

**ANALISIS ELEMEN ARTISTIK PADA PROGRAM GELAR WICARA
“TOP GAMER” DI STASIUN TELEVISI GTV PERIODE 2020-2021**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Khrisna Dwidharma
NIM: 1810914032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

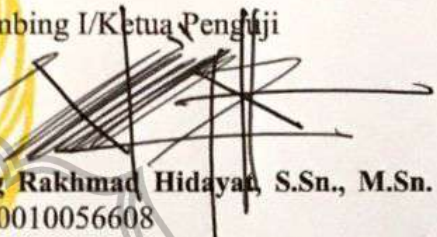
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

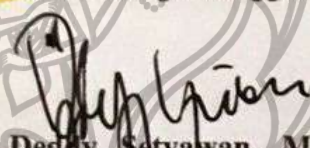
ANALISIS ELEMEN ARTISTIK PADA PROGRAM GELAR WICARA "TOP GAMER" DI STASIUN TELEVISI GTV PERIODE 2020-2021

diajukan oleh **Khrisna Dwidharma**, NIM 1810914032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal**29 DEC 2022**..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

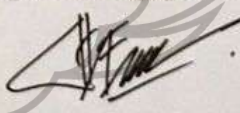
Pembimbing I/Ketua Penguji

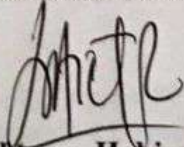

Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0010056608

Pembimbing II/Anggota Penguji

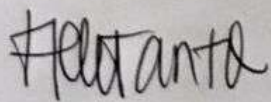

Deddy Setyawan, M.Sn.
NIDN 002907603

Cognate/Penguji Ahli


I Wayan Nain Febri, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0009028804
Ketua Program Studi Film dan Televisi


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP 19740313 200012 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khrisna Dwidharma

NIM : 1810914032

Judul Skripsi : Analisis Elemen Artistik Pada Program Gelar Wicara “Top
Gamer” di Stasiun Televisi GTV Periode 2020-2021

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 2 Desember 2022
Yang Menyatakan,



Nama Khrisna Dwidharma
NIM 1810914032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khrisna Dwidharma

NIM : 1810914032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul ANALISIS ELEMEN ARTISTIK PADA PROGRAM GELAR WICARA "TOP GAMER" DI STASIUN TELEVISI GTV PERIODE 2020-2021

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 2 Desember 2022
Yang Menyatakan

*) Tanda Keten
1000
METRAL TEMPEL
E2330AKX126088467



Nama Khrisna Dwidharma
NIM 1810914032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk Wanita dan Pria Luar Biasa
Mamah dan Papahku

Veronica Harja Wijaya

Gregorius Seno Aji

Rizal Hermansyah

Suciati

JJ

Bias Cahaya Lazuardi

Muhamad Rafi

Pandu

Ilham Syah Maulana

Rifki

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang telah diberikan sehingga proses pembuatan skripsi tugas akhir pengkajian ini dapat berjalan dengan lancar. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dukungan, bimbingan dan pengarahan oleh berbagai pihak, tugas akhir ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Maka, ucapan terimakasih penulis sampaikan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Irwandi, M.Sn. Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Televisi. Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Rr. Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. Selaku Sekretaris Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
5. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. Selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
6. Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum. Selaku Dosen Wali
7. Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn, M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing I
8. Deddy Setyawan, M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing II
9. Seluruh staf pengajar dan seluruh karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Teman-teman Jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
11. Dan semua pihak yang terlibat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Skripsi tugas akhir pengajian ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itulah kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, 2 Desember 2022

Khrisna Dwidharma

DAFTAR ISI

BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. Tinjauan Pustaka	4
F. Metode Penelitian	5
a. Objek Penelitian	6
b. Populasi	7
c. Sampel	8
d. Metode Pengambilan Data	8
e. Analisis Data	9
f. Skema Penelitian	11
BAB II	12
OBJEK PENELITIAN	12
A. Program Gelar Wicara <i>Top Gamer</i>	12
a. Logo <i>Top Gamer</i>	14
B. Pembawa Acara	14
a. Fauzi Anskar (Ranger Emas)	14
b. Muhammad Fahmi Maulana (Kornet)	15
c. Clara Kartikasari (Clara Mongstar, Bude Clara)	16
d. Riantoro Yogi Saputra (Bro Pasta)	17
C. Stasiun Televisi GTV	18
D. Episode <i>Top Gamer</i> Sebagai Objek Penelitian	19
a. Episode 22	19
b. Episode 23	22
c. Episode 24	25
d. Episode 29	27

e.	Episode 31	31
f.	Episode 41	34
g.	Episode 42	36
h.	Episode 43	39
i.	Episode 47	40
j.	Episode 50	44
k.	Episode 67	45
l.	Episode 75	49
BAB III	52
LANDASAN TEORI	52
A.	Gelar Wicara.....	52
B.	Tata Artistik.....	53
C.	<i>Setting</i>	55
a.	<i>Setting Neutral</i>	56
b.	<i>Setting</i> realis	56
c.	<i>Decorative Setting</i>	56
D.	Properti	57
E.	Tata Cahaya.....	58
G.	Warna	61
H.	Arsitektur Minimalis	69
I.	Gaya dan Tema Desain Interior.....	70
BAB IV	72
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A.	Analisis Elemen Tata Artistik <i>Top Gamer</i>	72
a.	Episode 22	72
b.	Episode 23	78
c.	Episode 24	80
d.	Episode 29	82
d.	Episode 31	86

e. Episode 41	89
f. Episode 42	93
g. Episode 43	97
h. Episode 47	100
i. Episode 50	103
j. Episode 67	106
k. Episode 75	108
B. Pembahasan	110
a. Tata Artistik	110
b. Peran Elemen Artistik Pada Program Televisi <i>Top Gamer</i> GTV Periode 2020-2021	118
BAB V	120
PENUTUP	120
A. Kesimpulan	120
B. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster Top Gamer GTV	12
Gambar 2. 2 Logo Top Gamer. Sumber : Facebook : GTV - Indonesia.....	14
Gambar 2. 3 Fauzianska Ramadhan (Ranger Emas).....	15
Gambar 2. 4 Muhammad Fahmi Maulana (Kornet).....	16
Gambar 2. 5 Clara Kartikasari (Clara Mongstar).....	17
Gambar 2. 6 Riantoro Yogi Saputra (Bro Pasta).....	17
Gambar 2. 7 Logo Global TV 8 Oktober 2001-13 Oktober 2006.....	18
Gambar 2. 8 Logo Global TV 13 Oktober 2006-1 Juli 2008.....	18
Gambar 2. 9 Logo Global TV 1 Juli 2008-28 Maret 2012.....	18
Gambar 2. 10 Logo Global TV 28 Maret 2012-11 Oktober 2017.	19
Gambar 2. 11 Logo GTV 11 Oktober 2017 - sekarang.....	19
Gambar 2. 12 Setting Top Gamer Episode 22.	19
Gambar 2. 13 Abed Ansel.....	20
Gambar 2. 14 Segmen bermain bersama.....	21
Gambar 2. 15 Segmen informasi tentang Artis Korea (K-Pop) yang terjun ke dunia Esports.....	22
Gambar 2. 16 Segmen pembicaraan tentang update item Mobile Legends Bang Bang.	22
Gambar 2. 17 Setting Studio Top Gamer Episode 23.	23
Gambar 2. 18 Kornet dan Ranger Emas bermain Free Fire bersama.....	23
Gambar 2. 19 Kornet dan Ranger Emas membagikan informasi tentang IGC.....	24
Gambar 2. 20 Segmen Kesalahan Umum Player Pemula Free Fire	24
Gambar 2. 21 Update fitur pet Ottero di Free fire.....	25
Gambar 2. 22 Setting Top Gamer Episode 24 bersama Bang Udi. S	25
Gambar 2. 23 Kornet dan Ranger Emas bermain Free Fire bersama Bang Udi	26
Gambar 2. 24 Game yang Populer yang Baru Rilis pada Tahun 2020	26
Gambar 2. 25 Karakter yang harus dihindari dalam game Free Fire	27
Gambar 2. 26 Closing dari Ranger Emas, Kornet dan juga Bang Udi untuk Top Gamer Episode 24.....	27
Gambar 2. 27 Benny Moza.	28
Gambar 2. 28 Top Gamer Episode 29.....	29
Gambar 2. 29 Segmen Informasi Esports Star Indonesia.	29
Gambar 2. 30 Informasi tentang Hidden Gem dalam game GTA V.	30
Gambar 2. 31 Benny Moza, Ranger Emas dan Kornet bermain PUBG Mobile Bersama.	30

Gambar 2. 32 Wajah Ranger Emas dicoret-coret karena kalah dalam tantangan PUBG Mobile	31
Gambar 2. 33 Informasi tentang Game Baru yang rilis pada tahun 2020.....	31
Gambar 2. 34 Larissa Rochefort.	32
Gambar 2. 35 Setting Top Gamer Episode 31 Bersama Larissa Rochefort	32
Gambar 2. 36 Segmen Bermain Mobile Legends Bersama Larissa Rocherford.	33
Gambar 2.37 Segmen Informasi Game-Game yang populer di kalangan Gamers Perempuan.....	33
Gambar 2. 38 Segmen Informasi Tentang Update Item Dalam Game Call of Duty Mobile	34
Gambar 2. 39 Segmen Bermain Game Call of Duty Bersama Larissa Rocheford	34
Gambar 2. 40 Top Gamer Episode 41 bersama Zoey	35
Gambar 2. 41 Ranger Emas dan Kornet bermain PUBG Mobile bersama Zoey.....	35
Gambar 2. 42 Ranger Emas dan Kornet bermain Mobile Legends bersama Zoey.....	35
Gambar 2. 43 Segmen Informasi tentang MPL Season 6 Week 6.....	36
Gambar 2. 44 Segmen Penutup Informasi tentang Garena Free Fire Master League Season 2	36
Gambar 2. 45 Lidiawaty (NotNot) Brand Ambassador Evos Esport. Sumber: dailysia.com diakses pada 14 Juli 2022	37
Gambar 2. 46 NotNot bermain FreeFire bersama kedua pembawa acara Kornet dan Ranger Emas.	37
Gambar 2. 47 Sesi bincang-bincang bersama NotNot	38
Gambar 2. 48 Informasi tentang MPL Season 6 Week 7.....	38
Gambar 2. 49 Muhammad Julian Ardiansyah Udil.	39
Gambar 2. 50 Setting Top Gamer Episode 43 bersama Udil.....	40
Gambar 2. 51 Udil bermain Mobile Legends bersama Kornet dan Ranger Emas.....	40
Gambar 2. 52 Monica Mariska (MomoChan).....	41
Gambar 2. 53 Top Gamer Episode 47.....	41
Gambar 2. 54 Kornet dan Pak Pulung bermain Among Us bersama Momochan.....	42
Gambar 2. 55 Setting Studio Top Gamer Episode 47	42
Gambar 2. 56 Kornet dan Pak Pulung bermain Mobile Legends bersama MomoChan	43
Gambar 2. 57 MomoChan dan Pak Pulung bermain Pernah atau Tidak Pernah yang dipandu oleh Kornet.....	43
Gambar 2. 58 Eldhin Rahadian Putra (Celiboy)	44
Gambar 2. 59 Top Gamer Episode 50.....	45
Gambar 2. 60 Kornet dan Ranger Emas bermain Mobile Legends bersama Celiboy	45

Gambar 2. 61 Aninditha Rahma Cahyadi (Anin JKT48).....	46
Gambar 2. 62 Setting Top Gamer Episode 67	46
Gambar 2. 63 Segmen Informasi Tim Esports Bentukan Artis	47
Gambar 2. 64 Segmen Pertandingan antara Mahasiswa Budi Luhur melawan Binus	47
Gambar 2. 65 Segmen Informasi Film yang diadaptasi dari Game	48
Gambar 2. 66 Segmen Informasi Negara yang Mendukung Kemajuan Esports	48
Gambar 2. 67 Setting Top Gamer Episode 75	49
Gambar 2. 68 Segmen Informasi tentang LJ.....	50
Gambar 2. 69 Pertandingan antara Tim Universitas Indonesia melawan tim Universitas Pembangunan Nasional.....	50
Gambar 2. 70 Segmen Informasi Hero Terlaris di Mobile Legends.....	51
Gambar 2. 71 Segmen Informasi Free Fire World Series.....	51
Gambar 2. 72 Segmen Penutup Top Gamer Episode 75.....	51
Gambar 4. 1 Setting Top Gamer episode 22.....	73
Gambar 4. 2 Tata busana Kornet, Ranger Emas dan Ansel.....	73
Gambar 4. 3 Kornet dan Ranger Emas bertugas mejadi shoutcaster pada MPL Indonesia Season 10.....	74
Gambar 4. 4 Minimalist Living Room Design.....	75
Gambar 4. 5 Setting Top Gamer Episode 22	76
Gambar 4. 6 Setting Top Gamer Episode 23.....	78
Gambar 4. 7 Setting Top Gamer Episode 24.....	80
Gambar 4. 8 Setting Top Gamer Episode 29.....	82
Gambar 4. 9 Beanbag.....	83
Gambar 4. 10 Gambar pemain bola yang dipajang di dinding.....	84
Gambar 4. 11 Layar LED yang dibuat menyerupai Nintendo Switch	84
Gambar 4. 12 Nintendo Switch.....	85
Gambar 4. 13 Anime dan Manga dari Jepang berjudul Naruto.....	87
Gambar 4. 14 Setting Top Gamer Episode 31.....	87
Gambar 4. 15 Warna pada setting Top Gamer Episode 31	89
Gambar 4. 16 Setting Top Gamer Episode 41.....	90
Gambar 4. 17 Press Conference Esports Star Indonesia x Moonton.....	90
Gambar 4. 18 Kursi Gaming (Gaming Chair).....	91
Gambar 4. 19 Setting Top Gamer Episode 41	92
Gambar 4. 20 Setting Top Gamer Episode 42.....	93
Gambar 4. 21 Top Gamer Episode 42.....	95
Gambar 4. 22 Logo Top Gamer.....	96

Gambar 4. 23 Logo Stasiun Televisi GTV.	96
Gambar 4. 24 Logo Stasiun Televisi GTV.	96
Gambar 4. 25 Setting Top Gamer Episode 43.	97
Gambar 4. 26 Setting Top Gamer Episode 47.	100
Gambar 4. 27 Contoh pesawat luar angkasa yang terinspirasi dari film ALIEN.....	101
Gambar 4. 28 Setting Top Gamer Episode 47.	102
Gambar 4. 29 Setting Top Gamer Episode 50.	103
Gambar 4. 30 Setting Top Gamer Episode 67.	106
Gambar 4. 31 Setting Top Gamer Episode 75.	108
Gambar 4. 32 Setting Top Gamer episode 22.	111
Gambar 4. 33 Setting Top Gamer Episode 29.	111
Gambar 4. 34 Top Gamer Episode 41 bersama Zoey	112
Gambar 4. 35 Setting Top Gamer Episode 29.	112
Gambar 4. 36 Bumble Bee	113
Gambar 4. 37 Setting Top Gamer Episode 31.	113
Gambar 4. 38 Kubus Rubik.....	114
Gambar 4. 39 Setting Top Gamer Episode 50.	114
Gambar 4. 40 Truk Monster dari Game Offroad Legends - Hill Climb.	115
Gambar 4. 41 Interval Tangga (Gradasi) Warna (DanPMK, 2008).....	116
Gambar 4. 42 Stage Turnamen Axis Mobile Legends League (AML) Season 2 (2019).....	117
Gambar 4. 43 Venue Turnamen PUBG Global Invitational 2018 di Berlin, Jerman.	117
Gambar 4. 44 Turnamen Free Fire Pro League 2019.....	117

DAFTAR LAMPIRAN



ABSTRAK

Top Gamer adalah sebuah program televisi bergenre gelar wicara atau *Talkshow* yang menghadirkan berbagai berita dan *update* mengenai industri *Esports*. Program gelar wicara harus dikemas dengan berkualitas sehingga menarik untuk ditonton berlama-lama, maka tata artistik menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tata artistik pada program *Top Gamer* GTV Periode 2020-2021; menganalisis penggunaan tata artistik pada program *Top Gamer* GTV Periode 2020-2021 seperti *setting*, properti, tata cahaya, serta warna.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan dokumentasi, melakukan Analisa dan mendeskripsikan variabel-variabel yang diteliti secara nyata berdasarkan pengamatan dan teorisasi. Analisis data dilakukan pada elemen artistik *setting*, properti, tata cahaya, dan warna. Metode pengambilan data yang digunakan adalah dokumentasi yang didapatkan dari kanal *Youtube* resmi milik stasiun televisi GTV.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep tata artistik yang digunakan oleh program televisi *Top Gamer* lebih banyak menggunakan konsep modern minimalis yang didukung oleh *setting*, property, tata cahaya dan warna. *Top Gamer* banyak mengadopsi tata artistik dari *game* dan industri *Esports*. Penggunaan konsep tata artistik yang modern minimalis bertujuan untuk menghadirkan suasana nyaman saat berbincang-bincang serta memfokuskan mata penonton pada konten yang disajikan.

Kata Kunci : Tata Artistik, Gelar Wicara, *Top Gamer*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

GTV dengan slogannya “Pilihan Terbaik Keluarga Indonesia” terus konsisten dengan menyajikan tayangan yang informatif, menghibur dan futuristik. Sebelum menjadi GTV dan Global TV, GTV didirikan pada tahun 1999 dengan nama asli *Global IIFTIHAR Broadcasting (GIB)* yang merupakan proyek dari kerjasama antara Ikatan Cendekiawan Muslim Indonesia dan *The International Islamic Forum for Science, Technology and Human Resources Development (IIFTIHAR)*. Namun setelah izin siaran nasionalnya keluar, *Global IIFTIHAR Broadcasting* berubah nama menjadi Global TV dan berada di bawah PT Titian Paraputra Sejahtera yang pada saat itu Global TV dikonsepsikan sebagai televisi berbasis syiar Islam, Pendidikan teknologi dan pengembangan sumber daya manusia, dengan acaranya berfokus pada berita ditambah hiburan dan olahraga. Global TV akhirnya diakusisi sahamnya oleh PT Media Nusantara Citra Tbk. pada tahun 2001 karena terus kekurangan modal untuk siaran sehingga menyebabkan lokasi operasional siarannya berada di Kawasan RCTI dan masuknya orang-orang RCTI kedalam manajemen Global TV. Global TV kemudian berganti nama menjadi GTV pada tahun 2017 akhir dan mengalami perubahan besar di bidang pemrograman, dengan banyak menayangkan acara realitas, acara permainan/kuis dan kemudian ditambah acara varietas. Pada akhir tahun 2019, GTV mulai menayangkan sebuah program yang futuristik yaitu “*Top Gamer*”, sebuah program gelar wicara yang membahas segala macam informasi terkait dunia *Esports*.

Top Gamer pertama kali mengudara pada tanggal 14 Desember 2019. *Top Gamer* adalah sebuah program gelar wicara yang ditayangkan di GTV yang berisikan ragam informasi positif terkait dengan dunia permainan yang menunjukkan bahwa *games* tidak hanya sekedar permainan, tetapi memberikan hobi yang menghasilkan

keuntungan, khususnya di dunia *Esports* (Gunawan et al., 2021). Menurut Direktur Pelaksana GTV, Valencia Herliani Tanoesoedibjo, *Esports* bukan hanya hiburan, tetapi juga bisa menjadi karir. GTV sebagai stasiun televisi dinamis dan mempunyai audiens yang progresif, ingin memberikan tayangan yang menghibur, dinamis dan inovatif. Perkembangan *Esports* di Indonesia sangat luar biasa sehingga ini menjadi momentum yang tepat bagi GTV untuk menghadirkan program *Top Gamer* ini. Pada program ini akan membahas permainan/pertandingan *Esports* baik dalam negeri maupun luar negeri dan beberapa info tambahan terkait *games* atau permainan. Acara ini tayang setiap Sabtu pagi mulai 14 Desember 2019. Pembawa acara tetap *Top Gamer* adalah Fauzi Anskar (Ranger Emas) dan Muhammad Fahmi Maulana (Kornet) yang merupakan seorang komentator kompetisi *Esport* yang sudah terkenal sebelumnya di Industri dan komunitas *Esports*.

Dalam sebuah produksi televisi terdapat beberapa unsur yang dapat menjadikan sebuah tayangan televisi menjadi menarik dan mudah untuk diterima penontonnya, salah satu diantaranya adalah tata artistik. Menurut Himawan Pratistia pada bukunya "Memahami Film", Tata artistik disini meliputi *setting*, *lighting* serta warna. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana elemen-elemen artistik yang digunakan oleh "*Top Gamer*" dapat saling berkolerasi sehingga menjadi visual yang indah sehingga acara "*Top Gamer*" mudah diterima oleh penontonnya. Selain itu, melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan refrensi dalam pembuatan *setting* artistik program televisi selanjutnya khususnya program gelar wicara yang bertemakan *Esports* agar lebih baik lagi mengingat belum banyak program *Esports* di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Setelah mengetahui latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang akan diangkat pada penelitian ini meliputi :

- a. Bagaimana karakteristik elemen artistik pada program gelar wicara “*Top Gamer*” di stasiun televisi GTV periode 2020-2021?
- b. Apa peranan elemen artistik pada program gelar wicara “*Top Gamer*” di stasiun televisi GTV periode 2020-2021 ?

C. Tujuan Penelitian

Meninjau rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini meliputi :

- a. Menganalisis elemen-elemen artistik pada program “*Top Gamer*” di stasiun televisi GTV periode 2020-2021.
- b. Mengetahui karakteristik, gaya, dan peranan tata artistik program “*Top Gamer*” di stasiun televisi GTV periode 2020-2021.

D. Manfaat Penelitian

- a. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam membuat program televisi yang mengusung genre gelar wicara yang berfokus pada pembahasan industri *Esports* serta memberikan rujukan dalam membuat desain tata artistik untuk program televisi bergenre gelar wicara.
- b. Menjadi referensi dan acuan untuk penelitian selanjutnya mengenai kajian tata artistik Program acara gelar wicara.
- c. Memberikan referensi untuk stasiun televisi untuk menciptakan tata artistik yang lebih baik.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan dari beberapa penelitian sebelumnya yang memuat kajian-kajian mengenai program televisi dan pengonsepan tata artistik program acara televisi, lebih khususnya program acara gelar wicara sangat diperlukan baik sebagai bahan referensi, komparasi, maupun untuk memperkuat daya analisis terhadap topik yang akan diangkat dalam tulisan ini. Beberapa literatur yang diharapkan dapat memperkuat daya analisis terhadap topik yang akan diangkat dalam tulisan ini antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Febriana, Mahasiswa jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2018 dengan judul skripsi “Perbandingan Perubahan Elemen Artistik Program *Talkshow* Hitam Putih Trans7 Dua Periode Tayangan Tahun 2010-2015”. Penelitian ini membahas tentang perubahan elemen artistik pada *talk show*. Persamaan pada penelitian kali ini adalah dari jenis variabel yang sama-sama mengangkat elemen artistik pada genre gelar wicara yang akan membantu peneliti untuk mempelajari cara penulis sebelumnya menganalisis elemen artistik pada program acara gelar wicara tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Fahmi Pramudyo, Mahasiswa jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2019 dengan judul skripsi tesis “Karakteristik Tata Artistik Program *Talk Show* Mata Najwa Trans7”. Dalam penelitian ini, Fahmi menganalisis tentang karakteristik tata artistik pada program *talk show* Mata Najwa di Trans7. Persamaan dalam penelitian kali ini adalah masih dengan objek penelitian yang sama-sama mengangkat tentang Tata Artistik pada program *Talkshow*. Penelitian ini akan membantu peneliti untuk melihat secara spesifik tentang suatu karakteristik dari program televisi gelar wicara.

Tinjauan Pustaka yang terakhir adalah penelitian yang dilakukan oleh Gilang Dwi Galih P., mahasiswa jurusan film dan televisi, Fakultas Seni Media Rekam,

Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2017 dengan judul skripsi “Analisis Hubungan Perubahan Tata Artistik dan Konten pada Program *Talkshow* “Hitam Putih” Periode 2010-2015”. Penelitian ini akan membantu peneliti untuk menganalisis hubungan antara tata artistik dengan konten yang diangkat oleh program televisi *Talkshow* atau gelar wicara.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian terdapat beberapa kata kunci yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah artinya penelitian itu didasarkan pada ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional artinya penelitian harus dilakukan dengan cara yang masuk penalaran manusia (masuk akal). Empiris berarti cara yang digunakan dapat dilihat menggunakan indera manusia sehingga pembaca dapat menikmati hasil dari penelitian tersebut. Sistematis artinya, langkah – langkah yang digunakan dalam penelitian harus terstruktur, rapih dan memiliki alur. (Sugiyono, 2013)

Metode penelitian kualitatif memaparkan apa yang terdapat atau terjadi dalam sebuah kancah, lapangan atau wilayah tertentu. Data yang terkumpul diklasifikasikan atau dikelompok-kelompokkan menurut jenis, sifat, atau kondisinya. Setelah datanya jenuh, kemudian dibuat kesimpulan. Metode Kualitatif sering kali digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, dalam hal ini data harus memiliki suatu makna. Makna yang dicari itulah yang menjadi data sebenarnya, data sebenarnya yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak. Maka dari itu, penelitian kualitatif tidak bertujuan generalisasi tetapi lebih kepada makna. Metode penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (berlawanan dengan eksperimen). Dalam metode kualitatif, peneliti menjadi instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi

(gabungan), analisis data bersifat kualitatif dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. (Sugiyono, 2013)

Penelitian ini akan dikaji menggunakan tehnik penelitian analisis data meliputi tanda-tanda visual (gambar). Penelitian ini memfokuskan pada *setting*, tata cahaya, serta warna. Langkah yang akan dilakukan dimulai dengan mengumpulkan data-data dengan metode dokumentasi yang didapatkan dari kanal *Youtube official* milik stasiun televisi GTV, mendeskripsikan data-data yang diperoleh dari sumber terkait, kemudian dianalisis menggunakan teori yang relevan dengan objek penelitian.

a. Objek Penelitian

Objek penelitian berupa program tayangan televisi bergenre gelar wicara dari stasiun televisi GTV yang bernama “*TOP GAMER*”. Berikut adalah detail dari program “*TOP GAMER*” :

- a) Nama Program : *Top Gamer*
- b) Jenis Program : Gelar Wicara/*Talkshow*
- c) Stasiun : GTV
- d) Pembawa Acara : Fauzi Anskar (Ranger Emas)

M. Fahmi Maulana (Kornet)

Clara Kartikasari (Clara Mongstar, Bude Clara)

Riantoro Yogi Saputra (Bro Pasta)

Co.Host

- e) Hari Tayang : Setiap Sabtu

f) Jam Tayang : 09.15 WIB

g) Tayang : 14 Desember 2019 – 10 Juli 2021



Gambar 1. 1 Poster Top Gamer GTV

b. Populasi

Populasi adalah subyek atau obyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang sudah peneliti tetapkan untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi dapat berupa obyek dan benda lainnya. Populasi juga bukan hanya jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari namun dapat berupa karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek tersebut (Sugiyono, 2013).

Populasi Gelar Wicara “*Top Gamer*” hadir dalam 1 *Season*, sejak tanggal 14 Desember 2019 hingga 10 Juli 2021 sebanyak 76 episode. Dari total populasi sebanyak 76 episode, ditemukan sebanyak 34 episode berlokasi di *outdoor* (*café*, *Gaming House*, warnet), dan 42 episode berlokasi di *Studio*. Penelitian akan berfokus untuk meneliti episode-episode yang berlokasi di *studio* karena kondisi yang lebih alamiah, sehingga penelitian kualitatif ini dapat lebih menekankan pada makna. Penelitian yang akan

dilakukan tidak menggunakan semua populasi, melainkan mengambil beberapa episode untuk dijadikan sampel.

c. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah yang diambil dari populasi tersebut yang dipilih berdasar karakteristik yang ditentukan peneliti. Sampel digunakan apabila populasi besar sehingga tidak memungkinkan peneliti untuk mempelajari semua yang ada karena misal keterbatasan dana, tenaga dan juga waktu. Kesimpulan yang akan diambil adalah hasil dari penelitian dari sampel tersebut maka dari itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif.

Penelitian ini akan menggunakan teknik *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013). Dalam hal ini, sampel yang digunakan adalah episode-episode yang pengambilan gambarnya berlokasi di *studio*. Alasan pengambilan sampel ini dikarenakan, pada saat pengambilan gambar di *studio*, tim artistik akan menggunakan konsep dan teori artistik yang ada. Sedangkan jika pengambilan gambar dilakukan *Outdoor* maka tim artistik hanya merespon *setting* dari properti yang ada di lokasi tersebut sehingga pengujian data dan teori tidak akan valid.

d. Metode Pengambilan Data

Pengambilan data untuk menunjang penelitian akan dilakukan melalui pengamatan/observasi pada program yang dilakukan dengan mengamati video dari episode yang digunakan untuk penelitian. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dalam menganalisis *setting*, tata cahaya serta warna dari program televisi *Top Gamer GTV*. Langkah-langkah yang akan dilakukan untuk mendukung proses penarikan kesimpulan adalah sebagai berikut :

a. **Studi Pustaka**

Dengan pemanfaatan buku-buku yang berhubungan dengan tata artistik terutama *setting*, serta warna dalam program televisi serta beberapa sumber diperoleh dari situs-situs pada internet yang merujuk pada referensi tentang tata artistik.

b. **Studi Dokumentasi**

Studi dokumentasi adalah mengamati data yang sudah di dokumentasi melalui media yang berhubungan dengan perekaman gambar. Peneliti mengambil dokumentasi dalam persiapan analisis objek penelitian yang berupa video program *Top Gamer GTV*. Video diperoleh dengan mengunduh melalui salah satu situs web berbagi video yakni *Youtube*.

c. **Pengamatan/Observasi**

Pengamatan/observasi diterapkan pada objek dengan mengamati setiap elemen tata artistik *Top Gamer GTV* di setiap episodenya pada periode 2020-2021.

e. **Analisis Data**

Teknik metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Tujuan metodologi ini bukan suatu generalisasi tetapi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Penelitian kualitatif berfungsi memberikan kategori substansi dan hipotesis penelitian kualitatif (Sumanto, 1995).

Data yang sudah diperoleh melalui pengamatan akan disusun secara sistematis sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, Menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, membuat kesimpulan yang dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data kualitatif bersifat induktif yang artinya analisis akan berdasar pada data yang diperoleh. Selanjutnya, data akan dikembangkan menjadi hipotesis, setelah itu dicarikan data lagi secara berulang-ulang sehingga pada akhirnya dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul (Sugiyono, 2013).

Setelah semua data program “*Top Gamer*” terkumpul, maka selanjutnya adalah dilakukan analisis semua elemen tata artistik dari semua episode yang diambil sebagai sampel untuk mengetahui makna tata artistiknya, setelah di bedah maka kegiatan selanjutnya adalah menggolongkan tata artistik setiap episode ke dalam ragam-ragam kemudian mengujinya dengan teori yang ada. Setelah itu maka dapat ditarik kesimpulan.

f. **Skema Penelitian**

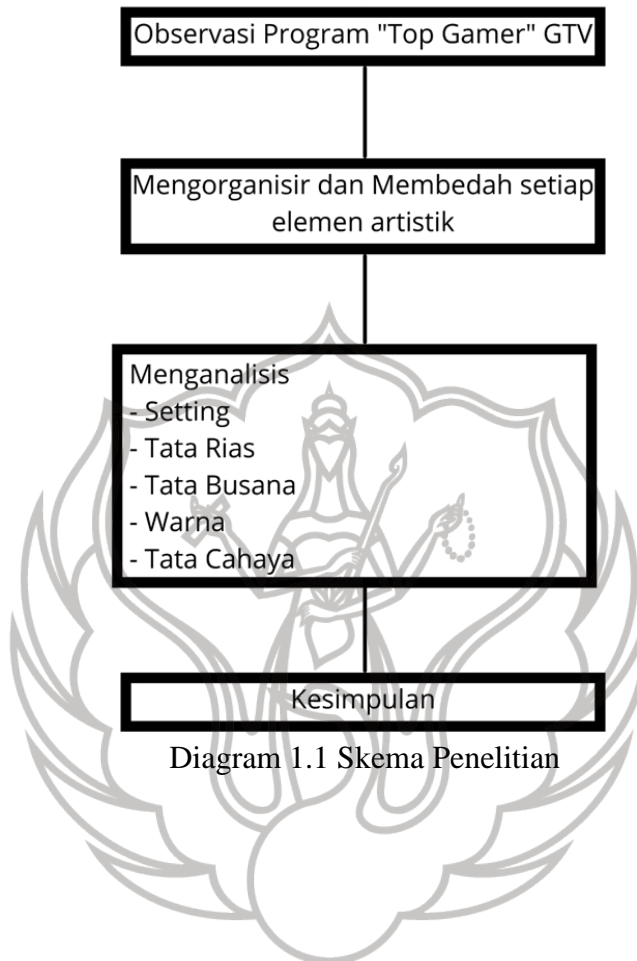


Diagram 1.1 Skema Penelitian

BAB II

OBJEK PENELITIAN

A. Program Gelar Wicara *Top Gamer*



Gambar 2. 1 Poster Top Gamer GTV

Nama Program Acara	: <i>Top Gamer</i>
Jenis Program	: <i>Talkshow (Gelar Wicara)</i>
Stasiun Televisi	: GTV
Pembawa Acara	: Fauzi Anskar (Ranger Emas) M. Fahmi Maulana (Kornet) Clara Kartikasari (Clara Mongstar, Bude Clara) Riantoro Yogi Saputra (Bro Pasta)

Hari Tayang	: Setiap Sabtu
Jam Tayang	: 09.15 WIB
Tayang	: 14 Desember 2019 – 10 Juli 2021

Top Gamer pertama kali mengudara pada tanggal 14 Desember 2019. *Top Gamer* adalah sebuah program gelar wicara atau *Talkshow* yang ditayangkan di GTV. Program ini berisikan ragam informasi tentang dunia *games* namun lebih berfokus kepada *games* yang memiliki *scene* kompetitif sehingga dapat disebut *Esports*. Dengan adanya program gelar wicara *Top Gamer* ini, GTV ingin menunjukkan bahwa *games* tidak hanya sekedar permainan yang menghibur atau pengisi waktu luang, tetapi memberikan perspektif lain dari *games* yaitu sebagai hobi yang dapat menjadi sebuah profesi sehingga para *gamers* dapat menghasilkan keuntungan dari *games* khususnya di dunia *Esports*. Menurut Direktur Pelaksana GTV, Valencia Herliani Tanoesoedibjo, “*Esports* bukan hanya hiburan, tetapi juga bisa menjadi karir.” GTV sebagai stasiun televisi dinamis dan mempunyai audiens yang progresif, ingin memberikan tayangan yang menghibur, dinamis dan inovatif.

Perkembangan *Esports* di Indonesia sangat luar biasa beberapa tahun belakangan ini, sehingga menjadi momentum yang tepat bagi GTV untuk menghadirkan program *Top Gamer* sebagai acara yang banyak membicarakan tentang *games* dan *Esports*. Pada program ini akan membahas permainan/pertandingan *Esports* yang sedang ramai diperbincangkan masyarakat luas baik dalam negeri maupun luar negeri dan beberapa info tambahan terkait permainan. Acara ini tayang setiap Sabtu pagi mulai 14 Desember 2019. Pembawa acara tetap *Top Gamer* adalah Fauzi Anskar (Ranger Emas) dan Muhammad Fahmi Maulana (Kornet), Clara Kartikasari (Clara Mongstar, Bude Clara), Riantoro Yogi Saputra (Bro Pasta) yang merupakan seorang komentator kompetisi *Esport* yang sudah terkenal sebelumnya di kanal *Youtube*.

a. **Logo Top Gamer**



Gambar 2. 2 Logo Top Gamer. Sumber : Facebook : GTV - Indonesia

Logo *Top Gamer* memiliki warna biru dan putih dengan perpaduan intensi (gelap-terang atau value warna) yang nampak pada hue biru. *Top Gamer* menggunakan font dengan jenis bentuk garis yang tegas sehingga memberikan kesan profesional dan resmi. Warna biru juga mendukung kesan profesional dan integritas.

B. Pembawa Acara

a. **Fauzi Anskar (Ranger Emas)**

Fauzianska Ramadhan atau yang lebih dikenal dengan Ranger Emas atau juga Oji adalah seorang *Shoutcaster* atau komentator di dunia *Esports*. Oji merintis karirnya menjadi komentator sebuah turnamen *Mobile Legends*. Pria yang lahir pada 2 Februari 1996 ini, selalu bisa membawa *hype* penonton ketika menjadi komentator sehingga Oji selalu mendapat kesempatan untuk mengomentatori turnamen-turnamen besar dari *Mobile Legends*. Ranger Emas dikenal memiliki kepribadian sangat ceria baik sedang bekerja maupun dalam kesehariannya. Nama Ranger Emas sendiri, Oji gunakan setelah terinspirasi dari teman-temannya yang menggunakan nama-nama *Power Rangers*. Dengan mengawali karir bersama *Revival TV*, Oji akhirnya mendapatkan penghargaan sebagai *Shoutcaster* terfavorit *MPL ID Season 5* pada tanggal 12 April 2020 dan

Shoutcaster terfavorit *MPL ID Season 7* pada tanggal 2 Mei 2021. (RevivalPedia, 2022).



Gambar 2. 3 Fauzianska Ramadhan (Ranger Emas) Sumber : *Liquidpedia.com* diakses pada tanggal 27 Juni 2022

b. Muhammad Fahmi Maulana (Kornet)

Muhammad Fahmi Maulana atau yang lebih dikenal dengan nama “Kornet” adalah seorang *shoutcaster* yang memulai karirnya sebagai komentator di turnamen *Dota 2* namun saat *Mobile Legends* di Indonesia sudah mulai mengadakan turnamen besar, Kornet memutuskan untuk fokus di turnamen-turnamen *Mobile Legends* sampai saat ini. Pada awalnya, pria kelahiran 19 Agustus 1995 ini berpartisipasi sebagai peserta pada *event playoff MPL Season 1*. Pada turnamen ini, Kornet iseng bertanya kepada penyelenggara tentang profesi sebagai *caster* namun pihak panitia menanyakan keseriusannya untuk menjadi seorang *caster*. Kornet adalah seorang mantan penyiar radio di Radio OZ di Bandung sehingga Kornet memiliki kapastias dalam bidang *Public Speaking* (RevivalPedia, 2022).



Gambar 2. 4 Muhammad Fahmi Maulana (Kornet).
Sumber : today.line.me diakses pada 27 Juni 2022

c. **Clara Kartikasari (Clara Mongstar, Bude Clara)**

Clara Kartikasari atau yang sering dipanggil Bude Clara, Claraksu, Clara Mongstar adalah seorang wanita kelahiran Purwokerto, 19 Februari 1994. Clara Mongstar mengawali karirnya di bidang *Esports* karena kecintaannya dengan dunia game sejak masa sekolah. Clara sudah menjadi *caster* di sejumlah turnamen meski ia masih duduk di bangku SMA. Sementara itu, karir profesional Clara sebagai *caster* bermula saat turnamen *Esports* yang diadakan oleh *The Prime Esports*, pada saat itu Clara menjadi manajer tim tersebut. Pada tahun 2016-2017, Clara menjabat sebagai manajer tim di RRQ atau *Rex Regum Qeon* yang pada saat itu adalah sebuah tim *Esports* raksasa di Indonesia untuk divisi *Dota 2*. Pada saat yang sama, Clara juga menjadi seorang *caster* di beberapa turnamen yang diadakan oleh *Ligagame Esports TV*. Karir Clara di bidang *shoutcaster* semakin meningkat drastis setelah Clara dipercaya menjadi *shoutcaster* pada turnamen Internasional *MLBB MI World Championship* di Malaysia pada bulan November 2019. Clara bahkan berhasil mendapatkan gelar penghargaan *Caster of the Year* yang diadakan oleh *Mobile Legends Official* melalui event *515 Mobile Legends All-star Eparty 2020*. Selain menjadi *shoutcaster*, Clara Mongstar dipercaya sebagai *Host* atau pembawa acara di *MPL Season 8* yang diadakan pada tanggal 21 hingga 24 Oktober 2021 di Bali (Mulyono, 2022).



Gambar 2. 5 Clara Kartikasari (Clara Mongstar) Sumber : Instagram @claraksu diakses pada 27 Juni 2022

d. Riantoro Yogi Saputra (Bro Pasta)

Riantoro Yogi Saputra atau yang lebih dikenal dengan sebutan Bro Pasta adalah seorang pria kelahiran 8 September 1994 yang mengawali karir di dunia *Esports* dengan menjadi seorang *shoutcaster*, *MC (Master of Ceremony)*, *Host* (Pembawa Acara) di ranah *Dota 2*. Bermula dengan menjadi *caster* di dalam sebuah komunitas *Dota 2*, Bro Pasta kemudian bergabung bersama Revival TV dan juga menjadi *talent* di Mineski TV. Beberapa tahun belakangan ini, Bro Pasta sudah keluar dari ranah *Dota 2* dan sekarang banyak berkontribusi di skena *PUBG Mobile*. Selama berkiprah di dunia *Esports*, Bro Pasta berhasil memperoleh beberapa prestasi seperti *caster terfavorit* di Indonesia *Esports Awards*, Indonesia *Gaming Awards*, dan juga *TLM Esports Awards* (Medina, 2022).



Gambar 2. 6 Riantoro Yogi Saputra (Bro Pasta). Sumber : GGWP.id diakses pada 27 Juni 2022

C. Stasiun Televisi GTV

Stasiun Televisi GTV (sebelumnya bernama Global TV) adalah salah satu stasiun televisi swasta nasional di Indonesia. Berawal dari sebuah stasiun televisi lokal di Jakarta, Global TV meluaskan siaran ke beberapa kota besar lainnya. Pada tanggal 11 Oktober 2017, Global TV berganti nama menjadi GTV dalam rangka acara ulang tahun dengan tema “Amazing 15”. Sejak perubahan nama tersebut, stasiun televisi ini mengalami perubahan besar dalam bidang pemograman dengan banyak menayangkan acara realitas, acara permainan dan acara varietas. Kemudian, GTV konsisten untuk berfokus pada serial animasi karena cukup bisa mendongkrak rating-nya.

Dalam dunia olahraga, GTV pernah memiliki hak siar Formula 1 dan Euro 2008 bersama RCTI dan MNCTV. GTV juga pernah menayangkan Piala Dunia 2010, Liga Inggris, dan Piala FA. Acara olahraga sempat vakum selama beberapa tahun setelah pergantian logo dan *programming* GTV, namun mulai tahun 2019, GTV mulai menayangkan kompetisi/turnamen *Esports* maupun acara-acara seperti gelar wicara, pencarian bakat dan penganugerahan yang semuanya tentang *Esports*. Salah satu dari acara tersebut adalah *Top Gamer* sebagai acara gelar wicara milik GTV.



Gambar 2. 7 Logo Global TV 8 Oktober 2001-13 Oktober 2006



Gambar 2. 8 Logo Global TV 13 Oktober 2006-1 Juli 2008. Sumber : Wikipedia



Gambar 2. 9 Logo Global TV 1 Juli 2008-28 Maret 2012. Sumber : Wikipedia

GlobalTV

Gambar 2. 10 Logo Global TV 28 Maret 2012-11 Oktober 2017. Sumber : Wikipedia



Gambar 2. 11 Logo GTV 11 Oktober 2017 - sekarang. Sumber : Wikipedia

Warna yang digunakan oleh logo dari Stasiun Televisi GTV sangat jelas diadopsi dari *brand* induknya yaitu MNC Group. Selain itu, warna yang digunakan juga memberikan kesan keceriaan pada audiens dengan warna-warninya di huruf G. Untuk Tipografi menggunakan sans serif modern yang bertujuan menarik hati lebih banyak generasi milenial dan muda. Warna dan bentuk dari logo GTV menonjolkan sifat dinamis.

D. Episode *Top Gamer* Sebagai Objek Penelitian

a. Episode 22



Gambar 2. 12 Setting *Top Gamer* Episode 22. Sumber : Youtube officialgtvid. Diakses pada 27 Juni 2022.

https://www.youtube.com/watch?v=3GmANamv6qA&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=129

Episode 22 ini adalah episode pertama dari *Top Gamer* yang menggunakan *studio* sebagai lokasi pengambilan gambar program televisi ini setelah 21 episode sebelumnya menggunakan *caffe* dan *Gaming House* dari tim profesional yang ada di Indonesia. Pada Episode ini, *Top Gamer* mengundang Abed Ansel, seorang *shoutcaster* dan juga *analyst* sebagai bintang tamu. Abed Ansel atau yang lebih sering dipanggil Ansel adalah seorang *shoutcaster* yang aktif di game *Mobile Legend Bang Bang*. Nama Ansel mulai dikenal banyak *gamers* karena Ansel sempat menduduki peringkat *Top Global* salah satu *Hero* di *Mobile Legend Bang Bang* yaitu *Saber* pada *season* 4 dan 8. Setelah itu namanya semakin dikenal karena sering memandu (menjadi *shoutcaster*) turnamen-turnamen besar *Mobile Legend Bang Bang* seperti Piala MENPORA Esports, NimoTV *Mobile Legends Arena*, dan juga turnamen resmi dari *Moonton* yaitu *Mobile Legends Development League (MDL)* (RevivalPedia, 2022).



Gambar 2. 13 Abed Ansel. Sumber: RevivalPedia. Diakses pada tanggal 27 Juni 2022. <https://revivalpedia.com/talent/abed-ansel>

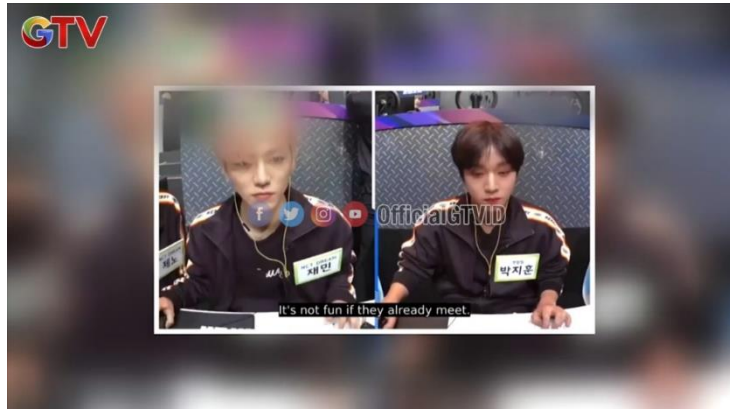
Episode 22 ini dibawakan oleh Fauzi Anskar (Ranger Emas) dan Muhammad Fahmi Maulana (Kornet) sebagai pembawa acara. Acara dimulai dengan Ansel yang memberikan *opening* (pembukaan) yang berperan seolah-olah Ansel adalah pembawa acaranya lalu dilanjutkan dengan aktivitas bermain *Mobile Legend Bang Bang* bersama kedua pembawa acara.



Gambar 2. 14 Segmen bermain bersama. Sumber : Youtube officialgtvid. Diakses pada 27 Juni 2022.

https://www.youtube.com/watch?v=3GmANamv6qA&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=129

Meskipun pada episode 22 ini lebih berfokus kepada permainannya, namun ditengah-tengah segmen disisipkan informasi yang membicarakan tentang *Item Update* dalam game *Mobile Legends Bang-Bang*. Setelah itu, segmen dilanjutkan dengan pembicaraan tentang artis-artis Korea yang berkiprah di dunia *Esports*.



Gambar 2. 15 Segmen informasi tentang Artis Korea (K-Pop) yang terjun ke dunia Esports. Sumber : Youtube officialgtvid. Diakses pada 27 Juni 2022.
https://www.youtube.com/watch?v=3GmANamv6qA&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=129



Gambar 2. 16 Segmen pembicaraan tentang update item Mobile Legends Bang Bang. Sumber : Youtube officialgtvid. Diakses pada 27 Juni 2022.
https://www.youtube.com/watch?v=3GmANamv6qA&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=129

b. Episode 23

Pada Episode 23 ini, *Top Gamer* tidak mengundang bintang tamu melainkan hanya berfokus kepada Fauzi Anskar (Ranger Emas) dan Muhammad Fahmi Maulana (Kornet) selaku pembawa acara yang sedang bermain game *Free Fire* sembari memberikan informasi-informasi terkait update *Free Fire*. *Setting* dan warna pada episode ini dominan di warna merah dan biru.



Gambar 2. 17 Setting Studio Top Gamer Episode 23. Sumber : Youtube officialgtvid.
diakses pada 28 Juni 2022.

https://www.youtube.com/watch?v=kExz7bw_r7w&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=126

Episode dimulai dengan opening dari kedua pembawa acara lalu Kornet dan Ranger Emas bermain *Free Fire* bersama.



Gambar 2. 18 Kornet dan Ranger Emas bermain *Free Fire* bersama

Pada akhir segmen, Kornet dan Ranger Emas membagikan informasi tentang IGC 2020 (Indonesia Games Championship), sebuah turnamen resmi dari Telkomsel yang memiliki hadiah total sebesar 1.6 Miliar Rupiah.



Gambar 2. 19 Kornet dan Ranger Emas membagikan informasi tentang IGC

Setelah segmen ini berakhir. Segmen selanjutnya dibuka dengan informasi tentang kesalahan umum *player* pemula *Free Fire*.



Gambar 2. 20 Segmen Kesalahan Umum Player Pemula *Free Fire*

Episode 23 ini ditutup dengan informasi tentang *update fitur pet Ottero di Free Fire* lalu Kornet dan Ranger Emas menutup episode ini.



Gambar 2. 21 Update fitur pet Ottero di Free fire

c. Episode 24

Pada episode 24 ini, *Top Gamer* mengundang salah seorang *Content Creator* atau pembuat konten di sosial media yang berfokus pada game *Free Fire*. *Top Gamer* mengundang Bang Udi atau yang memiliki nama lengkap Yudi Syahputra. *Setting* pada episode ini diperlihatkan seperti *caffe*, dimana ada *foodtruck* dengan tulisan *coffe*, sofa, meja, beberapa minuman dan juga lampu yang berwarna kuning sehingga memunculkan kesan hangat dan nyaman.



Gambar 2. 22 Setting Top Gamer Episode 24 bersama Bang Udi.

Sumber : Youtube officialgtvid. Diakses pada 28 Juni 2022.

https://www.youtube.com/watch?v=0SQ1HttuDG0&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=124&t=1s

Episode dibuka oleh Fauzi Anskar (Ranger Emas) dan juga Muhammad Fahmi Maulana (Kornet) selaku pembawa acara yang kemudian memanggil Yudi Syahputra (Bang Udi) selaku bintang tamu. Setelah itu segmen dilanjutkan dengan acara bermain *game Free Fire* bersama sampai dengan segmen berakhir.



Gambar 2. 23 Kornet dan Ranger Emas bermain Free Fire bersama Bang Udi

Setelah segmen dimulai kembali, *Top Gamer* langsung memberikan informasi tentang *game-game* populer yang baru rilis pada tahun 2020 dan dilanjutkan dengan tips karakter-karakter yang harus dihindari di *game Free Fire*.



Gambar 2. 24 Game yang Populer yang Baru Rilis pada Tahun 2020



Gambar 2. 25 Karakter yang harus dihindari dalam game Free Fire

Setelah permainan selesai, sesi *Talkshow* pun dimulai. Bang Udi bercerita tentang awal karirnya, hingga tips dan trik bermain *Free Fire*. Episode 24 pun diakhiri dengan penampilan Bang Udi bermain gitar dan bernyanyi bersama Ranger Emas.



Gambar 2. 26 Closing dari Ranger Emas, Kornet dan juga Bang Udi untuk Top Gamer Episode 24

d. Episode 29

Episode 29 ini, *Top Gamer* mengundang Benny Moza (Benny Setiawan) yang merupakan seorang pemain profesional di *game Point Blank*. Benny Moza memulai karirnya sebagai *professional player* dengan membentuk tim Endeavour bersama teman-temannya. Tim Endeavour berhasil mendapatkan prestasi yang cukup memuaskan sehingga salah satu tim *Esports* besar di Indonesia yaitu RRQ (*Rex Regum Qeon*) melirik Tim Benny Moza ini dan akhirnya menjadi RRQ Endeavour. Puncaknya

pada tahun 2017, RRQ Endeavour berhasil menjuarai salah satu turnamen resmi dari *Point Blank* yaitu *Point Blank International Championship* (PBIC) 2017. Karir Benny Moza sebagai profesional player berhenti pada tahun 2019 setelah timnya menjadi *runner up* dalam PBIC 2019 dan Benny Moza memilih untuk menjadi seorang *Content Creator* di *Youtube* (dailysia.com, 2022).



Gambar 2. 27 Benny Moza. Sumber : IndoEsports. Diakses pada 30 Juni 2022. <https://www.indoesports.com/news/pubg-mobile/benny-moza-pmpl-id-season-3>

Episode dimulai dengan *opening* dari kedua pembawa acara yaitu Fauzi Anskar (Ranger Emas) dan Muhammad Fahmi Maulana kemudian diikuti dengan bintang tamu, Benny Moza masuk kedalam *frame* kamera. *Setting* pada episode ini dibuat menyerupai *gaming room* dengan dihadirkannya *game konsol* untuk memainkan *game Fifa*, *miniaturnintendo switch*, beberapa mainan yang menjadi properti, tempat duduk yang tidak formal seperti sofa dan *beanbag*, dan juga tata lampu yang dominan dengan warna merah dan biru.



Gambar 2. 28 Top Gamer Episode 29. Sumber : Youtube officialgtvid. Diakses pada 30 Juni 2022. https://www.youtube.com/watch?v=31bUZm-7PiU&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=106

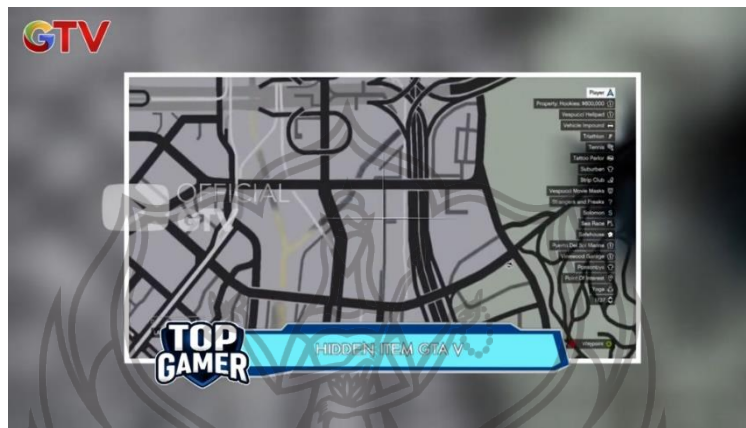
Setelah Benny Moza bergabung bersama Kornet dan Ranger Emas, acara selanjutnya adalah bermain *game Fifa* yaitu sebuah *game* sepak bola dan diadakan juga sebuah tantangan yaitu setiap orang yang gawangnya dimasuki bola oleh lawannya, orang tersebut harus mengenakan helm dan bermain dengan posisi jongkok sampai berhasil mencetak gol.

Segmen selanjutnya dimulai dengan informasi tentang *Esport Star* Indonesia.



Gambar 2. 29 Segmen Informasi Esports Star Indonesia.

Segmen kemudian dilanjutkan dengan tantangan selanjutnya yaitu bermain *game PUBG Mobile*. Tantangan kali ini yaitu mengumpulkan *kill* sebanyak-banyaknya dan orang yang memiliki jumlah *kill* yang paling sedikit orang tersebut akan mendapatkan hukuman yaitu wajahnya akan dicoret-coret. Sebelum perpindahan menuju kedalam *gamenya*, *Top Gamer* kembali memberikan informasi tentang *Hidden Gem* dalam *game Grand Theft Auto V (GTA V)*.



Gambar 2. 30 Informasi tentang Hidden Gem dalam game GTA V.

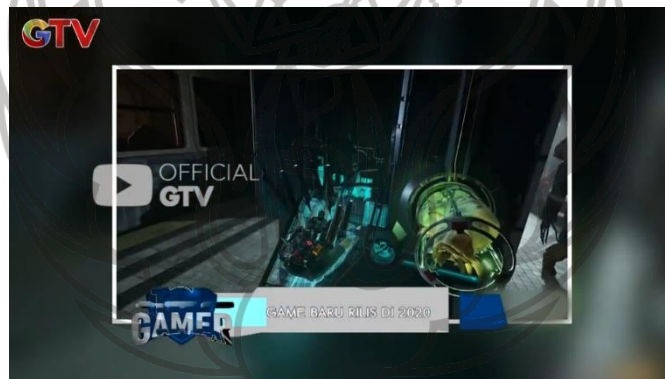


Gambar 2. 31 Benny Moza, Ranger Emas dan Kornet bermain PUBG Mobile Bersama.

Setelah *game* berakhir, Ranger Emas dinyatakan kalah dalam tantangan ini sehingga Ranger Emas akan dicoret-coret di bagian wajah. Kemudian episode diakhiri dengan informasi penutup yaitu informasi tentang *game baru* yang rilis pada tahun 2020.



Gambar 2. 32 Wajah Ranger Emas dicoret-coret karena kalah dalam tantangan PUBG Mobile



Gambar 2. 33 Informasi tentang Game Baru yang rilis pada tahun 2020

e. **Episode 31**

Pada Episode 31 ini, *Top Gamer* menghadirkan bintang tamu yang merupakan salah seorang *cosplayer* yang berhasil menembus kancah internasional. Larissa Rochefort, adalah seorang wanita kelahiran Jakarta, 11 April 1998 yang hobi bermain game dan menggeluti dunia *cosplay*. *Cosplay* adalah sebuah seni menirukan sebuah karakter dari sebuah game atau animasi semirip mungkin. Nama Rissa mulai dikenal semenjak Rissa sukses memvisualisasikan karakter *Mercy* dari *game Overwatch* dan

Yorha 2B dari game *Noer New Project*. Nama Rissa semakin dikenal komunitas *gamers* di Indonesia setelah Rissa bekerja sama dengan sebuah tim *Esports* Indonesia yaitu NXL sebagai *Brand Ambassador* (dailysia.com, 2022).



Gambar 2. 34 Larissa Rochefort. Sumber : Dailysia.com. Diakses pada 30 Juni 2022.
<https://www.dailysia.com/biodata-profil-dan-fakta-unik-larissa-rochefort/>

Episode dibuka oleh kedua pembawa acara yaitu Muhammad Fahmi Maulana (Kornet) dan juga Fery Ferdiansyah (Pak Pulung) selaku host pengganti dengan berpakaian cosplay dari salah satu *anime* dari Jepang yaitu *Naruto*. Kemudian kedua pembawa acara memanggil Rissa untuk bergabung bersama mereka dan dilanjutkan dengan perbincangan singkat. Segmen dilanjutkan dengan bermain game *Mobile Legends Bang Bang* bersama.



Gambar 2. 35 Setting Top Gamer Episode 31 Bersama Larissa Rochefort



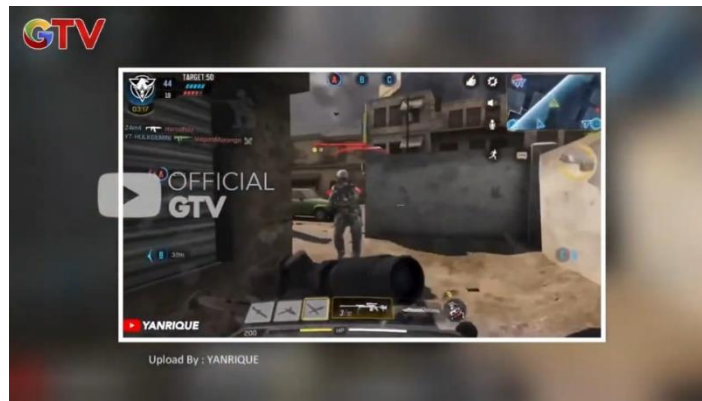
Gambar 2. 36 Segmen Bermain Mobile Legends Bersama Larissa Rocherford.

Setelah permainan berakhir, segmen dilanjutkan dengan informasi tentang *game-game* yang populer di kalangan *gamers* perempuan.



Gambar 2. 37 Segmen Informasi Game-Game yang populer di kalangan Gamers Perempuan

Segmen langsung disambung dengan informasi mengenai *update item* dalam *game Call of Duty Mobile (COD-M)*.



Gambar 2. 38 Segmen Informasi Tentang Update Item Dalam Game Call of Duty Mobile

Episode ditutup dengan segmen bermain game *Call of Duty* bersama Larrisa Rochefort.



Gambar 2. 39 Segmen Bermain Game Call of Duty Bersama Larrisa Rocheford

f. Episode 41

Pada Episode 41 ini, *Top Gamer* dibawakan oleh Fauzi Anskar (Ranger Emas) dan Muhammad Fahmi Maulana (Kornet) dengan mengundang bintang tamu bernama Zoey yang merupakan salah seorang kontestan *Esports Star Indonesia Season 1*.



Gambar 2. 40 Top Gamer Episode 41 bersama Zoey

Episode dimulai dengan bermain game *Mobile Legends Bang-Bang* bersama Zoey. Lalu dilanjutkan dengan bermain *PUBG Mobile* bersama.



Gambar 2. 41 Ranger Emas dan Kornet bermain *PUBG Mobile* bersama Zoey



Gambar 2. 42 Ranger Emas dan Kornet bermain *Mobile Legends* bersama Zoey



Gambar 2. 43 Segmen Informasi tentang MPL Season 6 Week 6

Segmen dilanjutkan dengan pemberian informasi tentang *MPL Season 6 Week 6*. Kemudian segmen dilanjutkan dengan sedikit bincang-bincang bersama Zoey dan episode pun ditutup dengan informasi mengenai *Garena Free Fire Master League Season 2*.



Gambar 2. 44 Segmen Penutup Informasi tentang Garena Free Fire Master League Season 2

g. Episode 42

Episode 42 dibuka oleh kedua pembawa acara yaitu Fauzi Anskar (Ranger Emas) dan juga Muhammad Fahmami Maulana (Kornet). Setelah pembukaan dari kedua

host, Ranger Emas memanggil bintang tamu yaitu Not-Not selaku *Brand Ambassador* dari tim profesional *Evos Esport*.



Gambar 2. 45 Lidiawaty (NotNot) Brand Ambassador Evos Esport. Sumber: dailysia.com diakses pada 14 Juli 2022

Selanjutnya episode dilanjutkan dengan bermain game *Free Fire* bersama Notnot dan juga kedua pembawa acara.



Gambar 2. 46 NotNot bermain FreeFire bersama kedua pembawa acara Kornet dan Ranger Emas.

Setelah bermain *game FreeFire* bersama, episode dilanjutkan dengan bincang-bincang (*Talkshow*).



Gambar 2. 47 Sesi bincang-bincang bersama NotNot

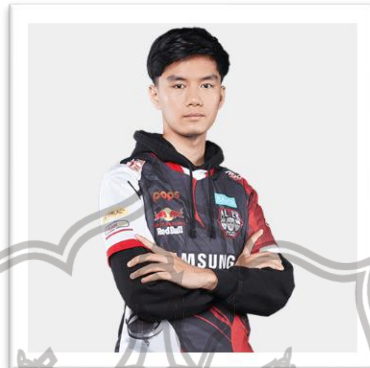
Episode ditutup dengan informasi dari *game Mobile Legends* yaitu *MPL Season 6 Week 7*.



Gambar 2. 48 Informasi tentang MPL Season 6 Week 7

h. Episode 43

Episode 43 ini *Top Gamer* dibawakan kembali oleh Fauzi Anskar (Ranger Emas) dan Muhammad Fahmi Maulana (Kornet). Pada episode kali ini, *Top Gamer* mengundang salah satu pemain profesional dari salah satu tim *Esports* di Indonesia yaitu Udil (Muhammad Julian Ardiansyah).



Gambar 2. 49 Muhammad Julian Ardiansyah (Udil. Sumber: Liquidpedia.com)

Udil adalah salah satu pemain profesional di *Esports* yang memiliki banyak prestasi. Pria yang lahir di Bandung, 2 Juli 2001 ini merintis karirnya bersama Tim Onic. Udil berhasil membawa Onic menjadi juara *MPL* (Turnamen resmi tingkat nasional) *Season 3*, Piala Presiden dan *MSC* (Sebuah turnamen resmi tingkat Asia Tenggara). Kemudian Udil berpindah ke RRQ dan berhasil membawa RRQ masuk M2 (Sebuah turnamen resmi tingkat dunia). Sekarang, Udil berada di sebuah tim bernama Alter Ego dan sudah berhasil membawakan juara *MPLI Season 2* dan *MPL Season 6* (dailysia.com, 2022).

Episode dimulai dengan perbincangan singkat lalu dilanjutkan dengan bermain *game Mobile Legends* bersama.



Gambar 2. 51 Udil bermain *Mobile Legends* bersama Kornet dan Ranger Emas



Gambar 2. 50 Setting *Top Gamer* Episode 43 bersama Udil

i. Episode 47

Episode ini, *Top Gamer* dipandu oleh Muhammad Fahmi Maulana (Kornet) dan Ferry Ferdiansyah (Pak Pulung) dengan mengundang seorang bintang tamu yang bernama Monica Mariska atau yang memiliki nama panggung Momo Chan. Momo Chan saat ini merupakan seorang *shoutcaster*. Momochan memulai karirnya dengan bekerja di sebuah perusahaan publisher game. Dari pekerjaannya, Momochan menjalin relasi dengan para tokoh-tokoh di dunia *Esports* Indonesia. Setelah itu Momochan memulai karirnya di dunia *Esports* dengan menjadi manajer tim *Military Esports* yang kini sudah bubar. Kemudian, Momochan menjalin kerja sama dengan salah satu

produk gaming ternama sebagai *Brand Ambassador*. Wanita kelahiran Jakarta, 6 Juni 1990 ini pernah mendapatkan penghargaan sebagai *Best Caster* di *MPL Season 6* dan saat ini Momochan masih aktif sebagai *caster* di berbagai turnamen *Mobile Legends*, *Valorant* dan juga *PUBG Mobile*.



Gambar 2. 52 Monica Mariska (MomoChan). Sumber : Instagram/@momochan_id diakses pada 22 Juli 2022

Episode 47 dibuka dengan *setting outdoor* dengan ketiga tokoh duduk diatas kursi berwarna merah dan ada meja kayu ditengah-tengah mereka.



Gambar 2. 53 Top Gamer Episode 47

Episode dimulai dengan bincang-bincang dengan Momochan dan dilanjutkan dengan bermain bersama game *Among Us*.



Gambar 2. 54 Kornet dan Pak Pulung bermain *Among Us* bersama Momochan

Setelah bermain *Among Us*, *setting* berpindah menuju *studio* yang didominasi dengan warna hijau dengan 3 buah tempat duduk berwarna oranye dan sebuah meja ditengah tengah mereka dengan beberapa rubik, gelas dan sebuah akuarium kaca di atasnya.



Gambar 2. 55 Setting Studio Top Gamer Episode 47

Setelah sedikit berbincang-bincang, acara dilanjutkan dengan bermain *game Mobile Legends* bersama.



Gambar 2. 56 Kornet dan Pak Pulung bermain *Mobile Legends* bersama MomoChan

Setelah selesai bermain *Mobile Legends*, acara dilanjutkan dengan permainan “Pernah atau Tidak Pernah”.



Gambar 2. 57 MomoChan dan Pak Pulung bermainm Pernah atau Tidak Pernah yang dipandu oleh Kornet

j. Episode 50

Episode 50 dibawakan kembali oleh Fauzi Anskar (Ranger Emas) dan Muhammad Fahmi Maulana (Kornet) dengan mengundang bintang tamu Eldhin Rahadian Putra atau yang lebih akrab dikenal dengan nama Celiboy. Celiboy adalah seorang profesional player dari tim Alter Ego *Esports* divisi *Mobile Legends* .



Gambar 2. 58 Eldhin Rahadian Putra (Celiboy). Sumber: Hitekno.com
<https://www.hitekno.com/games/2022/02/26/113429/profil-dan-biodata-alter-ego-celiboy-the-miracle-boy> diakses pada 25 Juli 2022

Celiboy mengawali karirnya di *Esports* sebagai profesional player bersama Tim Capcorn pada usia 16 tahun dan mengisi posisi *jungler*. Celiboy sempat berpartisipasi dalam ajang *M2 World Championship 2021* (Kompetisi resmi dari *Mobile Legends* tingkat Internasional). Celiboy menjadi player termuda dalam MPL saat mengawali debutnya. Bersama Alter Ego, Celiboy berhasil mendapatkan juara 1 pada *MPL Invitational Season 2*, Juara 3 pada *MPL Season 4*, Juara 2 pada *MPL Season 6* (Pratnyawan, 2022).

Episode diawali dengan pembukaan dari Kornet dan Ranger Emas lalu dilanjutkan dengan bincang-bincang bersama Celiboy. Pada Episode 50 ini, mereka duduk diatas sofa berwarna merah, terdapat meja ditengah tengah mereka berwarna coklat lengkap dengan gelas berisi air minum, dua buah piring berisi makanan ringan dan juga 2 buah kipas kecil yang berfungsi sebagai pendingin handphone. Dibagian belakang terdapat lemari putih yang berisikan tanaman hias palsu, beberapa panjangan dinding yang identik dengan kartun dan permainan (*games*). Sebagai background, *Top*

Gamer menggunakan kain yang dominan berwarna coklat yang dipasang hampir sepanjang *setting*.



Gambar 2. 59 Top Gamer Episode 50

Setelah sedikit bincang-bincang pembuka dengan Celiboy, acara kemudian dilanjutkan dengan bermain *Mobile Legends* bersama Celiboy dan juga kedua pembawa acara. Selama permainan berlangsung obrolan-obrolan tentang Celiboy juga tetap dilanjutkan.



Gambar 2. 60 Kornet dan Ranger Emas bermain *Mobile Legends* bersama Celiboy

k. Episode 67

Episode 67 dipandu oleh dua host baru yaitu Riantoro Yogi Saputra atau yang lebih dikenal dengan bropasta dan Aninditha Rahma Cahyadi atau yang lebih dikenal dengan Anin JKT48.



Gambar 2. 61 Aninditha Rahma Cahyadi (Anin JKT48) Sumber: Instagram AninJKT48

Episode diawali dengan pembukaan dari Anin dan juga BroPasta lalu mengundang kedua bintang tamu yaitu 2 mahasiswa dari Universitas Budi Luhur bernama James dan Panji.



Gambar 2. 62 Setting Top Gamer Episode 67

Setting Top Gamer episode 67 ini didominasi dengan *background* tembok yang diterangi menggunakan lampu berwarna biru sedangkan untuk tempat duduknya sendiri menggunakan sofa berwarna merah, kuning dan hijau. Terdapat meja kaca ditengah tempat duduk berwarna putih dengan kaca berwarna hitam dan terdapat juga satu buah tanaman hias palsu di atasnya. Terdapat karpet berwarna merah dengan corak loreng berwarna kuning dan putih sedangkan disisi belakang sofa terdapat beberapa pajangan berwarna coklat.

Setelah selesai sedikit berbincang dengan kedua mahasiswa dari Budi Luhur ini, segmen kemudia dilanjutkan dengan segmen informasi tentang Tim *Esports* yang dibentuk oleh artis.



Gambar 2. 63 Segmen Informasi Tim Esports Bentukan Artis

Setelah jeda iklan, acara dilanjutkan dengan langsung mengundang para pemain yang merupakan Mahasiswa dari Budi Luhur dan juga Binus sebanyak 5 orang untuk masing-masing tim.



Gambar 2. 64 Segmen Pertandingan antara Mahasiswa Budi Luhur melawan Binus

Setelah pertandingan dimenangkan oleh Mahasiswa dari Binus, acara kemudian dilanjutkan dengan segmen informasi tentang Film hasil adaptasi dari game dan langsung dilanjutkan dengan informasi berikutnya yaitu negara-negara yang

mendukung *Esports* lalu dilanjutkan dengan penutupan (*closing*) dari Bropasta dan juga Anin.



Gambar 2. 65 Segmen Informasi Film yang diadaptasi dari Game



Gambar 2. 66 Segmen Informasi Negara yang Mendukung Kemajuan Esports

1. Episode 75



Gambar 2. 67 Setting Top Gamer Episode 75

Top Gamer episode 75 kali ini dibawakan oleh Clara Kartika Sari (Bude Mongstar) dan Riantoro Yogi Saputra (Bropasta) dengan mengundang bintang tamu mahasiswa dari Universitas Indonesia dan juga Universitas Pembangunan Nasional. Episode kali ini kembali membawakan konsep pertandingan antar dua tim dari dua Universitas yang berbeda.

Setting Top Gamer pada episode 75 ini didominasi oleh warna merah yang terlihat dari lampu yang berada dibackground berwarna merah, 1 sofa berwarna merah, 1 tempat duduk berjenis *beanbag* berwarna merah dan juga wardrobe dari kedua pembawa acara yang berwarna merah. Selain itu, satu *beanbag* lainnya berwarna hijau, 2 tanaman hias dengan pot putih yang ada dibagian belakang *setting*, 1 layar *monitor* yang menampilkan logo *Top Gamer* dan 1 layar *monitor* lainnya yang juga menampilkan logo *Top Gamer* namun dibuat menyerupai sebuah *game* konsol, terdapat pajangan logo *Top Gamer* juga dibelakang *setting* dan ada karpet dengan motif belahketupat berwarna hitam-putih.

Acara diawali dengan perbincangan singkat dengan kedua mahasiswa perwakilan dari Universitas Indonesia sebagai tim yang ditantang oleh Universitas

Pembangunan Nasional. Segmen kemudian diakhiri dengan informasi tentang LJ, salah satu pemain profesional *Mobile Legends* yang berpindah ke tim *Evos Esports*.



Gambar 2. 68 Segmen Informasi tentang LJ

Segmen kemudian langsung dilanjutkan dengan pertandingan *Mobile Legends* antara tim Universitas Indonesia melawan Universitas Pembangunan Nasional.



Gambar 2. 69 Pertandingan antara Tim Universitas Indonesia melawan tim Universitas Pembangunan Nasional

Setelah pertandingan selesai, segmen dilanjutkan dengan segmen informasi tentang Hero yang paling banyak digunakan dalam *game Mobile Legends*.



Gambar 2. 70 Segmen Informasi Hero Terlaris di Mobile Legends

Segmen kemudian langsung disambung dengan informasi dari *game Free Fire* yaitu *Free Fire World Series*.



Gambar 2. 71 Segmen Informasi Free Fire World Series

Acara kemudian dilanjutkan dengan bincang-bincang bersama tim Universitas Pembangunan Nasional lalu kemudian ditutup oleh kedua pembawa acara.



Gambar 2. 72 Segmen Penutup Top Gamer Episode 75