

BAB II

KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kerangka Teoretis

1. Hakekat Keputusan

Manusia adalah makhluk pembuat keputusan (*decision-making man*), pengambil keputusan, penentu atas sebuah pilihan dari sejumlah pilihan. Seperti halnya seorang wasit yang dituntut harus selalu membuat dan mengambil keputusan pada saat bertugas memimpin suatu pertandingan.

Menurut James A.F. Stoner, keputusan adalah pemilihan di antara berbagai alternatif. Definisi ini mengandung tiga pengertian, yaitu: (1) ada pilihan atas dasar logika atau pertimbangan; (2) ada beberapa alternatif yang harus dipilih salah satu yang terbaik; dan (3) ada tujuan yang ingin dicapai dan keputusan itu makin mendekati pada tujuan tersebut. Pengertian keputusan yang lain dikemukakan oleh Prajudi Atmosudirjo bahwa keputusan adalah suatu pengakhiran daripada proses pemikiran tentang suatu masalah dengan menjatuhkan pilihan pada suatu alternatif.¹

Seorang wasit harus tahu konsekuensi dari suatu keputusan yang diambil, karena ketidaktahuan bagaimana seharusnya sebuah keputusan diambil dapat menghantarkan kita pada dua konsekuensi: baik atau buruk. Definisi keputusan seperti yang dikutip dalam Wikipedia Indonesia menjelaskan mengenai:

¹<http://definisiwirausahamenurutahli.blogspot.com/2012/11/jenis-jenis-keputusan-definisi.html>. diakses pada hari minggu, 9 Juni 2013 pukul 21.18 WIB

Keputusan adalah suatu reaksi terhadap beberapa solusi alternatif yang dilakukan secara sadar dengan cara menganalisa kemungkinan-kemungkinan dari alternatif tersebut bersama konsekuensinya. Setiap keputusan akan membuat pilihan terakhir, dapat berupa tindakan atau opini.²

Jadi keputusan dapat diartikan suatu tindakan akhir dari pemikiran tentang suatu masalah untuk memilih suatu alternatif. Maka wasit mempunyai keputusan untuk suatu kejadian didalam lapangan, wasit dituntut untuk mengambil keputusan yang tepat. Wasit harus berpikir cepat untuk mengambil keputusan setelah melihat kejadian didalam lapangan, wasit juga harus dekat dengan kejadian untuk mempermudah mengambil keputusan.

Pengambilan keputusan yang dilakukan oleh wasit pada dasarnya dilandasi oleh peraturan permainan (*Laws of the Game*). Oleh karena itu, komisi wasit Pengurus Provinsi (Pengprov) PSSI DKI Jakarta mengungkapkan dalam pengambilan keputusan yang dilakukan oleh wasit harus dilakukan berdasar pada beberapa hal berikut ini:

- a) Tegas dan tidak ragu-ragu.
- b) Tepat, dalam arti sesuai waktunya dan situasi atau kondisinya.
- c) Benar, dalam arti sesuai dengan peraturan.
- d) Adil, dalam arti tidak berpihak pada salah satu tim.
- e) Tidak salah sasaran.

² <http://id.wikipedia.org/wiki/Keputusan>. diakses pada hari minggu, 9 Juni 2013 pukul 21.20 WIB

Keputusan yang diambil oleh wasit dalam setiap pertandingan sepakbola adalah bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat, hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh komisi wasit Pengprov PSSI Jawa Barat, yaitu:

- a) Keputusan yang diambil mengenai fakta-fakta yang berkaitan dengan permainan adalah mutlak, dan tidak dapat diganggu gugat, dan keputusan wasit hanya bisa diubah asalkan permainan tersebut belum dimulai kembali, dan atau permainan telah selesai.
- b) Keputusan wasit yang bersifat teknis yang dijatuhkan pada suatu pertandingan tidak dapat dirubah oleh siapapun.
- c) Keputusan sah tidaknya suatu pertandingan hanya ditetapkan oleh wasit penilai terhadap wasit.
- d) Penilaian terhadap wasit adalah wewenang pengawas pertandingan.³

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa wasit dalam pengambilan keputusannya adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat. Setiap keputusan yang telah diambil, harus dapat dipertanggung jawabkan dan selalu berdasar kepada peraturan yang berlaku. Dengan demikian, setiap keputusan yang diambil dapat diterima oleh kedua belah pihak yang bertanding, dan menjadikan pertandingan berjalan dengan lancar.

Keputusan-keputusan wasit dalam memimpin jalannya pertandingan antara lain adalah memutuskan gol, *throw in*, *corner kick*, *goal kick*, *offside*, dan pelanggaran.

³ Skripsi, Afwan Abdul Gofur. Hubungan Antara Keputusan Wasit dengan Performa Atlet pada Saat Bertanding Sepakbola. (Bandung: FPOK UPI, 2013) h.12

2. Hakekat Wasit

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia wasit adalah penentu, pemimpin (dalam pertandingan sepak bola, bola voli, dan sebagainya).⁴ Wasit dalam memimpin pertandingan adalah sebagai seorang yang berdiri sendiri (otonom). Diberi kekuasaan menjatuhkan hukuman dengan tidak boleh protes.⁵

Wasit adalah penengah atau pemisah, petugas atau pemimpin pertandingan, panitia hakim yang memberi keputusan terakhir, apabila suatu persoalan tidak dapat diselesaikan oleh wasit.⁶ Wasit adalah penengah atau pengadil didalam lapangan apabila ada suatu masalah, dengan adanya wasit pertandingan akan lebih menarik.

Wasit dalam permainan sepakbola, memberikan kontribusi terhadap permainan yang jujur, adil, dan permainan yang sehat. Wasit harus bertindak sebagai pengadil yang baik, tegas, dan harus menerapkan peraturan yang ada dengan tepat, tegas dan cakap. Wasit yang profesional memiliki administrasi yang baik. Hal tersebut sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan oleh induk organisasi olahraga sepakbola, seperti halnya PSSI sebagai induk

⁴ Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia(Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2007)h.1270

⁵ Soekatamsi, Permainan Besar 1 Sepak Bola(Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992)h.9

⁶Tim Penelitian dan Penyusunan Istilah Olahraga, Kamus Istilah Olahraga(Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah Pemuda dan Olahraga, 1979)h.123

organisasi sepakbola di Indonesia. Adapun persyaratan tersebut diungkapkan dalam peraturan PSSI yaitu sebagai berikut:

1. Lulus kursus atau penataran wasit mulai dari lisensi C3 (Pengurus Cabang atau PENG CAB), C2 (Pengurus Daerah atau PENG DA), dan C1 (NASIONAL).
2. Usia minimal 16 tahun, dan maksimal 46 tahun.
3. Pendidikan minimal SLTA.
4. Sehat Jasmani dan Rohani (Tes kesehatan jasmani ditentukan dengan Cooper Test dan Physical Fitness Test).
5. Ramah dan Tegas.
6. Menguasai dan memahami peraturan permainan sepakbola.

Seorang wasit tidak hanya dituntut memiliki pengetahuan tentang peraturan, namun, dituntut memiliki kemampuan untuk memahami peraturan permainan, kemampuan memimpin pertandingan, ketegasan dalam menerapkan peraturan, berjiwa adil, serta harus memiliki kemampuan fisik yang prima, gerak yang lincah, gesit, dan penglihatan yang jeli.

Jadi wasit adalah pemimpin, pengadil dan penengah dalam suatu pertandingan, dengan adanya wasit bertujuan untuk menyelesaikan masalah dalam pertandingan. Wasit dituntut untuk adil tanpa memihak salah satu tim. Dengan adanya wasit dapat membuat jalannya pertandingan lebih menarik.

Pemahaman tentang peraturan permainan mutlak harus dimiliki oleh seorang wasit. Dengan pemahaman yang baik, wasit akan mampu menerapkan suatu keputusan yang tepat, cepat dan cermat, sehingga tidak

ada salahsatu pihak yang merasa dirugikan. Banyak kasus buruk tentang persepakbolaan di negara kita yang akar masalahnya dimulai dari keputusan wasit yang dianggap merugikan salah satu pihak. Oleh karena itu, pemahaman terhadap peraturan permainan menjadi penting bagi wasit, dengan tujuan agar wasit dapat memimpin pertandingan dengan baik. Menurut Mulyana Sobandi mengungkapkan mengenai:

Keadaan wasit pada waktu memimpin suatu pertandingan sangatlah riskan terhadap pengambilan keputusan mengenai aturan-aturan permainan, oleh karena itu wasit diupayakan untuk memahami aturan permainan dengan sangat baik, bahkan di luar kepala.⁷

Oleh karena itu harus ada pengamatan atau *survey* tentang pemahaman peraturan permainan kepada para wasit yang ada. Hal ini sebagai bukti nyata tentang keadaan wasit yang ada dan siap untuk ditugaskan dalam memimpin suatu pertandingan.

Dari aspek psikologi, wasit harus memiliki kesehatan rohani dan kemampuan emosional yang baik. Kemampuan emosional sangat berperan terhadap kecakapan, ketegasan wasit dalam mengambil sebuah keputusan, di mana wasit yang memiliki kemampuan emosional yang baik, akan mampu

⁷ Skripsi, Dinan Lazuardi. Keputusan Wasit Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola Waktu Memimpin Pertandingan Kompetisi Liga Djarum Indonesia. (Bandung: FPOK UPI, 2006) h.7

mengambil sikap dan keputusan dengan tenang, tepat, dan tidak tergesa-gesa. Keputusan seorang wasit tidak boleh terpengaruh oleh keadaan sekitar, baik pengaruh yang ditimbulkan oleh pemain, penonton, pelatih dan *official*.

A. Tugas dan Kewenangan Wasit Sepakbola

Setiap pertandingan sepakbola resmi yang ada dilingkungan PSSI, haruslah dipimpin oleh wasit yang ditunjuk oleh pengurus pusat PSSI, pengurus daerah atau provinsi, maupun perserikatan menurut tingkatannya. Kewenangan seorang wasit pada saat memimpin pertandingan adalah mutlak dalam menegakan peraturan pertandingan, peraturan permainan dimana dia ditugaskan. Menurut peraturan permainan (*Laws of The Game*) sepakbola FIFA tugas dan kewenangan wasit adalah sebagai berikut:

- a. Menegakan peraturan permainan
- b. Memimpin pertandingan bekerjasama dengan asisten wasit, dan bila diperlukan dengan ofisial keempat.
- c. Membuat keputusan
- d. Bertindak sebagai pencatat waktu (time Keeper)
- e. Memberikan hukuman (atas pelanggaran), dan menjalankan tindakan disiplin (kartu kuning dan kartu merah) terhadap pemain.
- f. Membuat dan menyerahkan laporan pertandingan kepada pejabat berwenang.⁸

Keputusan wasit pada saat di lapangan adalah final, hal ini tercantum dalam peraturan permainan FIFA yaitu:

⁸ *Laws of The Game, Peraturan Permainan FIFA.* (Jakarta: PSSI, 2010)h.32

Keputusan wasit mengenai fakta-fakta yang berkaitan dengan permainan adalah mutlak (final). Wasit hanya dapat merubah keputusannya apabila menyadari bahwa keputusan yang ditetapkan sebelumnya tidak benar atau menurut pendapatnya, berdasarkan saran asisten wasit keputusan tersebut perlu dirubah, asalkan permainan belum dimulai kembali atau pertandingan belum berakhir.⁹

Dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan, bahwa segala bentuk keputusan yang diambil oleh wasit pada saat pertandingan merupakan keputusan final dan tidak dapat diubah kembali oleh pihak manapun. Dalam menjalankan tugasnya pada saat memimpin pertandingan, seorang wasit dibantu oleh dua orang asisten wasit serta official keempat atau disebut juga wasit cadangan.

Sesuai dengan peranannya, wasit memegang peranan penting pada setiap pertandingan agar berjalan dengan lancar sesuai dengan peraturan dan dapat berakhir dengan baik. Tidak sedikit kasus kacaunya suatu pertandingan disebabkan oleh tidak dijungjungnya sikap *fair play* dalam pertandingan, baik dilakukan oleh pemain, penonton, ataupun wasit sebagai pengadil dilapangan.

Wasit harus memahami peraturan permainan salah satu penunjang penampilannya dilapangan, dengan memahami peraturan permainan wasit akan lebih percaya diri dan dapat mengendalikan pertandingan. Bila wasit tidak memahami peraturan permainan ada kemungkinan besar keputusan-keputusannya kurang tepat, yang akhirnya akan banyak protes atau

⁹ *Ibid. h.34*

ketidaknyamanan dalam pertandingan. Bahkan bisa terjadi kekerasan kepada wasit akibat jalannya pertandingan yang kurang kondusif.

Dalam penugasan wasit untuk memimpin pertandingan diatur oleh Inspektur Wasit, Inspektur Wasit tidak asal memilih wasit untuk memimpin suatu pertandingan tapi juga melihat raport dari setiap wasit. Pengawas Pertandingan yang menilai wasit dalam memimpin pertandingan.

Di dalam Laporan Pengawas Pertandingan PSSI (Form B) No.3 ada penilaian-penilaian wasit, sebagai berikut:

A. Kecakapan Pribadi

A1. Kepribadian

Tegas; Tidak tegas; Ragu-ragu; Terpengaruh oleh penonton umumnya dalam hal sulit; Terpengaruh oleh para pemain; Adil (tidak memihak).

A2. Kesegaran Jasmani

Lamban atau cepat mengikuti permainan; Baik atau lemah daya tahan.

B. Kemampuan Mewasiti

B1. Penafsiran dan Pengetrapan dari Peraturan

Pengetrapan dari makna peraturan permainan; Membedakan antara sengaja dan tidak sengaja bermain/berbahaya/kasar; Aturan pemberian keuntungan.

B2. Penampilan dari Tugasnya

Memperhatikan sampai hal yang kecil; Sistem diagonal; Kerjasama dengan *Assisten Wasit* dan Wasit cadangan; Keputusan yang tepat/benar; Pemakaian pluit; Isyarat yang jelas dan tepat waktu.

B3. Kepatuhan dan Pendalihan

Kelakuan tidak sopan atau kekerasan dan pengusiran.

Peraturan permainan sepakbola mutlak harus dipahami dan dilaksanakan oleh setiap wasit dan pemain ataupun orang yang terlibat dalam pertandingan sepakbola. Peraturan permainan, merupakan peraturan yang mengatur segala hal yang ada dan terjadi dilapangan. Peraturan permainan untuk pertandingan resmi tidak dapat diganggu gugat ataupun dirubah, karena peraturan ini mutlak harus sesuai dengan apa yang telah ditentukan oleh FIFA sebagai induk organisasi sepakbola sedunia.

Pada Peraturan Permainan nomer 10 menjelaskan tentang cara mendapatkan angka dalam permainan sepak bola adalah dengan cara mencetak gol. Gol tercipta apabila bola sepenuhnya melewati garis gawang, diantara kedua tiang gawang dan di bawah mistar gawang, asalkan sebelum itu tidak terjadi pelanggaran terhadap peraturan permainan yang dilakukan oleh tim yang memasukkan gol. Seperti yang terlihat di gambar 2.2.



Gambar 2.1: Gol tercipta

Sumber: www.fifa.com

(Diakses Tanggal 10 Juni 2013. Pukul 18:05)

Tidak jarang dalam sebuah pertandingan terjadi banyak sekali pelanggaran. Pelanggaran yang terjadi di dalam sebuah pertandingan pasti ada sanksinya, mulai dari tendangan bebas langsung, tendangan bebas tidak langsung maupun tendangan penalti, itu semua tergantung dari dimana dan keras atau tidaknya pelanggaran itu terjadi.

Tak jarang pemain yang melakukan pelanggaran dapat diganjar kartu oleh wasit, baik itu kartu kuning maupun kartu merah. Kartu kuning dipergunakan untuk mengkomunikasikan bahwa seorang pemain, pemain pengganti atau pemain yang digantikan telah diberikan peringatan. Sedangkan kartu merah dipergunakan untuk mengkomunikasikan bahwa seorang pemain, pemain pengganti atau pemain yang digantikan telah diusir

dari perandingan, Peraturan Permainan nomer 12 pelanggaran dan kelakuan tidak sportif menerangkan semua tentang itu.

Pada Peraturan Permainan 13 tendangan bebas dalam permainan sepak bola diberikan setelah terjadi pelanggaran sebelumnya. Tendangan bebas dilakukan dengan cara tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung. Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, jika seorang pemain melakukan tindakan yang dianggap wasit sebagai kelalaian, kecurangan atau menggunakan tenaga secara berlebihan dan juga jika salah satu pemain melakukan tindak pelanggaran seperti menendang atau mencoba menendang lawan, menjegal atau mencoba menjegal lawan, melompat ke arah lawan, menabrak lawan, memukul atau mencoba memukul lawan, mendorong lawan, mentackle lawan, menahan atau memegang lawan, meludahi lawan, dan memegang bola dengan sengaja (kecuali bagi penjaga gawang dalam daerah pinaltinya sendiri).

Sedangkan tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan jika penjaga gawang, di daerah pinaltinya sendiri mengontrol bola dengan tangannya, lebih dari enam detik sebelum melepaskannya dari penguasaannya, menyentuh bola kembali dengan tangannya, setelah dilepaskan dari penguasaannya dan sebelum bola itu menyentuh pemain lain, menyentuh bola lemparan ke dalam yang di berikan langsung oleh

temannya dan menyentuh bola yang sengaja ditendang oleh teman satu tim dengan tangan.

Pada Peraturan Permainan nomer 15 *Throw in* atau lemparan ke dalam adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan. Lemparan ke dalam diberikan kepada lawan dari pemain yang terakhir menyentuh bola ketika seluruh bagian bola melewati garis samping, baik menggelinding di tanah maupun melayang di udara. Pada saat melemparkan bola, pemain yang melakukan lemparan ke dalam harus menghadap ke lapangan permainan, sebagian dari kakinya berada di atas garis samping atau di luar garis samping, memegang bola dengan kedua belah tangan, melemparkan bola dari belakang melalui atas kepala dan melemparkan bola dari tempat dimana bola itu meninggalkan lapangan permainan.

Pada Peraturan Permainan nomer 16 *goal kick* atau tendangan gawang adalah salah satu cara untuk memulai kembali permainan. Tendangan gawang diberikan ketika seluruh bagian bola melewati garis gawang, baik menggelinding di tanah maupun melayang di udara, setelah terakhir kali menyentuh pemain dari tim yang menyerang, dan sesuai dengan peraturan 10 tidak terjadi gol. Sebuah gol yang tercipta dari tendangan gawang langsung ke gawang lawan dinyatakan sah.

Pada Peraturan Permainan nomer 17 *corner kick* atau tendangan sudut adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan. Tendangan sudut diberikan ketika seluruh bagian bola melewati garis gawang, baik menggelinding di tanah maupun melayang di udara, setelah terakhir kali menyentuh pemain dari tim yang menyerang, dan sesuai dengan peraturan 10 tidak terjadi gol. Sebuah gol yang tercipta dari tendangan sudut langsung ke gawang lawan dinyatakan sah.

Protes diartikan pernyataan tidak menyetujui, menentang, menyangkal.¹⁰ Protes disini perbuatan tidak menyetujui atau menentang keputusan wasit. Dalam pertandingan sepak bola protes ada dua, yaitu protes resmi dan protes tidak resmi. Protes resmi itu protes yang dilakukan setelah pertandingan selesai dengan cara membuat surat protes yang ditujukan kepada pengawas pertandingan, sedangkan protes tidak resmi itu protes yang dilakukan secara spontanitas pada saat pertandingan berlangsung. Protes pemain di dalam lapangan tidak hanya dengan omongan tapi juga dengan mimik rasa kecewa atau tidak kesenangan dengan keputusan wasit.

Ketidakpuasan atas keputusan yang diberikan oleh seorang wasit karena keputusan wasit yang dianggap tidak sesuai, tidak adil, tidak tegas,

¹⁰ <http://www.artikata.com/arti-346177-protes.html>. diakses pada hari minggu, 9 Juni 2013 pukul 21.31 WIB

dan lain- lain akan menimbulkan masalah yang sangat besar. Sedikit kesalahan yang dilakukan wasit akan berdampak besar bagi pertandingan, bahkan bagi diri wasit itu sendiri.

Sudah banyak kasus yang terjadi akibat ketidakpuasan pemain, *official* ataupun penonton terhadap kepemimpinan wasit yang dianggap tidak berlaku adil, sehingga kasus tersebut berlanjut hingga menjadi kasus pemukulan. Kejadian seperti itu, biasanya timbul karena saat wasit memimpin pertandingan tidak memiliki kepercayaan diri yang baik, sehingga mempengaruhi sikapnya dalam mengambil keputusan, seperti keragu-raguan untuk menentukan sikap, serta kepercayaan diri hilang, secara otomatis tindakan yang diambil wasit tidak tegas, dan akan memberikan dampak terhadap keputusan yang tidak memuaskan.

Jenis-jenis Pelanggaran:

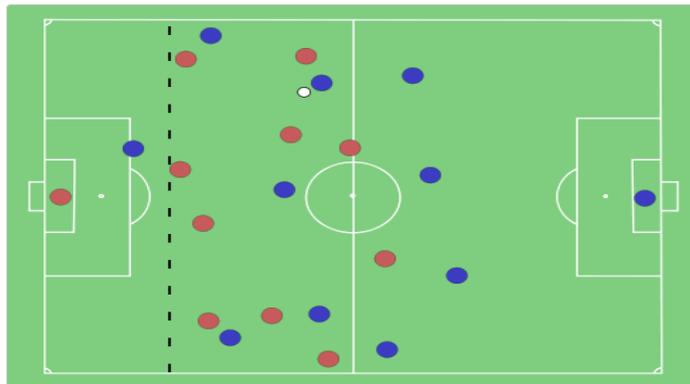
1. *Offside*

Dalam olahraga sepak bola, *offside* terjadi jika seorang pemain diberikan bola ketika berada lebih dekat dengan garis gawang lawan dibanding posisi pemain lawan. Biasanya *offside* digunakan para pemain belakang sebagai bagian dari taktik untuk menjebak lawan. Seperti yang dijelaskan dalam *Laws of The Game FIFA* ini :

Pada Peraturan 11 tentang *offside* dikatakan pemain berada pada posisi *offside* jika pemain tersebut berada lebih dekat ke garis gawang lawan dari pada bola dan pemain lawan yang kedua terakhir.¹¹

¹¹ FIFA, *Op.Cit*, h.52.

Seorang pemain yang berada pada posisi *offside* jika pemain tersebut berada pada daerah permainannya sendiri, sejajar dengan pemain lawan yang kedua terakhir. Seorang pemain berada pada posisi *offside* dihukum jika, pada saat bola sedang dimainkan oleh seorang temannya, dia terlibat aktif dalam permainan dengan mencampuri jalannya permainan, mengganggu/menghalang-halangi pemain lawan, dan memperoleh keuntungan dengan berada pada posisi tersebut. Pemain yang berada pada posisi *offside*, tidak melanggar ketentuan *offside* jika pemain tersebut menerima bola langsung dari *goal kick*, *throw in*, *corner kick*.



Gambar 2.2: *Offside*

Sumber: Wikipedia

(Diakses Tanggal 10 Juli 2013. Pukul 17:15)

Pada contoh gambar di atas, *striker* biru di sebelah kiri sedang dalam posisi *offside* apabila pemain yang sedang menguasai bola mengoper kepada sang penyerang. Tetapi, apabila pemain yang sedang menguasai bola melakukan penetrasi dengan dribel sampai di samping sang *striker* biru, maka itu bukanlah *offside*.

Jadi pemain yang berada diposisi *offside* tidak selalu dihukum, *assisten* wasit harus jeli dalam mengambil keputusan ini supaya tidak terjadi protes oleh pemain. *Assisten* wasit sangat berperan dalam pengambilan keputusan wasit dalam hal *offside* ini.

2. Menyentuh Bola (Hand Ball)

Yang dimaksud dengan menyentuh bola adalah semua tindakan yang dilakukan dengan sengaja oleh pemain untuk menyentuh bola dengan tangan atau lengannya.¹²

Kecuali kiper, pemain lain tidak dibenarkan menyentuh bola dengan tangan. Kiper pun dibatasi hanya boleh memegang bola dalam kotak penaltinya. Apabila itu dilakukan maka tim lawan akan mendapatkan tendangan bebas langsung. Jika dilakukan di kotak *penalty*, maka ganjarannya adalah tendangan *penalty*.

¹² FIFA, *Op.Cit*, h.186.



Gambar 2.3: Menyentuh Bola (Hand Ball)

Sumber: Dokumentasi Penelitian

Wasit harus mengambil hal-hal berikut ini sebagai pertimbangan:

- Gerakan tangan ke arah bola (bukan bola ke arah tangan);
- Jarak antara pemain dan bola (bola yang tidak terduga);
- Posisi tangan yang tidak harus berarti sebagai sebuah pelanggaran;
- Menyentuh bola dengan benda di tangan (pakaian, *shin guard*, dll) merupakan sebuah pelanggaran;
- Melempar benda (sepatu, *shin guard*, dll) ke bola dengan tangan, merupakan sebuah pelanggaran.¹³

Jadi wasit harus jeli dalam mengambil keputusan menyentuh bola ini dengan pertimbangan-pertimbangan yang ada. Dan wasit juga harus dekat dengan kejadian untuk lebih meyakinkan keputusannya. Biasanya pemain sering tidak terima atas keputusan wasit dalam menentukan *hand ball* ini, dalam hal ini wasit harus tegas dan konsisten dalam menentukan *hand ball*.

¹³ *Op.Cit.* h.186

3. Memegang Lawan

Yang dimaksud dengan memegang lawan adalah meliputi tindakan mencegah lawan bergerak mundur, maju atau berputar dengan menggunakan tangan, lengan atau badan.¹⁴

Memegang lawan salah satu cara untuk memenangkan bola atau merebut bola tapi cara ini tidak diperbolehkan bila menurut pandangan wasit tindakan itu berlebihan dan cenderung melakukan hal curang untuk merebut bola. Pelanggaran ini dapat diberikan peringatan kartu kuning oleh wasit, jika pemain yang dipegang menguntungkan posisinya.



Gambar 2.4: Memegang Lawan

Sumber: [http://www.google.co.id/images?inter vs juventus](http://www.google.co.id/images?inter%20vs%20juventus).

(Diakses Tanggal 4 Februari 2014. Pukul 11:05)

4. *Diving* (Berpura-pura menjatuhkan diri)

¹⁴ *Op.Cit.* h.184

Diving adalah istilah dalam dunia sepak bola yang mengacu pada tindakan pemain yang sengaja beraksi seperti terjatuh dan kesakitan setelah menerima perlakuan baik sengaja, tidak sengaja, atau yang lebih ekstrim bahkan hanya disentuh oleh lawan.¹⁵

Diving biasa dilakukan agar pemain dan timnya mendapatkan keuntungan berupa tendangan bebas, tendangan penalti, bahkan dikeluarkannya pemain lawan yang dianggap mengasari pemain yang melakukan *diving*. Untuk yang ketahuan melakukan *diving*, akan langsung dikenakan kartu kuning oleh wasit. Pada beberapa Liga di dunia melakukan hal ini dapat diberikan *skorsing* atau tidak boleh main di beberapa pertandingan.



Gambar 2.5: *Diving*

Sumber: <http://www.google.co.id/images?diving>.

(Diakses Tanggal 4 Februari 2014. Pukul 11:11)

¹⁵ <http://id.wikipedia.org/wiki/Diving>. diakses pada hari Minggu, 3 Februari 2014 pukul 20.17 WIB

5. Permainan Yang Sangat Kasar

Seorang pemain dinyatakan bersalah karena melakukan permainan yang sangat kasar, apabila dia menggunakan tenaga secara berlebihan atau melakukan tindakan brutal terhadap lawannya pada saat dia akan merebut bola yang sedang berada dalam permainan.¹⁶

Setiap pemain yang menyergap/menyerang lawannya dalam rangka merebut bola baik dilakukan dari depan, belakang, maupun samping dengan menggunakan satu atau dua kakinya, dan menggunakan tenaga yang berlebihan serta membahayakan keselamatan lawannya, dinyatakan bersalah karena melakukan permainan sangat kasar.



Gambar 2.6 : *Sliding Tackle*

Sumber: Dokumentasi Penelitian

¹⁶ *Laws of The Game. Op.Cit.* h.200

6. Mendorong Lawan

Tindakan untuk melakukan *body charge* adalah gerakan untuk mendapatkan ruang yang dilakukan dengan menggunakan kontak fisik dalam jarak memainkan bola tanpa menggunakan siku atau lengan.

Dianggap menjadi pelanggaran adalah suatu penyerangan jika melakukan *body charge* terhadap lawan dengan:

- Cara kelalaian;
- Cara kecurangan
- Menggunakan tenaga yg berlebih.¹⁷

7. Menghalangi Pergerakan Lawan

Menghalangi pergerakan lawan maksudnya bergerak/pindah ke alur dari lawan untuk menghalangi, memblok, melambatkan atau memaksa perubahan arah dari lawan ketika bola tidak berada dalam jarak permainan dari pemain mana pun juga.

8. Pelanggaran oleh Penjaga Gawang

Seorang penjaga gawang tidak boleh mengontrol bola dengan memegangnya lebih dari 6 detik.

Seorang penjaga gawang tidak boleh menyentuh bola dengan tangannya di daerah *penalty*-nya, dalam hal-hal berikut:

- Apabila dia menyentuh bola kembali dengan tangannya, setelah dilepaskan dari penguasaannya dan bolabelum disentuh pemain lain;

¹⁷ *ibid.* h.184

- Apabila dia menyentuh bola dengan tangannya yang berasal dari bola yang sengaja ditendang kepadanya oleh teman satu tim;
- Apabila dia menyentuh bola dengan tangan, dari lemparan ke dalam yang diberikan secara langsung oleh teman satu tim.

3. Hakekat Liga Kompas Gramedia

Liga Kompas Gramedia salah satu kompetisi usia muda yang terlaksana secara *continue* yang bergulir sejak tahun 2010 hingga kini memasuki tahun yang ke-4 yaitu tahun 2013. Pelaksanaan Liga Kompas Gramedia tahun 2013 bergulir mulai tanggal 6 Januari hingga 13 Oktober 2013. Liga Kompas Gramedia ini diikuti oleh 16 sekolah sepakbola (SSB) terbaik dari Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi (Jabodetabek), diantaranya SSB Asiop Apacinti, Kabomania, Bina Taruna, Anisa Pratama, One Way Semplak Barat, Mandiri Jaya Bogor, Villa 2000, Laskar Muda, Putra Melati, GOR Ragunan, Jayakarta, Tunas Patriot, Jakarta North City, dan Cibinong Putra.

Berdasarkan dari daftar pemain yang dikirimkan oleh setiap tim kepada panitia pelaksana Liga Kompas Gramedia 2013 terdata total keseluruhan pemain dari 16 SSB berjumlah 388 pemain, dan dari setiap pemain telah menjalani penyaringan administrasi dan kesehatan di Senayan,

Jakarta. Penyaringan itu dilakukan untuk memastikan bahwa semua peserta kompetisi memenuhi persyaratan dan tidak ada gangguan kesehatan.

Liga Kompas Gramedia ini terdiri dari 16 tim dan masing-masing tim mendapat kesempatan melakukan 15 kali pertandingan. Jadi total seluruh pertandingan pada Liga Kompas Gramedia 2013 mencapai 240 pertandingan yang akan digelar selama 30 pekan. dengan waktu pertandingan 2 x 30 menit. Pertandingan diselenggarakan di Lapangan Ciracas Jakarta Timur setiap Minggu pada pukul 07.00 - 16.00. Kompetisi ini diperuntukan untuk anak usia 14 tahun ke bawah.

Liga Kompas Gramedia juga akan menyeleksi beberapa pemain terbaik untuk dibawa ke *Gothia Cup*, Swedia. *Gothia Cup* merupakan ajang bergengsi untuk anak usia 14 tahun, karena pada kejuaraan ini mereka akan bertemu tim-tim Eropa dan dapat memperlihatkan kualitas mereka pada dunia. Tim yang menjuarai paruh musim pada Liga Kompas Gramedia akan diuntungkan, karena nama tim mereka akan mewakili Indonesia berlaga pada kejuaraan *Gothia Cup*. Namun tidak dengan pemainnya, karena semua pemain yang berlaga di Liga Kompas Gramedia berhak mendapatkan kesempatan yang sama untuk berlaga pada kejuaraan tersebut.

Seleksi yang dilakukan Liga Kompas Gramedia dilaksanakan disetiap pekan, dibantu oleh tim pemandu bakat yang dimotori oleh Irfan Hadiansyah

Permana, S.Pd . Tim pemandu bakat bertugas mencari pemain yang memiliki potensi untuk dapat mengikuti kejuaraan *Gothia Cup*. Banyak faktor yang dipertimbangkan untuk memilih pemain tersebut, bukan hanya terampil mengolah si kulit bundar di lapangan hijau akan tetapi perilaku pemain diluar lapangan pun menjadi faktor pertimbangan bagi tim pemandu bakat.



Gambar 2.7 : Logo Liga Kompas Gramedia

Sumber : <http://www.google.co.id/images?liga+kompas>.

(Diakses Tanggal 7 Juni 2013. Pukul 17:05)

Dari uraian di atas Liga Kompas Gramedia tahun 2013 memiliki tujuan untuk membina pemain-pemain muda agar dapat berprestasi di masa yang akan datang. Dengan adanya kompetisi seperti ini diharapkan pemain-pemain muda dapat termotivasi untuk berlatih sungguh-sungguh agar dapat menjadi generasi yang berprestasi di bidang sepakbola.

Usia 14 tahun

Pada kelompok usia 14 tahun atau juga disebut masa usia krisis (*age of crisis*), karena di usia ini saat terjadinya pubertas. Di masa-masa seperti pubertas ini pertumbuhan seorang anak usia 14 tahun mengalami *fisiologis* sangat cepat.

Teori perkembangan yang dikemukakan oleh Dadang Masnun perkembangan dimana pada usia 14 tahun mengalami peningkatan kapasitas fungsi, kemampuan kerja organ-organ tubuh, peningkatan bisa berbentuk daya fisik, koordinasi, kontrol tubuh, misalnya peningkatan fungsi-fungsi otot, otak, syaraf, jantung, paru-paru dan sebagainya.¹⁸

Jadi peningkatan-peningkatan yang dialami oleh seorang anak pada usia 14 tahun ini sangat berpengaruh pada perkembangan karena peningkatan tersebut akan berhubungan dengan kemajuan anak kedepannya dan anakpun akan lebih mudah untuk merangsang penjelasan yang diberikan seorang pelatih pada setiap materi latihan yang sedang berjalan atau di luar latihan. Dari peningkatan tersebut seorang anak juga dapat menentukan pengambilan keputusan yang tepat dengan resiko yang kemungkinan kecil.

¹⁸ Dadang Masnun .Pertumbuhan Dan Perkembangan Gerak, (KONI Pusat Dan Pusat Pendidikan Dan Penataran. 1993).h.3

Perlu diketahui dengan bermain sepakbola juga dapat membuat pengaruh terhadap anak usia muda, dari sepakbola seorang anak bisa belajar kebiasaan yang baik dan mengetahui kebiasaan yang buruk, dan dengan latihan praktek dan bermain dibawah pengarahannya langsung seorang pelatih dapat mencegah kebiasaan buruk. Jadi dengan bermain sepakbola secara tidak langsung dapat belajar untuk memberi kebiasaan baik dan mencegah kebiasaan buruk dengan kata lain sepakbola bisa menjadi media pembelajaran dalam bersikap di kehidupan sehari-hari ataupun bermasyarakat

Pada usia 14 tahun atau remaja dalam sepakbola memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Labil.
2. Variasi percepatan pertumbuhan.
3. Lebih mengerti aspek-aspek teknik dan keterampilan dengan lebih baik.
4. Matang menjadi pribadi individualistis dengan mempunyai pendapat sendiri, kebutuhan-kebutuhan dan ekspektasi¹⁹

AGE	Team Size	Field Size	Game Duration	Games per Year	Ball Size
U14	11 vs 11	90 x 60 yds	30 - 60 mins	25 - 30	5
U15	11 vs 11	90 x 60 yds	40 - 80 mins	30 - 35	5
U16	11 vs 11	90 x 60 yds	40 - 80 mins	35 - 40	5

Tabel 2.1 : Playing Format

¹⁹ Pedoman Kurikulum Dan Silabus Kursus Pelatih Lisensi C, 2009 h. 98.

Sumber : Sumber : Youth Handbook AFC, 2006 : h. 21

Berdasarkan tabel di atas, pemain usia 14 tahun harus mendapatkan pertandingan selama satu tahun yaitu sebanyak 25 – 30 pertandingan dengan durasi permainan selama 30 – 60 menit dan ukuran lapangan mencapai 90 x 60 meter.

Untuk menjadi seorang pemain usia muda memerlukan atribut

1. Kondisi yang fit.
2. Mempunyai rangkaian teknik dan *skil* yang baik sekali.
3. Pengetahuan sepakbola dan pengertian pemain itu sendiri mengenai permainan sepakbola.²⁰

Dari penjelasan di atas dengan latihan praktek dan bermain dibawah pengarahannya langsung dari pelatih pada usia muda diharapkan mengerti dan memahami bermain sepakbola karena usia muda merupakan usia krisis dimana mereka harus diberikan motivasi dan dibuat antusias sehingga mereka bisa mencapai standar yang tinggi dalam penampilan.

Ciri-ciri pemain usia muda berkembang

- a) Mereka harus diberikan motivasi dan dibuat tertarik.
- b) Antusias.
- c) Siapkan idola-idola bagi mereka untuk ditiru.
- d) Berikan kesempatan yang banyak untuk melakukan praktek.

²⁰ *ibid* h.1-2.

- e) Dengan usaha yang maksimal untuk mencapai standar yang tinggi dalam penampilan.
- f) Dengan mengetahui baik buruknya praktek/latihan mereka.
- g) Dengan mendapat dukungan dan bimbingan²¹

Dengan demikian seorang pemain muda sangat perlu diberikan motivasi atau dukungan serta bimbingan, baik dari orang tua, pelatih, teman dan sebagainya. Selain itu pada usia muda harus banyak diberikan kesempatan untuk bermain sehingga mereka bisa lebih antusias dan termotivasi untuk bermain sepakbola. Jangannya diberi materi latihan saja tapi juga diberi materi tentang peraturan permainan.



Gambar 2.8: Piramida Sepakbola

Sumber : Youth Handbook AFC, 2006 : h. 13

²¹ *ibid* h. 2

Piramida Sepakbola AFC” menunjukkan bahwa sepakbola akar rumput berfungsi sebagai suatu dasar untuk Klub dan Tim–tim Nasional. Adalah penting untuk disadari bahwa semakin lebar dasarnya, lebih banyak pemain akar rumput tetap terlibat di luar tim–tim sekolah dan tim-tim dikomunitas mereka. Adalah juga diharapkan bahwa banyak dari mereka yang menikmati bermain permainan ini akan merasa wajib untuk mengisi beberapa peran dan fungsi sebagai pelatih masa depan, pengurus dan *official*.

B. Kerangka Berfikir

Wasit salah satu bagian terpenting dalam pertandingan sepak bola untuk melaksanakan suatu pertandingan, namun terkadang dianggap sebagai perangkat pertandingan yang paling dianggap remeh oleh pemain, *manager team*, *official* dan lainnya. Tanpa adanya wasit pertandingan tidak akan enak ditonton. Untuk menjadi wasit yang baik mempunyai pemahaman peraturan permainan, fisik yang prima, dan pengambilan keputusan yang baik. Tidak sedikit keputusan-keputusan wasit didalam lapangan mendapatkan protes, wasit yang baik pasti bisa menangani dan menyelesaikan pertandingan dengan baik.

Sering sekali wasit mendapatkan caci maki dari pemain, *official*, penonton bahkan mungkin pukulan dari pemain ataupun *official* yang tidak terima keputusan wasit. Seharusnya peraturan permainan tidak hanya wasit saja yang memahaminya pemain, *official*, pelatih, *manager* dan penonton

juga harus memahami peraturan permainan agar mereka tau dan dapat meminimalikan protes atau aksi yang lain.

Seharusnya pemahaman peraturan permainan sudah dilakukan diusia *youth*, supaya nanti pada usia senior para pemain sudah paham dengan peraturan permainan dan dapat meminimalkan aksi-aksi anarkis yang dilakukan oleh pemain didalam lapangan terhadap wasit.

Wasit yang memimpin pertandingan pada usia dini/muda tidak hanya sekedar memimpin pertandingan saja tapi wasit harus melindungi para pemain dari kelakuan atau tindakan kasar yang tidak sportif dari lawannya dan tidak hanya itu wasit juga harus memberi edukasi tentang peraturan permainan dalam memimpin pertandingan kepada pemain. Oleh karena itu wasit yang memimpin pertandingan pada usia muda ini harus mempunyai kualitas yang bagus. Karena pada usia muda sangat berperan untuk kedepannya bagi cikal bakal pemain untuk menuju professional.

Pada Liga Kompas Gramedia adalah ajangnya pembelajaran buat pemain, tidak hanya taktik saja tapi juga sikap disiplin dan sikap menerima keputusan wasit karena keputusan wasit itu mutlak tidak dapat diganggu gugat. Pada Liga Kompas Gramedia ini pemain juga dilihat *attitude* oleh para pemandu bakat, tidak hanya dilihat *skill* saja dalam pemilihan tim *Gothia Cup*. Maka dari itu peneliti ingin meneliti pertandingan yang keputusan wasitnya diprotes oleh pemain. Apakah keputusan wasit yang diprotes itu tepat atau tidak.