

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

Dalam setiap pembuatan sebuah karya tulis dibutuhkan berbagai macam narasumber baik berupa buku, *media internet*, maupun media lainnya. Untuk memperoleh data yang cukup dan akurat dibutuhkan sebanyak mungkin sumber data, semakin banyak data yang diperoleh semakin akurat data semakin baik pula karya tulis tersebut.

Dalam pembuatan buku ilustrasi tentang peraturan sepakbola dibutuhkan buku maupun majalah yang berhubungan dengan persepakbolaan, mulai dari sejarah sepakbola, peraturan, hingga informasi terbaru yang ada dalam persepakbolaan. Selain itu untuk terus *up to date* dengan semua peristiwa yang terjadi dalam dunia persepakbolaan, *media internet* merupakan *media* terbaik, karena banyaknya situs tentang sepakbola yang terus memuat berita seputar dunia sepakbola.

Selain buku, majalah, dan *internet* tentang sepakbola, dalam membuat buku ilustrasi ini juga membutuhkan referensi tentang ilustrasi juga. Mulai dari sejarah, jenis-jenisnya, perkembangannya, dan lain sebagainya.

2.2. Tinjauan Judul Perancangan

2.2.1. Sejarah dan Perkembangan Sepakbola Dunia

Pada Era Yunani Kuno sepakbola sudah dikenal di Yunani dengan nama *Episcuro*. Dari Yunani, *Episcuro* menuju ke Roma dan orang-orang Romawi menyebutnya *Harpastrum* pada abad ke 2. Dan dalam rangka meluaskan kekuasaan, politik kolonial Romawi membawa serta permainan *Harpastrum* ke Eropa. Cikal bakal aturan sepakbola modern juga berasal dari negeri spaghetti ini terutama di kota Florence, penduduk sana sudah mengenal aturan bermain dengan menggunakan dua gawang dan lima pemain. Dari Florence permainan bola menjalar ke negara-negara Eropa termasuk ke Inggris. Pada awal abad ke 19 sepakbola berkembang di Inggris terutama di lingkungan sekolah dengan aturan permainan yang beragam sehingga

terjadi banyak perselisihan. Hingga akhirnya pada tahun 1846, kesepakatan peraturan permainan yang dibuat di Universitas Cambridge dipakai secara meluas di Inggris. (BA Comic 1)

Jadi jauh sebelum dibentuknya FIFA (badan dunia sepakbola tertinggi ini terbentuk pada tahun 1904) Dunia sudah terlebih dulu mengenal dan memainkan sepakbola. Dan orang-orang Inggrislah yang menyebarkan sepakbola ke seluruh penjuru dunia. Di Amerika Latinpun orang Inggrislah yang memperkenalkan olahraga sepakbola, adalah Charles Miller, seorang murid sekolah negeri yang pada tahun 1893 membawa dua bola sepak ke Sao Paulo. Kompetisi pertama baru bergulir di sana setelah sembilan tahun ia berada di kota tersebut, saat itu pemain pribumi belum terlalu menonjol, hal ini dibuktikan ketika yang keluar sebagai juara adalah tim yang pemain-pemainnya adalah anak-anak sekolah *expatriate* Inggris, British XI.

Di Argentina, sepakbola juga diperkenalkan oleh para buruh kereta api dari Inggris. Bahkan klub pertama yang berdiri juga didirikan oleh para pemuda asal Inggris, yakni Newell's Old Boys pada awal tahun 1900.

Prancis juga merupakan bagian penting dari sejarah sepakbola dunia, pada tanggal 21 Mei 1904 di Paris, Rue Saint Honore 229, perwakilan 7 negara dari benua Eropa berkumpul dan sepakat untuk membentuk FIFA (*Federation Internationale des Football Association*). Tokoh penting dari terbentuknya FIFA adalah Jules Rimet dan Henry Delauney, dua orang warga Prancis. Presiden pertama dari FIFA juga orang Prancis, Robert Querin.



Gambar 2.1. Logo FIFA

Sumber : www.fifa.com, 20 Februari 2008

Jules Rimet dan Henry Delauney jugalah pengusul kompetisi sepakbola seluruh dunia yang pada akhirnya disebut Piala Dunia. Atas usul mereka jugalah tercipta piala bergilir untuk pemenang kompetisi ini, siapapun setuju ketika itu piala tersebut diberi nama The Jules Rimet Trophy. Piala ini didesain oleh desainer asal Prancis, Abel Lefleur, dibuat setinggi 32 cm dan berat 4 kilogram dengan bahan emas murni, dengan pemegang terakhir trofi tersebut adalah Brazil.



Gambar 2.2. Piala Jules Rimet

Sumber : <http://www.freewebs.com/julesrimet/julesrimet.jpg>, 29 April 2008

Sebagai penggantinya FIFA mengeluarkan piala baru tanpa nama khusus yang akhirnya disebut Piala Dunia yang mulai diperebutkan pada tahun 1974. Didesain oleh desainer asal Italia, Salvo Gazzaniga, yang membuat piala tersebut dari emas 18 karat, dengan tinggi 36 cm dan berat 4,54 kilogram. Dan piala ini terus diperebutkan hingga sekarang dalam *event* sepakbola terbesar di dunia yang berlangsung selama empat tahun sekali yakni Piala Dunia. (Pusat Data dan Analisa Tempo 59-70)



Gambar 2.3. Trofi Piala Dunia

Sumber : www.flickr.com/photos/18089544@N00/181801600/, 29 April 2008

2.2.2. Sejarah dan Perkembangan Sepakbola Indonesia

Indonesia sudah mengenal sepakbola bahkan sebelum Indonesia merdeka. Terutama pada tahun 1894 saat klub sepak bola pertama Indonesia, Rood Wit, yang artinya Merah Putih berdiri, tepatnya pada tanggal 4 Mei 1894 yakni ketika pengajuan permohonan para pendirinya akhirnya disetujui oleh Gubernur Jenderal Batavia (Jakarta) saat itu.

Pada tanggal 19 April 1930 di Yogyakarta PSSI terbentuk, dan yang menjadi pemrakarsa aktif waktu itu adalah PSM (Persatuan Sepakbola Mataram) dan VIJ (Voetbalclub Indonesia Jakarta). Sebagai orang pertama yang menjadi ketua PSSI adalah Ir. Soeratin Sosrosoegondo.

Roda kompetisi PSSI sejak tahun 1931 hingga 1943 berlangsung dengan lancar tanpa mengalami kekosongan satu pertandinganpun dalam kompetisi tahunan PSSI. Memasuki tahun 1945 ditandai dengan pertempuran memperebutkan kemerdekaan , para olahragawan tetap mengandalkan semboyan Senjata di Tangan, Bola di Kaki.

Sebenarnya PSSI pernah memiliki tim dengan penampilan yang luar biasa. Pada Olimpiade Melbourne 1966, yang waktu itu PSSI diasuh oleh Tony Pogacnik mampu menahan imbang 0-0 Uni Soviet, yang merupakan salah satu tim kuat saat

itu. Dengan hasil demikian semua mata dari penjuru dunia pun melihat ke Indonesia, walaupun hanya untuk sementara karena di hari berikutnya PSSI harus mengakui kehebatan lawannya itu.

Tahun 1967 setelah Gubernur Marah Halim, kepala Daerah Tingkat I Sumatera Utara dilantik diadakanlah kejuaraan Marah Halim Cup di semua daerah tingkat II. Sejak kejuaraan ini dimulai pada tahun 1972 persepakbolaan dalam negeri dari tahun ke tahun menunjukkan grafik yang meningkat.

Pada Pra Olimpiade Montreal 1976, kekuatan PSSI saat itu bisa dikatakan nyaris sejajar dengan kekuatan tim saat Olimpiade Melbourne. Tim PSSI mampu menahan imbang Korea Utara hanya saja kalah dalam adu tendangan penalti 5-4 karena algojo Indonesia Anjas Asmara gagal mengeksekusinya. Selain prestasi tersebut PSSI tidak memiliki lagi prestasi yang menggigit dan selalu gagal di kualifikasi Pra Piala Dunia.

Sekitar tahun 1977 persepakbolaan Indonesia mengalami masa penurunan , selain prestasi yang menurun, penonton sepi, pemain mulai goyah karena pengaruh suap dan yang paling parah PSSI lebih sering membahas masalah *intern* kepengurusan daripada membenahi persepakbolaan itu sendiri. Ada setitik cahaya terang pada tanggal 8 Oktober 1978, yakni setelah Ketua Umum PSSI, Ali Sadikin meresmikan Liga Sepakbola Utama yang disingkat Galatama dengan Kadir Yusuf sebagai Ketua Komisi Galatama, yang waktu itu ia juga menjabat sebagai Ketua Komisi Sepakbola Profesional.

Untuk memperoleh persepakbolaan yang maju sebuah negara harus memiliki kompetisi sepakbola, karena kompetisi merupakan alat bantu yang paling baik untuk pembinaan sepakbola. Oleh karena itu pada tanggal 17 Maret 1979 digulirkanlah Galatama I sampai pada Desember 1979 yang waktu itu diikuti oleh 14 klub peserta. Antara lain Arseto, BBSA Tama, Buana Putra, Cahaya Kita, Djaka Utama, Indonesia Muda, Jayakarta, Niac Mitra, Pardedetex, Perkesa '78, Saribumi Raya '79, Tidar Sakti, Tunas Inti, dan Warna Agung. Genderang persepakbolaan nasionalpun ditabuh, dengan menggunakan sistem kompetisi *home and away* kompetisi dilakukan secara penuh.

Pada tahun 1982 kompetisi Galatama seperti mendapat suntikan darah segar setelah diperbolehkannya pemain asing untuk merumput di Indonesia. Klub Perdedetex membeli Jairo Matos pemain asal Brazil yang sebelumnya memperkuat klub Jepang, Yumiori dan pernah membela klub Atletico Junior di Brazil, klub yang pernah membesarkan Maradona. Selain itu Perdedetex juga menarik penasehat pelatih asal Belanda, Peter Steven. Klub asal Surabaya Niac Mitra mendatangkan Fandi Ahmad sebagai penyerang dan kipper David Lee asal Singapura.

Namun situasi tersebut hanya berlangsung sementara karena pada 7 Juni 1983 keluar surat keputusan dari PSSI bahwa pemain asing dilarang, dengan alasan pemain asing dapat membuat persaingan tidak seimbang dan menghambat laju potensi pemain-pemain nasional. Seperti yang telah diperkirakan beberapa pihak, kompetisi sepakbola Indonesia mengalami penurunan. Gairah kompetisi yang meningkat karena diwarnai oleh para pemain asing mendadak hilang, penonton menjadi sepi, bahkan pernah menyentuh angka 200 penonton saja.

Baru pada akhir tahun 1993 Menteri Pemuda dan Olahraga Haryono Isman memberikan angin sejuk setelah menyampaikan bahwa penggunaan pemain asing di klub sepakbola Indonesia sudah mendapat lampu hijau dari Presiden Soeharto. Dan mulai saat itu sepakbola bukan lagi sebuah hiburan dan olahraga saja tetapi juga mulai masuk dalam dunia bisnis.

Hingga memasuki musim 94/95 Galatama beralih nama menjadi Liginia dan hingga kini telah bergulir hingga Liginia XIII, dengan klub Sriwijaya FC sebagai pemegang gelar juaranya pada kompetisi kali ini. Sriwijaya FC juga tercatat dalam sejarah persepakbolaan Indonesia dengan meraih *double winners* musim ini. Selain menjuarai Liga Djarum Indonesia setelah mengalahkan PSMS Medan di final, klub asal Palembang ini juga menjuarai Copa Dji Sam Soe setelah mengalahkan Persipura di final. Hingga memasuki tahun 2008 diharapkan roda kompetisi Liga Indonesia dapat terus berkembang baik di tingkat nasional maupun tingkat internasional. (Dinata 1-5)

2.2.3. Tinjauan Pemilihan Judul

Sepakbola adalah permainan beregu yang menggunakan bola sepak, terdiri dari 2 kelompok yang berlawanan yang masing-masing terdiri atas sebelas pemain (Kamus Besar Bahasa Indonesia 820). Sepak bola merupakan olahraga yang mendunia, tidak ada yang tidak mengenal olahraga mengolah kulit bundar ini. Sedemikian menawannya olahraga ini hingga dapat membuat seseorang menjadi sangat fanatik dan sangat mencintai olahraga ini. Tidak hanya pada olahraganya saja kefanatikan tersebut tetapi juga pada tim yang didukungnya. Di tengah gemerlapnya persepakbolaan dunia yang menyajikan suguhan sepakbola indah oleh tim papan atas kelas dunia, suporter merupakan salah satu bagian dari kegemerlapannya tersebut dan juga merupakan faktor pendukung yang sangat menentukan bagi sebuah tim yang membutuhkan kemenangan. Suporter dapat membantu sebuah tim memperoleh semangatnya kembali, oleh karena itu para suporter ini merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah persepakbolaan. Apa jadinya persepakbolaan dunia jika tanpa suporter dan tanpa penonton, hal ini dapat diibaratkan seperti bermain ditengah kuburan dan keheningan.

Di kompetisi sepakbola Eropa dan Amerika yang menghadirkan tim-tim papan atas dan suguhan permainan kelas atas juga selalu menghadirkan para suporter yang selalu ikut kemanapun tim kesayangan mereka bertanding. Setiap tim sepakbola papan atas selalu memiliki suporternya sendiri-sendiri. Di Italia misalnya, klub papan atas Liga Italia Seri A, AC Milan, pendukungnya menamai diri mereka Milanisti, Intermilan memiliki pendukung bernama Internisti, Juventus pendukungnya bernama Juventini, sedangkan Lazio bernama Laziale.

Mereka yang disebut di atas merupakan para suporter setia yang selalu mendukung timnya saat bertanding. Dan mereka melakukan dengan cara benar, seperti datang ke stadion tempat timnya bertanding dan memberikan dukungan dengan menyuarakan semangat. Dalam segala situasi seorang suporter yang baik selalu bersikap *fair* atas hasil yang diperoleh oleh timnya baik ketika menang maupun kalah.

Akan tetapi di tengah para pendukung fanatik sebuah tim juga tercipta kelompok suporter garis keras. Suporter inilah yang tidak dapat menerima situasi dan keadaan timnya dengan *fair*. Suporter garis keras inilah yang bertindak brutal ketika tim kesayangannya mengalami kekalahan, baik dalam sebuah pertandingan maupun gagal memperoleh juara. Biasanya pelampiasan mereka dengan saling mengejek antar sesama suporter dan bisa terjadi ketika pertandingan masih berlangsung dan bahkan akan terus terbawa keluar stadion ketika pertandingan sudah selesai. Yang disesalkan bila terjadi pengrusakan yang merugikan banyak pihak, apalagi bila sampai terjadi korban jiwa. Di Inggris suporter garis keras ini menamai diri mereka Hooligans, sedangkan di Italia suporter garis keras mereka dinamai Ultras. Di Indonesiapun juga ada suporter garis keras ini, mereka juga dinamakan Ultras.

Biasanya kekerasan-kekerasan tersebut terjadi karena sikap anarkis suporter yang tidak terima oleh akibat keputusan wasit yang dirasa merugikan tim kesayangannya yang fatalnya dapat berakibat kekalahan pada tim idolanya tersebut. Kurangnya menjunjung tinggi sikap *fairplay* dan tidak menerima kenyataan bahwa wasit juga manusia yang sewaktu-waktu dapat memberikan keputusan yang salahlah yang menyebabkan terjadinya gerakan dari suporter garis keras tersebut.

Peninjauan kembali peraturan-peraturan yang telah dicanangkan oleh badan sepakbola dunia tertinggi, FIFA, diharapkan dapat membantu memberikan gambaran yang lebih jelas bagaimana seharusnya peraturan dalam olahraga mengolah kulit bundar ini diterapkan dan dapat membantu kinerja wasit dalam menjelaskan pada suporter yang belum paham sepenuhnya tentang peraturan dalam persepakbolaan dunia secara lebih mendalam dan terperinci. Dan juga tentu saja dapat membantu menaikkan semangat *fairplay* dalam diri pendukung fanatik sepakbola. Untuk itulah buku ini ditulis dan diilustrasikan untuk semakin mempermudah masyarakat dalam pemahaman setiap peraturan yang tertulis.

2.2.4. Tinjauan Peraturan Dalam Sepakbola

FIFA selaku badan tertinggi sepakbola dunia, mencantumkan peraturan-peraturan yang berlaku dalam dunia persepakbolaan internasional. Peraturan-

peraturan tersebut berlaku untuk setiap negara yang menjadi anggota FIFA dan memiliki kompetisi dalam negerinya. Peraturan-peraturan tersebut sudah dirangkai sedemikian rupa sehingga membuat sepakbola menjadi sebuah olahraga yang menghibur dan peraturan dapat diterapkan pada semua negara karena sudah tersistem dengan baik.

Adapun peraturan-peraturan tersebut disusun hingga terbentuk 17 peraturan secara garis besarnya. Yang dalam masing-masing peraturan tersebut juga masih berisikan ayat-ayat penjelas yang menjelaskan jauh lebih mendetail dan kompleks. Akan tetapi detail dari peraturan-peraturan tersebut masih dapat dimengerti dengan jelas. Secara garis besar peraturan-peraturan sepakbola menurut FIFA antara lain:

- * Peraturan 1: Lapangan Sepakbola
- * Peraturan 2: Bola Sepak bola
- * Peraturan 3: Jumlah Pemain
- * Peraturan 4: Peralatan Pemain
- * Peraturan 5: Wasit
- * Peraturan 6: Asisten wasit
- * Peraturan 7: Lama Permainan
- * Peraturan 8: Memulai dan Memulai Kembali Permainan
- * Peraturan 9: Bola Keluar dan di Dalam Lapangan
- * Peraturan 10: Cara Mendapatkan Angka
- * Peraturan 11: *Offside*
- * Peraturan 12: Pelanggaran
- * Peraturan 13: Tendangan Bebas
- * Peraturan 14: Tendangan penalti
- * Peraturan 15: Lemparan Dalam
- * Peraturan 16: Tendangan Gawang
- * Peraturan 17: Tendangan Sudut

Dalam setiap peraturannya dijelaskan lebih terperinci lagi tentang apa dan bagaimana.

2.3. Tinjauan Buku Bacaan

2.3.1. Pengertian Buku Ilustrasi

Sebelum membahas apa itu buku ilustrasi akan lebih baik jika sebelumnya kita mengetahui terlebih dulu pengertian dari ilustrasi sendiri. Ilustrasi adalah gambar yang membantu memperjelas isi buku, karangan dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia 325). Ilustrasi juga dapat diartikan gambar desain atau diagram untuk penghias (Kamus Besar Bahasa Indonesia 325). Sedangkan buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong, kitab (Kamus Besar Bahasa Indonesia 133). Jadi buku ilustrasi merupakan kumpulan dari kertas yang dijilid yang di dalamnya berisi visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, maupun teknik seni rupa lain yang biasanya mendominasi dengan tujuan memperjelas isi buku.

2.3.2. Sejarah Buku Ilustrasi

Pada abad 15 buku ilustrasi telah ada dengan menggunakan teknik *woodcut*. Pada abad 18 munculah buku ilustrasi dengan teknik yang lebih baik yakni *lithography*. Tokoh yang menonjol saat itu adalah William Blake. Masa keemasan ilustrasi sendiri terjadi sekitar tahun 1880 yakni setelah terjadinya Perang Dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan berkembangnya dan semakin populernya surat kabar, majalah, dan buku yang menggunakan ilustrasi. Karena dengan media tersebut para ilustrator dapat bereksperimen dengan teknik yang dimilikinya. Akibatnya pada jaman ini para ilustrator menjadi kaya dan terkenal.

Pada saat ini ilustrasi sudah jauh berkembang tidak hanya dengan menggunakan teknik *manual* saja tetapi juga menggunakan teknologi komputer dengan penggunaan *software* seperti Adobe Photoshop, Corel, dan sebagainya.

2.3.3. Fungsi dan Peranan Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi memiliki fungsi yang cukup bermanfaat bagi masyarakat terutama bagi yang senang membaca buku. Menurut Murti Bunata, salah seorang pengamatpraktisi bacaan anak, setidaknya terdapat tiga peran ilustrasi bagi anak.

* Pertama, ilustrasi harus mampu memberikan ruang pada anak untuk berimajinasi

- * Kedua, ilustrasi harus mampu menimbulkan rangsangan pada anak untuk mengenal estetika
- * Ketiga, ilustrasi mampu memberikan kenikmatan membaca pada anak

2.3.4. Perkembangan Buku Ilustrasi di Indonesia

Perkembangan ilustrasi beriringan dengan perkembangan sastra di Indonesia. Sebelum abad 20, dimulai oleh angkatan Pujangga Lama yakni antara lain Hikayat Hang Tuah, Hikayat Abdullah, dan lain sebagainya. Kemudian antara tahun 1870-1942 berkembang sastra ‘Melayu Lama’. Pada tahun 1920-1950, adalah masa Angkatan Balai Pustaka yang dipelopori oleh Balai Pustaka sendiri. Buku-buku terbitan Balai Pustaka waktu itu antara lain Siti Nurbaya, Si Cebol Rindukan Bulan, Anak Perawan di Sarang Penyamun. Buku-buku sastra tersebut inilah yang mengawali buku ilustrasi di Indonesia, dimana gambar ilustrasi digunakan untuk cover dan beberapa bagian di halaman dalam.

2.4. Tinjauan tentang Gambar

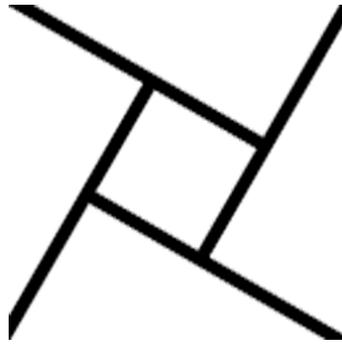
2.4.1. Tinjauan tentang Unsur Gambar

Dalam membuat sebuah *visual* yang menarik dalam *layout* sebuah buku, hal utama yang harus diperhatikan adalah komposisi dalam *melayout*. Saat menyusun komposisi gambar, daerah yang kosong, jarak antar obyek menjadi pertimbangan karena dapat mempengaruhi kenyamanan dalam melihat gambaran tersebut walaupun obyek tersebut bukan yang menjadi perhatian utama.

Unsur-unsur dari komposisi secara garis besar antara lain: garis (*Line*), kualitas gelap terang (*Value*), bentuk dan ruang (*Shape and Space*), Pola (*Pattern*), Tekstur (*Texture*), dan warna (*Colors*)

2.4.1.1. Garis (*Line*)

Mendelowitz dan Wakeham menjelaskan bahwa garis merupakan unsur dasar komposisi dan memiliki peranan penting karena dapat dipergunakan untuk menjelaskan bentuk-bentuk dan observasi visual atau pengungkapan secara subyektif akan gagasan, membangkitkan berbagai pengalaman, pikiran atau paham, dan intuisi-intuisi.



Gambar 2.4. Garis

Sumber : www.wingo.com/art/syria_pattern3-anim.gif, 29 April 2008

Garis dapat dibedakan menjadi :

Garis Kontur, merupakan garis yang melukiskan bagian tepi dari suatu bentuk sehingga memisahkan setiap *area* atau *volume* yang ada disekitarnya. Garis kontur yang sangat sederhana umumnya tidak bervariasi lebih dari segi ketebalan, tidak diperkuat dengan gradasi gelap-terang ataupun bayangan.

Garis Kaligrafi, merupakan cara penulisan indah. Garis kaligrafi terjadi jika keindahan dari garis yang ditampilkan menjadi aspek utama bagi keindahan gambar.

2.4.1.2. Kualitas Terang Gelap (*Value*)

Apabila garis didefinisikan sebagai bentuk dari obyek, maka *value* akan memperjelas garis sehingga bentuk tiga dimensi dari benda tersebut terlihat lebih hidup, tempat dan hubungan antar bentuk dapat ditentukan, membentuk pola untuk menggambarkan tekstur obyek, serta memberikan kesan dramatis. Derajat perubahan *value* tergantung dari kekontrasan antara bayangan dengan cahaya, juga dari sumber cahaya yang menimpa obyek.

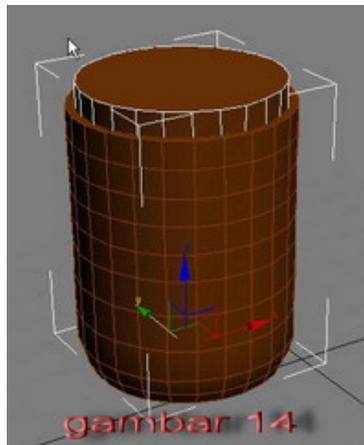


Gambar 2.5. Kualitas Gelap Terang

Sumber : http://www.geocities.com/designastudio5/IMG_0561a.jpg, 29 April 2008

2.4.1.3. Bentuk dan Ruang (*Shape and Space*)

Bentuk mampu menghadirkan suasana berbeda layaknya bentuk imajinatif, geometrik dan sebagainya, bentuk merupakan sebuah presentasi abstrak sebuah garis imajinasi yang menggambarkan sebuah obyek didalam hubungannya dengan latar belakang dan karakter tiga dimensi yang terbentuk. Sedangkan ruang merupakan aspek negatif dari sebuah bentuk. Ruang dapat dikenali dengan adanya gelap terang cahaya sehingga obyek menjadi bentuk yang terpisah dari suatu ruang.

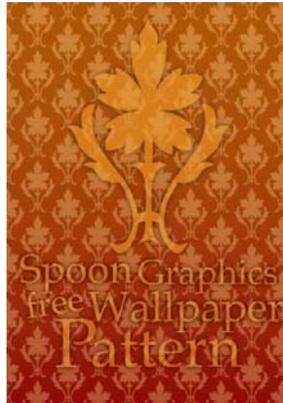


Gambar 2.6. Bentuk dan Ruang (Silinder)

Sumber : <http://chaeruddin.com/wp-content/uploads/2006/06/14.jpg>, 29 April 2008

2.4.1.4. Pola (*Pattern*)

Merupakan bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki kualitas gelap terang sehingga seperti siluet yang meminimalkan *volume* obyek. Apabila pola bersifat dekoratif maka hanya bertujuan untuk memperindah yang dapat terlihat pada pola dekoratif pada tekstil.



Gambar 2.7. Contoh *Pattern*

Sumber : http://www.spoongraphics.co.uk/blog/wp-content/uploads/2007/04/wallpaper_pattern_image.jpg, 29 April 2008

2.4.1.5. Tekstur (*Texture*)

Wolf menyatakan bahwa tekstur merupakan elemen desain yang bersifat ekspresif dan emosional serta menggambarkan ciri khas pelukisnya. Tekstur dapat dihasilkan dan berbentuk berbagai variasi kuat lemah warna atau arsiran dan juga dapat diperoleh melalui percobaan yang menggunakan alat-alat yang ada disekitar kita secara kreatif.

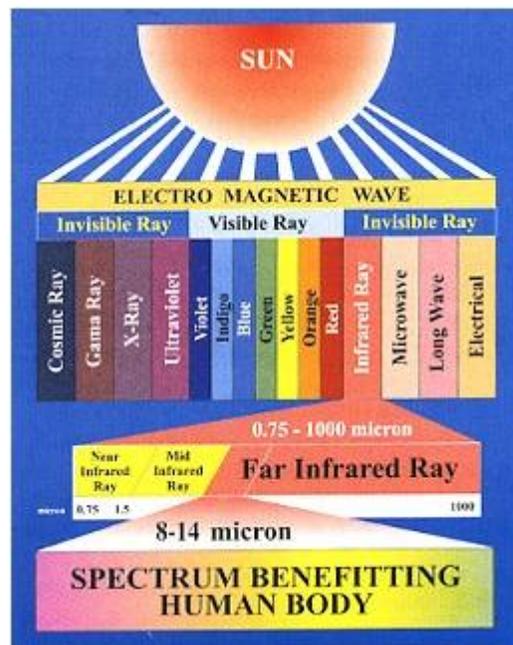


Gambar 2.8. Contoh *Texture*

Sumber : http://www.snarkpit.net/userimages/tutorials/tut121_1.jpg, 29 April 2008

2.4.1.6. Warna (*Colors*)

Warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya, corak rupa seperti biru atau hijau (Kamus Besar Bahasa Indonesia 1008). Warna dihasilkan dari gelombang cahaya sejenis radiasi elektromagnetik, yang terukur dengan satuan mikron. Warna pada umumnya digunakan untuk menghidupkan emosi dan suasana yang terdapat dalam satu kesatuan ilustrasi.

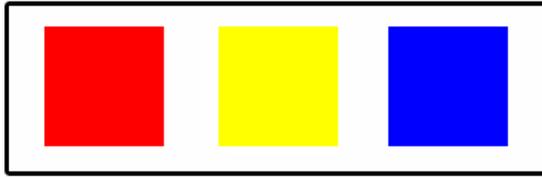


Gambar 2.9. Spektrum Warna

Sumber : www.bio-fir.com/sinarbiofir.php, 20 Februari 2008

2.4.1.6.1. Klasifikasi Warna Berdasarkan Spektrum Warna

Dibawah ini merupakan klasifikasi warna berdasarkan spectrum warna, Warna Primer, sering disebut warna dasar yang terdiri dari tiga warna, yaitu merah (*magenta red*), kuning (*lemmon yellow*), dan biru (*turquoise blue*). Warna-warna tersebut merupakan warna dasar sehingga tidak dapat diperoleh dari pencampuran warna apapun.



Gambar 2.10. Warna Primer

Warna Sekunder, merupakan hasil dari kombinasi dari warna primer, dimana dalam lingkaran warna, warna sekunder merupakan lawan dari warna primer.



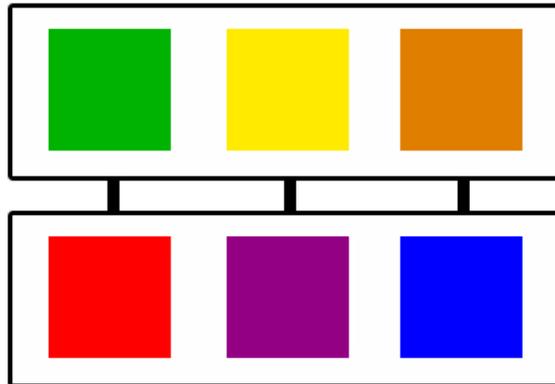
Gambar 2.11. Warna Sekunder

Warna Tertier, merupakan kombinasi dari warna sekunder. Warna ini biasanya ditulis lebih dari satu warna, seperti merah kecoklatan, kuning kehijauan, dan sebagainya



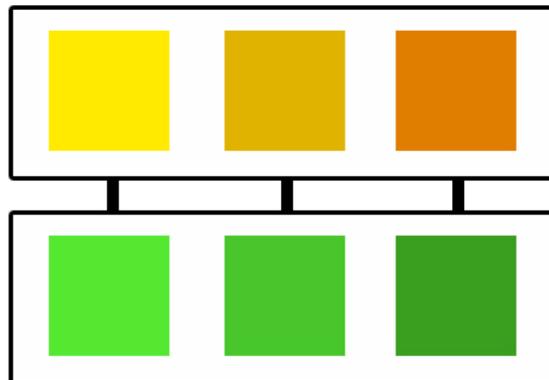
Gambar 2.12. Warna Tertier

Warna Komplementer, merupakan warna yang saling berlawanan dalam lingkaran warna, berlawanan secara kontras dan jika keduanya tercampur maka akan dihasilkan warna abu-abu netral. Warna komplementer ini dapat menetralkan intensitas warna yang terlalu kuat.



Gambar 2.13. Warna Komplementer

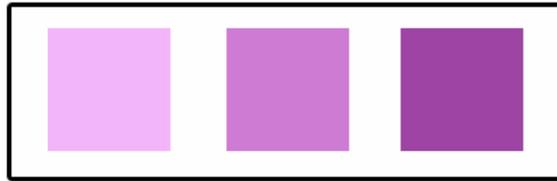
Warna Analogus, merupakan warna yang mempergunakan terang gelap dari intensitas warna yang terdekat, sehingga warna analogus dapat menciptakan keharmonisan karena hubungan yang dekat dengan warna-warna yang dipakai.



Gambar 2.14. Warna Analogus

2.4.1.6.2. Klasifikasi Warna Berdasarkan Gambar/Illustrasi

Dibawah ini merupakan klasifikasi warna berdasarkan gambar atau ilustrasi, Warna *Monochromatic*, merupakan warna yang ditambahkan atau dikurangi dari satu warna saja.



Gambar 2.15. Warna *Monochrome*

Warna Polychromatic, merupakan warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan, tidak semata-mata menambahkan intensitas seperti halnya pada *monochromatic*.



Gambar 2.16. Warna *Polychrome*

2.4.1.6.3. Klasifikasi Warna Berdasarkan Sensasinya

Dibawah ini merupakan klasifikasi warna berdasarkan sensasinya, Warna Panas, yakni warna merah, kuning, dan pencampurannya.



Gambar 2.17. Warna Panas

Warna Dingin, yakni warna biru, hijau, dan pencampurannya.



Gambar 2.18. Warna Dingin

Warna Netral, yakni warna putih, hitam, dan abu-abu.



Gambar 2.19. Warna Netral

2.4.1.6.4. Klasifikasi Warna Berdasarkan Karakteristiknya

Dibawah ini merupakan klasifikasi warna berdasarkan karakteristiknya, *Hue*, warna yang mengacu pada lingkaran warna seperti merah, biru, kuning, hijau, dan sebagainya. *Hue* merupakan kualitas yang membedakan warna satu dengan yang lain dan menonjolkan keunikan masing-masing warna.

Chroma, merupakan kekuatan dan kelemahan warna yang mengacu pada intensitas warna.

Value, merupakan gelap terang bila dibandingkan dengan warna hitam dan putih. Penambahan dengan putih menjadikan warna lebih terang dan *valuenya* tinggi disebut *Tint*. Sedangkan penambahan dengan hitam menjadikan warna lebih gelap dan *valuenya* rendah disebut *Shade*.

2.4.1.6.5. Klasifikasi Warna Berdasarkan Maknanya

Menurut KOIN (KOIN/Waroeng Edesign par.1) setiap warna memiliki makna tertentu seperti juga kata-kata, dibawah ini merupakan klasifikasi warna,

Merah

Respon Psikologi: Power, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresi, bahaya.

Catatan: Warna Merah kadang berubah arti jika dikombinasikan dengan warna lain.

Merah dikombinasikan dengan Hijau, maka akan menjadi simbol Natal. Merah jika dikombinasikan dengan Putih, akan mempunyai arti 'bahagia' di budaya Oriental.

Biru

Respon Psikologi: Kepercayaan, Konservatif, Keamanan, Tehnologi, Kebersihan, Keteraturan.

Catatan: Banyak digunakan sebagai warna pada logo Bank di Amerika Serikat untuk memberikan kesan 'kepercayaan'.

Hijau

Respon Psikologi: Alami, Sehat, Keberuntungan, Pembaharuan.

Catatan: Warna Hijau tidak terlalu 'sukses' untuk ukuran Global. Di Cina dan Perancis, kemasan dengan warna Hijau tidak begitu mendapat sambutan. Tetapi di Timur Tengah, warna Hijau sangat disukai.

Kuning

Respon Psikologi: Optimis, Harapan, Filosofi, Ketidak jujur, Pengecut (untuk budaya Barat), pengkhianatan.

Catatan: Kuning adalah warna keramat dalam agama Hindu.

Ungu/Jingga

Respon Psikologi: Spiritual, Misteri, Kebangsawanan, Transformasi, Kekasaran, Keangkuhan.

Catatan: Warna Ungu sangat jarang ditemui di alam.

Oranye

Respon Psikologi: Energy, Keseimbangan, Kehangatan.

Catatan: Menekankan sebuah produk yang tidak mahal.

Coklat

Respon Psikologi: Tanah/Bumi, Reliability, Comfort, Daya Tahan.

Catatan: Kemasan makanan di Amerika sering memakai warna Coklat dan sangat sukses, tetapi di Kolumbia, warna Coklat untuk kemasan kurang begitu membawa hasil.

Abu Abu

Respon Psikologi: Intelek, Masa Depan (kayak warna Milenium), Kesederhanaan, Kesedihan.

Catatan: Warna Abu abu adalah warna yang paling gampang/mudah dilihat oleh mata.

Hitam

Respon Psikologi: Power, Seksualitas, Kecanggihan, Kematian, Misteri, Ketakutan, Kesedihan, Keanggunan

Catatan: Melambangkan kematian dan kesedihan di budaya Barat. Sebagai warna Kemasan, Hitam melambangkan Keanggunan (Elegance), Kemakmuran (Wealth) dan Kecanggihan (Sophisticated).

2.4.2. Tinjauan Unsur Komposisi

2.4.2.1. Penataan *Layout*

Bagus tidaknya sebuah penataan *layout* ditentukan oleh komposisi, dan pada sebuah gambar biasanya apa yang menjadi obyek gambar menentukan komposisi yang akan dibuat nantinya. Misalnya jika ingin mengambil atau membuat gambar pemandangan maka komposisi yang digunakan adalah datar memanjang horisontal agar berkesan luas.

2.4.2.1.1. Komposisi secara Umum (Vertikal-Horisontal)

Seperti yang telah sedikit dibahas di atas bahwa komposisi horisontal biasanya digunakan untuk menunjukkan kesan luas dan kebanyakan dipergunakan untuk membuat gambar pemandangan. Sedangkan komposisi vertikal digunakan untuk menghindari bidang kosong seperti ketika menggunakan komposisi horizontal, selain itu juga untuk memberikan kesan tinggi.

2.4.2.1.2. Perkembangan Komposisi

Dalam perkembangannya komposisi secara umum sudah banyak dilanggar untuk memperoleh hasil yang lebih menarik. Biasanya hal ini dilakukan dengan menggunakan *grid* sebagai garis bantu untuk menentukan letak obyek, sehingga dapat diperoleh tata letak yang unik dan menarik. Pengaturan komposisi ini tetap menggunakan elemen yang berkaitan dengan obyek gambar, seperti bayangan, latar belakang, pewarnaan, gradasi, dan sebagainya, untuk mencapai keseimbangan gambar.

2.4.2.1.3. Warna dalam Komposisi

Komposisi adalah susunan, tata susun, teknik menyusun karangan hingga menjadi cerita yang indah dan selaras, integrasi warna, garis, dan bidang untuk mencapai kesatuan warna yang harmonis (Kamus Besar Bahasa Indonesia 453). Kekuatan warna juga sangat berpengaruh di dalam komposisi yang menarik. Warna yang netral dengan area yang bertekstur cenderung mengurangi berat dari komposisi. Sebuah area yang luas dapat diseimbangkan dengan area yang sempit, namun menggunakan warna yang berintensitas kuat dan kontras tinggi.

2.4.2.2. Tinjauan Teori Perspektif Sederhana

Raynes mengemukakan bahwa perspektif merupakan hukum yang memprediksi dan menjelaskan tentang ragam dan cara bagaimana suatu obyek yang tampak semakin berkurang dan semakin kecil ukurannya saat obyek tersebut berada pada jarak yang jauh dari pengamat. Dalam keilmuan perspektif ada tiga macam ilmu perspektif, yakni perspektif satu titik lenyap, perspektif dua titik lenyap, dan perspektif tiga titik lenyap. Perspektif satu titik lenyap merupakan penggambaran secara frontal sejajar dengan garis horisontal dengan bagian depan semakin membesar dan bagian belakang semakin mengecil. Perspektif dua titik lenyap merupakan penggambaran obyek yang tampak pada kedua sisi sampingnya dan masih menggunakan sudut pandang mata datar. Perspektif tiga titik lenyap merupakan penggambaran obyek yang hampir sama dengan dua titik lenyap hanya saja dengan menggunakan sudut pandang dari atas (mata burung) atau dari bawah (mata katak).

2.4.2.3. Tinjauan Teori Tata Cahaya

Tinjauan tentang teori tata cahaya dalam menggambar diantaranya sebagai berikut,

Cahaya Natural, penggambaran dengan teknik tata cahaya ini dipengaruhi oleh musim, warna, arah cahaya dan bayangan yang terjadi selalu konstan berubah sejalan dengan waktu. Penggambaran dengan teknik ini terkesan menarik dan menimbulkan suasana tertentu.

Cahaya Membaur, penggambaran dengan teknik ini bersifat ideal karena cahaya tidak langsung mengenai dari atas sehingga pewarnaan yang diakibatkan oleh pencahayaan tersebut menjadi halus dan membaur serta tidak mudah mengalami perubahan.

Cahaya Latar Belakang, Penggambaran dengan teknik tata cahaya dibelakang obyek atau model. Pada penggambaran dengan teknik ini menghasilkan tepian pada obyek dengan kontras tinggi karena pantulan cahaya dari belakang lebih tinggi daripada bagian depan obyek yang tidak terkena cahaya.

Cahaya Buatan, Penggambaran dengan menggunakan sumber cahaya selain cahaya matahari seperti pencahayaan pada lampu studio.

2.4.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi

Seiring dengan perkembangan jaman seni lukis dan ilustrasi mulai dapat dibedakan, terutama dalam sifat dan tujuan pengerjaannya. Seni lukis dalam pengerjaannya lebih sering mengarah pada perasaan pribadi senimannya, biasanya dikerjakan *manual* oleh sang seniman, bersifat *independent* dan tidak mempedulikan kepuasan orang lain. Sedangkan ilustrasi dalam pengerjaannya dibuat untuk menyenangkan hati orang yang mengajukan *order*, dibatasi waktu dan biaya pembuatan, kebanyakan untuk tujuan komersial. Pembuatan ilustrasi tidak terbatas pada kemampuan gambar *manual* seseorang karena dapat menggunakan bantuan berbagai *media* dalam pengerjaannya, seperti komputer, kamera untuk fotografi, dan sebagainya.

2.4.3.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Bidang Kajian

Berdasarkan bidang kajiannya ilustrasi dibedakan menjadi,

Ilustrasi Editorial, merupakan ilustrasi pada buku seperti buku anak-anak, olahraga, karikatur, dan sebagainya. Biasanya dengan tujuan memperjelas penyampaian pesan dalam buku tersebut.

Ilustrasi Periklanan, merupakan ilustrasi yang ditujukan pada fungsi promosi dan pemasaran. Diantaranya adalah Ilustrasi *Fashion* (untuk mempromosikan produk *fashion*), Ilustrasi Produk (untuk mempromosikan berbagai jenis produk), Ilustrasi Pariwisata (untuk mempromosikan figur atau tempat wisata biasanya berisikan gambar pemandangan alam, arsitektur dan sebagainya).

Ilustrasi Medis, merupakan ilustrasi yang berhubungan dengan dunia kedokteran (penggambaran anatomi tubuh, bakteri, proses kehamilan, dan sebagainya).

Ilustrasi Ilmiah, merupakan ilustrasi yang berhubungan dengan kajian ilmiah yang membutuhkan kejelasan, kerapian dan ketepatan dalam pengerjaannya.

2.4.3.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Sifat dan Fungsi

Berdasarkan sifat dan fungsinya ilustrasi dibedakan menjadi,

Sebagai gambaran keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar maupun gambar *detail*.

Sebagai gambaran yang diimajinasikan, biasanya tidak ada dalam alam nyata atau bisa juga berupa gambar abstrak.

Sebagai gambaran yang memvisualisasikan sebuah ide atau konsep.

Sebagai gambaran yang dekoratif, bertujuan untuk menghias dan memberikan kepuasan estetis pada pengamat.

Sebagai gambaran yang berfungsi sebagai jembatan penjelas dalam pemahaman bahasa *verbal*.

2.4.3.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Alat

Dalam pengerjaan ilustrasi terutama dalam menggambar *manual* dibutuhkan alat pendukung seperti perlengkapan sketsa (pensil, penghapus, pensil arang dan sebagainya), perlengkapan warna (cat air, cat minyak, pensil warna, crayon, dan sebagainya), kertas, kanvas, kuas dengan berbagai tipe dan ukuran, palet, dan air.

2.4.3.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Teknik

Berdasarkan tekniknya ilustrasi dibedakan menjadi,

Fotografi, teknik ilustrasi dengan menggunakan alat bernama kamera. Fotografi sendiri dibedakan menjadi fotografi Dokumentasi (bertujuan mengabadikan peristiwa tanpa memandang segi estetis) dan fotografi Piktoral (lebih mengutamakan seni dan keindahan)

Manual, teknik ilustrasi yang mengandalkan kemahiran dan kreatifitas tangan dan biasanya memiliki ciri khas dan keunikan masing-masing dari setiap penggambarannya.

Komputer, teknik ilustrasi dengan bantuan media teknologi computer dan program tertentu.

Kubisme Sintetik atau Kolase atau *Photomontage*, teknik ilustrasi yang menggunakan kertas, kain, gambar ataupun bahan lain dengan cara menempel hingga menjadi satu kesatuan.

2.4.3.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Goresan

Jika ilustrasi ditinjau berdasarkan goresannya maka tidak dapat terlepas dari teknik arsir. Menurut Bernoto Adi teknik arsir sendiri dibedakan menjadi beberapa diantaranya yakni,

Arsiran garis lurus, antara lain garis paralel dengan pola sejajar (*Hatching*), garis berpotongan (*Cross Hatching*), garis yang bersifat abstrak acak ke segala arah (*Scibbling*).

Arsiran melengkung atau mengikuti bentuk, antara lain garis kontur melengkung yang mengikuti perubahan obyek (*Contour Hatching*), serta garis kontur yang saling mendorong yang mendeskripsikan detail benda (*Cross Contour Hatching*).

Dry Brush, teknik arsir menggambar dengan sapuan kuas tanpa campuran air dan hanya mengandalkan kepekatan cat saja.

Blocking, dapat disebut juga pengecatan plakat dengan menggunakan cat poster, sehingga muncul gaya gambar Plakatstil. Pewarnaan datar, tanpa gradasi, dan minim ornamen.

Pointilism atau *Texture*, merupakan penggambaran dengan memanfaatkan kualitas suatu bidang gambar, baik kasar maupun halus.

2.4.3.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Gaya Gambar

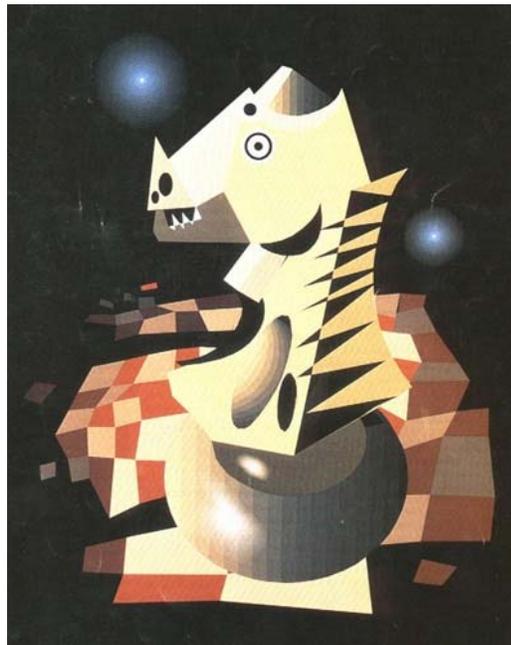
Berdasarkan gaya gambarnya ilustrasi dibedakan menjadi, *Realis (Realism)*, salah satu gaya gambar yang mengutamakan kesesuaian keadaan sesungguhnya dengan kehidupan nyata.



Gambar 2.20. Contoh Gambar Realis

Sumber : http://shows.vtheatre.net/shrew/images/titian_partridge.jpg, 29 April 2008

Kubisme Analiti (*Cubism*), obyek yang digambar biasanya realistis namun ilustrasinya bersifat abstrak dan geometris, bersifat dua dimensi dan datar.



Gambar 2.21. Contoh Gambar Analiti

Sumber : www.buy-original-art.com, 29 April 2008

Dekoratif (*Decorative*), teknik menggambar penuh dengan ornamen dan hanya berfungsi sebagai penghias saja.



Gambar 2.22. Contoh Gambar Dekoratif

Sumber : <http://www.cartoonstock.com/lowres/cs116231.jpg>, 29 April 2008

Kartun (*Cartoon*), teknik menggambar yang menghasilkan gambar yang lucu, biasanya tersaji berupa komik maupun animasi.



Gambar 2.23. Contoh Gambar Kartun

Sumber :

[http://wallpapers.avantzone.com/data/thumbnails/38/cartoon_73_disney_Winnie the Pooh.jpg](http://wallpapers.avantzone.com/data/thumbnails/38/cartoon_73_disney_Winnie_the_Pooh.jpg), 29 April 2008

Karikatur (*Caricature*), teknik ini hampir sama dengan kartun hanya saja biasanya dibuat dengan ciri khas kepala lebih besar daripada anggota badan yang lain, dan pada umumnya dibuat dengan tujuan menyindir.



Gambar 2.24. Contoh Gambar Karikatur

Sumber : <http://www.ourmyhero.co.uk/vault/43852/images/manu1968caricature.jpg>,

29 April 2008

2.5. Tinjauan Aspek Historis

Jauh sebelum FIFA berdiri, Inggris sudah lebih dulu mengenal sepakbola. Bahkan boleh dikatakan bahwa Inggris merupakan penyebar sepakbola di berbagai penjuru dunia, bahkan hingga ke Benua Amerika. Brazil dan Argentina yang merupakan negara dengan penghasil pemain bola berbakat terbanyakpun mengenal sepakbola juga melalui perantara Inggris.

Selain Inggris negara yang juga memiliki pengaruh penting dalam sejarah persepakbolaan internasional adalah Perancis. pada tanggal 21 Mei 1904 di Paris, Rue Saint Honore 229, perwakilan 7 negara dari benua Eropa berkumpul dan sepakat untuk membentuk FIFA (*Federation Internationale des Football Association*). Tokoh penting dari terbentuknya FIFA adalah Jules Rimet dan Henry Delauney, dua orang warga Prancis. Presiden pertama dari FIFA juga orang Prancis, Robert Querin. Jules Rimet dan Henry Delauney jugalah pengusul kompetisi sepakbola seluruh dunia yang pada akhirnya disebut Piala Dunia. Sebagai catatan *event* sepakbola terbesar ini diadakan dengan selang waktu empat tahun sekali. Atas usul mereka jugalah tercipta piala bergilir untuk pemenang kompetisi ini, siapapun setuju ketika itu piala tersebut diberi nama The Julies Rimet Trophy. Dan sebagai pemegang terakhir dari trofi ini adalah Brazil.

Sebagai penggantinya FIFA mengeluarkan piala baru tanpa nama khusus yang akhirnya disebut Piala Dunia yang mulai diperebutkan pada tahun 1974. Didesain

oleh desainer asal Italia, Salvo Gazzaniga, yang membuat piala tersebut dari emas 18 karat, dengan tinggi 36 cm dan berat 4,54 kilogram.

Sedangkan perkembangan persepakbolaan di Indonesia sudah dimulai sejak Indonesia sendiri belum merdeka yakni pada tahun 1894 ketika klub pertama Rood Wit yang artinya Merah Putih berdiri. Pada tanggal 19 April 1930 di Yogya PSSI terbentuk, dan yang menjadi pemrakarsa aktif waktu itu adalah PSM (Persatuan Sepakbola Mataram) dan VIJ (Voetbalclub Indonesia Jakarta). Sebagai orang pertama yang menjadi ketua PSSI adalah Ir. Soeratin Sosrosoegondo. Roda kompetisi PSSI sejak tahun 1931 hingga 1943 berlangsung dengan lancar tanpa mengalami kekosongan satu pertandinganpun dalam kompetisi tahunan PSSI.

Untuk memperoleh persepakbolaan yang maju sebuah negara harus memiliki kompetisi sepakbola, karena kompetisi merupakan alat bantu yang paling baik untuk pembinaan sepakbola. Oleh karena itu pada tanggal 17 Maret 1979 digulirkanlah Galatama I sampai pada Desember 1979 yang waktu itu diikuti oleh 14 klub peserta. Antara lain Arseto, BBSA Tama, Buana Putra, Cahaya Kita, Djaka Utama, Indonesia Muda, Jayakarta, Niac Mitra, Pardedetex, Perkesa '78, Saribumi Raya '79, Tidar Sakti, Tunas Inti, dan Warna Agung. Genderang persepakbolaan nasionalpun ditabuh, dengan menggunakan sistem kompetisi *home and away* kompetisi dilakukan secara penuh.

Hingga memasuki musim 94/95 Galatama beralih nama menjadi Liginia dan hingga kini telah bergulir hingga Liginia XIII, dengan klub Sriwijaya FC sebagai pemegang gelar juaranya pada kompetisi kali ini. Sriwijaya FC juga tercatat dalam sejarah persepakbolaan Indonesia dengan meraih *double winners* musim ini. Selain menjuarai Liga Djarum Indonesia setelah mengalahkan PSMS Medan di final, klub asal Palembang ini juga menjuarai Copa Dji Sam Soe setelah mengalahkan Persipura di final. Hingga memasuki tahun 2008 diharapkan roda kompetisi Liga Indonesia dapat terus berkembang baik di tingkat nasional maupun tingkat internasional.

2.6. Tinjauan Aspek Kultural

Sebenarnya sepakbola merupakan olahraga yang *universal*, dengan kata lain sepakbola dapat dimainkan dimana saja di semua negara karena tidak memiliki aturan khusus yang memberatkan kebudayaan negara manapun. Oleh karena itu di Indonesiapun sepakbola dapat dimainkan dengan sistem internasional yang telah ditetapkan FIFA tanpa harus menyesuaikan lagi dengan sistem yang berlaku di Indonesia terutama dalam hal kebudayaan. Hanya yang perlu penyesuaian adalah jadwal pertandingan agar dapat disesuaikan dengan jadwal FIFA yang merupakan jadwal internasional, karena seluruh negara anggota FIFA juga harus menyesuaikan jadwal FIFA.

2.7. Tinjauan Kehidupan

Selain dapat disebut sebagai olahraga, sepakbola juga dapat disebut sebagai permainan yang menyenangkan dan menghibur. Karena merupakan olahraga dan menggerakkan tubuh maka sepakbola memiliki fungsi untuk menjaga kebugaran tubuh. Dan karena memiliki sifat permainan yang menghiburmaka sepakbola juga dapat menghilangkan kejenuhan dan stres akibat kegiatan sehari-hari.

Jika disangkutpautkan dengan kehidupan, sepakbola juga merupakan gambaran kecil perputaran kehidupan kita sehari-hari. Dimana kita harus memiliki tujuan hidup dan terus berusaha untuk mencapainya yang dilambangkan dengan keharusan dengan mencetak gol. Dan dalam mencetak gol kita dapat melakukan dengan berbagai cara sesuai dengan kreatifitas kita, begitu pula untuk mencapai tujuan hidup, kita dapat menciptakan berbagai macam cara untuk memperolehnya. Hanya saja dalam usaha tersebut kita juga dibatasi dengan norma dan hukum yang berlaku, dalam sepakbola kita dapat memperoleh kartu kuning maupun merah bila melakukan pelanggaran yang cukup keras. Selain itu tujuan hidup kita dapat lebih mudah jika kita memiliki sebuah tim dengan kerjasama yang bagus dan memiliki tujuan yang sama, dan dalam sepakbola dinamakan tim kesebelasan.