

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

A. Kerangka Teori

1. Hakikat Keterampilan Sepakbola

Keterampilan adalah suatu aktifitas yang dilakukan dalam olahraga yaitu dengan melakukan sebuah gerakan secara sistematis. Dalam sepakbola keterampilan sangat penting untuk dilatih. Keterampilan dalam sepakbola harus dilatih sejak usia dini karena untuk melaju kejenjang selanjutnya harus dapat menguasai keterampilan dengan baik dikarenakan dalam hal ini terdapat kecenderungan terkoordinasikanya aktivitas fisik karena pengenalan dan kelenturan jasmani untuk digerakan sesuai ketentuan gerakan yang mana mestinya dilakukan.

Keterampilan dalam kamus bahasa Indonesia berasal dari kata terampil yaitu cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan. Keterampilan adalah cekatan dan mampu dalam menyelesaikan tugas¹.

Bicara tentang keterampilan setiap manusia harus memiliki keterampilan yang bagus terutama jika ingin bermain sepakbola. Keterampilan dapat dilatih sejak usia dini, sebelum kita menginginkan keterampilan yang baik yaitu kita harus memiliki motorik yang bagus. Dalam

¹ KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA, (Jakarta : Balai Pustaka, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1994), h. 1043

ilmu olahraga kita harus mempelajari belajar motorik terlebih dahulu agar dapat mengetahui pola gerak yang baik dan dapat menghasilkan keterampilan yang baik. Belajar motorik itu sendiri terdiri dari dua kata yaitu belajar dan motorik dimana belajar itu ialah sebagai suatu proses yang menghasilkan perubahan melalui pengalaman. Yakni suatu proses pencapaian pemahaman, perilaku, pengetahuan, informasi, kemampuan dan keterampilan melalui pengalaman, sedangkan motorik itu sendiri ialah suatu peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerakan².

Keterampilan dalam sepakbola adalah kemampuan untuk melakukan gerakan secara efisien dan efektif.

Keterampilan sepakbola dapat dibagi menjadi 2 yaitu :

1) Keterampilan Terbuka

- a) Selalu berubah-ubah
- b) *Intervensi* dari : lawan, elemen-elemen lain (cuaca, kondisi lapangan)
- c) Diperlukan kecepatan berubah-ubah
- d) Pergerakan bola dan sasaran
- e) Mengambil keputusan berdasarkan perubahan-perubahan di lapangan

2) Keterampilan tertutup

- a) Operasi statis dilapangan
- b) Tidak ada intervensi dari lawan dan kecepatan kerja

² (Pedoman Kurikulum Dan Silabus Kursus Pelatih Lisensi D, 1997), h. 134

- c) Bola dan sasaran statis
- d) Mengambil keputusan berdasarkan taktik lapangan³

Oleh sebab itu perlu kita ketahui bahwa sepakbola adalah suatu jenis keterampilan terbuka yang dimana situasi permainan dan pertandingan yang selalu berubah-ubah sesuai dengan karakteristik anak usia 14 tahun dimana dalam usia atau fase tersebut sedang dalam tahap senang bermain dan tahap perkembangan dasar. Untuk itu pelatih perlu mengetahui tahapan diusia tersebut agar proses latihan dapat tercapai bahwa pelatih memainkan peranan yang menentukan dalam mengasuh pemain-pemain muda dan karena itu harus berusaha keras untuk membantu dalam memelihara harga diri pemain, meningkatkan rasa tanggung jawab pemain.

Memelihara hubungan yang positif dalam tim atau klub dan diatas segala-galanya menyediakan lingkungan yang membuat bermain sepakbola menantang, mendebarkan dan banyak kesenangan disamping itu untuk memastikan bahwa para dewasa muda menerima manfaat yang paling besar dari keterlibatan mereka dalam sepakbola, sangat direkomendasikan bahwa suatu peranan orang tua sangatlah penting untuk memaksimalkan bakat-bakat para pemain sepakbola para orang tua ataupun pelatih harus memperlihatkan perhatian pada pemain atau anak asuh binaanya dalam kesehatan mental, fisik, dan lain-lain pada tiap pemain.

³ Ibid, h. 25

Para pemain nampaknya lebih merespon secara positif bila diberi hadiah dan dipuji atas usaha-usaha dan tingkah laku mereka yang benar dan juga komunikasi yang teratur antara semua unsur yang terlibat akan memastikan bahwa kebutuhan-kebutuhan para pemain terpenuhi dan pemain belajar berterima kasih atas kontribusi yang berharga antara pelatih, orangtua, maupun pengurus yang terlibat.

Dari uraian di atas bahwa diketahui landasan dalam olahraga ialah keterampilan karena sebelum kita belajar teknik dan lain-lainya ada baiknya kita mengetahui keterampilan terlebih dahulu dimana didalamnya terdapat belajar motorik ilmu yang mempelajari tentang peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerakan⁴.

Yang dimana membantu kita untuk memahami segala sesuatunya dalam gerak. Kita kenal dalam sepakbola memiliki lapangan yang luas sehingga *Passing* akan terus tercipta sebelum kita mengetahui teknik *Passing* yang benar ada baiknya kita mengetahui dari sudut keterampilan seperti ketepatan langkah, gerak tubuh, gerak dasar (*fundamental*) yang nantinya itu semua akan terangkai menjadi suatu bagian yaitu otomatisasi.

⁴ Ibid, h.134

2. Hakikat *Passing*

Passing adalah salah satu teknik bermain sepakbola yang sangat penting sehingga semua pemain wajib menguasainya mulai dari penjaga gawang pemain belakang, pemain tengah dan pemain depan. *Passing* digunakan oleh setiap pemain untuk memberikan bola dengan jarak yang dekat agar dapat diterima oleh pemain dan dilanjutkan dalam permainan serta dapat membongkar pertahanan lawan dan membuat tim kita mempermudah dalam menyerang berusaha mencetak gol.

Dalam buku Joseph A. Luxbacher, Terdapat tiga teknik dasar untuk mengoper di atas permukaan lapangan yaitu :

1. *Inside-of-the-foot* (dengan bagian samping dalam kaki)
2. *Outside-of-the-foot* (dengan bagian samping luar kaki)
3. *Instep* (dengan kura-kura kaki)⁵

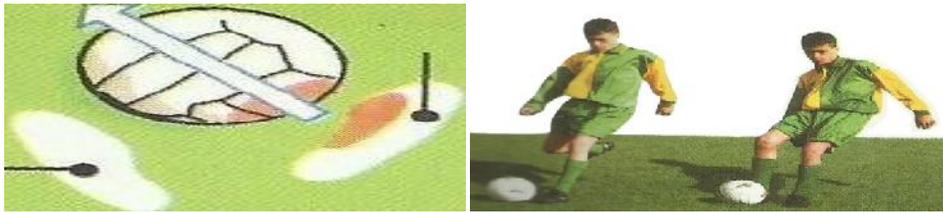
teknik yang dipakai tergantung pada situasi yang terjadi dilapangan.

Dalam permainan yang sesungguhnya dan situasi dilapangan sebagian besar pemain banyak menggunakan *Inside-of-the-foot* (kaki bagian dalam) karena teknik ini lebih efektif dan efisien dalam menyerang. Di buku *The Usborne Soccer School* bagian dalam kaki adalah bagian yang paling

⁵ Joseph A. Luxbacher, Sepakbola, Jakarta : (PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 12

sering digunakan untuk menendang bola⁶. Bagian kaki tersebut memiliki permukaan yang luas untuk menendang bola dibandingkan dengan yang lain, sehingga lebih mudah bagi anda untuk mengoper bola kemana arah bola yang diinginkan sehingga sangat ideal untuk melakukan operan yang akurat⁷.

Adapun teknik *Passing* menggunakan kaki bagian dalam/*Inside-of-the-foot* adalah :



Gambar 2 teknik *Passing* menggunakan kaki bagian dalam GILL Harvey, teknik mengoper dan menembak, ALIH Bahasa TIM GMS, Jakarta; PT GAPURAMITRA Sejati, 2003, hal 5

Tata Cara Pelaksanaan

1. Ayunkan kaki ke belakang, sambil memutarinya keluar sehingga hampir sejajar dengan kaki anda yang satunya lagi.
2. Kuatkan pergelangan kaki dan badan bertumpu pada kaki anda. Tendang bagian tengah bola.

⁶ Ibid, h. 13

⁷ GILL HARVEY, Teknik Mengoper Dan Menembak, ALIH Bahasa Tim GMS, (Jakarta : PT Gapuramitra Sejati, 2003), h. 5

3. Biarkan kaki tetap mengayun ke depan, sambil tetap memperhatikan bola. Saat menendang, jangan sampai kaki naik terlalu ke atas, karena akan membuat bola terangkat.

Di bawah ini adalah teknik *Passing* menggunakan kaki luar/ *Outside-of-the-foot* adalah sebagai berikut :



Gambar 3 teknik *Passing* menggunakan kaki bagian luar GILL Harvey, teknik mengoper dan menembak, ALIH Bahasa TIM GMS, Jakarta; PT GAPURAMITRA Sejati, 2002, hal 5

Tata Cara Pelaksanaan

1. Ayunan kaki ke belakang. Sewaktu mengayunkan kaki ke arah bola, tekuk sedikit pergelangan kaki yang akan digunakan untuk menendang agak ke belakang. Tendang bagian bawah bola dengan daerah jari kelingking kaki anda.
 2. Biarkan kaki tetap berayun ke depan. Bola akan berbelok menjauhi
- Catatan : kaki yang tidak digunakan untuk menendang tidak boleh menghalangi kaki yang akan digunakan untuk menendang⁸.

⁸ Ibid, h. 8

Teknik *Passing* menggunakan punggung kaki/*Instep* juga digunakan dalam mengoper bola. Adapun tata caranya adalah sebagai berikut :



Gambar 4 teknik *Passing* menggunakan punggung kaki Gill Harvey, teknik menoper dan menembak, Alih bahasa TIM GMS, Jakarta; PT Gapuramitra, 2002, hal 9

Tata Cara Pelaksanaan

1. Ayunkan kaki yang akan digunakan untuk menendang jauh ke belakang, hingga tumit hampir mencapai pantat anda.
2. Arahkan jari-jari kaki anda ke tanah, kemudian tendang bagian tengah bola.
3. Ayunkan kaki ke depan arah bola, sambil tetap merentangkan pergelangan kaki, ini adalah kunci agar tendangan tetap datar⁹.

Dari adanya nama-nama jenis *Passing* seperti di atas ada yang perlu diingat ialah bahwa bukan teknik saja yang harus kita kuasai melainkan tidak lepas dengan adanya kontrol karena kalau berbicara mengenai *Passing* teknik dan kontrol sangat berkaitan erat dimana kalau ingin melakukan *Passing* yang bagus. Jika kita sudah dapat menguasai kedua teknik tersebut

⁹ Ibid, h. 9

bukan tak mungkin kita dapat menguasai jalanya permainan dan juga menggunakan dari ketiga teknik *Passing* tersebut berdasarkan kegunaanya dan melihat kondisi dan situasi dalam bermain.

4. HAKIKAT *COMBINATION PLAY*

Dalam olahraga permainan sepakbola tujuan utama ialah mencetak gol. Untuk bisa mencetak gol terlebih tim haruslah menguasai bola ini di dasari bahwa dengan menguasai bola kita bisa berbuat banyak hal untuk bisa mencetak gol. Salah satunya untuk dapat menguasai bola ialah dengan *Combination Play*, *Combination Play* dibagi menjadi dua kata yaitu, *Combination* : Gabungan¹⁰. dan *Play* ialah Permainan¹¹.

Jadi *Combination Play* adalah Permainan Gabungan, bahwa dalam melakukan *Combination Play* dibutuhkan dua pemain atau lebih agar terciptanya *Combination Play* yang diinginkan dimana antar pemain harus saling mendukung tanpa adanya dukungan dengan rekan setim akan sulit demi terciptanya *Combination Play*.

¹⁰ Prof. S. Wojowasito – W .J .S Poerwadarminta, (Kamus Lengkap, hasta, 1991), h. 27

¹¹ Ibid, h. 150

Combination Play adalah : *Passing* dengan dua pemain atau lebih untuk melewati lawan¹². *Combination Play* dimainkan dengan maksud agar lebih kreatif, efektif dalam menyerang atau menembus pertahanan lawan dalam suatu pertandingan sehingga dengan memainkan *Combination Play* dalam permainan sepakbola lebih banyak lagi peluang untuk menciptakan proses suatu gol selain itu *Combination Play* dimainkan dengan mengarah pada *Ball Possession (Penguasaan Bola)* bahwa dengan mampu menguasai bola selama mungkin kita dapat berbuat banyak hal mencari peluang untuk mencetak gol.

Maka dari itu bagi para pelatih yang menangani usia 14 tahun dimana usia tersebut sedang labil atau berubah-ubah menekankan keterampilan tersebut bahwa sepakbola ialah olahraga yang dimainkan oleh sebelas orang atau olahraga tim.

Ada tiga macam keterampilan *Combination Play* dalam (*Pedoman Kurikulum Dan Silabus Kursus Pelatih Lisensi B.136*) yaitu :
Wall Pass, Take-Over dan *Overlap*.

¹²(http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:ixdaK28t0LMJ:www.oysan.org/Assets/oysa_assets/doc/coachingarticles/CombinationPlaybyJimmyConway.doc+&cd=12&hl=id&ct=clnk.dutchsoccerdrill.diakses tanggal 07/06/2013 pukul 18.00)

a. Hakikat *Wall Pass*

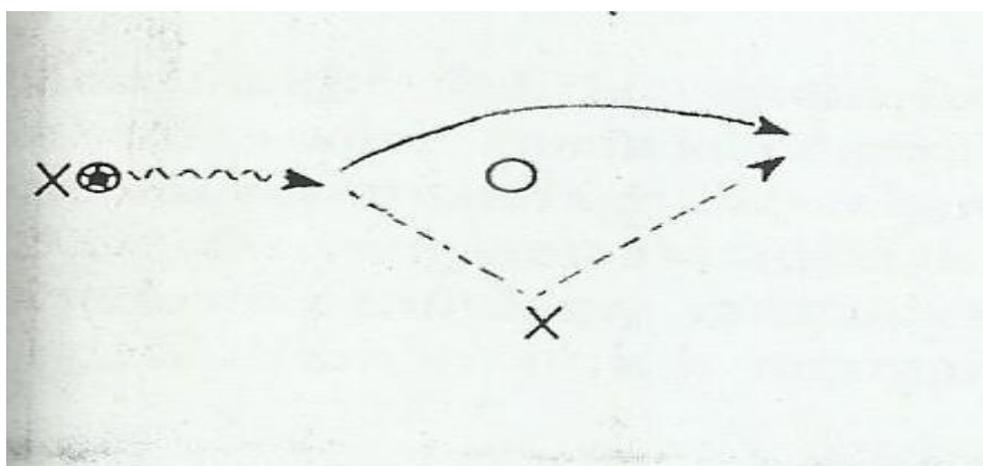
Dalam olahraga sepakbola *Wall Pass* merupakan bagian dari *Passing* yang digunakan mendekati daerah pertahanan lawan, membangun serangan, keluar dari adanya penekanan dalam bertahan yang dilakukan tim lawan dan menghindari perangkap *offside* karena dalam sepakbola diberlakukannya perangkap *offside*. *Wall Pass* merupakan satu kombinasi umpan, yang biasanya mengejutkan dan sulit terantisipasi oleh pemain lawan dimana dalam sepakbola sangatlah efisien untuk membongkar pertahanan lawan atau dalam penyerangan.

Wall Pass adalah langkah pertama menuju permainan gabungan¹³. Gabungan dengan arti bahwa *Wall Pass* dilakukan dengan dua orang yang dimana bertujuan untuk mempertahankan bola dari pemain lawan di dalam lapangan atau menerobos pertahanan lawan dan juga untuk menghindari lawan dalam perjalanan menuju gawang lawan.

¹³ Eric C. Batty, Latihan Metode Baru Sepakbola Serangan, (Bandung Pionir Jaya, 2007), h. 106

Adapun menurut para ahli lain

Wall Pass merupakan gerakan yang sederhana dari dua orang pemain. Pemain A *Passing* bola pada pemain B, kemudian pemain A lari keposisi baru. Pemain B tanpa menahan atau kontrol bola melakukan *Passing* kembali kepada A yang menerima bola tersebut pada posisi baru¹⁴



GAMBAR 5 : WALL PASS

SUMBER : Joseph A. Luxbacher, SEPAKBOLA, Langkah-Langkah Menuju Sukses, (Jakarta : PT RAJA Grafindo Persada, 1997), h. 155

Jadi dalam melakukan *Wall Pass* melibatkan dua orang pemain. Seperti gambar di atas ialah, pemain x yang sedang menguasai bola melakukan *Passing* pada pemain x yang berlaku sebagai dinding. Dimana antara kedua pemain tersebut harus saling bekerja sama untuk menciptakan sebuah *Wall Pass* guna melewati lawan. Walaupun sederhana namun sangat

¹⁴ Remmy Muchtar, Olahraga Pilihan Sepakbola, (Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1992), h. 66

diperlukan latihan yang tekun dan sungguh-sungguh dari pemain, disini *timing* sangat diperlukan agar pada saat *Wall Pass* dilakukan tepat pada teman atau tidak melakukan kesalahan *Passing*.

Sedangkan *Wall Pass* menurut Joe Luxbacher adalah umpan kombinasi dengan salah satu pemain yang bertindak sebagai penghadang bola. pemain yang menguasai bola mengirim umpan kepada rekannya (dinding) lalu berlari mencari ruang terbuka untuk menerima pengembalan bola. umpan dinding juga dikenal sebagai umpan “beri dan lari”¹⁵. kunci utama dari *Wall Pass* terletak pada pengertian bahwa sang pelarilah yang mendikte ke mana selanjutnya bola mesti diberikan dan dia sendiri mesti berlari ke daerah yang kosong¹⁶.

Dalam hal ini peneliti ingin menyatakan bahwa apabila *Wall Pass* sudah memenuhi syarat atau berhasil itu memenuhi yang sudah ditetapkan dalam *Asian Football Confederation “B” Certificate COACHING MANUAL* yaitu :

- Pelari

1. Jalankan bola dengan cepat pada *defender*

¹⁵ Joe Luxbacher, SEPAKBOLA, Daftar Istilah, (Jakarta : PT RAJA Grafindo Persada, 2004). XXV

¹⁶ Eric C. Batty, Latihan Metode Baru Sepakbola Serangan, (Bandung Pionir Jaya, 2007), h. 113

2. Jarak melakukan *Passing*

3. Kualitas *Passing*

4. Akselerasi

- Penjelasan Pelari

- 1 . Membawa bola dengan cepat dengan maksud agar pemain lawan bergerak menuju pembawa bola, untuk mengambil bola.

- 2 . Jarak pelari terhadap Dinding tidak boleh terlalu dekat.

- 3 . Si pelari melakukan *Passing* tepat pada dinding agar memudahkan pemain Dinding melakukan operan kembali.

- 4 . Kecepatan dalam menerima bola hasil dinding pada ruang kosong.

- Dinding

1. Sudut dan posisi tubuh terhadap pemain bertahan

2. Jarak Dinding dari lawan

3. Pandangan

4. Kualitas dan arah pengembalian bola ke pelari

- Penjelasan Dinding

1. Pemain Dinding menempatkan diri mereka membentuk sudut yang lebar untuk membuka ruang agar tidak mendapat tekanan dari lawan dalam melakukan *Wall Pass*.
2. Pemain Dinding menempatkan diri jauh dari lawan.
3. Posisi pemain saling berhadapan.
4. Pemain Dinding menempatkan bola pada ruang kosong.

Dengan adanya uraian di atas *Wall Pass* dinyatakan gagal atau tidak memenuhi syarat apabila yang dikemukakan *Asian Football Confederation "B" Certificate COACHING MANUAL* tidak terlaksana.

Dari penjabaran di atas bahwa dengan mempraktikkan *Wall Pass* dilapangan memiliki keuntungan, selain pemain lawan tidak memiliki waktu untuk mengadakan reaksi terhadap *Wall Pass*. *Wall Pass* dapat terjadi dengan satu kali sentuhan saja, tanpa harus dikontrol terlebih dahulu sehingga waktu mengumpunya lebih cepat dibandingkan jika bola tersebut dikontrol dengan itu pemain lawan mudah terkecoh dan terlewati.

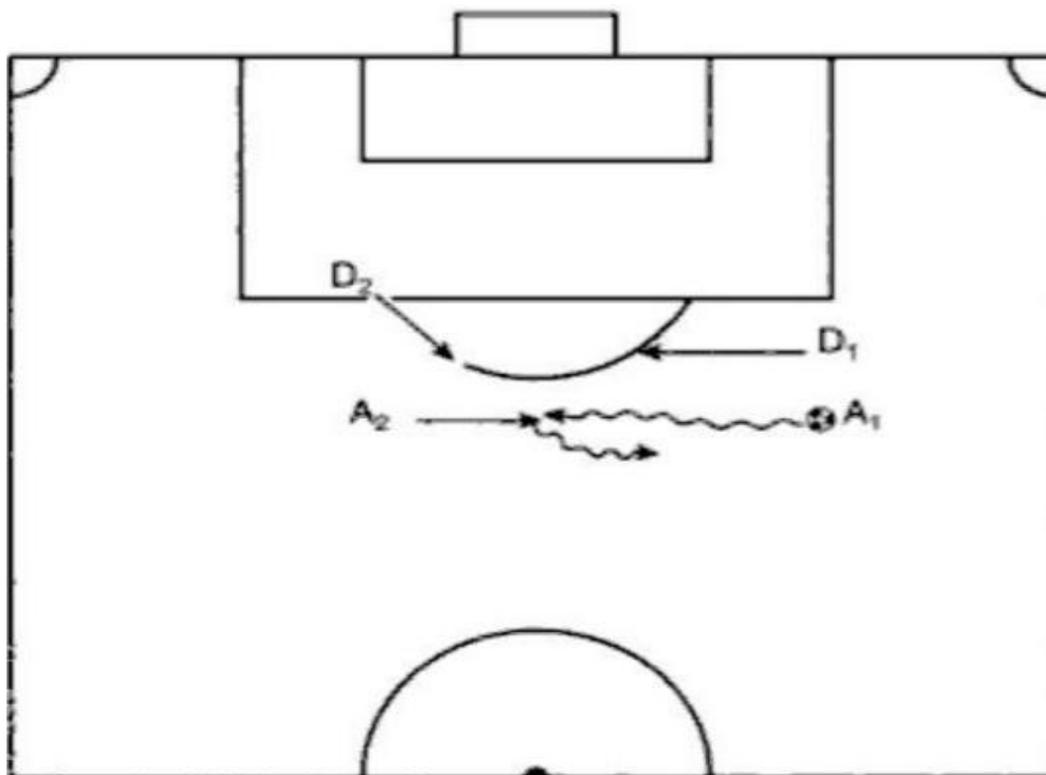
Mengingat keuntungan yang terjadi pada *Wall Pass* para pelatih khususnya yang membina usia 14 tahun mengajarkan keterampilan tersebut dikarenakan anak usia tersebut sedang mengerti teknik dan keterampilan dengan baik dan juga diajarkan atau ditekankan untuk bermain sepakbola secara tim atau kerja sama antar pemain.

Dengan ini pelatih dapat menerapkan latihan yang paling sederhana untuk mengembangkan *Wall Pass* yaitu dengan permainan kecil-kecilan berusaha untuk menjaga bola, contoh bisa dengan permainan empat dua dengan lebih ditekankan pada sentuhan bola atau satu sentuhan dan juga bisa dilakukan dengan *Wall Pass* berjalan atau *Triangle*.

b. 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 rekannya¹⁷.

¹⁷ Ibid, h. xxv



Gambar 6 : TAKE-OVER

Sumber: (<http://books.google.co.id/books?id=overlap+joe+luxbacher&source=onepage=luxbacher>) Di Akses Hari Senin Jam 14.00 Pada Tanggal 11-11-2013.

Jadi *Take-Over* adalah salah satu cara untuk mengecoh dan melepaskan diri dari tekanan dari lawan. *Take-Over* dilakukan dengan dua pemain, hanya saja pada *Take-Over* dilakukan dengan cara menggiring bola, orang pertama 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. Pada saat melakukan gerakan ini perlu adanya kordinasi yang baik antara kedua

pemain, baik pemain yang menggiring bola dan pemain yang hendak mengambil bola, karena jika kordinasi keduanya tidak berjalan dengan baik tidak akan tercipta *Take-Over* yang diinginkan. *Take-over* pada umumnya dilakukan oleh pemain pada sisi lapangan, karena pada posisi inilah biasanya pemain sering berada dalam tekanan dan dituntut untuk cepat keluar dari tekanan tersebut.

pelatih khususnya yang membina usia 14 tahun mengajarkan keterampilan tersebut dikarenakan anak usia tersebut sedang mengerti teknik dan keterampilan dengan baik dan juga diajarkan atau ditekankan untuk bermain sepakbola secara tim atau kerja sama antar pemain. Dengan ini pelatih dapat menerapkan latihan yang paling sederhana untuk mengembangkan *Take-Over* yaitu dengan Dribbling berhadap-hadapan.

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

- *Pemain yang dribling*

1. Pandangan
2. Menerima dan melindungi bola dari lawan
3. Membawa bola ke arah teman sambil melindungi bola dari lawan

4. Memberikan bola ke teman dengan membiarkan bola terhadap temanya sehingga bola dapat dikuasai oleh pemain rekanya (orang kedua).

- *Penjelasan Pemain Dribbling*

1. Pandangan dalam melihat situasi pertandingan guna membantu dalam penyerangan.
2. Si penerima melindungi bola dari jangkauan lawan yang sudah di jaga oleh rekan tim yang menguasai bola.
3. Agar memberikan ruang bagi si penerima dalam menguasai bola dan penggiring bola berusaha melindungi si penerima dari gangguan lawan.
4. Memberikan bola ke teman dan membiarkan bola dikuasai oleh teman

- *Pemain yang Support*

1. Mencari kesempatan untuk mengambil bola
2. Pemain bergerak ke arah teman yang menguasai bola
3. Mengambil bola dengan rekan satu tim
4. Kecepatan dalam mengambil bola
5. Buat jarak agar kreatif dalam menyerang

- *Penjelasan Pemain pendukung (Support)*

1. Pemain pendukung membuka ruang yang memungkinkan untuk melakukan penguasaan bola secara bergantian.

2. Pemain pendukung bergerak mendekati rekan satu tim yang menguasai bola, dan melakukan penguasaan bola secara bergantian.
3. Ketika melihat kesempatan dalam penguasaan bola secara bergantian, maka pemain pendukung mengambil alih penguasaan bola secara bergantian.
4. Kecepatan dalam mengambil alih penguasaan bola secara bergantian.
5. Agar tidak terjadi benturan/tabrakan sesama rekan tim.

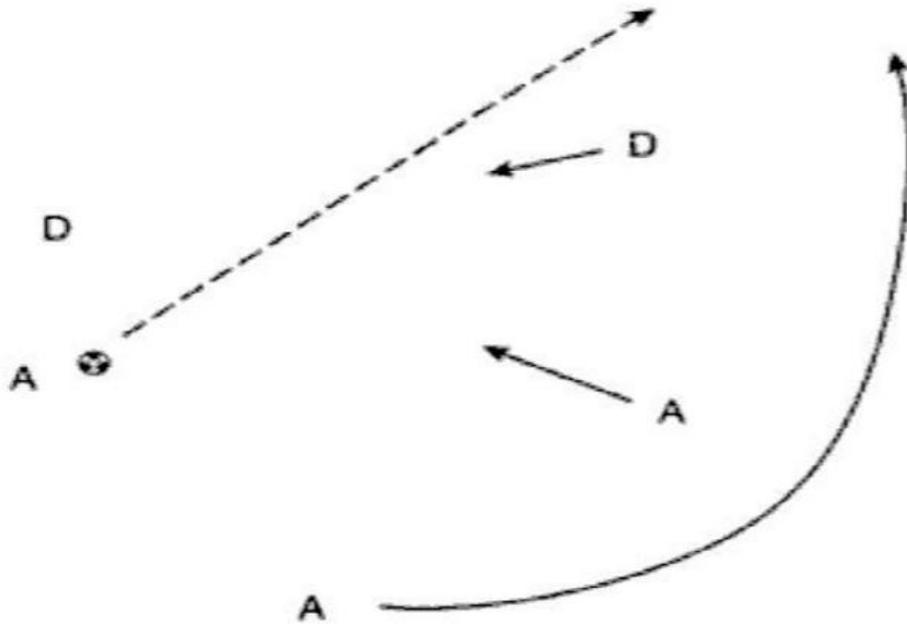
Dengan adanya uraian di atas *Take-Over* dinyatakan gagal atau tidak memenuhi syarat apabila yang dikemukakan *Asian Football Confederation "B" Certificate COACHING MANUAL* tidak terlaksana.

c. Overlap

Khususnya dalam sepakbola era modern sekarang ini untuk menciptakan gol bukanlah semata dari seorang penyerang melainkan dengan permainan sepakbola era modern ini ialah semua pemain turut andil dalam menciptakan gol dengan salah satunya ialah dengan *overlap*.

Overlap ialah metode dimana pemain pendukung berlari dari belakang mendahului pemain yang menguasai bola, seringkali digunakan sebagai taktik untuk mengarahkan pemain belakang dan tengah ke posisi menyerang¹⁸.

¹⁸ *Ibid*, h. xxv



Gambar 7 : *Overlap*

Sumber: (<http://books.google.co.id/books?id=overlap+joe+luxbacher&source=onepage=luxbacher>) Di Akses Hari Senin Jam 14.00 Pada Tanggal 11-11-2013

Jadi dari uraian di atas bahwa dalam sepakbola pemain bertahan ialah pemain yang ikut andil dalam membangun atau membantu penyerangan (*Overlap*), dengan memanfaatkan lebar lapangan dengan begitu pemain bertahan atau *Wing Back* harus memiliki kualitas dan teknik yang baik demi mencapai yang diinginkan dalam membantu serangan.

Overlap pada umumnya dilakukan oleh pemain bertahan atau *Wing Back* pada sisi lapangan, karena pada posisi inilah biasanya pemain sering

berada dalam 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 *Wing Back* membuka ruang untuk membantu penyerangan.
2. Waktu dan jarak *Passing*.
3. *Passing* di sepertiga lapangan untuk menghindari adanya *offside*.

Penjelasan *Overlap*:

1. Bahwa pemain bertahan sisi mencari ruang untuk mendukung penyerangan.
2. Waktu dan ruang yang tepat dalam melakukan *Passing* ketika melihat pemain bertahan atau *Wing Back* dalam mendukung penyerangan.
3. Waktu yang tepat dalam melakukan *Passing* ialah sepertiga lapangan.

Dengan adanya uraian di atas *Overlap* dinyatakan gagal atau tidak memenuhi syarat apabila yang dikemukakan *Asian Football Confederation "B" Certificate COACHING MANUAL* tidak terlaksana.

5. Hakikat Liga Kompas Gramedia

Liga Kompas Gramedia merupakan kompetisi anak usia 14 tahun yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemain muda dan menjadikan pemain yang memiliki mental bertanding yang baik sebanyak 16 sekolah (SSB) terbaik se-jabodetabek akan berlaga dalam ajang bergengsi ini dengan Mengusung tema **“Start For The Star ”**, semakin mengokohkan tujuan Liga Kompas Gramedia anak usia 14 tahun untuk membina anak-anak dari (SSB) tersebut untuk menjadi pemain Sepakbola Indonesia yang sungguh berkualitas dan bersinar bak bintang lapangan.



Gambar 8 : Logo Liga Kompas Gramedia

Sumber: (<http://www.Google.com/Images/Liga-Kompas-Gramedia>) diakses hari selasa jam 10.00 tanggal 30-04-2013)

Liga Kompas Gramedia group dimotori oleh Anton Sanjoyo dan Yesayes Oktovianus bergerak cepat untuk merealisasikan jargon “sampai punah“ generasi emas sepakbola Indonesia¹⁹.

Dari uraian di atas Liga Kompas Gramedia anak usia 14 tahun memiliki tujuan membina pemain-pemain muda agar dapat berprestasi di masa yang akan datang. Dengan adanya kompetisi seperti ini diharapkan pemain-pemain muda dapat berlatih sungguh-sungguh agar dapat menjadi generasi yang berprestasi di bidang sepakbola.

Usia 14 Tahun

Kelompok usia 14 atau juga disebut dengan Awal remaja, dimana dalam usia ini pemain mengalami perubahan perkembangan (fisik, psikologi dan emosional) yang signifikan selama tahap ini. Para pelatih perlu mengidentifikasi perubahan-perubahan ini dan menolong para pemain menerima perubahan yang sulit ini serta melewati tantangan-tantangan baru ini dan menyiapkan dukungan sepanjang periode remaja awal²⁰.

¹⁹ (<http://www.duniasoccer.com/Indonesia/Kompetisi-IndonesiaLain/News/Liga-Kompas-Gramedia-U-14-Siap-Digelar>) diakses hari Selasa jam 10.00 tanggal 30-04-2013

²⁰ (*Pedoman Kurikulum Dan Silabus Kursus Pelatih Lisensi D.71*)

. Pada usia 14 tahun atau remaja awal dalam sepakbola memiliki karekteristik 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 ekspektasi.

Masih labilnya anak usia 14 tahun membuat bingung dengan pertumbuhan tubuhnya terkadang pemain usia 14 tahun memiliki emosi yang meluap-luap, sehingga perlu perhatian khusus dalam melatih pemain usia 14 tahun yaitu: dengan menyesuaikan *volume*, intensitas dan bentuk latihan tidak hanya pada umur tetapi khususnya pada tingkat perkembangan pemain muda tersebut²¹.

Adapun dibawah ini tahap-tahap perkembangan pemain :

²¹ Ibid, h. 137

TABEL 9
TAHAP- TAHAP PERKEMBANGAN PEMAIN

AKAR RUMPUT		REMAJA	
Tahap senang	Tahap	Tahap	Tahap
Bermain	Dasar	Pembentukan	Akhir Remaja
U6 S/D U10	U11 S/D U13	U14 S/D U16	U17 S/D U20

Sumber: *ASIAN FOOTBALL CONFEDERATION "D" LICENSE COACHING AWARD. H.98*

Dari Tabel di atas menyatakan bahwa dalam sepakbola pembinaan perlu adanya jenjang usia atau mempunyai prosedur yaitu dari bawah ke atas maksudnya dari usia dini sampai ke tahap yang professional sehingga untuk mencari bakat sangat mudah oleh sebab itu perlu diperhatikan untuk bobot klasifikasi batasan umur atau usia.

Dari uraian di atas khususnya para pelatih harus menjalankan prosedur tahap-tahap perkembangan pemain dan mengetahui tepatnya pada usia 14 tahun yang ingin dilatih sebelum memberikan materi latihan yang

sesungguhnya dikarenakan pada usia ini harus menyesuaikan volume, intensitas dan bentuk latihan itu sendiri dengan pada usia 14 tahun sedang mengalami perubahan perkembangan oleh sebab itu disini peran pelatih berperan mencermati dan memahami dalam usia tersebut sehingga untuk kedepanya atau melanjutkan kejenjang berikutnya khususnya dalam sepakbola bukan tak mungkin pada usia tersebut akan menjadi lebih baik.

Berikut ini adalah tabel peraturan Sepakbola:

TABEL 10
Peraturan Sepakbola

Umur	Ukuran lapangan	Durasi permainan	Permainan per Tahun	Ukuran bola
U- 14 tahun	90 x 60 yds	30 – 60 menit	25 – 30	5
U- 15 tahun	90 x 60 yds	40 – 80 menit	30 – 35	5
U- 16 tahun	90 x 60 yds	40 – 80 menit	35 – 40	5

**Sumber : Pedoman Kurikulum Dan Silabus Kursus Pelatih Lisensi D, h
105**

Dengan mengacu pedoman di atas, diharapkan kejuaraan yang di Indonesia mengacu dengan pedoman yang di atas. Contoh pada usia 14

tahun, permainan pertahun sebaiknya 25-30 kali mereka bermain sepak bola. Seperti halnya konsep yang dimiliki pada Liga Kompas Gramedia tahun 2013.

B. Kerangka berpikir

Dalam suatu pertandingan sepakbola, banyak sekali cara dalam membuat proses suatu peluang terjadinya gol salah satunya dengan *Combination Play*. *Combination Play* yang dimainkan oleh dua orang atau lebih sangat efisien jika dilakukan didaerah penyerangan area lawan atau (hot spot) dilakukan untuk membuat suatu proses terjadinya gol. Terlebih jika permainan *Combination Play* yang dimainkan didaerah penyerangan kemungkinan akan lebih banyak lagi proses terciptanya peluang gol . Oleh karena itu *Comination Play* menjadi sangat penting untuk sebuah tim karena dari *Combination Play* yang dimainkan tersebut selain dapat membuat terciptanya peluang gol juga dapat menciptakan kemenangan yang diinginkan

Dari adanya data dari *Yout Olympic Football Tournaments Singapore 2010* Banyaknya prosentase gol yang tercipta melalui *Combination Play* yang dimana dalam *Combination Play* tersebut memberikan gambaran bahwa pentingnya memanfaatkan dan memaksimalkan *Combination Play* untuk mencetak gol atau memenangkan suatu pertandingan. Oleh karena itu peneliti melihat data dari *Yout Olympic Football Tournaments Singapore 2010* dalam banyaknya membuat terciptanya gol maka dari ini peneliti ingin

membatasi *Combination Play* pada area penyerangan yaitu (Hot Spot) oleh sebab itu untuk bisa memaksimalkan setiap *Combination Play* tersebut, setiap pelatih harus bisa memberikan *Combination Play* yang benar kepada pemain-pemainnya.

Seringnya terjadi *Combination Play* di setiap kompetisi sepakbola termasuk di Liga Kompas Gramedia Membuat setiap tim peserta Liga Kompas Gramedia menyadari betul akan bahwa pentingnya *Combination Play* itu sendiri guna mendapatkan hasil yang maksimal saat mendapatkan peluang mencetak gol dari *Combination Play*, terlebih di kategori usia 14 dalam *ASIAN FOOTBALL CONFEDERATION "D" LICENSE COACHING AWARD* dikatakan dalam usia tersebut dalam masa pembentukan yang dimana menerima tantangan baru dan Lebih mengerti keterampilan dengan lebih baik

Sehingga dengan pelatih mengerti akan hal tersebut dan menerapkan *Combination Play* di lapangan, kemungkinan suatu proses peluang terjadinya gol tercipta dari adanya *Combination Play* sangat besar, Maka dari itu setiap pelatih dari peserta Liga Kompas Gramedia dirasa membutuhkan informasi tentang *Combination Play* yang terjadi di Liga Kompas Gramedia.

Liga Kompas Gramedia merupakan kompetisi usia 14 tahun yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemain muda dan menjadikan

pemain yang memiliki mental bertanding dan pencarian bakat-bakat muda. Hal ini sangat baik untuk kemajuan sepakbola Indonesia ke depannya.

Untuk itulah dengan adanya data *Combination Play* peserta Liga Kompas Gramedia 2013, dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan evaluasi dalam merancang program latihan dimasa yang akan datang.