (<i>frame</i>).
3.	<i>Medium Close Up (MCU)</i>	Pengambilan gambar dari bagian dada, bahu hingga ke kepala dan tampak memenuhi gambar pada bingkai (<i>frame</i>).
4.	<i>Medium Shot (MS)</i>	Pengambilan gambar dari bagian pinggang, dada, bahu hingga ke kepala dan tampak memenuhi gambar pada bingkai (<i>frame</i>).
5.	<i>Knee Shot (KS)</i>	Pengambilan gambar dari lutut ke kepala dan sebagian tampak gambar latar pada bingkai (<i>frame</i>).
6.	<i>Full Shot (FS)</i>	Pengambilan gambar dari bagian ujung kaki hingga ke kepala dan tampak suasana sekitar objek utama pada bingkai (<i>frame</i>).

7.	<i>Long Shot (LS)</i>	Pengambilan gambar objek yang jauh jaraknya dengan kamera dan seluruh suasana sekitar objek terlihat pada bingkai (<i>frame</i>).
8.	<i>Extreem Long Shot (XLS/ELS)</i> atau <i>Very Long Shot (VLS)</i>	Pengambilan gambar yang sangat lebar dan luas, sedangkan objek gambar utama berada jauh dari kamera dan terlihat lebih kecil dari keseluruhan gambar pada bingkai (<i>frame</i>). .
9.	<i>Wide Shot (WS)</i>	Pengambilan gambar dari jarak yang cukup jauh dan seluruh suasana sekitar objek terlihat pada bingkai (<i>frame</i>). Atau gambar terkesan melebar atau panorama.
10.	<i>Group Shot (GS)</i>	Pengambilan gambar dengan objek sekelompok orang yang tampak pada bingkai (<i>frame</i>).
11.	<i>Over Shoulder Shot</i>	Pengambilan objek gambar utama dan menempatkan kamera dari belakang kepala seseorang dan pundak orang tersebut sebagai latar depan (<i>foreground</i>) tampak pada bingkai (<i>frame</i>).

Tabel 2. Beberapa pergerakan kamera (*camera move*) dalam pengambilan objek

1.	<i>Zoom in</i> atau <i>Zoom Out</i>	Menggerakkan lensa pada kamera untuk mengambil gambar dari jauh ke dekat (<i>zoom in</i>); memperbesar <i>focal length</i> lensa. Atau sebaliknya menggerakkan lensa pada kamera untuk mengambil gambar dari dekat ke jauh; memperkecil <i>focal length</i> lensa. (<i>zoom out</i>).
2.	<i>Tilt-up</i> atau <i>Tilt-down</i>	Menggerakkan kamera dari bawah ke atas (<i>tilt up</i>) atau dari atas ke bawah (<i>tilt down</i>) secara vertikal dengan bertumpu pada tripod atau pedestal. Seperti mengambil objek gambar kaki terus pelan-pelan sampai ke bagian kepala atau sebaliknya.
3.	<i>Pedestal up</i> atau <i>Pedestal down</i>	Menggerakkan kamera dari bawah ke atas (<i>pedestal up</i>) atau dari atas ke bawah (<i>pedestal down</i>) secara vertikal dengan bertumpu pada pedestal kamera. Kamera pedestal dilengkapi dengan <i>zoom servo</i> , <i>view finder</i> , <i>teleprompter</i> , dan <i>intercom</i> untuk berkomunikasi dengan sutradara dan kru lainnya. Biasanya jenis kamera pedestal dipakai pada studio rekaman.
4.	<i>Track in</i> atau <i>Track out</i>	Menggerakkan kamera lurus dari satu titik lalu dorong maju ke depan (<i>track in</i>) atau dari satu titik tarik lalu mundur ke belakang (<i>track out</i>). Pergerakan ini dibantu dengan <i>dolly</i> atau roda kamera.
5.	<i>Track left</i> atau <i>Track right</i>	Menggerakkan kamera ke kiri (<i>track left</i>) dan ke kanan (<i>track right</i>) secara horizontal dengan bantuan <i>dolly</i> atau roda kamera; atau gerakan kamera lurus horizontal.

6.	<i>Swing left</i> atau <i>swing right</i>	Menggerakkan kamera ke kiri (<i>swing left</i>) atau ke kanan (<i>swing right</i>) secara horizontal dengan bantuan <i>dolly</i> atau roda kamera. Gerakan kamera sedikit melengkung atau setengah melingkar.
7.	<i>Pan left</i> atau <i>Pan right</i>	Gerakan kamera dari kiri ke kanan secara horizontal atau sebaliknya dan tripod kamera sebagai sumbu penyangga atau digerakkan oleh penata kamera. Seperti mata melirik kiri ke kanan atau sebaliknya.

Tabel 3. Sudut pengambilan kamera (*camera angle*) terhadap objek

1.	<i>High angle shot</i>	Pengambilan objek dengan posisi kamera dari atas mengarah ke bawah. Atau posisi kamera lebih tinggi dari objek yang dibidik.
2.	<i>Low angle</i>	Pengambilan objek dengan posisi kamera dari bawah mengarah ke atas. Atau posisi kamera lebih rendah dari objek yang dibidik.
3.	<i>Top angle</i>	Pengambilan objek dengan posisi kamera tepat di atas kepala (objek) dan tegak lurus mengarah dari atas ke bawah.
4.	<i>Eye level</i> atau <i>frontal</i>	Perekaman objek dengan posisi kamera sejajar dengan mata.

Atau penggunaan beberapa istilah teknis yang juga biasa dipakai terkait kamera, misal:

1. *White Balance* (WB), yaitu proses kalibrasi kamera untuk menyeimbangkan warna kamera sebelum digunakan untuk keperluan syuting.
2. *Camera Blocking* atau *Camera Rehearsal*, yaitu meletakkan posisi kamera pada *floor plan* saat latihan awal kamera (sebelum produksi). Lalu mengoordinasikan semua operasi teknis, mencoba melakukan pergerakan-pergerakan dan komposisi pengambilan gambar, serta menemukan masalah dan memperbaikinya, agar di hari produksi dapat mengeliminasi kesalahan.
3. *Camera Script* atau *Camera Card*, yaitu rincian lengkap catatan untuk penata kamera yang digunakan saat produksi dan biasanya diletakkan di sebelah kiri penata kamera, mencakup nomor urut pengambilan gambar, kamera yang digunakan, posisi kamera, detail pengambilan gambar, pergerakan kamera, dan instruksi pengalihan gambar (*cut to cut* atau *dissolve*).
4. *Camera Control Unit* (CCU), yaitu alat yang dipakai untuk mengontrol penggunaan multikamera terkait dengan keseimbangan warna, iris, dan keseimbangan warna putih dan hitam (*white and black level*).

Selain itu, sutradara juga harus mengetahui jenis atau teknis pencahayaan dasar, antara lain:

1. *Key light*, yaitu pencahayaan utama pada objek dengan posisi di atas bagian depan objek. Intensitas cahaya utama biasanya mencapai seratus persen dan dipasang pertama kali sebagai acuan pencahayaan lainnya.
2. *Fill light*, yaitu pencahayaan untuk mengisi dan menghilangkan bayangan gelap yang bersumber dari *key light*. Posisi *fill light* berada di atas bagian depan objek atau berlawanan dengan *key light*.

3. *Back light*, yaitu penempatan cahaya di belakang objek yang berfungsi untuk menciptakan dimensi, agar objek terlihat tidak menempel pada latar. Seperti cahaya pada kepala orang bagian belakang.
4. *Background light*, yaitu penempatan cahaya untuk menyinari latar belakang dari objek, misal pada permukaan dinding.

Talenta dan Pengalaman Kreator

Menurut penulis, setiap orang itu kreatif atau mampu untuk mencipta. Dalam diri setiap individu ada kemampuan khusus yang diberikan oleh Pencipta kepadanya. Sehingga realitasnya, anugerah talenta yang dimiliki seseorang sejak lahir, dapat membawa mereka menjadi seorang penemu (inventor), penggagas (inovator), pengikut (*follower*), dan/atau penjiplak (plagiator). Empat wujud anugerah ini ada pada diri semua individu, namun dalam kehidupan sehari-hari, praktiknya ada satu yang lebih dominan daripada lainnya. Begitu pula orang-orang kreatif yang bekerja dalam industri televisi, mereka dapat menciptakan program yang mungkin belum ada sebelumnya (inventor), mengembangkan gagasan dari program yang sudah tayang di televisi sendiri atau pesaing (inovator), mengikuti strategi program yang populer (*follower*), dan atau meniru program televisi pesaing (plagiator). Adapun yang menjadi pembeda kesemuanya itu adalah kemampuan untuk mencipta atau kreativitas dari masing-masing individu, terkait hasil karya yang dibuatnya.

Kreativitas menjadi kunci utama dalam industri kreatif. Kreativitas seseorang (sutradara) dipengaruhi pengetahuan dan pengalaman mereka selama berkarya di televisi. Umumnya orang menyebutnya dengan istilah “jam terbang” atau lamanya mereka bekerja dan seringnya menemukan kendala ketika proses produksi. Sebagai contoh beberapa persoalan di lapangan yang pernah penulis alami ketika menjadi sutradara pada proses produksi siaran langsung misalnya, tiba-tiba bagian *talent* mengabarkan artis/pengisi acara datang telat atau bahkan tidak datang karena suatu alasan, peralatan genset terbakar sehingga korsleting, dan pernah juga tidak diperbolehkan

membangun *stage* (panggung) hingga mendekati hari pelaksanaan syuting, karena izin dari pihak berwenang belum keluar; sementara semua kru, peralatan, artis, dan sponsor telah siap mendukung dari jauh-jauh hari.

Lalu apa tindakan penulis menghadapi kendala di lapangan seperti itu? Di sinilah kreativitas penulis dituntut dan diuji untuk menemukan solusi terbaik. Hal pertama yang perlu diingat adalah sutradara berperan dan bertindak sebagai pemimpin produksi yang bertanggung jawab atas suksesnya syuting. Maka untuk seluruh persoalan tersebut, solusi utama yang dilakukan saat itu adalah pertama harus memberi tahu kepada seluruh kru yang terlibat tentang kendala yang terjadi. Kemudian mengganti *rundown* acara jika diperlukan, dan berkoordinasi ke teman-teman *sales* agar mereka dapat menginfokan kejadian itu kepada klien (pihak sponsor). Selain tentunya berkoordinasi kepada produser dan pimpinan lainnya (seperti manager produksi atau jika perlu kepada direktur).

Untuk persoalan artis telat atau tidak datang, kendala ini mungkin tidak begitu sulit ditangani karena bisa diatasi dengan hanya mengubah *rundown* acara dan memberi tahu seluruh tim. Tetapi ketika genset terbakar saat siaran langsung, ini memberi tantangan tersendiri bagi penulis untuk mencari solusi yang tepat dan sangat memeras pikiran. Selain solusi tersebut, tindakan lainnya yang penulis lakukan saat menghadapi genset terbakar adalah meminta bagian *master control* untuk segera mengambil alih siaran langsung dengan menyisipkan iklan dan promo-promo acara (*commercial break*). Sementara itu penulis melakukan koordinasi kepada teman-teman teknik dengan memberikan arahan/perintah untuk segera memperbaiki atau mengganti genset tersebut. Kemudian memberi arahan kepada pembawa acara (MC/host) untuk memberitahu kepada penonton (di lapangan dan di rumah) tentang kejadian tersebut, supaya penonton memaklumi bila melihat tayangan kurang baik karena pencahayaan tidak maksimal.

Namun uniknya setelah acara siaran langsung itu selesai dilaksanakan dan ketika hasil riset Nielsen keluar, data *rating* program tersebut cukup tinggi. Mungkin penyebab *rating* itu cukup

tinggi, yaitu ada rasa penasaran penonton untuk tetap menyaksikan siaran langsung itu hingga akhir meskipun kualitas tayangan kurang optimal akibat peristiwa terbakarnya genset. Sayangnya penulis tidak menelusuri lebih lanjut tentang kenapa hasil riset *rating* tersebut tinggi. Pengalaman ini mungkin dapat membuktikan bahwa sebuah program yang dianggap kurang bagus menurut stasiun televisi, belum tentu memiliki *rating* yang jelek, begitu pula sebaliknya. Penonton memiliki selera, keinginan, dan kebutuhan yang unik terhadap program televisi.

Kemudian untuk persoalan tidak diberikannya izin membangun *stage* oleh pihak berwenang, penulis bersama tim melakukan negosiasi untuk mendapatkan izin memindahkan ke lapangan terbuka. Akhirnya, dengan pendekatan dan koordinasi yang baik kepada mereka, *stage* itu dapat dibangun dan siaran langsung pun berjalan dengan baik. Artis tampil seluruhnya, sponsor tidak komplain, penonton di lapangan gembira, dan termasuk pemirsa yang menyaksikan tayangan televisi juga terhibur.

Dari cerita di atas, penulis membagikan pengalaman tentang pentingnya sebuah kreativitas sebagai sutradara televisi ketika proses produksi dilakukan. Banyak hal yang tidak terduga dapat terjadi, yang terkadang memerlukan solusi kreatif yang ada kalanya di luar nalar dan belum pernah dilakukan sebelumnya. Apalagi untuk produksi program siaran langsung, sutradara dan seluruh tim produksi berpacu pada durasi, kewajiban menayangkan iklan (sponsor) yang tidak boleh ada kesalahan (versi atau durasi), memikirkan urutan segmen program, penampilan artis, dan hal lainnya. Bahkan sekaligus memberikan pengarahan dan instruksi kepada seluruh kru yang terlibat, melakukan berbagai koordinasi dan keputusan yang cepat dan tepat seperti telah penulis uraikan.

Berdasarkan uraian tersebut, ada beberapa pertanyaan yang muncul: Apakah sebuah kreativitas itu muncul sebagai bentuk solusi ketika hal mendesak terjadi? Apakah benar kreativitas dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman seseorang? Apakah kreativitas dapat mewujudkan talenta seseorang untuk menjadi inventor atau inovator atau *follower* atau plagiator karena setiap manusia memiliki keempat talenta ini, meski satu talenta lebih menonjol dari yang lain? Atau mungkin ada hal lainnya terkait kreativitas seorang sutradara televisi?

Pertanyaan-pertanyaan ini diharapkan dapat menjadi renungan bagi kita semua untuk mencari jawaban masing-masing.

Pesan penutup

“Setiap individu memiliki potensi untuk menjadi inventor, inovator, follower ataupun plagiator”

“Satu hal yang perlu diingat adalah wujudkan kreativitas itu berbeda dengan orang lain. Sesuatu yang berbeda akan menarik perhatian orang lain, mudah terlihat, dan dapat diingat lebih lama”

Referensi

- Kemdikbud. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Millerson, G., & Owens, J. (2009). *Television production (14th ed.)*. Elsevier.
- Musburger, R. B., & Kindem, G. (2009). *Introduction to media production: The path to digital media production*. Routledge
- Naratama. (2004). *Menjadi sutradara televisi: dengan single dan multicamera*. Grasindo.
- Owens, J. (2006). *Television sports production*. Focal Press.
- Owens, J. (2020). *Television production*. Routledge.
- Pace, R. W., & Faules, D. F. (2015). *Komunikasi organisasi: Strategi meningkatkan kinerja perusahaan* (D. Mulyana, E. Kuswarno, & Gembirasari, Trans.). Remaja Rosdakarya.
- Utterback, A. (2013). *Studio television production and directing: Studio-based television production and directing*. Taylor & Francis.
- Zettl, H. (2006). *Television production handbook (9th ed.)*. Thomas Wadsworth.

