

**PENGARUH *PERFORMANCE*, UMUR, DAN *COST OF INPUT*
TERHADAP *MARKET VALUE* PEMAIN SEPAKBOLA PROFESIONAL
(Studi Empiris pada Klub Sepakbola yang berkompetisi dalam Liga Spanyol
pada periode 2014/2015)**



SKRIPSI

Disusun oleh :
Shalahuddin Muhammad
09312518

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2017**

**PENGARUH *PERFORMANCE*, UMUR, DAN *COST OF INPUT*
TERHADAP *MARKET VALUE* PEMAIN SEPAKBOLA PROFESIONAL
(Studi Empiris pada Klub Sepakbola yang berkompetisi dalam Liga Spanyol
pada periode 2014/2015)**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk memenuhi sebagai salah satu syarat
untuk mencapai derajat Sarjana
Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Ekonomi UII

Oleh:

Nama: Shalahuddin Muhammad

No. Mahasiswa: 09312518

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2017**

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Shalahuddin Muhammad

NIM : 09312518

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setujui dengan sesungguhnya.

Yogyakarta,

Yang Menyatakan,



(Shalahuddin Muhammad)

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

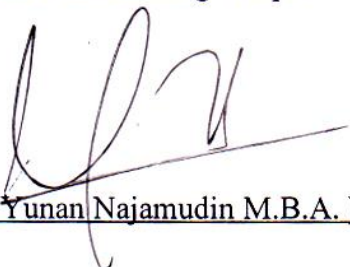
**PENGARUH *PERFORMANCE*, UMUR, DAN *COST OF INPUT* TERHADAP
MARKET VALUE PEMAIN SEPAKBOLA PROFESIONAL
(Studi Empiris pada klub sepakbola yang berkompetisi dalam Liga Spanyol
pada tahun 2014/2015)**

Diajukan Oleh :
SHALAHUDDIN MUHAMMAD
09312518

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di
hadapan tim penguji skripsi.

Tanggal:

Dosen Pembimbing Skripsi


(Drs. Yunan Najamudin M.B.A.)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR /SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH PERFORMANCE, UMUR, DAN COST OF INPUT TERHADAP MARKET
VALUE PEMAIN SEPAKBOLA PROFESIONAL**

Disusun Oleh : **SHALAHUDDIN MUHAMMAD**

Nomor Mahasiswa : **09312518**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji dan dinyatakan **LULUS**

Pada hari Rabu, tanggal: 15 Maret 2017

Penguji/ Pembimbing Skripsi : Yunan Najamuddin, Drs., MBA.

Penguji : Sugeng Indardi, Drs., MBA., SAS.



Mengetahui
Dekan Fakultas Ekonomi
Universitas Islam Indonesia



Dr. D. Agus Harjito, M.Si.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“ Even The Greatest Was Once A Beginner, Don't Be Afraid To Take That First Step”

(Muhammad Ali)

“ Don't Wait For The Perfect Moment, Just Take The Moment And Make It Perfect ”

(Anonymous)

“Football is Simple, but the hardest thing to do is play simple football”

(Johan Cruyff)

“Being succesfull means something different to each person, respect that”

(Anonymous)

“Kalau hidup sekedar hidup, babi di hutan juga hidup, kalau bekerja sekedar bekerja, kera juga bekerja”

(Buya Hamka)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada:

1. Ayah, ibu, dan adik tercinta.
2. Keluarga besar dan teman-teman

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim,

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya serta segala kemudahan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh *Performance*, Umur, *Cost of Input* Terhadap *Market Value* Pemain Sepakbola Profesional”**. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah SAW. Penyusunan skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi Jurusan Akuntansi di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan semua pihak, baik itu berupa dorongan, motivasi, nasehat, saran maupun kritik yang sangat membantu penulis dalam penyelesaian karya tulisnya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Yunan Najamudin M.B.A., selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan saran, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Dosen FE : Pak Dekar, Pak Suwaldiman, Bu Ahada, Bu Reni, Bu Herlina, Bu Isti, dan Bu Nur Indah, terima kasih atas kesabaran dan nasehatnya yang dapat digunakan dimasa mendatang.
3. Bapak, Ibu, dan Adikku terima kasih untuk motivasi, bantuan, perhatian, pengertian, serta kesabarannya selama ini.

4. Keluarga Besar di Jogja dan Malang, terutama Eyang Kakung dan Uti di Wates
5. Mustaqim, Dedi Junaidi, dan Mas Igor yang selalu memberi masukan dalam mengerjakan skripsi, kompre dan tugas kuliah.
6. Teman - teman senasib seperjuangan 09 : Henry, Aisyah, Priagung, Viviyanchi, Ryan Pahlevi, Nurul Azmi, dan terutama yang satu bimbingan bareng Pak Yunan yaitu, Shafaat Akbar, Irfan Muslim, Hasnan Ghifari, Hendro Prasetyo, Rangga Aditya, dan Riza Rais, terima kasih atas masukan dan dukungannya, semoga kita bisa main biliar lagi setelah lulus nanti.
7. Teman Kosan Pak Wagimin : Endra, Yudhi, Ody, Agil, Arizona, Tomy, Candra, Ichsan, Qoid, Hakim, Ido, Reevi, Mas Adi, dan Mas Budi, terima kasih telah bikin betah di kosan.
8. Teman Futsal Kimchil FC yang diantaranya Imam, Mas Novan, Adi, Irfan, Andri, Biber, Rijal, dan Handy yang telah menang dan kalah bareng.
9. Teman Badminton PB Anggajaya yang diantaranya Nugie, Pipit, Askar, Catra, Kiky, Andi, dan Nisa yang telah membuat kemampuan bulutangkis meningkat.
10. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini terutama junior-junior kampus, anak KKN Unit 09 dan 10, dan sesama anak kungfu Propatria yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT selalu memberikan Hidayah dan Rahmat kepada semua pihak yang telah membantu dengan ikhlas sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis sadar akan keterbatasan dan kurang sempurnanya penulisan skripsi ini, oleh karena itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun akan sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan pengetahuan bagi yang membacanya.

Alhamdulillahirabbilamin

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 25 Februari 2017

Shalahuddin Muhammad

Abstract

THE EFFECT OF PERFORMANCE, AGE, AND COST OF INPUTS ON THE MARKET VALUE PROFESSIONAL SOCCER PLAYERS

by:

Shalahuddin Muhammad

This study aims to provide empirical evidence about the influence of performance, longevity, and cost of transfer to the market value of a professional soccer player. Data obtained from the official website which includes the price of a football player in the transfer market in the European leagues are transfermarkt.co.id and foxsport.com.

The research data was collected from 60 players from the four best clubs in the Spanish league in the 2014/2015 season. Each club had 15 players with the most minutes played on the season. The hypothesis in this study were tested using multiple regression analysis to test the effect of independent variables on the dependent variable.

The results showed that performance was significantly positive effect on the market value of football players, ages positive significant effect on the market value of football players, and incoming transfer fee positive significant effect on the market value of a player. The conclusion from this study is that the performance, lifespan, the transfer fee and the cost of inputs can be used to estimate the price of a football player in the transfer market.

Keywords: performance, cost of transfer, market value, market value, performance, age, football

PENGARUH *PERFORMANCE*, UMUR, DAN *COST OF INPUTS* TERHADAP *MARKET VALUE* PEMAIN SEPAKBOLA PROFESIONAL

Oleh :

Shalahuddin Muhammad

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris tentang pengaruh *performance*, umur, dan biaya transfer terhadap *market value* pemain sepakbola profesional. Data diperoleh dari situs resmi yang memuat harga pemain sepakbola di bursa transfer liga-liga di Eropa yaitu *transfermarkt.co.id* dan *foxsport.com*

Data penelitian ini di ambil dari 60 orang pemain dari 4 klub terbaik di Liga Spanyol pada musim 2014/2015. Masing-masing klub menyumbang 15 orang pemain dengan menit main paling banyak pada musim tersebut. Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan analisis regresi berganda untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *performance* berpengaruh secara signifikan positif terhadap *market value* pemain sepakbola, umur berpengaruh signifikan positif terhadap *market value* pemain sepakbola, dan biaya transfer masuk berpengaruh signifikan positif terhadap *market value* pemain. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa *performance*, umur, biaya transfer dan *cost of input* dapat digunakan untuk menaksir harga pemain sepakbola di bursa transfer.

Kata kunci : *performance*, biaya transfer, *market value*, nilai pasar, kinerja, umur, sepakbola

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian.....	7
1.4 Sistematika Pembahasan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Landasan Teori	10
2.1.1 Definisi Akuntansi Sumber Daya Manusia	10
2.1.2 Fungsi Akuntansi Sumber Daya Manusia.....	11
2.1.3 Definisi Market Value.....	12
2.1.4 Nilai Sumber Daya Manusia	13
2.1.5 Pengakuan SDM sebagai Aktiva	15
2.1.6 Akuntansi Pemain Sepakbola.....	16

2.1.7 Performance Pemain Sepakbola.....	18
2.1.8 Usia Pemain Sepakbola.....	18
2.1.9 Cost of Inputs dan Cost of Output.....	19
2.1.9.1 Biaya Transfer Masuk.....	20
2.1.10 Penelitian Terdahulu.....	22
2.2 Kerangka Pemikiran	24
2.3 Pengembangan hipotesis	25
BAB III. METODE PENELITIAN	28
3.1 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	28
3.1.1 Variabel Independen.....	29
3.1.1.1 Performance.....	29
3.1.1.2 Umur.....	32
3.1.1.3 Biaya Transfer.....	32
3.1.2 Variabel Dependen.....	33
3.2 Populasi dan Sampel.....	34
3.3 Jenis dan Sumber Data.....	35
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	35
3.5 Metode Analisis.....	36
3.5.1 Pengujian Asumsi Klasik.....	36
3.5.1.1 Uji Normalitas	36
3.5.1.2 Uji Multikolinieritas	37
3.5.1.3 Uji Heteroskedatisitas.....	37
3.5.2 Analisis Regresi Berganda.....	38
3.5.3 Pengujian Hipotesis.....	38
3.5.3.1 Uji Statistik f.....	39
3.5.3.2 Uji Statistik t.....	39
3.4 Variabel Penelitian	40

3.4.1 Variabel Independen.....	40
BAB IV. ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Deskripsi Data Penelitian... ..	41
4.2 Uji Asumsi Klasik.....	44
4.2.1 Uji Normalitas	44
4.2.2 Uji Multikolinieritas	46
4.2.3 Uji Heteroskedastisitas	47
4.3 Analisis Regresi Linier Berganda	48
4.4 Uji Hipotesis	51
4.5 Koefisien Determinasi.....	54
4.6 Pembahasan	54
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Keterbatasan Penelitian	58
5.3 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Review Penelitian Terdahulu	22
4.1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif	34
4.2 Hasil Uji Normalitas	36
4.3 Hasil Nilai Variance Inflation Factor (VIF).....	37
4.4 Hasil Uji Heteroskedastisitas	38
4.5 Hasil Analisis Regresi Berganda	40
4.6 Hasil Pengujian Hipotesis	42



DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Pemikiran	24
------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	FC Barcelona 2014/2015
Lampiran 2	Athletico Madrid 2014/2015
Lampiran 3	Valencia 2014/2015
Lampiran 4	Real Madrid 2014/2015



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Sepakbola adalah salah satu olahraga terpopuler di muka bumi, kalau bukan di bilang yang paling populer menurut situs FIFA berdasarkan survei pada tahun 2001. Dunia olahraga khususnya sepakbola memiliki perbedaan besar dalam pengelolaan sumber daya manusia dibandingkan pegawai biasa. Menurut *Financial Accounting Standart Boards (FSAB)*, aktiva adalah manfaat ekonomis masa datang yang pasti diperoleh atau di kuasai oleh suatu entitas sebagai akibat dari transaksi atau kejadian masa lalu (Marini, 2015). Sedangkan *American Accounting Association* mendefinisikan akuntansi sumber daya manusia sebagai proses identifikasi dan pengukuran data mengenai sumber daya. Teori dan metode akuntansi yang ada sekarang masih belum memperlakukan baik manusia maupun investasi dalam manusia sebagai aktiva (Ikhsan dan Ishak, 2008).

Sepakbola menarik perhatian peneliti karena memiliki pengaruh dalam berbagai aspek kehidupan seperti sosial, religi, politik, dan ekonomi. Sepakbola sudah menjadi industri terutama di eropa dan amerika selatan. Setiap klub sepakbola di Eropa yang sudah profesional maka memiliki penghasilan yang bervariasi, baik dari penjualan tiket, *merchandise*, hak siar, sponsor, iklan, bahkan transfer pemain. Amerika Selatan juga melakukan hal

yang sama walau dengan skala yang lebih kecil (Hidayat, 2010). Kepopuleran sepakbola berimbas kepada pemain dan klub, popularitas pemain bisa meningkatkan penjualan *merchandise* klub yang bersangkutan seperti pembelian Cristiano Ronaldo oleh Real Madrid atau pembelian Yuto Nagatomo oleh Inter Milan yang meningkatkan minat warga Jepang untuk menonton dan membeli merchandise Inter Milan.

Ketrampilan seorang pesepakbola adalah aset vital bagi sebuah klub. Pemain dengan ketrampilan yang hebat. Devi (2004) juga mengungkapkan bahwa karakteristik unik yang dimiliki oleh industri sepak bola adalah pengaruh emosional yang diberikan kepada para konsumennya sehingga menimbulkan loyalitas konsumen yang rela menghabiskan uang yang tidak sedikit untuk menonton tim favorit dengan segala atributnya.

Klub sepakbola sebenarnya tidak mengejar keuntungan yang besar, bahkan sebenarnya sepakbola bukan bisnis besar dan bukan pula bisnis yang bagus. Malah boleh dipertanyakan apakah olahraga ini benar – benar bisa dijadikan bisnis (Kuper dan Szymanski, 2009). Namun terlepas dari itu, manajemen klub sepakbola bersedia untuk mengorbankan beberapa keuntungan finansial untuk berinvestasi dalam sepakbola. Karena mereka tahu bahwa semakin besar anda menggaji para pemain, maka semakin tinggi peringkat suatu klub di akhir musim kompetisi.

Aset tidak berwujud salah satunya adalah pesepakbola, mereka dapat diidentifikasi nilainya secara moneter yaitu berupa *market value* (nilai pasar). Nilai pasar dapat digunakan sebagai dasar dalam pelaporan keuangan dan juga sangat relevan karena kedekatannya dengan nilai ekonomi (Rowbottom, 1998).

Situs *transfermarkt.co.uk* menyebutkan bahwa *market value* tiga pemain yang masuk nominasi pemain terbaik dunia tahun 2015 berada dalam 3 besar *market value* terbesar pada tahun 2015 yaitu Lionel messi, Ronaldo, dan Neymar yang masing – masing memiliki 84, 77, dan 70 juta poundsterling, hal ini berarti sama dengan penelitian dari erik van den berg tahun 2011 bahwa *market value* dari seorang pemain sepak bola ditentukan oleh kemampuan bawaan (*current skill*) dan *performance* pemain yang bersangkutan.

David Beckham didatangkan oleh LA Galaxy pada Januari 2007 dan bisa dikatakan bahwa kedatangan Beckham dari Real Madrid menjadi satu faktor penting dalam perkembangan MLS atau Liga Sepakbola Amerika. Sejak kedatangan mantan kapten tim nasional Inggris ini, terlihat perkembangan yang cukup signifikan dari MLS. Beckham dikontrak LA Galaxy selama lima tahun dengan bayaran \$6,5 juta per tahunnya. Di luar gaji pokok tersebut, masih terdapat beberapa kesepakatan lain yang harus dibayarkan LA Galaxy kepada Beckham. Menurut *ESPN*, dalam 5 tahun tersebut, total biaya yang

dibayarkan LA Galaxy kepada Beckham mencapai \$250 juta. Angka tersebut tentu bukan angka yang sedikit untuk membayar seorang pemain sepakbola untuk kontrak selama lima tahun. Namun, jika membandingkan dengan keuntungan yang didapat MLS dan LA Galaxy, mereka justru sangat bersyukur dengan kedatangan Beckham. Tercatat setelah kedatangan David Beckham, penjualan kostum seluruh kesebelasan MLS meningkat hingga 700%. Tidak hanya itu, pada bulan pertama kedatangan Beckham, jumlah orang yang mengunjungi situs MLS pun meningkat hingga 117%. LA Galaxy sendiri mendapatkan keuntungan dengan peningkatan penjualan kostum LA Galaxy hingga 5210%. Dan secara keseluruhan, setelah kedatangan Beckham, rata-rata pengunjung stadion saat pertandingan MLS meningkat hingga 2.000 orang per pertandingannya (Abimanyu, 2015). Sejak kedatangan Beckham pula, pemain besar sepakbola seperti Steven Gerrard, Frank Lampard, dan Ashley Cole mau datang untuk bermain di Amerika Serikat. Performa dan daya Tarik terhadap penggemar merupakan faktor paling menentukan bagi pesepakbola. Dengan demikian, *performance* bukan merupakan satu-satunya faktor yang menentukan *market value* dari seorang pemain sepakbola.

Human Asset merupakan penjumlahan dari *opening value* dan *cost of inputs* dikurangi *cost of outputs*. *Opening value* adalah nilai persediaan sumber daya manusia pada awal tahun, sedangkan *cost of inputs* adalah semua biaya yang telah dikeluarkan perusahaan dalam rangka meningkatkan nilai sumber daya manusianya, dan *cost of outputs* adalah semua biaya yang

dibebankan perusahaan terhadap pegawai karena menurunnya nilai sumber daya manusia. Biaya transfer masuk dan pelatihan masuk dalam *cost of inputs*. Biaya – biaya ini dikeluarkan dan dianggap bukan beban namun sebagai biaya investasi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusianya (Islahuzaman, 2006). Ada beberapa hal yang pada dasarnya menyulitkan pengakuan *human capital* sebagai aset, salah satu di antaranya adalah penetapan nilai amortisasi pesepakbola itu sendiri. Apalagi nilai pesepakbola sebagai aset juga cenderung tak pasti, mengingat besarnya kemungkinan cedera terkait profesinya sebagai atlet. Namun di atas segalanya, klub sepakbola sebagai perusahaan adalah industri yang bergantung sepenuhnya kepada keberadaan pemain (Marini, 2015).

Market Value seorang pesepakbola ditaksir dari harga perolehannya (biaya transfer), dan biaya pengembangan. Faktor lain yang mempengaruhi *market value* adalah umur. Masa manfaat pesepakbola berkurang seiring bertambahnya umur, walau ada pengecualian untuk posisi penjaga gawang. Nikola Rowbottom dalam penelitiannya tahun 1998 mengatakan bahwa *market value* seorang pesepakbola ditentukan oleh *current skill, potential skill, fitness*, standar permainan, dan umur pemain tersebut. Penelitian dari Angel Barajas tahun 2004 yang menyatakan bahwa *market value* pemain sepakbola di tentukan oleh umur, posisi klub, pengalaman, dan salah satunya jumlah gol. Sedangkan dari penelitian

Berdasarkan data diatas dan kesukaan peneliti atas Sepakbola maka, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh *performance*, umur, dan

biaya- biaya yang dikeluarkan oleh klub terhadap *market value* sebagai gambaran nilai aset sumber daya manusia.

Penelitian ini di ambil dari berbagai sumber terutama dari penelitian Aditya Dharmawan yang telah di uji kembali. Perbedaan terletak pada sampel yang diteliti yaitu Pemain sepakbola yang bermain di Liga Spanyol tahun 2014/2015. Peneliti mengambil sampel Liga Spanyol karena adanya 2 tim terbesar di dunia yaitu Real Madrid dan Barcelona, dan karena adanya jurang yang lebar antara 2 klub tersebut dengan klub lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka permasalahan yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah *performance* berpengaruh terhadap *market value* pemain sepakbola profesional?
2. Apakah umur berpengaruh terhadap *market value* pemain sepakbola profesional?
3. Apakah biaya transfer masuk berpengaruh terhadap *market value* pemain sepakbola profesional?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang diuraikan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis hubungan antara *performance*, umur, biaya *transfer* masuk, dan biaya pengembangan dari seorang pemain sepakbola mempengaruhi *market value* dari pemain tersebut.
2. Untuk menganalisis variabel apa yang paling berpengaruh terhadap *market value* pemain sepak bola.
3. Untuk menganalisis apakah umur berpengaruh terhadap *market value* pemain sepak bola.
4. Untuk menganalisis apakah biaya transfer masuk berpengaruh pada *market value* pemain sepakbola

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi klub sepakbola

Sebagai sumber masukan atau informasi tambahan bagi klub sepakbola mengenai biaya sumber daya manusia yang mempengaruhi *market value* pemain dalam laporan keuangan, dan sebagai sumbangan pemikiran yang dapat menambah pembedaharaan pengetahuan dalam bidang keuangan sepakbola.

2. Bagi penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan wacana dibidang akuntansi sumber daya manusia sehingga dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya mengenai nilai sumber daya manusia sebagai aset.

3. Bagi akademisi

Sebagai sarana pembelajaran bagi peneliti untuk meningkatkan kemampuan di bidang penelitian serta menambah pengetahuan tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan akuntansi sumber daya manusia.

1.4 Sistematika Penulisan

Bab I: Pendahuluan

Bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan penulisan skripsi, meliputi latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II: Kajian Pustaka

Bab ini merupakan uraian landasan teori yang mendasari market value, performance, umur pemain, biaya transfer masuk, penelitian terdahulu, serta hipotesis.

Bab III: Metode Penelitian

Bab ini berisi uraian tentang populasi dan sampel penelitian, identifikasi

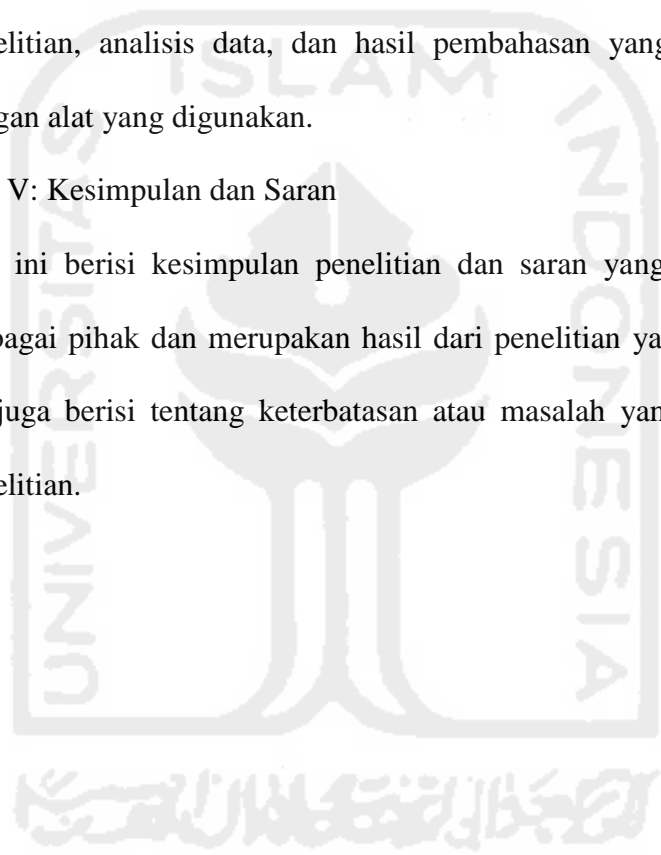
variabel, definisi operasional variabel, jenis dan sumber data penelitian, metode pengumpulan data dan teknik analisa.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan secara rinci tentang gambaran umum subyek penelitian, analisis data, dan hasil pembahasan yang dilakukan sesuai dengan alat yang digunakan.

Bab V: Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan penelitian dan saran yang ditujukan kepada berbagai pihak dan merupakan hasil dari penelitian yang digunakan. Bab ini juga berisi tentang keterbatasan atau masalah yang dihadapi selama penelitian.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori dan Penelitian Terdahulu

2. 1.1 Definisi Akuntansi Sumber Daya Manusia

Sebelum membahas akuntansi Sumber Daya Manusia, ada baiknya kita membahas pengertian sumber daya manusia. Sumber Daya Manusia (SDM) di bagi dua, menurut mikro dan makro. Secara mikro SDM adalah individu yang bekerja dan menjadi anggota suatu perusahaan atau institusi yang biasa di sebut buruh, atau karyawan. Sedangkan secara makro adalah penduduk suatu negara yang sudah memasuki usia kerja. Secara garis besar, pengertian Sumber Daya Manusia adalah individu yang bekerja sebagai penggerak suatu organisasi, baik institusi maupun perusahaan, dan berfungsi sebagai asset yang harus dilatih dan dikembangkan kemampuannya. Sedangkan akuntansi Sumber daya manusia adalah sumber daya yang nilainya dapat ditingkatkan atau dihabiskan sebagai akibat dari cara bagaimana sumber daya itu dikelola.

Di bawah ini adalah pendapat pakar mengenai Akuntansi Sumber Daya Manusia yang mendefinisikan akuntansi sumber daya manusia yang dikutip dari penelitian Eric Flamholtz pada tahun 1989 yaitu :

“ Human Resources accounting means accounting for people as an organizational resource. It involves measuring the costs incurred by business firms and other organizations to recruit, select, hire, train, and developed human assets.” (Akuntansi sumber daya manusia berarti akuntansi untuk manusia sebagai sumber daya organisasi. Ini melibatkan pengukuran biaya yang dikeluarkan oleh perusahaan bisnis dan organisasi lainnya untuk merekrut, memilih, dan mengembangkan aset manusia.)

Dari uraian diatas, secara singkat akuntansi sumber daya manusia mencakup akuntansi untuk manusia sebagai sumber daya organisasi untuk tujuan akuntansi manajerial dan keuangan.

2.1.2 Fungsi Akuntansi Sumber daya manusia

Akuntansi sumber daya manusia (asdm) terdiri atas nilai akuntansi sumber daya manusia (*human resources value accounting*) dan biaya sumber daya manusia (*human resources cost accounting*). HRVA merupakan pengukuran nilai tenaga kerja sebagai sumber daya ekonomi. HRCA didefinisikan sebagai pengukuran dan pelaporan biaya yang timbul untuk pencarian, pengembangan, dan penggantian tenaga sebagai sumber daya organisasi. Pengukuran HRVA dan HRCA dapat membantu memudahkan manajemen dalam pengambilan keputusan masa depan yang berhubungan dengan sumber daya manusia sebagai *human Asset* (Flamholtz, 1985).

Tujuan dari akuntansi sumber manusia mempunyai 3 fungsi utama yaitu: 1) dapat berlaku sebagai kerangka kerja untuk memudahkan pengambilan keputusan terkait SDM; 2) Diberikan informasi tentang biaya dan nilai manusia sebagai sumber daya organisasi oleh ASDM; 3) ASDM dapat memotivasi manajer dalam pengambilan kebijakan mereka khususnya yang melibatkan manusia.

2.1.3 Definisi Market Value (nilai pasar)

Market value adalah perkiraan jumlah uang pada tanggal perkiraan yang dapat di peroleh dari transaksi jual beli atau hasil penukaran suatu asset antara pembeli yang beriat membeli dengan penjual yang berminat menjual, dalam suatu transaksi yang bebas ikatan, yang penawarannya dilakukan secara layak dan kedua pihak masing - masing mengetahui, bertindak hati hati dan tanpa paksaan, dan pemain sepakbola sebagai asset tidak berwujud dapat diidentikkan nilainya secara moneter yaitu berupa *market value* (nilai pasar). Nilai pasar dapat juga digunakan sebagai dasar dalam pelaporan keuangan (Rowbottom, 1998).

Konsep nilai pasar berbeda dengan nilai wajar. Meskipun nilai pasar dapat dijadikan pedoman dalam suatu transaksi, hal ini belum tentu selalu terjadi. Nilai wajar sering digunakan ketika melakukan pemeriksaan menyeluruh dalam transaksi perusahaan yang menghasilkan kesepakatan khusus antara kedua belah pihak. Hal ini memungkinkan harga adil antara

penjual dan pembeli lebih tinggi dari harga yang mungkin diperoleh di pasar yang lebih luas.

Nilai pasar juga berbeda dengan harga pasar. Konsep dari nilai pasar (*market value*) sangat penting untuk para penilai aset karena dapat secara jelas membedakan antara harga dan nilai. Harga tidak hanya mencerminkan syarat dan kondisi penjualan, tetapi juga motif yang unik dan terkadang subjektif dari pembeli dan penjual.

2.1.4 Nilai sumber daya Manusia

Sumber Daya Manusia adalah aset penting yang harus diperhatikan oleh manajemen. Sumber Daya manusia adalah elemen yang pasti ada dalam sebuah perusahaan.

Dasar pengakuan Sumber Daya Manusia ada 2, yaitu *cost benefit* yang diberikan dan pengukurannya dapat diandalkan.

Metode yang digunakan dalam menilai sumber daya manusia ada beberapa, misalnya menggunakan metode moneter dan non moneter. Salah satu metode non moneter adalah untuk mengukur potensi seseorang

a. Pengukuran non moneter atas nilai manusia

Flamholtz telah mencoba untuk mengembangkan suatu model yang menjelaskan faktor-faktor penentu nilai seorang individu bagi suatu organisasi. Faktor ekonomi, sosial, dan psikologis menentukan nilai seseorang bagi perusahaan. Sikap, cara berpikir, keahlian, dan

kemampuan untuk bekerja sama adalah bagian dari nilai non-moneter yang terdapat dalam diri manusia (Ikhsan dan Ishak, 2008)

b. Pengukuran moneter atas nilai manusia

Nilai seseorang dapat ditentukan dari nilai tunai penghasilannya yang masih tersisa di masa depan (Ikhsan dan Ishak, 2008). Rumus untuk menghitung nilai modal manusia sebagai berikut :

$$E (V\pi) = \sum_{I=\pi}^r Pr(t + 1) \sum_{I=\pi}^t \frac{IxI}{(1+r)^{I-\pi}}$$

- Ket :
- $E (V\pi)$: Nilai yang diharapkan dari modal manusia
 - $I= \pi$: Penghasilan Tahunan di masa yang akan datang
 - $Pr(t)$: Probabilitas kematian seseorang pada umur t
 - r : Tingkat diskonto yang khusus berlaku pada orang tersebut
 - t : Umur pada saat pensiun

2.1.5 Pengakuan Sumber Daya Manusia sebagai suatu aktiva (Human Asset)

Human Resources Accounting adalah proses pengidentifikasian data dan pengukuran data mengenai sumber daya manusia dan pengomunikasiannya terhadap pihak-pihak yang berkepentingan.

IFRS 38 menyatakan bahwa suatu aktiva tidak berwujud, tidak boleh lagi diakui, dan harus dihilangkan dari neraca, saat aktiva tersebut dilepas atau ketika tidak ada lagi manfaat masa depan yang diharapkan dari penggunaannya dan pelepasan yang dilakukan sesudahnya. Keuntungan atau kerugian yang timbul, ditentukan dengan menghitung selisih antara jumlah penerimaan bersih dari pelepasan aktiva, dan nilai tercatat aktiva tersebut, serta diakui keuntungan atau kerugian dalam laporan laba rugi.

Ikatan Akuntan Indonesia (IAI) melalui PSAK no.19 (revisi 2009) menyebutkan bahwa dalam mengakui suatu pos sebagai aktiva tidak berwujud, perusahaan perlu menunjukkan bahwa pos tersebut memenuhi definisi aktiva tidak berwujud dan kriteria pengakuan. Aktiva tak berwujud diakui jika:

- a. Kemungkinan besar perusahaan akan memperoleh manfaat ekonomis masa depan dari aktiva tersebut.
- b. Biaya perolehan aktiva tersebut dapat diukur secara andal.

Berdasarkan hal yang sudah di paparkan di atas maka pemain sepakbola suatu klub dapat digolongkan dalam aset tidak berwujud (*intangible asset*)

yang dapat diidentifikasi. Dalam liga profesional di dunia terutama di Eropa, setiap pemain baik diperoleh dengan cara pembelian, peminjaman, bahkan melalui pembinaan pemain muda, terikat kontrak secara hukum dalam jangka waktu tertentu dan dapat diperpanjang jika telah habis waktunya. Pemain tersebut tidak dapat membuat kontrak baru dengan klub lain maupun pindah tanpa ijin dari klub tempatnya bernaung, kecuali pemain tersebut telah habis kontrak yang membuat mereka bebas pindah ke klub lain tanpa bisa di halangi oleh pihak klub melalui *bosman rules*.

2.1.6 Akuntansi untuk Pemain Sepakbola

Nilai SDM harus di amortisasi sebagai konsekuensi yang timbul dalam pengakuan SDM sebagai asset dalam neraca. Menurut PSAK no. 19 dalam suatu aktiva tidak berwujud terkandung manfaat ekonomis yang akan datang, yang berkurang seiring berjalannya waktu (Hidayat, 2010).

Dalam Industri Sepakbola, pemain atau sumber daya manusia merupakan aset yang sangat berharga bagi klub lebih daripada hal apapun, karena bisa memberikan nilai tambah bagi klub. Bahkan banyak klub yang nilai kontrak pemainnya setengah atau lebih daripada aset yang dimiliki oleh klub. Jika pemain tidak dilaporkan sebagai aset dalam neraca, maka hal itu tidak menggambarkan nilai klub yang sebenarnya (Hidayat, 2010)

Pengukuran nilai SDM dalam moneter menjadi sangat penting guna pelaporan sumber daya tersebut dalam neraca. Di dalam neraca, SDM di akui

sebagai aset, dan di dalam neraca kita dapat memasukkan aset ini sebagai berikut:

a. Untuk Menghitung *Net Investment in Human Resource* maka kita bisa menggunakan 2 metode, *historical* dan *replacement cost* (Flamholtz)

b. Menurut W.J. Giles dan D.F. Robinson nilai *Human Asset* (HA) yang tercatat dalam laporan keuangan dipengaruhi oleh beberapa hal, dan untuk mengetahuinya bisa di hitung dengan rumus :

$$(Opening Value) + Cost of Inputs - Cost of Output = HA$$

Keterangan:

- 1) *Opening Value* ialah persediaan SDM di tangan pada awal tahun.
- 2) *Cost of Inputs* adalah semua biaya yang telah dikeluarkan perusahaan dalam rangka memperoleh SDM baru, yang didalamnya termasuk :

- Biaya awal (perekrutan dan transfer masuk)

- 3) *Cost of Outputs* adalah semua biaya yang di bebaskan perusahaan karena menurunnya nilai sumber daya, termasuk didalamnya :

- Rugi karena kepindahan pegawai

- Amortisasi

2.1.7 Performance Pemain Sepakbola

Performa yang dimaksud adalah penampilan yang ditampilkan pemain tersebut di lapangan pertandingan. Performa pemain adalah hal yang paling disorot oleh pihak klub. Pemain yang memiliki kinerja yang baik maka akan membantu timnya tenang sehingga jika bisa membawa klub juara maka akan menambah popularitas klub tersebut. Jika klub memperoleh popularitas maka mereka akan mendapatkan keuntungan finansial di masa akan datang melalui hak siar, tiket, dan penjualan *merchandise* klub. Contoh terbaik adalah Leicester City yang yang mendapat keuntungan 1 Miliar *pounds* dari penjualan jersey klub sehabis menjuarai Liga Inggris 2015/2016, berbanding dari musin lalu yang hanya sebesar 2,4 juta pound di seluruh dunia. Mereka bisa seperti itu karena semua pemainnya menampilkan performa yang luar biasa pada musim ini.

2.1.8 Usia Pemain Sepakbola

Pemain Sepakbola profesional adalah pemain yang sudah mempunyai kontrak tertulis dengan sebuah klub dan sudah mendapatkan gaji tetap dari yang bersangkutan. Pemain baru mendapatkan kontrak profesional pada usia 17 tahun walaupun pada kenyataannya banyak dari mereka sudah melakukan pra-kontrak dengan sebuah klub sebelum berusia 17 tahun karena klub tidak ingin kehilangan bakat terbaiknya. Cesc Fabregas adalah contoh terbaik

karena di “culik” arsenal dari Barcelona karena Inggris dapat mengontrak pemain di Usia 16 tahun, beda seperti Spanyol yang harus berumur 18 tahun sebelum bisa menandatangani kontrak. Untuk Usia Pensiun tidak diatur oleh FIFA sehingga tergantung pemain yang bersangkutan.

2.1.9 Cost of Input dan Cost of Outputs

Cost of Inputs adalah biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan sumber daya manusia. *Cost of inputs* bukan merupakan biaya yang dapat mengurangi nilai SDM maupun sebagai biaya yang dibebankan. Sedangkan *cost of outputs* adalah jika telah terjadi pengeluaran setelah aktiva tak berwujud diperoleh dan sering di sebut pengeluaran setelah perolehan dan mengurangi nilai SDM, maka diakui sebagai beban pada saat terjadinya pengeluaran. *Cost of input* tidak dianggap sebagai biaya yang dibebankan sesuai dengan PSAK no. 19 tentang *intangible asset* yaitu pengeluaran dianggap beban kecuali :

- a. Pengeluaran tersebut mempunyai kemungkinan besar akan meningkatkan manfaat ekonomis masa depan sehingga menjadi lebih besar daripada standar kinerja yang diperkirakan semula.
- b. Pengeluaran tersebut dapat diukur dan dikaitkan ekonomi secara andal.

Hal diatas sesuai dengan yang di kemukakan W.J, Giles dan D. F. Robinson tentang *cost of inputs*. *Cost of inputs* termasuk didalamnya biaya awal (transfer masuk), dan biaya pengembangan (Islahuzaman, 2006).

2.1.9.1 Biaya Transfer Masuk

Biaya Transfer adalah biaya awal yang dikeluarkan sebuah klub untuk menambah atau membeli pemain guna memperkuat sebuah klub. Dalam Sepakbola FIFA mengatur tentang transfer pemain, terutama transfer pemain muda. FIFA menengahi masalah transfer Internasional pemain dibawah umur oleh klub. Sesuai dengan aturan regulasi transfer yang dikeluarkan oleh FIFA, salah satu adalah mengenai transfer Internasional pemain di bawah umur, pada pasal 19 yang berbunyi : (ayat 1) Transfer Internasional pemain hanya diijinkan jika pemain bersangkutan sudah berumur 18 tahun ke atas.

(Ayat 2) Tiga pengecualian atas aturan (ayat1)

a) Orangtua pemain pindah ke negara di mana klub barunya berlokasi, dan dengan alasan yang tidak berhubungan dengan sepakbola

b) Transfer terjadi dalam wilayah Uni Eropa (EU) atau Area Ekonomi Eropa (EEA) dan pemain berusia antara 16 dan 18.

-Menyediakan pemain dengan pendidikan sepakbola yang memadai atau pelatihan dengan standar nasional tertinggi

-Menjamin pendidikan akademik si pemain, di samping pendidikan sepakbola, yang memungkinkan pemain untuk mengejar karir lain selain sepakbola yang membuatnya berhenti dari bermain sepakbola secara profesional.

-Memastikan pemain mendapatkan hal yang paling baik (Standart hidup terbaik dengan keluarga angkat atau penginapan di klub, penunjukkan mentor di klub, dll).

-Dalam pendaftaran pemain, harus diperlihatkan asosiasi yang relevan dengan bukti semua kewajiban di atas.

c) Pemain tinggal tidak lebih dari 50 KM batasan nasional dan klub yang ingin dituju si pemain dalam asosiasi tetangganya juga berada dalam batasan 50 KM. Jarak maksimum antara domisili pemain dengan markas klub harus 100 KM. Dalam kasus tersebut, pemain tersebut harus tinggal di rumah dan dua asosiasi yang bersangkutan harus memberikan persetujuan eksplisit mereka.

Pada tahun 2015 Barcelona di hukum larangan membeli pemain selama 1 tahun karena melanggar transfer pemain muda. Pasal 19 di atas juga menutup kesempatan bakat muda Indonesia Tristan Alif untuk di kontrak oleh Klub Belanda Ajax Amsterdam karena orangtuanya tidak mendapat pekerjaan di Belanda. Untuk Pemain diatas usia 18 tahun maka dianggap perpindahan terjadi jika ada kesepakatan antar dua klub/pihak atau lebih.

2.10 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya mengenai hal hal yang berhubungan dengan sumber daya dan juga ada beberapa yang mengenai sepakbola dan dapat di lihat pada tabel :

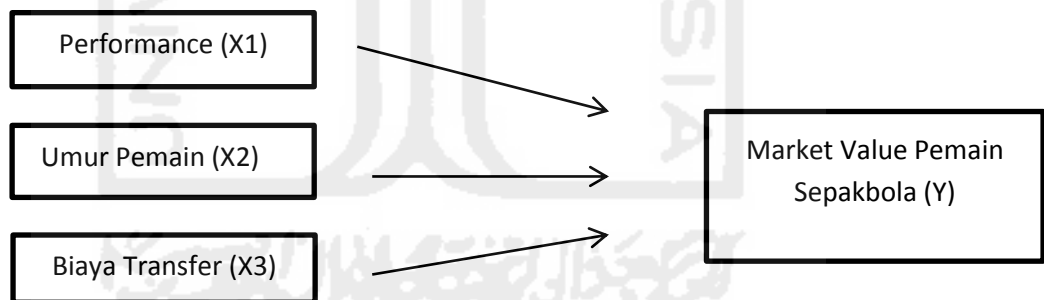
PENELITI	JUDUL	VARIABEL	TEMUAN
Dharmawan, Aditya Agung (2013)	Pengaruh <i>Performance, Cost of Inputs</i> terhadap <i>Market Value</i> Pemain Sepakbola Professional	Y : Market Value X1 : Performance X2 : Umur Pemain X3 : Biaya Transfer X4 : Biaya Gaji	Performance, biaya transfer masuk, dan biaya gaji berpengaruh positif terhadap market value sedangkan umur berpengaruh negative terhadap market value
Eric G. Flamholtz, Maria L. Bullen, and Wei Hua	<i>Human Resource accounting: a historical perspective and future implications</i>	-Penerapan <i>HumanResource Accounting</i> - PenilaianKinerja Perusahaan	HRA akan mengarah ke teknik penilaian dan pengambilan keputusan yang lebih baik dalam manajerial maupun dalam <i>buy-sell-merge transaction</i> .
Angel Barajas (2004)	<i>Transfer Market : Analysis of Variables Which Determine The Players' Market Value</i>	Y : MarketValue X1 : PlayersAge X2 : position in league in previous season of buyer club X3 : number of seasons as professional player X4 : goal-scoring record	Nilai pasar pemain ditentukan oleh umur, pengalaman, prestasi tim sebelumnya, dan total gol yang dicetak. Prestasi tim berkorelasi negatif terhadap market value.

		over the player's career as International	
Anders Munkhaugen Gulbrandsen (2011)	<i>Valuation of Football Players</i>	- <i>Player Specific factors</i> - <i>Selling Club Spesific Factors</i> - <i>Buying Club Specific Factors</i>	Kinerja Pemain dan fan appeal menjadi faktor utama dalam harga transfer pemain sepakbola.
Erik Van den Berg (2011)	<i>The Valuation of Human Capital in the Football Player Transfer Market</i>	Y: <i>Football Player market value</i> X1 : <i>Individual Performance</i> X2 : <i>Innate Ability</i>	Harga transfer seorang pemain sepakbola ditentukan oleh kinerja individu di lapangan dan kemampuan bawaan dari pemain tersebut. Keduanya merupakan faktor penentu dari harga pasar pemain sepakbola.
Stephanie Kiefer (2012)	<i>The Impact of the Euro 2012 on Popularity and Market Value of Football Players</i>	Y : <i>Market Value</i> X1 : <i>Round</i> X2 : <i>Goals</i> X3 : <i>Minutes Played</i> X4 : <i>Age</i> X5 : <i>Transfer</i>	Jumlah gol, menit bermain, dan total penampilan berpengaruh positif terhadap market value sementara umur berpengaruh negatif.

2.2 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan landasan teori yang telah dikemukakan di atas maka dapat dilihat bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi nilai dari *Human Asset* yang tergambar dalam *market value* pemain sepakbola, beberapa hal yang mempengaruhi adalah *performance*, usia dari pemain dan *cost of inputs* yang meliputi biaya transfer masuk pemain. Maka model penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut :

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



2.3 Pengembangan Hipotesis

2.3.1 Pengaruh *Performance* terhadap *Market Value* Pemain Sepakbola

Kinerja Individu (*performance*) merupakan jasa yang diberikan seorang pemain sepakbola kepada klub yang dibelanya. Kinerja tersebut akan mempengaruhi prestasi dari tim yang dibelanya. Kinerja tiap pemain dalam sebuah tim tidaklah sama, melainkan berbeda antara satu dengan yang lainnya. Hal tersebut juga sesuai dengan teori *Human Asset* yang dikemukakan oleh Rowbottom, bahwa *Human Resource Accounting* menitikberatkan pada pengukuran kinerja dan nilai dari jasa yang diberikan karyawan untuk perusahaan. Jasa yang diberikan oleh karyawan tersebut yaitu berupa ketrampilan dan pengetahuan dimana kedua hal tersebut merupakan layanan tidak berwujud. Jasa tersebut yang nantinya akan digolongkan dalam aset sumber daya manusia (Rowbottom, 1998). Pemain dengan *performance* yang baik dapat dilihat dari beberapa data statistik dari pemain tersebut seperti banyaknya gol yang dicetak, total *passing* (operan), jumlah tembakan ke arah gawang, dan data lainnya. Data tersebut akan terlihat dari tingginya angka *performance index* dari pemain tersebut. Klub yang berminat untuk membeli pemain tersebut akan mengeluarkan biaya untuk merekrut pemain tersebut ke dalam klubnya. Kinerja individu dan kemampuan bawaan (*current skill*) merupakan penentu utama dari biaya transfer seorang pemain sepakbola profesional. Oleh karena itu hipotesis yang diajukan penulis adalah sebagai berikut:

H1 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *performance* dan *market value* pemain sepakbola.

2.3.2 Pengaruh Umur terhadap Market Value Pemain Sepakbola

Umur seorang pemain sepakbola akan menentukan kualitas kinerja dari pemain tersebut. Pelatih akan lebih memilih pemain yang muda dan berbakat karena masih bisa berkembang. Biasanya pemain sepakbola baru menemukan performa terbaik mereka ketika umur mereka sudah menginjak usia 25 sampai 30 tahun. Pemain sepakbola yang belum berusia 17 tahun belum dapat memiliki kontrak, dan beberapa pemain di atas usia 30 tahun masih dapat diturunkan walaupun kemungkinan performa mereka sudah menurun. Namun, dalam sepakbola dikenal pula istilah usia produktif yaitu usia dimana pemain tersebut masih memenuhi kriteria kebugaran yang ditentukan oleh sebuah klub. Beberapa peneliti beranggapan dengan semakin bertambahnya umur dari seorang pemain maka penyusutan kualitas dari pemain tersebut semakin besar pula. Faktanya pemain yang sudah memasuki usia tua akan lebih banyak duduk di bangku cadangan dan lebih jarang dimainkan oleh pelatih. Oleh karena itu, pemain yang umurnya cenderung sudah tua tidak banyak mendatangkan manfaat ekonomi bagi tim yang dibelanya. Hal ini menunjukkan bahwa umur pemain yang semakin tinggi akan menurunkan market value dari pemain tersebut. Maka hipotesis yang diajukan penulis adalah sebagai berikut:

H2 : Terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara umur dengan *market value* pemain sepakbola.

2.3.3 Pengaruh Biaya Transfer terhadap Market Value Pemain Sepakbola

Biaya transfer masuk adalah biaya yang harus terjadi untuk mendapatkan sumber daya manusia untuk mengisi suatu jabatan atau posisi tertentu. Menurut Rowbottom (1998), semakin banyak sisa waktu pada kontrak yang masih berlaku maka *market value* pemain akan menjadi semakin tinggi. Hal ini berarti klub yang berminat untuk merekrut pemain akan mengeluarkan biaya transfer masuk untuk mengganti nilai kontrak dari klub yang menjual pemainnya. Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

H3 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Biaya Transfer dengan *market value* pemain sepakbola.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Pengertian variabel menurut para ahli :

1. Sugiyono :

“ Suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga di peroleh informasi untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulan.”

2 Tia Mutiara :

“ Variabel adalah sesuatu yang menjadi fokus perhatian (*center of attention*) atau pusat yang memberikan pengaruh (*effect*) dan mempunyai nilai (*value*). Hal ini membuat variabel dapat berubah. Variabel dapat disebut juga sebagai peubah. Objek penelitian yang dapat menentukan hasil penelitian juga merupakan variabel..”

3. SutrisnoHadi:

“ Variabel merupakan variasi dari objek penelitian, misalnya saja tinggi manusia dan divariasikan dengan umur atau berat badan yang dimilikinya.”

Jadi kesimpulan dari sebuah variabel adalah besaran yang bisa diubah dan selalu berubah sehingga mempengaruhi kejadian dari hasil penelitian.

Dengan menggunakan variabel ini kita bisa menghitung data apa saja yang masih dibutuhkan.

Variabel dibagi menjadi 2 bagian, yaitu variabel kualitatif dan variabel kuantitatif. Variabel kuantitatif bisa dibedakan menjadi 2 jenis yaitu variabel diskrit dan variabel kontinyu..

Variabel yang akan di gunakan dalam penelitian kali ini adalah :

3.1.1 Variabel Independen

Variabel Independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen baik yang positif maupun negatif

3.1.1.1 Performance (x1)

Performance adalah sebuah penilaian kinerja dari seseorang, dalam hal ini pemain sepakbola, yang dapat dilihat atau dinilai dari penampilannya di sebuah pertandingan. Penelitian ini menggunakan Opta indeks point, karena Opta indeks adalah sebuah perusahaan yang paling akurat dalam meneliti sebuah *performance* dalam satu pertandingan.

Perhitungan Opta index dilakukan dengan rumus (Gulbrandsen, 2011) :

$$OI : 100 \times (0,375I_2 + 0,125I_3 + 0,125I_4 + 0,0625I_5 + 0,0625I_6)$$

Keterangan :

I₁ = Kinerja per Pertandingan

I₂ = Penampilan

I₃ = Gol Tercipta

I₄ = Assist

I₅ = Clean Sheet

1. Kinerja per pertandingan

Pemain menerima poin untuk pengaruh positif yang dilakukan pemain dalam tiap pertandingan, seperti jumlah tendangan ke gawang dan lain lain, namun pemain juga akan di kurangi nilainya jika melakukan hal hal *negative* yang merugikan tim, seperti menerima kartu kuning dan merah.

2. Penampilan

Pemain menerima poin dari jumlah menit mereka di lapangan. Jumlah menit yang diperoleh tim di liga, di bagi rata sesuai jumlah menit yang telah mereka mainkan. Tidak memperhitungkan hasil pertandingan. Jumlah menit bermain akan dikalikan 1, 34

3 Gol Tercipta

Gol yang dicetak pemain akan memperoleh poin. Poin hanya diberikan kepada pencetak gol. Untuk indeks ini, pemain menerima 1, 039 poin per gol.

4. *Assist*

Assist adalah umpan dari seorang pemain yang berhasil di konversi menjadi gol. *Assist* diberikan kepada pemain terakhir yang memberikan umpan atas terjadinya gol. Bobot penilain *assist* sama dengan gol, yaitu 1,039 per assist yang di ciptakan

5. *Clean Sheets*

Clean sheets adalah kemampuan sebuah tim dalam mengamankan daerah pertahanannya dari serangan lawan. Proporsi poin untuk *clean sheet* akan dibedakan bobotnya sesuai dengan posisi seorang pemain. Kiper akan diberikan proporsi lebih banyak daripada seorang striker. Proporsi tersebut adalah 0,585 untuk kiper, 0,375 untuk pemain bertahan, 0,150 untuk pemain tengah, dan 0,071 untuk seorang penyerang.

Keseluruhan opta indeks merupakan gabungan dari 5 faktor di atas. Indeks di atas hanya dapat mengukur faktor objektif karena dapat di ukur, sedangkan faktor subjektif seperti bakat tidak termasuk dalam indeks penilaian karena tidak dapat di ukur, seperti memilih yang terbaik antara Ronaldo atau Messi, susah bukan?. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk menghapus berbagai perbedaan pendapat yang tidak dapat di buktikan kebenarannya, dan hanya bekerja dengan pengukuran statistik yang terbukti menjadi lebih akurat sebagai dasar penilain *performance*. Data mengenai *performance* pemain di peroleh dari situs resmi Liga Spanyol www.bbva.com, Transfermarkt.com, dan Foxsport.com

3.1.1.2 Umur Pemain Sepakbola (x2)

FIFA, dalam peraturan yang telah mereka tulis menyatakan bahwa, pemain professional adalah pemain yang sudah memiliki kontrak tertulis dengan sebuah klub dan sudah mendapatkan gaji tetap dari sebuah klub yang bersangkutan. Tiap negara memiliki peraturan yang berbeda tentang berapa umur seorang pemain yang berhak mendapatkan kontrak tertulis dari sebuah klub.

3.1.1.3 Biaya Transfer masuk (x3)

Biaya transfer adalah biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan sumber daya yang diharapkan (Rowbottom, 1998). Besarnya biaya transfer masuk adalah kesepakatan antara kedua belah pihak, dalam hal ini klub si pemain dengan klub yang ingin membeli pemian. Biaya transfer sifatnya subjektif, karena klub bisa sesuka hati menetapkan harga, namun biasanya semakin lama kontrak dengan klub lamanya maka semakin mahal pula harga pemain yang bersangkutan, selain itu kualitas dan nama besar seorang pemain turut andil dengan besarnya harga transfer. Data transfer dapat di peroleh di situs resmi klub atau website transfermarkt.co.id

3.1.2 Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah *market value* pemain sepakbola. *Market Value* pemain sepakbola merupakan taksiran nilai moneter dari jasa yang manfaatnya akan dirasakan di masa yang akan datang. *Market Value* juga merupakan taksiran harga pemain (*asset*) yang akan di perdagangkan. *Market Value* di ukur dari nilai moneter yang di peroleh sebuah klub ketika pemain (*asset*) berada di klub tersebut. Banyak kontribusi yang dapat di nilai, dari kesuksesan di lapangan atau kesuksesan finansial yang diperoleh, seperti penjualan *jersey* pemain yang bersangkutan.

3.2 Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pemain sepakbola pada klub yang masih berkompetisi dalam Liga Spanyol yaitu tahun 2014/2015

Sampel di ambil dari populasi yang ada, dilakukan dengan metode purposive sampling, artinya pemilihan sampel secara tidak acak yang informasinya menggunakan pertimbangan tertentu,

Kriteria yang di gunakan sebagai berikut :

- a. Sampel yang dipilih adalah pemain dari 4 klub sepakbola terbaik Liga Spanyol yaitu peringkat 1 -4.
- b. Data yang di gunakan dari website resmi Liga Spanyol
- c. Dari masing masing klub di ambil 15 pemain dengan menit terbanyak sebagai sampel, yaitu 11 pemain inti yang sering di turunkan ditambah 4 pemain cadangan.

3.3 Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data sekunder, yaitu penelitian yang diperoleh menggunakan data yang tidak langsung dan melalui media perantara. Data diperoleh dari situs resmi Liga Spanyol dan situs resmi klub masing masing. Selain itu ada data pendukung lainnya, dari penelitian terdahulu, jurnal, internet, televisi, dan koran yang memuat informasi yang berhubungan dengan penelitian ini.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah :

1. Metode Dokumentasi

Metode ini menggunakan data yang berasal dari dokumen-dokumen yang sudah ada. Hal ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang relevan berupa data yang dibutuhkan mengenai pemain yang bersangkutan.

2. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah segala usaha yang dilakukan peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Informasi yang dihimpun adalah literature berupa buku, jurnal, artikel, situs internet, serta data-data terkait lainnya yang diperlukan

dalam penelitian ini dalam bentuk tertulis baik tercetak maupun media elektronik.

3.5 Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi berganda atau *multiple regression*. Ghozali (2006), untuk menguji lebih dari satu variabel independen terhadap 1 variabel dependen menggunakan regresi berganda dan metode ini mensyaratkan untuk melakukan uji asumsi klasik terlebih dahulu agar mendapatkan hasil yang terbaik.

3.5.1 Pengujian Asumsi Klasik

Pengujian Asumsi Klasik bertujuan untuk mendapatkan ketepatan model yang akan dianalisis, yang perlu dilakukan pengujian atas beberapa persyaratan asumsi klasik yang mendasari model regresi.

3.5.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal (Ghozali, 2006). Untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini digunakan uji statistik Kolmogorov-Smirnov (K-S).

3.5.1.2 Uji Multikolinieritas

Menurut Ghozali (2006) uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel independen. Ada tidaknya multikolinieritas dalam model regresi dapat dilihat dari *tolerance value* dan *variance inflation factor (VIF)*. *Tolerance* mengukur variabilitas variabel independen yang terpilih yang tidak dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Jadi nilai *tolerance* yang rendah sama dengan nilai *VIF* yang tinggi (karena $VIF = 1 / \text{tolerance}$). Nilai *cut off* yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikolinieritas adalah nilai *tolerance* $\leq 0,10$ atau sama dengan nilai *VIF* ≥ 10 .

3.5.1.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual 1 pengamatan kepengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah yang terjadi homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2006).

3.5.2 Analisis Regresi Berganda

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi berganda untuk mengetahui adanya pengaruh yang dapat digunakan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel terkait dengan bantuan *software* SPSS. Persamaan regresi yang di gunakan adalah sebagai berikut :

$$Y = \beta_0 + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + \beta_3X_3 + e$$

Keterangan :

Y : *Market Value* pemain

β_0 : Konstanta

β_1 s/d β_4 : Koefisien regresi variable independen

X1 : *Performance*

X2 : Umur

X3 : Biaya Transfer Masuk

e : kesalahan (error)

3.5.3 Pengujian Hipotesis

Secara statistik dapat diukur dengan uji statistik f dan statistik t.

3.5.3.1 Uji Statistik F

Uji statistik F digunakan untuk mengetahui apakah seluruh variabel independen dalam penelitian tersebut berpengaruh secara bersama sama terhadap variabel dependen (Ghozali, 2006). Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen lainnya.

3.5.3.2 Uji Statistik t

Uji statistik t digunakan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh 1 variabel penjelas dengan secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen.

- A) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka variabel independen secara individual tidak berpengaruh terhadap variabel dependen
- B) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka variabel independen secara individual berpengaruh terhadap variabel dependen.

Uji t dapat juga dilakukan dengan melihat nilai signifikan t masing masing variabel yang terdapat dalam output hasil regresi menggunakan SPSS. Jika angka signifikan t lebih kecil dari α (0,05) maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh kuat antara variabel independen dengan dependen.

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel Independen

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen baik yang positif maupun yang pengaruhnya negatif (Ferdinand, 2006).



BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan hasil penelitian mengenai pengaruh *performance*, umur, dan *cost of input* terhadap *market value* pemain sepakbola profesional pada klub sepakbola yang berkompetisi dalam Liga Spanyol tahun 2014/2015.

4.1 Deskripsi Data Penelitian

Berikut adalah ringkasan hasil analisis deskriptif dari variabel *performance*, umur, dan *cost of input*, dan *market value* pemain sepakbola profesional. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 4 klub sepakbola Liga Spanyol yang masing-masing terdiri dari 15 pemain, sehingga diperoleh 60 jumlah pemain yang menjadi observasi pengamatan dari total sampel pemain yang ada di Liga Spanyol tahun 2014/2015. Deskripsi dari variabel-variabel penelitian ditunjukkan oleh tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1
Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Market Value	60	1,00	120,00	22,60	23,206
Performance	60	0,00	48,00	5,50	9,164
Umur	60	19,00	34,00	26,38	3,618
Cost of Input	60	0,00	101,00	16,39	24,499

Sumber : hasil olah data, 2017

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata *Market Value* pemain sepakbola profesional di Liga Spanyol tahun 2014/2015 sebesar 22,60 yang berarti rata-rata pemain tersebut memiliki nilai pasar atau taksiran harga pemain (aset) yang diperdagangkan adalah sebesar 22,60 juta euro dan diperoleh taksiran penjualan harga pemain yang tertinggi mencapai sebesar 120 juta euro. Tingginya harga taksiran ini dapat menunjukkan makin baiknya pemain sepakbola profesional yang bersangkutan, Seperti Lionel Messi sebagai pemain dari Barcelona yang mempunyai *Market Value* tertinggi.

Kemudian besarnya rata-rata *performance* dari pemain sepakbola yang bermain di Liga Spanyol tahun 2014/2015 adalah sebesar 5,50. Berdasarkan hasil perhitungan ini, maka dapat dinyatakan bahwa pemain sepakbola yang

bermain di Liga Spanyol tahun 2014/2015 rata-rata mampu mencetak 6 gol. Selanjutnya performance tertinggi sebesar 48 yang berarti memiliki kemampuan mencetak gol selama musim 2014/2015 di Liga Spanyol pada musim tersebut adalah sebanyak 48 gol yaitu pada Cristiano Ronaldo sebagai pemain dari Real Madrid. Tingginya Performa dalam mencetak gol ini dapat berdampak positif pada tingginya harga pasar dari para pemain tersebut.

Variabel Umur menunjukkan nilai rata-rata sebesar 26,38 yang berarti rata-rata pemain sepakbola yang bermain di Liga Spanyol tahun 2014/2015 sudah berusia 26 tahun dan tentunya sudah sesuai dengan aturan yang ada, yang menyebutkan bahwa seorang pemain baru dapat memiliki kontrak dan bermain membela klub tersebut ketika pemain yang bersangkutan sudah berusia 17 tahun atau lebih. Dan dari beberapa pemain tersebut menunjukkan adanya pemain tertua yaitu dengan usia 34 tahun, makin tingginya usia pemain dapat berakibat pada menurunnya harga pasar dari pemain tersebut dikarenakan semakin tua pemain diperkirakan produktivitasnya juga menurun. Hal ini yang menyebabkan umur dapat berdampak negatif pada *market value* pemain.

Dan kemudian variabel *cost of input* rata-ratanya sebesar 16,39 yang berarti rata-rata pemain sepakbola yang bermain di Liga Spanyol tahun 2014/2015 memiliki nilai transfer sebesar 16,39 juta euro. Nilai transfer tertinggi sebesar 101,00 Juta euro yang dicapai oleh Gareth Bale sebagai pemain dari Real Madrid. Tingginya nilai transfer ini dapat menunjukkan tingginya harga pasar dari para pemain tersebut.

4.2 Pengujian Asumsi Klasik

Uji Asumsi klasik dilakukan untuk menguji model regresi sehingga diperoleh model regresi dari metode kuadrat terkecil yang menghasilkan estimator linier tidak bias. Model regresi yang diperoleh berdistribusi normal, terbebas dari gejala multikolinieritas, dan heteroskedastisitas. Berikut ini hasil uji asumsi klasik sebagai berikut :

4.2.1 Normalitas

Uji normalitas yang dimaksud untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Model yang baik adalah memiliki distribusi normal, model regresi mengasumsikan bahwa residual atau variabel pengganggu mengikuti distribusi normal. Pengujian normalitas menggunakan teknik analisis *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil analisis menyatakan bahwa data residual berdistribusi normal jika probabilitas lebih besar dari taraf signifikan 5% ($p > 0,05$). Hasil uji normalitas dapat ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4.2
Hasil Uji Normalitas

One ~ Sample Kolmogorov~Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		31
Normal parameter ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,24367728
Most Extreme Differences	Absolute	,104
	Positive	,104
	Negative	~,059
Kolmogorov~Smirnov Z		,578
Asymp. Sig. (2~tailed)		,892

a. Test Distribution is Normal.

b. Calculated from data

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dilihat bahwa hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahwa *Kolmogorov-Smirnov Z* sebesar 0, 578 dengan *asymp sig (2 tailed)* sebesar 0,892. Dikarenakan nilai *asymp sig (2 tailed)* tersebut lebih besar dari 0,05 (5%) maka dapat disimpulkan bahwa data residual memiliki distribusi normal. Dengan kata lain, model regresi yang digunakan memenuhi asumsi normalitas.

4.2.2 Multikolinieritas

Uji multikolinieritas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antar variabel independen dalam sebuah model regresi berganda. Jika terjadi korelasi, maka dinamakan terdapat problem multikolinieritas. Sebuah model regresi yang baik, seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen secara kuat. Untuk dapat mendeteksi ada tidaknya problem multikolinieritas pada sebuah model regresi, dapat dilakukan dengan melihat nilai *variance inflation factor (VIF)* dimana nilai VIF harus dibawah nilai 10. Berikut adalah hasil perhitungan dengan bantuan *statistical software* SPSS lewat pengujian regresi berganda untuk mengetahui nilai *Variance Inflation Factor (VIF)* pada model regresi yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 4.3

Nilai Variance Inflation Factor (VIF)

Coefficients^a

Model	Collinearity Statistics		
	Tolerance	VIF	
1	<i>Performance</i>	,717	1,394
	Umur	,988	1,012
	<i>Cost of Input</i>	,718	1,393

- a. Dependent Variable : Market Value
Sumber : Hasil olah data, 2017

Dari hasil perhitungan dapat dilihat bahwa tidak terdapat nilai VIF yang melebihi nilai 10 pada model regresi. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi problem multikolinieritas dalam model regresi tersebut.

4.2.3 Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas mengandung pengertian bahwa variasi residual tidak sama untuk semua pengamatan. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah terjadi. Cara yang dilakukan untuk mendeteksi ada tidaknya gejala heterokedastisitas pada model regresi linear berganda dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode uji glejser. Bila nilai probabilitas (sig) > 0,05 maka dinyatakan tidak terjadi gejala heterokedastisitas. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel Bebas	Sig	Kesimpulan
Performance	0,538	Tidak Terjadi Heterokedastisitas
Umur	0,306	Tidak Terjadi Heterokedastisitas
Cost of Input	0,297	Tidak Terjadi Heterokedastisitas

Dari tabel diatas diperoleh bahwa seluruh variabel bebas mempunyai nilai probabilitas yang lebih besar dari taraf signifikan 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model dalam regresi tersebut tidak terjadi heteroskedastisitas.

4.3 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis Regresi berganda (*multiple Regression*) digunakan untuk mengetahui pengaruh *performance*, umur, dan *cost of input* terhadap *market value* pemain sepakbola profesional pada kompetisi sepakbola Liga Spanyol tahun 2014/2015. Rangkuman hasil perhitungan regresi berganda dengan program SPSS disajikan pada tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.5

Ringkasan Hasil Regresi Berganda

Variabel	Koefisien Regresi	t _{hitung}	Sig. t	Keterangan
Konstanta	~2,402			
<i>Performance</i>	1,589	6,528	0,000	Signifikan
Umur	0,463	0,880	0,382	Tidak Signifikan
<i>Cost of Input</i>	0,247	2,711	0,009	Signifikan
F _{hitung}	31,548			
Sig. F	0,000			
Adjusted R ²	0,608			

Variabel Dependen : Market Value pemain sepakbola professional

Sumber : Hasil Olah Data, 2017

Dari Tabel 4.5 di atas dapat disusun persamaan regresi sebagai berikut:

$$\text{Market Value} = \sim 2,402 + 1,589\text{Perf} + 0,463\text{Umur} + 0,247\text{COI}$$

Berdasarkan persamaan regresi di atas, maka dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Nilai konstanta sebesar $\sim 2,402$ menyatakan bahwa jika tidak ada variabel lain yang mempengaruhi market value pemain sepakbola professional, maka rata-rata besarnya market value pemain sepakbola professional akan mengalami penurunan sebesar 2,402.
2. Variabel *performance* memiliki koefisien regresi sebesar 1,589 dengan tingkat signifikan sebesar 0,000 dan ini signifikan. Dikarenakan hubungannya positif, maka apabila *performance* mengalami kenaikan satu per satuan maka *market value* pemain sepakbola profesional akan naik sebesar 1,589 dengan asumsi variabel independen lainnya adalah tetap.
3. Variabel Umur memiliki koefisien regresi sebesar 0,463 dengan tingkat signifikan sebesar 0,382 dan ini tidak signifikan. Dikarenakan tidak signifikan, maka adanya perbedaan umur tidak berpengaruh *pada market value* pemain sepakbola profesional.
4. Variabel *cost of input* memiliki koefisien regresi sebesar 0,247 dengan tingkat signifikan sebesar 0,009 dan ini signifikan. Dikarenakan hubungannya positif, maka apabila *cost of input* mengalami kenaikan satu per satuan maka *market value* pemain sepakbola profesional akan naik sebesar 0,247 dengan asumsi variabel independen lainnya adalah tetap.

4.4 Pengujian Hipotesis

Uji Statistik t pada dasarnya menunjukkan pengaruh satu variabel bebas secara individual dalam menerangkan variasi variabel terikat.

Hasil uji t-test dapat ditunjukkan pada tabel 4.5 diatas. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel *performance*, umur, dan *cost of input* secara parsial terhadap *market value* pemain sepakbola profesional pada kompetisi sepakbola dalam Liga Spanyol tahun 2014/2015. Berdasarkan dari hasil perhitungan yang ditunjukkan pada tabel 4.5 dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Pengaruh *performance* terhadap *market value* pemain sepakbola profesional.

Dengan menggunakan tingkat signifikan sebesar $\alpha = 5\%$, diperoleh nilai signifikansi t sebesar 0,000 dan memiliki nilai koefisien regresi sebesar 1,589. Dikarenakan nilai signifikan t lebih kecil dari 0,05, hal ini berarti *performance* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *market value* pemain sepakbola profesional. Hal ini menjelaskan bahwa hipotesis pertama yang menyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *performance* terhadap *market value* pemain sepakbola profesional terbukti.

2. Pengaruh umur terhadap *market value* pemain sepakbola profesional

Dengan menggunakan tingkat signifikan sebesar $\alpha = 5\%$, diperoleh nilai signifikansi t sebesar 0,382 dan memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0,463. Dikarenakan nilai signifikansi t lebih besar dari 0,05, hal ini berarti pada variabel umur tidak berpengaruh terhadap *market value* pemain sepakbola profesional. Hal ini menjelaskan bahwa hipotesis kedua yang menyatakan terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara umur terhadap *market value* pemain sepakbola tidak terbukti.

3. Pengaruh *cost of input* terhadap *market value* pemain sepakbola profesional.

Dengan menggunakan tingkat signifikan sebesar $\alpha = 5\%$, diperoleh nilai signifikansi t sebesar 0,009 dan memiliki koefisien regresi sebesar 0,247. Dikarenakan nilai signifikan t lebih kecil dari 0,05, hal ini berarti *cost of input* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *market value* pemain sepakbola profesional. Hal ini menjelaskan hipotesis ketiga yang menyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *cost of input* terhadap *market value* pemain sepakbola profesional terbukti.

Berdasarkan uraian pengujian hipotesis tersebut diatas, maka dapat dibuat ringkasan hasil pengujian hipotesis sebagaimana tabel 4.6 berikut ini :

Tabel 4.6

Daftar Ringkasan Hasil pengujian Hipotesis

Hipotesis	Signifikan	Keterangan
H ₁ : Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara <i>performance</i> terhadap <i>market value</i> pemain sepakboa profesional	0,000 < 0,05	H ₁ diterima
H ₂ : Terdapat pengaruh namun tidak signifikan antara umur terhadap <i>market value</i> pemain sepakbola profesional	0,382 > 0,05	H ₂ ditolak
H ₃ : Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara <i>cost of input</i> terhadap <i>market value</i> pemain sepakbola profesional	0,009 < 0,05	H ₃ diterima

4.5 Koefisien Determinasi (R²)

Kemudian untuk mengetahui besarnya pengaruh dari keseluruhan variabel bebas terhadap variabel terikatnya, dapat ditunjukkan oleh

besarnya R^2 seperti ditunjukkan pada tabel 4.5. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai *adjusted R square* sebesar 0,608, hal ini berarti 60,8% variasi perubahan *market value* pemain sepakbola profesional dipengaruhi oleh variasi dari *performance*, umur, dan *cost of input*, sedangkan sisanya sebesar 39,2 % dipengaruhi oleh variabel lainnya di luar model penelitian ini.

4.6 Pembahasan

Hasil regresi menunjukkan bahwa variabel *performance* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *market value* pada pemain sepakbola profesional yang ditunjukkan dengan tingkat signifikan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari α sebesar 5%. Dengan demikian hipotesis pertama yang menyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *performance* terhadap *market value* pemain sepakbola profesional terbukti. Hal ini menjelaskan bahwa kinerja individu (*performance*) merupakan jasa yang diberikan seorang pemain sepakbola kepada klub yang dibelanya akan mempengaruhi prestasi dari tim yang dibelanya. Hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya kemenangan yang diraih dalam berbagai kompetisi yang diikuti tim tersebut. Hal tersebut juga sesuai dengan teori *human asset* yang dikemukakan oleh Rowbottom, bahwa *Human Resource Accounting* menitikberatkan pada pengukuran kinerja dan nilai jasa yang diberikan karyawan untuk perusahaan. Jasa yang diberikan oleh karyawan tersebut yaitu berupa keterampilan dan pengetahuan dimana kedua hal tersebut

merupakan layanan yang tidak berwujud. Jasa tersebut nantinya akan digolongkan dalam aset sumber daya manusia (Rowbottom, 1998). Pemain dengan performance yang baik dapat dilihat dari beberapa data statistik dari pemain tersebut seperti banyaknya gol yang dicetak, total *passing* (operan), jumlah tembakan ke arah gawang, dan data lainnya. Data tersebut akan terlihat dari tingginya angka *performance index* dari pemain tersebut. Pemain dengan *performance* yang baik dapat dilihat dari beberapa data statistik dari pemain tersebut seperti banyaknya gol yang dicetak, total *passing* (operan), jumlah tembakan ke arah gawang dan data lainnya yang terdapat dalam lampiran. Data tersebut akan terlihat dari tingginya angka *performance index* dari pemain tersebut. Pemain dengan *performance index* yang tinggi akan menarik minat banyak klub lain untuk merekrutnya. Klub yang berminat untuk membeli pemain tersebut ke dalam klubnya. Kinerja individu dan kemampuan bawaan (*current skill*) merupakan penentu utama dari biaya transfer seorang pemain sepakbola profesional. Jumlah nilai transfer tersebut biasanya tidak terlalu jauh dari *market value* pemain yang dicantumkan dalam *intangible asset* klub (Van den berg, 2011).

Hasil pengujian ini tidak diikuti pada variabel umur yang walaupun menunjukkan pengaruh, namun tidak signifikan terhadap *market value* pada pemain sepakbola profesional yang ditunjukkan dengan tingkat signifikan sebesar 0,382 yang lebih besar α sebesar 5 %. Dengan demikian hipotesis yang kedua menyatakan bahwa pengaruh negatif dan signifikan antara umur terhadap *market value* pemain sepakbola profesional tidak terbukti. Umur

seorang pemain sepakbola akan menentukan kualitas kinerja dari pemain tersebut. Semakin tinggi umur seorang pemain maka kinerjanya akan semakin baik. Biasanya pemain sepakbola baru menemukan performa terbaik mereka ketika mereka menginjak usia 25 sampai 30 tahun. Namun dalam penelitian ini menunjukkan tidak adanya pengaruh dari umur, hal ini dikarenakan umur rata-rata dalam kategori produktif antara satu pemain dengan pemain lainnya, sehingga perbedaan umum tidak berdampak pada pemain sepakbola profesional, walaupun dalam posisi tertentu cukup berpengaruh, namun secara keseluruhan tidak signifikan.

Variabel *cost of input* memberikan pengaruh yang positif terhadap *market value* pemain sepakbola profesional yang ditunjukkan dengan tingkat signifikan sebesar 0,009 yang lebih kecil dari α sebesar 5 %. Dengan demikian hipotesis ketiga yang menyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *cost of input* terhadap *market value* pemain sepakbola profesional terbukti. Hal ini menjelaskan bahwa biaya transfer masuk adalah biaya yang harus terjadi untuk mendapatkan sumber daya manusia untuk mengisi suatu jabatan atau dalam hal ini posisi tertentu. Seperti yang disampaikan WJ. Giles dan DF. Robinson dalam Islahuzaman (2006), biaya transfer masuk pemain tergolong biaya didalam *cost of input*, dimana besarnya *cost of input* menambah nilai dari *human asset* yang dinyatakan dalam nilai kontrak pemain sepakbola. Menurut Rowbottom (1998), semakin banyak sisa waktu dalam kontrak yang masih berlaku maka *market value* pemain akan menjadi semakin tinggi. Hal ini berarti klub yang berminat

untuk merekrut pemain akan mengeluarkan biaya transfer masuk untuk mengganti nilai kontrak dari klub yang menjual pemainnya. Hasil penelitian variabel ini secara keseluruhan sama dengan penelitian yang sebelumnya, yakni seluruh variabel berpengaruh secara positif, namun hanya variabel umur yang berbeda, yakni menunjukkan pengaruh positif namun tidak signifikan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pengaruh dari variabel *performance*, umur, dan *cost of input* terhadap *market value* pemain sepakbola profesional pada klub sepakbola yang berkompetisi dalam Liga Spanyol tahun 2014/2015, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Performance* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *market value* pemain sepakbola profesional.
2. Umur tidak berpengaruh terhadap *market value* pemain sepakbola profesional.
3. *Cost of Input* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *market value* pemain sepakbola profesional.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Adapun yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Liga yang diteliti hanya satu yaitu Liga Spanyol.
2. Hanya meneliti pada musim 2014/2015.

3. Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu sampel yang di gunakan hanya 60 pemain dan dari 4 klub terbaik Liga Spanyol musim 2014/2015.

5.3 Saran

Saran yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian ini, antara lain adalah

:

1. Pengaruh dari *performance*, umur, dan *cost of input* terhadap *market value* pemain sepakbola profesional adalah 60,8 % yang berarti masih adanya beberapa variabel lain yang mempengaruhi *market value* pemain.
2. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan sampel penelitian dari Liga Eropa lainnya seperti Inggris dan Italia.
3. Dalam penelitian ini tidak memasukkan seluruh pemain dalam satu tim, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat memasukkan semua pemain yang terlibat didalam klub.
4. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memisahkan posisi tiap pemain karena posisi kiper, bek, gelandang, dan penyerang mempunyai pengaruh yang berbeda terkait umur dan *performance*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Yan Ardiansyah. 2012. *Perlakuan Akuntansi Pada Industri Sepakbola*. Skripsi. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta
- Amir, E & Giland Livne (2005). *Accounting, Valuation and Duration of Football Player Contract*. *Journal of Business & Accounting*. Vol 32(3) & (4)
- Ander and Christian. 2011. *Valuation of Football Players A Complete Pricing Framework*
- Augusty, Ferdinand. 2006. *Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian untuk Skripsi, Tesis dan Disertasi Ilmu Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Barajas, Angel. 2004. *Transfer Market: Analysis of Variable Which Deterine the Player's Market*. Universidad de Vigo. Spain
- Berg, Erik van den. 2011. *The Valuation of Human Capital in the Football Player Transfer Market*. Master Thesis Financial Economics. Erasmus School of Economic
- Brommer, B.C (2011). *Does the Football Player Contract Require Extra Attention?*. Tillburg University
- Candra Pranata, Elvina dan Supatmi. 2014. *Analisis Keuangan Pada Klub Sepakbola*. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*
- Devi, Astri Prima, *Akuntansi untuk pemain sepakbola*. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan Indonesia*, Departemen Akuntansi FEUI,1, 2004, 38-53
- Dharmawan, Aditya Agung. 2013. *Pengaruh performance, umur dan cost of inputs terhadap market value pemain sepakbola profesional*. Skripsi. Universitas Diponegoro. Semarang
- Ghozali, Imam, 2006. *Aplikai Analisis Multivarite dengan SPSS*, Cetakan Keempat, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang
- Gulbrandsen, Munkhaugen dan Christian Gulbrandsen. 2011. *Valuation of Football Players*. Thesis. NORGES HANDELSHØYSKOLEHidayat, Rokhmat Taufiq. 2010. *Analisis Atas Laporan Keuangan Klub Sepakbola: Studi Pada Klub Sepakbola Arsenal, Juventus Dan Barcelona*. Tesis Universitas Indonesia

<http://www.espnfc.com/blog/fifa/243/post/2786732/fifa-transfer-regulations-article-19>

<http://sport.detik.com/aboutthegame/read/2015/07/28/165234/2977254/1497/bagaimana-akuntansi-mengklasifikasi-dan-menghitung-pemain-sepakbola-sebagai-aset>
Diakses tanggal 20 Desember 2015

<http://most-popular.net/Sport-Played-World>

<https://sijenius.wordpress.com/2008/08/25/aset-sekilas-tentang-aset/> Diakses tanggal 11 November 2016

<http://www.soccermetrics.net/paper-discussions/what-determines-transfer-values-in-football>

Diakses tanggal 12 Oktober 2016

<http://accounting-media.blogspot.co.id/2015/04/pengertian-variabel-dependen-independen.html>

Diakses tanggal 24 Februari 2017

Ikatan Akuntan Indonesia. PSAK No. 19: Aktiva Tidak Berwujud (revisi 2009).

Ikhsan, Arfan Dan Muhammad Ishak. 2005. Akuntansi Keperilakuan. Salemba Empat: Jakarta

Islahuzzaman. 2006. Akuntansi Sumber Daya Manusia dan Kendala dalam Penerapannya. JBME Universitas Widyatama, ISSN:169-805, Vol No., Agustus 2006.

Kiefer, Stephanie. 2012. The Impact of The Euro 2012 on Popularity and Market Value of Football Players

Kuper, Simon dan Patrich Szymansky. 2009. *Soccernomics*. Inggris

Margareta, Lely Marce. 2016. Pengaruh Performance, Umur, Biaya Transfer, dan Biaya Gaji terhadap Market Value pemain Sepakbola Profesional. Skripsi. Universitas Lampung. Lampung

Republika, 2015. Mencetak Gol dan Mencetak Uang. Republika.com Diakses tanggal 12 Februari 2015

Rowbottom, Nicholas. 1998. “ *Intangible Asset Accounting and Accounting Policy Selection in The Football Industry.*” Skripsi, The University of Birmingham

www.bbva.com

www.footballdatabase.com

www.foxsport.com

www.transfermrkt.co.uk



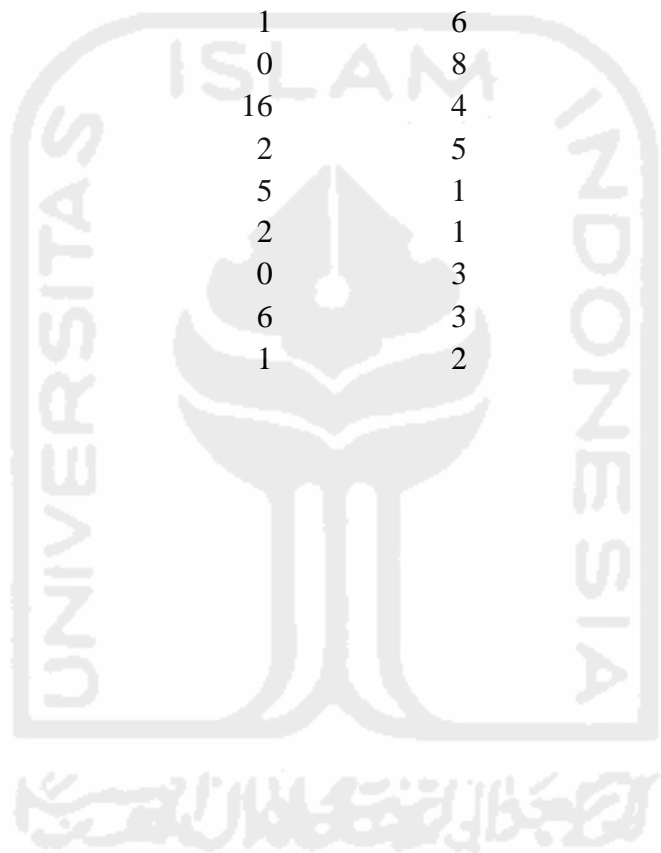
LAMPIRAN



BARCELONA 2014

Nama	Umur	Harga Pemain (Market Value)	Nilai Transfer (dalam Euro)
Lionel Messi	27 Tahun	120 Juta Euro	Free (akademi)
Claudio Bravo (GK)	31 Tahun	4 Juta Euro	12 Juta Euro
Neymar	22 Tahun	60 Juta Euro	88,20 Juta Euro
Dani Alves	31 Tahun	18 Juta Euro	35,5 Juta Euro
Sergio Busquet	27 Tahun	45 Juta Euro	Free (akademi)
Gerrard Pique	27 Tahun	36 Juta Euro	5 Juta euro
Jordi Alba	25 Tahun	25 Juta Euro	14 Juta Euro
Javier Mascherano	28 Tahun	15 Juta Euro	20 Juta Euro
Luis Suarez	27 Tahun	52 Juta Euro	81,72 Juta Euro
Jeremy Mathieu	30 Tahun	9 Juta Euro	20 Juta Euro
Ivan Rakitic	26 Tahun	20 Juta Euro	18 Juta Euro
Xavi	34 Tahun	10 Juta Euro	Free (akademi)
Andres Iniesta	30 Tahun	55 Juta Euro	Free (akademi)
Pedro	26 Tahun	25 Juta Euro	Free (akademi)
Rafinha	21 Tahun	7,5 Juta Euro	Free (akademi)

Gol	Kartu Kuning	Kartu Merah	Assist	Clean Sheet (kiper)
43	4	0	18	0
0	1	0	0	23
22	6	0	7	0
0	6	1	6	0
1	7	0	2	0
5	6	0	1	0
1	6	1	3	0
0	8	0	0	0
16	4	0	13	0
2	5	0	0	0
5	1	0	8	0
2	1	0	9	0
0	3	0	1	0
6	3	0	6	0
1	2	0	1	0

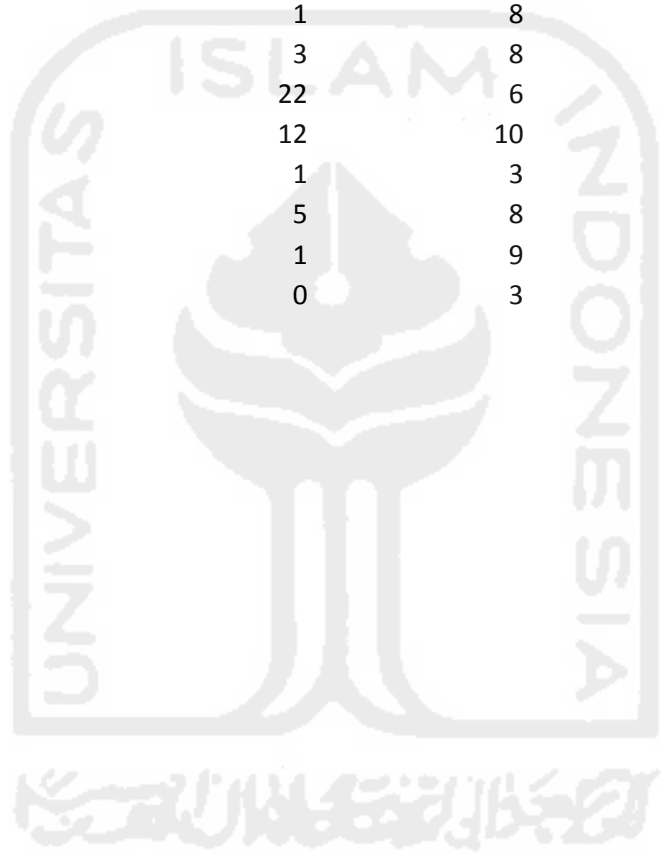


Athletico Madrid 20

Nama	Umur	Harga Pemain (Market Value)	Nilai Transfer (dalam ...)
Juanfran	29 Tahun	14 Juta Euro	4,25 Juta Euro
Diego Godin	28 Tahun	20 Juta Euro	8 Juta Euro
Koke	22 Tahun	30 Juta Euro	Free (akademi)
Gabi	30 Tahun	12 Juta Euro	3 Juta Euro
Thiago	33 Tahun	3 Juta Euro	Free (Habis Kontrak)
Miguel Moya (kipер)	30 Tahun	3 Juta Euro	3 Juta Euro
Arda Turan	27 Tahun	25 Juta Euro	13 Juta Euro
Guilherme Siqueira	28 Tahun	8 Juta Euro	10 Juta Euro
Miranda	29 Tahun	15 Juta Euro	Free (Habis Kontrak)
Antione Griezmann	23 Tahun	25 Juta Euro	30 Juta Euro
Mario Mandzukic	28 Tahun	30 Juta Euro	22 Juta Euro
Jose Gimenez	19 Tahun	2 Juta Euro	900 Ribu
Raul Garcia	27 Tahun	12 Juta Euro	13 Juta Euro
Mario Suarez	27 Tahun	10 Juta euro	1,8 Juta Euro
Jesus Gamez	29 Tahun	6 Juta Euro	2,5 Juta Euro



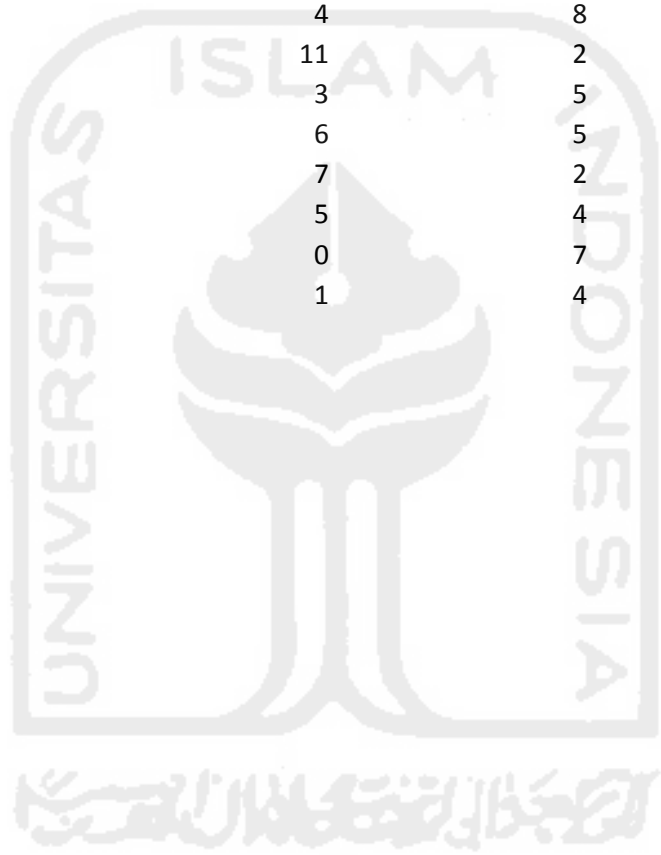
Gol	Kartu Kuning	Kartu Merah	Assist	Clean Sheet (k)
0	6	0	4	
3	11	0	0	
2	9	0	10	
0	15	1	5	
5	5	0	5	
0	0	0	0	
2	7	0	5	
1	8	1	1	
3	8	1	1	
22	6	0	1	
12	10	0	6	
1	3	0	3	
5	8	0	2	
1	9	0	0	
0	3	0	0	



Valencia 2014/2015

Nama	Umur	Harga Pemain (Market Value)	Nilai Transfer (dalam Euro)
Diego Alves (kipер)	29 Tahun	6 Juta Euro	3 Juta Euro
Nicolas Otamendi	26 Tahun	12 Juta Euro	12 Juta Euro
Javi Fuego	30 Tahun	4 Juta Euro	Free (Kontrak Habis)
Dani Parejo	25 Tahun	10 Juta Euro	6 Juta euro
Jose Gaya	19 Tahun	1 Juta Euro	Free (akademi)
Skodran Mustafi	22 Tahun	4 Juta Euro	8 Juta Euro
Antonio Barragan	27 Tahun	2 Juta Euro	1,5 Juta Euro
Andre Gomes	20 Tahun	5 Juta Euro	free (Pinjam)
Paco Alcacer	20 Tahun	6 Juta Euro	Free (akademi)
Rodrigo	23 Tahun	12 Juta Euro	free (Pinjam)
Sofian Feghouli	24 Tahun	12 Juta Euro	Free (Habis Kontrak)
Pablo Piatti	25 Tahun	4 Juta Euro	7,5 Juta Euro
Alvaro Negredo	28 Tahun	27 Juta Euro	free (Pinjam)
Enzo Perez	28 Tahun	11 Juta Euro	25 Juta Euro
Lucas Orbon	25 Tahun	3,5 Juta Euro	3,5 Juta Euro

Gol	Kartu Kuning	Kartu Merah	Assist	Clean Sh
0	4	0	0	
6	9	1	0	
3	8	1	1	
12	13	1	5	
1	10	0	6	
4	8	0	0	
1	8	0	3	
4	8	0	3	
11	2	0	5	
3	5	2	5	
6	5	0	6	
7	2	0	6	
5	4	0	4	
0	7	0	4	
1	4	0	1	



Nama	Umur	Harga Pemain (Market Value)	RE
Cristiano Ronaldo	29 Tahun	100 Juta Euro	94.
Toni Kroos	24 Tahun	40 Juta Euro	30.
Marcelo	26 Tahun	25 Juta Euro	6,5
Iker Casillas (Kiper)	33 Tahun	12 Juta Euro	Gra
Gareth Bale	24 Tahun	80 Juta Euro	101
Isco	22 Tahun	35 Juta Euro	30.
Karim Benzema	26 Tahun	34 Juta Euro	35.
James Rodriguez	22 Tahun	35 Juta Euro	75.
Dani Carvajal	22 Tahun	12 Juta Euro	6,5
Sergio Ramos	28 Tahun	40 Juta Euro	27.
Pepe	31 Tahun	18 Juta Euro	30.
Raphael Varane	21 Tahun	24 juta Euro	10.
Luca Modric	28 Tahun	40 Juta Euro	30.
Asier Illaramendi	24 Tahun	18 Juta Euro	32.
Alvaro Arbeloa	31 Tahun	7 Juta Euro	4 Ju



Gol	Kartu Kuning	Kartu Merah	Assist	Clean She (kiper)
48	5	1	16	
2	6	0	7	
2	9	0	7	
0	0	0	0	
13	2	0	9	
4	5	1	10	
15	1	0	11	
13	5	0	13	
0	12	0	3	
4	12	0	1	
2	4	0	2	
0	1	0	0	
1	4	0	3	
0	3	0	0	
1	7	0	5	

