

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sepakbola adalah suatu cabang olahraga yang digemari oleh masyarakat di Indonesia. Bahkan sepakbola juga sudah memberikan aspek kehidupan bagi seorang atlet sepakbola. Di Negara-negara barat terutama di Eropa, sepakbola sudah menjadi pekerjaan bukan lagi menjadi sebuah hobi. Bahkan bisa menjadi salah satu sumber bagi penghidupan bagi masyarakat. Di Indonesia sendiri sepakbola sudah menjadi hiburan nomor satu bagi masyarakat. Sifat sepakbola yang sangat *Universal* dan mampu menciptakan *euforia* yang sangat luar biasa di masyarakat. Dilansir dari *Fox Sport Asia*, penonton sepakbola pada liga 1 2019 mencatat rata-rata kehadiran penonton di stadion 24.303 dari 34 pertandingan, data ini membuat penonton sepakbola di Indonesia merupakan yang terbesar di Asia (Aji, 2019, para. 1).

Pandemi virus corona di awal tahun 2020 membuat kompetisi sepakbola di Indonesia tertunda. Penundaan pertama terjadi pada September karena kasus virus corona yang masih tinggi di Indonesia. Penundaan kompetisi ini juga berlaku untuk Liga 2 dan kompetisi lainnya seperti Liga 3 hingga kompetisi kelompok umur. Liga 2 dan

kompetisi di bawahnya malah belum sempat digelar karena seluruh kegiatan yang mengundang keramaian dihentikan untuk mencegah penyebaran Covid-19 (Alexander, 2020, para. 2-5). Tertundanya liga sepakbola di Indonesia membuat pemain dan staf kehilangan mata pencaharian mereka. Hal ini, membuat pemain sepakbola mulai mencari alternatif untuk bisa mendapatkan uang lewat sepakbola antar kampung atau *tarkam*.

*Tarkam* adalah sepakbola antar kampung yang sangat digemari oleh masyarakat di tanah air, pasalnya turnamen tersebut, pemain sepakbola sekelas bintang mau tampil dalam ajang *tarkam*. Karena, sepakbola *tarkam* mampu menghasilkan uang yang bisa didapat dari turnamen *tarkam*. Hal tersebut, banyak dianggap oleh pemain yang ingin mencari tambahan diluar klub. Di balik semua itu, *tarkam* tetaplah kompetisi sepakbola yang keras dan sangat berbahaya bagi pemain sepakbola profesional. Menurut Permana (2020, para. 5-6) sebagai pemain sepakbola profesional sangat ironis jika bermain dalam pertandingan *tarkam*, selain akan menurunkan pamor, permainan sepakbola *tarkam* jauh dari tingkat aman dalam pertandingan sepakbola resmi. Saat liga resmi tidak berjalan akibat virus corona para pemain nekat untuk mencari pertandingan sepakbola *tarkam*, agar mereka bisa mendapatkan pemasukan. Jika para pemain tetap ingin bermain sepakbola *tarkam* bukan tak mungkin mereka dapat terjangkit virus corona, karena kondisi kasus virus corona di Indonesia sangat tinggi.

Selain berbahaya, sepakbola *tarkam* memiliki sisi gelap yaitu perjudian. Sepakbola *tarkam* yang di peruntukan untuk hiburan, kini berubah menjadi ajang untuk mencari uang lewat perjudian dengan menebak tim yang akan menjadi pemenang. Para penonton yang bertaruh juga berasal dari beragam profesi, sehingga sepakbola *tarkam* bukan lagi sebagai ajang hiburan bagi masyarakat, tetapi sebagai ajang untuk mencari uang (Alexander, 2019, para. 7-9). Perjudian dalam sepakbola *tarkam* banyak menimbulkan gesekan antar penonton yang bertaruh. Bukan tak mungkin, dalam perjudian bisa menimbulkan kerusuhan. Seperti pada turnamen Musiwaras 2018, banyak sekali kejadian miris hingga memakan korban dalam pertandingan tersebut, bahkan sampai menimbulkan korban jiwa. Kejadian ini sangat mencoreng nama baik sepakbola sebagai hiburan masyarakat di Indonesia (Fadhillah, 2018, para. 9).

Dalam bermain sepakbola tidak hanya mengandalkan kekuatan fisik yang baik, tetapi dalam sepakbola *tarkam* kekuatan fisik menjadi yang terbelakang, pasalnya sepakbola *tarkam* masih ada yang memiliki kekuatan gaib (sihir). Masyarakat kampung sudah sangat terbiasa melihat kejadian sepakbola *tarkam* dengan kekuatan gaib. Sebelum bertanding para pemain biasanya melakukan sebuah ritual dengan memasukan sebuah batu kerikil kecil yang dibalutkan oleh sepotong kain kafan, atau yang biasa disebut dengan jimat. Sepakbola dengan gaib itu sangat bisa

menguntungkan sebuah tim, pasalnya dengan batu kerikil dan sepotong kain kafan kekuatan fisik, stamina permainan para pemain sangat menjanjikan sebuah tim *tarkam*. Dengan menggunakan sebuah jimat tim sudah memuncaki sebuah level tertinggi untuk bisa meraih kemenangan pada ajang perlombaan sepakbola *tarkam*. (Taufik, 2020, para. 7-9).

Melihat fenomena di tahun 2020 seluruh kegiatan olahraga banyak yang terhenti akibat pandemi Covid-19 yang melanda di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Liga 1 Indonesia juga terpaksa harus berhenti sementara karena tingginya kasus Covid-19, padahal Liga 1 Indonesia baru saja bergulir pada bulan Februari 2020 dan harus berhenti pada awal Maret 2020. Para pemain harus meninggalkan klubnya masing-masing, oleh karena itu para pemain harus menjaga kondisi fisiknya dengan olahraga di rumahnya masing-masing ada juga yang bermain sepakbola *tarkam* untuk mendapatkan sebuah penghasilan untuk keluarganya. Saat bermain sepakbola *tarkam* pemain dapat penghasilan 500.000 ribu rupiah sampai dengan 1.000.000 juta rupiah untuk sekali pertandingan dari pemilik klub *tarkam*. Maka dari itu penulis ingin membuat sebuah *podcast* tentang sepakbola *tarkam* dengan judul ‘Bola Liar’, “Eps: Sepakbola Tarkam Di Tangerang Raya”. Karya ini diharapkan didengar oleh pencinta sepakbola di Indonesia. Penulis juga akan memberikan suatu informasi tentang apa itu sepakbola *tarkam*

kepada masyarakat yang kurang mengetahui sepakbola *tarkam*. *Podcast* juga sangat memiliki daya tarik karena *podcast* bisa didengar kapan saja dan di mana saja.

*Podcast* Dalam bentuk distribusinya ini sudah sangat populer yang sudah dikenal pada 2004-2005. Dengan ini, para pendengar radio sudah lebih fleksibel dengan adanya *podcast* materi audio atau video yang sudah tersedia di internet. *Podcast* audio membuka peluang bagi para pembuat konten audio, menurut Geoghegan & Klass, potensi *podcast* terletak pada keunggulannya, dapat diakses secara otomatis, mudah dan kontrol ada di tangan komputer, dapat dibawa-bawa, dan selalu tersedia (2007). Setiap langkahnya butuh waktu untuk bisa memadai wawasan sebagai alat referensi, sejauh ini diskusi mengenai perkembangan *podcast* sudah begitu marak terjadi. Di dalam konten *podcast* audio memiliki sebagian gambaran karakteristik radio siaran, seperti membangun imajinasi baru untuk memberikan semangat kepada seseorang. namun dalam *podcast* audio yang dimuat dalam media *online* merupakan bagian dari medium interaktif, berbeda dengan materi audio siaran audio yang dimuat di radio siaran konvensional maupun radio *online*. (Fadilah, Yudhapramesti & Arsiti, 2017, p. 92-94).



Sumber: [gdilab.com](http://gdilab.com)

**Gambar 1.1 Podcast di Indonesia**

Dilansir dari *dailysocial* yang bekerjasama dengan *JakPat Mobile Survey Platform* yang melakukan *survey* terhadap 2023 pengguna ponsel pintar, mengajukan pertanyaan dan tanggapan masyarakat Indonesia terhadap *podcast*. Dari *survey* ini, dapat ditemukan berbagai fakta menarik, yang terdapat pada gambar 1.1. Melihat *survey* tersebut, tidak menutup kemungkinan *podcast* menjadi salah satu jenis konten yang paling diminati melihat pertumbuhan konten kreator *podcast* yang naik sejalan dengan pendengar yang juga semakin banyak. (Podcast dan Masa Depan Konten di Indonesia, 2019).

Keunggulan pada *podcast* yaitu kontennya yang *on-demand*, yang bisa diputarkan kapan saja, bisa memilih topik yang sangat disukai dan juga tidak harus membutuhkan kuota yang terlalu banyak untuk memutar *podcast*, jadi alasan orang sekarang lebih sering mendengarkan *podcast*, karena pendengar yang mau *streaming* juga bisa mengunduh *podcast* yang mereka inginkan untuk didengar kapan saja. Secara teknis, *podcast* juga bisa dibuat kapan saja, untuk membuat konten kreator *podcast* menjamur. Mungkin, *podcast* lebih punya keakraban yang lebih untuk membangun suatu konten untuk *podcast*, topik yang menarik (sesuai dengan bidang keunggulan *podcaster*), juga jadi keunggulan lainnya dari *podcast*. (Podcast dan Masa Depan Konten di Indonesia, 2019).

Cara kerja dan distribusi *podcast* sangat tergolong sederhana yang terbagi menjadi 3 (tiga) bagian yaitu materi dalam *podcast*, penyedia RSS (*Really Simple Syndication*) dan penangkap (*podcaster*). Sumber data diambil dari media *online* melalui sumber data yang diperoleh dari penyedia *podcast*, serta dari berbagai penelitian terdahulu, buku, bentuk jurnal. Penelusuran *podcast* audio juga sangat diperdalam dengan analisis beberapa konten *podcast* audio. Di Indonesia, bentuk *podcast* sudah sangat populer hingga saat ini, saat ini *podcast* sudah banyak digunakan oleh kalangan masyarakat. Di saat pandemi Covid-19 banyak sekali mereka para publik figur membuat suatu *podcast* untuk menambah aktifitasnya yang diunggah melalui platform Spotify, Youtube,

Soundcloud, Apple Music. Isi dari *podcast* tersebut sebenarnya hanya ingin menghibur masyarakat dan menambah wawasan pengetahuan kepada masyarakat. (Fadilah, Yudhaprarnesti & Arsiti, 2017, p. 96-97).

## 1.2 Tujuan Karya

Tujuan dari skripsi berbasis karya ini adalah:

1. Menghasilkan produk jurnalistik berupa *podcast* yang dapat didengarkan secara *online* melalui *platform* Spotify.
2. Program ini dapat menjangkau kalangan masyarakat khususnya warga Tangerang dan sekitarnya, sehingga mereka dapat mengetahui secara lebih rinci tentang apa yang sedang terjadi pada klub-klub lokal di Tangerang Raya.
3. Menyajikan informasi isu sepakbola *tarkam* di Tangerang Raya kepada khalayak. Alasannya karena, sampai saat ini belum terdapat media informasi yang berfokus pada perkembangan isu sepakbola *tarkam* di Tangerang Raya, sehingga para penggemar sepakbola *tarkam* selama ini hanya menyaksikan pertandingan *tarkam* tanpa benar-benar tahu informasi terkait ekosistem yang meliputi pemain, pelatih, wasit, klub *tarkam* tersebut yang akan menjadi wadah informasi sepakbola *tarkam* di Tangerang Raya.



menambah aktifitas nya yang di unggah melalui *platform* Spotify, Youtube, Soundcloud, Apple Music. Isi dari *podcast* tersebut sebenarnya hanya ingin menghibur masyarakat dan menambah wawasan pengetahuan kepada masyarakat. (Fadilah, Yudhaprarnesti & Arsiti, 2017, p. 96-97).

### 1.3 Kegunaan Karya

Kegunaan dari skripsi berbasis karya ini adalah:

1. Mendorong karya sepakbola *tarkam* ini agar bisa dikenal oleh masyarakat.
2. Meningkatkan pengetahuan masyarakat agar lebih mengerti tentang sepakbola *tarkam*.
3. Karya *podcast* ini diharapkan bisa mendapatkan pandangan yang lebih baik dari masyarakat kepada sepakbola *tarkam*
4. Meningkatkan pengetahuan masyarakat agar lebih mengerti tentang sepakbola *tarkam*.
5. Karya *podcast* ini diharapkan bisa mendapatkan pandangan yang lebih baik dari masyarakat kepada sepakbola *tarkam*.