

## STATISTIK PERTANDINGAN ISL (*INDONESIA SUPER LEAGUE*) TAHUN 2014/2015

Mochamad Yamin Saputra  
(PKO FPOK UPI)

=====

### Abstrak

Kualitas suatu kompetisi dapat ditentukan dari hasil setiap pertandingan, baik dilihat dari menang, seri, dan kalah, jumlah gol yang dihasilkan dalam setiap laga dan animo suporter dalam mendukung tim dalam setiap laga. Di Liga Indonesia efek dari tuan rumah dan tamu terlihat sangat menguntungkan, sehingga peneliti memiliki keinginan untuk mendata dengan melihat statistik setiap pertandingan ISL 2014/2015. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif dengan populasi menggunakan data seluruh hasil pertandingan ISL 2014/2015 pada putaran pertama saja, sedangkan sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Hasil penelitian yang dihasilkan adalah jumlah kemenangan tuan rumah 114 (51,818), seri 53 (24,090) dan kalah 53 (24,090), sedangkan untuk jumlah gol tuan rumah yang dihasilkan adalah 371 (1,68 per pertandingan), dan tim tamu 226 (1,02 per pertandingan), kartu kuning dan merah bagi tim tamu diperoleh jumlah 407/14 (1,85/0,06 per pertandingan) dan 435/33 (1,97/0,15 per pertandingan), dan jumlah tendangan *penalty* 49 (22,27 %) untuk tuan rumah dan 22 (1%) untuk tim tamu. Kesimpulan dari penelitian ini jumlah keuntungan untuk tuan rumah lebih besar dibandingkan dengan tim tamu.

**Kata Kunci :** *Statistik Pertandingan, ISL, Sepakbola.*

### PENDAHULUAN

Sepakbola merupakan salah satu olahraga terkemuka di dunia, (Haan, Koning, and Witteloostuijn, 2007) mengatakan *a world without soccer is unimaginable*. Dunia tanpa sepakbola tidak dapat dibayangkan bagaimana bentuknya. Fenomena sepakbola melebihi apapun di dunia, FIFA memiliki anggota 207 di seluruh dunia sedangkan PBB hanya 192 negara.

Di sebagian besar negara asosiasi sepakbola adalah salah satu asosiasi olahraga terbesar, bahkan penyiaran televisi untuk sepakbola memiliki *rating* tertinggi daripada cabang olahraga lainnya, tidak terkecuali di Indonesia. Bahkan dengan adanya kompetisi resmi yang ada di Indonesia membuat animo masyarakat untuk menonton pertandingan sepakbola baik langsung di lapangan ataupun di layar televisi sangat tinggi. Disamping itu dengan banyak lahirnya basis-basis suporter klub yang lahir untuk mendukung tim

kesayangannya saat berlaga di suatu kompetisi menjadi daya tarik tersendiri bagi keberlangsungan sepakbola di Indonesia ini.

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

Saat ini, sepak bola adalah industri global meskipun akarnya sebagai olahraga rekreasi. Nilai industri dalam olahraga sepakbola sangat tinggi, bahkan dengan pola industri itu sendiri menjadikan olahraga sepakbola adalah olahraga industri yang memperlihatkan untung dan rugi sehingga merubah semua aspek didalamnya seperti pelaku sepakbola, konsep kompetisi, dan roda organisasi. Peningkatan nilai ekonomi sepakbola telah berubah baik permainan itu sendiri, dan organisasi permainan, dan liga (Haan, Koning, and Witteloostuijn 2007).

Peningkatan nilai ekonomi dalam sepakbola dapat dilihat dari nilai kontrak pemain, atau tranfer pemain sehingga otoritas federasi setempat harus mengatur dalam nilai kontrak ini. Dalam suatu kompetisi diperlukan suatu semangat kompetitif didalamnya sehingga adanya suatu persaingan tersebut dapat meningkatkan nilai jual dari kompetisi itu sendiri untuk dapat bertahan hidup. Tanpa adanya semangat kompetitif suatu kompetisi atau liga akan membosankan dan ditinggal oleh penonton (*fans*) dan sponsor. Seperti contoh di dalam Liga satu klub terlalu dominan dengan *point* kemenangan yang terlalu jauh dengan klub lainnya, sehingga juara sudah dapat ditentukan di awal liga. Hal ini akan berpengaruh terhadap nilai dari kompetisi itu sendiri, sehingga

dibutuhkan persaingan yang kompetitif minimal 2 klub untuk bersaing dalam satu liga.

Kompetisi di Indonesia selalu menghadirkan suatu persaingan yang kompetitif didalamnya sehingga suatu juara dapat ditentukan di pertandingan-pertandingan terakhir, persaingan antar klub-klub besar di Indonesia seperti Persipura, Persija, Persib, Arema, dan klub besar lainnya merupakan suatu pertandingan yang dinantikan oleh banyak pihak sehingga menimbulkan persaingan yang kompetitif dalam suatu kompetisi. Ini merupakan suatu nilai jual yang tinggi yang akan menguntungkan klub dan organisasi liganya itu sendiri. Kompetisi sepakbola di Indonesia di era *modren* dan profesional ini sudah memasuki tahun 3 yang mana suatu tim atau klub yang berlaga di Liga Indonesia diharuskan tidak mencampuri uang negara didalamnya dalam arti profesional yang mengambil keuntungan dan keuangan klub secara mandiri atau berbentuk perusahaan. Hal ini merupakan hal positif yang harus didukung oleh masyarakat bola di Indonesia walaupun secara keseluruhan masih banyak kekurangan-kekurangan.

Dimusim kompetisi 2014/2015 adalah musim islahnya kompetisi karena pada tahun 2012 lalu terjadi dualisme kompetisi yang munculnya kompetisi tandingan yaitu IPL (*Indonesia Premier League*), sehingga tahun kompetisi 2014/2015 adalah awal mula kembalinya kompetisi menjadi satu atap yaitu ISL walaupun dengan konsekwensi kompetisi yang dilakukan tidak dalam satu grup melainkan menjadi dua wilayah yaitu timur dan barat, dengan masing-masing wilayah terdiri dari 12 klub atau total yang mengikuti kompetisi adalah 24 klub. Kompetisi resmi di Indonesia yang terlepas dari masa galatama dahulu diawali dari tahun 1994 yang merupakan cikal bakal kompetisi profesional di Indonesia.

Di masa ini klub-klub tidak dihuni oleh klub-klub perserikatan melainkan adanya klub diluar perserikatan yang menghiasi kompetisi di tanah air seperti pelita jaya, barito putra, petrokimia gersik, dan lain-lain. Hal ini menjadikan suatu kompetisi jauh lebih menarik dibandingkan di masa galatama atau perserikatan yang hanya memperlihatkan faktor kedaerahan semata. Nilai

kompetisi di Indonesia khususnya ISL sangat menjual, bahkan Indonesia pernah masuk dalam urutan 8 besar kompetisi di Asia, hal ini dapat dilihat dari beberapa faktor pendukung salah satunya adalah animo masyarakat pendukung atau penonton yang hadir ke lapangan.

AFC sebagai otoritas sepakbola di Asia selalu membuat suatu penilaian kepada masing-masing klub untuk mendapatkan kualifikasi klub dengan dikeluarkan suatu penilaian klub. (AFC, 2010) ada 11 kriteria penilaian klub yang harus dimiliki oleh klub yaitu 1) *Organization*, 2) *Technical Standard*, 3) *Attendance*, 4) *Governance*, 5) *Marketing (promotion)*, 6) *Business Scale*, 7) *Game Operation*, 8) *Media*, 9) *Stadia*, 10) *Clubs*, and 11) *Infrastruktur*. Dari ke sebelas item penilaian tersebut harus dimiliki oleh suatu klub apabila klub tersebut ingin bersaing di level internasional dengan dikeluarkannya kategori untuk masing-masing penilaian yang diberikan. (AFC Club Licensing Regulations, 2010) yaitu *criteria A*, *criteria B*, and *criteria C*. Suatu klub dapat bermain di level asia apabila masuk dalam kriteria A dalam *club licensing*. Bukti dari pentingnya *club licencing* untuk klub dan kompetisi merupakan suatu keharusan yang harus dipatuhi oleh federasi dan kompetisi di setiap negara yang menjadi anggota dari FIFA. Oleh sebab itu FIFA memberikan suatu keharusan bagi anggotanya untuk melaksanakan *club licencing*, minimal dalam aspek nilai-nilai olahraga, transparansi keuangan, kepemilikan, kontrol klub, kredibilitas, dan integritas dari kompetisi klub.

Dari beberapa faktor dalam *club licencing* tersebut salah satu faktor penting adalah bagaimana federasi menjalankan roda kompetisi dan bagaimana klub dalam bermain selama kompetisi. Apakah klub bersungguh-sungguh dalam bermain selama kompetisi atau menjual suatu pertandingan. Untuk dapat melihat akan hal tersebut dibutuhkannya suatu statistik permainan sepakbola yang dapat melihat dari bagaimana pertandingan itu berlangsung. Bagaimana persaingan secara kompetitif dalam suatu kompetisi dapat dilihat dari bagaimana klub dalam bermain dilapangan. Oleh sebab itulah peneliti memiliki suatu keinginan untuk melihat sejauh mana kompetisi yang ada di

Indonesia ini, khususnya dilihat dari statistik pertandingan pada musim kompetisi 2014/2015.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif (Sujana dan Ibrahim, 1989, hlm. 65) yang mana peneliti hanya melihat dari hasil pertandingan yang sudah terjadi dilihat dari data yang ada di PT LIGA INDONESIA sebagai pelaksana liga yang menaungi semua kegiatan ISL tahun 2014/2015. Populasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah semua pertandingan yang dipertandingkan di ISL 2014/2015 yang berjumlah 120 pertandingan, yang dibagi ke dalam dua wilayah yaitu wilayah barat dan wilayah timur. Wilayah barat mempertandingan 110 pertandingan dan wilayah timur mempertandingan 110 pertandingan. Jumlah klub yang bertanding untung masing-masing wilayah adalah 12 untuk barat dan 12 untuk timur atau total 24 klub yang ikut dalam kompetisi ISL 2014/2015. Sistem kompetisi ISL 2014/2015 ini menggunakan sistem dua wilayah dan adanya babak 8 besar, dengan masing-masing dari setiap wilayah yang masuk 4 besar akan masuk dalam babak 8 besar dengan sistem *home away*, kecuali babak final yang hanya satu pertandingan.

Sedangkan sampel yang digunakan adalah menggunakan *total sampling* (Sugiono, 2007) yang meliputi pertandingan pada babak pertama dan kedua saja tidak melibatkan pada pertandingan 8 besar, yang berjumlah 220 pertandingan yang meliputi wilayah barat dan timur, dengan sistem pertandingan *home and away*. Data yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini hanya melihat dari statistik pertandingan (Vrooman,1996) membedakan antara tiga dimensi yaitu : 1) Hasil Liga tahun sebelumnya, 2) Kualitas tim, dan 3) Kinerja tim. Dari ke tiga faktor ini peneliti akan mengambil data berdasarkan hasil pertandingan yang meliputi : 1) Hasil pertandingan *home* dan *away*, 2) Jumlah gol, 3) Jumlah kartu kuning dan kartu merah, dan 4) Jumlah *penalty*. Untuk pengolahan dan analisis data, penulis hanya menggunakan rumus

persentase (Warsito, 1992 hlm. 59) :  $P = f/N \times 100\%$  P : Persentase f : Frekuensi data N : Jumlah sampel yang diolah.

## HASIL

Setelah data dari sampel diketahui, selanjutnya penulis menganalisis data yang diperoleh. Adapun hasil pengujian dan analisis statistika, data dihitung sampai mendapatkan nilai rata-rata, *standar deviasi* serta variansi dari data hasil pertandingan ISL musim 2014/2015 sebagai berikut:

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

Nama	Jumlah	Nilai Rata-rata	Simpangan baku	Variansi
<b>Hasil Pertandingan</b>				
<i>Menang</i>	114	0,518	0,500	0,250
Tuan Rumah seri	53	0,241	0,428	0,183
Tuan Rumah Kalah	53	0,241	0,428	0,183
<i>Jumlah Gol</i>				
Tuan Rumah	371	1,686	1,336	1,787
Tim Tamu	226	1,027	1,150	1,323
<i>Kartu Kuning</i>				
Tuan Rumah	407	1,85	1,306	1,707
Tim Tamu	435	1,977	1,210	1,465
<i>Kartu Merah</i>				
Tuan Rumah	14	0,063	0,244	0,059
Tim Tamu	33	0,15	0,370	0,137
<i>Penalti</i>				
Tuan Rumah	49	0,222	0,438	0,192
Tim Tamu	22	0,1	0,329	0,108

Dari tabel 1.1. dapat dijelaskan bahwa hasil dari pengolahan data pertandingan ISL 2014/2015 yang dilihat dari 4 aspek yaitu hasil pertandingan (menang, seri, kalah), jumlah gol, kartu kuning, kartu merah, dan penalti, diperoleh skor rata-rata (0,518 : 0,241 : 0,241), (1,686 : 1,027), (1,85 : 1,977), (0,063 : 0,15), (0,222 : 0,1). Nilai simpangan baku (0,500 : 0,428 : 0,428), (1,336 : 1,150), (1,306 : 1,210), (0,244 : 0,370), (0,438 : 0,329) dan nilai Variansi (0,250 : 0,183 : 0,183), (1,787 : 1,323), (1,707 : 1,465), (0,059 :

0,137), (0,192 : 0,108). Setelah diketahui nilai dari rata-rata, simpangan baku, dan variansi, maka selanjutnya penulis melanjutkan pengolahan dan analisis data dengan menggunakan rumus persentase. Adapun nilai persentase yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 1.2. Hasil Penghitungan Persentase Menang, Seri, dan Kalah Tim Tuan Rumah dan Tim Tamu di Kompetisi ISL 2014/2015

Nama	N	F	Persentase
Hasil pertandingan			
Menang	220	114	51,818
Seri	220	53	24,090
Kalah	220	53	24,090

Dari hasil perhitungan persentase hasil pertandingan kompetisi ISL 2014/2015 dapat diketahui bahwa tuan rumah mendapatkan persentase kemenangan 51,818 persen, sedangkan hasil seri diperoleh 24,090 persen, dan tuan rumah kalah diperoleh hasil 24,090 persen. Diartikan bahwa tuan rumah masih mendominasi untuk kemenangan diperoleh ketika bermain sebagai tuan rumah.

Tabel 1.3. Hasil Penghitungan Persentase Gol Tim Tuan Rumah dan Tim Tamu di Kompetisi ISL 2014/2015

Nama	N	F	Persentase
Gol			
Tuan Rumah	220	371	1,68
Tim Tamu	220	226	1,02

Dari hasil perhitungan persentase hasil pertandingan kompetisi ISL 2014/2015 pada Tabel 1.3. Dapat disimpulkan bahwa, jumlah gol tuan rumah yang diciptakan oleh tim tuan rumah adalah 371 dari seluruh pertandingan, dengan persentase 1,68 persen atau hampir 2 gol dalam setiap pertandingannya, sedangkan tim tamu menciptakan gol adalah dengan total 226 gol dengan persentase 1,02 atau satu gol dalam setiap pertandingannya.

Tabel 1.4. Hasil Penghitungan Persentase Kartu Kuning dan Kartu Merah di Kompetisi ISL 2014/2015

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

Dari hasil perhitungan persentase jumlah kartu kuning dan kartu merah bagi tim tuan rumah dan tamu di kompetisi ISL 2014/2015 yang tertuang dalam Tabel 1.4. Dapat disimpulkan bahwa, jumlah kartu kuning bagi tim tuan rumah lebih sedikit dibandingkan dengan tim tamu yaitu dengan persentase 1,85 dengan 1,97. Sedangkan untuk jumlah kartu merah untuk tim tuan rumah memiliki jumlah yang relatif sedikit dibandingkan dengan tim tamu yaitu dengan persentase 0,06 dengan 0,15 untuk setiap pertandingannya.

Tabel 1.5. Hasil Penghitungan Persentase *Penalty* di Kompetisi ISL 2014/2015

Nama	N	F	Persentase
<i>Penalty</i>			
Tuan Rumah	220	49	22,27
Tim Tamu	220	22	1

Dari hasil perhitungan persentase jumlah *penalty* yang diberikan wasit bagi tim tuan rumah dan tamu di kompetisi ISL 2014/2015 yang tertuang dalam Tabel 1.5. Dapat disimpulkan bahwa, jumlah *penalty* yang diberikan untuk tim tuan rumah adalah berjumlah 49 *penalty* atau 22,27 persen, sedangkan untuk tim tamu berjumlah 22 kali atau 1 persen.

## PEMBAHASAN

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

Suatu pertandingan akan menarik apabila adanya suatu aturan yang jelas mengenai kompetisi dan hal ini sudah di atur oleh PT. LIGA INDONESIA sebagai pengatur jalannya kompetisi dengan mengeluarkan Manual Liga, tahun 2014 yang menjadi acuan resmi bagi semua peserta kompetisi untuk melaksanakan semua putusan dan aturan yang sudah ditetapkan. Salah satu aturan yang menjadi dasar untuk pertandingan lebih menarik adalah juara dan degradasi. Dengan aturan ini peserta kompetisi akan bersaing dengan serius untuk mempersiapkan timnya dengan baik apakah itu untuk menjadi juara ataupun tidak terdegradasi ke kasta kedua atau divisi utama di kompetisi selanjutnya.

Untuk kompetisi ISL 2014/2015 yang akan terdegradasi adalah 2 dari wilayah barat dan 2 dari wilayah timur Manual Liga ISL 2014. Dengan adanya aturan tersebut, menjadikan tim akan berkompetisi dan menyiapkan tim dengan baik, dimulai dari pemilihan pelatih, dan pemain serta didukung pula dengan kekuatan manajemen yang akan mendanai selama kompetisi berlangsung. Suatu kompetisi membutuhkan dana yang sangat luar biasa mahalanya, bahkan bisa mencapai miliaran rupiah untuk mengarungi satu musim kompetisi.

Dalam suatu pertandingan hasil pertandingan akan ditentukan dengan tiga pilihan menang, seri, dan kalah. Menang 3 poin, seri 1 poin, dan kalah 0

poin. Setiap tim akan selalu mengejar kemenangan apalagi bertindak sebagai tuan rumah, dan selalu memiliki suatu nilai lebih apabila bertanding di kandangnya sendiri. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dihasilkan 114 pertandingan dimenangkan oleh tuan rumah. Didalam suatu kompetisi setiap tim yang ikut kompetisi dibagi menjadi 3 bagian tim papan atas, tengah dan tim papan bawah. Ke tiga bagian ini dilihat dari kualitas tim (pemain dan pelatih) dukungan suporter, dan dukungan finansial. Dari hasil penelitian ini setiap tim yang menjadi tuan rumah tidak pernah selalu menang atau ada kalahnya, seperti tim papan atas seperti Persib mengalami kekalahan dalam beberapa pertandingan, begitu juga dengan Persipura yang mendapatkan hasil seri dalam pertandingan kandang. Sedangkan untuk tim papan bawah adalah tim yang sering kalah dikandang dan bahkan tim tersebut adalah tim yang terdegradasi ke divisi utama tahun berikutnya.

Kemenangan suatu tim dapat ditentukan dengan kualitas pemain, pemain yang memiliki kualitas yang baik seperti memiliki pengalaman dengan sering ikut kompetisi, memiliki kualitas karena sering masuk Tim nasional, (Koning, 2000) menyimpulkan bahwa tidak ada yang sistematis dalam keuntungan sebagai tuan rumah perbedaan kualitas tim untuk juara dapat diidentifikasi di Liga Belanda. Dukungan suporter yang selalu memadati stadion memiliki pengaruh yang nyata ketika timnya bermain dikandang, bahkan bermain diluar kandangnya pun adakalanya banyak suporter yang datang untuk menyaksikan di daerah lain di luar kandangnya sendiri.

Klub besar dengan basis suporter yang besar sering memenuhi stadion dimanapun timnya bermain. Sedangkan efek penonton memiliki pengaruh signifikan pada hasil akhir pertandingan olahraga, termasuk sepak bola (Agnew & Carron, 1994). Disamping itu kekuatan finansial akan berpengaruh juga terhadap hasil suatu pertandingan, apabila suatu tim tidak pernah terlambat dalam urusan gaji dan hak lainnya dari pemain, maka semangat pemain untuk bermain sangat baik, sedangkan bagi tim dengan finansial yang kekurangan maka akan berpengaruh terhadap hasil permainan karena pemain seolah

terpaksa untuk bermain, bahkan untuk tim papan bawah ada suatu tim yang bertanding dengan hanya memiliki 13 pemain saja, sedangkan umumnya adalah 18 orang pemain 11 pemain inti dan 7 pemain cadangan.

Banyaknya gol dalam suatu pertandingan adalah suatu hal menghibur bagi penonton dalam sepakbola, ketika suatu pertandingan memiliki gol yang sedikit atau tidak ada gol sama sekali, penonton sedikitnya kurang terhibur dengan permainan seperti itu. Dari hasil pengolahan data yang di hasilkan oleh peneliti, jumlah gol dikandang lebih banyak dibandingkan gol diluar kandang dengan 371 untuk semua gol dikandang dengan 226. Hasil ini dapat diartikan ketika suatu tim bertanding di kandangnya atau bertindak sebagai tuan rumah, maka keinginan untuk menang sangat tinggi, sehingga keinginan untuk menciptakan gol sangat besar bahkan kalau dipersentasikan berjumlah 1,68 per pertandingan gol dapat dihasilkan dari bertindak sebagai tuan rumah, begitu juga sebaliknya suatu tim akan bermain bertahan apabila bertindak sebagai tim tamu, sehingga jumlah gol hanya 1,02 per pertandingan, dalam artian keinginan untuk menang sangat kecil. Hal ini bisa dikarenakan startegi pelatih ketika bermain dikandang dan bermain tandang.

Suatu hukuman akan diberikan oleh wasit kepada pemain yang melanggar akan peraturan permainan, di Indonesia pemahanan pemain, penonton, pelatih akan peraturan permainan sangat kurang, sehingga banyaknya jumlah pelanggaran yang dilakukan khususnya yang harus di beri kartu kuning dan kartu merah. Dengan jumlah 407 kartu kuning untuk tim tuan rumah dan 435 untuk tim tamu, dengan artian jumlah kartu kuning bagi tim tamu jauh lebih besar dibandingkan dengan tim tuan rumah. Sedangkan jumlah pemain yang mendapatkan kartu merah jumlah pemain tim tamu lebih banyak mendapatkan kartu merah dibandingkan tim tuan rumah yaitu dengan jumlah 33 kartu merah untuk tim tamu dan 13 untuk tim tuan rumah. Hal ini bisa dikarenakan keberadaan keuntungan sebagai tuan rumah telah didokumentasikan dengan baik untuk berbagai olahraga, termasuk sepak bola

profesional (Clarke & Norman, 1995), meskipun penyebabnya masih diperdebatkan.

Secara umum, keuntungan sebagai tuan rumah dapat dijelaskan oleh beberapa faktor seperti pemberian keuntungan, faktor wisata, keakraban dengan tuan rumah, dan efek penonton (Courneya & Carron, 1992). Dalam sepak bola profesional, aturan keuntungan dan keakraban telah terbukti menjadi faktor signifikan (Nevill & Holder, 1999). Tendangan *penalty* adalah suatu hal tabu dalam permainan sepakbola, bahkan diartikan suatu hadiah yang diberikan oleh wasit kepada tim.

Tendangan *penalty* merupakan suatu tendangan hukuman dari pelanggaran langsung yang dilakukan oleh tim bertahan di daerah penjaga gawang. Tendangan hukuman ini di liga Indonesia adalah suatu hal yang selalu dianggap menguntungkan tuan rumah dengan jumlah *penalty* 49 kali yang diberikan kepada tim tuan rumah dibandingkan 22 kali diberikan kepada tim tamu adalah bukti nyata bahwa jumlah *penalty* untuk tuan rumah lebih banyak dibandingkan dengan tim tamu.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitiann yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa jumlah kemenangan yang dihasilkan oleh tim yang bertindak sebagai tuan rumah lebih banyak dibandingkan dengan tim tamu dan hasil seri, jumlah gol yang dihasilkan oleh tim tuan rumah lebih besar dibandingkan dengan tim tamu, jumlah kartu kuning dan merah dalam suatu pertandingan lebih menguntungkan tim tuan rumah dengan jumlah yang lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah pemain yang dikeluarkan oleh wasit untuk tim tamu, dan jumlah tendangan *penalty* bagi tim tuan rumah lebih banyak dibandingkan dengan tim tamu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jumlah keuntungan untuk tuan rumah lebih besar dibandingkan dengan tim tamu. Dari semua hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, beberapa faktor utama yang harus dilihat dan dievaluasi oleh operator liga adalah faktor tuan

rumah memiliki faktor yang dominan dalam perihal diberikannya keuntungan-keuntungan seperti dalam pemberian pelanggaran. Tetapi penelitian ini hanya sebatas data yang sudah ada saja, diharapkan akan adanya penelitian lebih lanjut yang lebih spesifik ke setiap pertandingan-pertandingan, sehingga adanya suatu anggapan sebagai tuan rumah diberikan keuntungan akan terlihat dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agnew, G. A., & Carron, A. V. (1994). *Crowd Effects and the Home Advantage*. *International Journal of Sport Psychology*, 25, 53 – 62.
- Asian Football Confederation (2010). *AFC Club Licensing Regulations*.
- Clarke, S. R., & Norman, J. M. (1995). *Home Ground Advantage of Individual Clubs in English Soccer*. *The Statistician*, 44, 509 –521.
- Courneya, K. S., & Carron, A. V. (1992). *the Home Advantage in Sport Competitions: A Literature Review*. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 14, 13 – 27.
- Haan, M.A., R.H. Koning, and A. van Witteloostuijn (2007). *the Effects of Institutional Change in European Soccer*. Mimeo, University of Groningen, The Netherlands.
- Koning, R.H. (2000). *Balance in Competition in Dutch Soccer*. *The Statistician* 49(3), 419–431.
- Nevill, A. M., & Holder, R. (1999). *Home Advantage in Sport: an Overview of Studies on The Advantage of Playing at Home*. *Sports Medicine*, 28, 221 – 236.
- Sujana dan Ibrahim (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung, Sinar Baru
- Sugiono.(2007). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. ALFABETA.
- Szymanski, S. and A. Zimbalist (2003). *National Pastime*. Washington DC: Brookings Institution Press.

Vrooman, J. (1996). *the Baseball's Player Market Reconsidered*. Southern Economic Journal 63(2), 339–360.

=====

Untuk korespondensi artikel ini dapat dialamatkan ke Sekretariat Jurnal Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, di Departemen atau Program Studi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, FPOK UPI. Jl. Setiabudi No. 229 Bandung, 40154 Telp/Fax. (022) 2004750, atau menghubungi penulis Mochamad Yamin Saputra (081322093015).