

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

(Studi Empiris pada Klub Sepakbola yang masih berkompetisi dalam
Barclays Premier League periode 2011-2012)



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1)
pada Program Sarjana Fakultas Ekonomi
Universitas Diponegoro

Disusun oleh:

ADITYA AGUNG DHARMAWAN
NIM. 12030111150024

**FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2013

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Aditya Agung Dharmawan

Nomor Induk Mahasiswa : 12030111150024

Fakultas/Jurusan : Fakultas Ekonomika dan Bisnis/Akuntansi

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

Pembimbing : Aditya Septiani, S.E., M.Si., Akt.

Semarang, 19 September 2013

Dosen Pembimbing,

(Aditya Septiani, S.E., M.Si., Akt.)
NIP. 197909242008122003

PENGESAHAN KELULUSAN UJIAN

Nama : Aditya Agung Dharmawan

Nomor Induk Mahasiswa : 12030111150024

Fakultas/Jurusan : Fakultas Ekonomika dan Bisnis/Akuntansi

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

Telah dinyatakan lulus pada tanggal 30 September 2013

Tim Penguji

1. Aditya Septiani, S.E., M.Si., Akt. (.....)
2. Dr. Indira Januarti, S.E., M.Si., Akt. (.....)
3. Dr. Agus Purwanto, S.E., M.Si., Akt. (.....)

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya, Aditya Agung Dharmawan, menyatakan bahwa skripsi dengan judul : **PENGARUH *PERFORMANCE*, UMUR DAN *COST OF INPUTS* TERHADAP *MARKET VALUE* PEMAIN SEPAKBOLA PROFESIONAL**, adalah hasil tulisan saya sendiri. Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran dari penulis lain, yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri dan/atau tidak terdapat bagian atau keseluruhan yang saya salin, tiru, atau yang saya ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan penulis aslinya.

Apabila saya melakukan tindakan yang bertentangan dengan hal tersebut di atas, baik sengaja maupun tidak, dengan ini saya menyatakan menarik skripsi yang saya ajukan sebagai hasil tulisan saya sendiri ini. Bila kemudian terbukti bahwa saya melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, berarti gelar dan ijasah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Semarang, 19 September 2013
Yang membuat pernyataan,

(Aditya Agung Dharmawan)
12030111150024

ABSTRACT

This study aims to provide empirical evidence on the effects of performance, age, and cost of inputs (incoming transfer fees and salary costs) to market value of a professional footballer. Market value of football players obtained from the official website which includes the price of football players in transfer market in the European leagues are transfermarkt.co.uk

Data were collected from 105 football players from 7 clubs that competed in the Barclays Premier League (English Football League) in season 2011-2012. Data were analyzed using multiple regression. Classical assumption test show that data were normal, so that the regression could be implemented properly.

The result showed that performance positively affected the market value of football players, ages negatively affected market value of football players, incoming transfer fees positively affected the market value of football players and salary costs positively affected the market value of football players. The conclusion from this study is that the performance, age, incoming transfer fees and salary costs can be used for estimating the underlying price of football players in the football transfer market, but the cost of development is still not proven to affect the market value of a football player.

Keywords: human resource accounting, market value, performance, age, football

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris tentang pengaruh *performance*, umur, dan *cost of inputs* (biaya transfer masuk dan biaya gaji) terhadap *market value* pemain sepakbola profesional. *Market Value* pemain sepakbola diperoleh dari situs resmi yang memuat harga pemain sepakbola di bursa transfer liga-liga di Eropa yaitu *transfermarkt.co.uk*.

Data diperoleh dari 105 pemain sepakbola yang berasal dari 7 klub yang berkompetisi di *Barclays Premier League* (Liga Inggris) tahun 2011-2012. Data dianalisis menggunakan regresi berganda. Hasil uji asumsi klasik telah menunjukkan bahwa data normal sehingga regresi dapat dilakukan dengan layak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *performance* berpengaruh signifikan dan positif terhadap *market value* pemain sepakbola, umur berpengaruh signifikan negatif terhadap *market value* pemain sepakbola, biaya transfer masuk berpengaruh signifikan positif terhadap *market value* pemain sepakbola dan biaya gaji berpengaruh signifikan positif terhadap *market value* pemain sepakbola. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa *performance*, umur, biaya masuk, dan biaya gaji dapat digunakan untuk mendasari penaksiran harga pemain sepakbola di bursa transfer pemain sepakbola.

Kata Kunci: akuntansi sumber daya manusia, nilai pasar, kinerja, umur, sepakbola

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “**Pengaruh *Performance*, Umur dan *Cost of Inputs* terhadap *Market Value* Pemain Sepakbola Profesional**“. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna baik dari segi teknis maupun dari segi ilmiahnya yang semua itu disebabkan dari keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Atas bantuan, bimbingan serta dukungan yang telah diberikan kepada penulis maka perkenankan penulis untuk menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Drs. Mohamad Nasir, Msi., Akt., Ph.d, selaku Dekan Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro Semarang.
2. Bapak Drs. H. Sudarno, M.Si., Akt., Ph.D selaku dosen wali.
3. Aditya Septiani, S.E., M.Si., Akt. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Seluruh Dosen Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro Semarang yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.

5. Keluarga penulis Bapak Gunawan Sri Wibowo, S.Sos, Ibu Dra. Ilis Widiyaningrum, M.Pd., dan adik tercinta Farah Fauzianingtyas yang tiada henti memberikan do'a, semangat dan dukungannya.
6. Sahabat-sahabat penulis (Abhi, Hafid, Iqbal, Vida, Lina, Ratu, Dayat, Fajar, Deva, Anin, Anti, Sonni, Bagus) terima kasih atas semua bantuan dan dukungan selama perkuliahan serta selama proses pembuatan skripsi.
7. Teman-teman kost Y&R (Atenx, Kiceng, Irbox, Toyib, Kampleng, Ieie, Texas) dan Kahar kost (Danang, Heru, Syafa, Eko, Yoga, Wawan, Rizal, Kothak).
8. Teman-teman W3L dan SONE (Ahduy, Aji, Ajun, Albert, Dana, Fachreza, Firda, Ivan, Tony, Sigit, Riyan) terima kasih atas semua waktu keceriaan kita.
9. Teman-teman KKN Pekalongan desa Kwayangan (Dhika, Bhekti, Ratna, Opi, Rifky, Nurul) serta Bapak H. Abdul Basyar yang senantiasa memberikan pelajaran tentang pentingnya kebersamaan dalam kehidupan.

Semoga semua bantuan, bimbingan, do'a, dan semangat yang telah diberikan kepada penulis tersebut mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi pedoman bagi penulis untuk berkarya lebih baik lagi dimasa mendatang.

Semarang, 19 September 2013

Penulis

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Action is the foundational key to all success. (Pablo Picasso)

“Semua orang binasa kecuali yang berilmu, semua yang berilmu binasa kecuali yang beramal, semua yang beramal binasa kecuali yang ikhlas (Imam Al Ghazali)”

“Genius can't win against those that work hard, and hard workers can't win against those that have fun (Kwon Yuri)”

Strive not to be a success, but rather to be of value. (Albert Einstein)

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

Ayah, Ibu dan Adikku tercinta

Dosen Pembimbingku

Teman-temanku semua

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN KELULUSAN UJIAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
1.3.1. Tujuan Penelitian	9
1.3.2. Kegunaan Penelitian	9
1.4. Sistematika Penulisan	10
BAB II TELAAH PUSTAKA	12
2.1. Landasan Teori dan Penelitian Terdahulu	12

2.1.1. Definisi Akuntansi Sumber Daya Manusia	12
2.1.2. Fungsi Akuntansi Sumber Daya Manusia	13
2.1.3. Definisi <i>Market Value</i> (Nilai Pasar).....	14
2.1.4. Nilai Sumber Daya Manusia	16
2.1.5. Pengakuan Sumber Daya Manusia Sebagai Suatu Aktiva (<i>Human Asset</i>)	17
2.1.6. Akuntansi dalam Industri Sepakbola	19
2.1.7. Akuntansi Untuk Pemain Sepakbola	21
2.1.8. <i>Cost of Inputs</i> dan <i>Cost of Outputs</i>	22
2.1.8.1. Biaya Transfer Masuk	23
2.1.8.2. Biaya Gaji.....	24
2.1.9. <i>Performance</i> (kinerja) Pemain Sepakbola	25
2.1.10. Usia Pemain Sepakbola Profesional	25
2.1.11 Penelitian Terdahulu	26
2.2. Kerangka Pemikiran	29
2.3. Hipotesis	30
2.3.1. Pengaruh <i>Performance</i> terhadap <i>Market Value</i> Pemain Sepakbola.....	30
2.3.2. Pengaruh Umur terhadap <i>Market Value</i> Pemain Sepakbola.....	31
2.3.3. Pengaruh Biaya Transfer Masuk terhadap <i>Market Value</i> Pemain Sepakbola.....	32

2.3.4. Pengaruh Biaya Gaji terhadap <i>Market Value</i> Pemain Sepakbola	33
.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	34
3.1.1. Variabel Independen	34
3.1.1.1. <i>Performance</i>	38
3.1.1.2. Umur Pemain Sepakbola	37
3.1.1.3. Biaya Transfer Masuk	37
3.1.1.4. Biaya Gaji	37
3.1.2. Variabel Dependen	38
3.2. Populasi dan Sampel	39
3.3. Jenis dan Sumber Data	39
3.4. Metode Pengumpulan Data	40
3.5. Metode Analisis	40
3.5.1. Statistik Deskriptif	41
3.5.2. Uji Asumsi Klasik	41
3.5.2.1. Uji Normalitas	41
3.5.2.2. Uji Multikolonieritas	41
3.5.2.3. Uji Heteroskedastisitas	42
3.5.3 Analisis Regresi Berganda	42
3.5.4 Pengujian Hipotesis	43
3.5.4.1. Koefisien Determinasi	43
3.5.4.2. Uji Statistik F	44

3.5.4.3. Uji Statistik t	44
BAB IV HASIL DAN ANALISIS	45
4.1. Diskripsi Objek Penelitian	45
4.2. Analisis Data	46
4.2.1. Statistik Deskriptif	46
4.2.1.1. Variabel Performance	47
4.2.1.2. Variabel Umur	48
4.2.1.3. Variabel Biaya Transfer Masuk	49
4.2.1.4. Variabel Biaya Gaji.....	50
4.2.1.5. Variabel Market Value.....	52
4.2.2. Uji Asumsi Klasik	53
4.2.2.1. Uji Normalitas	53
4.2.2.2. Uji Multikolinieritas	54
4.2.2.3. Hasil Uji Heteroskedastisitas	56
4.2.3. Analisis Regresi Berganda	57
4.2.3.1. Koefisien Determinasi	58
4.2.3.2. Uji Statistik F	58
4.2.2.3. Uji Statistik t	59
4.3. Interpretasi Hasil	62
4.3.1. Pengaruh <i>Performance</i> terhadap <i>Market Value</i>	62
4.3.2. Pengaruh Umur terhadap <i>Market Value</i>	63
4.3.3. Pengaruh Biaya Transfer Masuk terhadap <i>Market Value</i> ..	64
4.3.4. Pengaruh Biaya Gaji terhadap <i>Market Value</i>	66

BAB V PENUTUP	68
5.1. Simpulan	68
5.2. Keterbatasan	69
5.3. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu	26
Tabel 4.1 Proses Pengambilan Sampel Jumlah Pemain	46
Tabel 4.2 Deskripsi Statistik Variabel <i>Performance</i>	47
Tabel 4.3 Deskripsi Statistik Variabel Umur	48
Tabel 4.4 Deskripsi Statistik Variabel Biaya Transfer Masuk	50
Tabel 4.5 Deskripsi Statistik Variabel Biaya Gaji	51
Tabel 4.6 Deskripsi Statistik Variabel <i>Market Value</i>	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas : One Sample Kolmogorov-Smirnov	54
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Multikolinieritas.....	55
Tabel 4.9 Hasil Uji Heteroskedastisitas : Uji Park	57
Tabel 4.10 Hasil Uji Koefisien Determinasi	58
Tabel 4.11 Hasil Uji Statistik F : Pengujian Model Regresi	59
Tabel 4.12 Hasil Uji Statistik t : Hasil Model Regresi	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	29
Gambar 4.1 Uji Normalitas Residual : Grafik Normal Plot	53
Gambar 4.2 Uji Heteroskedastisitas Model Market Value : Scatterplot	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Ourput SPSS	73
Lampiran 2 Daftar Sampel Pemain	75

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komite Akuntansi Sumber Daya Manusia dari *American Accounting Association* mendefinisikan Akuntansi sumber daya manusia sebagai proses identifikasi dan pengukuran data mengenai sumber daya manusia serta pengomunikasian informasi tersebut ke pihak-pihak yang berkepentingan. Teori dan metode akuntansi yang ada sekarang masih belum memperlakukan baik manusia maupun investasi dalam manusia sebagai aktiva. Tetapi, dengan semakin pentingnya modal manusia pada tingkat perekonomian secara keseluruhan, serta pada tingkat perusahaan individual, menyebabkan timbulnya sejumlah besar riset-riset yang dirancang untuk mengembangkan konsep dan metode akuntansi bagi manusia sebagai aktiva (Ikhsan dan Ishak, 2008).

Salah satu olahraga profesional yang menarik perhatian banyak peneliti untuk mengetahui tentang pengelolaan sumber daya manusia adalah sepakbola. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan besar antara olahragawan profesional dan pegawai biasa. Salah satu perbedaan yang sangat nampak adalah adanya aspek pengukuran dalam bentuk sistem transfer dan kontrak sehingga diperlukan sejumlah biaya yang sangat besar harus dibayarkan oleh sebuah klub untuk mentransfer pendaftaran dan melakukan kontrak terhadap individu dari satu klub ke yang lain. Adanya sistem biaya

transfer dan kontrak tersebut menimbulkan dampak yang signifikan terhadap semua yang berhubungan dengan klub sepakbola seperti pemain, direktur, suporter, akuntan dan pemberi pinjaman (Morrow, 1996).

Sepakbola merupakan salah satu olahraga populer yang memiliki pengaruh dalam berbagai aspek kehidupan seperti sosial, religi, teknologi, politik dan ekonomi. Bahkan di benua Eropa sepakbola sudah menjadi aspek industri. Penghasilan sebuah klub sepakbola profesional sangat bervariasi, seperti dari penjualan tiket, penjualan *merchandise*, hak siar, serta sponsor dan iklan. Kepopuleran olahraga tersebut ternyata membawa dampak pula bagi kepopuleran para pemainnya, bahkan seorang pemain sepakbola bisa lebih populer dari artis. Kepopuleran tersebut biasanya berimbas pula pada pendapatan pemain dan klub, karena popularitas dari pemain bisa ikut pula meningkatkan penjualan *merchandise* dan penjualan siaran pertandingan suatu klub di televisi. Hal inilah yang menjadikan pemain sepakbola merupakan aset yang sangat berharga dalam industri sepakbola di kawasan Eropa sehingga jual beli pemain sepakbola seringkali melibatkan jumlah uang yang sangat besar (Hidayat, 2010).

Pemain-pemain yang berkualitas diperoleh dengan cara membeli pemain, dengan meminjam, ataupun mengembangkan pemain-pemain muda lewat sekolah sepakbola yang dimiliki oleh sebuah tim sepak bola. Sistem pembelian pemain adalah dengan sistem transfer. Setiap pemain terikat kontrak yang mengikat secara hukum dalam jangka waktu tertentu dan dapat diperpanjang jika telah habis waktunya. Pemain yang terikat kontrak berkewajiban untuk memberikan jasanya kepada klub

dengan berkontribusi dalam pertandingan. Pemain tersebut tidak dapat berhenti bermain ataupun pindah ke klub yang lain tanpa seizin klub pemilik (Devi, 2004).

Klub sepak bola bukan merupakan perusahaan *profit maximizers*, artinya mereka tidak mengejar keuntungan maksimal. Mereka menghabiskan anggaran sebanyak mungkin dalam pembentukan tim sepak bola. Kelemahan keuangan klub tercermin dalam ketidakseimbangan antara pendapatan dan biaya. Banyak klub sepak bola yang memenuhi rasio perusahaan yang dinyatakan bangkrut. (Barajas 2004, Ascari dan Gagnepain 2006). Terlepas dari kenyataan bahwa klub-klub Eropa bukan *profit maximizers*, tujuan mereka adalah memaksimalkan kemenangan di Liga (prestasi klub). Hal ini membuat mereka lebih agresif untuk bersaing untuk mendapatkan pemain berbakat (Fort dan Quirk, 2004). Manajemen klub lebih bersedia untuk mengorbankan beberapa keuntungan finansial untuk berinvestasi dalam pemain sepak bola (Vrooman, 1997).

Pemain sepak bola sebagai aset tidak berwujud dapat diidentikkan nilainya secara moneter yaitu berupa *market value* (nilai pasar). Nilai pasar sangat relevan dikarenakan kedekatannya dengan nilai ekonomi. Nilai pasar juga dapat digunakan sebagai dasar dalam pelaporan keuangan (Rowbottom, 1998).

Tahun 2012 Lionel Messi mendapatkan penghargaan *FIFA Ballon d'Or* dari FIFA sebagai pemain sepak bola terbaik dunia untuk keempat kalinya sejak tahun 2009. Penghargaan tersebut ia raih atas kesuksesannya mengantarkan Barcelona

meraih beberapa gelar diantaranya juara *La Liga* (Liga Spanyol), UEFA Champions League, dan *Copa del Rey* (*transfermarkt.co.uk*, 2013). Messi juga meraih beberapa gelar individu lainnya seperti *La Liga top goalscorer* (pencetak gol terbanyak), *World Soccer Young Player of The Year*, dan *European Golden Shoe*. Messi merupakan pemain kunci dalam skuad Barcelona terbukti dengan banyaknya gelar yang ia raih baik individu maupun tim, oleh karena itu banyak klub yang berminat untuk merekrut pemain berkebangsaan Argentina tersebut. Situs *transfermarkt.co.uk* menyebutkan bahwa *market value* dari Lionel Messi adalah sekitar 105 juta Poundsterling atau setara dengan 1,6 triliun Rupiah. Hal ini diperkuat oleh penelitian dari Erik Van den Berg tahun 2011 yang menyebutkan bahwa *market value* dari pemain sepak bola ditentukan oleh kemampuan bawaan (*current skill*) dan *performance* dari pemain tersebut.

Pada Juni 2009, surat kabar Marca di Spanyol melaporkan transfer Cristiano Ronaldo dari Manchester United ke Real Madrid yang harganya memecahkan rekor transfer termahal di dunia, yaitu 94 Juta Euro atau setara dengan 1,2 Triliun rupiah. Transfer tersebut mengundang banyak kritik, beberapa diantaranya dari Presiden UEFA (asosiasi sepakbola Eropa) Michel Platini dan CEO dari FC Barcelona Jaume Ferrer. Mereka berpendapat bahwa nilai transfer tersebut terlalu mahal dan akan berdampak pada perekonomian klub pembeli, dalam hal ini Real Madrid. Namun, kenyataannya transfer Cristiano Ronaldo merupakan transfer yang paling menguntungkan dalam sejarah klub Real Madrid. Penjualan jersey (kaos) Cristiano Ronaldo mencapai 1,2 juta buah (Mercopress, 2009). Hal ini dijelaskan dalam

penelitian yang dilakukan oleh Anders Munkhaugen Gulbrandsen tahun 2011 yang menyebutkan bahwa performa di lapangan dan daya tarik terhadap penggemar (*fan appeal*) merupakan faktor yang paling menentukan harga dari seorang pemain sepak bola. Dengan demikian, *performance* bukan merupakan satu-satunya faktor yang menentukan *market value* dari seorang pemain sepak bola.

Rowbottom (1998) mengutarakan tentang penilaian terhadap Sumber Daya Manusia sebagai aset seperti berikut :

“There are some valuation techniques developed specifically for measuring human resource value. These consist of acquisition costs, current costs, estimates of economic value, opportunity costs, qualitative measurements and wage based valuation models”

(Ada beberapa teknik penilaian yang dikembangkan secara khusus untuk mengukur nilai sumber daya manusia. Ini terdiri dari biaya akuisisi, biaya saat ini, perkiraan nilai ekonomi, biaya peluang, pengukuran kualitatif dan model penilaian berbasis upah). Begitu juga Nastiti (2008) berpendapat bahwa secara teori *Human Asset* (Aset SDM) dalam sebuah perusahaan dapat diukur secara moneter. Pengukuran nilai SDM ini dapat ditaksir dengan melihat harga perolehan (*acquisition cost/historical cost*), *replacement cost*, *opportunity cost*, model kompensasi dan model *adjusted discounted future wages*. Pengukuran nilai SDM penting karena nilai SDM merupakan bagian penting dalam pencatatan SDM dalam laporan keuangan.

Islahuzaman (2006) mengatakan bahwa nilai dari *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. *Cost of inputs* termasuk di dalamnya adalah biaya transfer masuk, biaya pelatihan, dan biaya gaji pegawai. Biaya-biaya ini dikeluarkan dan dianggap bukan sebagai beban namun sebagai biaya untuk meningkatkan kualitas dari investasi sumber daya manusia.

Market value seorang pemain sepakbola ditaksir dari harga perolehannya (biaya transfer), biaya pengembangan, dan biaya gaji. Gaji merupakan elemen yang paling sesuai untuk dijadikan acuan dalam menaksir harga pemain karena jumlahnya yang dapat diukur secara moneter (Rowbottom, 1998). Gaji seorang pemain sepak bola berbeda antara satu dengan lainnya. Tingginya gaji pemain menjadikan harga dari pemain tersebut semakin mahal. Hal ini juga dijelaskan dalam penelitian Benno Torgler dan Sascha Schmidt tahun 2005 yang menjelaskan bahwa *current salary* berpengaruh terhadap *market value* pemain sepak bola.

Faktor lain yang mempengaruhi *market value* pemain sepak bola adalah umur. Masa manfaat seorang pemain sepakbola berkurang seiring dengan berjalannya waktu, sehingga menimbulkan perkiraan bahwa semakin tua umur dari pemain maka makin sedikit pula masa manfaat yang tersisa. Nicholas Rowbottom dalam penelitiannya tahun 1998 mengatakan bahwa *market value* seorang pemain sepak bola ditentukan oleh *current skill level*, *potential skill level*, *fitness*, *playing standard*, dan umur dari

pemain tersebut. Hal ini dibuktikan oleh penelitian dari Angel Barajas tahun 2004 yang menyatakan bahwa *market value* pemain sepak bola profesional ditentukan oleh umur, posisi klub sebelumnya di liga, pengalaman sebagai pemain sepakbola profesional, dan jumlah gol yang dicetak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh *performance*, umur pemain dan biaya-biaya yang sudah dikeluarkan oleh klub untuk mendapatkan dan mengembangkan sumber daya manusia, seperti biaya awal (biaya transfer masuk pemain sepakbola) dan biaya gaji mempengaruhi *market value* pemain sepakbola sebagai gambaran dari nilai aset sumber daya manusia.

Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian yang dilakukan oleh Erik van Den Berg (2011) dan Angel Barajas (2004). Penelitian tersebut menguji mengenai pengaruh dari *performance*, umur, dan biaya gaji terhadap *market value* pemain sepak bola. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang berbeda-beda sehingga menyebabkan adanya ambiguitas dalam pengambilan kesimpulan. Berdasarkan perbedaan dari hasil penelitian tersebut, peneliti ingin menguji kembali pengaruh *performance*, umur, dan *cost of inputs* terhadap *market value* pemain sepak bola.

Perbedaan penelitian ini terletak pada sampelnya. Sample yang diteliti adalah pemain sepak bola profesional yang bermain di *Barclays Premier League* (Liga Inggris) tahun 2011. Peneliti menggunakan sample tersebut karena Liga Inggris

merupakan liga sepakbola profesional yang populer di dunia saat ini. Intensitas transfer pemain di Liga Inggris sangat tinggi dan melibatkan jumlah moneter yang cukup besar. Liga Inggris juga memiliki sistem liga yang baik dan dijadikan pedoman oleh liga-liga di negara lain. Alasan tersebut menarik peneliti untuk menggunakan pemain dari *Barclays Premier League* sebagai sampel yang diteliti.

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?
4. Apakah biaya gaji 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, biaya pengembangan dan biaya gaji dari seorang pemain sepakbola mempengaruhi *market value* dari pemain tersebut.
2. Untuk menganalisis variabel apa yang paling berpengaruh terhadap *market value* pemain sepak bola.

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. Laporan keuangan klub bisa lebih menggambarkan kondisi klub yang sebenarnya dan meningkatkan minat investor untuk berinvestasi.

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, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II: Telaah Pustaka

Bab ini merupakan uraian landasan teori yang mendasari *market value*, *performance*, umur pemain, biaya transfer masuk dan biaya gaji pemain, 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 analisis yang digunakan.

Bab V: Simpulan dan Saran

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

BAB II

TELAAH PUSTAKA

2.1 Landasan Teori dan Penelitian Terdahulu

2.1.1 Definisi Akuntansi Sumber Daya Manusia (ASDM)

Akuntansi sumber daya manusia berkaitan dengan pencatatan tentang sumber daya manusia dan penginformasiannya ke pihak-pihak yang membutuhkan dan mengusulkan kebutuhan untuk memandang manusia sebagai sumber daya organisasional yang berharga, yaitu sumber daya yang nilainya dapat ditingkatkan atau dihabiskan sebagai akibat dari cara-cara bagaimana sumber daya tersebut dikelola.

Untuk lebih memahami tentang akuntansi sumber daya manusia berikut ini disajikan beberapa pendapat dari pakar akuntansi yang mendefinisikan akuntansi sumber daya manusia yang dikutip dari penelitian Andreni (2007) yaitu:

- a. (Matz dan Usry,1988) *“The process of developing financial assesments of people or groups of people within organization and society and of monitoring of these assesments over time. It deals with the value of investments in human beings and with the related economic results.”* (Proses pengembangan penilaian keuangan dari seseorang atau sekelompok orang dalam organisasi dan masyarakat dan pemantauan dari penilaian dari waktu ke waktu. Hal ini berkaitan dengan nilai investasi pada manusia dan dengan hasil ekonomi terkait.)
- b. (Matz dan Usry,1988) *“We may define human resource accounting as the recording, management, and reporting of personel costs.”* (Kita dapat mendefinisikan akuntansi sumber daya manusia sebagai pencatatan, manajemen, dan pelaporan biaya personal.)

- c. (Eric Flamholtz, 1989) “*Human resource 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 develop 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, melatih, dan mengembangkan aset manusia.)

Dari beberapa uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Akuntansi Sumber Daya Manusia adalah proses identifikasi dan pengukuran data mengenai SDM serta penginformasiannya ke pihak yang berkepentingan. 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

Menurut Islahuzaman (2006) tujuan dari akuntansi sumber daya manusia mempunyai 3 fungsi utama yaitu: 1) dapat berlaku sebagai kerangka kerja untuk memudahkan pengambilan keputusan terkait SDM; 2) ASDM memberikan informasi tentang biaya dan nilai manusia sebagai sumber daya organisasi; 3) ASDM dapat memotivasi manajer dalam pengambilan kebijakan mereka khususnya untuk yang melibatkan manusia.

Pada dasarnya Akuntansi Sumber Daya Manusia (ASDM) terdiri atas nilai akuntansi sumber daya manusia (Human Resource Value Accounting) dan biaya sumber daya manusia (Human Resource 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: 567).

2.1.3 Definisi *Market Value* (Nilai Pasar)

Pemain sepakbola sebagai aset tidak berwujud dapat diidentifikasi nilainya secara moneter yaitu berupa *market value* (nilai pasar). Nilai Pasar dipahami sebagai nilai dari suatu aset yang diestimasi tanpa memperhatikan biaya penjualan atau pembelian dan tanpa dikaitkan dengan setiap pengenaan pajak pengalihan yang terkait. Nilai pasar sangat relevan dikarenakan kedekatannya dengan nilai ekonomi. Nilai pasar juga dapat digunakan sebagai dasar dalam pelaporan keuangan (Rowbottom, 1998). Penilaian untuk Pelaporan Keuangan menyediakan pedoman bagi penilai, akuntan, dan masyarakat berkenaan dengan standar penilaian yang berpengaruh pada akuntansi. Nilai wajar suatu aktiva tetap biasanya merupakan nilai pasar.

International Valuation Standards (IVS 2007) dan Standar Penilaian Indonesia I (SPI 2012) mendefinisikan *market value* adalah sebagai berikut:

"the estimated amount for which a property should exchange on the date of valuation between a willing buyer and a willing seller in an arm's-length transaction after proper marketing wherein the parties had each acted knowledgeably, prudently, and without compulsion."

(Estimasi sejumlah uang pada tanggal penilaian, yang dapat diperoleh dari transaksi jual beli atau hasil penukaran suatu properti, antara pembeli yang berminat membeli dengan penjual yang berminat menjual, dalam suatu transaksi bebas ikatan,

yang pemasarannya dilakukan secara layak, di mana kedua pihak masing-masing bertindak atas dasar pemahaman yang dimilikinya, kehati-hatian dan tanpa paksaan). Sementara itu nilai pasar didefinisikan oleh Ontario Asosiasi Real Estate (OREA) sebagai harga tertinggi (dalam bentuk uang) yang dikenakan kepada suatu properti yang akan dijual di pasar terbuka oleh penjual (willing seller), yang memungkinkan waktu yang cukup untuk menemukan pembeli (willing buyer), yang memiliki sejumlah informasi mengenai property tersebut untuk diterapkan dan yang dapat secara legal digunakan, dan masing-masing pihak tidak bertindak di bawah keharusan, pemaksaan atau situasi tertentu.

Konsep mengenai nilai pasar berbeda dengan nilai wajar. International Valuation Standards (IVS 2007), secara jelas membedakan antara nilai wajar, sebagaimana didefinisikan dalam IFRS, dan nilai pasar, sebagaimana didefinisikan dalam IVS. Dalam penggunaan secara umum, Nilai wajar dapat dibedakan secara jelas dari Nilai Pasar. Hal ini membutuhkan penilaian mengenai harga yang adil antara dua pihak tertentu dengan mempertimbangkan keuntungan atau kerugian yang diterima oleh masing-masing pihak yang melakukan transaksi. 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 bisa berarti bahwa harga yang adil antara penjual dan pembeli lebih tinggi dari harga yang mungkin diperoleh di pasar yang lebih luas. Dengan kata lain Nilai khusus

(*special value*) dapat dihasilkan. Nilai Pasar mengabaikan unsur Nilai khusus tetapi merupakan bagian yang melekat dari penilaian Nilai Wajar.

Nilai pasar juga berbeda dengan harga pasar. Konsep dari nilai pasar (*market value*) sangat penting untuk para penilai asset (appraisals) karena 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. Nilai pasar merupakan "harga yang dapat disepakati oleh orang yang bertransaksi", sedangkan nilai pasar merupakan "nilai dasar dari barang tersebut secara benar" menurut standar teoritis (Betts, 2007). Hal yang sering terjadi adalah harga pasar yang diberlakukan untuk sebuah asset tidak mencerminkan nilai pasar yang sebenarnya dari asset tersebut. Supaya harga pasar sama dengan nilai pasar, pasar tersebut harus bersifat informative dan mengedepankan ekspektasi yang rasional.

2.1.4 Nilai Sumber Daya Manusia

A.R Belkoui dalam bukunya *Accounting Theory* (1992:23) mengungkapkan bagaimana menentukan nilai suatu aktiva manusia sebagai berikut:

“Untuk mengukur dan mengungkapkan nilai sumber daya manusia diperlukan suatu kerangka kerja teoritis atau nilai sumber daya manusia untuk menerangkan jenis dan faktor yang menentukan nilai manusia bagi suatu perusahaan atau organisasi “

Dalam mengembangkan akuntansi sumber daya manusia, baik ukuran-ukuran moneter maupun non moneter dari nilai manusia telah di usulkan. Baik ukuran moneter maupun nonmoneter keduanya sama-sama diperlukan untuk lebih menggambarkan nilai dari sumber daya manusia (Ikhsan dan Ishak, 2008).

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

b. Pengukuran moneter atas nilai manusia

Melihat adanya ketidakpastian dan kesulitan sehubungan dengan penentuan nilai modal manusia, Lev dan Schwartz menyarankan penelitian terhadap sumber daya manusia dengan menggunakan model kompensasi. Nilai seseorang dapat ditentukan dari nilai tunai penghasilannya yang masih tersisa di masa depan (Ikhsan dan Ishak, 2008). Rumus untuk menghitung nilai dari modal manusia adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

- $E(V\pi)$: Nilai yang diharapkan dari modal manusia
- $I = \pi$: Penghasilan tahunan dimasa yang akan datang
- $\text{Pr}(t)$: Probabilitas kematian seseorang pada umur t
- r : Tingkat diskonto yang khusus berlaku bagi orang tersebut
- t : Umur pada saat pensiun

2.1.5 Pengakuan Sumber Daya Manusia Sebagai Suatu Aktiva (*Human Asset*)

Human Resource Accounting (HRA) menitikberatkan pada pengukuran kinerja dan nilai dari jasa yang akan diberikan karyawan untuk perusahaan. Jasa yang

diperkirakan akan di berikan oleh karyawan tersebut biasa disebut dalam golongan aset sumber daya manusia. Aset yang dimaksudkan disini adalah jasa yang nantinya akan diberikan karyawan untuk perusahaan, termasuk didalamnya ketrampilan dan pengetahuan dimana kedua hal tersebut merupakan layanan yang tidak berwujud (Rowbottom, 1998).

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”.

Sementara itu menurut (Financial Reporting Standards) FRS 10 tentang Goodwill and Intangible Asset yang diterbitkan oleh (Accounting Standards Boards) ASB, lembaga pembuat standar di Inggris, item-item tidak berwujud (intangible) dapat memenuhi definisi aset ketika terdapat akses kepada keuntungan ekonomis di masa depan yang dikendalikan oleh entitas pelapor (Hidayat, 2010).

PSAK no.19 menyebutkan bagaimana suatu aset tidak berwujud dikatakan dapat diidentifikasi jika:

- a. “dapat dipisahkan atau dibedakan dari entitas dan dijual, dipindahkan, dilisensikan, disewakan atau ditukarkan, baik secara tersendiri atau bersama-sama dengan kontrak terkait, aset atau liabilitas teridentifikasi, terlepas dari apakah entitas bermaksud untuk melakukan hal tersebut”.

- b. “timbul dari kontrak atau hak legal lainnya, terlepas dari apakah hak tersebut dapat dialihkan atau dipisahkan dari entitas atau dari hak-hak dan kewajiban-kewajiban lainnya”.

Berdasarkan hal di atas maka pemain dari suatu klub sepakbola dapat digolongkan dalam aset tidak berwujud (*intangible asset*) yang dapat diidentifikasi. Hal tersebut dikarenakan dalam liga-liga profesional Eropa, sudah hal yang wajar terjadi jual-beli, pemindahan, dan pertukaran pemain sepakbola antar klub, dimana hal ini sekarang sudah dimanfaatkan sebagai ajang bisnis. Setiap pemain pada sebuah klub, baik yang diperoleh dengan cara pembelian, peminjaman maupun berasal dari pembinaan pemain muda, terikat dengan sebuah kontrak yang mengikat secara hukum dalam jangka waktu tertentu dan dapat diperpanjang jika telah habis jangka waktunya. Pemain tersebut tidak bisa membuat kontrak baru dengan klub lain dan pindah klub tanpa ijin dari klub tempatnya bernaung (Hidayat, 2010).

2.1.6 Akuntansi dalam Industri Sepakbola

Industri sepakbola telah mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Peningkatan pendapatan bukan lagi hanya dari penjualan tiket saja, namun dari berbagai sumber lain seperti penjualan siaran pertandingan melalui televisi, penjualan merchandise dan sponsor yang telah mendatangkan pendapatan yang besar bagi klub. Seiring semakin berkurangnya hooliganisme dan modernisasi stadion, semakin memicu permintaan iklan yang lebih besar dan pendapatan sponsor yang terus meningkatkan profit dari industri sepakbola. Besarnya keuntungan yang diperoleh oleh sebuah klub mendorong semakin banyaknya pengusaha yang tertarik ingin melakukan

investasi yang signifikan dalam klub sepakbola. Karena pertumbuhan dan komersialisasi industri tersebut menyebabkan klub merasa diharuskan untuk secara finansial bertanggung jawab kepada pemegang saham, kreditur, fans dan calon investor (Rowbottom, 1998). Hal inilah yang mendasari klub sepakbola profesional di kawasan Eropa membuat laporan keuangan klub dengan tujuan untuk menarik minat investor dan meningkatkan pendapatan klub.

Hidayat (2010) dalam penelitiannya mengatakan bahwa dengan semakin besarnya keharusan dari klub sepakbola untuk melaporkan situasi keuangannya, menyebabkan organisasi tertinggi sepakbola internasional FIFA mengeluarkan peraturan yang terdapat pada Article 10 mengenai financial criteria. Tujuan dari financial criteria ini adalah:

1. Meningkatkan kemampuan ekonomi dan keuangan dari klub sepakbola.
2. Untuk transparansi klub.
3. Sebagai perlindungan bagi kreditor.

Financial criteria tersebut tidak seperti layaknya industri lain yang mendapat pembahasan secara khusus terkait dengan standar keuangannya, dalam klub sepakbola hal tersebut tidak dijelaskan secara spesifik. Namun sebagai bagian kepatuhan klub dalam mengikuti kompetisi, beberapa kriteria minimum terkait *financial criteria* harus terpenuhi. Untuk pemenuhan atas *financial criteria* tersebut, sebuah klub sepakbola membutuhkan penyelenggaraan akuntansi bagi klubnya.

2.1.7 Akuntansi Untuk Pemain Sepakbola

Konsekuensi yang timbul dalam pengakuan SDM sebagai aset dalam neraca ialah nilai SDM tersebut harus diamortisasi. PSAK no.19 memandang bahwa manfaat ekonomis masa depan yang terkandung dalam suatu aktiva tidak berwujud, berkurang seiring berjalannya waktu (Hidayat, 2010). Untuk mencerminkan pengurangan tersebut, nilai tercatat aktiva diturunkan. Hal tersebut dilakukan melalui alokasi yang sistematis atas biaya perolehan dikurangi nilai sisa.

Dalam industri sepakbola pemain atau sumber daya manusia merupakan aset yang sangat berharga bagi klub, karena bisa memberikan nilai tambah bagi klub. Bahkan dalam liga-liga profesional di dunia, nilai kontrak dari pemainnya bisa mencapai setengah nilai dari aset yang dimiliki klub. Jadi jika pemain tidak dilaporkan sebagai aset dalam neraca, maka hal tersebut tidak dapat menggambarkan nilai dari klub yang sebenarnya (Hidayat, 2010).

Menurut Islahuzaman (2006) suatu investasi dalam sumber daya manusia bisa diukur dan dilaporkan dalam neraca. Oleh karena itu, pengukuran nilai SDM dalam moneter menjadi hal yang sangat penting guna pelaporan sumber daya tersebut dalam neraca. Di dalam neraca, SDM diakui sebagai aset, dan di neraca kita dapat memasukan aset ini sebagai berikut:

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

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

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

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 dan meningkatkan mutu SDM yang dimiliki, termasuk di dalamnya:
 - Biaya awal (perekrutan dan transfer masuk)
 - Biaya pelatihan dan pengenalan
 - Biaya gaji dan upah pegawai baru
- 3) *Cost of Outputs* adalah semua biaya yang di bebankan perusahaan karena menurunnya nilai sumber daya manusia, termasuk di dalamnya:
 - Rugi karena kepindahan pegawai
 - Amortisasi

2.1.8 *Cost of Inputs* dan *Cost of Outputs*

Cost of inputs adalah biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan dan mengembangkan sumber daya manusia. *Cost of inputs* bukan merupakan biaya yang mengurangi nilai SDM dan bukan sebagai biaya yang dibebankan. Sementara itu, jika terjadi pengeluaran setelah aktiva tak berwujud diperoleh, sering disebut sebagai

pengeluaran setelah perolehan dan mengurangi nilai SDM, maka pengeluaran tersebut diakui sebagai beban pada saat terjadinya pengeluaran atau disebut dengan *cost of outputs*. *Cost of inputs* tidak dianggap sebagai biaya yang dibebankan sesuai dengan PSAK no 19 tentang *intangible asset* yaitu pengeluaran dianggap beban kecuali:

- a. Pengeluaran tersebut besar kemungkinannya akan meningkatkan manfaat ekonomis masa depan sehingga menjadi lebih besar daripada standar kinerja yang diperkirakan semula.
- b. Pengeluaran tersebut dapat diukur dan dikaitkan dengan aktiva 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), biaya pengembangan dan biaya gaji (Islahuzaman, 2006).

2.1.8.1 Biaya Transfer Masuk

Biaya awal yang di dikeluarkan oleh sebuah klub ialah biaya transfer masuk pemain-pemain baru guna menambah kekuatan klub tersebut. Mariana (2008) mengemukakan bahwa biaya perekrutan bisa diliat dengan kualitas pengangkatan (*quality of hire*). Pengukuran ini dapat memberi masukan kepada manajemen tentang suatu penilaian mengenai perkiraan kulaitas dari orang baru yang akan di rekrut dan dengan adanya pengukuran kualitas tersebut maka dapat diperhitungkan pula apakah biaya yang dikeluarkan untuk transfer masuk pemain tersebut seimbang dengan kualitas yang dimiliki pemain tersebut. Pengukuran kualitas pengangkatan dapat dihitung sebagai berikut:

$$QH = \frac{PR+HP+HR}{N}$$

QH = Kualitas dari pengangkatan calon (*Quality of Hire*)

PR = Nilai (*rating*) rata-rata kinerja dari karyawan yang baru diangkat

HP = Persentase jumlah karyawan baru yang dipromosikan dalam satu tahun pertama

HR = Persentase karyawan baru yang bertahan setelah 1 tahun

N = Jumlah indikator yang digunakan

2.1.8.2 Biaya Gaji

Gaji merupakan pendapatan rutin yang diterima seorang pemain sepakbola, baik secara bulanan maupun mingguan. Bagi perusahaan hal ini dikeluarkan untuk karyawannya sebagai balas jasa atas pelayanan yang telah diberikan terhadap perusahaan (Torgler *et al*, 2005). Besarnya nilai gaji tidak sama antara satu dengan yang lainnya walaupun dalam sebuah perusahaan yang sama, hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal. Seperti jabatan, lama kerja, tanggungan, dan berbagai hal lainya yang merupakan kebijakan dari perusahaan. Gaji yang diterima pemain sepakbola juga berbeda-beda meskipun berada dalam klub yang sama, hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal seperti *skill* pemain, tingkat kepopuleran pemain, dan besarnya bonus yang akan diberikan pada pemainnya. Seperti dikutip dari *Major League Soccer Players Union* (2011) besarnya besarnya nilai kontrak dikurangi perkiraan bonus dalam kontrak dan peningkatan bonus yang mungkin terjadi dibagi dengan jumlah tahun dalam kontrak, dan bisa dihitung dengan rumus:

$$S = \frac{(k \times t) - b}{t}$$

Keterangan :

- S (Salary)* : Biaya gaji yang dibayarkan klub pada pemainnya
k (kontrak) : Besarnya nilai kontrak pemain dalam 1 tahun
t : Lamanya kontrak pemain
b : Total semua bonus yang tercantum dalam kontrak

2.1.9 Performance (kinerja) Pemain Sepakbola

Performa pemain yang dimaksud adalah performa pemain tersebut di lapangan pertandingan. Gulbrandsen berpendapat bahwa terlepas dari apakah ada hubungan yang jelas antara *sportive success* (keberhasilan di lapangan) dengan *financial success* (keberhasilan keuangan) suatu klub, pekerjaan utama pemain sepakbola adalah membantu timnya memenangkan pertandingan. Pemain yang memiliki kinerja yang baik akan mendorong timnya untuk memperoleh kemenangan, sehingga menambah popularitas dari tim tersebut. Sebuah tim yang memiliki popularitas yang tinggi akan mendapatkan beberapa keuntungan finansial diantaranya dari hak siar televisi, penjualan tiket, dan bertambahnya harga dari pemain yang bermain bagus tadi (Gulbrandsen, 2011).

2.1.10 Usia Pemain Sepakbola Profesional

Menurut *The FIFA Statutes* tahun 2008, pemain sepakbola profesional adalah pemain yang sudah memiliki kontrak tertulis dengan sebuah klub dan sudah mendapatkan pembayaran gaji yang tetap dari klub yang bersangkutan. Biasanya dalam sebuah liga sepakbola profesional ada beberapa aturan yang menyebutkan bahwa seorang pemain baru bisa memiliki kontrak dan bermain membela klub tersebut ketika pemain yang bersangkutan sudah berusia 17 tahun atau lebih. Namun dalam

beberapa kasus ternyata ada pemain yang sudah menandatangani kontrak sebelum berumur diatas 17 tahun seperti Bojan Krikitic dan Jack Wilshere yang sudah menandatangani kontrak dengan klub profesional saat umur mereka 16 tahun. Bahkan pemain dari Panathinaikos FC, Sotiris Ninis, menandatangani kontrak saat berumur 15 tahun. Sedangkan untuk umur pensiun seorang pemain, FIFA tidak mengeluarkan penetapan khusus.

2.1.11 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya berkaitan dengan akuntansi sumber daya manusia dan pengakuan sumberdaya manusia sebagai aset dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1
Ringkasan Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul	Variabel	Temuan
Stephen Morrow (1997)	<i>Accounting for Football Players. Financial and Accounting Implications of 'Royal Club Liégois and Others V Bosnian' for Football in the United Kingdom</i>	- Dampak kasus 'Royal Club Liégois and Others V Bosnian' terhadap peraturan biaya transfer pemain - Akuntansi untuk pemain sepakbola	Pengembangan model yang lebih canggih untuk pencatatan sumber daya manusia di masa depan dalam sebuah klub, baik dalam bentuk sebuah model <i>Historical Cost</i> yang lebih kompleks dan lengkap atau menggunakan pengganti lainya dari nilai seperti gaji sebagai dasarnya.

Nicholas Rowbottom (1998)	<i>Intangible Asset Accounting And Accounting Policy Selection In The Football Industry</i>	<p><i>Y : the natural log of the transfer fee</i></p> <p><i>X₁ : current skill level</i></p> <p><i>X₂ : fitness</i></p> <p><i>X₃ : playing standard</i></p> <p><i>X₄ : potential skill level</i></p> <p><i>X₅ : age</i></p>	Semakin banyak waktu yang tersisa pada kontrak pemain, semakin besar pula biaya tranfer yang harus di keluarkan oleh klub yang berminat merekrutnya
Eric G. Flamholtz, Maria L. Bullen, and Wei Hua (2002)	<i>Human resource accounting: a historical perspective and future implications</i>	<p>- Penerapan <i>Human Resource Accounting</i></p> <p>- Penilaian Kinerja Perusahaan</p>	<i>HRA akan mengarah ke teknik penilaian dan pengambilan keputusan yang lebih baik dalam manajerial maupun dalam buy-sell-merge transaction.</i>
Angel Barajas (2004)	<i>Transfer Market : Analysis of Variables Which Determine The Players' Market Value</i>	<p><i>Y : Market Value</i></p> <p><i>X₁ : Players Age</i></p> <p><i>X₂ : position in league in previous season of buyer club</i></p> <p><i>X₃ : number of seasons as professional player</i></p> <p><i>X₄ : goal-scoring record over the player's career as International</i></p>	Nilai pasar pemain ditentukan oleh umur, pengalaman, prestasi tim sebelumnya, dan total gol yang dicetak. Prestasi tim berkorelasi negatif terhadap <i>market value</i> .

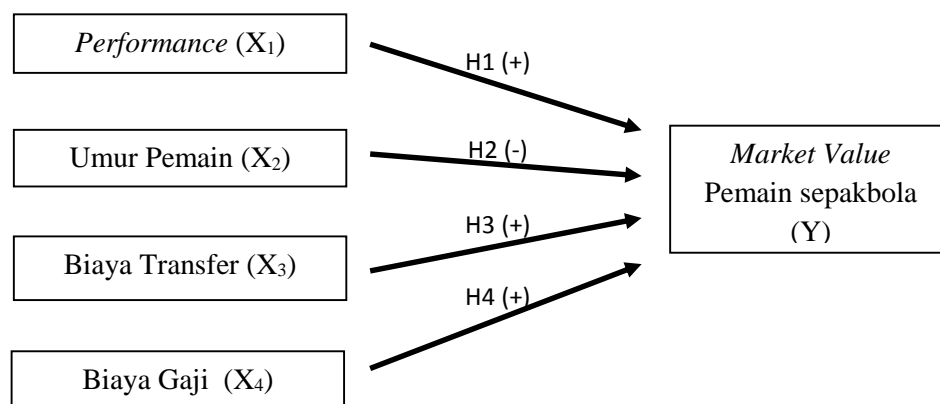
Radu Tunaru (2005)	<i>An Option Pricing Framework for Valuation of Football Players</i>	<i>Y : Market Value X : Players Performance</i>	Penggunaan <i>Opta Index Point</i> sebagai alat ukur dari <i>performance</i> pemain yang berdampak bagi harga pemain.
Anders Munkhaugen Gulbrandsen (2011)	<i>Valuation of Football Players</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Player Specific factors - Selling Club Specific Factors - Buying Club Specific Factors 	Kinerja Pemain dan <i>fan appeal</i> menjadi faktor utama dalam harga transfer pemain sepakbola.
B.C. Brommer (2011)	<i>Does the recognition of Football Players contracts require extra attention? (Accounting, Valuation and Duration of Football Player Contracts</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Football Player Contracts - Future Economic Benefits - On-Field performance 	Kinerja di lapangan bukan faktor dominan dari penurunan nilai kontrak Tidak ada korelasi signifikan antara kontrak dan keuntungan di masa mendatang dari penjualan, cash flow, dan profit operation.
Erik Van den Berg (2011)	<i>The Valuation of Human Capital in the Football Player Transfer Market</i>	<i>Y: Football Player market value X1 : Individual Performance X2 : 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</i>	<i>Y : Market Value X1 : Round</i>	Jumlah gol, menit bermain, dan total penampilan berpengaruh

	<i>Market Value of Football Players</i>	<i>X2 : Goals</i> <i>X3 : Minutes Played</i> <i>X4 : Age</i> <i>X5 : Transfer</i>	positif terhadap <i>market value</i> 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, biaya pengembangan, dan biaya gaji. Maka model penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



2.3 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. Hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya kemenangan yang diraih dalam berbagai kompetisi yang diikuti oleh tim tersebut. 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).

Kinerja setiap pemain dalam sebuah tim berbeda satu dengan yang lainnya. Pemain dengan *performance* yang baik dapat dilihat dari beberapa data statistik dari pemain tersebut seperti banyaknya gol yang dicetak, total *passing* (operan), jumlah tambakan ke arah gawang, dan data lainnya. 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 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

professional. Jumlah nilai transfer tersebut biasanya tidak terlalu jauh dari *market value* pemain yang dicantumkan dalam *intangible asset* klub (van den Berg, 2011). Hal ini berbanding terbalik dengan penelitian dari B.C Brommer (2011) yang mengatakan bahwa *performance* tidak berpengaruh terhadap *market value* 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. Semakin tinggi umur seorang pemain maka kinerjanya akan semakin baik. Biasanya pemain sepakbola baru menemukan performa terbaik mereka ketika umur mereka sudah menginjak usia 25 sampai 30 tahun. Hal ini sejalan dengan penelitian Angel Barajas (2007) yang membuktikan adanya hubungan positif dan signifikan antara umur dengan *market value* pemain. Namun, dalam sepakbola dikenal pula istilah usia produktif yaitu usia dimana pemain tersebut masih memenuhi kriteria kebugaran yang ditentukan oleh sebuah klub. Umur minimum dan maksimum dari pemain sepakbola profesional tidak diatur secara ketat oleh FIFA. 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. Pelatih akan cenderung memilih pemain yang masih muda dan berbakat karena lebih efektif dalam mendorong performa tim saat bertanding. Oleh karena itu, pemain yang umurnya cenderung sudah tua tidak banyak mendatangkan manfaat ekonomi bagi tim yang membelanya. Hal ini menunjukkan bahwa umur pemain yang semakin tinggi akan menurunkan *market value* dari pemain tersebut. Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian dari Nicholas Rowbottom (1998) yang menjelaskan bahwa umur berpengaruh negatif terhadap *market value*. 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. Seperti yang dikatakan WJ. Giles dan DF Robinson dalam Islamuzaman (2006), biaya transfer masuk pemain tergolong biaya didalam *cost of inputs*, dimana besarnya *cost of inputs* menambah nilai dari *Human Asset* yang dinyatakan dalam nilai kontrak pemain sepakbola. 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.

2.3.4 Pengaruh Biaya Gaji terhadap *Market Value* Pemain Sepakbola

Gaji merupakan bagian dari kompensasi-kompensasi yang paling besar yang diberikan perusahaan sebagai balas jasa kepada karyawannya. Bagi karyawan ini merupakan nilai hak dari prestasi mereka, juga sebagai motivator dalam bekerja. Sedangkan bagi perusahaan jasa, gaji dan upah merupakan komponen biaya yang mempunyai dampak besar dalam mempengaruhi laba, sehingga harus terus menerus diawasi pengelolaannya (Nasution, 2007). Menurut WJ. Giles dan DF Robinson biaya gaji juga merupakan biaya *cost of inputs* yang bisa menambah nilai dari *Human Asset* (Islahuzaman, 2006). Benno Torgler dan Sascha Schmidt tahun 2005 juga menjelaskan bahwa *current salary* berpengaruh terhadap *market value* pemain sepakbola.

Semakin tinggi klub mendapat keuntungan dari jasa pemain, semakin tinggi pula klub membayar jasa pemain tersebut. Dapat dikatakan bahwa pemain dengan kualitas dan performa yang baik serta menguntungkan dari segi finansial sudah pasti memiliki gaji yang tinggi. Oleh karena itu nilai pasar (*market value*) dari pemain tersebut juga tinggi. Maka hipotesis yang diajukan penulis adalah sebagai berikut:

H4 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Biaya Gaji dengan *market value* pemain sepakbola.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (dalam Puspitasari, 2011), variabel merupakan apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi, untuk kemudian ditarik suatu kesimpulan. Variabel penelitian yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah:

3.1.1 Variabel Independen

3.1.1.1. *Performance* (X_1)

Performance pemain adalah kinerja dari seorang pemain sepakbola dilihat dari penilaian penampilannya di lapangan (*on field performance*). Penelitian ini menggunakan *Opta Index Point* sebagai proksi dari seberapa baik kinerja seorang pemain, yaitu database statistik yang digambarkan oleh berapa index kunci. Perhitungan *Opta Index Point* dilakukan dengan rumus (Gulbrandsen, 2011):

$$OI = 100 \times (0,25I_1 + 0,375I_2 + 0,125I_3 + 0,125I_4 + 0,0625I_5 + 0,0625I_6)$$

Keterangan :

I_1 = *Winning Performance*

I_2 = Kinerja per pertandingan

I_3 = Penampilan

I_4 = Gol tercipta

I_5 = *Assist*

I_6 = *Clean Sheet*

1. *Winning Performance*

Winning Performance adalah performa seorang pemain saat timnya memperoleh kemenangan dalam sebuah pertandingan. Pemain akan memperoleh poin untuk waktu bermain mereka di lapangan. Pemain akan menerima lebih banyak poin jika mereka bermain 90 menit penuh. Pemain juga akan mendapat poin lebih banyak ketika timnya memenangkan pertandingan.

2. Kinerja pemain per pertandingan

Pemain menerima poin untuk pengaruh positif pada *winning performance* yang digambarkan melalui jumlah tembakan ke arah gawang, *tackle* terhadap pemain, kemampuan mengamankan daerah pertahanan, dan faktor lainnya. Poin akan dikurangi dari nilai mereka untuk tindakan negatif seperti tembakan tidak mengarah ke gawang dan menerima kartu kuning atau merah.

3. Penampilan

Pemain menerima poin yang dihitung dari jumlah menit mereka bermain di lapangan. Jumlah poin yang diperoleh tim di Liga dibagi rata sesuai dengan jumlah menit yang telah mereka mainkan. Hal ini tidak memperhitungkan hasil pertandingan namun merupakan penghargaan poin murni untuk waktu bermain. Jumlah menit yang dimainkan akan dikalikan 1,34.

4. Gol Tercipta

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

5. *Assists*

Assists adalah umpan yang berhasil dikonversi menjadi gol. *Assists* diberikan kepada pemain dari tim yang mencetak gol yang membuat sentuhan terakhir sebelum terjadinya gol oleh pemain yang mencetak gol. Bobot untuk *assist* sama dengan goal, yaitu 1,039 per *assist* yang diciptakan.

6. *Clean Sheets*

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

Keseluruhan *Opta Index Point* merupakan korelasi antara enam indeks di atas. Indeks tersebut hanya mencakup tindakan-tindakan yang dapat diukur secara obyektif. Faktor-faktor subyektif yang berhubungan dengan tingkat individu pemain seperti keahlian atau bakat tertentu tidak termasuk dalam indeks. Tujuan dari penilaian indeks ini adalah untuk menghapus setiap pendapat bias dan hanya bekerja dengan pengukuran statistik yang terbukti menjadi lebih akurat sebagai dasar penilaian *performance*. Data mengenai *performance* pemain diperoleh melalui situs resmi *Barclays Premier League* yaitu www.premierleague.com.

3.1.1.2. Umur Pemain Sepakbola (X₂)

FIFA, dalam *regulation on the status and transfer of players* menyatakan bahwa pemain sepakbola profesional adalah pemain yang sudah memiliki kontrak tertulis dengan sebuah klub dan sudah mendapatkan pembayaran gaji yang tetap dari klub yang bersangkutan. Biasanya dalam sebuah liga sepakbola profesional ada beberapa aturan yang menyebutkan bahwa seorang pemain baru bisa memiliki kontrak dan bermain membela klub tersebut ketika pemain yang bersangkutan sudah berusia 17 tahun atau lebih (Rowbottom, 1998)

3.1.1.3. Biaya Transfer Masuk (X₃)

Biaya transfer masuk merupakan biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan sumber daya yang diharapkan (Rowbottom, 1998). Besarnya biaya transfer masuk pemain merupakan kesepakatan dari kedua pihak klub, dimana biaya transfer ini bisa semakin tinggi sesuai ketika kontraknya dengan klub terdahulu masih belum habis, selain itu kualitas dari pemain tersebut juga sangat berpengaruh terhadap besarnya biaya transfer (Rowbottom, 1998). Biaya transfer masuk dilihat dari nilai transfer pemain dari klub sebelumnya. Data tersebut dapat diperoleh di situs resmi klub maupun website *transfermarkt.co.uk*.

3.1.1.4. Biaya Gaji (X₄)

Biaya gaji merupakan biaya yang dikeluarkan secara periodik kepada setiap pemain sesuai dengan kontrak kerja yang telah disepakati. Gaji yang diterima setiap

pemain sepakbola tidak sama besarnya meskipun mereka berada dalam sebuah klub yang sama. Hal ini dipengaruhi oleh skill pemain dan tingkat kepopuleran pemain. (Major League Soccer Players Union, 2011). Pemain sepakbola menerima gaji dari klub setiap satu pekan sekali. Besarnya sesuai dengan kesepakatan antara pemain dengan klub yang tertulis dalam nilai kontrak pemain tersebut. Besarnya gaji juga ditentukan oleh durasi kontrak tersebut (Morrow, 1997). Data mengenai gaji pemain diperoleh melalui situs resmi bursa transfer pemain yaitu *www.transfermarkt.co.uk*.

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 nantinya akan diberikan pemain tersebut di masa yang akan datang. *Market value* atau nilai pasar pemain juga merupakan taksiran harga pemain (aset) akan diperdagangkan. Perkiraan nilai pasar dari aset tidak berwujud dapat dilakukan oleh badan profesional yang mirip dengan valuasi (penilaian) properti. *Market Value* diukur dari pertimbangan nilai moneter yang diperoleh suatu klub dari kontribusi seorang pemain di tim (Brommer, 2011). Kontribusi tersebut dapat berupa *sportive success* (kesuksesan di lapangan) maupun *financial success* (kesuksesan keuangan) tim. *Market Value* diperoleh dari situs resmi yang mengukur nilai pemain sepakbola yaitu *transfermarkt.co.uk*.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pemain sepakbola pada klub yang masih berkompetisi dalam BPL (*Barclays Premier League*), yaitu liga sepakbola profesional resmi di Inggris tahun 2011-2012.

Pengambilan sampel dari populasi yang ada dilakukan dengan metode *purposive sampling*, artinya pemilihan sampel secara tidak acak yang informasinya diperoleh menggunakan pertimbangan tertentu (Nur Indriantoro dan Bambang Supomo, 2002). Kriteria yang digunakan sebagai pertimbangan sebagai berikut :

- a. Sampel yang dipilih adalah pemain dari 7 klub sepakbola terbaik di liga yaitu urutan 1 sampai dengan 7. Klub tersebut juga melakukan transfer pemain lebih banyak dari klub lainnya.
- b. Data yang digunakan berasal dari website resmi liga Inggris yaitu www.transfermarkt.co.uk dan www.premierleague.com.
- c. Dari masing-masing klub diambil 15 pemain sepakbola sebagai sampel, yaitu 11 pemain inti yang sering diterjunkan di lapangan ditambah 4 pemain sebagai cadangan.

3.3 Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data sekunder, yaitu sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (Indriantoro dan Supomo, 2002). Data tersebut diperoleh dari situs resmi masing-masing klub.

Selain itu terdapat data pendukung lain yang diperoleh dari hasil penelitian terdahulu, jurnal ilmiah, internet, literatur, dan referensi yang memuat informasi yang berhubungan dengan penelitian ini.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi data sekunder berupa menganalisis *annual report* klub dan dokumen lain yang terkait dengan objek yang diteliti. Data yang diambil dari *annual report* adalah data usia pemain sepakbola, biaya pengembangan dan gaji pemain, sedangkan untuk *performance*, biaya transfer masuk dan *market value* akan diambil dari situs resmi yang memberikan penilaian akurat terhadap pemain sepakbola profesional. Situs yang digunakan antara lain www.premierleague.com, www.transfermarkt.co.uk, www.tottenhamhotspurs.com, www.arsenal.com, www.chelseafc.com, www.mufc.com, www.lfc.co.uk, dan www.evertonfc.com.

3.5 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi berganda atau *multiple regression*. Ghazali (2006), untuk menguji pengaruh lebih dari 1 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 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, varian, maksimum, minimum, sum, range, kurtosis dan *skewness* (kemencengan distribusi) (Ghozali, 2006).

3.5.2 Pengujian Asumsi Klasik

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

3.5.2.1 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).

3.5.2.2 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 *toleransi 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 $VIF = 1 / tolerance$). Nilai *cut*

off yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikolinieritas adalah nilai $tolerance \leq 0,10$ atau sama dengan nilai $VIF \geq 10$.

3.5.2.3 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).

3.5.3 Analisis Regresi Berganda

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model regresi berganda yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh pada hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat dengan bantuan software SPSS. Persamaan regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + e$$

Keterangan	:	
Y	:	<i>Market Value</i> pemain
β_0	:	konstanta
β_1 s/d β_4	:	koefisien regresi variable independen
X_1	:	<i>Performance</i>
X_2	:	Umur
X_3	:	Biaya Transfer Masuk
X_4	:	Biaya Gaji
e	:	kesalahan (<i>error</i>)

3.5.4 Pengujian Hipotesis

Ketepatan fungsi regresi sampel dalam menaksir nilai aktual dapat diukur dari *goodness of fit*-nya. Secara statistik dapat diukur dari nilai koefisien determinasi, nilai statistik F, dan nilai statistik t.

3.5.4.1 Koefisien Determinasi

Menurut Ghozali (2006) koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel independen. Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 dan 1. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel independen amat terbatas. Nilai yang mendekati 1 berarti variabel-variabel independennya memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

Setiap tambahan 1 variabel independen, maka R^2 akan meningkat, tidak peduli apakah variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan *adjusted* R^2 . Dengan menggunakan nilai *adjusted* R^2 dapat dievaluasi model regresi mana yang terbaik. Tidak seperti nilai R^2 , nilai *adjusted* R^2 dapat naik atau turun apabila 1 variabel independen ditambahkan ke dalam model. Dalam kenyataan, nilai *adjusted* R^2 dapat bernilai negatif, walaupun dikehendaki harus bernilai positif. Menurut Gujarati (dikutip oleh Ghozali, 2006), jika dalam uji empiris didapatkan nilai *adjusted* R^2 negatif, maka nilai *adjusted* R^2 dianggap bernilai 0.

3.5.4.2 Uji Statistik F

Uji statistik F menunjukkan bahwa apakah seluruh variabel independen dalam model penelitian tersebut berpengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen (Ghozali, 2006). Nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel-variabel independennya.

3.5.4.3 Uji Statistik t

Uji statistik t menunjukkan seberapa jauh pengaruh 1 variabel penjelas/independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2006).

- 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 signifikansi t masing-masing variabel yang terdapat pada output hasil regresi menggunakan SPSS. Jika angka signifikansi t lebih kecil dari α (0,05) maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang kuat antara variabel independen dengan variabel dependen.