

## **BAB IV**

### **STRATEGI KREATIF**

#### **4.1 Strategi Komunikasi**

Strategi komunikasi dalam perancangan video dokumenter ini bertujuan untuk menyampaikan pesan bahwa sepak bola tarkam adalah bagian dari budaya lokal yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai sosial, ekonomi, dan budaya yang penting dalam kehidupan masyarakat Tangerang Selatan. Komunikasi dirancang untuk menjangkau penonton secara emosional dan informatif melalui penyajian cerita yang dekat dengan realitas sehari-hari. Pendekatan komunikasi yang digunakan bersifat naratif dan humanis, dengan menampilkan kisah nyata dari para pelaku tarkam seperti pemain, penonton, dan penyelenggara, agar pesan yang ingin disampaikan terasa lebih nyata dan mudah diterima. Gaya komunikasi ini dipilih untuk memperkuat hubungan emosional antara penonton dengan cerita yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan rasa kepedulian dan apresiasi terhadap sepak bola tarkam sebagai bagian dari identitas budaya lokal.

Target audiens dari dokumenter ini adalah masyarakat umum, khususnya warga Tangerang Selatan, pecinta sepak bola amatir, generasi muda yang mulai menjauh dari kegiatan budaya lokal, serta pihak-pihak yang peduli terhadap pelestarian budaya masyarakat. Pesan utama yang ingin disampaikan adalah bahwa tarkam bukan sekadar pertandingan sepak bola, tetapi juga merupakan ruang sosial yang mempererat hubungan antarwarga, mencerminkan semangat gotong royong, dan menjadi hiburan rakyat yang tumbuh dari lingkungan sendiri. Untuk menjangkau audiens yang lebih luas, video dokumenter ini akan didistribusikan melalui platform digital seperti YouTube dan Instagram, serta ditayangkan dalam forum komunitas lokal atau acara budaya sebagai bentuk pendekatan langsung kepada masyarakat. Dengan strategi komunikasi ini, diharapkan video dokumenter dapat menjadi media visual yang efektif dalam mengenalkan, mengangkat, dan melestarikan budaya tarkam kepada khalayak luas.

## **4.2 Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning**

### **4.2.1 Segmentasi**

Segmentasi dilakukan untuk mengelompokkan audiens berdasarkan karakteristik tertentu agar pesan dalam video dokumenter dapat tersampaikan secara tepat. Segmentasi yang digunakan dalam proyek ini meliputi:

- Geografis: Masyarakat yang tinggal di wilayah Tangerang Selatan dan sekitarnya, tempat fenomena tarkam berkembang.
- Demografis: Laki-laki dan perempuan usia 15–35 tahun, mulai dari pelajar, mahasiswa, pekerja, hingga masyarakat umum.
- Psikografis: Individu yang memiliki ketertarikan terhadap olahraga, budaya lokal, kegiatan komunitas, serta memiliki kesadaran sosial terhadap isu-isu budaya dan hiburan rakyat.
- Perilaku: Audiens yang aktif di media sosial, sering menonton konten dokumenter atau video informatif, serta memiliki minat terhadap cerita lokal yang autentik.

### **4.2.2 Targeting**

Berdasarkan segmentasi di atas, target utama dari video dokumenter ini adalah:

- Masyarakat lokal Tangerang Selatan, yang menjadi bagian langsung dari aktivitas tarkam.
- Pecinta sepak bola dan olahraga komunitas, baik yang terlibat langsung maupun yang menjadi penonton setia.
- Generasi muda, khususnya pelajar dan mahasiswa yang perlu diperkenalkan kembali pada nilai-nilai budaya lokal yang mulai terpinggirkan oleh budaya populer global.

### **4.2.3 Positioning**

Video dokumenter ini diposisikan sebagai media visual yang merepresentasikan tarkam secara autentik sebagai bagian dari kehidupan masyarakat dan budaya lokal. Dokumenter ini bukan hanya memberikan hiburan, tetapi juga membawa pesan tentang pentingnya menjaga kebersamaan, solidaritas

sosial, dan identitas budaya yang tercermin dalam kegiatan sepak bola tarkam. Dengan pendekatan ini, dokumenter diposisikan sebagai karya yang relevan, natural, dan menyentuh, yang dapat dinikmati sekaligus dijadikan refleksi oleh masyarakat luas.

### 4.3 Analisis SWOT

Analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam proses perancangan video dokumenter ini. Analisis ini menjadi dasar dalam menyusun strategi produksi agar hasil akhir dapat tepat sasaran dan berdampak positif bagi masyarakat.

#### a. *Strengths* (Kekuatan)

- Topik yang kuat dan dekat dengan Masyarakat. Sepak bola tarkam adalah fenomena nyata yang sangat dikenal dan dekat dengan kehidupan masyarakat lokal, sehingga mudah diterima oleh audiens.
- Format dokumenter yang menghibur. Menggunakan unsur hiburan, sehingga bisa menjangkau penonton yang lebih luas.

#### b. *Weaknesses* (Kelemahan)

- Keterbatasan sumber daya produksi. Peralatan, kru, dan waktu produksi yang terbatas dapat memengaruhi kualitas teknis video.
- Minimnya referensi dokumenter sejenis. Kurangnya dokumentasi sebelumnya mengenai tarkam membuat proses riset dan perancangan visual perlu lebih mendalam.
- Kesulitan mendapatkan narasumber. Tidak semua pelaku tarkam terbiasa diwawancara atau tampil di depan kamera, sehingga dibutuhkan pendekatan khusus.

#### c. *Opportunities* (Peluang)

- Minat masyarakat terhadap konten lokal. Semakin banyak audiens yang tertarik pada konten berbasis budaya lokal di tengah dominasi budaya populer global.

- Media digital sebagai sarana distribusi luas. Platform seperti YouTube dan Instagram memudahkan distribusi tanpa batas geografis.
- Dukungan dari komunitas dan institusi lokal. Adanya ketertarikan dari komunitas olahraga, pemerintah daerah, atau kampus terhadap pelestarian budaya lokal.

d. *Threats* (Ancaman)

- Persaingan konten hiburan digital. Banyaknya konten di media sosial dapat membuat dokumenter sulit bersaing jika tidak disajikan dengan menarik.
- Kurangnya perhatian dari pemerintah atau media utama. Dokumenter tentang budaya lokal sering kali kurang mendapatkan sorotan dari media arus utama.

	<b>Internal</b>	<b>Strength</b>	<b>Weakness</b>
	<b>External</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedekatan emosional dan sosial dengan masyarakat</li> <li>• Pendekatan hiburan dalam format dokumenter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keterbatasan Produksi</li> <li>• Kurangnya Referensi</li> <li>• Tantangan Pendekatan Narasumber</li> </ul>
	<b>Opportunity</b>	<b>SO</b>	<b>WO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatnya minat terhadap konten lokal dan budaya autentik</li> <li>• Pemanfaatan media digital sebagai saluran utama</li> <li>• Potensi kolaborasi dengan komunitas dan lembaga lokal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kedekatan tema tarkam dengan masyarakat untuk menarik minat penonton di platform digital.</li> <li>• Mengemas dokumenter dengan gaya bercerita yang menghibur dan autentik agar sesuai dengan selera konten lokal yang sedang naik daun.</li> <li>• Mengemas dokumenter dengan gaya bercerita yang menghibur dan autentik agar sesuai dengan selera konten lokal yang sedang naik daun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengoptimalkan platform gratis seperti YouTube untuk distribusi, sehingga tidak terbebani biaya tinggi.</li> <li>• Melibatkan relawan atau mahasiswa dari komunitas film/lokal untuk mengatasi keterbatasan kru dan tenaga.</li> <li>• Menggunakan pendekatan observasional atau narasi visual jika narasumber sulit diwawancarai langsung.</li> </ul>
	<b>Threats</b>	<b>ST</b>	<b>WT</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingginya persaingan dengan konten hiburan digital yang instan</li> <li>• Kurangnya eksposur dari media arus utama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kedekatan emosional tema tarkam dan gaya dokumenter yang menarik untuk bersaing dengan konten viral lainnya.</li> <li>• Menyesuaikan durasi dan struktur dokumenter agar tetap informatif namun dinamis untuk bersaing di algoritma media sosial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun alur produksi yang efisien dan fleksibel untuk mengurangi dampak keterbatasan sumber daya.</li> <li>• Mengelola ekspektasi produksi sesuai realitas lapangan dan memprioritaskan kualitas cerita dibanding teknis berlebihan.</li> <li>• Membangun promosi mandiri melalui teaser pendek, testimoni, dan kerja sama komunitas agar tidak bergantung pada media arus utama.</li> </ul>

Gambar 4 1 SWOT

#### 4.4 Analisa Model 5W+1H

Model 5W+1H digunakan untuk merumuskan strategi perancangan dan produksi video dokumenter secara lebih terarah dan sistematis. Analisis ini mencakup enam elemen penting: *What*, *Who*, *Why*, *Where*, *When*, dan *How*.

Tabel 4 1 Analisa Model 5W+1H

No	Komponen	Sub-komponen
1	<i>What</i>	Video dokumenter yang mengangkat fenomena sepak bola tarkam sebagai bentuk hiburan masyarakat dan representasi budaya lokal. Dokumenter ini akan menampilkan kisah para pelaku tarkam, suasana pertandingan, serta nilai-nilai sosial dan budaya yang terkandung di dalamnya.
2	<i>Who</i>	Target audiens dari dokumenter ini adalah masyarakat umum, khususnya warga Tangerang Selatan, pecinta sepak bola, generasi muda, komunitas lokal, serta pihak yang peduli terhadap pelestarian budaya. Sementara itu, subjek dalam dokumenter adalah pemain tarkam, penonton, panitia pertandingan, serta tokoh masyarakat setempat.
3	<i>Where</i>	Proses pengambilan gambar dan pengumpulan data dilakukan di berbagai lokasi tarkam yang ada di wilayah Tangerang Selatan. Lokasi ini dipilih karena menjadi pusat kegiatan masyarakat yang aktif dalam menggelar pertandingan sepak bola antar kampung.
4	<i>When</i>	Produksi dokumenter direncanakan berlangsung selama masa tugas akhir, dengan waktu pengambilan gambar menyesuaikan jadwal pertandingan tarkam yang aktif,

		terutama pada akhir pekan atau hari libur, saat partisipasi masyarakat tinggi.
5	<i>Why</i>	Sepak bola tarkam merupakan kegiatan yang dekat dengan kehidupan masyarakat, namun belum banyak diangkat dalam media visual. Dokumenter ini bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan nilai-nilai sosial, ekonomi, dan budaya yang terkandung dalam tarkam, serta menjadikannya sebagai media hiburan yang bermakna.
6	<i>How</i>	Dokumenter akan diproduksi dengan pendekatan naratif dan observasional. Teknik pengambilan gambar dilakukan secara langsung di lapangan, disertai wawancara dengan subjek terkait. Hasil akhir video akan berdurasi sekitar 10 menit dan didistribusikan melalui platform digital seperti YouTube, Instagram, dan Tiktok, serta dapat ditayangkan dalam acara komunitas atau pameran Universitas.

#### 4.5 Proses Tahapan Perancangan Multimedia/Videografi/Animasi

##### 4.5.1 Sinopsis Cerita

Video dokumenter ini menyoroti kehidupan sepak bola tarkam di Tangerang Selatan sebagai bentuk hiburan rakyat dan representasi budaya lokal. Tarkam bukan hanya pertandingan antar kampung, tetapi juga ajang gengsi yang melibatkan pemain, penonton, dan komunitas. Cerita dimulai dari wawancara dengan pemain yang diselingi cuplikan pertandingan, lalu berlanjut pada sorotan suasana penonton yang ramai dan penuh antusiasme. Di sekitar lapangan, terlihat pula penjual makanan dan minuman yang menambah semarak suasana.

Dokumenter ini juga memperlihatkan proses latihan pemain, wawancara dengan pelatih, dan peran komentator dalam menghidupkan pertandingan. Wawancara dengan penyelenggara menutup gambaran utuh tentang bagaimana

tarkam dijalankan. Di akhir, suasana bubarannya menjadi penutup yang menggambarkan tarkam sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat.

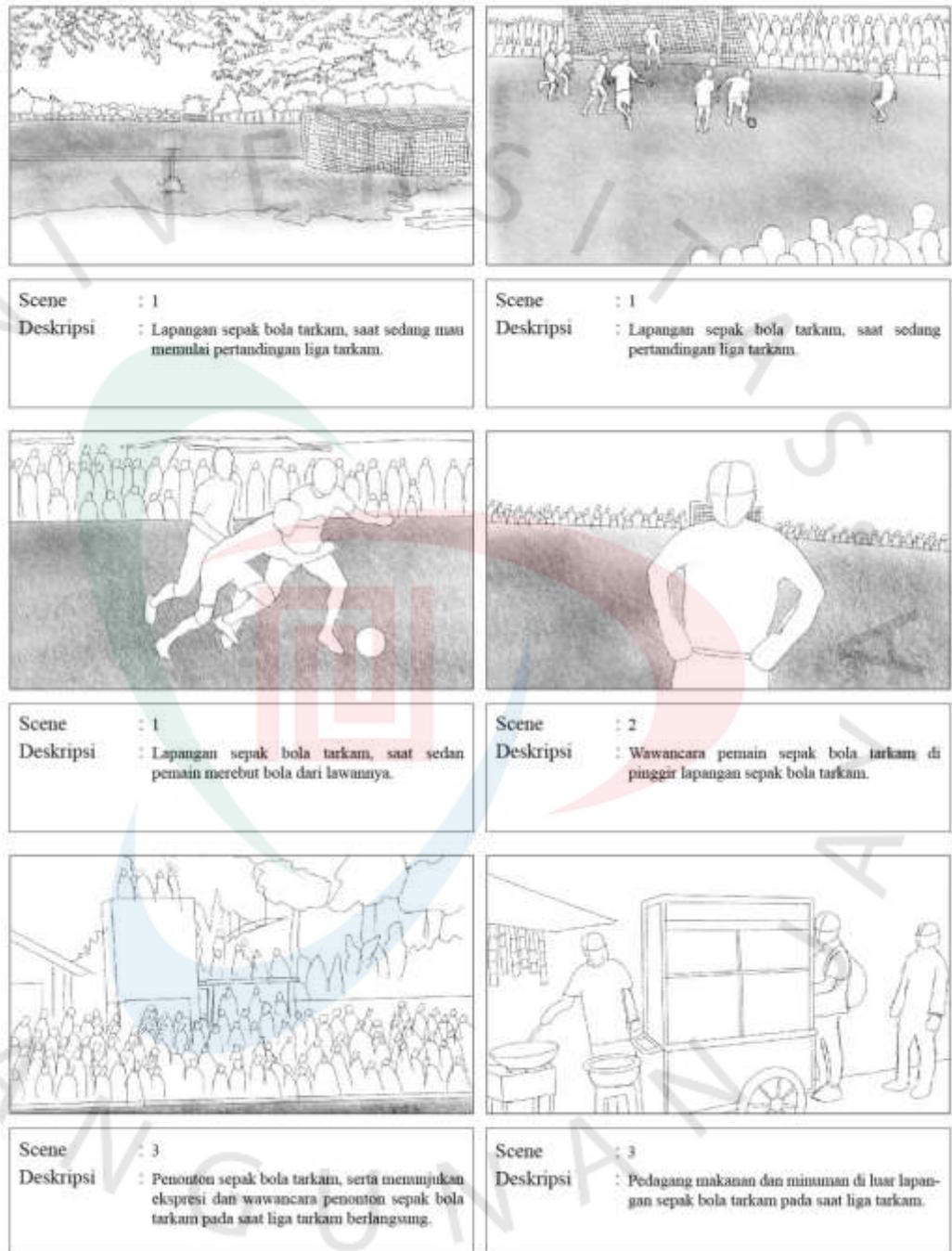
#### 4.5.2 Storyline

Tabel 4.2 Storyline

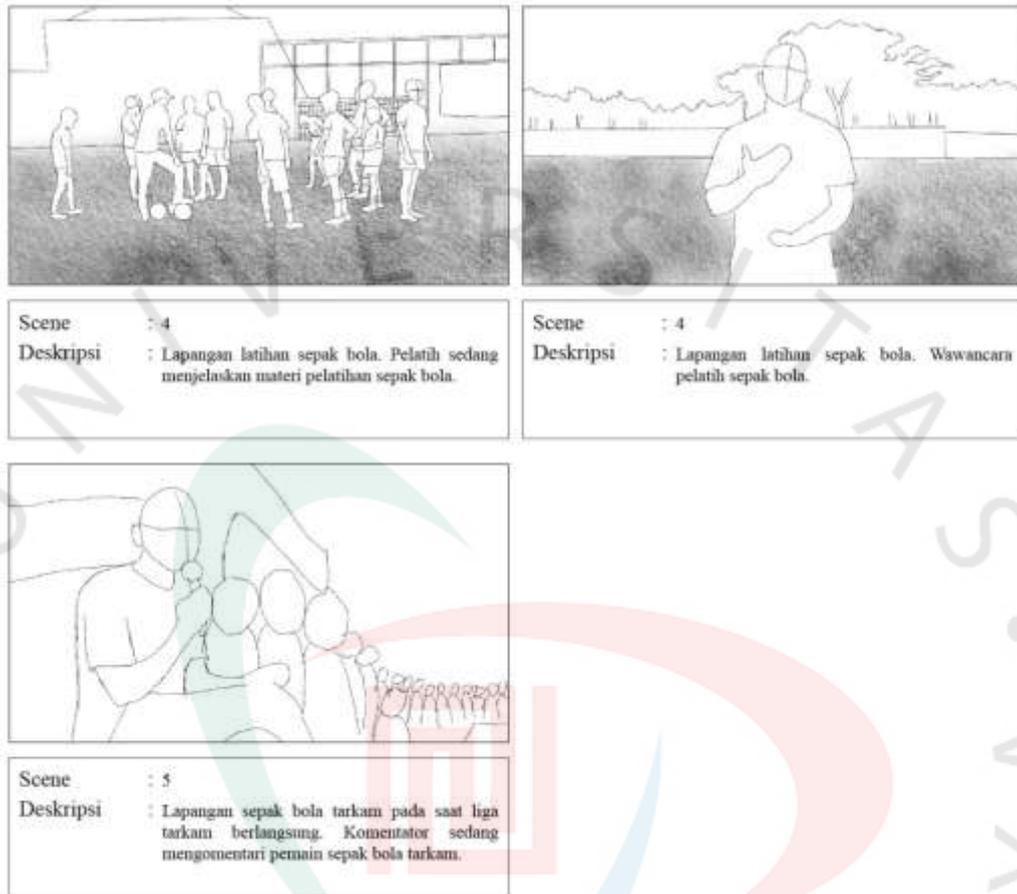
No	Segmen	Deskripsi Singkat
1	Pembuka	Cuplikan pertandingan tarkam, narasi pengantar, dan judul video muncul.
2	Pemain & Pertandingan	Wawancara pemain, <i>gameplay</i> , motivasi pribadi, cuplikan saat bertanding.
3	Penonton & Suasana Sekitar (pertandingan sepak bola tarkam)	Sorotan penonton, interaksi, penjual jajanan, wawancara singkat penonton.
4	Latihan & Wawancara Pelatih	Cuplikan latihan tim, wawancara pelatih soal persiapan dan semangat tim.
5	Komentator Tarkam	Sorotan pada komentator, gaya khas, suara, dan reaksi penonton.
6	Penutup – Bubarannya & Refleksi	Suasana setelah pertandingan, narasi akhir tentang makna tarkam bagi Masyarakat.



#### 4.5.4 Storyboard



Gambar 4 3 Storyboard



Gambar 4 4 Storyboard

#### 4.5.5 Studi Karakter

Tabel 4 3 Studi Karakter

No	Karakter	Foto
1	Umur 20-30, pemain sepak bola tarkam, cinta terhadap sepak bola	

2	Umur 20-38, penonton sepak bola, Aktif di sosial media	
3	Umur 25-35, pelatih sepak bola, berdedikasi tinggi pada sepak bola	

#### 4.5.6 Studi Properti

Tabel 4 4 Studi Properti

No	Tempat	Keterangan Properti
1	Lapangan Sepak Bola Tarkam	Kamera Sony A7S/Canon Eos R6, lensa RF 28-70 F/2.8 IS STM, mic clip on saramonic. Batre kamera 2.
2	Lapangan Sepak Bola Tarkam	Kamera Sony A7S/Canon Eos R6, lensa RF 28-70 F/2.8 IS STM, mic clip on saramonic. Batre kamera 2, reflector dan diffuser.
3	Tempat penjual makanan & minuman	Kamera Sony A7S/Canon Eos R6, lensa RF 28-70 F/2.8 IS STM, mic clip on saramonic. Batre kamera 2.
4	Tempat parkir kendaraan	Kamera Sony A7S/Canon Eos R6, lensa RF 28-70 F/2.8 IS STM, mic clip on saramonic. Batre kamera 2.

	penonton sepak bola tarkam	
5	Lapangan latihan sepak bola	Kamera Sony A7S/Canon Eos R6, lensa RF 28-70 F/2.8 IS STM, mic clip on saramonic. Batre kamera 2. Kursi untuk wawancara, reflector dan diffuser.



#### 4.6 Sinematografi

Sinematografi merupakan aspek penting dalam produksi video dokumenter karena berperan dalam menyampaikan pesan secara visual melalui penggunaan teknik pengambilan gambar, pencahayaan, dan komposisi. Secara umum, sinematografi adalah seni dan teknik dalam menangkap gambar bergerak (*moving images*) menggunakan kamera film atau digital. Dalam konteks dokumenter, sinematografi tidak hanya berfungsi untuk menampilkan realitas, tetapi juga untuk membentuk atmosfer, memperkuat emosi, dan menyampaikan makna di balik visual yang ditampilkan.

Sinematografi melibatkan sejumlah elemen visual yang saling mendukung dalam menghasilkan gambar yang komunikatif dan estetis. Beberapa aspek penting dalam sinematografi yang diterapkan dalam perancangan video dokumenter ini antara lain:

1. Komposisi Gambar (*Framing*)

Komposisi mengacu pada bagaimana subjek dan elemen visual lainnya ditempatkan dalam bingkai gambar. Pemilihan komposisi yang tepat bertujuan untuk memperkuat fokus narasi, memperjelas subjek utama, serta menciptakan harmoni visual. Dalam dokumenter ini, *framing* digunakan untuk menyoroti ekspresi pemain tarkam, atmosfer pertandingan, serta interaksi sosial penonton.

2. Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

Teknik pergerakan kamera seperti *pan*, *tilt*, *tracking*, dan *handheld* digunakan untuk menambah dinamika visual serta membawa penonton lebih dekat ke dalam peristiwa yang sedang terjadi. Penggunaan *handheld camera*, misalnya, memberikan kesan realisme dan kedekatan dengan subjek yang sesuai dengan karakter dokumenter sepak bola tarkam yang bersifat organik dan langsung.

3. Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angle*)

Variasi sudut pengambilan gambar seperti *eye-level*, *low angle*, dan *high angle* memberikan nuansa visual yang berbeda dan memperkuat narasi. Sudut *eye-level* digunakan untuk membangun koneksi antara penonton dan subjek,

sementara *low angle* dapat memberikan kesan heroik terhadap pemain yang sedang beraksi.

4. Pencahayaan (*Lighting*)

Pencahayaan sangat penting dalam menentukan *mood* dan *tone* dari suatu adegan. Dokumenter ini memanfaatkan pencahayaan alami (*natural lighting*) untuk mempertahankan kesan realistis dari pertandingan tarkan yang berlangsung di lapangan terbuka. Namun, pada beberapa bagian wawancara atau narasi, pencahayaan buatan digunakan untuk memberikan penekanan terhadap subjek yang berbicara.

5. Warna dan Tone Visual (*Color Grading*)

Warna dalam sinematografi berfungsi untuk membentuk suasana emosional dan estetika visual keseluruhan. Proses *color grading* dilakukan pada tahap pascaproduksi untuk menjaga konsistensi tone warna, seperti warna hangat yang merepresentasikan suasana kebersamaan dan semangat di tengah masyarakat.

6. Kedalaman Bidang (*Depth of Field*)

Teknik kedalaman bidang digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton kepada subjek utama dengan cara mengaburkan latar belakang atau sebaliknya. Penggunaan *shallow depth of field* efektif dalam adegan wawancara untuk memisahkan subjek dari latar, sedangkan *deep focus* digunakan saat merekam aktivitas di lapangan agar semua elemen terlihat jelas.

#### 4.6.1 Lighting



Gambar 4 5 Lighting

*Lighting* digunakan untuk menciptakan suasana visual, memperjelas subjek, dan mendukung penyampaian pesan. Dalam dokumenter sepak bola tarkam, pencahayaan disesuaikan dengan kondisi lapangan yang beragam, baik siang maupun malam hari, serta saat wawancara. Mayoritas pengambilan gambar memanfaatkan pencahayaan alami, dengan tambahan cahaya buatan di beberapa sesi wawancara. Jenis-jenis *lighting* yang digunakan antara lain:

1. *Natural Lighting*

Pencahayaan alami berasal dari sumber cahaya alami seperti matahari. Jenis pencahayaan ini digunakan pada sebagian besar adegan pertandingan tarkam yang berlangsung di ruang terbuka, terutama pada siang hari. Pemanfaatan *natural lighting* menciptakan kesan yang realistis dan tidak dibuat-buat, sehingga cocok dengan gaya dokumenter observasional yang diusung dalam proyek ini. Namun, tantangan dari *natural lighting* adalah tidak konsisten, sehingga pengambilan gambar perlu disesuaikan dengan waktu dan arah cahaya.

2. *Available Light*

Selain cahaya matahari, dokumenter ini juga memanfaatkan cahaya yang tersedia di lokasi, seperti lampu jalan atau lampu lapangan. Ini terutama digunakan pada pertandingan malam hari atau di area yang memiliki penerangan seadanya. Jenis pencahayaan ini mendukung kesan autentik dari suasana tatkala yang sering berlangsung di lingkungan perkampungan atau lapangan terbuka tanpa pencahayaan profesional.

3. *Key Light*

*Key light* adalah sumber cahaya utama yang digunakan untuk menerangi subjek dalam satu adegan. Dalam dokumenter ini, *key light* digunakan pada sesi wawancara dengan narasumber. Penggunaan *key light* bertujuan untuk menyoroti wajah dan ekspresi narasumber agar terlihat jelas, sekaligus membentuk dimensi cahaya dan bayangan.

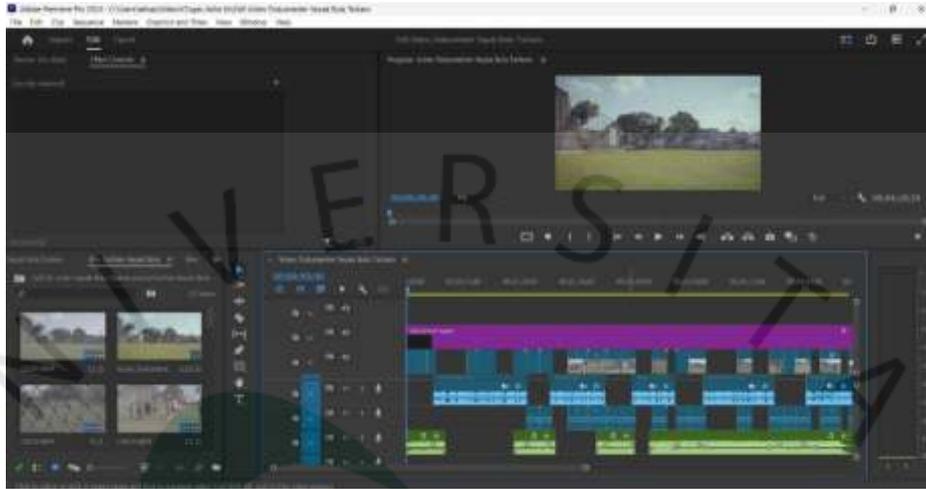
4. *Fill Light*

*Fill light* digunakan untuk mengurangi bayangan yang ditimbulkan oleh *key light*. Dalam beberapa wawancara yang dilakukan di dalam ruangan atau tempat yang memiliki pencahayaan terbatas, *fill light* digunakan untuk menciptakan pencahayaan yang lebih seimbang dan lembut pada wajah subjek.

5. *Back Light*

*Back light* adalah pencahayaan yang datang dari belakang subjek. Fungsinya adalah untuk menciptakan pemisahan antara subjek dan latar belakang, sehingga subjek terlihat lebih menonjol. Jenis cahaya ini digunakan secara selektif dalam adegan wawancara untuk menambah kedalaman visual dan kesan profesional.

#### 4.6.2 Editing



Gambar 4.6 Editing

*Editing* adalah proses penyusunan dan pengolahan hasil rekaman agar menjadi rangkaian visual yang utuh, jelas, dan komunikatif. Proses ini mencakup pemilihan gambar, pengaturan durasi, penambahan transisi, audio, hingga penyesuaian warna. Dalam dokumenter sepak bola tarkan, *editing* digunakan untuk membentuk narasi yang runtut, menjaga tempo, serta menguatkan emosi dan pesan budaya lokal. Beberapa aspek *editing* yang digunakan dalam proyek ini meliputi:

1. *Cut to Cut*

Teknik pemotongan langsung antar adegan digunakan untuk menjaga ritme dan alur cerita. Misalnya, transisi dari adegan pertandingan ke suasana penonton dilakukan secara cepat untuk menjaga energi visual. Teknik ini juga digunakan untuk berpindah antar narasumber atau lokasi, tanpa transisi visual berlebihan.

2. *Montage*

Beberapa bagian dalam dokumenter disusun dengan teknik *montage*, yaitu penggabungan cuplikan-cuplikan pendek untuk membentuk satu rangkaian bermakna. Contohnya pada bagian persiapan pertandingan, pemain yang datang, penonton yang mulai berdatangan, dan suasana sebelum *kick-off* digabungkan untuk menggambarkan antusiasme masyarakat secara ringkas namun efektif.

### 3. *Continuity Editing*

Diterapkan agar setiap adegan memiliki kesinambungan logis dan visual. Hal ini penting terutama saat merekam pertandingan atau wawancara dari beberapa *angle* berbeda. *Editing* dilakukan agar tidak terjadi lompatan visual yang mengganggu, sehingga penonton tetap merasa berada di satu momen yang utuh.

### 4. *Color Grading*

Proses ini dilakukan untuk menyamakan tone warna antar adegan yang direkam pada waktu dan kondisi cahaya berbeda. Misalnya, adegan siang hari yang sangat terang disesuaikan dengan adegan sore hari agar tetap konsisten. Warna-warna hangat seperti kuning keemasan dan oranye digunakan untuk memperkuat nuansa lokal yang hangat, meriah, dan bersahabat.

### 5. *Text dan Grafis*

Teks digunakan untuk memperkenalkan narasumber, menunjukkan lokasi, atau memberikan informasi tambahan. Penggunaan teks dilakukan secara minimalis agar tidak mengganggu tampilan visual. Font dan tata letak disesuaikan dengan gaya dokumenter yang sederhana dan fungsional.

#### 4.6.3 Suara



Gambar 4 7 Suara

Suara dalam film dokumenter berfungsi untuk memperkuat narasi visual, membangun suasana, serta menghadirkan kesan yang lebih hidup. Selain dialog atau narasi, elemen suara juga mencakup *sound effect* (efek suara), musik latar, dan *ambient sound* (suara latar lingkungan). Semua elemen ini berperan penting dalam membentuk pengalaman audiovisual yang imersif.

Dalam dokumenter sepak bola tarkan, suara menjadi unsur penting untuk menghadirkan atmosfer pertandingan yang ramai, emosional, dan penuh semangat. Penonton tidak hanya melihat visual permainan, tetapi juga dapat merasakan

intensitas pertandingan melalui suara sorakan, instruksi pemain, peluit wasit, dan lainnya. Selain itu, suara juga membantu menyampaikan nilai-nilai budaya lokal yang terekam dari percakapan warga, aksen bahasa, atau ekspresi khas masyarakat sekitar. Adapun aspek-aspek suara dan *sound effect* yang digunakan dalam proyek ini antara lain:

1. Dialog dan Narasi

Dialog yang ditangkap saat wawancara menjadi sumber utama informasi dalam dokumenter ini. Penempatan narasi juga digunakan sebagai pengantar atau penjelas konteks. Proses *mixing* dilakukan agar suara narasumber terdengar jelas dan seimbang dengan latar suara lainnya.

2. *Ambient Sound*

*Ambient sound* adalah suara alami dari lingkungan sekitar, seperti suara angin, anak-anak bermain di pinggir lapangan, kendaraan lewat, atau gemuruh penonton. Suara ini dipertahankan untuk memperkuat kesan dokumenter yang natural dan menghadirkan pengalaman autentik dari suasana terekam.

3. *Sound Effect*

Efek suara digunakan untuk menekankan momen-momen tertentu, seperti tendangan bola, peluit wasit, atau sorakan penonton yang ditambahkan secara selektif di bagian-bagian yang membutuhkan penguatan atmosfer. Sebagian besar *sound effect* berasal dari rekaman asli di lokasi, sehingga kesan yang ditimbulkan tetap alami.

4. Musik Latar

Musik latar ditambahkan untuk memperkuat emosi dalam beberapa bagian, seperti saat pembukaan dokumenter, transisi antar segmen, atau ketika menggambarkan nilai-nilai budaya dan kebersamaan. Musik yang dipilih bernuansa lokal atau akustik ringan agar tidak mengganggu nuansa dokumenter.

5. *Mixing* dan *Balancing*

Proses pengaturan volume antara dialog, *ambient*, efek suara, dan musik dilakukan agar seluruh elemen suara dapat terdengar seimbang dan tidak saling

menutupi. Tujuannya adalah agar informasi tetap jelas terdengar tanpa menghilangkan suasana asli dari lapangan.

#### 4.7 Moodboard

*Moodboard* adalah kumpulan referensi visual yang digunakan untuk merancang dan menentukan gaya atau nuansa dari suatu karya desain atau produksi audiovisual. Dalam konteks produksi video dokumenter, *moodboard* berfungsi sebagai panduan visual untuk menjaga konsistensi estetika selama proses produksi, mulai dari pengambilan gambar hingga tahap penyuntingan akhir.

*Moodboard* membantu menyampaikan ide secara visual sebelum proses produksi dilakukan. Elemen-elemen yang dimasukkan dalam *moodboard* mencerminkan warna, pencahayaan, komposisi, suasana, hingga gaya sinematografi yang ingin dicapai. Dengan begitu, *moodboard* menjadi acuan dalam menjaga arah visual dan emosional dari dokumenter agar tetap sesuai dengan konsep awal.

Untuk dokumenter sepak bola tarkam, *moodboard* disusun berdasarkan elemen-elemen khas yang ditemukan di lapangan dan lingkungan sekitar. Adapun isi dari *moodboard* proyek ini meliputi:

##### 1. Palet Warna

Warna-warna dominan yang digunakan dalam dokumenter ini adalah warna-warna hangat dan natural seperti coklat tanah, hijau rumput, biru langit, dan oranye matahari sore. Palet ini mencerminkan suasana lingkungan lokal yang apa adanya, serta memperkuat nuansa hangat dan akrab di sekitar pertandingan tarkam.

##### 2. Referensi Visual Lapangan dan Suasana

Termasuk gambar-gambar lapangan sepak bola sederhana, tribun dari bambu atau kayu, warga yang menonton dari pinggir lapangan, serta aktivitas khas masyarakat lokal sebelum dan sesudah pertandingan. Visual ini menjadi

referensi utama dalam menentukan pengambilan gambar dokumenter agar tetap merepresentasikan kehidupan nyata terekam.

3. Gaya *Framing* dan Sinematografi

Gaya pengambilan gambar yang digunakan dalam *moodboard* mencakup sudut-sudut kamera yang dekat dengan pemain, *handheld camera* untuk menampilkan kesan dinamis, serta penggunaan *wide shot* untuk menangkap suasana sekitar. Ini ditujukan untuk membangun kedekatan antara penonton dengan peristiwa yang direkam.

4. Suasana dan Emosi

Foto atau cuplikan referensi yang menampilkan ekspresi pemain, semangat penonton, kebersamaan warga, serta keseruan pertandingan. Hal ini menggambarkan bahwa dokumenter ini bukan hanya soal sepak bola, tetapi juga tentang interaksi sosial dan budaya di dalamnya.

5. Tipografi dan Gaya Teks

*Font* yang digunakan dalam dokumenter bergaya sederhana dan mudah dibaca, tanpa elemen dekoratif yang berlebihan. Teks digunakan secara minimalis, hanya untuk mendukung informasi narasumber, lokasi, atau konteks adegan.



Gambar 4.8 Moodboard

#### **4.8 Konsep Kreatif & Gaya Desain (Tone & Manner)**

Konsep kreatif dalam sebuah dokumenter bertujuan untuk merumuskan pendekatan visual dan naratif yang konsisten agar pesan utama dari karya dapat tersampaikan secara efektif. Dalam hal ini, *tone* dan *manner* merupakan dua komponen penting yang membentuk karakter keseluruhan dokumenter, baik dari segi nuansa penyampaian maupun gaya penyajian.

##### **4.8.1 Tone**

*Tone* mengacu pada suasana, sikap, atau nuansa emosional yang dibangun dalam sebuah karya. Dalam dokumenter sepak bola tarkam, *tone* yang digunakan bersifat hangat, natural, dan dokumentatif. Aspek-aspek *tone* dalam proyek ini meliputi:

1. Hangat

Dibangun melalui momen kebersamaan masyarakat, interaksi antar pemain, dan suasana lokal yang penuh kekeluargaan. *Tone* ini mendekatkan penonton dengan kehidupan warga secara emosional.

2. Natural

Disampaikan lewat visual apa adanya tanpa polesan berlebihan. Pemilihan lokasi, karakter, dan cerita mencerminkan realitas sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat.

3. Dokumentatif dan Netral

Penyampaian informasi dilakukan secara objektif, tanpa mengarahkan opini. Pengambilan gambar dan penyuntingan tidak dimaksudkan untuk dramatisasi, melainkan menunjukkan realitas lapangan dan kehidupan warga.

##### **4.8.2 Manner**

*Manner* merujuk pada cara atau gaya penyampaian visual dan naratif dalam dokumenter. Dalam proyek ini, *manner* yang diterapkan bersifat observasional, sederhana, dan humanis. Aspek-aspek *manner* yang digunakan meliputi:

1. Observasional

Kamera dibiarkan merekam peristiwa secara natural tanpa intervensi langsung. Gaya ini mendukung *tone* dokumentatif dan memperkuat kesan realitas yang jujur.

2. Sederhana

Penyajian visual, teks, dan transisi dilakukan secara sederhana. Tidak ada efek visual berlebihan. Fokus diarahkan pada isi dan cerita, bukan pada teknis artistik yang mencolok.

3. Humanis

Menyoroti sisi kemanusiaan seperti semangat, perjuangan, dan kebersamaan. Narasi dibangun dengan menempatkan manusia sebagai pusat cerita, bukan hanya sekadar aktivitas pertandingan.

#### 4.8.3 Penerapan Tone

*Tone* hangat dan sederhana tercermin dari pengambilan gambar yang memperlihatkan interaksi warga, anak-anak yang bermain di pinggir lapangan, serta tawa dan dialog santai antar pemain. Suasana sore hari, dengan cahaya alami dan suara lingkungan sekitar, turut memperkuat kesan hangat tersebut. *Tone* dokumentatif juga hadir melalui wawancara yang disampaikan dengan bahasa sehari-hari dan tanpa skrip.

#### 4.8.4 Penerapan Manner

Gaya observasional diterapkan dengan tidak banyak melakukan pengaturan adegan. Kamera mengikuti kegiatan sebagaimana berlangsung di lapangan. *Manner* sederhana terlihat dari penggunaan *font* dan elemen visual yang bersih dan fungsional, serta transisi video yang halus tanpa efek yang mencolok. *Manner* humanis muncul dari bagaimana narasi difokuskan pada cerita pemain, warga, dan suasana komunitas, bukan hanya pada teknis pertandingan.

#### 4.9 Konsep Visual (AIDCA/AISAS atau Formula lainnya)

Pendekatan visual dalam dokumenter ini menggunakan formula AISAS: *Attention, Interest, Search, Action, Share*. Formula ini dipilih karena mendukung

pola perilaku audiens modern, terutama dalam mengonsumsi dan menyebarkan konten audiovisual yang bersifat sosial dan emosional.

1. *Attention* (Perhatian)

A. Membuat video *teaser* berdurasi 30 detik, format portrait (9:16), menampilkan:

- Potongan momen emosional: selebrasi gol, sorakan penonton, suasana lapangan.
- Cuplikan wawancara singkat yang menyentuh nilai kebersamaan.
- *Tagline* visual: “Bukan Sekadar Sepak Bola, Ini Cerita Kita.”

B. *Teaser* dipublikasikan di:

- Tiktok
- Instagram

C. Membuat poster pendukung yang mencolok secara visual, dengan judul ‘SEPAK TARKAM’ dan tagline ‘Bukan Sekadar Sepak Bola, Ini Cerita Kita’.

2. *Interest* (Minat)

A. Membagikan poster infografis berisi:

- Penjelasan apa itu sepak bola tarkam.
- Fakta unik, misalnya:  
“Tahukah kamu? Banyak pemain profesional memulai dari lapangan tarkam.”

B. Menyajikan poster foto pemain tarkam dengan kutipan motivasi singkat untuk membangun kedekatan emosional.

C. Memanfaatkan *caption* yang menceritakan sedikit kisah dokumenter agar audiens merasa tertarik menonton lebih lanjut.

D. Menggunakan desain yang konsisten, sehingga menciptakan citra visual yang kuat dan mudah dikenali.

3. *Search* (Pencarian)

A. Mencantumkan tautan langsung ke video utama berdurasi 15 menit di platform YouTube (format landscape).

B. Menggunakan hashtag dan kata kunci yang relevan di semua konten:

- #SepakTarkam
- #CeritaKita
- #BudayaLokal
- #SepakBolaIndonesia

C. Menyediakan informasi kontak akun media sosial untuk audiens yang ingin mencari tahu lebih banyak.

4. *Action* (Tindakan)

A. Mengajak *audience* untuk:

- Menonton video dokumenter lengkap di YouTube.
- Memberi komentar dan testimoni setelah menonton.
- Subscribe channel YouTube untuk konten serupa.

B. Contoh *Call to Action* yang akan digunakan:

- “Tonton kisah lengkapnya di YouTube—link ada di bio!”
- “Jangan hanya dengar ceritanya, rasakan langsung atmosfer tarkam dalam documenter ini.”
- “Klik tautan dan selami cerita sepak bola kampung yang tidak biasa.”

5. *Share* (Berbagi)

A. Mendorong *Audience* untuk:

- Membagikan video *teaser* dan poster ke media sosial mereka.
- Mengajak teman atau keluarga menonton Bersama.

B. Membuat Ajakan Sederhana:

- “Tag temanmu yang suka sepak bola!”
- “Bagikan jika kamu bangga dengan budaya lokal kita.”

C. Memanfaatkan fitur *repost* Instagram *stories* dan fitur “duet” di TikTok agar *audience* ikut membuat konten reaksi.

#### 4.9.1 Visual Utama

Visual utama berperan sebagai representasi inti dari dokumenter, dan menjadi elemen visual pertama yang berinteraksi dengan audiens. Dalam konteks

formula AISAS, visual utama harus mampu memenuhi tahapan Attention dan Interest, serta menjadi bagian penting dalam Share. Penerapan Visual Utama dalam Dokumenter:

1. Cuplikan Lapangan Tarkam yang Ramai: Menampilkan pertandingan tarkam dari sudut lebar yang menunjukkan penonton memenuhi pinggiran lapangan, spanduk komunitas, dan suasana meriah. Ini menciptakan impresi awal yang kuat dan menggambarkan atmosfer khas tarkam.
2. Ekspresi Emosional Tokoh: Close-up wajah pemain, penonton, atau narasumber yang menunjukkan ekspresi emosional seperti semangat, kecewa, atau gembira. Visual ini membangun ikatan emosional dan menumbuhkan rasa interest.
3. Judul Visual dengan Tipografi Tegas: Close-up wajah pemain, penonton, atau narasumber yang menunjukkan ekspresi emosional seperti semangat, kecewa, atau gembira. Visual ini membangun ikatan emosional dan menumbuhkan rasa interest.
4. Warna dan Framing Dramatis: Dominasi warna alam seperti hijau lapangan, biru langit, dan warna hangat matahari sore digunakan untuk memperkuat nuansa autentik dan emosional.

#### **4.9.2 Visual Pendukung (Background, Elemen Estetis/SuperGraphic, etc)**

Visual pendukung melengkapi visual utama untuk memperkuat pesan, suasana, dan estetika dokumenter. Dalam formula AISAS, visual pendukung menyokong tahapan Search, Action, dan Share, dengan memberikan detail tambahan, memperkaya pengalaman visual, dan memperkuat konsistensi brand dokumenter. Penerapan Visual Pendukung dalam Dokumenter:

1. Background Alam & Lingkungan Komunitas: Latar seperti rumah warga, gang kecil, warung kopi, dan tribun bambu ditampilkan untuk menunjukkan kedekatan dokumenter dengan realitas masyarakat.

2. Elemen Estetis Lokal: Motif khas kampung atau batik sederhana bisa diadaptasi sebagai supergraphic untuk identitas visual dokumenter di media sosial atau poster. Ini menjadi simbol visual yang mudah dikenali.
3. Overlay Informasi & Teks Visual: Teks seperti nama tempat, kutipan dari narasumber, dan angka pendukung (skor, durasi pertandingan, dll) ditampilkan dengan desain sederhana namun konsisten. Elemen ini memfasilitasi search dan memperkuat pemahaman audiens.
4. Transisi dan Efek Visual Ringan: Penggunaan transisi yang natural seperti crossfade, slow motion, atau zoom lembut membantu membangun suasana tanpa mengganggu realisme dokumenter.
5. Mood Warna Konsisten: Tone warna hangat (sunset), tone netral (abu, coklat tanah), dan pencahayaan alami digunakan untuk menjaga mood dokumenter tetap organik dan bersahaja.

#### **4.10 Konsep Verbal**

Konsep verbal merupakan pendekatan dalam pemilihan dan penyampaian pesan lisan maupun tulisan yang digunakan dalam karya dokumenter. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dapat menyampaikan makna secara tepat, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakter audiens serta tema dokumenter itu sendiri.

Dalam dokumenter sepak bola tatkam sebagai media hiburan dan representasi budaya lokal, konsep verbal diarahkan pada gaya komunikasi yang sederhana, natural, dan akrab, agar mampu menjangkau masyarakat luas dan tetap menjaga keaslian budaya lokal. Aspek – aspek konsep verbal yang diterapkan:

1. Bahasa Sehari-hari (Non-formal)

Bahasa yang digunakan dalam narasi dan wawancara disesuaikan dengan logat dan gaya bicara masyarakat lokal. Hal ini bertujuan agar dokumenter terasa autentik, dekat dengan realitas, dan tidak terkesan dibuat-buat. Penggunaan

istilah sepak bola lokal seperti “tarkam”, “main sore”, “wasit RT”, dan sebagainya dipertahankan untuk menjaga konteks budaya.

2. Tone Komunikasi yang Humanis dan Akrab

Pemilihan kata dan kalimat dalam narasi dibuat hangat dan membangun kedekatan dengan penonton. Nada penyampaian tidak kaku atau formal, melainkan seperti bercerita atau berbagi pengalaman langsung dari lapangan.

3. Penyampaian Pesan yang Ringan namun Bermakna

Dokumenter ini tidak hanya menceritakan pertandingan, tetapi juga nilai-nilai seperti kebersamaan, solidaritas warga, dan semangat komunitas. Oleh karena itu, kalimat yang digunakan mengandung makna sosial namun tetap ringan agar mudah dicerna semua kalangan.

4. Kutipan Narasumber sebagai Penekanan Cerita

Beberapa kutipan langsung dari narasumber dimunculkan secara utuh sebagai bagian dari penguat narasi. Kutipan ini menjadi elemen penting untuk menampilkan suara warga secara nyata dan tidak diwakilkan oleh narator.

5. Penerapan Narasi Voice Over

Narasi digunakan sebagai pengantar cerita atau penjelas konteks di beberapa bagian dokumenter. Gaya voice over ini menggunakan struktur kalimat yang to the point dan tidak bertele-tele, sehingga membantu penonton memahami alur cerita tanpa mengganggu visual.

6. Teks Pendukung (On-screen Text)

Informasi penting seperti nama narasumber, lokasi, atau peristiwa tertentu ditampilkan dalam bentuk teks singkat di layar. Teks ini disusun secara padat dan informatif, sesuai dengan prinsip dokumenter yang fungsional.

#### **4.10.1 Tagline/Slogan**

Tagline atau slogan adalah kalimat singkat yang dirancang untuk menggambarkan inti pesan dari sebuah karya secara kuat, padat, dan mudah diingat. Dalam konteks dokumenter, tagline berfungsi sebagai representasi verbal dari tema besar yang ingin disampaikan, sekaligus menjadi identitas komunikasi yang melekat dalam benak penonton.

*Tagline* tidak hanya digunakan sebagai judul tambahan, tetapi juga sering ditempatkan dalam elemen visual seperti poster, pembuka video, media promosi, hingga penutup dokumenter. Kalimat ini harus mencerminkan suasana, makna, serta nilai-nilai yang terkandung dalam isi dokumenter.

“Bukan Sekedar Sepak Bola, Ini Cerita Kita”

Makna dari *tagline* ini adalah bahwa tarkam bukan hanya soal olahraga atau pertandingan, tetapi juga menyimpan nilai sosial, budaya, dan kebersamaan yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Kalimat ini sederhana namun emosional, menciptakan koneksi antara dokumenter dengan pengalaman penonton yang mungkin pernah mengalami hal serupa di komunitasnya.

Tagline ini juga memperkuat pesan dokumenter bahwa sepak bola tarkam adalah ruang bersama bagi masyarakat untuk berinteraksi, mengekspresikan diri, dan menjaga identitas lokal.

#### **4.10.2 Headline, Sub headline dan Bodycopy**

Dalam konsep verbal dokumenter, elemen seperti headline, subheadline, dan bodycopy berperan penting dalam mendukung komunikasi visual. Ketiganya digunakan pada media pendukung seperti poster, cover video, promosi digital (media sosial), serta sebagai elemen tambahan dalam pembukaan atau penutup dokumenter.

##### *1. Headline*

*Headline* adalah kalimat utama yang berfungsi untuk menarik perhatian penonton. Kalimat ini harus kuat secara emosional, mencerminkan esensi dokumenter, dan langsung memberi gambaran terhadap tema yang diangkat.

“Di Lapangan Ini, Kita Semua Sama”

Kalimat ini menekankan bahwa tarkam adalah ruang inklusif bagi siapa pun, tanpa memandang latar belakang. Semua orang memiliki tempat di lapangan, baik sebagai pemain, penonton, atau bagian dari komunitas.

## 2. *Sub headline*

*Subheadline* adalah kalimat penjelas dari *headline*. *Subheadline* mendukung pesan utama dengan memberikan konteks tambahan, biasanya dalam kalimat yang lebih panjang atau informatif.

“Dari sorakan warga hingga debu yang beterbangan, dokumenter ini mengajak kita menyelami budaya sepak bola tarkam sebagai wajah lain dari kehidupan masyarakat lokal.”

*Subheadline* ini memperkuat gagasan bahwa dokumenter tidak hanya menampilkan pertandingan, tetapi juga merekam dinamika sosial dan budaya yang menyertainya.

## 3. *Bodycopy*

*Bodycopy* adalah teks isi yang menjelaskan lebih dalam tentang isi dokumenter, biasanya digunakan dalam materi promosi, sinopsis, atau deskripsi karya. *Bodycopy* dapat mencakup latar belakang, tujuan dokumenter, hingga nilai-nilai yang ingin disampaikan.

“Sepak bola tarkam bukan sekadar hiburan rakyat. Di balik setiap sorakan dan peluit, ada kisah perjuangan, kebersamaan, dan identitas lokal yang tak pernah mati. Dokumenter ini merekam atmosfer nyata di lapangan-lapangan pinggir kota, tempat di mana pertandingan dimulai tanpa stadion megah, tapi penuh semangat. Lewat cerita para pemain, warga, dan momen-momen autentik, karya ini mengangkat tarkam sebagai cermin budaya masyarakat kita hari ini.”

Penggunaan *headline*, *subheadline*, dan *bodycopy* yang konsisten dan relevan akan memperkuat komunikasi keseluruhan dokumenter, terutama ketika diadaptasikan dalam bentuk materi promosi atau publikasi.

### 4.10.3 Tipografi/Jenis Huruf



Gambar 4 9 Tipografi



Gambar 4 10 Tipografi

Tipografi merupakan elemen visual yang berkaitan dengan pemilihan dan penggunaan jenis huruf dalam karya desain visual dan audiovisual. Dalam dokumenter, tipografi digunakan pada berbagai elemen verbal seperti judul, nama narasumber, teks informasi di layar, *subtitle*, poster, serta materi promosi lainnya. Pemilihan jenis huruf harus memperhatikan keterbacaan, konsistensi, dan kesesuaian dengan nuansa atau *tone* dokumenter. *Font* yang digunakan dalam video *documenter* ini, yaitu Montserrat dan Bebas Nue. Adapun Aspek-aspek Penting dalam Tipografi:

1. Keterbacaan (Readability)

Jenis huruf harus mudah dibaca, terutama saat digunakan pada layar video atau materi cetak. Ini sangat penting untuk teks narasumber, *subtitle*, dan informasi lainnya yang hanya tampil dalam waktu singkat.

2. Kesesuaian Gaya Huruf dengan Tema

Karakter huruf harus sesuai dengan tema dokumenter. Untuk tema tarkam yang mengusung budaya lokal, kebersahajaan, dan kedekatan dengan masyarakat, gaya huruf sebaiknya tidak terlalu modern, elegan, atau formal.

### 3. Konsistensi Penggunaan

Tipografi yang digunakan harus konsisten dalam setiap elemen dokumenter. Penggunaan jenis huruf yang berbeda-beda tanpa sistem dapat mengganggu pengalaman visual dan melemahkan identitas dokumenter.

### 4. Kontras dan Penempatan

Penempatan teks harus mempertimbangkan latar belakang visual agar terbaca dengan jelas. Selain itu, penggunaan warna dan ukuran huruf harus memberikan kontras yang cukup.

## 4.11 Konsep Perancangan (Layout & Komposisi)



Gambar 4.11 Konsep Perancangan

Konsep perancangan (*layout & komposisi*) merupakan pengaturan elemen visual dalam satu bidang atau *frame* agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan jelas, efektif, dan estetis. Dalam konteks proyek dokumenter, *layout* dan komposisi diterapkan pada berbagai aspek visual, seperti *framing* dalam pengambilan gambar, penempatan teks (judul, kutipan, nama narasumber), serta desain materi pendukung seperti poster, *thumbnail*, atau unggahan media sosial.

Pemilihan *layout* dan komposisi yang tepat sangat penting untuk memastikan konten visual mampu menarik perhatian, mempertahankan minat penonton, serta menyampaikan pesan secara langsung tanpa membingungkan. Penerapan *Layout* dan *Komposisi* dalam Proyek Tugas Akhir:

### 1. *Rule of Third* (Aturan Sepertiga)

- Digunakan dalam *framing* adegan untuk menempatkan objek utama (pemain, narasumber, atau aksi di lapangan) pada titik-titik kuat grid sepertiga layar. Hal ini menciptakan keseimbangan visual dan menarik secara sinematik.
- Contoh: Wajah pemain diletakkan di sisi kanan layar saat wawancara, sementara latar belakang tetap memperlihatkan aktivitas warga di belakangnya.

### 2. *Visual Hierarchy* (Tingkatan Visual)

- Dalam desain grafis pendukung (seperti poster dan slide), elemen-elemen visual seperti judul, kutipan, dan logo ditata berdasarkan tingkat kepentingannya.
- Judul dibuat lebih besar dan tebal, kutipan narasumber dibuat menonjol namun tetap ringan, sementara informasi pendukung diletakkan di bagian bawah atau samping dengan ukuran lebih kecil.

### 3. *Negative Space* (Ruang Kosong)

- Ruang kosong digunakan untuk memberi napas pada tampilan visual, terutama saat ada teks *overlay* pada video atau poster. Ini membantu fokus penonton tertuju pada objek atau pesan utama tanpa terasa penuh atau padat.
- saat menampilkan nama narasumber di layar, posisi teks diletakkan pada bagian gelap atau netral dari *frame* agar mudah terbaca.

### 4. Konsistensi *Grid* dan Margin

- Untuk materi visual seperti *slide* presentasi, poster, atau *feed* media sosial, digunakan sistem *grid* sederhana 2 hingga 3 kolom agar penataan teks dan gambar lebih rapi dan terorganisir.
- Margin dan jarak antar elemen dijaga agar tidak tumpang tindih dan tetap profesional secara tampilan.

### 5. Fokus dan Arah Pandang

- Komposisi juga mempertimbangkan arah pandang tokoh atau pergerakan objek. Misalnya, jika tokoh melihat ke kanan layar, maka ruang di sebelah kanan dibiarkan kosong untuk memberi kesan kedalaman dan arah cerita.

- Dalam adegan tarkam, arah pergerakan bola atau pemain diikuti oleh kamera agar penonton bisa menikmati dinamika pertandingan secara alami.

#### 4.12 Penerapan Desain (Final Artwork)

Video dokumenter berjudul “Sepak Tarkam” dengan tagline “Bukan Sekedar Sepak Bola, Ini Cerita Kita” dibuat untuk mendokumentasikan sepak bola tarkam sebagai bagian dari budaya lokal masyarakat Tangerang Selatan.

Dokumenter ini bertujuan memberikan gambaran menyeluruh mengenai peran sepak bola tarkam sebagai sarana hiburan, interaksi sosial, dan penggerak ekonomi lokal. Pesan utama yang disampaikan adalah bahwa tarkam bukan hanya kompetisi olahraga, tetapi juga ruang kebersamaan yang memperkuat ikatan masyarakat.

Manfaat yang diharapkan dari karya ini adalah menjadi arsip visual yang dapat digunakan sebagai referensi edukasi, promosi budaya lokal, serta meningkatkan apresiasi terhadap sepak bola tarkam. Berikut, segmentasi pada video dokumenter sepak bola tarkam:

##### 1. Latar Belakang Sepak Bola Tarkam

Pada segmen awal, video dokumenter menampilkan cuplikan video *podcast* yang membahas asal-usul dan perkembangan sepak bola tarkam di Tangerang Selatan. Materi ini bertujuan memberikan konteks mengenai bagaimana tarkam bermula sebagai tradisi komunitas yang berkembang menjadi fenomena olahraga lokal yang diminati banyak pihak.



Gambar 4 12 Latar Belakang Sepak Bola Tarkam

## 2. Pelatih Sepak Bola Tangerang Selatan

Segmen berikutnya memperlihatkan proses pelatihan sepak bola oleh pelatih lokal di Tangerang Selatan. Dokumentasi ini menampilkan bagaimana pelatih mendidik generasi muda, menanamkan semangat sportivitas, dan menyiapkan pemain yang kelak berkontribusi pada pertandingan tarkam.



Gambar 4 13 Pelatih Sepak Bola Tangerang Selatan

## 3. Pemain dan Pertandingan Sepak Bola Tarkam Tangerang Selatan

Pada bagian ini, video menampilkan para pemain serta jalannya pertandingan sepak bola tarkam yang diselenggarakan di Stadion Mini Pakujaya, Serpong.

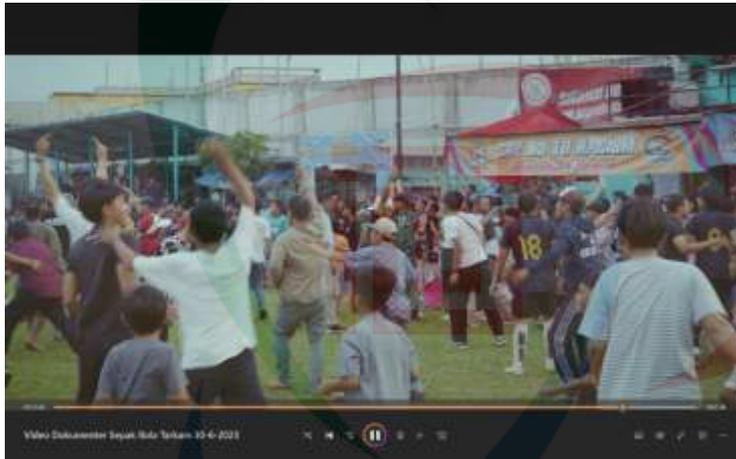


Gambar 4 14 Pertandingan Sepak Bola Tarkam

Adegan ini merekam antusiasme pemain dalam berlaga dan dinamika pertandingan yang sarat semangat kompetisi serta kebersamaan.

#### 4. Penonton dan Aktivitas Sekitar Lapangan Sepak Bola Tarkam

Segmen terakhir mendokumentasikan suasana penonton yang menyaksikan pertandingan tarkam, sekaligus aktivitas para pedagang kaki lima yang menjual makanan dan minuman di sekitar stadion. Bagian ini memperlihatkan bagaimana sepak bola tarkam juga menjadi ruang ekonomi rakyat kecil dan sarana hiburan kolektif.



Gambar 4 15 Penonton Sepak Bola Tarkam