

## **KARTU KUNING DAN MERAH DI INDONESIA SUPER LEAGUE (ISL) TAHUN 2014/2015**

**Mochamad Yamin Saputra**

(PKO FPOK UPI)

=====

### **Abstrak**

Keputusan wasit sepakbola dalam suatu pertandingan akan mempengaruhi hasil suatu pertandingan, apakah itu mengenai suatu pelanggaran baik yang harus dikartu kuning ataupun dikartu merah. Di Liga Indonesia efek dari tuan rumah dan tamu memiliki suatu pengaruh yang sangat besar, sehingga peneliti memiliki keinginan untuk mengetahui mengapa kartu kuning dan kartu merah dikeluarkan oleh wasit dalam pertandingan ISL 2014/2015. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif dengan populasi menggunakan data seluruh hasil pertandingan ISL 2014/2015 pada putaran pertama saja, sedangkan sampel yang digunakan adalah total sampling. Hasil penelitian yang dihasilkan adalah kartu kuning dan merah bagi tim tamu diperoleh jumlah 407/14 (1,85/0,06 perpertandingan) dan 435/33 (1,97/0,15 perpertandingan), Kesimpulan dari penelitian ini jumlah keuntungan untuk tuan rumah lebih besar dibandingkan dengan tim tamu.

**Kata Kunci:** *Keputusan Wasit, dan Sepakbola.*

### **PENDAHULUAN**

Sepakbola merupakan salah satu olahraga terkemuka di dunia, Haan, Koning, and Witteloostuijn (2007) mengatakan bahwa, "*a world without soccer is unimaginable.*" Dunia tanpa sepakbola tidak dapat dibayangkan bagaimana bentuknya. Fenomena sepakbola melebihi apaan di dunia, FIFA memiliki anggota 207 di seluruh dunia sedangkan PBB hanya 192 negara. Di sebagian besar negara asosiasi sepakbola adalah salah satu asosiasi olahraga terbesar, bahkan penyiaran televisi untuk sepakbola memiliki rating tertinggi daripada cabang olahraga lainnya, tidak terkecuali di Indonesia. Bahkan dengan adanya kompetisi resmi yang ada di Indonesia membuat animo masyarakat untuk menonton pertandingan sepakbola baik langsung di lapangan ataupun di layar televisi sangat tinggi. Disamping itu dengan banyak lahirnya basis-basis suporter klub yang lahir untuk mendukung tim kesayangannya saat berlaga di suatu kompetisi menjadikan daya tarik tersendiri bagi keberlangsungan sepakbola di Indonesia ini.

Bersamaan dengan pertumbuhan minat dalam sepak bola, olahraga telah mengembangkan dirinya sebagai kegiatan profesional. Profesionalisasi dan komersialisasi sepakbola telah diambil dari lambatnya pertumbuhan olahraga profesional di Amerika seperti bisbol, basket, sepak bola Amerika, dan hoki es (Szymanski & Zimbalist, 2003). Pertumbuhan minat akan olahraga sepakbola khususnya di Indonesia tidak ada surutnya, termasuk dengan hadirnya dua kompetisi besar pada tahun 2012 yaitu ISL (Indonesia Super League) dan IPL (Indonesia Premier League) hadirnya dua kompetisi ini merupakan salah satu faktor minat keinginan untuk melakukan kompetisi di Indonesia sangat tinggi.

Saat ini, sepak bola adalah industri global meskipun akarnya sebagai olahraga rekreasi. Nilai industri dalam olahraga sepakbola sangat tinggi, bahkan dengan pola industri itu sendiri menjadikan olahraga sepakbola adalah olahraga industri yang memperlihatkan untung dan rugi sehingga merubah semua aspek didalamnya seperti pelaku sepakbola, konsep kompetisi dan roda organisasi. Peningkatan nilai ekonomi sepakbola telah berubah baik permainan itu sendiri, dan organisasi permainan dan liga (Haan, Koning, & Witteloostuijn 2007). Peningkatan nilai ekonomi dalam sepakbola dapat dilihat dari nilai kontrak pemain, atau tranfer pemain sehingga otoritas federasi setempat harus mengatur dalam nilai kontrak ini.

Dalam suatu kompetisi diperlukan suatu semangat kompetitif didalamnya sehingga adanya suatu persaingan tersebut dapat meningkatkan nilai jual dari kompetisi itu sendiri untuk dapat bertahan hidup. Tanpa adanya semangat kompetitif suatu kompetisi atau liga akan membosankan dan ditinggal oleh penonton (fans) dan sponsor. Seperti contoh di dalam Liga satu klub terlalu dominan dengan point kemenangan yang terlalu jauh dengan klub lainnya, sehingga juara sudah dapat ditentukan di awal liga. Hal ini akan berpengaruh terhadap nilai dari kompetisi itu sendiri, sehingga dibutuhkan persaingan yang kompetitif minimal 2 klub untuk bersaing dalam satu liga.

Kompetisi di Indonesia selalu menghadirkan suatu persaingan yang kompetitif didalamnya sehingga suatu juara dapat ditentukan di pertandingan-

pertandingan terakhir, persaingan antar klub-klub besar di Indonesia seperti Persipura, Persija, Persib, Arema, dan klub besar lainnya merupakan suatu pertandingan yang dinantikan oleh banyak pihak sehingga menimbulkan persaingan yang kompetitif dalam suatu kompetisi. Ini merupakan suatu nilai jual yang tinggi yang akan menguntungkan klub dan organisasi liganya itu sendiri.

Kompetisi sepakbola di Indonesia di era modern dan profesional ini sudah memasuki tahun 3 yang mana suatu tim atau klub yang berlaga di Liga Indonesia diharuskan tidak mencampuri uang negara didalamnya dalam artian adalah profesional yang mengambil keuntungan dan keuangan klub secara mandiri atau berbentuk perusahaan. Hal ini merupakan hal positif yang harus didukung oleh masyarakat bola di Indonesia walaupun secara keseluruhan masih banyak kekurangan-kekurangan.

Dimusim kompetisi 2014/2015 adalah musim islahnya kompetisi karena pada tahun 2012 lalu terjadi dualisme kompetisi yang munculnya kompetisi tandingan yaitu IPL (Indonesia Premier League), sehingga tahun kompetisi 2014/2015 adalah awal mula kembalinya kompetisi menjadi satu atap yaitu ISL walaupun dengan konsekwensi kompetisi yang dilakukan tidak dalam satu grup melainkan mendai dua wilayah yaitu timur dan barat. Dengan masing-masing wilayah terdiri dari 12 klub atau total yang mengikuti kompetisi adalah 24 klub.

Nilai kompetisi di Indonesia khususnya ISL sangat menjual, bahkan Indonesia pernah masuk dalam urutan 8 besar kompetisi di Asia, hal ini dapat dilihat dari beberapa faktor pendukung salah satunya adalah animo masyarakat pendukung atau penonton yang hadir ke lapangan. AFC sebagai otoritas sepakbola di Asia selalu membuat suatu penilaian kepada masing-masing klub untuk mendapatkan kualifikasi klub dengan dikeluarkan suatu penilaian klub. (AFC 2010) ada 11 kriteria penilaian klub yang harus dimiliki oleh klub yaitu 1) *organisation*, 2) *Technical Standard*, 3) *Attendance*, 4) *Governance*, 5) *Marketing (promotion)*, 6) *Business Scale*, 7) *Game Operation*, 8) *Media*, 9) *Stadia*, 10) *Clubs*, and 11) *Infrastruktur*. Dari ke sebelas item penilaian tersebut harus dimiliki oleh suatu klub apabila klub tersebut ingin bersaing di level internasional

dengan dikeluarkannya kategori untuk masing-masing penilaian yang diberikan. (AFC Club Licensing Regulations 2010) yaitu criteria A, criteria B, and criteria C. Suatu klub dapat bermain di level asia apabila masuk dalam kriteria A dalam *club licensing*.

Bukti dari pentingnya *club licencing* untuk klub dan kompetisi merupakan suatu keharusan yang harus dipatuhi oleh federasi dan kompetisi di setiap negara yang menjadi anggota dari FIFA. Oleh sebab itu FIFA memberikan suatu keharusan bagi anggotanya untuk melaksanakan *club licencing*, minimal dalam aspek nilai-nilai olahraga, transparansi keuangan, kepemilikan dan kontrol klub, dan kredibilitas dan integritas dari kompetisi klub.

Suatu kompetisi atau pertandingan tidak terlepas dari aturan yang mengikat suatu permainan, dalam hal ini adalah peraturan permainan atau *laws of the game* yang dikeluarkan oleh federasi tertinggi sepakbola yaitu FIFA. *Laws of the games* itu sendiri setiap tahunnya mengalami suatu perubahan-perubahan yang didasari dari hasil penelitian dari satu tahun atau adanya suatu kejadian-kejadian dipertandingan sepakbola bisa dijadikan suatu referensi untuk perubahan-perubahan peraturan permainan sepakbola.

Dalam *Laws Of The Games FIFA* peneliti menggunakan *laws of the games* tahun 2014/2015 yang digunakan dalam kompetisi ISL 2014/2015. Dalam laws of the game 2014/2015 terdapat 17 pasal yang mengatur jalannya suatu pertandingan sepakbola yaitu Pasal 1. Lapangan Permainan, pasal 2 Bola, psal 3 jumlah pemain, pasal 4 perlengkapan pemain, pasal 5 wasit, pasal 6 asisten wasit, pasal 7 lamanya permainan, pasal 8 memaulai dan memulai kembali permaiann, pasal 9 bola didalam dan diluar permainan, pasal 10 cara mencetak gol, pasal 11 ofsaid, pasal 12 pelanggaran dan kelakukan tidak sportif, pasal 13 tendangan bebas, pasal 14 tendangan *penalty*, pasal 15 lemparan ke dalam, pasal 16 tendangan gawang, pasal 17 tendagan sudut.

Dari ke 17 pasal peraturan permainan FIFA 2014/2015 ini, peneliti hanya melihat dari pasal 12 yaitu, pelanggaran dana kelakukan tidak sportif. Dalam pasal 12 ini, mencakup kepada keputusan wasit mengenai kartu kuning dan kartu

merah. Permainan di liga indonesia (ISL) sering sekali terdapat suatu keputusan-keputusan wasit dalam pemberian peringatan atau pengusiran kepada pemain menjadi suatu masalah dan selalu ada protes dari pihak yang merasa dirugikan, padahal wasit menjalankan apa yang ada dalam *laws of the games FIFA* yang berlaku. Pemahaman pemain akan *laws of the games* tergolong kurang sehingga tergolong gampang-gampang membuat suatu pelanggaran, yang berakibat ketika bermain di level internasional menjadi suatu masalah.

Dalam pasal 12 mengenai pelanggaran dan kelakuan tidak sportif dibagi menjadi dua bagian yaitu peringatan (kartu kuning) dan pengusiran (kartu merah). Kartu kuning bagi pemain tidak keluar dari 7 bagian utama seperti yang tertuang dalam *Laws Of The Games FIFA (2014/2015)*:

Seorang pemain diberi peringatan dengan menunjukkan kartu kuning, jika melakukan salah satu dari tujuh pelanggaran sebagai berikut; a). Berkelakuan tidak sportif, b). Menolak dengan perkataan atau tindakan, c). Terus-menerus melanggar peraturan permainan, d). Memperlambat waktu untuk memulai kembali permainan, e). Gagal mematuhi jarak yang ditentukan ketika permainan dimulai kembali dengan tendangan sudut atau tendangan bebas atau lemparan ke dalam, f). Masuk atau masuk kembali ke lapangan permainan tanpa seijin wasit, g). Sengaja meninggalkan lapangan permainan tanpa seijin wasit.

Pemain pengganti atau diganti diberi peringatan (kartu kuning) jika melakukan salah satu dari tiga pelanggaran berikut ini; a). Berkelakuan tidak sportif, b). Menolak dengan perkataan atau tindakan, c). Memperlambat waktu untuk memulai kembali permainan. Sedangkan untuk pengusiran atau kartu merah wasit akan mengeluarkan kartu merah apabila pemain melakukan 7 hal yang sesuai dengan *laws of the games (2014/2015)* sebagai berikut: a). Bermain sangat kasar, b). Berkelakuan jahat/kasar, c). Meludahi pemain lawan atau orang lain, d). Menggagalkan gol yang dibuat oleh tim lawan atau menggagalkan peluang terciptanya gol dengan sengaja menyentuh bola dengan tangan (hal ini tidak berlaku bagi penjaga gawang dalam daerah penalty sendiri), e). Menggagalkan peluang terciptanya gol oleh pemain lawan yang beregrak

kedepan ke arah gawang pemainj tersebut, melalui suatu pelanggaran yang dapat dihukum dengan tendangan bebas atau tendangan penalty, f). Menggunakan kata-kata dan atau isyarat yang menghina, melecehkan, atau kasar, g). Menerima kartu kuning kedua dalam pertandingan yang sama.

Dari peraturan permainan tersebut, maka peneliti memiliki suatu keinginan untuk mengetahui seberapa banyak pemain dalam ISL 2014/2015 ini melakukan suatu pelanggaran baik yang mendapat kartu kuning atau kartu merah, termasuk dari alasan pemberian kartu kuning dan merah oleh wasit.

## **METODE**

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode deskriptif (sujana & Ibrahim 1989, hlm. 65) yang mana peneliti hanya melihat dari hasil pertandingan yang sudah terjadi dilihat dari data yang ada di PT LIGA INDONESIA sebagai pelaksana liga yang menaungi semua kegiatan ISL tahun 2014/2015.

Populasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah semua pertandingan yang dipertandingan di ISL 2014/2015 yang berjumlah 120 pertandingan, yang dibagi ke dalam dua wilayah yaitu wilayah barat dan wilayah timur. Wilayah barat mempertandingan 110 pertandingan dan wilayah timur mempertandingan 110 pertandingan. Jumlah klub yang bertanding untung masing-masing wilayah adalah 12 untuk barat dan 12 untuk timur atau total 24 klub yang ikut dalam kompetisi ISL 2014/2015. Sistem kompetisi ISL 2014/2015 ini menggunakan sistem dua wilayah dan adanya babak 8 besar, dengan masing-masing dari setiap wilayah yang masung 4 besar akan masuk dalam babak 8 besar dengan sistem *home away*, kecuali babak final yang hanya satu pertandingan.

Sedangkan sampel yang digunakan adalah menggunakan total sampling (Sugiono 2007) yang meliputi pertandingan pada babak pertama dan kedua saja tidak melibatkan pada pertandingan 8 besar, yang berjumlah 220 pertandingan

yang meliputi wilayah barat dan timur, dengan sistem pertandingan *home and away*.

Data yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini hanya melihat dari statistik pertandingan Vrooman (1996) membedakan antara tiga dimensi yaitu: 1) Hasil Liga tahun sebelumnya, 2) Kualitas tim, dan 3) Kinerja tim. Dari ke tiga faktor ini peneliti akan mengambil data berdasarkan hasil pertandingan yang meliputi Jumlah dan bagaimana kartu kuning dan kartu merah diberikan wasit kepada pemain sesuai dengan Laws Of The Games 2014/2015.

Untuk pengolahan dan analisis data, penulis hanya menggunakan rumus persentase (Warsito, 1992, hlm. 59):

$$P = f/N \times 100\%$$

P : Persentase

f. : Frekuensi data

N : Jumlah sampel yang diolah

## **HASIL**

Setelah data dari sampel diketahui, selanjutnya penulis menganalisis data yang diperoleh. Adapun hasil pengujian dan analisis statistika, data dihitung sampai mendapatkan nilai rata-rata, standar deviasi serta variansi dari data hasil pertandingan ISL musim 2014/2015. Dapat dilihat Pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Hasil Penghitungan Nilai Rata-Rata Simpang Baku Dan Variansi

Nama	Jumlah ( $X_i$ )	Nilai Rata-rata ( $\bar{X}$ )	Simpangan baku ( $S$ )	Variansi ( $S^2$ )
Kartu Kuning				
Tuan Rumah	407	1,85	1,306	1,707
Tim Tamu	435	1,977	1,210	1,465
Kartu Merah				
Tuan Rumah	14	0,063	0,244	0,059
Tim Tamu	33	0,15	0,370	0,137

Dari tabel 1.1. dapat dijelaskan bahwa hasil dari pengolahan data pertandingan ISL 2014/2015 yang dilihat dari kartu kuning dan merah, diperoleh skor rata-rata (1,85 : 1,977), (0,063 : 0,15). Nilai simpangan baku (1,306 : 1,210), (0,244 : 0,370) dan nilai Variansi (1,707 : 1,465), (0,059 : 0,137). Setelah diketahui nilai dari rata-rata, simpangan baku, dan variansi, maka selanjutnya penulis melanjutkan pengolahan dan analisis data dengan menggunakan rumus persentase. Adapun nilai persentase yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 1.2. Hasil Penghitungan Persentase Kartu Kuning dan Kartu Merah di Kompetisi ISL 2014/2015

Nama	N	F	<i>Persentase</i>
Kartu Kuning	220	407	1,85
Tuan Rumah	220	435	1,97
Tim Tamu			
Kartu Merah			
Tuan Rumah	220	14	0,06
Tim Tamu	220	33	0,15

Dari hasil perhitungan persentase jumlah kartu kuning dan kartu merah bagi tim tuan rumah dan tamu di kompetisi ISL 2014/2015 yang tertuang dalam Tabel 1.2. dapat disimpulkan bahwa jumlah kartu kuning bagi tim tuan rumah lebih sedikit dibandingkan dengan tim tamu yaitu dengan persentase 1,85 dengan 1,97. Sedangkan untuk jumlah kartu merah untuk tim tuan rumah memiliki jumlah yang relatif sedikit dibandingkan dengan tim tamu yaitu dengan persentase 0,06 dengan 0,15 untuk setiap pertandingannya.

Setelah mengetahui jumlah kartu kuning baik dari tim tuan rumah dan tamu, maka penulis akan menguraikan alasan pemberian kartu kuning sesuai dengan Laws Of The Games FIFA 2014/2015 pasal 12 terlihat pada Tabel 1.3.

Tabel 1.3. Hasil Perhitungan Persentase Alasan Kartu Kuning

Nama	N	F	Persentase
• Berkelakuan tidak sportif	842	350	41,57
• Menolak dengan perkataan atau tindakan	842	177	21,02
• Terus-menerus melanggar peraturan permainan	842	288	34,21
• Memperlambat waktu untuk memulai kembali permainan	842	15	1,78
• Gagal mematuhi jarak yang ditentyukan ketika permainan dimulai kembali dengan tendangan sudut atau tendangan bebas atau lemparan ke dalam	842	11	1,31
• Masuk atau masuk kembali ke lapangan permaian tanpa seijin wasit	842	1	0,11
• Sengaja meninggalkan lapangan permaianan tanpa seijin wasit	842	0	0

Dari hasil perhitungan persentase jumlah kartu kuning berdasarkan laws of the game 2014/2015 di kompetisi ISL 2014/2015 yang tertuang dalam Tabel 1.3. dapat disimpulkan bahwa pemain sering melakukan pelanggaran yang diberi peringatan kartu kuning oleh wasit adalah karena berkelakuan tidak sportif yaitu dengan jumlah persentase 41,57, sedangkan menolak dengan perkataan dan tindakan berjumlah 21,02, terus menerus melanggar peraturan permainan berjumlah 34, 21, memperlambat waktu permainan berjumlah 1,78, gagal dalam jarak yang semestinya berjumlah 1,31, masuk ke lapangan tanpa seizin wasit berjumlah 0,11, dan sengaja meninggalkan lapangan berjumlah 0.

Setelah mengetahui alasan kartu kuning, selanjutnya adalah bagaimana pemain mendapat kartu merah, maka penulis akan menguraikan alasan pemberian kartu merah sesuai dengan Laws Of The Games FIFA 2014/2015 pasal 12 yang tertera Pada Tabel 1.4.

Tabel 1.4. Hasil Perhitungan Persentase Alasan Kartu Kuning

Nama	N	F	Persentase
· Bermain sangat kasar	47	13	27,65957
· Berkelakan jahat/kasar	47	9	19,14894
· Meludahi pemain lawan atau orang lain	47	21	44,68085
· Menggagalkan gol yang dibuat oleh tim lawan atau menggagalkan peluang terciptanya gol dengan sengaja menyentuh bola dengan tangan (hal ini tidak berlaku bagi penjaga gawang dalam daerah penalty sendiri)	47	2	4,255319
· Menggagalkan peluang terciptanya gol oleh pemain lawan yang beregrak kedepan ke arah gawang pemainj tersebut, melalui suatu pelanggaran yang dapat dihukum dengan tendangan bebas atau tendangan pearlty	47	2	4,255319
· Menggunakan kata-kata dan atau isyarat yang menghina, melecehkan, atau kasar	47	0	0
· Menerima kartu kuning kedua dalam pertandingan yang sama	47	0	0

Tabel 1.4. menjelaskan perhitungan persentase jumlah kartu merah berdasarkan *laws of the game* 2014/2015 di kompetisi ISL 2014/2015 dapat disimpulkan bahwa, pemain sering melakukan pelanggaran yang diberi peringatan kartu merah oleh wasit adalah karena bermain kasar yaitu dengan jumlah persentase 23,41, sedangkan berkelakuan jahat berjumlah 17,02, Meludahi pemain lawan/orang lain berjumlah 8,51, Menggagalkan gol dengan tangan berjumlah 4,25, menggagalkan terciptanya gol pelanggaran berjumlah 4,25, menggunakan kata-kata atau isyarat yang melecehkan atau kasar berjumlah 6,38 dan mendapat kartu kuning ke dua berjumlah 36,17.

## **PEMBAHASAN**

Dari hasil penelitian yang sudah dibahas dalam hasil penelitian tersebut, peneliti memiliki beberapa hal yang ditemukan dan perlu di bahas lebih lanjut dalam pembahasan penelitian ini. Suatu kompetisi memerlukan suatu persaingan untuk menjalankan kompetisi, agar kompetisi yang diselenggarakan memberikan suatu hiburan yang menarik bagi penonton baik itu penonton yang langsung datang ke stadion ataupun penonton TV. Salah satu hal yang dapat menghibur adalah adanya suatu persaingan yang menarik dari setiap tim yang bertanding, dalam hal ini klub-klub ISL 2014/2015.

Suatu pertandingan akan menarik apabila adanya suatu aturan yang jelas mengenai kompetisi dan hal ini sudah di atur oleh PT LIGA INDONESIA sebagai pengatur jalannya kompetisi dengan mengeluarkan Manual Liga (2014) yang menjadi acuan resmi bagi semua peserta kompetisi untuk melaksanakan semua putusan dan aturan yang sudah ditetapkan. Salah satu aturan yang menjadi dasar untuk pertandingan lebih menarik adalah juara dan degradasi. Dengan aturan ini peserta kompetisi akan bersaing dengan serius untuk mempersiapkan timnya dengan baik apakah itu untuk menjadi juara ataupun tidak terdegradasi ke kasta kedua atau Divisi Utama di kompetisi selanjutnya. Untuk kompetisi ISL 2014/2015 yang akan terdegradasi adalah dua dari wilayah barat dan dua dari wilayah timur Manual Liga ISL (2014) .

Dengan adanya aturan tersebut, menjadikan tim akan berkompetisi dan menyiapkan tim dengan baik, dimulai dari pemilihan pelatih, dan pemain serta didukung pula dengan kekuatan manajemen yang akan mendanai selama kompetisi berlangsung. Suatu kompetisi membutuhkan dana yang sangat luar biasa mahal nya, bahkan bisa mencapai miliaran rupiah untuk mengarungi satu musim kompetisi.

Suatu hukuman akan diberikan oleh wasit kepada pemain yang melanggar akan peraturan permainan, di Indonesia pemahanan pemain, penonton, pelatih akan peraturan permainan sangat kurang, sehingga banyaknya jumlah pelanggaran yang dilakukan khususnya yang harus diberi

kartu kuning dan kartu merah. Dengan jumlah 407 kartu kuning untuk tim tuan rumah dan 435 untuk tim tamu, dengan artian jumlah kartu kuning bagi tim tamu jauh lebih besar dibandingkan dengan tim tuan rumah. Sedangkan jumlah pemain yang mendapatkan kartu merah jumlah pemain tim tamu lebih banyak mendapatkan kartu merah dibandingkan tim tuan rumah yaitu dengan jumlah 33 kartu merah untuk tim tamu dan 13 untuk tim tuan rumah. Hal ini bisa dikarenakan keberadaan keuntungan sebagai tuan rumah telah didokumentasikan dengan baik untuk berbagai olahraga, termasuk sepak bola profesional (Clarke & Norman, 1995), meskipun penyebabnya masih diperdebatkan. Secara umum, keuntungan sebagai tuan rumah dapat dijelaskan oleh beberapa faktor seperti pemberian keuntungan, faktor wisata, keakraban dengan tuan rumah, dan efek penonton (Courneya & Carron, 1992). Dalam sepak bola profesional, aturan keuntungan dan keakraban telah terbukti menjadi faktor signifikan (Nevill & Holder, 1999).

Kartu kuning atau peringatan yang disebabkan oleh 7 hal yang sesuai dengan *laws of the games* FIFA 2014/2015 diperoleh suatu hasil bahwa pemain sering melakukan suatu pelanggaran yang berhubungan dengan pelanggaran yang tidak sportif, seperti halnya melakukan tekel, membuka baju, menarik baju lawan, dan tindakan tidak sportif lainnya merupakan suatu hal yang wajar dalam sepakbola, bahkan cenderung dilakukan pemain ketika terpaksa, bentuk pelanggaran yang diberikan peringatan ini adalah yang terbanyak atau tersering dilakukan oleh pemain di ISL 2014/2015. Kemudian menolak dengan perkataan dan tindakan adalah suatu hal yang sering dilakukan oleh pemain di liga indonesia, bahkan sering melakukan protes kepada keputusan wasit adalah hal yang sering terjadi, padahal hal ini tidak sesuai dengan peraturan yang berlaku dan cenderung merugikan tim tersebut.

Bentuk peringatan ke tiga adalah terus menerus melakukan pelanggaran, maksud pelanggaran disini adalah pelanggaran yang biasa atau wajar, tetapi pemain tersebut terlalu sering melakukan sehingga diberikan peringatan oleh wasit, biasanya pelanggaran bentuk ini dilakukan 3 kali secara berturut turut oleh

seorang pemain. Peringatan ke empat adalah memperlambat permainan, biasanya hal ini dilakukan oleh pemain ketika timnya menang. Peringatan ke empat adalah tidak ada dalam jarak yang semestinya ketika ada pelanggaran, lemparan kedalam, tendangan sudut, tendangan gawang. Jarak yang seharusnya pemain lawan dengan bola adalah 9,15 m untuk tendangan pelanggaran, sedangkan untuk lemparan kedalam adalah 2 meter.

Peringatan ke enam adalah pemain yang masuk lapangan tanpa seizin wasit atau sengaja masuk lapangan ketika pemain tersebut cedera dan ditandu keluar, sehingga pemain tersebut harus masuk ketika wasit mengizinkan. Dan peringatan terakhir adalah pemain yang dengan sengaja keluar lapangan. Tetapi peringatan terakhir ini tidak ada dalam ISL 2014/2015.

Sedangkan untuk pemberian pengusiran atau kartu merah dari ketujuh bentuk pelanggaran tersebut, yang terbanyak adalah pemain mendapat kartu kuning ke dua dari wasit, diakibatkan akumulasi dari setiap pelanggaran yang dilakukan pemain. Kemudian yang kedua adalah bermain dengan cara yang kasar atau berniat mencederai lawan secara langsung, seperti menendang, memukul, sikut, heading pemain atau orang lain, dan kelakuan kasar lainnya. Liga Indonesia cenderung sering berlaku seperti ini khususnya perlakuan kepada wasit, dan lagi wasit juga jarang berani mengeluarkan pengusiran atau kartu merah secara langsung, dikarenakan berbagai macam alasan, yang mungkin dapat diteliti dalam penelitian selanjutnya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari semua hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, beberapa faktor utama yang harus dilihat dan dievaluasi oleh operator liga adalah faktor tuan rumah memiliki faktor yang dominan dalam perihal diberikannya keuntungan seperti dalam pemberian pelanggaran. Disamping itu perlu adanya suatu penyuluhan kepada pemain dan official tim perihal pemahaman akan peraturan permainan yang akan mempengaruhi kualitas dari kompetisi kedepannya. Dengan banyaknya pelanggaran dan kelakuan kurang

sportif dari pemain dan official baik kepada tim lawan atau wasit akan mempengaruhi kualitas dari Liga itu sendiri.

Peneliti disini tidak terlalu mendalam perihal indikator mengapa pemain melakukan pelanggaran dan sebagainya, tetapi penelitian ini hanya sebatas data yang sudah ada saja, diharapkan akan adanya penelitian lebih lanjut yang lebih spesifik ke setiap pertandingan-pertandingan, sehingga adanya suatu anggapan sebagai tuan rumah diberikan keuntungan akan terlihat dengan baik, dan adanya suatu alasan mengapa pemain melakukan suatu pelanggaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agnew, G. A., & Carron, A. V. (1994). *Crowd effects and the home advantage. International Journal of Sport Psychology*, 25, 53 – 62.
- Clarke, S. R., & Norman, J. M. (1995). *Home ground advantage of individual clubs in English soccer. The Statistician*, 44, 509 –521.
- Courneya, K. S., & Carron, A. V. (1992). *The home advantage in sport competitions: A literature review. Journal of Sport and Exercise Psychology*, 14, 13 – 27.
- Haan, M.A., R.H. Koning, and A. van Witteloostuijn (2007). *The effects of institutional change in European soccer*. Mimeo, University of Groningen, The Netherlands.
- Koning, R.H. (2000). *Balance in competition in Dutch soccer. The Statistician* 49(3), 419–431.
- Nevill, A. M., & Holder, R. (1999). *Home advantage in sport: An overview of studies on the advantage of playing at home. Sports Medicine*, 28, 221 – 236.
- Sujana dan Ibrahim (1989). *Penelitian dan penilaian Pendidikan*. Bandung, Sinar Baru
- Sugiono (2007). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung. ALFABETA.

Szymanski, S. and A. Zimbalist (2003). *National Pastime*. Washington DC: Brookings Institution Press.

=====

Untuk korespondensi artikel ini dapat dialamatkan ke Sekretariat Jurnal Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, di Departemen Pendidikan Kepeleatihan Olahraga FPOK UPI. Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154 atau menghubungi penulis Mochamad Yamin Saputra (081322093015).