

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

*Setting* yang digunakan adalah *setting* dengan gaya modern minimalis futuristik yang dibangun dari penggunaan properti yang minimalis karena bersifat esensial dan fungsional. *Setting* juga banyak dibangun dari berbagai pola bentuk dengan keteraturan struktur sehingga mampu memberikan kesan luas dengan bantuan sumber cahaya. Jenis *setting* yang dibangun adalah *setting realis* dengan beberapa pergantian menjadi *decorative setting*.

*Setting* modern minimalis dapat ditemukan pada 10 episode *Top Gamer* yang menjadi sample dari penelitian ini. Sedangkan untuk 2 episode lainnya memiliki karakter atau gaya desain retro klasik.

Sumber pencahayaan utama yang digunakan adalah dengan menggunakan tata lampu. Cahaya yang dihasilkan berupa *high key lighting*. Penggunaan *decorative light* atau *set light* pada *background* atau *setting* bagian belakang juga sering dijumpai dengan memanfaatkan lampu yang berwarna merah dan biru.

Warna yang sering digunakan dan selalu hadir pada program televisi *Top Gamer* ini adalah warna merah dan biru. Penggunaan warna merah dan biru adalah untuk memberikan semangat, enerjik, muda, prestasi, kejayaan, kesuburan dan ketenangan. Selain itu, warna merah dan biru juga adalah warna logo dari *Top Gamer* dan stasiun televisi GTV itu sendiri.

Beragam elemen artistik yang dibangun memiliki peran dan juga fungsi yang disesuaikan dengan tema utama yang dibangun yaitu *game* atau permainan. Program gelar wicara *Top Gamer* GTV menggunakan berbagai elemen tata artistik

untuk memberikan tampilan yang memanjakan mata, *fresh*, segar, baru, dan sesuai dengan tema *game*.

Dari kedua belas sample episode *Top Gamer* periode 2020-2021, ditemukan 3 Episode yang kurang sesuai dengan tema pembahasan utama yaitu *game* atau permainan. Episode tersebut adalah episode 22, episode 24 dan episode 50. Ketiga episode tersebut kurang memenuhi tema *game* karena kurang adanya properti yang berhubungan dengan *game* atau permainan, maupun penataan *set light* yang menjadi ciri khas dari turnamen-torneamen *Esports*. Sedangkan untuk untuk 9 episode lainnya, *setting* yang dibangun sudah cukup untuk memperkuat tema pembahasan atau sudah berhubungan dengan tema pembahasan utama yaitu *game* atau permainan.

Meskipun demikian, penggunaan properti yang bersifat dekoratif yang bertujuan untuk memperkuat tema *game* sebagai pembahasan utama pada *Top Gamer*, properti yang digunakan tidak ada hubungannya dengan *game* yang dibahas pada setiap episodenya. Hal ini menjadikan properti yang digunakan menjadi kurang efektif karena tidak menjadi identitas tema pembahasan pada setiap episodenya. *Game* yang sering dibahas pada setiap episodenya adalah *game Mobile Legends Bang Bang*, *Free Fire*, dan *PUBG Mobile*. Sedangkan properti yang digunakan berhubungan dengan *game Transformer* (atau film), Mobil yang biasanya terdapat pada *game racing* (balapan), dan juga rubik yang merupakan *game mekanik* yang biasanya dimainkan secara fisik.

Untuk penggunaan warna dominan yang digunakan adalah warna merah dan biru yang merupakan warna yang harmonis karena berada dalam satu interval tangga warna. Komposisi warna harmonis menimbulkan kesan monoton, statik, tenang, resmi, dan menjemukan (Nugroho, 2015). Sedangkan tema *game* terlebih *game online* adalah suatu hal yang dinamis karena didalamnya kental dengan kompetitif, *update* atau hal-hal yang baru dan juga hal-hal yang bersifat kontradiktif. Untuk membangun suatu kesan yang dinamis, warna-warna yang digunakan sebaiknya menggunakan warna yang dinamis atau warna dengan

interval tangga warna yang saling berjauhan (warna yang berposisi atau berkomplemen). Meskipun berdekatan dalam interval tangga warna, warna merah dan biru adalah warna yang memiliki sifat kontradiktif karena berasosiasi pada dua hal yang bersebrangan. Warna merah membawakan sifat panas karena berasosiasi pada api dan matahari sedangkan warna biru membawakan sifat dingin karena berasosiasi pada air dan laut. Kedua warna ini sering digunakan pada pembangunan *stage* turnamen *Esports* karena bersifat kompetitif atau saling mengalahkan.

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, 80% dari sampel episode *Top Gamer* periode 2020-2021 yang diteliti, sudah cukup berhasil dalam pembangunan *setting* dengan tujuan menunjukkan kesan *game* atau permainan dengan penggunaan *setting*, properti, tata letak lampu serta pemilihan warna.

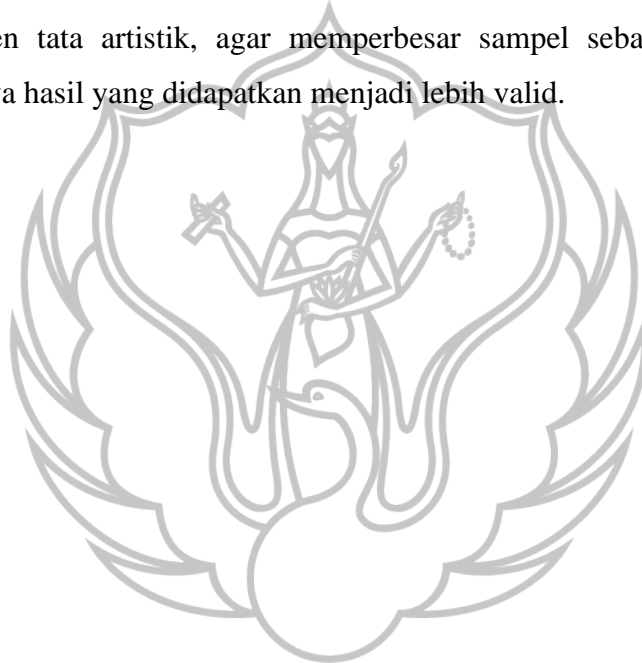
Dari kedua belas episode yang sudah diteliti, artinya ada dua belas perubahan yang terjadi dalam *setting indoor* atau *studio*. Selain itu, diluar kedua belas episode yang diteliti, *Top Gamer* juga masih seringkali menggunakan *café* sebagai lokasi pengambilan gambar sehingga hal ini menjadi sebuah ketidakjelasan, dan berakibat pada hilangnya karakter atau identitas dari tata artistik yang dimiliki oleh *Top Gamer*. Meskipun target audiens yang bersifat progresif, atraktif, dan selalu ingin perubahan dengan cepat, namun perubahan-perubahan tata artistik yang dibangun oleh *Top Gamer* tidak begitu efektif, karena hanya merubah *set* dan properti tanpa ada maksud dan penekanan pada sebuah tema (Ayu Musdalifah, 2014).

## **B. Saran**

1. Pihak GTV disarankan untuk mempertahankan konten-konten yang membawakan tema *game* atau *Esports* karena dapat menambah wawasan, menghibur, edukatif, dan inspiratif bagi para penonton. Karena belum banyak program televisi bertemakan *game* atau *Esports* dimiliki oleh para stasiun televisi dikarenakan industri *Esports* yang masih baru sehingga hal ini baik bagi kedua sisi (industri *Esports* dan industri pertelevisian Indonesia). Dengan

adanya program televisi bertemakan *game* atau *Esports*, diharapkan dapat menjadi media pengenalan *Esports* bagi para penonton televisi.

2. Pihak GTV disarankan terus mengembangkan dan menciptakan suasana baru yang *fresh* atau segar, agar konten yang tayang selalu menarik dengan memperhatikan keseimbangan antara suasana dan tata artistik yang indah dan berkaitan satu sama lain. Sehingga dapat memberikan kepuasan visual dan informasi bagi para penontonnya.
3. Untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti program gelar wicara dan elemen tata artistik, agar memperbesar sampel sebagai objek penelitian supaya hasil yang didapatkan menjadi lebih valid.



## DAFTAR PUSTAKA

- Burton, Graeme.2000.*Talking Television: An Introduction to the Study of Television*. London: Hodder Arnold.
- Boggs, M. J. (1992). *The Art Of Watching Film*. Jakarta: Yayasan Citra (terjemahan Drs. Asrul Sani).
- Djelantik, D. A. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Ebd Sanyoto, Sadjiman.2009.Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.
- Fachrudin, A. (2015). *Cara Kreatif Memproduksi Televisi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kaina. (2004). *Colour Therapy: Pengaruh dan Kekuatan Warna Dalam Kehidupan*. Yogyakarta: Enigma Pub.
- Kurniawan, H. (2013). *Arsitektur Minimalis*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Naratama. (2004). *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: Grasindo.
- Nugroho, S. (2015). *MANAJEMEN WARNA DAN DESAIN*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film Edisi Kedua*. Yogyakarta: Montase Press.
- Puspa, C. (2013). *Broadcast Make-up* . Jakarta: Gramedia.
- Subroto, D. S. (1994). *Produksi Acara Televisi*. Jakarta: Duta Wacana University Press.
- Sugiyono, P. D. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sumanto. (1995). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan : Aplikasi Kuantitatif dan Statistika dalam penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Aji, H. S. (2018). *JURNAL TUGAS AKHIR PROGRAM VARIETY SHOW PADA “THE COMMENT” NET TV DAN “NARSIS” TRANS 7*.
- Atmadi, T. (2017). Kajian desain interior kantor PT. pupuk sriwidjaja dengan konsep modern minimalis. *Narada*, 4(3), 303–313.
- Ayu Musdalifah. (2014). *Analisis Perubahan Konsep Tata Artistik Program Variety Show The Comment NET TV Periode 2013-2017*.
- Gunawan, A., Hidayatullah, A., & Hidayat, A. (2021). Pengembangan E-Sport dan Industri Gaming Menggunakan Analisis SWOT. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(4), 409–421.
- Sulandra, V. Y., Siola, A., & Eka, R. (2022). GORONTALO ESPORTS CENTRE DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK. *Venustas*, 1(2), 41–47.

#### **Sumber Online**

- <https://www.dailysia.com/bennymoza-biodata-profil-fakta/>
- <https://ggwp.id/media/Esports/Esports-lain/profil-bro-pasta>
- <https://hits.zigi.id/profil-dan-biodata-clara-mongstar-agama-karier-caster-hingga-pacar-4352>
- <https://www.hitekno.com/games/2022/02/26/113429/profil-dan-biodata-alter-ego-celiboy-the-miracle-boy>
- <https://revivalpedia.com/talent/ranger-emas>
- [https://www.youtube.com/watch?v=3GmANamv6qA&list=PL8gtOveDpC5kprl\\_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=129](https://www.youtube.com/watch?v=3GmANamv6qA&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=129)
- [https://www.youtube.com/watch?v=kExz7bw\\_r7w&list=PL8gtOveDpC5kprl\\_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=126](https://www.youtube.com/watch?v=kExz7bw_r7w&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=126)
- [https://www.youtube.com/watch?v=0SQ1HttuDG0&list=PL8gtOveDpC5kprl\\_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=124&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=0SQ1HttuDG0&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=124&t=1s)
- [https://www.youtube.com/watch?v=31bUZm-7PiU&list=PL8gtOveDpC5kprl\\_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=106](https://www.youtube.com/watch?v=31bUZm-7PiU&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=106)
- [https://www.youtube.com/watch?v=p0JMiQII3n4&list=PL8gtOveDpC5kprl\\_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=102&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=p0JMiQII3n4&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=102&t=1s)
- [https://www.youtube.com/watch?v=72FgLIgA2UE&list=PL8gtOveDpC5kprl\\_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=81](https://www.youtube.com/watch?v=72FgLIgA2UE&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=81)

[https://www.youtube.com/watch?v=ShTLDBC3YEk&list=PL8gtOveDpC5kprl\\_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=80](https://www.youtube.com/watch?v=ShTLDBC3YEk&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=80)  
[https://www.youtube.com/watch?v=IVLBerxKnDU&list=PL8gtOveDpC5kprl\\_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=77&t=160s](https://www.youtube.com/watch?v=IVLBerxKnDU&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=77&t=160s)  
[https://www.youtube.com/watch?v=muZ6KOaSpy8&list=PL8gtOveDpC5kprl\\_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=69](https://www.youtube.com/watch?v=muZ6KOaSpy8&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=69)  
[https://www.youtube.com/watch?v=N-IEBzAipU4&list=PL8gtOveDpC5kprl\\_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=63](https://www.youtube.com/watch?v=N-IEBzAipU4&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=63)  
[https://www.youtube.com/watch?v=mehPcMJcmOU&list=PL8gtOveDpC5kprl\\_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=29](https://www.youtube.com/watch?v=mehPcMJcmOU&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=29)  
[https://www.youtube.com/watch?v=9PilvBFKrw8&list=PL8gtOveDpC5kprl\\_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=13](https://www.youtube.com/watch?v=9PilvBFKrw8&list=PL8gtOveDpC5kprl_jSkq4YwyCLgdD9uSa&index=13)  
[https://logos.fandom.com/wiki/Top\\_Gamer](https://logos.fandom.com/wiki/Top_Gamer)  
[https://id.wikipedia.org/wiki/GTV\\_\(Indonesia\)](https://id.wikipedia.org/wiki/GTV_(Indonesia))  
[https://p2k.utn.ac.id/id3/2-3077-2966/Global-Tv\\_16116\\_p2k-utn.html#Galeri\\_logo](https://p2k.utn.ac.id/id3/2-3077-2966/Global-Tv_16116_p2k-utn.html#Galeri_logo)  
[https://mncvision.id/article/read/content\\_article/1669718610/top-gamer-program-tentang-dunia-Esports-saksikan-di-mncvision](https://mncvision.id/article/read/content_article/1669718610/top-gamer-program-tentang-dunia-Esports-saksikan-di-mncvision)



## LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
JURUSAN TELEVISI  
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107  
E-Mail : televisi\_film@isi.ac.id, televisifilm.isijoga@gmail.com, Website : www.isi.ac.id

### Form-I : Keterangan Memenuhi Syarat Menempuh Tugas Akhir

#### SURAT KETERANGAN

Dengan ini saya menerangkan bahwa mahasiswa perwalian saya :

Nama : KRISNA DWIDHARMA  
NIM : 1810914032

yang akan mengajukan proposal Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni :

Judul Skripsi :  
ANALISIS ELEMEN ARTISTIK PADA PROGRAM  
GELAR WICARA "TOP GAMER" DI STASIUN  
TELEVISI GTU PERIODE 2020-2021

telah memenuhi syarat untuk mengikuti pembimbingan Tugas Akhir, yaitu:

1. Telah lulus semua matakuliah wajib (kecuali Tugas Akhir) dan Mata Kuliah pilihan yang disyaratkan.
2. Telah lulus dengan nilai minimal B untuk matakuliah penunjang Tugas Akhir.


Berikut ini daftar nilai mata kuliah yang menjadi landasan Tugas Akhir :

- |                                       |         |
|---------------------------------------|---------|
| 1. DESAIN ARTISTIK FIKSI              | nilai B |
| 2. TATA ARTISTIK                      | nilai B |
| 3. METODOLOGI PENGKAJIAN & PENCIPTAAN | nilai B |
| 4. SEMINAR PENGKAJIAN                 | nilai B |

Demikian surat keterangan ini, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Desember 2021

Dosen Wali

  
Endang Mulyaningtyah, S.I.P., M.Hum.  
NIP: 19690209 199802 2 001





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
JURUSAN TELEVISI  
**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI**  
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107  
E-Mail : televisi\_film@isi.ac.id, televisifilm.isijoga@gmail.com, Website : www.isi.ac.id

**FORM-II : Keterangan Lolos Seleksi Proposal Tugas Akhir**

Berdasarkan hasil seleksi tim Tugas Akhir Program Studi yang dilaksanakan pada tanggal ~~29 Desember 2021~~..., Program Studi menyatakan MENERIMA Proposal Tugas Akhir Skripsi ~~Penerapan Seni/Pengkajian Seni \*)~~ atas :

Nama : KRISNA DWIDHARMA  
NIM : 1810914032  
Judul Skripsi : ANALISIS ELEMEN ARTISTIK PADA  
PROGRAM BELAR WICARA "TOP GAMER" DI  
STASIUN TELEVISI GTV PERIODE 2020-2021  
Diajukan : Periode Semester 7, Tahun Akademik 2021

Selanjutnya mahasiswa bersangkutan akan mendapatkan bimbingan Tugas Akhir oleh tim dosen pembimbing yang ditunjuk Program Studi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 Januari 2022  
Ketua Program Studi

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

\*) coret yang tidak perlu

~~\*) coret yang tidak perlu~~



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
JURUSAN TELEVISI  
**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI**  
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107  
E-Mail : televisi\_film@isi.ac.id, televisifilm.isijoga@gmail.com, Website : www.isi.ac.id

**FORM-III : Penunjukan Pembimbing Tugas Akhir**

Berdasarkan hasil evaluasi Proposal Tugas Akhir Skripsi ~~Penciptaan Seni~~/Pengkajian Seni \*) atas :

Nama : KHRISNA DWIDHARMA  
NIM : 1810014037  
Judul Skripsi : ANALISIS ELEMEN ARTISTIK PADA PROGRAM  
GELAR WICARA "TOP GAMER" DI STASIUN  
TELEVISI GTV PERIODE 2020 - 2021  
Diajukan : Periode Semester 7 , Tahun Akademik 2021


Program Studi dengan hormat menunjuk Bapak/Ibu di bawah ini :

Pembimbing I : Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn  
Pembimbing II : Deddy Setyawan, M.Sn.

sebagai Tim Pembimbing Tugas Akhir Skripsi ~~Penciptaan Seni~~/Pengkajian Seni, \*) atas nama saudara tersebut di atas. Selanjutnya dapat segera dilakukan proses pembimbingan tugas akhir sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Januari 2022  
Ketua Program Studi

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

\*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
JURUSAN TELEVISI  
**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI**  
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107  
E-Mail : televisi\_film@isi.ac.id, televisifilm.isijoga@gmail.com, Website : www.isi.ac.id

**FORM-IV : Kesiapan Dosen Pembimbing**

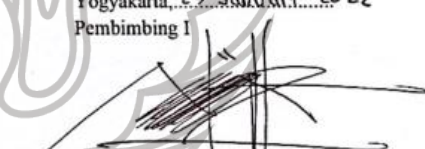
**SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya bersedia/tidak bersedia\*) membimbing tugas akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni \*) atas :

Nama : KHEISNA DWIDHARMA  
NIM : 1010914032  
Judul Skripsi : ANALISIS ELEMEN ARTISTIK PADA PROGRAM  
GELAR WICARA "TOP GAMER" DI STASIUN TELEVISI  
GTU PERIODE 2020-2021  
Diajukan : Periode Semester 7 , Tahun Akademik 2021

Demikian surat pernyataan saya semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Januari 2022  
Pembimbing I

  
Nanang Rachmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.  
NIP: 19660510 19802 1 006



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
JURUSAN TELEVISI  
**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI**  
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107  
E-Mail : televisi\_film@isi.ac.id, televisifilm.isijoga@gmail.com, Website : www.isi.ac.id

**FORM-IV : Kesiediaan Dosen Pembimbing**

**SURAT PERNYATAAN**


Dengan ini saya menyatakan bahwa saya bersedia/tidak bersedia\*) membimbing tugas akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni \*) atas :

N a m a : KHRISNA DWIDHARMA  
NIM : 1810914032  
Judul Skripsi : ANALISIS ELEMEN ARTISTIK PADA PROGRAM GELAR WICARA  
"TOP GAMER" DI STASIUN TELEVISI GTV PERIODE 2020-2021

Diajukan : Periode Semester 7, Tahun Akademik 2021

Demikian surat pernyataan saya semoga dapat dipergunakan sebagaimana-mestinya.

Yogyakarta, 25 Januari 2022  
Pembimbing II

  
Deddy Setyawan, M.Sn.

NIP : 19760729 200112 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
JURUSAN TELEVISI  
**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI**  
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107  
E-Mail : televisi\_film@isi.ac.id, televisifilm.isijoga@gmail.com, Website : www.isi.ac.id

**FORM-V : Lembar Konsultasi**

Nama : KHIRISNA DWIDIARMA  
NIM : 1810914032  
Judul Skripsi : ANALISIS ELEMEN ARTISTIK PADA PROGRAM GELAR WICARA  
"TOP GAMER" DI STASIUN TELEVISI GTV PERIODE 2020-2021

No.	Tanggal	Bab/Materi	Saran	Paraf
1	20/6 2022	Bab I - III	Perbaiki Penulisan	Tdn
2	21/6 2022	Bab I - III	Referensi	Tdn
3	22/6 2022	Bab I - III	Kajian Pustaka	Tdn
4	23/8 2022	Bab I - III	menulis rujukan	Tdn
5	23/8 2022	Bab IV	tools menulis kutipan	Tdn
6	25/8 2022	Bab IV	Perbaiki Penulisan	Tdn
7	26/8 2022	Bab IV	Perbaiki penggunaan bahasa	Tdn
8	7/9 2022	Bab III	Perbaiki Penulisan	Tdn
9	12/9 2022	Bab III	Perdalam teori	Tdn
10	27/11 2022	Bab IV - V	Perbaiki Analisis	Tdn
11	28/11 2022	Bab V	Perbaiki kesimpulan	Tdn
12	30/11 2022	Bab V	Perbaiki saran.	Tdn

\*: Konsultasi dilakukan minimal 10 (sepuluh) kali

Mengetahui  
Pembimbing II

Deddy Setiawan, M.Sn.

NIP : 19760729 2001 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
JURUSAN TELEVISI  
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107  
E-Mail : televisi\_film@isi.ac.id, televisifilm.isijoga@gmail.com, Website : www.isi.ac.id

FORM-V : Lembar Konsultasi

Nama : KHRISNA DWIDHARMA  
NIM : 1810914032  
Judul Skripsi : ANALISIS ELEMEN ARTISTIK PADA PROGRAM  
GELAR WICARA "TOP GAMER" DI STASIUN  
TELEVISI GTV PERIODE 2020-2021

No.	Tanggal	Bab/Materi	Saran	Paraf
1	16/6/2022	Bab I - III	Analisis	
2	17/6/2022	Bab I - III	Perbaiki Rujukan	
3	18/6/2022	Bab I - III	La Lanjutan Analisis	
4	22/8/2022	Bab IV	Pembahasan Episode	
5	24/8/2022	Bab IV	Pembahasan Analisis	
6	28/8/2022	Bab IV	komposisi	
7	30/8/2022	Bab IV	Analisis diperjelas	
8	27/11/2022	Bab IV	Perbaiki Tulisan	
9	28/11/2022	Bab V	Perjelas kesimpulan	
10	30/11/2022	Bab V	Perjelas kesimpulan	

\*: Konsultasi dilakukan minimal 10 (sepuluh) kali

Mengetahui  
Pembimbing I

Nanaing Rakehmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.  
NIP: 19660510 199802 1 006



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
JURUSAN TELEVISI  
**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI**  
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107  
E-Mail : televisi\_film@isi.ac.id, televisifilm.isijoga@gmail.com, Website : www.isi.ac.id

**FORM-VI : Ijin Penelitian/Produksi**

Kepada :  
Ketua Program Studi Film dan Televisi  
Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dengan hormat,

Dengan ini diberitahukan bahwa :

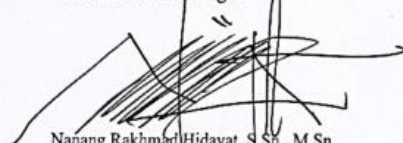
Nama : KHRISNA DWIDHARMA  
NIM : 1810914032

Telah menyelesaikan Bab III (Skripsi Pengkajian Seni)/Bab IV (Skripsi Penciptaan Seni) dan telah menyiapkan rencana penelitian/produksi guna pembuatan tugas akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :  
ANALISIS ELEMEN ARTISTIK PADA PROGRAM GELAR WICARA "TOP GAMER" DI STASIUN TELEVISI GTV PERIODE 2020-2021

Penelitian/produksi akan dilakukan oleh mahasiswa bersangkutan di : Yogyakarta  
dari tanggal 23 Agustus sampai dengan 27 November 2022

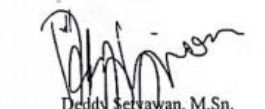
Dimohon yang bersangkutan dapat diberi ijin untuk melakukan penelitian/produksi tersebut.

Dosen Pembimbing I

  
Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.  
NIP : 19660510 199802 1 006

Yogyakarta, 23 Agustus 2022

Dosen Pembimbing II

  
Deddy Setjawan, M.Sn.  
NIP : 19760729 200112 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
JURUSAN TELEVISI  
**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI**  
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107  
E-Mail : televisi\_film@isi.ac.id, televisifilm.isijoga@gmail.com, Website : www.isi.ac.id

**FORM-VII : Ijin Mengikuti Ujian Tugas Akhir Skripsi**

Kepada :  
Ketua Program Studi Film dan Televisi  
Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dengan hormat,  
Oleh karena proses tugas akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni \*) atas :

Nama : KHRISNA DWIDHARMA  
NIM : 1810914032  
Judul Skripsi : ANALISIS ELEMEN ARTISTIK PADA PROGRAM GELAR WICARA  
"TOP GAMER" DI STASIUN TELEVISI GTV PERIODE 2020-2021

telah selesai, maka dengan ini, kami mohon untuk diijinkan mengikuti ujian tugas akhir.

Dosen Pembimbing I

Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.  
NIP : 19660510 199802 1 006

Yogyakarta, 30 November 2022  
Dosen Pembimbing II

Deddy Setyawan, M.Sn.  
NIP : 19760729 200112 1 001





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

**TUGAS AKHIR SKRIPSI PENGAJIAN SENI**

**KHRISNA DWIDHARMA  
1810914032**

**PEMBIMBING I : NANANG RAKHMAD HIDAYAT, S.SN., M.SN.  
PEMBIMBING II : DEDDY SETYAWAN, M.SN.**



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



## **A. Notulensi Hasil Seminar Pameran Tugas Akhir “ Tahun & Gelar Baru Karya Tugas Akhir 2023 “ hari Kedua**

### **a. Sesi Tanya Jawab**

Dina Syavina – Analisis Hibriditas dengan Elemen Formula Genre Program Drama dan

Game show dalam Program “High School Girl Mystery Club” Season Satu.

Q : Kan tadi ada membahas treping drama dalam gameshow, apa drama yang dimaksud spt

drama korea atau drama secara umum?. Apa kesulitan mengkaji ini dana apa alasan memilih

program tv ini?

A : Drama punya banyak sub kategori, dan yang diangkat disini adalah criminal detective.

menjawab pertanyaan yg kedua, diluar itu masih sgt sedikit walaupun ada pakai bahasa korea.

memisahkan konflik drama seperti apa juga jadi kesulitan. alasan memilih karna suka program

berbau korea.

Q : Kenapa ada premis dalam drama ada gameshow?

A : Karena gameshow di dalam program ini berbeda dari kebanyakan.

Q : Buat semua pengkaji, apa yg bisa disimpulkan atau sarankan pada teman-teman lain

untuk mempergunakan hasil penelitian ini?

A : Kebanyakan program acara tv di Indonesia meniru program dari luar, maka melalui penelitian ini semoga akan banyak program lainnya yang original karya kita sendiri.

Khrisna Dwidharma – Analisis Elemen Artistik pada Program Gelar Wicara “Top Gamer”

di Stasiun Televisi GTV Periode 2020-2021.

Q : Dalam Gelar Wicara “Top Gamer” menggunakan set retro, ciri khas retro itu sebenarnya

seperti apa? Apa kesulitan mengkaji ini?

A : Untuk ciri dari setting lebih tepatnya jenis desain interior klasik itu menggunakan bahan

material kuat dan tahan lama seperti besi atau paralon. kesulitan penelitiannya tidak ada.

Q : Untuk pengkaji krisna, kenapa objek nya menggunakan program tv lalu kenapa membahas artistic?.

A : Alasan mengapa tidak spesifik ke satu variabel karena banyak hal menarik dari aspek tata

artistiknya, kenapa top gamer karna waktu itu nonton langsung terus bingung ada mobile legend

di tv, maka dari situ tertarik untuk mengkaji.

Q : Buat semua pengkaji, apa yg bisa disimpulkan atau sarankan pada teman-teman lain

harus ngapain sih dari hasil penelitian ini

A : Dalam program tv bisa mengadaptasi dari banyak hal seperti film, game, atau kanal lainnya. Maka dari situ ingin kedepannya semakin hadir program TV yang variatif.

Joko Tri Setiyawan – Transformasi Podcast Youtube ke Program Televisi: Studi Kasus “Siyap Bos” Trans 7.

Q : Apa kesulitan dari observasi kajian ini? Lalu apa yg membuat pak joko memilih subjek

tersebut?.

A : Kesulitannya adalah membagi waktu, harus memahami 9 elemen di format penyajian di

acara, singkatnya terlalu banyak elemen. Alasannya karna suka mencompare, lalu dari dosen

pembimbing juga menyarankan untuk mencari kesamaan antar sampel pembanding.

Q : Untuk pengkaji Joko, apakah format tidak adanya Co-Host itu harus dilakukan?

A : Kalau disebut entertain, ya intertain. Karena kalau di TV kan Co-Host diperlukan untuk

meramaikan suasana.

Q : Buat semua pengkaji, apa yg bisa disimpulkan atau sarankan pada teman-teman lain

harus ngapain sih dari hasil penelitian ini

A : Ketika mengadopsi dari media lain, maka diperlukan referensi lebih banyak. Program TV

tidak ada batasan, tapi jangan hanya meniru, harus terus adanya perkembangan.

### **b. Perkiraan Jumlah Audiens**

Pada acara pameran tugas akhir berjudul “ Tahun & Gelar Baru Karya Tugas Akhir 2023 “, acara dihadiri oleh total 312 hadirin.

### **c. Waktu dan Tempat Acara**

Tanggal : 9 – 10 Januari 2023

Jam : 13.00 – 22.00

Tempat : Ruang Audio Visual, lt.3, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## **B. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar dari Akademik Fakultas Seni Media Rekam**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
**FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**  
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001  
Telepon (0274) 384107, Hotline : 085727992000, 085727993000 Laman : fsmr.isi.ac.id

#### **SURAT KETERANGAN**

Nomor : 87/IT4.3/PP/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn  
NIP : 19670203 199702 1 001  
Pangkat / Golongan : Penata Tingkat I, III/d  
Jabatan : Pembantu Dekan I  
Pada Perguruan Tinggi : Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta

Menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa :

Nama : Khrisna Dwidharma  
Nomor Induk Mahasiswa : 1810914032  
Program Studi : S-1/Film dan Televisi

telah melaksanakan Seminar Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni dengan judul **Analisis Elemen Artistik pada Program Gelar Wicara Top Gamer di Stasiun Televisi GTV Periode 2020-2021** tanggal 10 Januari 2023 di Ruang AUVI FSMR ISI Yogyakarta.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Januari 2023

a.n. Dekan,

Pembantu Dekan I

Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn

NIP. 19670203 199702 1 001





## C. Desain Undangan dan Poster

### a. Undangan



### b. Poster



## c. Flyer

**tahun gelar baru 2023**  
karya tugas akhir

seminar & screening

karang program

seminar sesi satu - 13:30 - 15:35

**HANIF INSAN RABBANI**  
Analisis Wacana Kritis Determinasi Diri Tokoh Christine McPherson dalam Film "Lady Bird".

**DWI YANI**  
Analisis Karakterisasi Tokoh Utama sebagai Pembangun Unsur Humor dalam Serial Netflix "Vincenzo".

**BIAS CAHAYA LAZUARDI**  
Representasi Kekuasaan pada Tokoh Utama Film "Aumi" ditinjau melalui Analisis Wacana Kritis.

**SUCIATI NING WAHIDIYANTI**  
Analisis Terbentuknya *diegetic* melalui karakterisasi Tokoh dan Konflik pada Film "Don't Breathe".

**RIZAL HERMANSTAN**  
Representasi Krisis Ekonomi Nigeria Tahun 1980-an melalui Visual pada Film "Swallow (2019)" yang diinjeksi dengan semiotika Christian Metz.

seminar sesi dua - 15:35 - 17:25

**M. RIDWAN ADZANI**  
Penggunaan *Mise-en-scène* untuk Mengukuhkan *suspense* pada Penyutradaraan Film Fiksi "Hati-Hati di Jalan".

**M. RIDWAN ADZANI**  
Penggunaan *Mise-en-scène* untuk Mengukuhkan *suspense* pada Penyutradaraan Film Fiksi "Hati-Hati di Jalan".

**AHMAD FADHIL**  
Level *Angle Camera* untuk Mendukung Dramatik dalam Sinematografi Film "Bapak Mau Nikah Nduku".

**JOKO TRI SETIYAWAN**  
Transformasi Podcast/ Youtube ke Program Televisi: Studi Kasus "Siyap Bos" Trans 7.

**SENDIKO PANGESTU ISLAMI**  
Mendalami Profesi Petani Kopi Muda Independen dalam Penyutradaraan Film Dokumenter Potret "Finca Hasan".

**DINA SYAVINA**  
Analisis Hibriditas dengan Elemen Formula *Genre* Program Drama dan *Came Show* dalam Program "High School Girl Mystery Club" Season Satu.

**LORENSIA KENHYKA D.S.**  
Penggunaan *Mise-en-scène* sebagai Pembeda Karakter dua Tokoh Utama dalam Penyutradaraan Drama Televisi "Mudita".

**KHRISNA DWIDHARMA**  
Analisis Elemen Artistik pada Program Celar Wicara "Top Camer" di Stasiun Televisi GTV Periode 2020-2021.

**ANIS BERLIANA WEISANI**  
Warna Komplementer dalam *Mise-en-scène* sebagai Visualisasi Konflik Interpersonal pada Penyutradaraan Film "Sesaat Sebelum Terucap".

**ACHIKA NADA ISROFADILAH**  
Analisis Fungsi Kostum Terhadap Penggambaran Karakter Tokoh Utama pada Film "Enola Holmes".

**MUH RIZQY HALIM**  
*Negative Space Composition* untuk Membangun *Visual Tension* pada Tokoh Utama dalam Sinematografi Film Fiksi "Sesaat Sebelum Terucap".

**AJENG NIRAMAYA P.**  
Penggunaan Tanda Tubuh untuk Merepresentasikan *Inner conflict* pada Tokoh Utama dalam Penyutradaraan Film "Bapak Mau Nikah Nduku".

**NAUFAL DILVIO ADANI**  
*Mise-en-scène* sebagai Pembangun *Suspense* dalam Penyutradaraan Film "Pelang Penghabs Malam".

screening sesi tiga - 19:00 - 21:30

**SEMINAR Sesi tiga - 12:25 - 13:50**

**SEMINAR Sesi empat - 14:05 - 15:30**

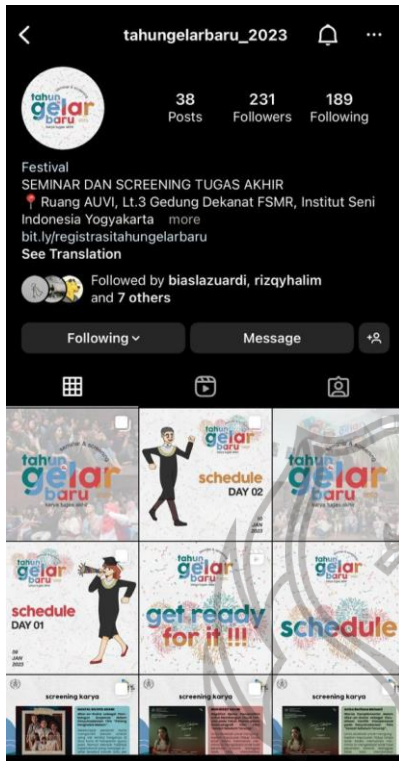
**SEMINAR Sesi satu - 16:15 - 18:30**

**SEMINAR Sesi dua - 18:30 - 20:00**

screening sesi satu - 18:35 - 21:30



## D. Publikasi



**E. Dokumentasi Seminar**



No.	Nama	Asal Instansi/Komunitas	Ket
1	Ryank Dhea Sasmita	ISI YK	Form
2	irene evanda	isi	
3	Tasya Faizul Muizah	ISI Yogyakarta	
4	Anisa Indah Kusumasari	Universitas Padjadjaran	
5	Ardian Wahyu Ramadhan	UII	
6	Haniffia Shafa M	ISI Yogyakarta	
7	Nevada Indriawati	MMTC Jogja	
8	Nurmalita Kusumastuti S	STMM	
9	Ismi Anindit Hermayanti	Institut Seni Indonesia Yogyakarta	
10	Lalubee	Isi yk	
11	Lisa Nurholiza	ISI Jogja	
12	iunna	umum	
13	Dian Pertiwi	MMTC	
14	Selly Safila	ISI Yogyakarta	
15	Kevin Immanuel	ISI YOGYAKARTA	
16	ADE SOPYAN HADI	Universitas Negeri Yogyakarta	
17	Alvindea	Senisenian-ISI YK	
18	Muhamad Rafika Safrio	Mahasiswa	
19	Fatia zahra izzati	UGM	
20	Raihan Ibrahim Annas	-	
21	Bimo Haryo	UGM	
22	Muhammad Fiqih Sugesty	MMTC	
23	Hilmi Reyhan	UGM	
24	Hanan S	UGM	
25	Barikly Farah Fauziah	Isi jogja	
26	Fifyan Nisrina Zahra	ISI Yogyakarta	
27	Salsadila Panicara	Polbangtan YoMa	
28	Indigo Gabriel Zulkarnain	Blur House	
29	Adila	ISI Yogyakarta	
30	Ainur Afis Ramadhan	ISI YOGYAKARTA	
31	Frisca Melinda Kusuma Putri	ISI Yogyakarta	
32	Yuana P	UAD	
33	Zahrotul Khotibah	Isi Yogyakarta	
34	Saddam Putra Dewa Rimbawan	ISI Yogyakarta	
35	Faqih Mahardika	Universitas Gadjah Mada	
36	Yudha Purnama	Isi	
37	Kiffa Kaniska Adams	ISI YK	
38	ATMO	Sewon	
39	Ibrahimy Mustofa	ISI Yogyakarta	
40	Devi Marlinda	ISI Jogja	
41	ALLE HIDAYAT	umum	
42	Saraswati N	-	
43	Bernadeta Liony	Alumni	
44	Ica Qonita	ISI Yogyakarta	
45	NOVA CHAIRA	ISI YOGYAKARTA	
46	Utamira Imadhani	STMM MMTC	
47	Risang Panji Kumoro	ISI JOGJA	
48	Sagara	Kasihani	
49	dinda putri	isi	
50	Nadhif Zaidan Rizquillah	ISI Yogyakarta	
51	Yohan	ISI Yk	
52	RARA WIRITANAYA	Institut Seni Indonesia Yogyakarta	
53	Azzahra Uswatun Hasanah	Umy	
54	Daniar Palastri	UGM	
55	Ilham Dyas Nandika	Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta	
56	Tsani PS	ISI Yogyakarta	
57	Jaqueline Adelaide Stellyn	Institut Seni Indonesia Yogyakarta	
58	Eldo Wahyu Putranto	Institut seni Indonesia	
59	Shabrina azzahra	UMY	
60	anisa nur utami	UAD	
61	Aji Prakosa	Swasta	
62	Giri Nugraha	Institut Seni Indonesia Denpasar	
63	Abdiel brain iman	Isi	
64	Regita Andianti	ISI YK	
65	Putri Sima Prajahita	Isi yk	
66	Yoshua pramudya	Isi	
67	Laksmi puspitasari	Isi Yogyakarta	
68	Rahmat Mukhlisin	ISI Yogyakarta	
69	Muhammad Riffiq Ryanto	ISI Yogyakarta	
70	M.Dimas Febriyanto	Uad	
71	Karolus Kerubim Kurnia	Penciptaan Musik ISI Yogyakarta	
72	Anastasya wilma	ISI YK	
73	Arfiyan Dewa Purnama	Isi	
74	Chaerus Sabry	Porta Art Project	
75	VICO TRI CAHYA RAMADHAN	ISI YK	
76	Paulus Muhammad Shodiq	Asdiana Rumah Produksi	
77	Kang Ari	Warmindo Loh Jinawi	Day 1
78	Damar	Film TV 17	



Judul : Analisis Elemen Artistik pada Program Gelar Wicara "Top Gamer" di Stasiun Televisi Gtv Periode 2020-2021  
Nama : Khrisna Dwidharma  
Tahun : 2023  
Format : Kajian Program Televisi

#### 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 bertamala-lama, maka tata artistic menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tata artistik pada program Top Gamer GTV Periode 2020-2021: menganalisis penggunaan tata artistic 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 berbingas-bincang serta memfokuskan mata penonton pada konten yang disajikan.

