

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, olahraga merupakan hal yang umum untuk dibicarakan berbagai kalangan. Olahraga merupakan kebutuhan hidup yang tidak dapat ditinggalkan, dan harus dilaksanakan secara berulang-ulang untuk menjaga kesehatan dalam pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan sosial. Masyarakat mulai memahami akan pentingnya menjaga kesehatan melalui kegiatan olahraga sesuai kemampuan yang dimilikinya dan kesenangan. Hal ini menunjukkan bahwa olahraga adalah kegiatan yang sudah banyak diminati dan menjadi pusat perhatian masyarakat.

Olahraga merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Olahraga merupakan unsur penting dalam pemeliharaan kesehatan manusia. Selain itu, olahraga merupakan aktivitas fisik yang dilakukan untuk mendapatkan tubuh yang sehat dan kuat. Jadi, olahraga berarti menyempurnakan jasmani atau fisik. Olahraga juga dapat membantu kita untuk mengendalikan berat badan, karena mampu mengurangi lemak dalam tubuh. Melihat dari tujuannya, olahraga dibagi menjadi empat yaitu olahraga pendidikan, olahraga prestasi, olahraga rekreasi, dan olahraga kesehatan. Olahraga pendidikan dilakukan di sekolah, olahraga prestasi dilakukan *club-club* olahraga melalui induk cabang olahraga, olahraga rekreasi dilakukan hanya untuk mengisi waktu luang, dan olahraga kesehatan dilakukan untuk memperbaiki keadaan tubuh seseorang.

Ada banyak turnamen olahraga yang diselenggarakan pada saat ini. Kegiatan tersebut diselenggarakan dengan tujuan untuk memotivasi masyarakat dan juga untuk hiburan. Turnamen tersebut diselenggarakan tidak hanya di kota tetapi ada yang diselenggarakan di desa, dimana turnamen ini akan menarik antusias masyarakat dan para peminat olahraga yang menyuguhkan suasana berbeda dari turnamen olahraga pada umumnya. Tidak meratanya kesejahteraan masyarakat di desa menjadi salah satu faktor diselenggarakannya turnamen di desa.

Belum lama ini ada turnamen yang diselenggarakan di Janji Raja. Turnamen tersebut merupakan turnamen olahraga yang mempertandingkan cabang olahraga sepakbola. Peserta yang mengikuti turnamen olahraga tersebut berasal dari seluruh club yang ada di kabupaten rokan hulu. Oleh karena itu, dengan adanya turnamen olahraga tersebut diharapkan dapat mengajak masyarakat untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang akan diselenggarakan. Melalui turnamen olahraga ini diharapkan dapat membangkitkan kreativitas dan kemauan warga masyarakat yang tinggal di Janji Raja tersebut untuk memanfaatkan baik dari segi pendapatan di desanya. Bagi masyarakat di sekitar tempat terselenggaranya turnamen, berpartisipasi dalam kegiatan tersebut dapat menunjang perpendapatan masyarakat.

Misalnya, warga dapat membuka warung yang menyediakan makanan dan minuman bagi orang yang akan melihat pertandingan tersebut, akan lebih baik lagi jika masyarakat menawarkan makanan khas yang dihasilkan di desanya, membuka lahan parkir dan lain-lain. Oleh karena itu, turnamen

olahraga yang diselenggarakan di desa akan mampu membantu masyarakat untuk meningkatkan perpendapatan di daerah tempat diselenggarakannya turnamen, baik perpendapatan masing-masing individu maupun desa.

Kurangnya rasa persatuan dan kesatuan yang dimiliki masyarakat dapat menjadi penyebab kurangnya kerukunan dalam bermasyarakat. Namun dengan olahraga yang sudah menjadi budaya dan diminati pada masa kini kita tidak hanya dapat memiliki tubuh yang sehat dan bugar, tetapi dapat menjalin sosialisasi dengan orang lain. Bersosialisasi dapat ditunjukkan dengan adanya interaksi, sikap saling memiliki, peduli dan toleransi yang tinggi antar sesama, oleh karena itu olahraga dapat memupuk rasa persatuan dan kesatuan di masyarakat. Olahraga akan memberikan kekuatan serta menyehatkan jiwa dan raga, membentuk kepribadian yang sehat supaya dapat menghadapi perubahan dan persaingan serta tangguh dan kreatif dalam mencari jalan ke luar dari setiap masalah-masalah kehidupan dan bermasyarakat yang kompleks.

Namun, belum semua masyarakat mau untuk berpartisipasi dalam kegiatan di turnamen olahraga, karena masing-masing individu yang memiliki kesibukan dan kepentingan yang berbeda. Faktor dimana masyarakat memilih untuk tidak berpartisipasi dan kurangnya kemauan warga untuk berpartisipasi dalam turnamen olahraga untuk menunjang perpendapatan disebabkan oleh gengsi yang dimiliki masing-masing individunya karena sudah merasa kebutuhannya dapat terpenuhi dan berkecukupan, untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga tidak harus selalu

dengan membuka usaha kecil sampai menengah, akan tetapi membantu mengawasi supaya kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan dapat menikmati permainan dalam kegiatan tersebut sebagai penonton juga termasuk dalam berpartisipasi. Kurangnya sosialisasi dari pihak penyelenggara ke masyarakat juga dapat mempengaruhi partisipasi warga sehingga tujuan 4 terselenggaranya turnamen masih kurang tepat dari sasaran. Misalnya salah satu tujuan diselenggarakannya turnamen tersebut untuk membantu meningkatkan kesejahteraan masyarakat di tingkat kalangan kecil dan menengah karena masih banyak warga desa yang berpendapatan rendah yang nantinya diharapkan akan membuka usaha selama bejalannya turnamen olahraga, namun karena kurangnya sosialisasi dari pihak penyelenggara, kesempatan tersebut tidak terlaksana. Oleh karena itu, sosialisasi yang baik dengan seluruh warga masyarakat sekitar sangat diperlukan.

Terkadang turnamen olahraga belum mampu untuk menunjang pencarian bibit-bibit atlet berprestasi di daerah karena belum dilihat orang yang berkompeten di bidang olahraga tersebut dan belum adanya wadah untuk menunjukkan bakat dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Untuk menunjang bibit atlet olahraga maka perlu adanya organisasi olahraga dan pembinaan atlet di tingkat daerah. Kurang adanya rasa saling memiliki, kurangnya toleransi antar sesama, perbedaan pendapat, dan perbedaan tim yang didukung dapat menimbulkan perpecahan di dalam masyarakat. Oleh karena itu, masyarakat diharapkan mampu untuk menjaga solidaritas, menjunjung tinggi nilai sportifitas dan *fair play* yang tidak hanya dilakukan

oleh pemain yang sedang bertanding namun juga semua masyarakat yang ada di turnamen pertandingan tersebut sehingga rasa persatuan dan kesatuan dapat terjaga.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di lapangan sepak bola Janji Raja saya melihat semenjak diadakannya turnamen ini banyak perubahan yang terjadi di masyarakat khususnya masyarakat yang tinggal di sekitar lapangan sepak bola tersebut, banyak diantara mereka yang memanfaatkan acara turnamen ini sebagai lahan usaha, mereka banyak membuka lapak jualan di depan rumah maupun di sekitar lapangan bahkan mereka juga menyediakan lahan parkir untuk penonton yang datang. Dari latar belakang masalah tersebut peneliti ingin mengetahui hubungan turnamen sepak bola tersebut terhadap perpendapatan masyarakat.

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diuraikan masalah sebagai berikut.

- 1) Banyak pengunjung yang datang dari luar Janji Raja.
- 2) Banyak masyarakat yang datang berjualan disekitar lapangan sepak bola Janji Raja.
- 3) Belum diketahuinya hubungan turnamen sepak bola dengan peningkatan pendapatan masyarakat janji raja

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak menjadi luas, dan lebih fokus pada satu pokok pembahasan saja, maka perlunya batasan masalah, sehingga ruang lingkup menjadi jelas. Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya dan mengingat keterbatasan tenaga, biaya, pengalaman dan waktu peneliti, maka masalah yang akan dibahas peneliti pada penelitian ini dibatasi menjadi: hubungan turnamen sepak bola dengan peningkatan pendapatan masyarakat di Janji Raja.

1.4. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah “Apakah terdapat Hubungan Turnamen Sepak Bola Di Janji Raja dengan Peningkatan Pendapatan Masyarakat di Janji Raja”.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui Apakah terdapat Hubungan Turnamen Sepak Bola Di Janji Raja dengan Peningkatan Pendapatan Masyarakat di Janji Raja”.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dan dapat memberikan manfaat yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang di hadapi dan dapat memberikan manfaat yaitu:

- 1) penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang olahraga dan kesehatan.
- 2) Untuk masyarakat sekitar tempat terselenggaranya turnamen untuk meningkatkan kesejahteraan di desanya serta meningkatkan partisipasi warga dalam kegiatan-kegiatan olahraga yang akan datang.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peneliti, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pasir Pengaraian dan untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1).
- 2) Bagi masyarakat, menjadi bahan masukan untuk lebih mengetahui penyelenggaraan turnamen sepak bola dan manfaat kegiatan tersebut untuk perpendapatan masyarakat.
- 3) Bagi Perpustakaan, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi para peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian lanjutan tentang Hubungan Turnamen Sepak Bola Di dengan Peningkatan Pendapatan Masyarakat janji raja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Hakikat Sepak Bola

Amir, Mustaqim, dan Maratis (2020:56) menyatakan bahwa sepak bola merupakan jenis olahraga fisik yang secara menyeluruh melibatkan seluruh anggota badan serta kemampuan intelektual dan dengan intensitas permainan yang sangat tinggi. Hal ini karena dalam permainan sepakbola seorang pemain selain mampu bergerak dengan cepat dan tepat, harus mampu menentukan sikap secara tepat dan cepat.

Nugroho, dan Kusumawati (2019:41) menyatakan bahwa Sepak bola merupakan permainan beregu yang masing-masing regu terdiri dari 11 pemain. Biasanya permainan sepakbola dimainkan dalam dua babak (2x45 menit) dengan waktu istirahat 10 menit diantara dua babak tersebut. Mencetak gol ke gawang lawan merupakan sasaran dari setiap kesebelasan. Satu kesebelasan dinyatakan sebagai pemenang apabila kesebelasan tersebut dapat memasukan bola ke gawang lebih banyak dan kemasukan bola lebih sedikit jika dibandingkan dengan lawannya.

Menurut muhajir (2007:22), “Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola”. Menurut Luxbacher (2008: 2) menyatakan bahwa pertandingan sepakbola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing

beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan gawang dan berusaha menjebol gawang lawan. Didalam memainkan bola setiap pemain dibolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali lengan, hanya penjaga gawang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan lengan. Sepakbola hampir seluruhnya menggunakan kemahiran kaki, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan anggota tubuh manapun. Tujuan dari masing-masing regu adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin dengan pengertian pula berusaha sekuat tenaga agar gawangnya terhindar dari kebobolan penyerang lawan.

Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah permainan antara dua (2) regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang dan dimainkan dengan kaki, kecuali penjaga gawang, boleh menggunakan tangan dan lengan. Setiap tim berusaha untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan menjaga gawangnya dari kemasukan bola oleh serangan lawan dan permainan ini dilakukan selama 2x45 menit.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sepak bola adalah suatu permainan yang memerlukan dua *club*, yang mana satu *club* terdiri dari 11 orang pemain, lama waktu permainan 2x45 menit. Dalam permainan sepak bola boleh menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali tangan, yang boleh menggunakan tangan hanya penjaga gawang. Tujuan bermain sepak bola mencetak gol sebanyak-banyak nya ke gawang lawan.

2.1.2.Hakikat Turnamen

Penyelenggaraan turnamen olahraga merupakan sebuah aktivitas yang lazim dilaksanakan di masyarakat. Beberapa peringatan hari penting biasanya selalu menghadirkan acara dengan dengan berisikan berbagai pertandingan dan perlombaan olahraga. Penyelenggaraan turnamen olahraga bukan merupakan hal baru dalam pertumbuhan dan perkembangan budaya di dalam masyarakat. Contoh turnamen, even, olimpiade yang digelar di tahun 2021 yang sukses mempengaruhi perpendapatan masyarakat bahkan negara yang bersangkutan seperti, Olimpiade Tokyo 2021 akhirnya terlaksana mulai 23 Juli lalu dan dijadwalkan selesai pada 8 Agustus, setelah sebelumnya ditunda akibat pandemi COVID-19. Pada olimpiade ini, 11 ribu atlet dari 205 negara terlibat untuk memperebutkan medali di 33 cabang olahraga yang dikonteskan. Pelaksanaan olimpiade ini terus menuai kontroversi mengingat tingginya risiko penyebaran virus. Meskipun demikian, pemerintah dan komite olimpiade Jepang akhirnya tetap menyelenggarakan olimpiade meskipun dengan berbagai konsekuensi.

Jepang menetapkan standar kesehatan yang sangat tinggi, yang tentunya berdampak pada pembengkakan biaya penyelenggaraan hingga lima kali lipat dari anggaran yang direncanakan pertama kali di 2013. Meskipun biayanya menjadi sangat tinggi, tetapi estimasi Prof. Katsuhiko Miyamoto (Universitas Kansai) menunjukkan penundaan satu tahun akan merugikan Jepang 5,8 miliar USD dan pembatalan akan menimbulkan kerugian potensial 41,5 miliar USD. Selain itu, Jepang juga bersedia melakukan kompromi

dengan melarang hadirnya penonton pada pertandingan Olimpiade. Lantas, bagaimana suatu mega turnamen yang digelar tanpa penonton ini bisa memberi manfaat bagi pendapatan Jepang sebagai tuan rumah?

Secara konseptual, Olimpiade dapat dianggap sebagai produk industri hiburan atau tontonan yang menghasilkan dua output: hiburan di arena olahraga dan tontonan di layar kaca. Kegiatan pendapatan lain yang terkait akan mengikuti kedua bentuk tontonan tersebut. Aktivitas penonton yang hadir langsung di arena akan mengerek kegiatan bisnis di bidang penyewaan arena, transportasi dalam kota, makanan dan minuman, penjualan tiket, serta produksi dan perdagangan merchandise olahraga. Dengan pertandingan digelar tanpa penonton, dampak pendapatan dari sektor tersebut jelas akan hilang sehingga tidak bisa dinikmati oleh Jepang sebagai tuan rumah.

Akan tetapi masih ada produk kedua berupa hiburan tontonan layar kaca dengan perputaran uang meliputi industri penyiaran, periklanan, media, perangkat dan komponen gawai, penyedia jasa telekomunikasi dan internet. Menariknya, tontonan televisi menjadi semakin relevan sejak pandemi karena mobilitas manusia yang melambat. Penggemar olahraga yang dilarang datang ke arena tentunya membutuhkan hiburan alternatif yang salah satunya adalah hiburan layar kaca.

Dunia usaha tentu juga mencium perubahan ini. Tidak mengeherankan, pengeluaran iklan layar kaca tidak banyak terpengaruh meskipun dunia usaha relatif lesu di masa pandemi. Lembaga eMarketer memperkirakan secara global pengeluaran iklan pada platform tradisional

(TV, radio, reklame/billboard, dan koran) pada 2020 hanya turun 1,2% dibanding 2019. Sebaliknya, pengeluaran iklan pada platform digital (berbasis internet, dan gawai) justru tumbuh 12,7% pada 2020 dan diestimasikan mencapai 20,4% pada 2021. Total pengeluaran iklan di seluruh dunia juga tidak terpengaruh pandemi dan diperkirakan naik dari 378 miliar USD pada 2020 menjadi 455 miliar USD pada 2021.

Tak mengherankan, perputaran uang dari tontonan layar kaca inilah yang diincar Jepang untuk menutup sebagian biaya penyelenggaraan. Global Times melaporkan terdapat lebih 60 perusahaan raksasa Jepang dan internasional termasuk Toyota dan Panasonic sudah siap menggelontorkan USD 3,3 miliar untuk sponsor. Selain itu, terdapat kegiatan bisnis lain yang berkembang sendiri pada saat penyelenggaraan Olimpiade. Pertama, bisnis souvenir dan merchandise resmi. Dengan harganya berkisar dari 1000 Yen (Rp 131 ribu) sampai 2,2 juta Yen (Rp 288 juta). Jepang dapat menutup seperempat biaya penyelenggaraan Olimpiade jika berhasil menjual 200 juta keeping memorabilia (sekitar 2/3 dari penjualan Olimpiade 2016 Brazil) dengan harga rata-rata souvenir 3300 Yen. Bisnis lainnya adalah pariwisata. Piala dunia Sepak Bola 2018, walaupun mungkin tidak memberikan dampak pendapatan besar bagi Rusia, nyatanya mampu memberikan perspektif yang lebih baik mengenai pariwisata Rusia. Perspektif ini yang kemungkinan diincar Jepang. Kesan Jepang sebagai negara yang sehat dan aman ini akan melekat pada publik dunia, khususnya bagi wisatawan menengah ke atas yang ingin berwisata saat pandemi relatif melandai. Kemampuan Jepang

mengoptimalkan bisnis tontonan layar kaca dan citra sebagai negara dengan standar kesehatan yang baik dapat menjadi pelajaran untuk Indonesia yang dalam waktu dekat akan mengelat PON, MotoGP dan Piala Dunia U20 Mohammad D. Revindo (Koran Kontan. Edisi: Selasa, 27 Juli 2021. Halaman 16).

Olimpiade musim dingin ke-23 juga di gelar di semenanjung korea, Olimpiade Musim Dingin ke-23 merupakan sebuah kompetisi yang sangat prestisius karena diikuti oleh 92 negara didunia. Olimpiade Musim Dingin ke-23 tidak hanya sekedar ajang kompetisi olahraga tetapi memiliki pesan atau narasi penting dibalik terselenggaranya kompetisi olahraga tersebut. Olimpiade Musim Dingin ke-23 merupakan titik cerah bagi kedua Korea karena Korea Utara bergabung dan berpartisipasi dalam Olimpiade tersebut. Disisi lain, momen saat delegasi Korea Selatan dan Korea Utara berdiri diatas satu bendera yang sama yaitu Bendera Unifikasi Korea. Delegasi Hoki Korea Korea Utara Chung Su-Hyon dan delegasi Korea Selatan Park Jong-Ah membawa obor bersama-sama saat pembukaan Olimpiade Musim Dingin di Korea Selatan.

Reunifikasi antara Korea Selatan dan Korea Utara telah melewati perdebatan panjang semenjak Korea didominasi oleh Amerika Serikat dan Uni Sovet pasca Perang Dunia II. Pada tahun 2018, Korea Utara mengirimkan delegasi untuk berpartisipasi pada Olimpiade Musim Dingin yang dilaksanakan oleh Korea Selatan, meskipun Korea Selatan dan Korea Utara sedang berselisih dikarenakan perbedaan identitas dan kepentingan.

Berpartisipasinya Korea Utara pada Olimpiade Musim Dingin ke-23 merupakan hal yang positif mengingat buruknya hubungan antara Korea Utara dan Korea Selatan pasca terpecahnya Korea. Korea Selatan dan Korea Utara mampu dan berhasil meredam konflik dan juga isu politik dengan bergabungnya Korea Utara dan Selatan dibawah bendera Unifikasi Korea (Rothman, 2018). Disisi lain, partisipasi Korea Utara pada Olimpiade membuktikan bahwa Olimpiade Musim Dingin ke-23 memberikan dampak yang positif dan juga kemajuan terhadap isu dan juga konflik yang terjadi antara Korea Selatan dan Korea Utara, Philip Arthur Herdinata (2018), olimpiade musim dingin ke-23 sebagai sarana pendorong rekonsiliasi di semenanjung korea.

Pekan Olahraga Nasional XX, disingkat PON XX / PON Papua 2021 adalah ajang olahraga nasional utama Pekan Olahraga Nasional, yang diselenggarakan di Papua pada 2 hingga 15 Oktober 2021. Stadion Lukas Enembe menjadi lokasi utama penyelenggaraan edisi ini, baik upacara pembukaan maupun penutupan. Ajang ini awalnya diadakan pada 20 Oktober hingga 2 November 2020, tetapi ditunda ke tahun 2021 karena pandemi Covid-19. PON XX ini untuk pertama kalinya diadakan di Papua sepanjang sejarah. Lokasi utama penyelenggaraan Pekan Olahraga Nasional 2021 adalah Stadion Lukas Enembe yang sebelumnya bernama Stadion Papua Bangkit. Stadion ini memiliki kapasitas 40.000 tempat duduk. Setiap tempat duduk sudah memiliki kursi untuk satu orang (*single seat*). Stadion ini menjadi salah satu stadion dengan kapasitas terbesar di Pasifik dengan menempati kawasan

seluas 13,7 hektare. Letusan kembang api yang bersahutan di langit Jayapura menandai dibukanya secara resmi ajang akbar Pekan Olahraga Nasional (PON) XX Papua Tahun 2021 oleh Presiden Joko Widodo. Acara peresmian dipusatkan di Stadion Lukas Enembe, Kabupaten Jayapura, Provinsi Papua, Sabtu (02/10/2021) malam. Penyelenggaraan pekan olahraga ini juga menggambarkan kemajuan Papua dan menunjukkan kesiapan infrastruktur di Tanah Papua. Selain itu, juga memperlihatkan kesiapan masyarakat Papua untuk menyelenggarakan acara besar dan untuk berprestasi di kancah nasional dan internasional. “Stadion yang sangat megah ini bukan satu-satunya simbol kemajuan Papua. Konektivitas laut, darat, dan udara, bandara, pelabuhan, jalan lintas Papua, serta pengembangan sumber daya manusia Papua merupakan capaian-capaian lain Papua yang sangat membanggakan ini,” lanjutnya.

Selain terus meningkatkan kualitas dan kuantitas lembaga pendidikan formal, Presiden tadi pagi juga meresmikan dimulainya pembangunan Papua Youth Creative Hub untuk mencetak wirausaha-wirausaha yang sukses, yang bisa meningkatkan nilai tambah dari potensi-potensi yang ada di Papua. Ketua Umum Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Pusat, Marciano Norman, dalam laporannya menyampaikan bahwa PON XX Papua ini diikuti oleh 34 kontingen dengan jumlah atlet mencapai 7.039 atlet. PON XX Papua akan mempertandingkan 37 cabang olahraga, 56 disiplin, dan 681 nomor pertandingan serta memperebutkan 681 medali emas, 681 medali perak, 877 medali perunggu. Menteri Keuangan (Menkeu) Sri Mulyani Indrawati

menyebutkan, anggaran untuk menggelar Pekan Olahraga Nasional (PON) XX di Papua mencapai Rp 10,43 triliun. Perhelatan yang sedang berlangsung hingga 15 Oktober 2021 ini dibiayai oleh anggaran pendapatan dan belanja negara (APBN). anggaran PON XX Papua sebesar Rp 10,43 triliun dari APBN itu disalurkan melalui pos pendapatan dan belanja daerah (APBD), dana tambahan infrastruktur (DTI), dana otonomi khusus, dana bagi hasil (DBH), dan dana alokasi khusus fisik (DAKF). Lalu, disalurkan juga melalui belanja kementerian/lembaga (K/L) dari Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR), Kementerian Perhubungan (Kemenhub), Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), dan Televisi Republik Indonesia (TVRI).

Turnamen menurut kamus besar Indonesia ialah sebuah kompetisi terorganisasi di mana sejumlah besar tim berpartisipasi dalam sebuah pertandingan atau olahraga. Turnamen dapat dilacak balik hingga Abad Pertengahan dengan pertandingan *jousting*. Turnament dapat berarti satu kompetisi atau lebih yang diselenggarakan di satu tempat dan terkonsentrasi dalam jarak waktu yang relatif pendek. Turnamen bisa pula berarti kompetisi yang melibatkan sejumlah pertandingan, masing-masing melibatkan subkumpulan pesaing, dengan keseluruhan pemenang turnamen yang berdasarkan pada hasil gabungan pertandingan individu.

2.1.3.Peningkatan Perpendapatan Masyarakat

Pertumbuhan pendapatan adalah proses dimana terjadi kenaikan produk nasional bruto riil atau pendapatan nasional riil. Jadi perpendapatan dikatakan tumbuh atau berkembang bila terjadi pertumbuhan output riil. Definisi pertumbuhan pendapatan yang lain adalah bahwa pertumbuhan pendapatan terjadi bila ada kenaikan output perkapita. Pertumbuhan pendapatan menggambarkan kenaikan taraf hidup diukur dengan output riil per orang.

Secara singkat, pertumbuhan pendapatan dapat diartikan sebagai proses kenaikan output per kapita dalam jangka panjang. Dalam pengertian itu terdapat tiga aspek yang perlu digaris bawahi, yaitu proses, output per kapita, dan jangka panjang. Pertumbuhan sebagai proses, berarti bahwa pertumbuhan pendapatan bukan gambaran perpendapatan pada suatu saat. Ada beberapa teori pertumbuhan pendapatan klasik yaitu:

1. Adam Smith

Adam Smith adalah ahli pendapatan yang menulis buku "*The Wealth of Nation*" (kemakmuran suatu negara) yang sangat terkenal. Ia merupakan tokoh yang mengemukakan pentingnya sistem pendapatan liberal (bebas), yakni sistem pendapatan yang bebas dari campur tangan pemerintah yang diperkuat dengan semboyan "Laissez Faire, Laissez Passer". Adam Smith percaya bahwa dengan menggunakan sistem pendapatan liberal (bebas), pertumbuhan pendapatan dapat dicapai secara maksimum. Pertumbuhan pendapatan bisa dicapai dengan melibatkan dua unsur, yaitu:

1. Pertumbuhan penduduk.

2. Pertumbuhan output total.

Selanjutnya, pertumbuhan output yang berupa barang dan jasa dipengaruhi oleh tiga komponen, yaitu sumber-sumber alam, tenaga kerja, jumlah persediaan barang.

Agar terjadi pertumbuhan output, sumber-sumber alam harus dikelola oleh tenaga kerja dengan menggunakan barang modal. Sumber-sumber alam sangat penting untuk menentukan pertumbuhan pendapatan, karena sumber-sumber alam merupakan batas maksimum output jika sudah dimanfaatkan secara maksimum. Sumber-sumber alam mencapai batas maksimum apabila telah dikerjakan oleh tenaga kerja yang handal dengan menggunakan barang modal yang cukup.

3. David Ricardo dan TR Malthus

Pemikiran David Ricardo dan TR Malthus tidak sama dengan Adam Smith. Mereka mengkritik Adam Smith, bila Adam Smith berpendapat bahwa pertumbuhan penduduk dapat meningkatkan pertumbuhan pendapatan, maka David Ricardo berpendapat bahwa pertumbuhan penduduk yang terlalu besar (hingga 2 kali lipat) bisa menyebabkan melimpahnya tenaga kerja.

Tenaga kerja yang melimpah menyebabkan upah yang diterima menurun, di mana upah tersebut hanya bisa untuk membiayai tingkat hidup minimum (subsistence level). Pada taraf ini, perpendapatan mengalami stagnasi (kemandegan) yang disebut Stationary State.

TR Malthus sependapat dengan David Ricardo dan mengemukakan bahwa bahan makanan bertambah menurut deret hitung (1, 2, 3, 4, 5, dan seterusnya), sedangkan penduduk bertambah menurut deret ukur (1, 2, 4, 8, 16 dan

seterusnya). Akibatnya, bahan makanan tidak cukup untuk menghidupi penduduk, sehingga masyarakat hidup pada tingkat subsistence dan perpendapatan mengalami kemandegan. kemudian ada teori pertumbuhan pendapatan neoklasik yaitu:

1. Robert Solow

Robert Solow adalah ahli pendapatan yang memenangkan hadiah nobel pada tahun 1987. Solow berpendapat bahwa pertumbuhan pendapatan akan tercapai jika ada pertumbuhan output. Pertumbuhan output terjadi jika dua faktor input, yakni modal dan tenaga kerja dikombinasikan, sedangkan faktor teknologi dianggap konstan (tidak berubah). Adapun yang tergolong sebagai modal adalah bahan baku, mesin, peralatan, komputer, bangunan dan uang. Dalam memproduksi output, faktor modal dan tenaga kerja bias dikombinasikan dalam berbagai model kombinasi. Sehingga, bisa dituliskan dalam rumus sebagai berikut:

$$Q = f(C, L)$$

Keterangan:

Q = Jumlah output yang dihasilkan

f = Fungsi

C = Capital (modal sebagai input)

L = Labour (tenaga kerja, sebagai input)

Rumus di atas menyatakan bahwa output (Q) merupakan fungsi dari modal (C) dan tenaga kerja (L). Ini berarti tinggi rendahnya output tergantung pada cara mengombinasikan modal dan tenaga kerja.

2. Harrod dan Domar

Harrod dan Domar mengemukakan perlunya pembentukan modal sebagai syarat untuk mencapai pertumbuhan pendapatan yang mantap (steady growth). Menurut mereka, bila pembentukan modal telah dilakukan pada suatu masa, maka pada masa berikutnya perpendapatan akan sanggup memproduksi barang-barang dalam jumlah lebih besar. Keinginan masyarakat dalam pembentukan modal (berinvestasi) ditentukan oleh permintaan agregat (keseluruhan) dari masyarakat dan oleh MEC (Marginal Efficiency of Capital), yakni perbandingan antara penambahan modal terhadap penambahan output.

3. Joseph Schumpeter

Menurut Joseph Schumpeter pertumbuhan pendapatan terjadi bila ada inovasi dari para pengusaha (wiraswasta). Dalam hal ini, inovasi merupakan penerapan pengetahuan dan teknologi yang baru di dunia usaha. Inovasi memiliki pengaruh sebagai berikut:

1. Diperkenalkannya teknologi baru.
2. Menimbulkan keuntungan yang lebih tinggi.
3. Menimbulkan imitasi inovasi, yaitu peniruan teknologi baru oleh pengusaha-pengusaha lain yang dapat meningkatkan hasil produksi

2.2 Penelitian yang Relevan

1. Rahmawati tahun 2013. Yang berjudul Dampak Turnamen Sepak Bola Dunia Terhadap Inovasi Produk Dan Pemasaran Pada Home Industry Di Kampung Batik Laweyan Solo. Berdasarkan analisis hasil penelitian bahwa munculnya inovasi batik bermotif logo klub sepakbola dikarenakan kecintaan terhadap

budaya batik dan kecintaan terhadap sepakbola dengan tujuan untuk melestarikan batik. Inovasi batik motif bola ini merupakan barang musiman, karena batik bola ini hanya populer pada saat terlaksananya *turnamen-turnamen* besar sepakbola. Simpulan dari penelitian ini adalah bermula pada hobi apabila dikombinasikan dengan jiwa entrepreneurship akan menghasilkan nilai jual. Kombinasi seni batik dengan olahraga sepakbola menjadi batik bola. Saran yang dapat disampaikan yaitu kepada Produsen Batik di Kampung Batik Laweyan Solo agar memperluas pemasaran batik hasil produksinya, kepada konsumen hendaknya ikut serta dalam melestarikan budaya batik dengan mencintai dan menggunakan produk dari dalam negeri.

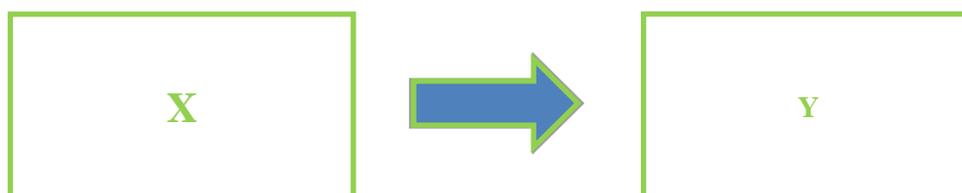
2. Ramadha (2016) Dampak turnamen olahraga bola voli terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat desa disekitar. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh Dampak Turnamen Olahraga Bola Voli Terhadap Tingkat Kesejahteraan Masyarakat Desa Disekitarnya diketahui bahwa sebesar 40% menyatakan cukup baik, sebesar 55% menyatakan kurang baik, dan sebesar 5% menyatakan tidak baik. Untuk keterlibatan masyarakat dalam turnamen olahraga bola voli tersebut diketahui bahwa sebesar 2,5% dinyatakan tinggi, sebesar 57,5% dinyatakan sedang dan sebesar 40% dinyatakan rendah. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Dampak Turnamen Olahraga Terhadap Tingkat Kesejahteraan Masyarakat Desa Disekitarnya adalah kurang baik dengan tingkat partisipasi masyarakat dalam turnamen sedang Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan indek massa tubuh dengan daya tahan

kardiovaskuler dan kelincahan pemain sepakbola Pra – Porprov Kabupaten Mojokerto.

3. Wahid Noor Jayn, (2016), dengan judul Dampak Sosio-Pendapatan Piala Dunia terhadap lingkungan domestik Brasil. Sepakbola dan politik memang tidak berkaitan langsung. Namun, sepakbola bisa memberikan dampak politik berskala nasional bahkan internasional. Politisasi olahraga adalah upaya yang ‘lazim’ digunakan oleh para pemangku kepentingan. Dalam kasus tertentu, upaya politisasi olahraga khususnya sepakbola bisa dilakukan secara sistemik. Fenomena Dilma Rousseff di Brazil yang, selama tidak kurang dari 3 tahun terakhir sejak 2013, didesak mundur karena ‘kecerobohan’ dalam perumusan arah kebijakan nasional terakumulasi pada periode April – Mei yang lalu. Kekecewaan masyarakat terhadap Dilma disebabkan oleh lambannya perpendapatanan dalam negeri. Disamping itu, masalah sosial dan kesehatan seperti pengangguran, kriminalitas, kemiskinan, dan munculnya wabah penyakit serta kasus korupsi masif yang melibatkan para pejabat bahkan mantan Presiden Lula da Silva turut memperparah kondisi domestik. Ironisnya, janji-janji pembukaan lapangan kerja dan kesejahteraan masyarakat yang akan meningkat seiring dengan akan digelarnya Piala Dunia 2014 tidak lebih dari sekedar harapan palsu. Penulis berpendapat bahwa demonstrasi dan tuntutan terhadap pemerintah memiliki kaitan baik langsung maupun tidak langsung dengan penyelenggaraan Piala Dunia.

2.3 Kerangka Konseptual

Berikut adalah rancangan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti seperti yang dijelaskan diatas.



Gambar 2.1. Rancangan Penelitian
Sumber: Sugiyono (2015:38)

Keterangan:

X = Turnament Sepak Bola

Y = Peningkatan Pendapatan Masyarakat

2.4 Hipotesis Penelitian

Ho : Tidak terdapat hubungan antara turnamen sepak bola dengan peningkatan pendapatan masyarakat.

Ha : Terdapat hubungan antara turnamen sepak bola dengan peningkatan pendapatan masyarakat.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Deskriptif kuantitatif. Menurut Saleh dan Malinta (2020:58), “penelitian Deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis”. Proses penelitian kualitatif dimulai dari teori, hipotesis, desain penelitian, memilih subjek, mengumpulkan data, memproses data, menganalisa data, dan menuliskan kesimpulan.

Metode penelitian ini adalah metode survey dengan menggunakan angket. Penelitian survey merupakan penelitian non hipotesis tetapi ditekankan pada pengumpulan data yang objektif dan memberikan kesimpulan berdasarkan kriteria penelitian.

Penelitian ini menggunakan dua variabel. Variabel bebas adalah Turnament Sepak Bola sedangkan variabel terikat Perpendapatan Masyarakat.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di masyarakat sekitaran Lapangan Sepak Bola kampung Janji Raja, Kecamatan Bangun Purba Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau. Dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juli 2022.

3.3 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Sugiyono (2015: 167) mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas

dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Selanjutnya, populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat disekitar lapangan bola kaki Janji Raja.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Rukun Tetangga (RT/RW)	Jumlah Kepala Keluarga (KK)
1.	01/01	50 KK
2.	02/01	48 KK
3.	01/015	52 KK
4.	02/015	55 KK

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015: 168). Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Syarat untuk menjadi sampel dalam penelitian ini adalah masyarakat yang tinggal di sekitar lapangan sepak bola, panitia pelaksana turnamen dan wasit. Berikut disajikan tentang data sampel penelitian, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Rukun Tetangga (RT/RW)	Jumlah Orang
1.	01/015	30 Orang

3.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah-pahaman dalam menginterpretasikan istilah-istilah yang dipakai, maka ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

- a. Turnamen dapat berarti satu kompetisi atau lebih yang diselenggarakan di satu tempat dan terkonsentrasi dalam jarak waktu yang relatif pendek. Turnamen bisa pula berarti kompetisi yang melibatkan sejumlah pertandingan, masing-masing melibatkan subkumpulan pesaing, dengan keseluruhan pemenang turnamen yang berdasarkan pada hasil gabungan pertandingan individu tadi.
- b. Pertumbuhan pendapatan adalah proses dimana terjadi kenaikan produk nasional bruto riil atau pendapatan nasional riil. Jadi perpendapatanan dikatakan tumbuh atau berkembang bila terjadi pertumbuhan output riil. Definisi pertumbuhan pendapatan yang lain adalah bahwa pertumbuhan pendapatan terjadi bila ada kenaikan output perkapita. Pertumbuhan pendapatan menggambarkan kenaikan taraf hidup diukur dengan output riil per orang.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen mencakup segala sesuatu yang digunakan sebagai alat dalam penelitian ini adalah:

3.5.1 Angket (Kuisisioner)

Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur minat dan motivasi adalah angket yang telah di uji coba. Kuisisioner (angket) merupakan sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Sedangkan menurut Sugiyono (2018: 49) “Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”.

Instrumen angket menggunakan teknik skala Gutman. Prinsip pokok skala Gutman adalah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinu sikap terhadap objek sikap, mulai dari sangat negatif sampai sangat positif. Angket ini bersifat tertutup karena responden sudah diberikan pilihan jawaban yang terdiri dari jawaban iya atau tidak. Responden dapat memilih salah satu jawaban yang dirasa tepat.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket

Variabel	Indikator	Pernyataan	
		(+)	(-)
Peningkatan Pendapatan Masyarakat	Income Perkapita	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36, 38, 40	1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 37, 39

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan metode kuesioner. Kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan validitas dan reliabilitas. Oleh karena itu, instrument yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliable, apabila instrumennya tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini setelah di uji cobakan terhadap non sampel adalah:

Tabel 3.4 Validitas dan Reliabilitas

Validitas	Reliabilitas
0,559	1,013

Sumber: Olah data bulan Juli 2022

Dengan hasil validitas dan reliabilitas penelitian di atas maka, penelitian yang kita lakukan valid dan reliable, artinya angket yang disusun dapat di edarkan kepada sampel asli.

3.7 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas data dan uji hipotesis, yang digunakan adalah uji korelasi.

a. Uji Normalitas Data

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel penelitian dari populasi distribusi normal atau tidak, untuk menguji normalitas ini digunakan uji *lilliefors* dengan langkah:

- 1) Menghitung nilai rata-rata dan simpang bakunya;

- 2) Susunlah data dari yang terkecil sampai data yang terbesar pada tabel;
- 3) Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus:

$$z = \frac{Xi - \bar{X}}{s}$$

Keterangan:

Xi : Data Mentah
 \bar{X} : Rata-rata
 s : Standar sevisiasi

- 4) Menghitung luas z dengan menggunakan tabel z ;
- 5) Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama-sama dengan data tersebut;
- 6) Menghitung selisih luas z dengan nilai proporsi;
- 7) Menentukan luas maksimum (L_{maks}) dari langkah f ;
- 8) Menentukan luas tabel Liliefors (L_{tabel}); $L_{tabel} = L_n (n-1)$
- 9) Kriteria kenormalan: jika $L_{maks} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, (Gunawan, 2015:69).

b. Uji Hipotesis

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis *product moment* bertujuan untuk melihat Hubungan Turnamen Sepak Bola Dengan Peningkatan Pendapatan Masyarakat Di Janji Raja Kecamatan Bangun Purba Kabupaten Rokan Hulu. Adapun model analisis dari penelitian ini menggunakan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Gunawan, 2015:169)

Keterangan : r = Koefisien korelasi yang dicari
 x = Variabel bebas

y = Variabel terikat

Untuk Menganalisis data yang telah terkumpul maka langkah selanjutnya adalah mengelola data tersebut dengan menggunakan rumus:

Rumus Persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Angka Presentase
F = Frekuensi Jawaban
N = Jumlah Sampel