

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepakbola merupakan permainan yang paling populer dan paling digemari oleh masyarakat dunia, termasuk masyarakat Indonesia dari mulai anak-anak sampai dengan orang dewasa. Dalam permainan sepakbola jumlah anggota setiap regunya adalah sebelas orang pemain dimana unsur teknik dalam permainan sepakbola sangat penting. Dalam suatu permainan sepakbola sangat dibutuhkan adanya kerjasama yang baik, dikarenakan sepakbola merupakan permainan tim yang melibatkan seluruh pemain. Oleh karena itu kerja sama tim ialah kebutuhan permainan sepakbola yang harus dipenuhi oleh setiap tim atau kesebelasan yang menginginkan proses terciptanya gol atau kemenangan.

Namun untuk menciptakan suatu proses terjadinya gol dan diakhiri dengan kemenangan itu tidak mudah dalam permainan sepakbola dikarenakan untuk terciptanya suatu proses gol itu hanya akan dapat diraih dengan melalui kerja sama tim yang baik dan rapi. Yang dimana dalam permainan sepakbola untuk meraih proses terjadinya gol dan kemenangan tidak dapat dilalui secara individu atau perorangan. Di samping itu untuk mendapatkan kemenangan yang diinginkan setiap pemain harus memiliki

kondisi fisik yang prima, teknik dasar dan mental yang baik dalam pertandingan yang dapat menentukan hasil dari pertandingan.

Tabel 1

Data statistik fase group, semifinal dan final *Youth Olympic Football Tournaments Singapore 2010*

How The Goals Were Scored	
Group Matches (6 Matches)	
From Open Play	20
Combination Play	6
Wing Play	3
- On Left Side	(2)
- On Right Side	(1)
Defence-Splitting Pass	3
Diagonal Ball Into Penalty Area	1
Solo Effort	2
Exceptional Finish	2
Defensive Error	1
Rebound	2
Own goal	0

Sumber :

<http://www.fifa.com/aboutfifa/footballdevelopment/technicalsupport/technicalstudygroup/menreports.html> (Diakses Tanggal 16 April 2013, pukul 00:50 Wib)

Semi-Finals, Matches For Firth And Third Place And Final (5 Matches)	
From Open Play	14
Combination Play	2
Wing Play	3
- On Left Side	(2)
- On Right Side	(1)
Defence-Splitting Pass	2
Diagonal Ball Into Penalty Area	0
Solo Effort	1
Exceptional Finish	0
Defensive Error	1
Rebound	5
Own goal	0

Sumber :

<http://www.fifa.com/aboutfifa/footballdevelopment/technicalsupport/technicalstudygroup/menreports.html> (Diakses Tanggal 16 April 2013, pukul 00:50 Wib)

Berdasarkan dengan adanya laporan dan data statistik di atas pada *Youth Olympic Fotball Tournaments Singapore 2010* dalam kejuaraan sepakbola Internasional umur 12 – 14 tahun. Untuk menciptakan sebuah gol dengan jumlah paling banyak ialah keterampilan *Combination Play* dengan jumlah 8 dibandingkan dengan yang lainnya. Itu bisa dilihat dari Group matches (6 matches) dengan jumlah 6 sampai Semi – Final and Final (5

matches) dengan jumlah 2. Bahwa tidak dapat dipungkiri dari dengan adanya data di atas bahwa salah satu cara dalam menciptakan suatu terjadinya gol ialah dengan keterampilan *Combination Play* oleh karena itu Keterampilan *Combination Play* bagian dari salah satu cara dalam menciptakan suatu terjadinya gol dalam sepakbola. Dengan banyaknya mengaplikasikan atau memainkan keterampilan *Combination Play* dilapangan bukan tidak mungkin dapat memenangkan dalam suatu pertandingan yang diinginkan.

Combination play dapat terjadi dengan dua atau lebih antar pemain dimana dalam *Combination play* tercipta dengan adanya suatu *Passing* yang saling mendukung antar pemain. Karena dalam permainan sepakbola dasar yang paling penting ialah *Passing* dikarenakan *passing* ialah modal utama untuk landasan permainan sepakbola tanpa adanya *Passing* yang baik akan sulit terciptanya suatu kerja sama tim yang baik dan rapi yang diinginkan oleh para pemain dan tim.

Dalam sepakbola memiliki lapangan yang besar dan luas sehingga pemain harus lebih banyak bergerak dan pergerakan tanpa bola pun harus terus menerus dilakukan dalam sepakbola. Pergerakan pemain yang terus menerus juga menyebabkan pemain melakukan operan *Passing* tak heran jika permainan sepakbola dipenuhi dan diisi oleh *Passing* dengan kondisi ini *Passing* harus benar dan terarah.

Passing yang benar adalah syarat mutlak dalam permainan sepakbola dengan jumlah pemain yang berjumlah sebelas pada umumnya tiap tim mengakibatkan permainan sepakbola menjadi permainan yang cukup melelahkan dimana *Combination Play* ikut serta didalamnya.

Olahraga sepakbola ketika dimainkan sangatlah menarik, situasinya yang selalu berubah ubah secara cepat maupun lambat. Oleh karena itu dalam olahraga ini dibutuhkan pemain yang dapat membuat keputusan dengan cepat dan tepat pemain harus memiliki *Passing* yang baik dan mampu berkonsentrasi penuh sepanjang pertandingan, karena jika tidak lawan akan mudah merebut bola dan dapat mengembangkan permainan dan langsung melakukan seragan balik yang dimana dengan kondisi tersebut lawan akan berpeluang untuk mencetak gol.

Dalam permainan sepakbola untuk memulai kerja sama atau memenangkan pertandingan tanpa adanya penguasaan *Passing* yang baik dalam permainan sepakbola setiap pemain pasti bersentuhan dengan bola maka jika tidak dapat menguasai *Passing* dengan baik tak lain lawan akan mudah merebut dan menguasai permainan. Di sinilah peran *Passing* sangatlah penting

Jadi dari uraian di atas *Combination Play* ialah suatu permainan yang dilakukan antar dua atau lebih antar pemain yang dimana demi terciptanya

keterampilan *Combination Play* ialah terdapat unsur *Passing* karena tanpa adanya suatu *Passing* bukan tidak mungkin keterampilan *Combination Play* tidak dapat tercipta. Untuk itu demi terciptanya keterampilan *Combination Play* yang baik atau yang diinginkan ialah dengan memperhatikan unsur *Passing* didalamnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa *Passing* ialah modal utama dalam keterampilan *Combination Play* dimana jika tiap antar para pemain dapat menguasai *Passing* dengan baik dapat membentuk suatu kerja sama tim yang solid.

Dikarenakan *Combination Play* mengarah pada kerja sama tim itu terlihat pada jumlah pemain sepakbola yang berjumlah sebelas yang mengarah pada suatu permainan yang tidak dapat dilakukan oleh individu. Dan juga dengan dapat menguasai *Passing* dapat memperkecil kesalahan-kesalahan dalam *Passing* khususnya dalam sepakbola terkadang kesalahan-kesalahan atau kegagalan-kegagalan saat melakukan *Passing*. *Passing* ini kurang mendapatkan sorotan bagi pelatih maupun para pemain, sehingga tidak adanya evaluasi setelah pertandingan maupun di luar pertandingan padahal dari *Passing* ialah salah satu yang dapat mempengaruhi permainan sepakbola tentunya yang mengacu olahraga tim atau *Combination Play*.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin menganalisa kegagalan tentang keterampilan *Combination Play* pada Liga Kompas Gramedia nantinya dapat dijadikan pedoman bagi para pelatih dan atlet Liga Kompas

Gamedia, sehingga di Liga Kompas Gamedia tingkat kegagalan dapat diperkecil

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Di daerah manakah sering terjadi *Combination Play* pada peserta Liga Kompas Gamedia 2013?
2. Berapa banyak jumlah *Combination Play* yang tercipta pada peserta Liga Kompas Gamedia 2013?
3. Tim manakah yang paling banyak melakukan *Combination Play* pada Liga Kompas Gamedia 2013?
4. Tim manakah yang paling sedikit melakukan *Combination Play* pada Liga Kompas Gamedia 2013?
5. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi pelatih dan pemain saat melaksanakan proses *Combination Play*?
6. Bagaimanakah penerapan latihan *Combination Play* dalam sepakbola terhadap penampilan pemain pada Liga Kompas Gamedia 2013?

7. Berapa jumlah rata-rata *Combination Play* pada Liga Kompas Gramedia 2013?
8. Apakah *Combination Play* sudah sesuai dalam peserta Liga Kompas Gramedia 2013?

B. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi perluasan masalah, maka peneliti membatasi penelitian ini agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian, jadi masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah penyebab kegagalan keterampilan *Combination Play* pada Liga Kompas Gramedia 2013.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka peneliti dapat dirumuskan, apakah penyebab kegagalan *Combination Play* peserta Liga Kompas Gramedia 2013?

D. Kegunaan Penelitian

1. Untuk menjawab pertanyaan yang ada di dalam perumusan masalah.
2. Sebagai bahan evaluasi pelatih dalam meningkatkan keterampilan *Combination Play* peserta Liga Kompas Gramedia 2013.
3. Sebagai parameter pelatih dalam menyusun program latihan keterampilan *Combination Play* peserta Liga Kompas Gramedia 2013.