

BAB II

KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kerangka Teoretis

1. Hakikat Analisis

Analisis pertandingan mengacu pada pencatatan dan pemeriksaan objektif dari peristiwa mengenai perilaku yang terjadi selama pertandingan. Hal ini difokuskan pada aktivitas satu pemain, atau mungkin termasuk integrasi tindakan dan pergerakan pemain dengan bola. "Analisis pertandingan dapat berkisar dalam kecanggihan dari data diskrit tentang aktivitas seorang pemain individu, atau setiap anggota tim sebagai profil individu, hingga sintesis interaksi antara individu sesuai dengan rencana tim" (Carling C. , 2005).

Kamus Besar Bahasa Indonesia, analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (kekurangan, perbuatan dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya); atau pemecahan persoalan yang dimulai dengan dugaan akan kebenarannya; data penelaahan dan penguraian data hingga menghasilkan simpulan (Anonim, kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, 2007).

Data-data dalam penelitian dapat kita kumpulkan dengan cara menganalisis suatu kejadian guna mendapatkan hasil yang belum kita ketahui sebelumnya. "Kata dasar dari menganalisa adalah analisis, Soeharto dan Tata Iryanto mengemukakan Analisis adalah uraian atau kepuasan" (Soekarno, 1995).

Sedangkan menurut Hardaniwati, dkk mengemukakan “Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya” (Hardaniwati, 2003). Menurut pengertian di atas, analisis dapat diartikan sebagai suatu proses tindakan untuk menguraikan dan menjabarkan sebuah permasalahan yang terjadi sehingga diperoleh pemahaman mengenai permasalahan tersebut.

Menganalisis akan dapat mengetahui perbedaan, kekurangan, keuntungan, dan kelebihan suatu kejadian. Kegiatan menganalisis sangatlah mempunyai manfaat yang sangat besar bagi suatu pengungkapan kejadian atau peristiwa. Peristiwa-peristiwa atau kejadian yang sebelumnya tidak pernah diketahui penyebabnya akan dapat terungkap atau diketahui dengan suatu proses menganalisa kejadian-kejadian atau peristiwa tersebut.

Dari hasil analisis tersebut akan memperoleh data-data, dimana data-data tersebut yang membantu dalam dalam mendapatkan hasil penyebab kejadian atau peristiwa yang sebelumnya tidak pernah diketahui atau disadari. Dengan mengumpulkan data-data yang ada maka dapat disimpulkan apa dan mengapa kejadian-kejadian atau peristiwa tersebut dapat terjadi.

Dalam dunia olahraga proses menganalisa sangatlah diperlukan, banyak tujuan yang ingin dicapai oleh para olahragawan, atlet dan yang pasti seorang pelatih, terutama dalam mencapai target atau tujuan utamanya dalam melakukan olahraga. Bagi seorang pelatih data-data atletnya akan sangat membantu dalam mencari kekurangan dan kelebihan apa yang ada pada atletnya, dan akhirnya

seorang pelatih akan mengetahui apa saja yang harus ditingkatkan pada atlet-atletnya guna tercapai tujuan utamanya tersebut.

Jadi analisis dapat diartikan sebagai suatu proses tindakan untuk menguraikan dan menjabarkan sebuah permasalahan yang terjadi sehingga diperoleh pemahaman mengenai permasalahan tersebut. Biasanya dilakukan untuk mencari penyebab, duduk perkara dan sebagainya.

2. Hakikat keterampilan

“Keterampilan adalah tindakan (perbuatan) yang melakukan aktivitas gerak yang harus dipelajari supaya mendapatkan suatu bentuk gerak yang baik dan benar. Berikut adalah beberapa definisi keterampilan gerak dasar menurut para ahli” (Moh. Hanafi, 2019).

Keterampilan-keterampilan gerak dasar bisa didefinisikan sebagai kegiatan gerak motorik dasar yang mendasari semua kegiatan khusus yang kompleks seperti keahlian olahraga tertentu (Zuvela, 2011). Istilah keterampilan terkadang dianggap sama dengan kemampuan, padahal kedua hal tersebut memiliki perbedaan yang berbeda yang mendasar. Sedangkan Magil (2001: 17) menyatakan bahwa “kemampuan diartikan sebagai sesuatu kapasitas umum yang berkaitan dengan prestasi berbagai macam keterampilan dan merupakan ciri individu yang mendasari serta mendukung terbentuknya keterampilan tertentu”. Dan ada pendapat lain yang menjelaskan bahwa “pada dasarnya keterampilan mengacu kepada spesifik pada tugas tertentu yang dicapai dengan adanya latihan serta pengalaman, sedangkan kemampuan diartikan sebagai ciri individu yang

diwariskan dan relatif tetap yang mendasari serta mendukung terbentuknya keterampilan”. (Singer dan Schmidt 2000).

Klasifikasi dijelaskan bahwasanya keterampilan gerak dapat dikaji berdasarkan karakteristik gerak dan faktor yang mempengaruhi serta dapat diklasifikasi berdasarkan beberapa sudut pandang, yakni (1) klasifikasi berdasarkan keterlibatan kelompok otot tertentu, (2) klasifikasi berdasarkan kompleksitas rangkaian gerak, (3) klasifikasi berdasarkan perbedaan titik awal dan titik akhir gerak, (4) klasifikasi berdasarkan stabilitas lingkungan. Pada sistem penggolongan keterampilan didasarkan pada hakikat umum dari keterampilan gerak dan dikaitkan dengan aspek-aspek spesifikasi dari keterampilan tersebut, adapun penggolongannya meliputi :

1) Keterampilan gerak kasar dan gerak halus

Keterampilan gerak kasar adalah keterampilan gerak yang bercirikan gerak otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya sebab seluruh tubuh biasanya berada dalam gerak yang besar, menyeluruh, penuh dan nyata, contohnya berjalan, berlari dan loncat. Sedangkan keterampilan gerak halus adalah keterampilan yang memerlukan kemampuan yang perlu mengontrol otot-otot kecil agar pelaksanaan gerakannya sukses tercapai, yang biasanya keterampilan ini melibatkan koordinasi *neuromuscular* yang memerlukan ketepatan tinggi untuk mencapai keberhasilan gerakan, contohnya seperti menggambar, memainkan alat music memukul bola golf.

Keterampilan sederhana dan keterampilan kompleks, keterampilan gerak sederhana adalah keterampilan gerak yang terdiri dari satu atau dua elemen gerak,

misalnya menangkap bola, melempar bola, menendang bola. Keterampilan gerak kompleks adalah keterampilan gerak yang terdiri dari beberapa elemen gerak yang harus dikoordinasikan menjadi satu rangkaian gerak, misalnya menggiring bola lalu menendang bola kearah gawang.

2) Keterampilan diskrit, kontinyu dan serial.

Keterampilan diskrit bisa diartikan keterampilan yang dapat ditentukan dengan mudah awal dan akhir geraknya, yang sering berlangsung dalam waktu singkat, seperti melempar bola. Keterampilan yang berkesinambungan (*continuous skill*) ada jenis keterampilan yang tidak memperlihatkan secara jelas mana awal dan akhir keterampilan, misalnya keterampilan renang atau lari. Sedangkan keterampilan serial adalah keterampilan-keterampilan yang sering dianggap sebagai suatu kelompok dari keterampilan diskrit yang digabung untuk membuat keterampilan baru yang lebih kompleks, misalnya pada rangkaian senam artistik atau renang indah.

3) Keterampilan Terbuka dan tertutup

Keterampilan terbuka adalah keterampilan yang melibatkan kondisi lingkungan yang selalu berubah dan tidak bisa diperkirakan, selain dipengaruhi oleh stimulus dari dalam juga dipengaruhi stimulus dari luar, contohnya adalah tendangan bola pada saat tendangan penalti yang sering tidak bisa diperkirakan sebelumnya, baik dari arah maupun kecepatannya. Sedangkan keterampilan tertutup adalah keterampilan yang dilakukan pada lingkungan yang relatif stabil dan dapat diduga, dan hanya dipengaruhi oleh stimulus dari dalam diri pelaku, contohnya adalah olahraga panahan, senam, lempar lembing. “bentuk

keterampilan gerak yang dapat dilakukan pada usia anak-anak diantaranya: berjalan, berlari, mendaki, meloncat, berjingkat, mengguling, lompat tali, melempar, menyepak, memukul menangkap, dan berenang”. Ambarukmi 2008.

(Moh. Hanafi, 2019) menjelaskan bahwa “Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang dilakukan anak untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif”, sebagai berikut :

1) Kemampuan Locomotor

Kemampuan ini digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lainnya, untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah merangkak, berjalan, berlari, *skipping*, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari (*gallop*).

2) Keterampilan Nonlokomotor

Kemampuan ini dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan nonlokomotor meliputi gerakan menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, dan melambungkan.

3) Keterampilan Manipulatif

Keterampilan ini dikembangkan ketika anak telah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak dari tubuh yang lain juga digunakan. Manipulasi objek lebih unggul daripada koordinasi mata-kaki, tangan-mata yang mana cukup penting untuk berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan gerak manipulatif terdiri dari:

1. Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang)
2. Gerakan menerima (menangkap).

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat yang sudah dikemukakan di atas permainan sepakbola termasuk keterampilan terbuka yang dipengaruhi oleh lingkungan yang berubah-ubah, sulit diprediksi. Hal ini berkaitan dengan pola permainan sepakbola yang kadang cepat maupun lambat, seperti halnya datangnya bola bisa sulit maupun mudah tergantung dari pola permainan yang ada. Keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif dan efisien. Untuk memperoleh keterampilan diperlukan pengetahuan mendasar tentang bagaimana keterampilan tertentu dihasilkan atau diperoleh serta faktor-faktor apa saja yang berperan dalam mendorong penguasaan keterampilan. (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000).

Sucipto, dkk. (2000: 8) keterampilan dasar dalam sepakbola terdiri atas tiga macam keterampilan, meliputi: keterampilan lokomotor, keterampilan nonlokomotor, dan keterampilan manipulative. Keterampilan lokomotor yaitu gerakan berpindah tempat seperti lari ke segala arah, meloncat atau melompat dan meluncur. Keterampilan nonlokomotor adalah gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat, seperti menjangkau, melenting, membungkuk dan meliuk. Keterampilan manipulatif adalah gerakan-gerakan yang termasuk kedalam rumpun gerak manipulatif yang meliputi gerakan menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, dan menangkap bola.

Menurut Komarudin (2011: 21) sepakbola bisa dimasukkan menjadi beberapa kelas keterampilan. Bila dilihat dari jelas tidaknya awal dan akhir gerakan yang mendasari berbagai keterampilan permainan sepakbola, seperti

berlari, meloncat, melompat, menendang dan menembak, keterampilannya bisa dikategorikan sebagai keterampilan diskrit. Jika dilihat dari pola lingkungan dimana sepakbola dilakukan, sepakbola merupakan permainan yang mengandalkan keterampilan terbuka (*open skills*). Artinya sepakbola dimainkan dalam lingkungan yang tidak mudah diduga, selalu berubah-ubah setiap waktu. Schmidt dalam Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 64) "Keterampilan terbuka adalah keterampilan yang ketika dilakukan lingkungan yang berkaitan dengan bervariasi dan tidak dapat diduga".

Untuk memahami proses yang terlibat dalam kontrol motorik, kita perlu memahami tuntutan yang ditempatkan pada sistem kognitif, yang mungkin tidak sama di berbagai jenis tugas. Kita juga perlu membedakan antara keterampilan motorik terbuka dan tertutup. Keterampilan terbuka dilakukan dalam lingkungan yang dinamis, dan kecepatan dan waktu gerak ditentukan oleh peristiwa yang terjadi di lingkungan. Keterampilan tertutup dilakukan dalam lingkungan statis dan berjalan sendiri. Sepakbola adalah olahraga yang terutama membutuhkan keterampilan terbuka, sedangkan senam membutuhkan keterampilan tertutup. Karena keterampilan terbuka ditentukan oleh lingkungan, keterampilan tersebut memerlukan adaptasi cepat terhadap lingkungan yang tidak memiliki keterampilan tertutup. Ketika atlet diminta melakukan tugas tugas yang tidak terkait dengan olahraga mereka, atlet dalam dalam olahraga keterampilan terbuka lebih dipengaruhi oleh faktor lingkungan dari pada mereka yang dalam olahraga tertutup (Liu, 2003).). Jenis tugas, apakah diskrit atau kontinu, dan jenis keterampilan,

apakah terbuka atau tertutup, akan berinteraksi untuk menentukan bagaimana gerakan akan dikontrol (Robert W. Proctor, 2008).s

Pembelajaran keterampilan motorik terbuka membutuhkan berbagai pola gerakan primer yang terbentuk pada fase awal pembelajaran. Seorang dengan gangguan intelektual harus terus beradaptasi dengan tuntutan perubahan lingkungan, menyelaraskan persyaratan temporal dan spesial keterampilan motorik yang dapat berubah selama eksekusi dan antara pengulangan. Ini berarti bahwa pelajar dengan gangguan intelektual harus peka terhadap dengan perubahan sekitarnya. Dengan kata lain, praktisi harus mengembangkan kemampuan “mengamati secara otomatis” lingkungan sehingga dapat memodifikasi tindakannya sendiri sesuai dengan perubahan ini.

Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas permainan sepakbola masuk dalam kategori keterampilan gerak motorik terbuka atau open skill, dilihat dari lingkungan atau saat permainan berlangsung kondisi sepakbola tidak bisa diduga-duga, kadang bola datang secara cepat, melambung ataupun secara pelan.

Sistem PDE (Perception, Decision, Execution), Analisis sepakbola mengarah pada kesimpulan sebagai berikut, sepakbola adalah permainan tim yang dimana dua tim berusaha memenangkan permainan dengan mencetak satu gol atau lebih banyak dari pada tim lain, oleh karena itu mencetak dan mencegah gol adalah tujuan utama tim. Tim utama dalam menyerang, mempertahankan, dan mentransisikan, untuk mencapai tujuan-tujuan ini. Pemain memiliki berbagai tugas umum dan posisi khusus yang harus dilakukan membantu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas tim.

Pemain menjalankan serangkaian individu untuk berhasil melakukan tugas mereka, oleh karena itu pada tingkat yang paling dasar sepakbola adalah tentang hal-hal yang dilakukan oleh pemain. Ini adalah hal-hal yang berusaha yang dipengaruhi oleh pelatih, jika semua berjalan sesuai dengan rencana, maka tindakan yang dilakukan oleh pemain akan menghidupkan gaya permainan yang diinginkan. Tindakan permainan mudah dilihat, didengar, dalam hal komunikasi dan dianalisis. Jadi ketika anda bergerak di dalam permainan, ketika anda melakukan sesuatu dengan bola yang diberikan kepada anda atau ketika anda pada rekan satu tim, otak mengirim sinyal kepada otot-otot yang sesuai. Dan dibawah ini lah tahapan gerak sesuai dengan PDE:

a. Perception

Diartikan sebagai tahapan awal untuk menganalisis permainan melihat dan mendengar apa yang baru saja terjadi dan apa yang terjadi, kemudian berdasarkan ingatan dan pengalaman mencoba untuk mengantisipasi yang akan terjadi. Pemain juga memperhitungkan gaya bermain, strategi bermain, prinsip-prinsip utama maupun tugas-tugas yang akan diberikan. Semua itu bertujuan memberikan sinyal yang diberikan dari mata dan telinga akan diproses oleh otak.

b. Decision

Diartikan dengan, pemain telah menyangkal dan memutuskan situasi permainan serta komunikasi yang pemain lakukan. Lalu informasi yang didapat langsung diproses dengan sebuah keputusan dan keputusan tersebut diterima oleh otak.

c. Execution

Diartikan dengan, pemain melakukan sesuatu dari persepsi yang ada dan keputusan yang sudah dibuat dengan tindakan yang dipilih dengan kualitas yang sesuai. Lalu otak mengirim sinyal ke otot untuk melakukan eksekusi secara terperinci (Cross, 2013).

Tahap belajar gerak, belajar merupakan proses untuk berkembang dan gerak merupakan kemampuan anak melakukan aktivitas, belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skill*)” (Ma’amun dan M. Saputra, 2003). Keterampilan gerak sangat terikat dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan. Belajar gerak harus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman, atau situasi belajar pada gerak manusia. ”Sesuai dengan pendapat para ahli, secara *actual* seseorang harus melalui tiga tahap sebelum dia dapat menguasai suatu gerak terampil” (Muhammad Nur Alif, 2019).

Ada tiga tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*) yaitu:

1) Tahap Verbal Kognitif

Pada tahap ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik sebagai pemula, mereka belum memahami mengenai apa, kapan dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal kognitif sangat mendominasi tahapan ini.

2) Tahap Gerak Motorik (*motoric*)

Pada tahap ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang harus dikuasai peserta

didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri.

3) Tahap Otomatisasi

Pada tahap ini, setelah peserta didik banyak melakukan latihan, secara berangsur-angsur memasuki tahap otomatisasi. “Di sini motorik program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat. Peserta didik sudah menjadi terampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien” (Yulita, 2019).

Dalam buku lain menjelaskan cara yang bermanfaat untuk menggambarkan bagaimana sesuatu keterampilan gerak dipelajari seorang yang diuraikan oleh Fitts dan Posner (1967). Sesuai dengan pendapat mereka, secara aktual seseorang harus melalui tiga tahapan sebelum dia dapat menguasai suatu gerakan terampil.

Fase pertama, dalam belajar keterampilan gerak disebut fase kognitif, karena pada tahap ini siswa sangat terfokus pada pemrosesan bagaimana suatu gerakan harus dilakukan. Seringkali siswa pemula di tahap ini teramati dari mulutnya yang berkonsentrasi penuh atas sekitarnya ketika mereka sedang mencoba memilih apa yang harus mereka perbuat untuk menampilkan suatu gerakan.

“Fase kedua, dalam belajar keterampilan gerak disebut fase asosiatif. Pada tahap proses belajar ini, siswa bisa lebih berkonsentrasi pada suatu dinamika keterampilan, penguasaan timing, keterampilan dan koordinasi gerakan dari

bagian-bagian keterampilan untuk menghasilkan kelancaran dan kehalusan gerak” (Alif, 2018).

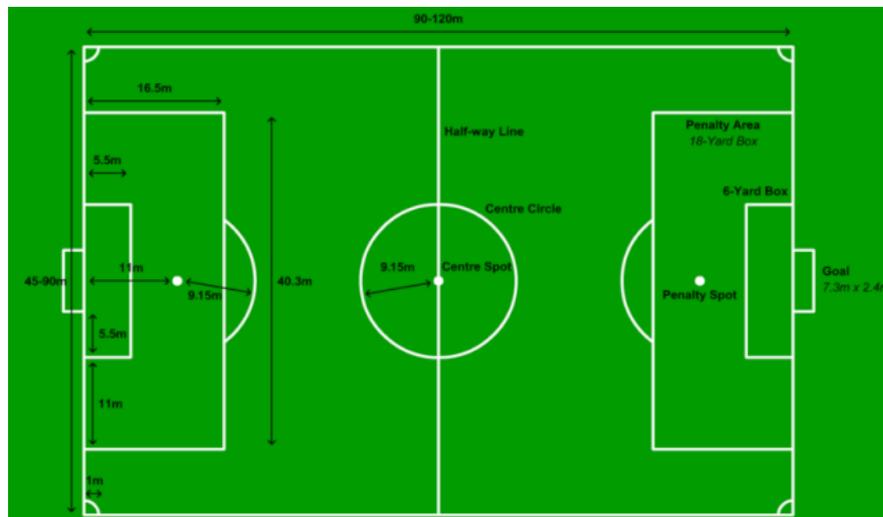
Dapat disimpulkan dari kalimat penjelasan di atas bahwa tahapan gerak dibagi menjadi tiga fase yaitu kognitif, asosiatif, dan otomatisasi yang dimana ketiga fase ini saling berkaitan. Khususnya dalam sepakbola dimana tugas fase ini wajib dilakukan serta diberikan oleh pemain dari pengenalan pengetahuan teknik dasar yang baik dan cara perlakuan yang baik, lalu pemain memahami untuk melaksanakan gerak teknik dasar yang baik, lalu melakukan secara terus menerus hingga terjadinya otomatisasi teknik dasar yang baik pada dirinya.

3. Hakikat Sepakbola

Sepakbola adalah sebuah cabang olahraga yang dilakukan oleh dua tim masing-masing berjumlah 11 orang yang saling berhadapan untuk saling memasukan bola ke dalam gawang lawan dengan dengan aturan tertentu.. Pengertian lain mengatakan sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang (Soekatamsi, 1992). Sepakbola merupakan permainan tim, setiap tim berjumlah sebelas pemain, sehingga tim sepakbola disebut juga dengan kesebelasan. Dalam setiap kesebelasan pemain dibagi dalam beberapa lini, setiap lini lapangan pemain mendapat tugas yang berbeda seperti penjaga gawang, pemain belakang, pemain tengah, dan pemain depan atau penyerang.

Taktik permainan beregu telah mengalami berbagai perubahan dalam revolusi olahraga. Dahulu pemain memegang peran yang spesifik, pemain depan

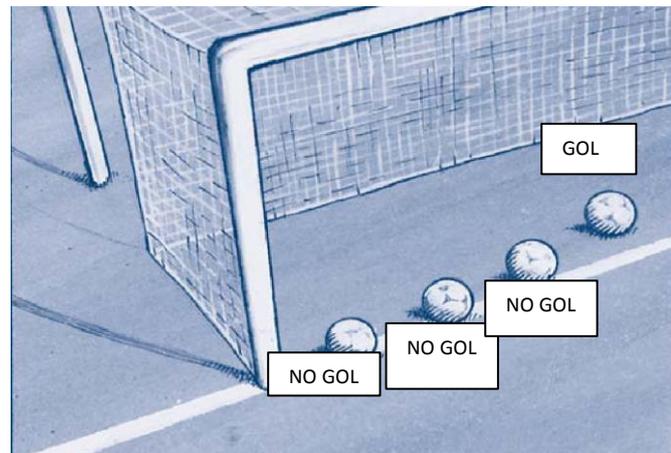
dapat diberi tugas untuk mencetak gol. Tanggung jawab terhadap posisi semakin dipersempit dan terdapat sedikit perubahan peranan. (Luxbacher J. A., 2001)



Gambar 2.1 Lapangan Sepakbola

Sumber : <https://insanajisubekti.wordpress.com/tag/ukuran-lapangan-sepakbola/> diakses pada 20 Januari 2020

Bermain sepakbola tentunya sangat menyenangkan sekali apabila bagi yang memainkan apalagi menjadi satu kebanggaan dapat mencetak gol dan kemenangan bagi timnya. Gol adalah istilah untuk beberapa cabang olahraga yang merujuk kepada peristiwa masuknya bola ke dalam gawang. “Dalam pertandingan sepakbola, kriteria bola dinyatakan gol ketika bola melewati garis gawang, di dalam area gawang dan di bawah mistar gawang” (Board, 2011). Dengan pengecualian bola tersentuh oleh tangan atau lengan pemain yang menyerang. Untuk lebih jelasnya tahap melakukan kegiatan gol adalah sebagai berikut :



Gambar 2.2 Bola dinyatakan Gol

Sumber : *Laws of the Game "FIFA 2011*

Dalam buku *football theory*, Jan Tamboer menjelaskan untuk menyusun struktur sepak bola yang logis, ada pertanyaan utama yang harus dijawab. Yakni, apa itu sepak bola? Sederhana, sepakbola adalah permainan untuk mencari kemenangan. Di mana menurut FIFA *Law of the Game*, kemenangan ditentukan dengan dengan cara cetak gol lebih banyak daripada kebobolan. (Danurwindo, 2017).

Terjadinya gol berasal dari proses serangan yang dibuat oleh tim dengan melakukan taktik serang, *Open play* dan *Setpiece* dalam permainan sepakbola dijadikan sebagai 2 cara atau metode dalam mencetak gol. Cara pertama dengan *Open Play Goals*, Sumber gol bisa melalui *open play* atau bermain secara terbuka, istilah *open play* berarti sebuah tim melakukan inisiatif serangan dan berhasil mencetak gol. Open play merupakan sebuah cara mencetak gol yang dapat diawali oleh *dribble*, umpan terobosan, umpan lambung, atau tembakan jarak jauh yang dilakukan sesuai dengan kondisi atau situasi pertandingan. "Sistem permainan terbuka: sistim permainan dengan mengedepankan lebar lapangan untuk

penguasaan bola (Pamungkas, Kamus Pintar Sepakbola, 2009). Sistem ini sering diperagakan tim-tim besar ketika berhadapan dengan tim kecil.

Pada piala dunia tahun 2018 di Russia memiliki catatan gol *Open play* lebih tinggi dari pada gol *Setpiece*, Halil Orbay dalam penelitiannya Analisis gol di piala dunia Rusia 2018, dalam pembelajaran ini sudah terlihat 63.69% (100) gol setelah organisasi penyerangan (*Open Play*) dan 36.30% (57) gol setelah *set play*. (Orbay, 2019). “Dan menurut Njororai pada pertandingan Piala Dunia 2010 di Afrika, kebanyakan gol berasal dari proses *Open Play* dibanding dari *Set Piece*, total 110 gol (75.86%) untuk *Open Play* dan total 35 gol (24,14%) untuk *Set Piece*” (Njororai, downward Trend of Goal Scoring in World cup Soccer Tournaments (1930 to 2010), 2013).

Table I: How the goals were scored

Goal set up
Open play goals
Combination play
Wing play
Through pass
Diagonal pass
Solo effort
Exceptional finish
Defensive errors
Rebounds
Own goal

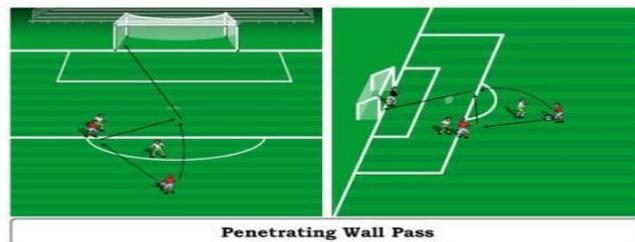
Gambar 2.3 Terjadinya gol *open play*

Sumber: Njororai. *Journal Analysis of goals scored in the 2010 World cup soccer tournament held in South Africa*. p.8

Jadi kesimpulan diatas adalah gol open play itu lebih mendominasi dalam menciptakan gol atau memasukan bola ke gawang pada sebuah tim pada ajang turnamen sepakbola. Open Play terdiri dari :

a) *Combination Play*

Combination play atau bermain dengan kombinasi adalah pergerakan yang cepat dan efektif dalam memainkan bola dengan dua pemain atau lebih dari tim yang sama. Tujuan suatu possession adalah menguasai bola sambil mencari peluang untuk menusuk dan cetak gol. “Combination play berikut menekankan pada aliran bola cepat dengan 1-2 sentuhan untuk bisa menusuk dan menyobek pertahanan lawan, sehingga pada akhirnya possession dengan combination play tersebut dapat menciptakan gol” (Rahmad Dermawan, 2012). Combination play terdiri dari, *One two pass* biasa orang menyebutnya satu-dua sentuhan, ini merupakan sebuah kombinasi antara satu pemain dengan pemain lainnya dengan menggunakan umpan pendek. Langkah pertama si A mengoper ke B lalu si A berlari kemudian si B mengoper kembali si A. Teknik seperti ini sangat berguna untuk mengecoh lawan dan tak jarang dapat berguna untuk menerobos barisan pertahanan lawan. (Stevenlieqy, 2012). Sama dengan halnya *Wall pass*, adalah mengembalikan bola kepada kawan dengan satu-dua sentuhan. Satu hal yang perlu diperhatikan untuk melakukan *passing* ini adalah menempatkan posisi. *Wall pass* merupakan teknik gerakan yang sangat sederhana. teknik ini biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih pemain bola dengan saling oper bertujuan untuk menembus pertahanan lawan yang cukup rapat. (Suantama, 2017).



Gambar 4 Gambar 2.4 *Wall pass*

Sumber: <https://wheecorea.com/total-football-way/one-of-the-best-attacking-skill/> diakses pada 17 April 2020, pkl 14:30 WIB

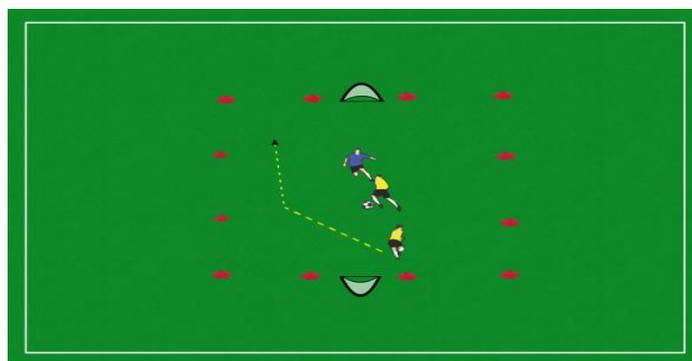
Wall pass adalah suatu kombinasi paling dasar bermain di sepakbola. Juga disebut sebagai *give-and-go*, itu adalah taktik yang baik untuk sepasang penyerang untuk mengambil keuntungan dari penyerang tunggal di daerah tersebut dan membuat kekacauan pada pertahanan. Setelah bola dikuasai pemain, mereka harus cepat memutuskan apakah akan passing atau tidak. Jika mereka tidak passing segera, mereka akan kehilangan teknik *wall pass*, jika mereka passing, mereka perlu lagi bergerak bersama mengikuti gerak bola (Bech, 2006). Jadi penjelasan dari *one two pass* dan *wall pass* itu pengertian yang sama dalam melakukan teknik *passing*, menggunakan umpan pendek satu-dua sentuhan yang dilakukan dua orang atau lebih di dalam tim, dengan tujuan melewati lawan atau menembus barisan pertahanan lawan.

Yang kedua adalah *Overlap*, Khususnya dalam dalam sepakbola era modern sekarang ini untuk menciptakan gol bukan semata dari seorang penyerang melainkan dengan pemain sepakbola era modern ini adalah semua pemain turut andil dalam menciptakan gol dengan salah satunya adalah dengan *Overlap*. *Overlap* adalah metode dimana pemain pendukung berlari dari belakang mendahului pemain yang menguasai bola, seringkali digunakan sebagai taktik

untuk mengarahkan pemain belakang dan tengah ke posisi menyerang. *Overlap* pada umumnya dilakukan oleh pemain bertahan atau *wing back* pada sisi lapangan, karena posisi inilah biasanya pemain sering berada tidak terkawal (bebas) dan dituntut untuk cepat keluar dari posisi aslinya guna membuka ruang dan membantu penyerangan.

Dalam hal ini peneliti ingin menyatakan bahwa apabila overlap sudah memenuhi syarat atau berhasil itu memenuhi yang sudah ditetapkan dalam *Asian Football Confederation "B" Certificate COACHING MANUAL*, yaitu:

1. Pemain yang ada di posisi belakang atau *wingback* membuka ruang untuk membantu penyerangan.
2. Waktu dan jarak *passing*.
3. *Passing* di sepertiga lapangan untuk menghindari adanya *offside*.



Gambar 2.5 *overlap*

Sumber: <https://soccerdrillsapp.com/week-4-soccer-practice-drills-for-u7-u8-u9-teams/> diakses pada 17 April 2020, pkl 14:45 WIB

Yang ketiga ada *Take-Over*, Kita ketahui dalam permainan *combination* atau gabungan dalam sepakbola untuk melakukan penguasaan bola antar rekan tim dapat dilakukan dengan *take-over*. "*Take-over* adalah menguasai bola secara

bergantian dengan rekan seregu sambil menggiring bola saat rekan seregu dari arah lain mendekat, pemain yang membawa bola membiarkan bola untuk rekannya” (Eric, 2007). Jadi *take-over* adalah salah satu cara untuk mengecoh dan melepaskan diri dari tekanan lawan. *Take-over* dilakukan dengan dua pemain, hanya saja pada *take-over* dilakukan dengan cara menggiring bola dan kemudian dari arah yang lain rekan satu timnya mengambil bola yang digiring oleh pemain pertama dan pemain pertama membiarkan bola tersebut diambil oleh rekannya.



Gambar 2.6 *Take-over*

Sumber: *Red Bulls New York Academy*

b) *Wing Play*

Dalam permainan sayap di sepakbola sering terjadinya peluang untuk menciptakan serangan dan menghasilkan gol, yang biasanya dilakukan oleh pemain *wing back* dan *wing attack* yang bermain di sisi kanan dan kiri lapangan. *Wing attack* adalah pemain yang menempati posisi penyerang sayap, pemain dalam posisi sayap memiliki peran dalam membantu serangan melalui daerah sayap pertahanan lawan, melakukan umpan-umpan silang (*crossing*) dari sayap pertahanan lawan dan membantu mencetak gol. Pemain depan yang memiliki posisi di sebelah luar penyerang tengah (*striker*) dan bertugas utama untuk menyuplai umpan silang akurat bagi *striker* untuk mencetak gol. Biasanya

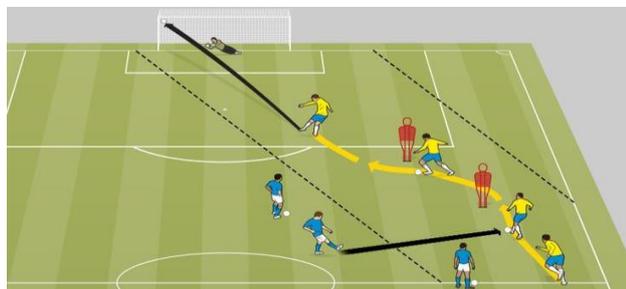
merupakan pemain tercepat dan yang memiliki kemampuan *dribble* tertinggi di dalam tim.

Winger merupakan pemain yang berada di posisi kiri dan kanan. Pemain ini sejajar dengan para gelandang, hanya mereka bertugas di salah satu sisi lapangan saja. "*Winger* memiliki tugas untuk melakukan serangan dari pinggir lapangan, serta memberikan umpan lambung kepada pemain penyerang yang berada di depan gawang" (Hidayat, 2017). Karakteristik pemain *winger* biasanya adalah mereka yang memiliki kelebihan melakukan *dribbling* sambil berlari dengan cepat. Hal ini dibutuhkan agar memudahkan saat bergerak menusuk jantung pertahanan lawan.

"Kembali ke permainan sayap atau *wing play*, apabila pemain sayap (bisa *full back* atau gelandang luar yang bermain sebagai penyerang sayap) menerima operan dari sektor sayap, maka harus mencari jalur terdekat ke gawang. ini berarti (1) bila mereka dapat melakukan gerakan lari diagonal ke arah gawang, dan harus menyelesaikannya dengan *shooting*. (2) apa bila bek lawan memaksa untuk bergerak ke garis akhir, maka harus diakhiri dengan *crossing* tajam ke kawan yang bergerak maju (*cut back*). (3) seandainya lawan memaksa untuk bergerak ke garis pinggir, maka harus diselesaikan dengan *crossing* menggantung ke tengah kotak penalti" (Utomo, 2004). *Crossing* tidak hanya melambungkan bola akan tetapi bola bisa juga berada dibawah, contohnya adalah *cutback crosses*, ialah jenis mengoper bola yang sering digunakan disaat posisi sudah diujung lapangan lalu mengoper bola ke pemain serang (mengumpan ke belakang) di area kotak penalti. Umpan ini sangat sulit bagi pemain bertahan karena sering terjadi kesalahan.

Contoh : pemain sayap melakukan *cut back* ke pemain serang yang siap untuk menendang.

Dari penjelasan diatas *wing play* adalah permainan sepakbola yang memainkan bola dari posisi pinggir lapangan guna untuk menyerang tim lawan dengan cara menggiring bola lalu *shooting* atau *crossing* yang dilakukan oleh pemain sayap. Dan *winger* yang memiliki kelebihan dalam melakukan dribbling bola dengan cepat yang bertujuan untuk menusuk ke jantung pertahanan lawan.



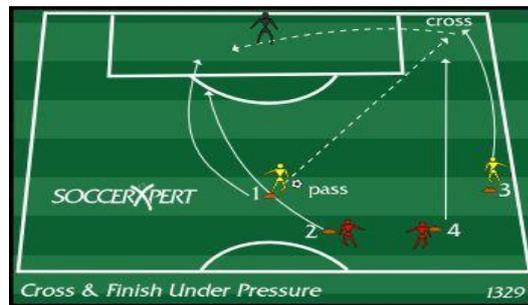
Gambar 2.7 *gol shooting* dari sayap

Sumber: Fourfourtwo.com diakses pada 20 Januari 2020, pkl 12.30 WIB



Gambar 2.8 *cutback crosses*

Sumber: <https://www.sportsessionplanner.com/s/t7Mkb/Cutbacks-1v1-s.html> diakses pada 17 April 2020, pkl 15:15 WIB



Gambar 2.9 *Crossing*

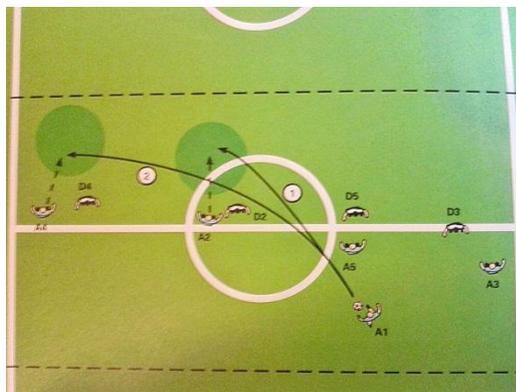
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/428686458253493288/> diakses pada 18 April 2020, pkl 20:07 WIB.

c) *Through Pass*

Istilah *through Pass*, atau umpan terobosan, dikenal sebagai passing yang membelah pertahanan lawan dengan meletakan bola ke daerah kosong pertahanan lawan. Pemain yang menerima umpan kemudian harus berlari secepat mungkin menuju arah bola agar dapat memenangkan perebutan bola dengan pemain bertahan lawan.

“*Through ball* memiliki dua jenis, yaitu *Straight Through Ball* dan *Diagonal Through Ball*, yang dilihat dari area saat umpan dilakukan. Biasanya, tim-tim yang memiliki catatan *through ball* baik cenderung memfokuskan pada sisi serangan di bagian tengah. Hal ini dikarenakan mengirimkan umpan terobosan melalui sisi lapangan sangat berbahaya. Sangat riskan jika umpan, yang akan berbentuk diagonal, dapat dipotong pemain lawan. Maka umpan terobosan paling aman dilakukan melalui tengah yaitu berupa *straight through ball*” (Prasatya, 2013). “*Through ball* adalah bola umpan terobosan melewati lawan antara bek ke ruang terbuka sehingga memudahkan pemain serang untuk mengejar tanpa dikawal dan akan menghadap langsung dengan penjaga gawang” (Tenang, 2007).

Diagonal Through Ball, Umpan yang dilakukan pemain kepada pemain lainnya secara diagonal sehingga akan menyulitkan pemain lawan untuk mengantisipasi. ”*Diagonal through ball* adalah mengumpan bola secara diagonal sehingga sulit bagi pemain lawan” (Tenang, 2007). Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa *diagonal pass* atau *diagonal through ball* adalah umpan secara diagonal yang dilakukan oleh pemain ke rekan timnya untuk melewati pemain lawan.



Gambar 2.10 *diagonal through pass*

Sumber: leochanperformanceanalysis.blogspot.com diakses pada 18 April 2020, pkl 20:14 WIB.

Straight Through Ball, umpan yang dilakukan pemain dengan aliran bola yang bergerak lurus diantara pemain lawan untuk mengumpan teman timnya.



Gambar 2.11 *Straight Through Ball*

Sumber: <https://totalfootballanalysis.com/training-analysis/through-ball-football-tactical-analysis-analysis-statistics> diakses pada 18 April 2020, pkl 20:21 WIB.

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa *through ball* adalah umpan terobosan yang melewati antara para bek lawan sehingga memudahkan pemain depan untuk mendapatkan bola ke depan gawang dan mencetak gol.

d) *Diagonal pass*

Diagonal pass ini bisa disebut sebagai *long pass*, ialah bola yang diumpan *diagonal* dari area belakang atau tengah ke area serang secara diagonal untuk menciptakan peluang serangan. Bola *long pass* tidak selalu berada di udara, akan tetapi bola lebih sering berada di udara untuk melewati pertahanan lawan. Karena jarak yang jauh sangat sulit melakukan *long pass* yang bolanya berada di bawah sehingga mudah untuk direbut oleh lawan.



Gambar 2.12 *Diagonal pass*

Sumber: <https://totalfootballanalysis.com/match-analysis/fifa-world-cup-2018-what-is-the-problem-with-argentina>, diakses 18 April 2020, pkl 20:46 WIB.

e) *Solo effort atau Solo Run*

Dalam Bahasa sepakbola *solo effort* bisa juga disebut dengan kata *solo run*. “*Solo run* adalah suatu gerakan yang dilakukan dengan akselerasi individu seorang pemain dengan membawa atau menggiring bola sendirian untuk melewati beberapa pemain lawan dengan tujuan untuk melakukan sebuah penyerangan” (Pamungkas, 2007). Gerakan akselerasi individu seorang pemain dengan

membawa atau menggiring bola sendiri untuk melewati beberapa pemain lawan dan mencetak gol. Jadi kesimpulan *solo run* di atas adalah menggiring bola secara individual untuk melewati beberapa pemain lawan dengan tujuan melakukan penyerangan dan mencetak gol.



Gambar 2.13 *Solo Run*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=JrszP707ycA> , diakses 18 April 2020, pkl 20:52 WIB.

f) *Exceptional finish*

Exceptional dalam Bahasa Indonesia adalah luar biasa dan *finish* adalah penyelesaian di dalam sepakbola atau *shooting* ke gawang. Gol-gol yang luar biasa ini biasanya tercipta oleh tendangan seperti *shooting* dengan *power* diluar kotak penalti dan tendangan *curve* atau tendangan pisang yang menyebabkan bola itu melengkung ke arah gawang. Dan *exceptional finish* ini bisa terjadi pada situasi bola *first time* atau tendangan langsung pada saat melakukan sentuhan pertama atau tendangan *volley*, *shooting* langsung diluar kotak penalti ketika bola sedang berjalan, situasi yang perlu melakukan sentuhan pertama lalu *shooting*, dan situasi *dribble* dengan kelincihan lalu *shooting* ke gawang. Situasi tersebut membuat si pemain harus cepat-cepat melakukan tendangan *shooting* ke gawang sebelum bola itu direbut oleh pemain lawan yang sedang bertahan.



Gambar 2.14 tendangan *volley*

Sumber: <https://www.lazone.id/entertainment/sport/gol-canon-ball-benjamin-pavard-yang-terkeren-di-piala-dunia-2018~c2364682?q=berita+sepakbola>, diakses 19 April 2020, pkl 21:19 WIB.



Gambar 2.15 tendangan di luar kotak *penalty*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=a1ewxTZ26sw>, diakses 19 April 2020, pkl 21:20

g) *Rebound*

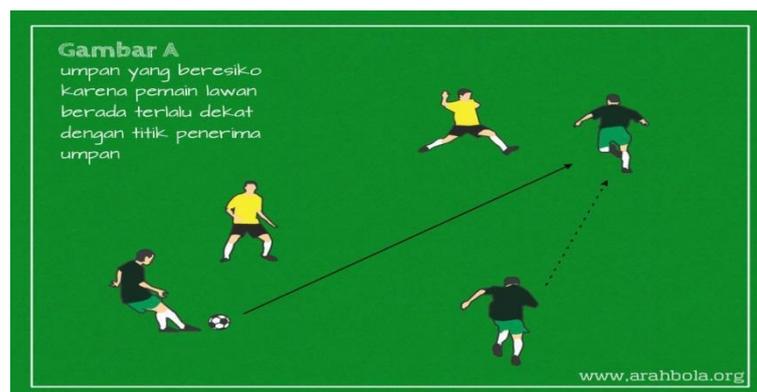
Bola *rebound* adalah posisi bola muntah yang bisa membahayakan bagi gawang seorang kiper. Apa lagi jika tipikal seorang striker lawan sangat agresif, akan sangat berbahaya. “*Rebound* dibagi menjadi 2 yaitu : yang pertama *Offensive rebound*, merupakan bola muntah dari tembakan yang dilakukan ketika sedang menyerang. Dan kedua *Defensive rebound*, bola muntah dari tembakan yang dilakukan oleh tim lawan” (Fitriasmara, 2015). Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah bola muntahan yang dilakukan ketika sedang menyerang dan bisa membahayakan bagi penjaga gawang.

h) *Mistakes / errors*

Kesalahan pemain bisa terjadi pada setiap posisi yang melibatkan pemain belakang, pemain tengah, dan pemain depan. Entah itu kesalahan yang menyebabkan terjadinya gol, dikarenakan kesalahanantisipasi untuk bertahan dari serangan lawan atau kesalahan dalam memulai serangan. Seperti kesalahan kiper dalam menangkap bola yang terjadinya *blunder* dan pemain bertahan mengumpan bola ke lawan dan terjadinya gol. Dalam kamus besar bahasa Indonesia kesalahan itu adalah perihal salah atau kekeliruan, antisipasi adalah perhitungan tentang hal-hal yang akan (belum) terjadi.

(Setiawan) Permainan kiper adalah aktivitas kiper di dalam lapangan yang memiliki komponen aspek bertahan dan menyerang. “Permainan penjaga gawang adalah kualitas teknik yang ditentukan oleh dia yang berhubungan taktik individu dan grup. Semua aksi penjaga gawang di dalam lapangan harus berkomunikasi dengan teman timnya secara verbal dan *body language*” (Blatter, 2011) Peristiwa dalam sepakbola pasti akan adanya kesalahan yang menyebabkan terjadinya gol yang dibuat oleh pemain, diantaranya adalah kesalahan yang dibuat oleh pemain. Yang pertama Kesalahan *save* atau penyelamatan oleh penjaga gawang, “*Save* atau penyelamatan adalah tugas penjaga gawang untuk menggagalkan usaha lawan dalam menembak bola ke gawang, jika dia berhasil melakukannya, maka ia akan mendapatkan poin penyelamatan. Kadang penyelamatan ini juga dikelompokkan menjadi penyelamatan dengan berdiri (*standing save*), penyelamatan dengan menjatuhkan badan (*diving save*), penyelamatan bola udara (*aerial ball save*), dan satu lawan satu (*1 on 1 save*)” (Blatter, 2011).

Kedua *Distributing the ball* atau mengumpan bola, “Distribusi adalah penyaluran bola yang dilakukan oleh penjaga gawang atau pemain lainnya yang berkontribusi untuk permainan menyerang. Dengan cara ini penjaga gawang menjadi pemain serang pertama di dalam tim, penjaga gawang bisa memainkan bola dalam permainan menyerang dengan dua cara yaitu, bola mati atau *The dead ball*, dan bola hidup atau *Ball in play*” (Blatter, 2011). Kesalahan mengumpan atau *passing* yang dilakukan pemain untuk menjalankan permainan dari kaki ke kaki, akan tetapi kesalahan ini sering terjadi ketika bola tersebut mengarah ke pemain lawan atau berhasil direbut oleh lawan.



Gambar 2.16 *Passing* yang direbut lawan

Sumber: <https://arahbola.org/wp-content/uploads/2014/01/passing-1r.jpg> , diakses 19 April 2020, pkl 21:56 WIB.

Ketiga Kesalahan menghentikan bola atau *Control*, Kesalahan dalam menghentikan bola saat pertandingan yang sangat fatal ketika bola tersebut dapat direbut dan terjadinya gol oleh lawan.

i) *Own goal* (Gol bunuh diri)

Gol bunuh diri adalah istilah dalam olahraga sepakbola ketika seorang pemain memasukan bola ke gawangnya sendiri sehingga dianggap sebagai gol

bagi tim lawan. Pemain tersebut juga dianggap sebagai pencetak golnya. Apabila gol tersebut akibat oleh pantulan, maka pencetak gol dilihat jika tendangan yang menghasilkan gol tersebut adalah tendangan langsung ke arah gawang atau tidak. Jika ternyata merupakan tendangan langsung ke gawang, maka pemain yang menendang tersebut dinyatakan sebagai pencetak gol. Gol bunuh diri terkenal terjadi di Piala Dunia 1994 terjadi di pertandingan tuan rumah Amerika Serikat melawan Kolombia yang dibuat oleh Andres Escobar. Yang mengakibatkan timnas Kolombia kalah 1-2, sehingga mengakibatkan Escobar ditembak oleh pendukungnya sendiri dengan 12 tembakan.

Cara gol yang kedua yaitu *Set piece*, (David Goldbalt and Jhonny Action, 2014) keadaan bola mati yang dapat menyebabkan *set piece*, yaitu *goal kick*, *free kick*, *corner kick*, dan *penalty kick*. Tingkat keberhasilan mengecil dalam gol *set pieces* mungkin ini disebabkan meningkatnya organisasi pertahanan, ketidakmampuan wasit untuk menjelaskan pelanggaran yang dilakukan oleh pemain bertahan kepada pemain serang lawan didalam kotak pinalti yang penuh kerumunan, lemahnya pengambilan tendangan bebas dan tendangan sudut dikarenakan kurangnya ide dan persiapan dibagian penyerangan tim dari *set pieces* (Njororai, *Analysis of goals scored in the 2010 world cup soccer tournament held in South Africa*, 2013).

W. W. S Njororai, *Set pieces* dalam sepakbola sudah termasuk tendangan bebas, tendangan pinalti, tendangan penjur, lemparan dalam dan tendangan gawang hal ini disebabkan oleh pelanggaran dan situasi permainan berhenti. Kembali hitungan situasi pertandingan untuk 24,14% dari gol selama pertandingan

piala dunia 2010, 28,6% di 2002, dan 33,3% di piala dunia 1994. Persentase ini memperlihatkan rasio jumlah gol yang diperoleh dari *set piece*. (Njororai, *downward Trend of Goal Scoring in World cup Soccer Tournaments (1930 to 2010)*, 2013).

Set Pieces
Comer kick
Direct Free kick
Free kick assist
Penalty kick
Throw- in assist

Gambar 2.17 Terjadinya gol *set piece*

Sumber: Njororai. *Journal Analysis of goals scored in the 2010 World cup soccer tournament held in South Africa*. p.8

Jenis tendangan *set piece* terdiri dari:

a. *Free Kick*

Free kick atau tendangan bebas dalam permainan sepakbola terdiri dari 2 jenis tendangan bebas langsung dan tidak langsung. Tendangan langsung ketika pemain melakukan pelanggaran keras (sliding, mendorong lawan menerjang dan menendang lawan, mencoba memukul lawan, memegang bola secara sengaja atau tidak sengaja, meludahi lawan dan menarik lawan). Tendangan bebas tidak langsung apabila pemain melakukan back pass ke kiper lalu ditangkap, dan memegang bola selama 6 detik. (Saryono, 2006)

Tendangan bebas langsung atau *free kick direct* adalah cara untuk menciptakan gol dengan secara langsung, tanpa harus menyentuh pemain yang melakukan tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, jika seorang pemain melakukan kesalahan secara sengaja atau menggunakan cara berlebihan

seperti, menendang lawan, memukul atau mencoba memukul lawan dan mendorong lawan (Board, 2011).

Tendangan bebas tidak langsung atau *free kick indirect*, keterampilan pemain sepakbola dalam permainan ini sangat dituntut dalam melakukan tendangan bebas tidak langsung, dimaksud agar tidak terjadi salah pengertian antara pemain satu dengan yang lain dalam melakukannya, sehingga bola bisa dimasukkan ke dalam gawang. menurut buku Joseph A. Luxbacher yang berjudul sepakbola, tendangan bebas tidak langsung adalah dimana gol tidak bisa langsung dicetak, bola terlebih dahulu harus disentuh oleh pemain lain memasuki gawang (Luxbacher j. A., 2001).

Dasar-dasar melakukan tendangan bebas jika salah seorang lawan anda melakukan suatu pelanggaran dengan melanggar salah satu peraturan sepakbola, wasit akan menghentikan permainan dan meminta tim anda untuk memulai kembali permainan dengan melakukan tendangan bebas. Ada dua macam tendangan bebas yaitu, tendangan bebas langsung: untuk menghukum pelanggaran serius, dan tidak langsung: untuk pelanggaran yang tidak terlalu serius. (Dungworth, 2003).

Jadi dari penjelasan di atas tendangan bebas adalah suatu hukuman bagi yang melanggar dan suatu keuntungan bagi yang dilanggar, dengan tendangan bebas ini bisa jadi peluang terciptanya gol dengan tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung.

b. *Free kick assist*

Gol bisa tercipta pada umpan tendangan bebas jika tendangan langsung terasa sulit dilakukan seperti tendangan bebas yang jauh dari kotak penalti, *Free kick* adalah tendangan bebas atau tendangan bola mati. Sedangkan *assist* adalah aksi kontribusi seorang pemain dalam membantu mencetak gol untuk timnya. Jadi assist yang berawal dari tendangan bebas.

c. *Corner Kick*

Tendangan sudut terjadi apabila bola melewati garis gawang dengan sentuhan terakhir oleh pemain yang sedang bertahan. Tendangan sudut dilakukan selama 4 detik dengan boleh dihalangi oleh pemain bertahan sejauh 5 m (Dungworth, 2003). Tendangan sudut atau penjuru, ketika seorang pemain belakang menendang bola keluar garis gawangnya sendiri, wasit akan memberikan tendangan penjuru kepada tim lawan. Kesempatan ini dapat anda manfaatkan untuk mengumpan bola ke depan mulut gawang supaya seorang teman satu tim dapat mencetak gol (Dungworth, 2003).

Menurut bukunya *Laws of The Game* peraturan permainan FIFA, tendangan sudut adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan. Penendang bola bisa membelokan atau melengkungkan tendangan secara langsung ke dalam gawang atau menempatkannya beberapa meter di depan gawang untuk disundul atau ditendang oleh teman satu timnya (Danny, 2007).

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan, tentang sudut dilakukan saat bola keluar lapangan oleh salah satu pemain bertahan sehingga terciptanya tendangan sudut untuk tim menyerang dan terjadinya peluang untuk menciptakan gol.

d. *Throw in*

Lemparan ke dalam di dalam permainan sepakbola adalah salah satu cara memulai 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 (Board, 2011). Lemparan kedalam terjadi jika bola keluar dari lapangan permainan, tentunya dari sisi lapangan. Lemparan ke dalam bertujuan untuk memanfaatkan peluang menciptakan gol. Sebuah gol tidak dapat disahkan langsung dari lemparan ke dalam, harus tersentuh pemain lain.

Ada dua jenis lemparan kedalam yang biasa dikenal dalam dunia sepakbola. Pertama lemparan jarak dekat, anda mungkin saja berdiri di tepi lapangan, tentu saja diluar garis pembatas secara statis. Untuk menciptakan momentum dan tenaga dorong lemparan, anda bisa melakukannya dengan mengayunkan tubuh atas dan lengan dari belakang ke depan. Kedua lemparan jarak jauh, anda mungkin perlu berlari untuk menciptakan momentum dan membangun tenaga lemparan sebelum berhenti di tepi lapangan untuk melemparkan bola. Lemparan dalam juga bisa menghasilkan peluang serangan dalam sepakbola untuk menciptakan gol.

e. *Penalty Kick*

tendangan penalti juga disebut tendangan hukuman,terjadinya tendangan penalti disebabkan adanya pemain yang melakukan pelanggaran keras pada lawan di dalam kotak penalti atau juga karena adanya pelanggaran karena adanya bola menyentuh tangan atau lengan di kotak penalti. Tendangan penalti ini juga disebut sebagai eksekusi mematikan karena pihak lawan dapat 95% bisa mencetak gol atau

skor. Tendangan ini dilakukan dari titik yang disebut titik penalti, yaitu 12 yard atau 12 meter dari tengah garis gawang (Reymatgiri, 2018).

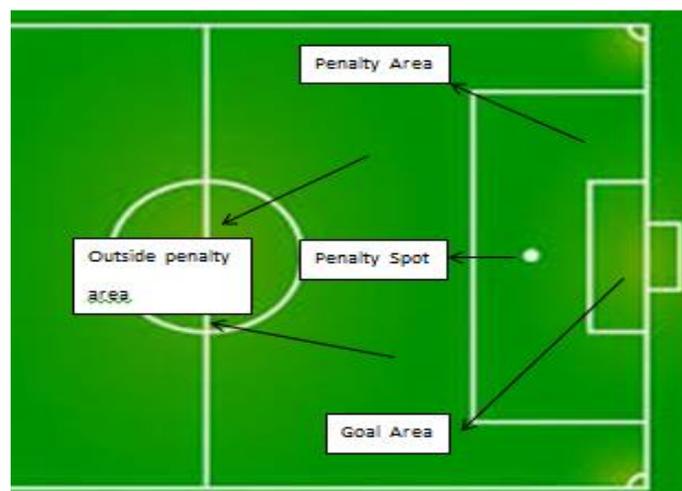
Tendangan penalti ketika seorang pemain, melakukan suatu pelanggaran serius di daerah penalti gawang sendiri, wasit memberikan kesempatan bagi tim penyerang untuk melakukan sebuah tendangan penalti. Pinalti merupakan tekanan berat, situasi satu lawan satu yang harus dimanfaatkan untuk menaklukkan penjaga gawang lawan dengan menendang secara langsung ke gawang. Untuk melakukan tendangan pinalti, anda menendang bola ke gawang dari titik penalti (Dungworth, 2003).

Area gol atau area serang adalah tempat peluang terciptanya gol yang dilakukan pada pemain. Pada turnamen Piala Dunia 2010 memiliki catatan 82,07% gol yang tercipta pada area kotak pinalti, ini dibawah dari 85,7% pada turnamen Piala Dunia 2002, dan 86,1% pada tahun 1990, tapi lebih diatas dari 76,7% pada turnamen Piala Dunia tahun 1994 (Njororai, *Analysis of goals scored in the 2010 world cup soccer tournament held in South Africa*, 2013).

Dalam penelitian Halil Orbay yang berjudul *Analysis of Goal Scored in Russia World Cup 2018* yang meneliti are atau zona terjadinya gol, yang menyebutkan bahwa ada 84,71% (133) gol yang tercipta di dalam area penalti dan 15,28% (24) gol yang tercipta di luar zona pinalti (Cobanoglu, 2019). Dan dalam penelitian Njororai yang berjudul *Analysis of goal scored in the 2010 World Cup soccer tournament held in south Africa*. area atau zona gol dibagi menjadi empat, 31 (21,38%) gol yang tercipta dari *goal Area*, 79 (54,48%) di *penalty area*, 09 (06,21%) berasal dari *penalty spot* dan hanya 26 (17,93%) berasal dari luar kotak

penalti. Oleh karena itu 82,07% gol berasal dari kotak penalti (Njororai, *Analysis of goals scored in the 2010 world cup soccer tournament held in South Africa, 2013*).

Jadi kesimpulan diatas adalah kebanyakan gol berasal dari dalam kotak penalti, dan ada 4 area atau zona gol yaitu, *inside Goal area* (area gol), *Penalty area* (area kotak penalti), *outside penalty area* (area luar kotak penalti) dan *penalty spot* (titik pinalti).



Gambar 2.18 Area terjadinya gol

Sumber: <https://www.pojokilmu.com/gambar-dan-ukuran-lapangan-sepak-bola/> diakses pada hari jumat 14 Februari 2020

Waktu Pertandingan sepakbola memiliki peraturan untuk menjalankan sebuah permainan, sehingga wasit tau kapan harus menyelesaikan pertandingan tersebut. Waktu pertandingan bisa berbeda-beda dikarenakan peraturan yang dibuat oleh penyelenggaraan pertandingan seperti kategori usia junior sekitaran 2 kali 15 menit. Dan dalam waktu normal pada pertandingan profesional itu 2 kali

45 menit, diluar waktu normal ada penambahan waktu diujung waktu babak yang akan selesai dan babak *extra time* dengan waktu 2 kali 15 menit.

“Pertandingan berlangsung selama dua babak dengan waktu 45 menit setiap babak, kecuali jika berbeda dengan kesepakatan antara wasit dengan kedua tim (contoh jangka waktu setengah babak adalah 40 menit, karena keadaan cuaca atau kurangnya keterangan cahaya) harus membuat keputusan sebelum pertandingan dimulai dan harus berjalan dengan peraturan kompetisi” (Board, 2011). *Half-time interval* atau waktu istirahat separuh waktu, pemain dapat memiliki waktu untuk beristirahat di paruh waktu, jarak waktu istirahat tidak boleh melebihi 15 menit. Ada beberapa waktu yang terbuang seperti, pergantian pemain, cedera pemain, mengeluarkan pemain yang cedera untuk mendapatkan perawatan, membuang-buang waktu, dan masih banyak lagi. Semua waktu yang terbuang sia-sia akan adanya tunjangan waktu yang tergantung sesuai dengan kebijakan wasit.

“Terjadinya penambahan skor akhir babak kedua dalam pertandingan adalah unsur fisik yang menurun pada pemain bertahan dibanding dengan pemain depan” (Njororai, Analysis of goals scored in the 2010 world cup soccer tournament held in South Africa, 2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sepakbola perempuan mirip dengan sepak bola laki-laki dalam hubungan dengan waktu dan cara mencetak gol. Seperti yang telah disarankan sebelumnya, penelitian sebelumnya mengenai sepakbola yang ditentukan oleh pola gol. Secara nyata, penambahan gol di babak kedua dan dari waktu ke waktu semakin banyak yang dicetak. “Sebagai kesimpulan, sepak bola wanita tampaknya sesuai dengan

sepakbola pria yang memiliki lebih banyak gol dari waktu ke waktu dan dapat dijelaskan oleh beberapa faktor yang menyebabkan banyaknya terciptanya gol di babak kedua, yaitu penurunan kondisi fisik, taktik permainan dan penurunan konsentrasi” (Armatas, 2007).

Kesimpulan dari para ahli di atas adalah waktu permainan sepakbola memiliki 45 menit kali 2 babak, yang biasanya banyak gol tercipta pada babak kedua yang dikarenakan faktor kondisi fisik, taktik permainan dan penurunan konsentrasi pemain yang menurun.

Tabel 1 Tabel 2.1 waktu terjadinya gol

Menit gol	
<i>Half Time</i>	<i>Full Time</i>
0-15	46 – 60
15-30	61 – 75
31- 45*	76- 90*



Gambar2.19. Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta
Sumber: clubsepakboladanfutsalunj.blogspot.com diakses pada hari Sabtu,
20 Juli 2019 Pukul 14:02 WIB

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 (Anonim, Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga, 1982).

Adapun beberapa tujuan didirikannya klub sepakbola:

a. Tujuan Umum

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

b. Tujuan Khusus

- 1) Membentuk dan mewujudkan potensi SDM yang ada pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang berjiwa Pancasila.
- 2) Menjadikan mahasiswa klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta yang sehat jasmani dan rohani serta berjiwa sportif.
- 3) Mengembangkan mahasiswa dalam berorganisasi.

Adapun beberapa kewajiban dari klub sepakbola itu sendiri:

- a. Mengadakan proses latihan dan penyampaian transfer ilmu dalam rangka meningkatkan prestasi klub sepakbola yang dilaksanakan secara sistematis berkesinambungan kepada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.
- b. Mengadakan dan mengikuti kegiatan atau kejuaraan baik yang bersifat intern dan ekstern.
- c. Meningkatkan peran serta mahasiswa Universitas Negeri Jakarta khususnya anggota klub sepakbola dalam melaksanakan roda organisasi klub yang berhubungan dengan dunia kemahasiswaan ataupun dunia kemasyarakatan.

- d. Mengupayakan pemberian penghargaan kepada anggota klub sepakbola yang berprestasi.

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



Gambar 2.20 Liga Mahasiswa

Sumber : wikipedia.org/wiki/Liga_Mahasiswa, diakses pada hari sabtu, 14 september 2019 pukul 12.04 WIB.

Liga Mahasiswa (LIMA) merupakan organisasi privat yang didirikan pada 15 Mei 2012. LIMA memiliki maksud dan tujuan untuk menciptakan wadah yang mampu menjadi tempat berkarya bagi para mahasiswa maupun mahasiswi di Indonesia di bidang olahraga.

“Liga Mahasiswa atau LIMA merupakan organisasi independen yang berdiri di atas tiga pilar utama, yaitu *Athleticism*, *Education*, dan *Social Responsibility*. *Athleticism* merupakan pilar pertama LIMA yang merupakan gambaran dari salah satu tujuan LIMA sebagai organisasi, yaitu memberi kontribusi sebaik-baiknya dalam bidang olahraga. (wikipedia)

Athleticism diterjemahkan ke dalam setiap cabang olahraga yang diadakan LIMA dan melalui cabor-cabor tersebut para peserta dimotivasi untuk dapat belajar menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas, seperti mengakui keunggulan orang lain, jujur, disiplin, serta kuat secara mental.

Education adalah pilar kedua LIMA yang mengacu pada konsep *student-athlete* (atlet pelajar) yang diyakini LIMA. Konsep ini berarti mahasiswa didorong untuk tidak hanya kuat secara fisik, tetapi juga pintar secara akademis. Hal ini diimplementasikan dalam aturan baku LIMA, yaitu setiap peserta liga harus memiliki setidaknya indeks prestasi kumulatif (IPK) minimal 2,00 untuk bisa ikut serta. Peraturan ini diharapkan mampu memberikan motivasi bagi para peserta LIMA untuk tetap mempertahankan nilai akademiknya dan mengajarkan mereka agar dapat menyeimbangkan kehidupan olahraga tanpa harus meninggalkan pendidikannya.

Menjadi kuat dan pintar tidak lengkap tanpa adanya *Social Responsibility* yang merupakan landasan ketiga dari LIMA. Kepedulian sosial ini diaplikasikan dengan diharuskannya para peserta LIMA untuk ikut dalam aksi sosial selama minimal enam jam sebagai persyaratan untuk menjadi peserta LIMA. Aksi sosial ini diharapkan mampu menumbuhkan rasa empati dan simpati para peserta

terhadap lingkungannya. Membuat mereka lebih peduli terhadap apa yang terjadi di sekitar.

Liga Mahasiswa tidak hanya terfokus pada kesuksesan penyelenggaraan kompetisi, namun juga memperhatikan aspek pengembangan olahraga di level perguruan tinggi. Salah satu bentuk kepedulian Liga Mahasiswa terhadap aspek tersebut adalah dengan mengadakan program kegiatan yang melibatkan peran aktif mahasiswa sebagai pendukung kegiatan tersebut, sehingga akan meningkatkan kepedulian dan kebanggaan terhadap almamater perguruan tinggi yang berkompetisi di Liga Mahasiswa

VISI

Menjadi salah satu liga (komunitas/perkumpulan) mahasiswa terbesar dalam bidang olahraga se-Indonesia dengan selalu mengusung konsep edukasi dan sosial di setiap kegiatannya.

MISI

- 1) Memberi kontribusi di bidang olahraga melalui serangkaian kompetisi olahraga dengan mengadakan event olahraga tahunan yang berkualitas.
- 2) Mengadakan kegiatan untuk pengembangan olahraga Indonesia dengan mengadakan sosialisasi reguler tentang olahraga ke perguruan tinggi se-Indonesia dan pemangku kepentingan LIMA lainnya.
- 3) Mewujudkan kepedulian sosial melalui serangkaian kegiatan yang melibatkan para pemuda, khususnya mahasiswa.

Liga Mahasiswa berkeinginan untuk menjadi "jembatan" antara pendidikan dan olahraga, dengan mengenalkan konsep kompetisi olahraga yang melibatkan

para *student-athlete* di Indonesia. Liga Mahasiswa memiliki enam kompetisi cabang olahraga, yaitu basket, *badminton*, futsal, renang, golf dan sepakbola sebagai cabang olahraga yang baru pada tahun 2017.

Tabel 2 Tabel 2.2 Pul LIMA Regional Jakarta

PERGURUAN TINGGI	M	M	S	K	GM	GK	SG	AK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA	5	3	2	0	22	8	14	11
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH	5	3	2	0	17	7	10	11
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	5	3	0	2	16	4	12	9
UNIVERSITAS BUDI LUHUR	5	1	3	1	10	11	-1	6
UNIVERSITAS PELITA HARAPAN	5	1	1	4	11	6	-1	4
UNIVERSITAS AL-AZHAR INDONESIA	5	0	0	3	3	41	-38	0

m=main, m=menang, s=seri, k=kalah, gm=gol memasukan, gk=gol kemasukan, sg=selisih gol, ak=angka kemenangan, = lolos ke nasional.

Tabel 3 Tabel 2.3 Pul Lima Nasional

A	B
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
UNIVERSITAS BRAWIJAYA	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA	UNIVERSITAS BUDI LUHUR
STKIP PASUNDAN	UNIVERSITAS PADJADJARAN

B. Kerangka Berpikir

Peneliti bermaksud menganalisis gol memasukkan dan gol kemasukan dengan menggunakan analisis dokumenter video pertandingan LIMA di akun Youtube Liga Mahasiswa, sehingga peneliti bisa mengetahui sejauh mana gol memasukkan dan gol kemasukan klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta pada Liga Mahasiswa *Football* Regional dan Nasional tahun 2019. Untuk mencapai prestasi yang optimal dalam tim, seorang pemain harus memiliki kemampuan yang cukup baik dalam menguasai teknik dasar, prinsip bermain dan komponen kondisi fisik penunjang dalam permainan sepakbola ini merupakan syarat mutlak bagi terciptanya keberhasilan suatu permainan.

Untuk memahami dan menguasai bola hingga terciptanya gol tentu saja harus melalui proses latihan yang terstruktur. Seperti pada belajar motorik yaitu proses belajar mulai dari pemberian kognitif ke pemain sampai pada proses dan akan menjadi suatu otomatisasi pada saat pertandingan. Faktor fisik juga mempengaruhi dari aktivitas permainan sepakbola yang dilakukan oleh pemain dimana pemain harus mampu bermain dalam waktu 2x45 menit setiap

pertandingan dan bahkan bisa lebih dari waktu normal jika memang ada perpanjangan waktu.

Dengan komponen fisik yang menunjang dapat membantu pemain dalam melakukan aktivitas seperti lari, melompat, melempar, mengumpan, menembak bola ke gawang dengan baik dan terciptanya sebuah gol, semua itu ada di dalam sebuah permainan sepakbola. Untuk melakukan aktivitas *finishing* dengan baik tidak cukup dengan hanya kondisi fisik yang baik saja, tapi seorang pemain harus melakukan aktivitas tersebut dengan teknik gerak yang baik untuk keefektifan dari gerak tersebut. Hal ini berkaitan dengan ilmu biomekanika yang mana menerangkan bagaimana gerak yang baik dan benar dalam melakukan aktivitas finishing. Ilmu biomekanika ini berguna bagi pelatih maupun atlet sendiri, karena bagi pelatih bisa mengetahui teknik gerak yang dilakukan oleh atletnya sudah benar atau masih ada yang harus diperbaiki lagi dan bagi atlet bisa menjadikan pemahaman tentang ilmu biomekanika ini sebagai perbaikan bagi penampilan mereka di lapangan.

Oleh karena itu peneliti akan menganalisa gol masuk dan gol kemasukan klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta pada Liga Mahasiswa *Football* Regional dan Nasional tahun 2019 yang telah didapatkan hasil rekapitulasi dari pertandingan pertama hingga pertandingan terakhir yang dilakukan oleh klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta. Dari hasil yang akan didapatkan pada analisis pertandingan akan terlihat pertandingan pada Liga Mahasiswa *Football* Regional dan Nasional tahun 2019 manakah yang memiliki persentase gol masuk

dan gol kemasukan paling tinggi yang dilakukan oleh klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta.