

## BAB II

### KERANGKA TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

#### A. Kerangka teori

##### 1. Hakikat Organisasi Menyerang

Sepakbola adalah olahraga yang di dalamnya terdapat 3 situasi ataupun *moment*, yang pertama adalah *deffense yaitu* dimana setiap pemain dituntut untuk memiliki kemampuan bertahan yang baik secara individu ataupun secara organisasi tim. Berikutnya adalah moment *offense yaitu* moment dimana suatu tim sedang melakukan situasi menyerang yang bertujuan untuk mencetak gol, dalam moment menyerangpun tiap pemain harus memiliki kemampuan menyerang yang baik secara individu maupun secara tim. Dan moment terakhir adalah *transisi* yang mana moment ini juga tidak kalah pentingnya, transisi dibagi menjadi dua yaitu transisi dari *offense* (menyerang) menuju *deffense* (bertahan), dan dari *deffense* (bertahan) menuju kembali ke *offense* (menyerang). Tiga moment ini yang wajib di akomodir setiap pelatih untuk dijadikan program latihan agar mampu menjawab setiap situasi sulit para pemainnya di lapangan saat di hadapi pada tiga moment sepakbola tersebut.

Organisasi menyerang sama pentingnya dengan bertahan, tujuan dalam melakukan serangan tidak lain adalah untuk mencetak gol ke gawang

lawan. namun tentunya serangan yang baik tergantung dari kualitas teknik serta *skill* bermain dari setiap individu pemainnya. *Attacking organisation* erat hubungannya dengan taktik menyerang yang dimiliki oleh setiap tim.

Kualitas teknik bermain bola sangat penting dimiliki setiap tim dalam melakukan serangan. Berhasil tidaknya serangan sebuah tim tergantung dari keberhasilan setiap pemain dalam melakukan teknik dan *skill* bermainnya. Individual *attacking skill* yang harus dikuasai menurut FIFA meliputi *running with the ball and dribbling, feinting, passing, first pass, final pass, control on the turn, shooting, heading*.<sup>1</sup>

#### **a. *Dribbling and running with the ball***

*Dribbling* dalam sepakbola didefinisikan sebagai penguasaan bola dengan kaki pada saat bergerak di lapangan permainan.<sup>2</sup> Dalam pelaksanaannya, *dribbling* bisa dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan sol sepatu.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Thierry Barnerat., *FIFA Coaching Handbook*. (Zollikerberg: FIFA) *Chapter 6*. Hal. 2

<sup>2</sup>Mielke Danny. *Dasar-dasar sepakbola*. Human kinetic. 2007.hal. 1

<sup>3</sup>[www.expertfootball.com](http://www.expertfootball.com). Diakses pada hari rabu, tanggal 20 juni 2015 pada pukul 23.15



Gambar 1 : *Dribbling*

Sumber: [http://sportsillustrated.cnn.com/2011/writers/marcela\\_morayaraujo/04/30/messi.distefano/](http://sportsillustrated.cnn.com/2011/writers/marcela_morayaraujo/04/30/messi.distefano/). Diakses pada hari jumat 5 juni 2015 pada pukul 17.12 WIB

Pada gambar 1 merupakan situasi dimana para pemain melakukan *dribbling*, terlihat bola selalu dalam penguasaan ketika melakukan *dribbling*. *Running with the ball* berbeda dengan *dribbling*, Ada beberapa perbedaan antara *running with the ball* dan *dribbling*.



Gambar 2 : *Running with the ball*

Sumber: [http://www.ronaldo7.net/gallery/game/03\\_10\\_2012/ajax-real-madrid.html](http://www.ronaldo7.net/gallery/game/03_10_2012/ajax-real-madrid.html). diakses pada hari jumat 5 juni 2015 pada pukul 17.45 WIB

Pada gambar 2 merupakan situasi Ronaldo melakukan *running with the ball*, pada *running with the ball* situasinya akan lebih berat karena seorang pemain harus berlari kencang sambil membawa bola dengan tetap dalam penguasaan.

Tabel 1 Perbedaan *Running with the ball* dan *dribbling* menurut FIFA Book  
*Coaching*

<i>Running with the ball</i>	<i>Dribbling</i>
1. pemain berlari dengan kecepatan.	1. <i>Dribbling</i> digunakan untuk mengambil lawan keluar dari permainan.
2. Pemain menggunakan sisi kaki bagian luar dalam melakukannya dan tetap dalam penguasaan.	2. <i>Dribbling</i> digunakan untuk melindungi bola.
3. Selalu siap untuk menilai situasi disekelilingnya dengan menaikan kepala.	3. <i>Dribbling</i> jauh dari masalah

**b. *Feinting***

Melakukan *feinting* menyebabkan ketidakpastian pada bek lawan dan memberikan penyerang keunggulan waktu dan ruang atas lawannya.<sup>4</sup>*Feinting* penting dimiliki oleh seorang pemain terutama pemain yang berkarakter penyerang. *Feinting* digunakan untuk memenangkan duel 1 v 1 karena tujuan *feinting* adalah untuk melewati lawan dengan mengecoh lawan melalui gerakan tipuan.

<sup>4</sup>Thierry Barnerat., et. al. *Op.cit.* Chapter 5. Hal. 7



Gambar 3 : *Feinting*

Sumber : <http://www.sportgent.com/2012/04/16/effects-of-a-feinting-on-reactive-agility-performance/>. Diakses pada hari jumat 5 juni 2015

Pada gambar 3 merupakan situasi Ronaldo sedang melakukan *feinting* dengan gerakan tipu untuk mengecoh lawan. *Feinting* digunakan untuk melepaskan diri dari lawan dengan melakukan gerak tipu.

### c. *Passing*

*Passing* merupakan seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain yang lain.<sup>5</sup> Dalam melakukan *passing* penting bagi setiap pemain untuk saling berkomunikasi terhadap rekan satu tim, supaya *passing* bisa diterima oleh rekan satu tim. Disamping itu dalam melakukan *passing* tentunya harus dengan teknik yang benar, baik pada *short pass* ataupun *long*

---

<sup>5</sup> Mielke Danny. Op.cit., hal. 19

*pass*. Tiga teknik dasar *passing* adalah *passing* dengan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan dengan punggung kaki.<sup>6</sup>



Gambar 4: *Passing*

Sumber : [http://www.soccer-training-info.com/soccer\\_passing\\_skills.asp](http://www.soccer-training-info.com/soccer_passing_skills.asp). diakses pada hari pada hari jumat 5 juni 2015 pada pukul 19.46 WIB

Pada gambar 4 di atas merupakan pelaksanaan *passing* yang dilakukan saling berhadapan. *Passing* harus sering dilatih karena *passing* merupakan *basic* dari permainan sepakbola. Tentunya untuk bisa melakukan *passing* yang benar, teknik *passing* harus dilatih.

#### **d. *First passing***

*Passing* pertama adalah yang memicu serangan, baik *build up* atau *quick break*. hal ini menentukan cara dimana serangan itu diluncurkan dan

---

<sup>6</sup><http://library.thinkquest.org>. Diakses pada hari rabu tanggal 20 november 2013 pada pukul 23.30 WIB

pergerakan serangan itu sendiri. Memang keberhasilan ini tergantung pada kualitas *passing* pertama.<sup>7</sup>



Gambar 5 : *First passing*

Sumber : <http://www.youtube.com/watch?v=6WnkMAT2X1o>. Diakses pada hari pada hari jumat 5 juni 2015 pada pukul 21.55 WIB

Gambar 5 merupakan situasi ketika pemain Real Madrid melakukan *counter attack*. Lingkaran biru menunjukkan pemain Real Madrid melakukan *defense* sebelum melakukan *counter attack*, lingkaran merah adalah pemain Real Madrid yang melakukan *first passing* (*passing* pertama) dan pilihan *passing* pertamanya adalah ke depan.

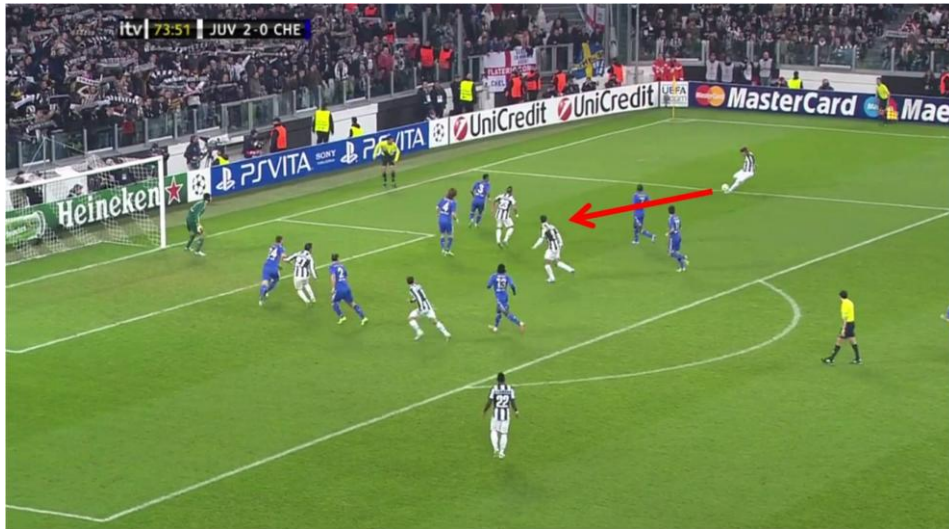
---

<sup>7</sup>Thierry Barnerat., et. al. *Loc.cit.* Chapter 05.



### e. *Final passing*

*Passing* akhir terkait erat dengan *finishing*. Hal ini memungkinkan rekan satu tim untuk melepaskan potongan menentukan keterampilan teknik dalam zona *finishing*.<sup>8</sup>



Gambar 6 : *Final passing*

Sumber : <http://signora1897.com/review-ucl-juventus-3-0-chelsea-malam-ini-tim-yang-lebih-baik-yang-menang/>. Diakses pada hari pada hari jumat 5 juni 2015 pada pukul 19.29 WIB.

Gambar 6 di atas merupakan situasi pemain Juventus melakukan *passing* sebelum *finishing*. *Final passing* biasanya di gunakan sebelum melakukan *finishing*, tanda panah dia atas merupakan arah bola akan ditendang.

---

<sup>8</sup>Ibid.Hal. 8



#### f. *Control on the turn*

Ini mencakup menerima dan berurusan dengan bola dalam fase tunggal. Kadang-kadang dapat disamakan dengan menggiring bola, tetapi dengan hanya satu sentuhan bola oleh pemain. (baik dengan membelakangi lawan atau menghadap ke arahnya). Hal ini sering didahului oleh tipuan untuk mengganggu ketenangan bek. Ini menaikkan tempo permainan.<sup>9</sup>



Gambar 7 : *Control on the turn*

Sumber : <http://insidemedford.com/2008/11/12/boys-soccer-finishes-strong-season-in-state-tourney/>. Diakses pada hari pada hari jumat 5 juni 2015 pada pukul 20.18 WIB

Pada gambar 7 terlihat pemain berkostum hitam mengontrol bola dengan sekali sentuhan dengan tujuan untuk menjauhkan bola dari lawan.

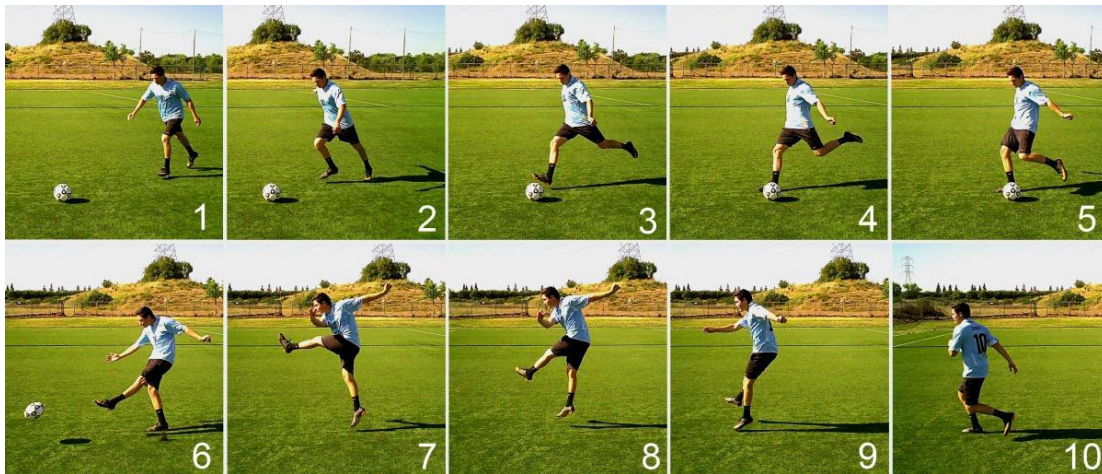
#### g. *Shooting*

Tujuan dalam bermain bola pada saat menyerang adalah mencetak gol, salah satunya dengan *shooting* ke gawang. Agar bisa melakukan

---

<sup>9</sup>ibid.Hal. 8

*shooting* dengan baik seorang pemain harus melatih teknik *shootingnya* secara berkali-kali. Seorang pemain yang akan mencetak gol dibutuhkan untuk dapat menguasai semua perkenaan pada permukaan (kaki, kepala dan badan) untuk memungkinkan dia mencetak gol dari berbagai jalan.<sup>10</sup>



Gambar 8 : *Shooting*

Sumber : <http://diskodigaza.blogspot.com/2012/04/hattrick-pertama-luis-el-pistolero.html>. diakses pada hari jumat pada hari jumat 5 juni 2015 pada pukul 20.09 WIB

Pada gambar 8 terlihat pemain Liverpool yaitu Suarez melakukan *Shooting*. *Shooting* biasa digunakan untuk menjebol gawang lawan. *Shooting* biasa dilakukan dengan punggung kaki.

---

<sup>10</sup>ibid.Hal. 8

### h. *Heading*

*Heading* adalah menanduk/menyundul bola dengan kepala. Dalam permainan sepak bola, sundulan yang terarah sangat bermanfaat untuk mengawali serangan efektif, atau bahkan bisa menghasilkan *gol*.<sup>11</sup>

Salah satu keunikan dalam permainan sepakbola adalah diperbolehkannya seorang pemain memainkan bola dengan kepala atau dikenal dengan istilah *heading*. Jika dilakukan dengan benar, para pemain bisa melakukan *heading* ketika sedang meloncat, melompat ke depan, menjatuhkan diri (*diving*), atau tetap diam dengan mengarahkan bola dengan tajam ke gawang atau teman satu tim.<sup>12</sup>

Untuk bisa melakukan teknik dan *skill* bermain bola dengan baik harus ada yang namanya latihan.



Gambar 9 : *Heading*

Sumber : <http://www.sragenpos.com/2013/menyundul-bola-390614>. diakses pada hari jumat pada hari jumat 5 juni 2015 pada pukul 20.30 WIB

<sup>11</sup><http://hosgibol.blogspot.com/2009/05/heading-ball-sundulan.html>. diakses pada hari jumat 17 januari 2014 pada pukul 20.29 WIB

<sup>12</sup>Mielke Danny. *Op.cit*, hal. 49

Pada gambar 9 merupakan gerakan *heading* yang dilakukan oleh *stiker* Tim Nasional Indonesia Van Dijk. Ketika melakukan *heading* perkenaan bola harus tepat dengan kepala supaya bola bisa mengalir deras.

Sama seperti *defense*, dalam menyerang juga terdapat taktik dasar menyerang yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Taktik dasar menyerang meliputi :

**a. *Losing the marker***

Tindakan menjauh dari pemain lawan dengan lari untuk menemukan ruang atau berlari untuk menerima bola.

**b. “*All-out attack*”**

Fase menyerang melibatkan beberapa tim untuk bermain melebar keluar dan menciptakan ruang (kedua lebar lapangan dan di sepertiga terakhir lapangan).

**c. *Off-the ball movement***

Menciptakan ruang untuk rekan-rekan dengan berlari ke ruang kosong,

**d. *Triangular play***

Bermain melibatkan 3 pemain, dimana 2 pemain otomatis memberikan *support* untuk pemain yang membawa bola di belakang dan didepan dia.

**e. *Playing “keep-ball”***

Mempertahankan penguasaan bola dengan bermain dari sayap kanan ke sayap kiri dan kemudian kembali lagi.

**f. *Changing tempo***

Mempercepat atau memperlambat permainan (pergerakan bola)

**g. *Switching play***

Mengubah lokasi bermain dengan umpan panjang ke bagian lain dari lapangan

**h. *Drawing in the opponent***

Pemain dengan bola dikakinya berjalan menuju lawan untuk menggoda dia ke dalam *tackle*, dia kemudian menghilangkan lawan dengan menggiring bola melewatinya

**i. Support play**

Tindakan mem backup pembawa bola untuk memberikan pilihan baginya

**j. Position switching**

Mengganti posisi atau zona dengan pemain lainnya

**k. Dummy or decoy run**

Berlari ke ruang kosong untuk mengalihkan perhatian pertahanan, tetapi dengan tidak berniat menerima bola (sehingga secara sengaja menciptakan ruang bagi rekan satu tim)

**i. Overlapping run**

Menciptakan keunggulan jumlah pada sisi lapangan dengan berlari mengitari rekan satu tim dalam penguasaan bola (menciptakan situasi 2 v 2)

**j. "Pivot player" / Link man**

Pemain yang biasanya membelakangi lawan ketika menerima bola dan yang kemudian meletakkan bola untuk striker pendukung (s)<sup>13</sup>

Semua taktik dasar menyerang yang ada harus dilatih dan dikuasai semua pemain. Keberhasilan taktik dan strategi menyerang secara tim bergantung pada keberhasilan taktik dasar menyerang. Menurut FIFA taktik strategi dalam menyerang ada 3 yaitu :

- 1) *Fast break attack*
- 2) *Counter attack*
- 3) *Build up attack.*<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup>Thierry Barnerat., et. al. *Op.cit.* Chapter 6. Hal.7

<sup>14</sup>*Ibid.* Chapter 5.Hal. 4

### 1) *Fast break attack*

*Fast break* berhubungan erat dengan transisi, transisi yang cepat dari bertahan ke menyerang akan menentukan keberhasilan dalam melakukan *fast break*. *Fast break* berbeda dengan *counter attack*, berikut beberapa perbedaan *fast break* dengan *counter attack* menurut FIFA :

- a) Dengan *fast break*, tim tidak mendorong kembali memasuki setengah lapangan lawan ketika kehilangan bola, mencoba untuk memenangkan kembali segera . contoh ; ketika seorang *striker* kehilangan bola, ia harus segera melanjutkan perebutan untuk mencoba untuk memenangkan kembali
- b) Dengan *counter attack*, tim kehilangan *ball possession* di setengah lapangan lawan, unit tim kemudian mendorong kembali menjadi setengah dari lapangan sendiri untuk bertahan. Lalu mencoba untuk menyedot lawan di paruh atas lapangan untuk memungkinkannya untuk mengeksploitasi ruang yang dibiarkan terbuka di belakang oleh lawan. bola karenanya dimenangkan kembali lebih jauh ke lapangan dalam posisi kurang mengancam, tetapi tetap memungkinkan kemungkinan pertahanan lain dan beralih dari pertahanan untuk menyerang<sup>15</sup>

Inti dari *fast break* adalah bagaimana ketika tim berhasil merebut bola, yang dilakukan adalah mengalirkan bola ke depan secepat mungkin. Setelah berhasil merebut bola, pemain langsung melakukan serangan ke depan secepat mungkin, mereka tidak harus berlama-lama menguasai bola untuk melakukan serangan ke gawang lawan.

Gaya bermain ini memerlukan tindakan cepat dan tindakan cepat memerlukan pemikiran yang cepat dan pengambilan keputusan. Pemain perlu memutuskan apa yang akan mereka lakukan dengan bola sebelum mereka menerimanya. Hal ini berdasarkan kepemilikan visi dilapangan dan seluruh pemain. Setelah menerima bola, pemain harus memutuskan dengan cepat sebelum mereka menerima bola yang masih tersedia. Mereka

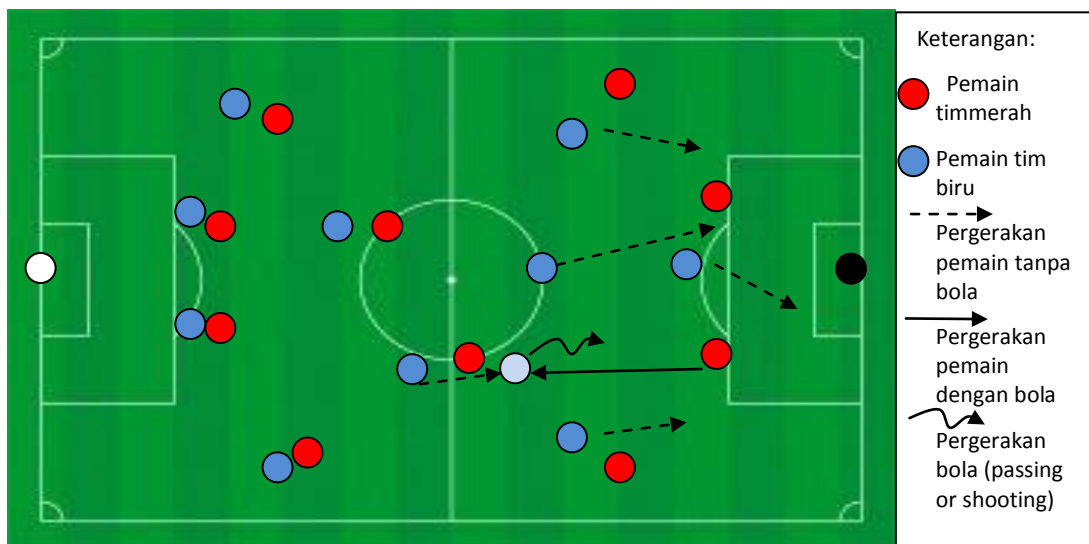
---

<sup>15</sup>Thierry Barnerat., et. al. *Op.cit.*Chapter 6. hal. 16



kemudian harus bereaksi pada situasi baru atau situasi dimana mereka mengantisipasi dan melaksanakan rencana bermain atau yang baru. Pelaksanaan bermain harus cepat dan kita menyarankan dua sentuhan dengan *passing* cepat jika memungkinkan.<sup>16</sup>

Dari uraian tersebut *fast break* didefinisikan sebagai serangan cepat dengan pemikiran dan pengambilan keputusan yang cepat dan tepat. Hal yang terpenting adalah sebelum menerima bola pemain harus sudah tahu akan dikemanakan bola tersebut, karena keterlambatan dalam pengambilan keputusan akan menggagalkan *fast break*.



Gambar 10 : *Fast break*

Sumber : <http://www.coachingsoccertactics.com/fast-break-attacks-its-all-about-quick-decision-making/>. Diakses pada hari pada hari jumat 5 juni 2015. Pada pukul 17.23 WIB

Pada gambar 10 merupakan situasi terjadinya *fast break*. Pada gambar skema di atas pemain merah *passing* ke rekannya namun berhasil di *intercept* oleh pemain biru, pemain biru langsung mendribbling bola ke depan

<sup>16</sup>Sauder Tom. *Fast break soccer*. Canada. 2010. Hal 7



untuk melancarkan serangan cepat (*fast break*) diikuti oleh rekannya dengan berlari ke depan. Dua permasalahan yang harus diselesaikan dalam melakukan *fast break* yaitu :

a) *The direct forward movement of the ball*

Ketika berhasil merebut bola dari lawan, pertahanan lawan akan menjadi tidak aman karena mereka fokus pada penyerangan. Momen seperti itu sangat pas digunakan untuk melakukan *fast break*. Serangan harus mengambil keuntungan dari ketidakstabilan pertahanan lawan. poin kunci dalam hal ini meliputi :

- (1) Menjalankan bola ke tepi lapangan
- (2) *Passing* pertama ke tepi lapangan (kualitas bola sangat menentukan)
- (3) Merubah tempo dengan *one-two, wall pass*
- (4) Beberapa sentuhan dengan bola
- (5) Penyerang perlu membuat lari jauh (40m) dan memenangkan duel
- (6) *Dribbling* penetrasi
- (7) Merubah pergerakan dengan bola<sup>17</sup>

b) *Finishing/protection of the ball*

*Fast break* membutuhkan penyelesaian akhir, karena hakikatnya *fast break* digunakan untuk mencetak gol ke gawang lawan. berikut beberapa poin kunci menurut FIFA :

- (1) Antisipasi bola udara
- (2) Mendapatkan posisi yang tepat untuk menerima *crosses*
- (3) Pentingnya timing
- (4) Koordinasi lari

---

<sup>17</sup>ibid, Chapter 6. hal. 17

- (5) Pentingnya *crossfield run*
- (6) Pentingnya *heading* dan menggunakan anggota tubuh untuk mengontrol bola
- (7) Kesegaran
- (8) Teknik kecepatan (*speed of movement, speed of support, very few touches of the ball.*<sup>18</sup>)

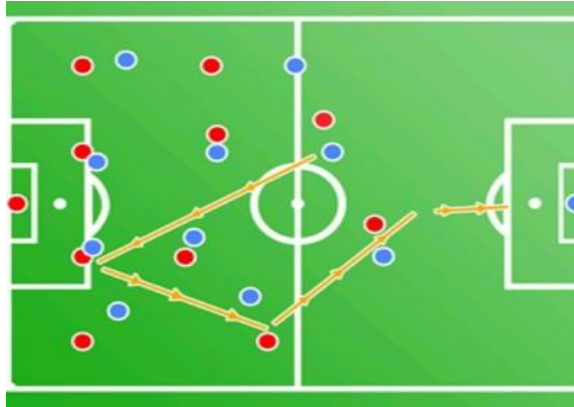
## **2) Counter attack**

*Counter attack* merupakan serangan cepat dan efektif mentransfer bola secara *vertical* ketika *possession* telah kembali untuk mengejutkan dan mengambil keuntungan dari lawan, sementara mereka masih tidak teratur.<sup>19</sup> *Counter attack* biasanya dipasangkan dengan strategi bertahan, karena ketika kehilangan bola, seluruh pemain akan kembali ke posisinya di setengah lapangan lawan. Hal ini penting dilakukan untuk memancing lawan keluar menyerang sehingga mereka akan terfokus pada serangan dan ketika berhasil merebut dan menguasai bola, pemain akan mengambil keuntungan dari posisi lawan yang tidak teratur dan lebih fokus menyerang dengan melakukan serangan cepat.

---

<sup>18</sup>ibid, Chapter 6. hal. 17

<sup>19</sup>US soccer curriculum. Concepts and Coaching Guidelines.2011. Hal 16



Gambar 11 : *Counter attack*

Sumber : <http://wolexis.blogspot.com/2014/01/counter-attack-analysis-beginning-of.html>. diakses pada hari pada hari jumat 5 juni 2015 pada pukul 22.09

Gambar 11 merupakan gambar skema *counter attack*, tanda panah dimulai dari pemain tim biru yang menandakan arah *passing* bola pertama dikuasai dan di *passing* oleh pemain tim biru ke penyerang tim biru namun berhasil direbut oleh tim merah, pemain tim merah langsung melakukan *passing* ke depan sehingga terjadi situasi *counter attack*.

Karakter utama permainan *counter attack* dasarnya adalah :

- a) Kecepatan bermain (*speed of play*)  
Yang berarti cepat, tajam, individu atau kombinasi bermain, dalam waktu sesingkat mungkin. Bermain dengan satu atau maksimal dua sentuhan seringkali yang paling efektif
- b) *Forward passing*  
Untuk alasan yang jelas kemungkinan *scoring* tertunda, persegi atau *passing* ke belakang, sebagai lawan mendapatkan lebih banyak waktu untuk mengatur kembali bentuk formasi mereka. *forward passing* lebih disukai karena dapat mengambil sisa pemain bertahan lawan keluar dari permainan
- c) *Speed, strenght* dan mobilitas pemain  
Ketika strategi untuk mempertahankan baik dari lini tengah atau ketiga *defense*, meluncurkan serangan balik atau *counter attack* bisa berarti banyak pemain harus membuat panjang, *fast break* sebelum lawan memiliki kesempatan untuk mengatur. Hal ini

juga mungkin bisa seorang individu memiliki kekuatan dan kecepatan untuk berlari lebih cepat dari pertahanan lawan pada istirahat<sup>20</sup>

Dalam *counter attack*, seorang penjaga gawang sering menjadi sangat penting sebagai orang pertama yang melancarkan serangan ke depan untuk melakukan *counter attack*. Dalam *counter attack* biasa menggunakan *direct play* karena ketika berhasil merebut bola mereka diuntut untuk melakukan serangan secepat mungkin pada saat lawan belum mengorganisasi *defense* mereka.

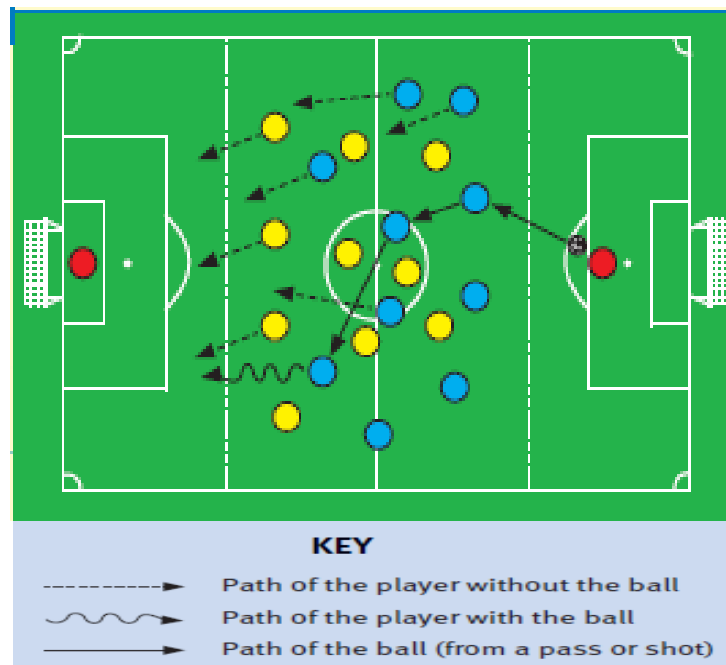
### **3) Build up attack**

Dalam *build up* ketika bola berhasil dikuasai, hal yang dilakukan pertama kali adalah melakukan *passing* seaman mungkin, tujuannya supaya tidak cepat kehilangan bola. Tidak terburu-buru untuk melakukan serangan ke depan, karena dalam *build up* sebisa mungkin pemain menguasai bola lama. Biasanya *passing* pertama dilakukan setelah bola dimenangkan adalah *safety passing*. Tujuannya adalah untuk tidak kehilangan bola dan tidak menyerang gawang lawan langsung. Kemajuannya relatif lambat.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup>[www.insidesoccer.com](http://www.insidesoccer.com). Diakses pada hari pada hari jumat 5 juni 2015 pukul 2.58 WIB

<sup>21</sup>Thierry Barnerat., et. al. *Op.cit.* Chapter 5. hal. 18



Gambar 12 : *Build up attack*

Sumber :Thierry Barnerat., et. al. *FIFA Coaching Handbook*, (Zollikerberg: FIFA) *Chapter 06*. Hal. 4

Gambar 12 merupakan gambar skema *build up attack*. Terlihat pada gambar tim biru membangun serangan dimulai dari penjaga gawang, bola kemudian di *passing* ke pemain belakang terus ke gelandang hingga bola diterima oleh penyerang dan langsung melakukan *dribbling* penetrasi. Dalam melakukan *build up* yang terpenting adalah melakukan penguasaan bola dan tidak terburu-buru untuk memberi umpan langsung ke depan.

Ada tiga permasalahan yang harus diselesaikan ketika melakukan *build up* yaitu:

- a) *Keeping possession of the ball and ensuring its progress/resistance to this progress*

Poin kunci:

- (1) Pendudukan ruang kosong (*both deep and wide out*)
- (2) Bergerak dan memainkan bola di *gap* yang ada (antara dua lawan atau antara dua garis)
- (3) Seluruh tim bergerak, tim seharusnya bergerak naik menuju gawang sebagai unit dan mempertahankan stabilitas *defense*

b) *Collective defensive instability/trying to regain possession*

*Key point:*

- (1) *Coordination, support, back up*, meminta bola dan berlari ke ruang kosong
- (2) Nilai *passing* dan akurasi *passing*
- (3) Menciptakan ketidakpastian (merubah *tempo, dribbling, feint, screening*)
- (4) Pentingnya menyerang "*pivot player*"

c) *Finishing/protection*

*Key point*

- (1) Antisipasi bola udara
- (2) Mendapatkan posisi yang tepat untuk menerima *crosses*
- (3) Pentingnya *timing*
- (4) Koordinasi lari
- (5) Pentingnya *crossfield run*
- (6) Pentingnya *heading* dan menggunakan anggota tubuh untuk mengontrol bola
- (7) Pentingnya *toe-poking* (sebagai teknik kecepatan)
- (8) Kesegaran
- (9) Teknik kecepatan<sup>22</sup>

## A. *Set pieces*

*Set pieces* atau dikenal juga dengan istilah *dead ball* dalam sepakbola modern banyak dijadikan sebagai salah satu cara yang efektif untuk mencetak gol, terutama melalui *free kick* dan *corner (goal after corner)*. Bahkan dibanyak klub profesional memiliki pemain spesialis dalam melakukan *free kick* seperti Cristiano Ronaldo di Real Madrid. Banyak gol yang tercipta

---

<sup>22</sup>ibid., hal.18

melalui *free kick* dan *corner*, sehingga penggunaan taktik dan strategi pada saat *free kick* dan *corner* sangat dibutuhkan. Tentunya untuk bisa memanfaatkan *free kick* dan *corner* dengan baik harus sering dilatih. *Free kick* dan *corner* memiliki banyak bentuk dalam pelaksanaannya. *Set piece* dalam *US curriculum* terdiri atas *Corner kick*, *Free kick*, *Penalty*, *Kick off*, dan *Throw in*.<sup>23</sup>

### 1) **Corner kick**

*Corner* terjadi jika seorang pemain bertahan sedang dalam situasi diserang menjadi pemain terakhir yang menyentuh atau menendang bola sebelum bola keluar dari permainan di belakang garis gawang sendiri.<sup>24</sup> *Corner* sering disebut juga dengan istilah tendangan penjuru atau tendangan pojok. Tendangan sudut merupakan salah satu peluang besar untuk mencetak gol, bahkan tidak jarang banyak gol tercipta langsung melalui tendangan penjuru.

Dalam melakukan tendangan penjuru ada pemain yang bertugas untuk menendang bola, sedangkan sisanya berada di depan gawang lawan untuk bersiap menerima tendangan penjuru. Biasanya pemain dengan postur tinggi berada di depan gawang untuk menerima tendangan penjuru, dengan memanfaatkan postur yang tinggi akan lebih mudah dalam melakukan duel udara di depan gawang lawan. Untuk bisa mencetak gol melalui *corner*

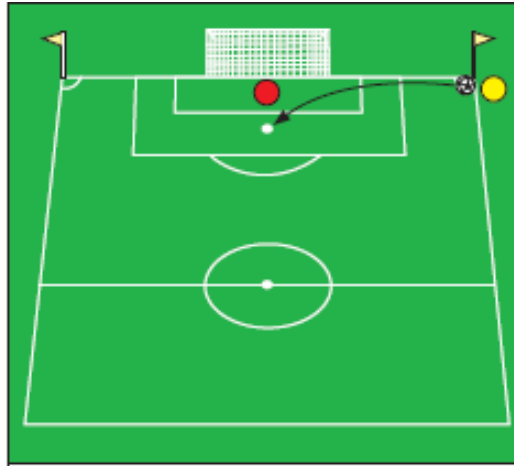
---

<sup>23</sup>*US soccer curriculum*, et. al. *Op.cit.* 2011.hal. 31

<sup>24</sup>Nugaraha Andi Cipta. *Mahir Sepakbola*. Nuansa cendekia.Bandung. 2012 hal. 49



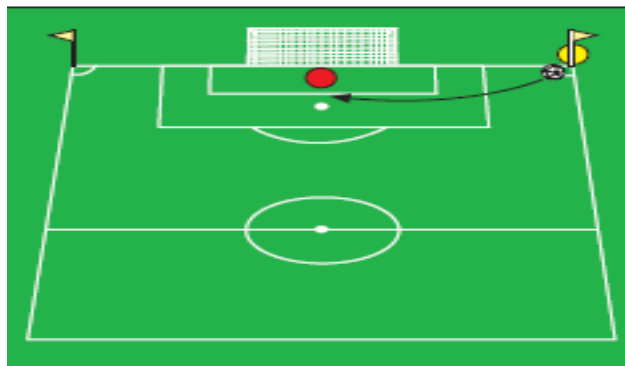
tentunya harus dilatih terlebih dahulu, karena ada beberapa taktik dan strategi pada *corner* pada saat menyerang.



Gambar 13 : *Outswing corner*

Sumber : Thierry Barnerat., et. al. *FIFA Coaching Handbook*. (Zollikerberg: FIFA) *Chapter 6*. Hal 27

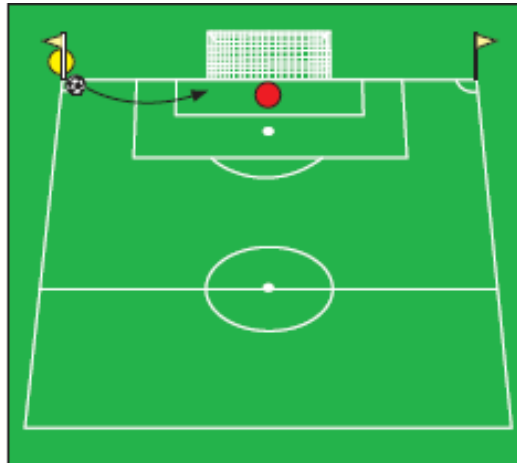
Gambar 13 merupakan tendangan penjur *outswing* atau tendangan yang arah bolanya keluar, biasanya dilakukan dengan menggunakan kaki kanan jika dilakukan di sudut sebelah kanan dan menggunakan kaki kiri jika dilakukan di sudut sebelah kiri.



Gambar 14 : *inswing corner*

Sumber : Thierry Barnerat., et. al. *FIFA Coaching Handbook*. (Zollikerberg: FIFA) *Chapter 6*. Hal 27

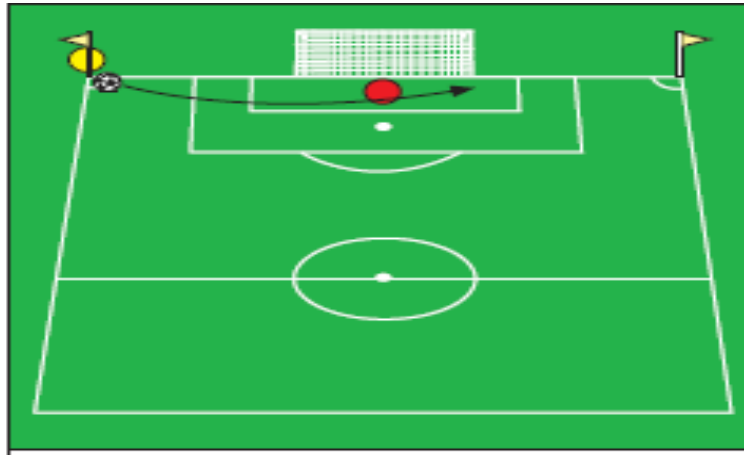
Gambar 14 merupakan *inswing corner* yaitu tendangan yang arah putaran bolanya ke dalam. Jika dilakukan di sudut sebelah kanan maka menggunakan kaki sebelah kiri dan jika dilakukan di sudut sebelah kiri maka dalam melakukan tendangan penjurus biasanya menggunakan kaki kanan.



Gambar 15 : *Near post*

Sumber : Thierry Barnerat., et. al. *FIFA Coaching Handbook*. (Zollikerberg: FIFA) *Chapter 6*. Hal 27

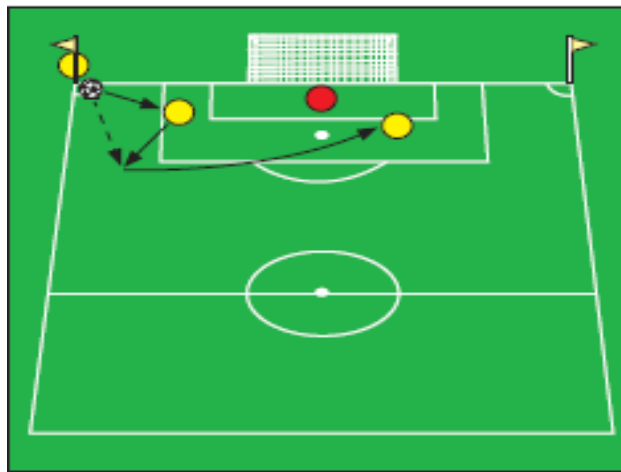
Gambar 15 merupakan bentuk *corner* dengan tujuan tiang dekat (*near pos*). Menempatkan bola ke tiang dekat bisa dilakukan dengan menggunakan *outswing* maupun *inswing*, yang terpenting tujuannya adalah menempatkan bola di tiang dekat.



Gambar 16 : *Far post*

Sumber : Thierry Barnerat., et. al. *FIFA Coaching Handbook*. (Zollikerberg: FIFA) *Chapter 6*. Hal 27

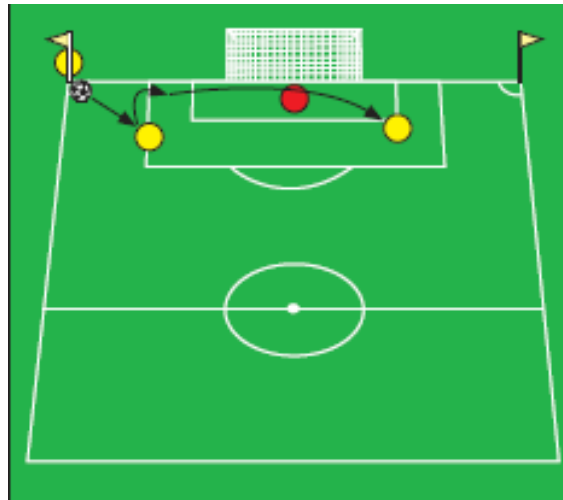
Gambar 16 merupakan penempatan tendangan *corner* pada tiang jauh (*far post*). Bola tendangan *corner* akan ditempatkan oleh penendang ke tiang jauh yang merupakan target atau tujuan dari penendang. Tiang jauh merupakan posisi tiang gawang terjauh dari posisi penendang.



Gambar 17 : *Corner with combination play*

Sumber : Thierry Barnerat., et. al. *FIFA Coaching Handbook*. (Zollikerberg: FIFA) *Chapter 6*. Hal 28

Gambar 17 merupakan *moment* tendangan penjurus yang dilakukan dengan *passing one-two*, tentunya rekan satu tim harus terlebih dulu mendekat, setelah menerima *passing* bola akan dikembalikan ke pemain yang melakukan tendangan penjurus, bola bisa langsung di *crossing* ke rekan yang lain yang ada di depan gawang. Tapi ketika pemain yang menerima *passing* tidak dijaga ketat oleh lawan, pemain tersebut bisa langsung balik badan kemudian mengembalikan bola lagi ke pemain yang melakukan tendangan *corner*.



Gambar 18 : *Cut back inside and crossing*

Sumber : Thierry Barnerat., et. al. *FIFA Coaching Handbook*. (Zollikerberg: FIFA) *Chapter 6*. Hal 29

Gambar 18 merupakan bentuk *corner cut back inside*. Pemain yang menerima bola dari pemain yang menendang tendangan penjurus langsung memotong bola ke dalam dan melakukan *crossing*.

Semua bentuk tendangan penjurunya tujuannya adalah menempatkan bola di depan gawang lawan. hal yang terpenting adalah pemain harus mampu dan unggul dalam duel udara, selalu bergerak untuk melepaskan diri dari penjagaan lawan menjadi hal yang penting agar bisa mencetak gol melalui *corner*.

## **2) Free kick**

Tendangan bebas (*free kick*) adalah sebuah tendangan yang dilakukan oleh seorang pemain tanpa mendapatkan gangguan dari lawan.<sup>25</sup> Ada dua jenis tendangan bebas, yaitu tendangan bebas tidak langsung dan tendangan bebas langsung. Tendangan bebas tidak langsung adalah tendangan bebas dimana gol tidak bisa langsung dicetak, bola terlebih dahulu harus disentuh oleh pemain lain sebelum memasuki gawang.<sup>26</sup> Ketika melakukan tendangan bebas tidak langsung, jika bola ditendang langsung masuk ke gawang maka gol tidak sah, bola harus menyentuh pemain lain terlebih dahulu sebelum masuk ke gawang baru dinyatakan sah. Tendangan bebas tidak langsung terjadi jika penjaga gawang tim lawan di dalam area penaltinya melakukan hal-hal berikut :

- a) Mengontrol bola dengan tangannya lebih dari 6 detik sebelum melepaskannya dari penguasaannya
- b) Menyentuh bola kembali dengan tangannya setelah melepaskannya dari penguasaannya dan belum tersentuh pemain lain
- c) Menyentuh bola dengan tangannya setelah sengaja menendang kepadanya oleh rekan satu timnya

---

<sup>25</sup> *ibid*, hal. 53

<sup>26</sup> Joseph A. Luxbacher. Sepakbola. Jakarta. Raja grafindo perkasa. Hal x

- d) Menyentuh bola dengan tanganya setelah dia menerima langsung dari throw in yang diambil rekan satu timnya<sup>27</sup>

Tendangan bebas tidak langsung juga diberikan kepada tim lawan jika menurut pendapat wasit pemain melakukan:

- a) Bermain dengan cara yang berbahaya
- b) Menghalangi lawan yang bergerak maju
- c) Mencegah lawan melepaskan bola dari tanganya<sup>28</sup>

Sedangkan dalam tendangan bebas langsung bisa langsung menendang bola untuk mencetak gol dimana bola tidak harus menyentuh pemainlain terlebih dahulu.<sup>29</sup> Dalam tendangan bebas bola bisa ditendang langsung masuk ke gawang, jika bola mengenai pemain lain maka gol tetap dinyatakan sah. Tendangan bebas langsung terjadi karena adanya pelanggaran yang lebih serius seperti berikut:

- a) Menendang atau mencoba untuk menendang lawan
- b) Menjatuhkan atau mencoba untuk menjatuhkan lawan
- c) Melompat pada lawan
- d) Memukul atau mencoba memukul lawan
- e) Mendorong lawan
- f) Mentackle lawan
- g) Menahan lawan
- h) Meludahi lawan
- i) Memegang bola (kecuali untuk penjaga gawang di areanya sendiri)<sup>30</sup>

---

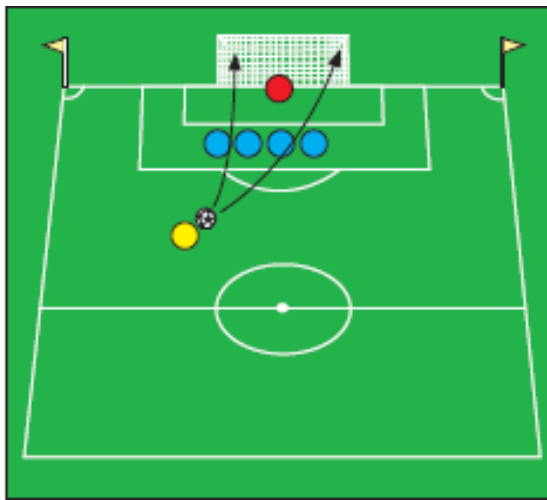
<sup>27</sup>FIFA *Laws of the game 2013/2014*. Hal. 37

<sup>28</sup>*Ibid*, hal. 37

<sup>29</sup>Nugaraha Andi Cipta. *Op.cit*,hal. 54

<sup>30</sup>FIFA *Laws of the game*.*Op.cit*,hal. 36

Ada beberapa bentuk taktik dalam melakukan tendangan bebas, baik tendangan bebas langsung maupun tendangan bebas tidak langsung. Penggunaan taktik dalam melakukan tendangan bebas ini supaya penjaga gawang lawan kesulitan untuk mengantisipasi sehingga diharapkan bisa terjadi gol.

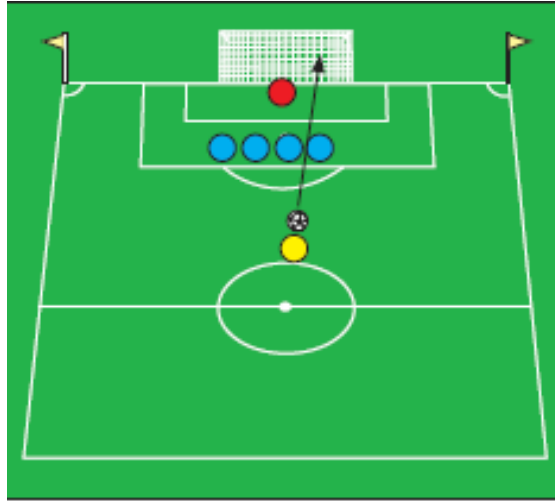


Gambar 19 : *Curling free kick*

Sumber : Thierry Barnerat., et. al. *FIFA Coaching Handbook*. (Zollikerberg: FIFA) *Chapter 6*. Hal 31

Gambar 19 merupakan tendangan bebas melengkung yang diarahkan ke tiang dekat dan tiang jauh. Tendangan bebas akan lebih sulit diantisipasi oleh penjaga gawang jika bola diarahkan ke tiang dekat maupun tiang jauh.

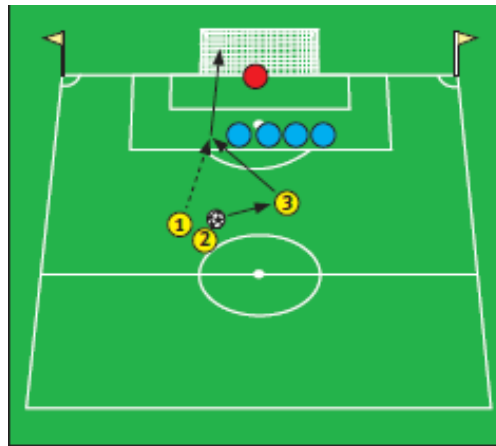




Gambar 20 : *Shooting free kick*

Sumber : Thierry Barnerat., et. al. *FIFA Coaching Handbook*. (Zollikerberg: FIFA)Chapter 6. Hal 31

Gambar 20 merupakan tendangan bebas *shooting* langsung ke gawang biasanya dilakukan dengan menggunakan *instep* dan *outside foot*. Bola akan datang meluncur dengan keras ke arah gawang sehingga sulit diantisipasi oleh penjaga gawang.



Gambar 21 : *Free kick with combination play*

Sumber : Thierry Barnerat., et. al. *FIFA Coaching Handbook*. (Zollikerberg: FIFA)Chapter 6. Hal 33

Gambar 21 merupakan tendangan bebas dengan *combination play*. Pemain no 1 bersiap untuk *shooting* dan berlari ke dinding yang terakhir, pemain no 2 *passing* ke pemain no 3 kemudian *passing* kembali ke pemain no 1 yang bersiap untuk *shooting*.

Bentuk-bentuk taktik *set pieces* yang ada tidak akan berjalan dengan lancar tanpa dilakukan terlebih dahulu dilatih. Oleh karena itu sesering mungkin dilatih supaya tidak ada *miss* komunikasi. Bentuk-bentuk *set pieces* pada *corner* dan *free kick* bisa divariasikan lebih banyak lagi, tergantung dari masing-masing pelatih dalam memvariasikannya. Dan hal yang terpenting adalah semua variasi akan menjadi percuma jika dalam pelaksanaannya teknik menendang atau *shooting* ke gawang pemain yang melakukan tendangan bebas tidak baik. Kepercayaan diri dan konsentrasi pemain memukul bola adalah kunci sukses dalam melakukan taktik dan strategi ini.

Ketika *corner* atau *free kick* pada saat menyerang, tim yang menyerang harus menggunakan taktik pengalihan untuk memaksa tim yang bertahan untuk memindahkan dinding dan untuk mengalihkan perhatian para *defender* dan *goalkeeper*.<sup>31</sup> Pemain lawan akan lebih mudah mengantisipasi jika tidak ada taktik pengalihan, dan pemain yang menyerang akan lebih mudah dijaga. Maka dari itu pentingnya melatih *set pieces* terutama *free kick* dan *corner*, karena *free kick* dan *corner* merupakan peluang terbesar untuk mencetak gol. Ada beberapa tips untuk melatih situasi bola mati diantaranya :

---

<sup>31</sup>Thierry Barnerat., et. al. *Op.cit.* Chapter 6 hal. 33

- e) Memulai dengan melatih kemampuan teknik dengan rutin dan mengulanginya
- f) Secara bertahap membawa lebih banyak pemain menyerang dalam melakukan tindakan ini
- g) Secara bertahap meningkatkan jumlah pemain bertahan yang terlibat
- h) Dan akhirnya simulasi kondisi pertandingan dan menghasilkan situasi situasi permainan<sup>32</sup>

### 3) *Penalty kick*

Tendangan pinalti merupakan bagian dari *set pieces*. Banyak gol tercipta melalui tendangan pinalti, namun tendangan pinalti sangat jarang terjadi dalam sebuah pertandingan. Tendangan pinalti merupakan hukuman yang diberikan kepada tim yang melakukan pelanggaran di dalam kotak pinalti. Tendangan pinalti boleh diambil oleh siapa saja selama pemain tersebut masih berada dalam permainan. Tendangan pinalti kadang menjadi momen yang menentukan dalam memenangkan sebuah pertandingan, karena peluang mencetak gol dari tendangan pinalti sangat terbuka lebar. Melakukan tendangan pinalti tidak semudah yang orang pikirkan. Faktor psikologis menjadi hal yang penting ketika seorang pemain melakukan tendangan pinalti ke gawang lawan.

Prosedur pelaksanaan tendangan pinalti ada pada FIFA *Laws of the game* seperti berikut :

- (1) Setelah pemain mengambil posisi menurut law of the game, wasit akan memberikan sinyal tendangan pinalti

---

<sup>32</sup>ibid., hal. 26

- (2) Pemain mengambil tendangan pinalti harus menendang bola ke depan
- (3) Penendang pinalti tidak boleh memainkan bola kembali sebelum bola tersentuh oleh pemain lain
- (4) Bola berada dalam permainan ketika bola ditendang dan bergerak ke depan<sup>33</sup>

99% penalti menghasilkan gol, tapi banyak juga kejadian yang dialami pemain profesional yang tidak bisa mencetak gol dalam melakukan tendangan pinalti, misalnya yang baru baru ini terjadi yaitu gagalnya Lionel Messi dan Cristiano Ronaldo yang merupakan pemain terhebat abad ini, tapi pernah gagal dalam mengambil tendangan penalti. Berikut sepetah kata dari Jose Mourinho – pelatih Real Madrid.<sup>34</sup> Ungkapan tersebut didasarkan pada banyaknya pemain bintang yang gagal mengeksekusi tendangan pinalti. Selain faktor psikologis yang sangat berperan penting, latihan melakukan tendangan pinalti juga penting agar pemain mampu mengeksekusi tendangan pinalti menjadi gol.

Secara umum ada dua prinsip dasar dalam melakukan tendangan pinalti. Pertama adalah tendangan yang mengutamakan penempatan arah bola ke salah satu sudut gawang. Teknik menendang bola menggunakan

---

<sup>33</sup>FIFA *Laws of the game*. *Op.cit*, hal. 45

<sup>34</sup><http://bagaskawarasan.wordpress.com/2012/05/11/sepakbola-tendangan-penalti-dan-masalahnya/>. Diakses pada hari minggu tanggal 8 desember 2013. Pukul 00.21 WIB

kaki bagian dalam. Kedua adalah menendang dengan kekuatan tenaga yang keras diperoleh dari tendangan kaki bagian dalam atau punggung kaki.<sup>35</sup>

#### **4) Throw in**

Lemparan kedalam dalam permainan sepakbola adalah salah satu cara untuk memulai kembali permainan. Sebuah lemparan ke dalam diberikan kepada lawan pemain yang terakhir kali menyentuh bola ketika seluruh bola melewati garis, baik di tanah atau di udara.<sup>36</sup> Lemparan kedalam terjadi jika bola keluar dari lapangan permainan, tentunya dari sisi lapangan.

Ada dua jenis lemparan ke dalam yang biasa dikenal dalam dunia sepakbola, lemparan jarak dekat dan lemparan jarak jauh.

##### **a) Lemparan jarak dekat**

Anda mungkin bisa saja berdiri di tepi lapangan, tentu saja di luar garis pembatas secara statis. Untuk menciptakan momentum dan tenaga dorong lemparan, anda bisa melakukannya dengan mengayunkan tubuh atas dan lengan dari belakang ke depan.

##### **b) Lemparan jarak jauh**

Anda mungkin perlu berlari untuk menciptakan momentum dan membangun tenaga lemparan sebelum berhenti di tepi lapangan untuk melemparkan bola.<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup><http://www.anneahira.com/teknik-menendang-bola-dalam-sepak-bola.htm>. diakses pada hari minggu tanggal 8 desember 2013. Pukul 00.32 WIB

<sup>36</sup>FIFA *Laws of the game*. *Op.cit*, hal.48

<sup>37</sup><http://www.menshealth.co.id/fitnes.latihan/gerakan.sempurna/lemparan.kuat>. diakses pada hari minggu 8 desember 2013 pada pukul 00.47 WIB

Dalam melakukan lemparan kedalam, ada beberapa prosedur yang harus dilakukan oleh pemain yang melakukan lemparan kedalam seperti di bawah ini :

- (1) Menghadap lapangan permainan
- (2) Bagian kaki masing-masing berada di atas garis atau berada di tanah di luar garis sentuh
- (3) Tahan bola dengan kedua tangan
- (4) Memberikan bola dari belakang dan diatas kepalanya
- (5) Memberikan bola dari titik dimana dia meninggalkan lapangan permainan<sup>38</sup>

Lemparan kedalam jika dilakukan dengan tepat bisa menciptakan peluang yang besar untuk terjadi gol dalam sebuah permainan sepakbola.

### **5) Kick Off**

*Kick off* adalah cara untuk memulai atau merestart permainan. *Kick off* dilakukan pada beberapa hal berikut :

- (1) Pada saat memulai pertandingan
- (2) Setelah gol terjadi
- (3) Pada saat memulai pertandingan dibabak kedua
- (4) Pada awal setiap periode perpanjangan waktu<sup>39</sup>

Gol bisa tercipta langsung dari *kick off*. Namun jarang sekali seorang pemain menciptakan gol langsung dari *kick off*. *Kick off* merupakan tanda dimulainya sebuah pertandingan. *Kick off* juga dilakukan ketika sebuah tim

---

<sup>38</sup>FIFA *Laws of the game*. Op.cit., hal. 48

<sup>39</sup>FIFA *Laws of the game*. Op.cit., hal. 30

mencetak gol dan untuk memulai kembali permainan dilakukan dengan *kick off*. Selain itu *kick off* juga digunakan untuk memulai babak kedua dan periode perpanjangan waktu dalam sebuah pertandingan.

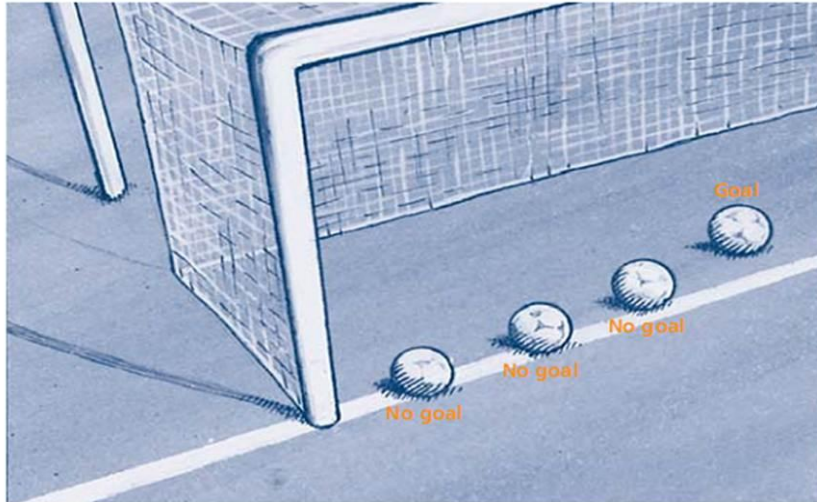
### **B. Gol Kemasukan**

Dalam permainan sepakbola mencetak gol merupakan hal yang paling ditunggu, terutama oleh kedua tim yang bertanding. Tujuan dalam permainan sepakbola adalah bagaimana setiap tim yang bertanding bisa memenangkan pertandingan. Untuk bisa memenangkan pertandingan tentunya tim yang bertanding harus mampu mencetak gol lebih banyak dari lawannya. Untuk bisa memenangkan pertandingan sebuah tim juga harus bisa mempertahankan gawangnya supaya tidak kebobolan.

Sebuah gol dianggap telah terjadi dan sah jika bola seluruhnya telah melewati garis gawang lawan, dan masuk ke dalam area yang dibatasi oleh dua tiang dan sebuah mistar horisontal dibagian atasnya atau yang disebut sebagai gawang.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup>Nugaraha Andi Cipta. *Op.cit.*,hal. 67



Gambar 22 : Posisi bola ketika gol  
 Sumber : FIFA *Laws of the Game*. Hal 35

Pada gambar 22 merupakan posisi bola ketika terjadi gol dan tidak terjadi gol. Gol dinyatakan sah ketika semua bagian bola melewati garis gawang. *Goal* atau dalam bahasa Indonesia disebut gol adalah peristiwa masuknya bola ke dalam gawang. Dalam beberapa cabang olahraga yang mengenal istilah ini adalah sepak bola, hoki es, hoki lapangan, polo air, dan bola tangan.<sup>41</sup>

Dari beberapa uraian di atas bisa disimpulkan bahwa gol adalah sebuah peristiwa dimana seluruh bagian bola masuk ke dalam gawang. Setiap tim yang berhasil mencetak gol secara otomatis akanmendapatkan poin satu.

<sup>41</sup><http://nuepoel.wordpress.com/tag/asal-usul-kata-goal-dalam-sepakbola/>. Diakses pada hari sabtu tanggal 7 desember 2013. Pada pukul 16.16 WIB



Tabel 2 tindakan bagaimana gol tercipta  
 Sumber : *Technical report and statistics FIFA World Cup South Africa 2010*

## How the goals were scored

Group matches (48 matches)	101
<b>From open play</b>	<b>78</b>
Combination play	20
Wing play	21
– on left side	(9)
– on right side	(12)
Defence-splitting pass	7
Diagonal ball into penalty area	5
Solo effort	4
Exceptional finish	3
Defensive error	3
Rebound	13
Own goal	2
<b>From set pieces</b>	<b>23</b>
After a corner kick	4
– left side	(2)
– right side	(2)
Direct from a free kick	4
Following a free kick	7
Penalty	7
Throw-in	1
<b>Shots</b>	<b>76</b>
<b>Headers</b>	<b>16</b>
<b>Penalties</b>	<b>7</b>
<b>Own goals</b>	<b>2</b>

Dari tabel 2, FIFA meninjau beberapa tindakan bagaimana gol terjadi melalui *Open Play, Set Pieces, Shots, Headers, Penalties, Own Goals*.

Tabel 3 Pencetak Gol

Sumber : *Technical report and statistics FIFA World Cup South Africa 2010*

## Who scored the goals

Group matches (48 matches)	101
– Strikers	56
– Midfielders	33
– Defenders	10
– Own goals	2

Dari tabel 3 bisa disimpulkan bahwa pencetak gol digolongkan menjadi 4 yaitu *striker, midfielder, defender dan own goal*.

Tabel 4 waktu terjadinya gol

Sumber : *Technical report and statistics FIFA World Cup South Africa 2010*

## When the goals were scored

Group matches (48 matches)	101
– 1 <sup>st</sup> to 15 <sup>th</sup> minute:	10
– 16 <sup>th</sup> to 30 <sup>th</sup> minute:	17
– 31 <sup>st</sup> to 45 <sup>th</sup> minute:	15
– 46 <sup>th</sup> to 60 <sup>th</sup> minute:	16
– 61 <sup>st</sup> to 75 <sup>th</sup> minute:	15
– 76 <sup>th</sup> to 90 <sup>th</sup> minute:	28

Pada tabel 4 FIFA membagi waktu terjadinya gol per 15 menit. Menit ke 1 sampai menit ke 15, menit ke 16 sampai menit ke 30, menit ke 31

sampai menit ke 45, menit ke 46 sampai menit ke 60, menit ke 61 sampai menit ke 75, menit ke 76 sampai menit ke 90.

Tabel 5 Tempat terjadinya gol

## Where the goals were scored from

Group matches (48 matches)	101
– Inside the goal area	22
– Inside the penalty area	56
– Outside the penalty area	16
– Penalties	7

Sumber : *Technical report and statistics FIFA World Cup South Africa 2010*

Pada tabel 5, FIFA membagi tempat terjadinya gol menjadi 4 yaitu *Inside the goal area, Inside the Penalty area, Outside the penalty area, Penalty.*

Dalam pertandingan sepakbola ada gol memasukan dan gol kemasukan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan berkaitan dengan gol memasukan, tentunya mengenai tanggung jawab seorang penyerang ketika akan mencetak gol. Berkaitan dengan mencetak gol, pemain yang bertugas untuk mencetak gol dalam sebuah tim adalah seorang *striker* atau penyerang. Namun dalam kenyataanya banyak penyerang yang gagal mencetak gol sehingga timnya tidak mampu meraih kemenangan atau bahkan kalah dalam sebuah pertandingan. Lalu apa yang menyebabkan

penyerang gagal mencetak gol, berikut beberapa hal yang menyebabkan seorang penyerang gagal mencetak gol menurut AFC:

- (1) Tidak mengambil tanggung jawab
- (2) Kurangnya ketahanan, pencetak gol yang baik tidak terpengaruh dengan beberapa peluang yang hilang
- (3) Tidak waspada terhadap peluang- ingat, lima kali *shooting*=satu gol
- (4) Teknik yang tidak tepat
- (5) Timing lari yang jelek
- (6) Visi dan pandangan yang terbatas
- (7) Takut bertarung secara fisik
- (8) Ambisi yang tidak realistis
- (9) Kurangnya tindakan kecepatan kaki dan kecepatan di atas lapangan
- (10) Proses berpikir yang lambat

Untuk bisa menjadi pencetak gol yang handal tentunya harus menghindari hal tersebut. ketika berbicara tentang gol, tentunya tidak hanya sekedar membicarakan bagaimana cara mencetak gol atau menjadi pencetak gol yang handal. Sebuah tim perlu mengantisipasi terjadinya gol pada gawangnya sendiri. Berikut beberapa hal yang harusnya ditakuti oleh seorang penjaga gawang dan pemain bertahan.

Yang harus diwaspadai oleh seorang penjaga gawang adalah:

- (1) *Shooting* kuat ke gawang diseberang tubuh penjaga gawang
- (2) Rendah, yang cenderung menyilang ke 8/10 yard dari gawang
- (3) Umpan silang tinggi ke pos area belakang
- (4) *Set play*, terutama *corner* pos depan, pinalti dan tendangan bebas langsung
- (5) Dengan kuat usaha mencetak gol yang samar-samar

- (6) Rekan satu tim membuat kontak dengan bola sambil menghadap kiper mereka sendiri<sup>42</sup>

Kemampuan seorang penjaga gawang dan komunikasi menjadi sangat penting untuk bisa mengantisipasi beberapa hal tersebut, berikut beberapa hal yang harus diwaspadai oleh seorang pemain bertahan:

- (1) Membiarkan lawan menguasai bola di garis pertahanan ketiga
- (2) Bola dimainkan di belakang mereka atau antara mereka dan penjaga gawang
- (3) Lawan lari melewati mereka dengan bola
- (4) *Set play* pada saat bertahan, seperti *free kick* dan *corner*
- (5) Adanya *cut back*, *one-two*
- (6) Upaya mengejutkan ke gawang oleh lawan<sup>43</sup>

Hal diatas harus bisa diantisipasi oleh barisan pertahanan sebuah tim, terutama oleh penjaga gawang dan pemain bertahan jika tidak ingin terjadi gol.

## 2. Hakikat Klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta (UNJ)

### a. Anggota

Orang yang menjadi bagian atau yang termasuk dalam suatu golongan atau organisasi. Orang yang dimaksud di atas adalah mahasiswa yang tergabung dan terdaftar dalam klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta. Mayoritas dari anggota klub sepakbola adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan, tetapi tidak sedikit pula dari Fakultas lain yang ada di Universitas Negeri Jakarta.

---

<sup>42</sup>*ibid*, hal. 61

<sup>43</sup>*ibid*, hal. 61

Mahasiswa yang berawal hanya sekedar menyalurkan hobi bermain sepakbola mengikuti latihan, mereka juga bisa menjadikan sepakbola menjadi sebuah pekerjaan di masa depan.

Menurut Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta, Anggota di dalam klub sepakbola terbagi menjadi tiga yaitu :

1. Anggota Aktif adalah anggota klub sepakbola yang mengikuti secara rutin selama empat semester kegiatan klub sepakbola dan masih berstatus sebagai mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.
2. Anggota Pasif adalah anggota klub sepakbola yang pernah mengikuti kegiatan klub sepakbola dan belum melakukan perpindahan cabang olahraga yang ada dilingkungan kampus Universitas Negeri Jakarta dan juga masih bertsatus mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.
3. Anggota Kehormatan adalah alumni Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta yang masih turut berpartisipasi dalam melatih dan mengikuti latihan di Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta.

Adapun hak dan kewajiban anggota Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta :

1. Hak anggota klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta :
  - a. Mempunyai hak pilih dan dipilih.
  - b. Berhak menjadi pemain atau mengikuti latihan sepakbola.

c. Berhak mengajukan saran dan pendapat kepada pengurus klub sepakbola UNJ.

2. Kewajiban anggota :

a. Anggota wajib mematuhi semua ketentuan dalam anggaran dasar dan anggaran rumah tangga klub sepakbola UNJ, maupun aturan lainnya yang telah ditetapkan oleh klub sepakbola UNJ secara syah.

b. Berpartisipasi pada semua kegiatan klub sepakbola UNJ.

c. Mempertahankan dan menjunjung tinggi nama baik klub sepakbola UNJ.<sup>44</sup>

**b. Klub Sepakbola**

Klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta didirikan pada tahun 1982 yang dulu masih bernama Institut Keguruan Ilmu Pendidikan (IKIP) Jakarta. Klub Sepakbola didirikan berdasarkan kehendak dan kebutuhan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dalam rangka penyaluran minat dan bakat di cabang olahraga sepakbola. Adapun beberapa tujuan didirikannya klub sepakbola :

1. Tujuan Umum

Membentuk dan mewujudkan potensi SDM yang ada pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang bejiwa Pancasila.

---

<sup>44</sup>Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta, Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga, (Jakarta : 1982), h.1

## 2. Tujuan Khusus

- a. Membina dan meningkatkan prestasi sepakbola Universitas Negeri Jakarta.
- b. Menjadikan mahasiswa klub sepakbola UNJ yang sehat jasmani dan rohani serta berjiwa sportif.
- c. Mengembangkan mahasiswa dalam berorganisasi.

Adapun beberapa kewajiban dari klub sepakbola itu sendiri :

1. Mengadakan proses latihan dan penyampaian transfer ilmu dalam rangka meningkatkan prestasi klub sepakbola yang dilaksanakan secara sistematis berkesinambungan kepada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.
2. Mengadakan dan mengikuti kegiatan atau kejuaraan baik yang bersifat intern dan ekstern.
3. Meningkatkan peran serta mahasiswa Universitas Negeri Jakarta khususnya anggota klub sepakbola dalam melaksanakan roda organisasi klub yang berhubungan dengan dunia kemahasiswaan ataupun dunia kemasyarakatan.
4. Mengupayakan pemberian penghargaan kepada anggota klub sepakbola yang berprestasi.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> *Ibid.*, h.h.2-3



Dengan demikian klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta adalah merupakan organisasi olahraga kemahasiswaan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta yang memiliki jumlah anggota paling banyak peminatnya. Dikarenakan setiap mahasiswa baru yang ingin masuk Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta jumlah kuota paling banyak peminatnya adalah mereka yang minat bakatnya sepakbola. Banyak prestasi yang sudah di raih klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta dengan hasil memuaskan baik dari pembina sampai anggota klub itu sendiri. Mulai dari sepakbola putra-putri maupun futsal putra-putri. Tidak sedikit mahasiswa yang berasal dari luar Fakultas Ilmu Keolahragaan, bahkan dari luar Universitas pun ada yang bergabung mengikuti sesi latihan.

### **3. Hakikat Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran CUP 2015**

Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran Cup 2015 adalah kejuaraan sepakbola yang diselenggarakan oleh Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran (USBU), kejuaraan ini pertama kali diadakan pada tahun 2015 yang diikuti oleh 16 peserta dari seluruh Universitas di Indonesia.

Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran Cup 2015 adalah turnamen skala nasional yang mempertandingkan dua cabang

olahraga dalam dua kategori, yaitu sepakbola putra dan futsal putra. Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran Cup 2015 dalam penyelenggaraannya mendapatkan izin dari Pengda PSSI Jawa Barat, Kepolisian Republik Indonesia dan Universitas Padjadjaran. Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran bekerjasama dengan beberapa pihak sponsor yang membantu terselenggaranya Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran (USBU) Cup 2015.

a. Maksud dan Tujuan

Penyelenggaraan Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran (USBU) Cup 2015 bertujuan untuk :

- 1) Sebagai wahana evaluasi program latihan yang telah dilaksanakan.
- 2) Sebagai tolak ukur kemampuan dan prestasi bagi mahasiswa khususnya dalam cabang olahraga sepakbola.
- 3) Sebagai salah satu wadah untuk membentuk karakter mahasiswa melalui olahraga khususnya sepakbola.
- 4) Peraturan pertandingan khusus invitasi ini dibuat untuk mengatur penyelenggaraan pertandingan guna terwujudnya pertandingan yang berkualitas, tertib dan lancar.

b. Sistem Pertandingan

Dibabak penyisihan waktu memakai 2 x 35 menit dan dibabak perempat final, semi final dan final waktu memakai 2 x 45 menit. Apabila terjadi hasil seri akan dilanjutkan dengan perpanjangan waktu 2 x 15 menit. Dan apabila terjadi hasil seri hingga babak perpanjangan waktu maka akan dilakukan adu pinalti, hingga mendapatkan pemenang. Toleransi keterlambatan tim adalah 15 menit.

c. Bagan Pertandingan

Pembagian Grup

Grup A	Grup B	Grup C	Grup D
UNPAD	UPI	UNINUS	UMJ
UNJ	UNSIL	STKIP PAS	UNIGAL
WIDYATAMA	IKOPIN	UNJANI	IPDN
NURTANIO	UNSIKA	UNIKOM	UIN BDG

Tabel 6 pembagian Grup

Sumber : Peraturan khusus pertandingan UKM sepakbola

Universitas Padjadjaran Cup 2015

#### Perempat Final

1. UNJ Vs UNSIL
2. UNINUS Vs UMJ
3. UPI Vs UNPAD
4. UNIGAL Vs UNIKOM

#### Semi Final

1. UNSIL Vs UMJ
2. UPI Vs UNIGAL

#### Perebutan Juara 3

UNSIL Vs UNIGAL

#### Final

UMJ Vs UPI

#### d. Tata Cara Protes

1. Protes dilakukan oleh kapten tim setelah pertandingan selesai pada berita acara pertandingan secara tertulis, dilengkapi dengan uang protes sebesar Rp.1.500.000,-. Penyerahan uang protes menjadi hak panitia, apapun hasil dari keputusan dari protes tersebut.
2. Protes akan ditindak lanjuti oleh panita dalam batas waktu selambat-lambatnya 24 jam. Kemudian akan diproses sesuai

peraturan dan protes kepada panitia disertai alasan dan bukti yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>46</sup>

## **B. Kerangka Berfikir**

*Sport science* dalam era sepakbola *modern* tidak dapat dipisahkan. Salah satu bagian dari *sport science* adalah analisis pertandingan. Namun menganalisa sebuah pertandingan tidak hanya sekedar mengikuti *trend* sepakbola *modern*. Menganalisa sebuah pertandingan sangat penting jika ingin berprestasi secara optimal. Hal ini yang belum di kembangkan dengan baik oleh klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta. Peran tim analisis di tim sepakbola Universitas Negeri Jakarta dirasa sangat penting untuk memperbaiki performa klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta di setiap turnamen yang di ikuti.

Menganalisis sebuah pertandingan bisa dilakukan oleh pelatih maupun tim netral, menganalisis pertandingan juga bisa dilakukan dengan menggunakan komputer. Semua bentuk analisis pertandingan bisa digunakan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Menganalisis sebuah pertandingan bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan lawan yang akan dihadapi. Namun analisis pertandingan juga bisa digunakan untuk mengevaluasi kinerja tim dalam sebuah pertandingan. Hal ini bertujuan agar kelemahan serta kekurangan yang ada di tim pada saat pertandingan bisa

---

<sup>46</sup>Peraturan khusus pertandingan opening dan gathering sepakbola USBU CUP tahun 2015

diperbaiki dan dievaluasi di latihan. Hal ini seharusnya bisa diterapkan oleh Klub Sepkbola Universitas Negeri Jakarta.

Dalam pertandingan melawan Universitas Siliwangi, klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta lebih dominan menguasai bola, dan peluang yang di hasilkan lebih banyak di bandingkan dengan Universitas Siliwangi. Namun hasil akhir kompetisi Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran CUP 2015 hanya menempatkan Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta sampai di babak perempat final. Tentunya hasil ini bukan hasil yang diharapkan, Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta harusnya bisa mendapatkan hasil yang lebih baik lagi. Ini yang harus kita cermati bersama, bahwa tim yang memiliki organisasi menyerang baik belum tentu menjadi juara, tetapi tim yang lebih efektif yang bisa menjadi pemenang. Pemahaman dan wawasan tentang sepakbola juga penting dimiliki oleh pelatih dan pemain agar organisasi menyerang yang di inginkan dapat berjalan baik di lapangan.

Kurang optimalnya Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta dalam menganalisis setiap pertandingan di kompetisi Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran CUP 2015 menjadi salah satu penyebabnya. Dengan menganalisis lebih mendalam setiap pertandingan seharusnya Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta bisa mengetahui kelemahan dan kelebihan lawan yang akan dihadapi, sehingga Klub

Sepakbola Universitas Negeri Jakarta bisa mempersiapkan taktik dan strategi apa yang akan digunakan nanti. Disamping itu kinerja tim dalam setiap pertandingan bisa dievaluasi dengan menganalisis pertandingan tersebut. Banyak hal yang bisa dianalisis dalam sebuah pertandingan salah satunya organisasi *offense*.

Sistem bermain merupakan kerangka atau organisasi awal sebuah tim dengan masing-masing tugas dari setiap posisinya. Sistem bermain adalah organisasi awal sebuah tim dalam melakukan taktik dan strategi bermain, dalam sistem bermain berisi formasi dimana setiap formasi memiliki kerangka yang berbeda dari setiap formasinya dengan tugasnya masing-masing pada setiap posisinya. Formasi dengan 3 bek sejajar tentu berbeda dengan 4 bek sejajar dalam hal tugas pada saat bermain. Dari sistem bermain nanti akan muncul organisasi *defense* dan *offense*. Kedua hal ini menjadi sangat penting, karena dalam permainan sepakbola ada 2 hal yang dilakukan oleh sebuah tim dalam bermain, yaitu menyerang dan bertahan.

Dalam organisasi *offense* ada tiga yaitu *build up attack*, *fast break* dan *counter attack*. Dari kesemua bentuk taktik *offense* tersebut bisa digunakan secara bersama-sama. Namun dari semuanya itu akan ada bentuk taktik dan strategi *offense* yang akan dominan digunakan dalam setiap pertandingannya. Sehingga nanti akan didapat karakteristik bermain dari tim tersebut. Diharapkan dengan analisis *offense* ini Klub Sepakbola Universitas Negeri

Jakarta mampu memperbaiki kinerja permainannya dan mendapatkan hasil yang maksimal di kompetisi USBU CUP tahun depan.