

**EVALUASI KINERJA REKSADANA SAHAM, PENDAPATAN
TETAP, DAN PASAR UANG PADA KONDISI PASAR
BEARISH DAN *BULLISH* PERIODE 2008 - 2009**

Nama : Hanny Hermawan

NIM : 10130110027

Fakultas : Ekonomi

Program studi : Manajemen

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E)



**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2014**

PENGESAHAN SKRIPSI
EVALUASI KINERJA REKSADANA SAHAM, PENDAPATAN
TETAP, DAN PASAR UANG PADA KONDISI PASAR *BEARISH*
DAN *BULLISH* PERIODE 2008 - 2009

Oleh

Nama : Hanny Hermawan

NIM : 10130110027

Fakultas : Ekonomi

Program studi : Manajemen

Tangerang, 19 Februari 2014

Ketua Sidang

Penguji

Ika Yanuarti, S.E., MSFIN

Pembimbing

Eko Agus Prasetyo Endarto, S.E., M.M.

Mengetahui:

Ketua Program Studi Manajemen

Mulyono, S.E., M.M.

Anna Riana Putriya, S.E., M.Si.

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis orang lain ataupun lembaga lain. Semua karya ilmiah orang lain yang dirujuk di dalam skripsi ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta tercantum di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan / penyimpangan dalam penulisan laporan skripsi ini, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus dalam mata kuliah skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, 23 Januari 2014

Hanny Hermawan

UMMN

ABSTRAKSI

Pasar modal merupakan sebuah media yang mempertemukan pihak yang kekurangan dana dengan pihak yang kelebihan dana melalui transaksi jual beli instrumen keuangan. Perkembangan pasar modal sangat berkaitan dengan pengaruh global, krisis moneter dan krisis ekonomi. Indonesia merupakan negara *small open economy* sehingga imbas dari krisis finansial global sangat mempengaruhi kondisi perekonomian dalam negeri. Salah satu dampak dari krisis finansial global adalah perlambatan pertumbuhan ekonomi Indonesia pada tahun 2008. Pada tahun 2008, IHSG mengalami penurunan sehingga pasar sedang mengalami kondisi *bearish*. Pada tahun 2009, IHSG mengalami pergerakan naik yang menunjukkan bahwa pasar sedang dalam kondisi *bullish*. Dampak dari krisis global tersebut sangat mempengaruhi perkembangan pasar modal di Indonesia salah satunya adalah reksadana.

Pada penelitian ini, penulis mengukur tingkat *return* dan risiko Reksadana Saham, Pendapatan Tetap, dan Pasar Uang dibandingkan dengan *benchmark*-nya yaitu IHSG, iBoxx ABF Indonesia, dan Deposito saat kondisi pasar sedang *bearish* dan *bullish*. Selain itu, penulis ingin mengukur kinerja Reksadana Saham, Pendapatan Tetap, dan Pasar Uang menggunakan metode *Sharpe*, *Treynor*, dan *Jensen*. Setelah itu, penulis juga mengukur kinerja manajer investasi dalam hal kemampuan *stock selectivity* dan *market timing* dengan metode *Treynor - Mazuy* saat kondisi pasar sedang *bearish* dan *bullish*. Hasilnya diperoleh bahwa Reksadana Saham dan Pasar

Uang memiliki tingkat *return* dan risiko yang lebih tinggi dari pasar saat pasar *bullish*. Pada periode yang sama, kinerja ketiga reksadana kurang baik karena menunjukkan angka yang negative. Selain itu, manajer investasi dari Reksadana Saham dan Pasar Uang memiliki kemampuan *stock selectivity* dan *market timing* pada kondisi pasar *bearish*.

Kata kunci : reksadana saham, pendapatan tetap, pasar uang, *return*, risiko, *Sharpe*, *Treynor*, *Jensen*, *stock selectivity*, *market timing*

UMMN

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia yang telah diberikan oleh Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan karya tulis yang berbentuk skripsi dengan judul “EVALUASI KINERJA REKSADANA SAHAM, PENDAPATAN TETAP, DAN PASAR UANG PADA KONDISI PASAR *BEARISH* DAN *BULLISH*” ini dengan baik. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Program Studi Manajemen, Universitas Multimedia Nusantara.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Tanpa dukungannya, penulis tidak akan dapat menyelesaikan tugas yang ditempuh. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Orangtua dan keluarga penulis, yang telah membimbing, mendidik, dan selalu mendukung penulis baik dalam bentuk materiil maupun moril sehingga penulis dapat menjadi pribadi yang berakal budi dan berpendidikan.
2. Bapak Mulyono, S.E., M.M., selaku pembimbing skripsi yang memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi dari awal hingga akhir.
3. Ibu Anna Riana Putriya, S.E., M.Si., selaku Ketua Program Studi Manajemen Universitas Multimedia Nusantara, yang telah memberikan dukungan dan bimbingan terhadap penulis untuk menyelesaikan skripsi.

4. Para Dosen Program Studi Manajemen yang memberi penulis pengetahuan untuk menyelesaikan skripsi.
5. Teman-teman Program Studi Manajemen Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2009 yang menjadi sahabat dalam menuntut ilmu semasa perkuliahan penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan secara moril dan materiil dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan karena terbatasnya pengetahuan yang penulis miliki. Atas kekurangan dalam skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kemajuan penulis dalam kegiatan selanjutnya. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Tangerang, 23 Januari 2014

UMMN

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Batasan Masalah	14
D. Perumusan Masalah	15
E. Tujuan Penelitian	16
F. Manfaat Penelitian	16
G. Sistematika Penelitian	17
BAB II TELAAH LITERATUR	19
A. Investasi	19
B. Pasar Modal	21
C. Pasar Efisien	24
D. Portofolio	25

E. IHSG	26
F. Risiko	27
G. Reksadana	32
H. Kerangka Berpikir.....	45
I. Hasil Penelitian Terdahulu.....	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Variabel dan Definisi Variabel	49
C. Sumber Data dan Skala Pengukuran.....	56
D. Populasi dan Sampel	57
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	61
F. Metode Pengolahan Data	61
BAB IV TAMPILAN DATA DAN INFORMASI, PENGOLAHAN DATA, DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	65
A. Tampilan Data dan Informasi	69
B. Pengolahan Data	90
C. Pembahasan Hasil Penelitian	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	121
A. KESIMPULAN.....	121
B. SARAN	122
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Table 1 Daftar Sampel Penelitian Reksadana Saham	59
Table 2 Daftar Sampel Penelitian Reksadana Pendapatan Tetap	60
Table 3 Daftar Sampel Penelitian Reksadana Pasar Uang.....	60
Table 4 Tingkat <i>Return</i> IHSG per Bulan Periode 2008-2009.....	68
Table 5 Rata – rata Tingkat <i>Return</i> IHSG per Bulan periode 2008-2009.....	68
Table 6 Tingkat <i>Return</i> iBoxx ABF Indonesia per Bulan Periode 2008-2009	70
Table 7 Rata – rata Tingkat <i>Return</i> iBoxx ABF Indonesia per Bulan periode 2008- 2009	71
Table 8 Tingkat <i>Return</i> Deposito per Bulan Periode 2008-2009.....	72
Table 9 Rata – rata Tingkat <i>Return</i> Deposito per Bulan periode 2008-2009	73
Table 10 Rata – rata Tingkat <i>Return</i> Reksadana Saham Periode 2008-2009	75
Table 11 Rata – rata Tingkat <i>Return</i> Reksadana Pendapatan Tetap Periode 2008-2009	77
Table 12 Rata – rata Tingkat <i>Return</i> Reksadana Pasar Uang Periode 2008-2009....	78
Table 13 Standar Deviasi IHSG Periode 2008-2009	80
Table 14 Standar Deviasi iBoxx ABF Indonesia Periode 2008-2009	80
Table 15 Standar Deviasi Deposito Periode 2008-2009	81
Table 16 Standar Deviasi Reksadana Saham Periode 2008-2009	82
Table 17 Beta Reksadana Saham Periode 2008-2009	84
Table 18 Standar Deviasi Reksadana Pendapatan Tetap Periode 2008-2009.....	86

Table 19 Beta Reksadana Pendapatan Tetap Periode 2008-2009.....	87
Table 20 Standar Deviasi Reksadana Pasar Uang Periode 2008-2009.....	88
Table 21 Beta Reksadana Pasar Uang Periode 2008-2009.....	89
Table 22 Rata – rata Geometrik dan Standar Deviasi Tingkat <i>Return</i> IHSB dan Reksadana Saham Periode 2008-2009.....	92
Table 23 Rata – rata Geometrik dan Standar Deviasi Tingkat <i>Return</i> iBoxx ABF Indonesia dan Reksadana Pendapatan Tetap Periode 2008-2009.....	93
Table 24 Median dan Deviasi Kuartil Tingkat <i>Return</i> Reksadana Pendapatan Tetap Periode 2008-2009.....	93
Table 25 Rata – rata Geometrik dan Standar Deviasi Tingkat <i>Return</i> Deposito dan Reksadana Pasar Uang Periode 2008-2009.....	94
Table 26 Median dan Deviasi Kuartil Tingkat <i>Return</i> Reksadana Pasar Uang Periode 2008-2009.....	94
Table 27 Beta Reksadana Saham Periode 2008-2009.....	95
Table 28 Beta Reksadana Pendapatan Tetap Periode 2008-2009.....	96
Table 29 Beta Reksadana Pasar Uang Periode 2008-2009.....	96
Table 30 Tingkat <i>Return</i> IHSB dan Reksadana Saham Periode 2008-2009.....	98
Table 31 Tingkat <i>Return</i> iBoxx ABF Indonesia dan Reksadana Pendapatan Tetap Periode 2008-2009.....	100
Table 32 Tingkat <i>Return</i> Deposito dan Reksadana Pasar Uang Periode 2008-2009	101
Table 33 Standar Deviasi IHSB dan Reksadana Saham Periode 2008-2009.....	103
Table 34 Standar Deviasi iBoxx ABF Indonesia dan Reksadana Pendapatan Tetap Periode 2008-2009.....	105

Table 35 Standar Deviasi Deposito dan Reksadana Pasar Uang Periode 2008-2009	106
Table 36 Kinerja Reksadana Saham Periode 2008-2009 dengan Metode Sharpe....	108
Table 37 Kinerja Reksadana Pendapatan Tetap Periode 2008-2009 dengan Metode Sharpe.....	109
Table 38 Kinerja Reksadana Pasar Uang Periode 2008-2009 dengan Metode Sharpe.....	109
Table 39 Kinerja Reksadana Saham Periode 2008-2009 dengan Metode Treynor ..	113
Table 40 Kinerja Reksadana Pendapatan Tetap Periode 2008-2009 dengan Metode Treynor	114
Table 41 Kinerja Reksadana Pasar Uang Periode 2008-2009 dengan Metode Treynor	114
Table 42 Kinerja Reksadana Saham Periode 2008-2009 dengan Metode Jensen	118
Table 43 Kinerja Reksadana Pendapatan Tetap Periode 2008-2009 dengan Metode Jensen	119
Table 44 Kinerja Reksadana Pasar Uang Periode 2008-2009 dengan Metode Jensen	119

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Grafik Pergerakan IHSG hingga Desember 2008	2
Gambar 2 Grafik Pergerakan IHSG hingga Desember 2009	3
Gambar 3 Grafik Kurs Rupiah Terhadap USD Tahun 2008.....	6
Gambar 4 Grafik Pergerakan Inflasi Indonesia Tahun 2008	7
Gambar 5 Perbandingan Jenis – jenis Reksadana	11
Gambar 6 Tingkat <i>Risk and Return</i> Beberapa Jenis Reksadana	39
Gambar 7 Kerangka Berpikir	45

UMMN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

Buku adalah bentuk dokumentasi paling tua di dunia. Buku merupakan sebuah wadah yang dapat dibawa serta terdiri dari beberapa halaman yang dicetak dan dijilid menjadi satu, yang bertujuan untuk menyimpan, memberitahu, menjelaskan secara terperinci, dan menyebarkan pengetahuan kepada orang yang membaca melintasi ruang dan waktu (Haslam; 2006, 9).

Menurut Rustan (2008), buku merupakan sebuah media untuk menyampaikan informasi baik berupa cerita, pengetahuan, maupun laporan. Buku dapat menyimpan banyak informasi sesuai dengan jumlah halamannya. Ukuran buku sangat bervariasi, akan tetapi pada umumnya buku berukuran sekitar A6, A5, A4, A3, B6, dan B5. Sebagian besar elemen yang digunakan di dalam buku merupakan elemen *layout*, dan karena elemen terbanyak yang digunakan merupakan *bodytext*, maka harus teliti dalam memilih dan menatanya (hlm.122).

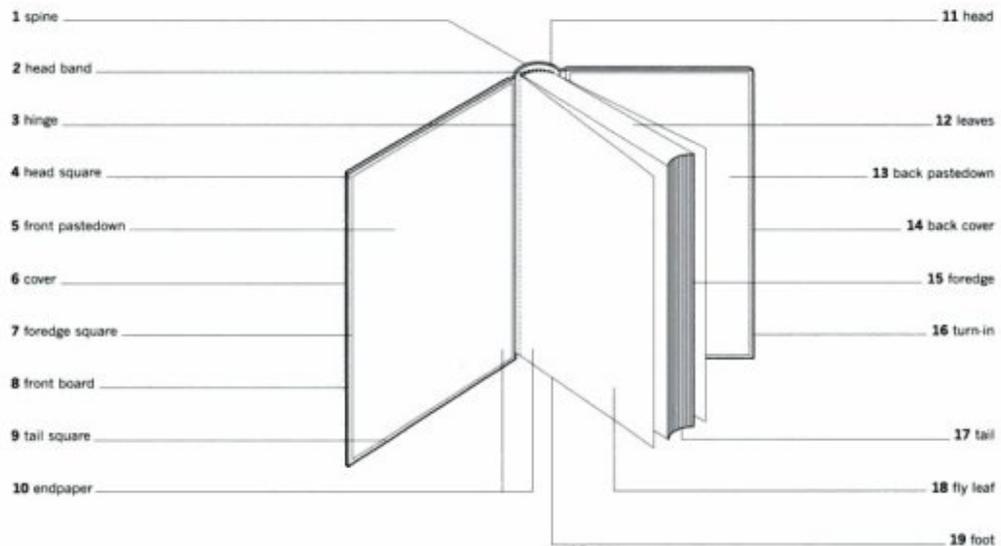
Masih seperti yang ditulis oleh Rustan (2008, 122), terdapat beberapa hal yang diperhatikan dalam membuat sebuah buku, yaitu desain *cover*, desain navigasi, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, dan pembedaan yang jelas antar bagian atau bab. Sistem navigasi, seperti daftar isi, nomor halaman, *running text*, merupakan bagian yang sangat penting karena memberikan informasi kepada pembaca dimana dia berada maupun untuk mencari topik tertentu di dalam buku.

2.1.1. Komponen Buku

Terdapat beberapa komponen dalam menyusun sebuah buku, komponen tersebut merupakan *spine* (punggung buku), *head band* (bagian *binding*), *hinge*, *head square*, *front pastedown*, *cover*, *foredge square*, *front board*, *tail square*, *endpaper*, *head*, *leaves*, *hack pastedown*, *back cover*, *foredge*, *turn-in*, *tail*, *fly leaf*, dan *foot*.

1. Spine, disebut juga sebagai punggung buku, berfungsi untuk menutup bagian punggung dari sebuah buku, tempat lembaran kertas atau kumpulan signature direkatkan.
2. Head band, bagian melengkung pada punggung buku yang biasanya berfungsi untuk menghubungkan cover depan dan belakang.
3. Hinge, bagian kertas yang ditekuk dan terletak diantara pastedown dan fly leaf yang berasal dari satu lembar kertas yang sama.
4. Head square, bagian pelindung lembaran isi buku yang terbentuk dari lapisan cover buku dan lapisan karton yang ukurannya lebih besar dari lembaran isi buku.
5. Front pastedown, selapis kertas yang merekat dibagian dalam karton cover bagian depan, satu bagian dengan fly leaf dan hinge.
6. Cover, selapis karton, kertas tebal, atau perpaduan dari keduanya yang merakat dan melindungi the book block.
7. Foredge square, merupakan area pelindung yang terbentuk dari lapisan cover dan bagian belakangnya.

8. Front board, merupakan lapisan karton dari cover bagian depan.
9. Tail square, merupakan area pelindung di bagian bawah buku yang terbentuk dari lapisan cover dan lapisan karton bagian belakang yang ukurannya lebih besar dari lembaran buku atau signature.
10. Endpaper, merupakan selembar kertas tebal yang dilipat menjadi dua, satu direkatkan pada bagian dalam karton cover dan satunya lagi dibiarkan merekat dengan bagian dari pastedown menjadi fly leaf.
11. Head, merupakan bagian atas dari sebuah buku.
12. Leaves, merupakan selembar kertas atau vellum yang menghasilkan dua sisi halaman.
13. Back pastedown, merupakan lapisan kertas yang merekat dibagian dalam karton bagian belakang.
14. Back cover, merupakan lapisan karton dari cover belakang.
15. Foreedge, merupakan bagian depan atau muka dari sebuah buku.
16. Turn-in, merupakan jaket buku yang biasa terbuat dari selembar kertas yang dilipat dari bagian luar cover ke bagian dalam cover.
17. Tail, merupakan bagian bawah dari sebuah buku.
18. Fly leaf, merupakan lembar yang tercipta dari gabungan bagian lembar kertas endpaper dan pastedown.
19. Foot, merupakan bagian bawah dari halaman sebuah buku.
20. Signature, merupakan kumpulan lembar jahitan kertas yang telah dicetak, dilipat, dan disatukan untuk membentuk komponen isi dari sebuah buku.



Gambar 2.1. Komponen Buku

(Sumber: Haslam, 2006, 20)

2.1.2. Anatomi Buku

Menurut Rustan (2008, 123), pada umumnya buku dapat dibagi menjadi tiga bagian yang terbagi berdasarkan fungsinya masing-masing, yaitu:

1. Bagian depan

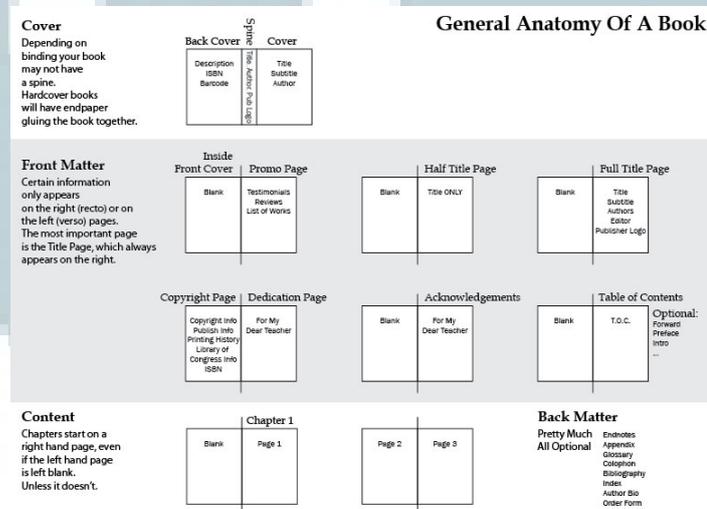
Bagian *cover* pada buku biasanya berisi judul buku, nama pengarang, nama dan logo penerbit, *testimonial*, elemen visual, serta teks lainnya yang mendukung *cover* buku. Setelah halaman *cover* terdapat halaman-halaman seperti judul dalam, informasi penerbitan dan perjanjian, *dedication* yaitu sebuah halaman yang berisikan ucapan terima kasih yang ditujukan kepada orang atau pihak yang membantu, kata pengantar, kata sambutan dari pihak lain seperti editor, dan daftar isi.

2. Bagian isi

Bagian isi pada buku terdiri dari bab-bab, sub-bab, dan tiap bab yang membicarakan topik buku.

3. Bagian belakang

Bagian belakang pada buku merupakan bagian penutupan yang berisikan halaman-halaman seperti daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, dan *cover* belakang, yang berisikan sinopsis dari buku tersebut serta informasi-informasi lain seperti *testimonial*, harga, nama dan logo penerbit, serta elemen teks dan visual yang mendukung *cover* belakang.



Gambar 2.2. Bagian-bagian buku

(Sumber: www.tinytutorial.wordpress.com)

2.2. Buah

Buah merupakan sumber makanan alami dari alam. Menurut Wikajanti (2014), buah memiliki beragam manfaat yang dapat menunjang kesehatan tubuh, misalnya seperti mencegah kanker dan mengobati jerawat secara alami. Buah mengandung banyak vitamin dan mineral, sehingga dengan mengkonsumsi buah secara teratur dapat mencukupi kebutuhan vitamin sehari-hari. Selain itu

kandungan beta karoten dan vitamin C dalam buah dapat berperan sebagai antioksidan yang melepas radikal bebas dalam tubuh kita. Radikal bebas yang terlalu banyak pada tubuh seseorang merupakan salah satu penyebab penuaan dini dan gangguan kesehatan seseorang (hlm. 4).

Selain hal-hal yang telah disebutkan, masih banyak manfaat yang terkandung dalam buah. Menurut Wikajanti (2014:7), jika mengkonsumsi buah-buahan dalam jangka panjang, mampu mencegah tubuh terkena berbagai penyakit berbahaya. Walaupun banyak kebaikan yang ditawarkan buah, kita tetap tidak boleh mengkonsumsi buah secara berlebihan, karena konsumsi buah yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit di dalam tubuh.

Seiring dengan perkembangan hidup yang semakin modern, setiap orang semakin dituntut untuk memiliki energi beraktifitas. Akan tetapi, dengan munculnya teknologi yang modern membuat berkurangnya nutrisi pada makanan yang disantap. Oleh karena itu, kita harus kembali mengkonsumsi makanan yang alami untuk melengkapi nutrisi harian kita, salah satunya dengan cara mengkonsumsi buah.

UMMN



Gambar 2.3. Gambar Buah
(Sumber: *blog.joslin.org*)

2.2.1 Karakteristik Buah-buahan Indonesia

Menurut Sunarjono (2013, 11) buah-buahan di Indonesia ada yang bersifat semusim atau musim (*annual*) dan tahunan (*perennial*), tetapi masih didominasi oleh buah tahunan. Pada umumnya, buah-buahan tahunan bergantung pada musim atau kondisi iklim dan biasanya musim panen jatuh pada musim hujan setelah kemarau panjang. Perubahan iklim ini menyebabkan terjadinya beberapa musim panen, seperti musim panen buah raya, musim panen kecil atau susulan, dan musim tanpa panen buah (*paceklik*). Akibatnya, pada musim panen buah raya pasokan buah menjadi melimpah, sehingga harganya menurun, dan sebaliknya saat musim *paceklik*, tidak ada pasokan buah di pasar sehingga harganya pun melonjak tinggi. Namun, terdapat beberapa buah yang dapat dipanen tidak bergantung dengan musim, seperti belimbing, jambu air, dan jeruk.

Indonesia merupakan negara tropis yang memiliki dua musim, yaitu hujan dan kemarau. Musim kemarau menyebabkan iklim menjadi kering, sedangkan

musim hujan menyebabkan iklim basah atau lembap. Akibat pergantian dua musim ini, terjadilah jenis buah-buahan musiman, yaitu *seasonal* (musiman) dan *non-seasonal* (tidak musiman). Durian, rambutan, dan duku adalah jenis tanaman yang dipengaruhi oleh musim, sedangkan pepaya, belimbing, dan pisang adalah jenis buah-buahan yang tidak dipengaruhi musim (Sunarjono; 2015, 12).

2.2.2. Penyebaran Buah Indonesia

Menurut Sunarjono (2015,13) pola penyebaran buah-buahan umumnya mengikuti pola persebaran iklim. Sebagian besar wilayah di Indonesia beriklim basah, sehingga berbagai jenis tumbuhan dan buah-buahan dapat tumbuh subur di daerah ini. Faktor iklim lain yang mempengaruhi persebaran buah adalah suhu udara (temperatur). Secara umum, Indonesia dapat dibagi menjadi empat wilayah penyebaran buah, yaitu:

1. Dataran rendah (0-800m dpl, 25-35°C) beriklim basah. Jenis buah-buahan yang dibudidayakan adalah durian, rambutan, manggis, duku, pisang, pepaya, nanas, cempedak, nagka, alpukat, lengkeng, jeruk siam, jeruk keprok, jambu bol, duwet, jambu biji, sirsak, srikaya, semangka, salak, sukun, belimbing, sawo, namnam, mundu, dan wuni.
2. Dataran rendah (0-800m dpl, 25-35°C) beriklim kering. Jenis buah-buahan yang dibudidayakan adalah anggur, mangga, mete, srikaya, jeruk sian, dan jeruk besar.
3. Dataran tinggi (800-3000m dpl, 12-21°C) beriklim basah. Jenis buah-buahan yang dibudidayakan adalah alpukat, leci, markisa, pisang, dan kiwi.

4. Dataran tinggi (800-3000m dpl, 12-21°C) beriklim kering. Jenis buah-buahan yang dibudidayakan adalah apel, pir, persik, jeruk keprok, dan jeruk manis.

2.3. Psikologi Orang Dewasa

Menurut Desmita (2005), masa dewasa merupakan proses kesinambungan dari masa remaja. Perubahan-perubahan yang terjadi sepanjang hidup, mempengaruhi sikap, proses, kognitif, dan perilaku individu. Pada umumnya, seseorang dapat dikatakan dewasa apabila sudah berada pada usia 20 tahun sebagai masa awal dewasa dan berlangsung sampai usia 40-45 tahun sebagai masa dewasa, dan 65 tahun ke atas sebagai masa dewasa lanjut atau masa tua (hlm. 234).

Berdasarkan perkembangan fisik, pada masa awal dewasa kemampuan fisik sudah mencapai puncaknya dan mengalami penurunan. Hal ini ditandai dengan berkurangnya kesehatan fisik. Sejak usia 25 tahun, perubahan-perubahan fisik mulai terlihat, seperti kekuatan fisik mengalami kemunduran sehingga lebih mudah terserang penyakit. Akan tetapi, orang dewasa masih dapat melakukan aktivitas normal, tetapi harus diimbangi dengan selalu menjaga kesehatan dan melakukan olahraga secara rutin agar terlihat bugar (hlm. 235).

Secara perkembangan kognitif, dewasa sering dihubungkan dengan penurunan daya ingat dan inteligensi. Padahal hal tersebut belum tentu benar. Puncak kemampuan belajar bagi kebanyakan orang berada pada usia 25 tahun, sehingga pada usia ini orang akan mencari informasi lebih banyak lagi untuk memuaskan dirinya akan pengetahuan. Orang dewasa akan lebih sering mengakses informasi-informasi yang lebih aktual dan logis, seperti membaca koran dan menonton berita. Memang setelah umur 25 tahun, kemampuan belajar

akan berkurang tetapi tidak signifikan. Kemunduran kemampuan intelektual tidak disebabkan oleh usia melainkan faktor lain seperti, ketiadaan kapasitas dasar, kurang melakukan aktivitas yang bersifat intelektual, dan budaya (hlm. 241).

2.4. Elemen Desain

2.4.1. *Layout*

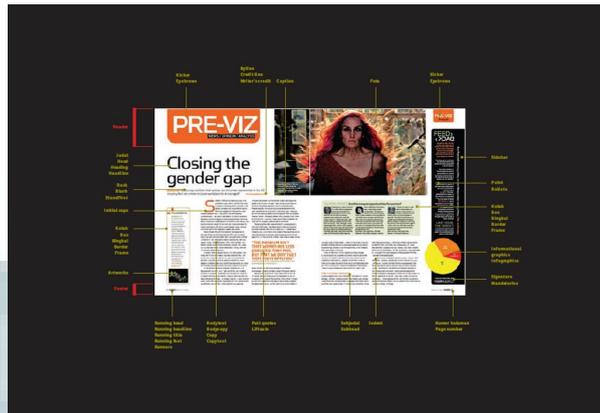
Menurut Rustan (2009), *layout* adalah tataletak elemen-elemen desain dalam suatu bidang untuk mendukung konten atau pesan yang disampaikan (hlm. 0). Tujuan dari *layout* itu sendiri adalah memudahkan pembaca untuk menerima informasi. Dengan menampilkan *layout* yang baik, pembaca dapat menerima informasi yang sulit sekalipun (Ambrose & Harris, 2005:10).

2.4.1.1. Elemen *Layout*

Elemen pada *layout* bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, membuat kenyamanan dalam membaca, dan memudahkan untuk mencari informasi yang dibutuhkan (Suryanto, 2009:27). Menurut Suryanto (2009), umumnya elemen pada *layout* dapat menjadi tiga, yaitu:

1. Elemen Teks

Yang termasuk dalam elemen teks adalah judul, *deck*, *byline*, *bodytext*, subjudul, *pull quotes*, *caption*, *callouts*, *kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header & footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate*, dan *masthead* (hlm. 27).



Gambar 2.4. Contoh Elemen Layout

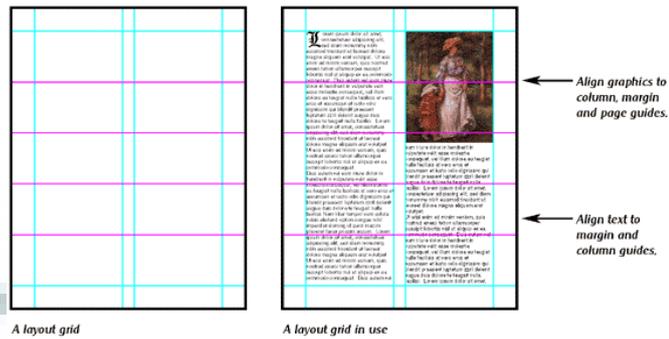
(Sumber: www.dgi-indonesia.com)

2. Elemen Visual

Elemen visual pada *layout* merupakan seluruh elemen bukan teks yang terdapat pada *layout*. Dalam sebuah *layout*, bisa hanya terdapat elemen teks tanpa elemen visual sama sekali, seperti dokumen, jurnal, buku telepon, atau kamus. Yang termasuk dalam elemen visual adalah foto, *artworks*, infografik, garis, kotak, *inset*, dan poin (hlm. 53).

3. *Invisible Element*

Invisible elemen merupakan sebuah fondasi atau kerangka yang digunakan sebagai acuan dalam membuat *layout*. Karena merupakan kerangka untuk *layout*, elemen ini dibuat terlebih dahulu sebelum elemen teks dan gambar, tetapi elemen ini tidak akan terlihat pada hasil produksi. *Invisible elemen* ini memiliki peran yang sangat penting dalam *layout*, yaitu untuk membentuk suatu kesatuan (*unity*) dari *layout* (hlm. 63).



Gambar 2.5. Contoh *Invisible Element*

(Sumber: www.pagestream.org)

2.4.1.2. Prinsip Layout

Prinsip layout sebenarnya sama dengan prinsip desain, yaitu urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*) (Rustan, 2009:74).

1. *Sequence*

Membuat sebuah prioritas dan urutan yang harus dibaca pertama dan terakhir, sehingga pembaca dapat menerima informasi secara tertata dan teratur. Beberapa jenis *sequence* dapat diwakulu dengan huruf-huruf seperti C, L, T, I, dan Z (hlm. 76).



Gambar 2.6. Contoh *Sequence*

(Sumber: blog.treering.com)

2. *Emphasis*

Emphasis adalah suatu penekanan yang membuat pembaca melihat apa yang pertama kali harus dibaca. Terdapat empat cara untuk menciptakan *emphasis*, yaitu memberi ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen lainnya, menggunakan warna yang kontras, meletakkan elemen pada posisi yang strategis atau menarik perhatian, dan menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda (hlm. 78).



Gambar 2.7. Contoh *Emphasis*

(Sumber: www.pinterest.com)

3. *Balance*

Balance digunakan untuk pembagian berat yang merata pada *layout* untuk menghasilkan kesan yang seimbang. Pembagian berat ini bukan meratakan seluruh bidang dengan elemen desain, tetapi lebih kepada peletakan elemen desain pada tempat yang dibutuhkan. Terdapat dua jenis keseimbangan pada *layout*, yaitu keseimbangan simetris

(*symmetrical balance*) dan keseimbangan asimetris (*assymetrical balance*) (hlm. 80).



Gambar 2.8. Contoh *Balance*

(Sumber: <https://m1.behance.net/rendition/modules/40798959/disp/4bd816e96578b1c710484bc92334572a.jpg>)

4. Unity

Unity merupakan kesatuan seluruh elemen desain yang saling berkaitan dan disusun dengan tepat. *Unity* tidak hanya berarti kesatuan elemen desain, tetapi juga kesatuan konten dengan elemen desain untuk dapat mengkomunikasikan pesan dengan baik (hlm. 84).



Gambar 2.9. Contoh *Unity*

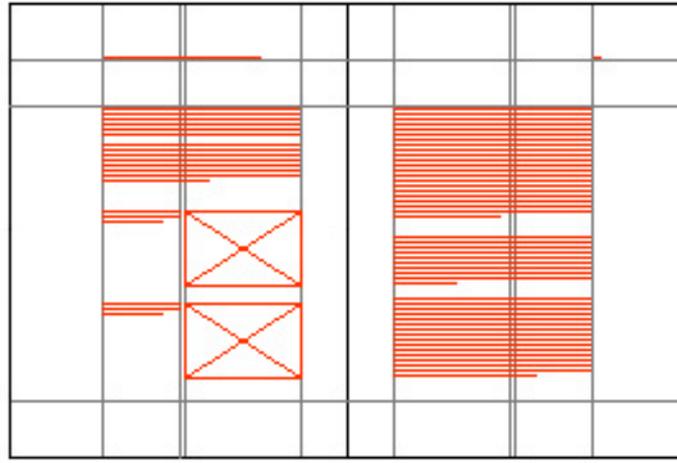
(Sumber: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/d6/d8/5f/d6d85fcd52ce0e3691ab5584c0e1eca.jpg>)

2.4.1.3. Grid

Grid adalah suatu panduan bagi desainer untuk mengatur ruang dan peletakan elemen desain, sehingga dapat memudahkan pembaca menerima informasi. Menggunakan grid dalam mendesain dapat meningkatkan ketepatan dalam menempatkan elemen desain menjadi lebih proporsi dan seimbang (Ambrose & Harris, 2005: 52).

2.4.1.4. Komponen Grid

Menurut Tondreau (2009), terdapat beberapa komponen utama dalam sebuah grid, yaitu *columns*, *modules*, *margins*, *spatial zones*, *flowlines*, dan *markers* (hlm. 10). Seluruh komponen ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari grid itu sendiri, dengan adanya komponen ini memudahkan desainer untuk menempatkan elemen-elemen desain sesuai dengan patokan yang ada pada bidang.

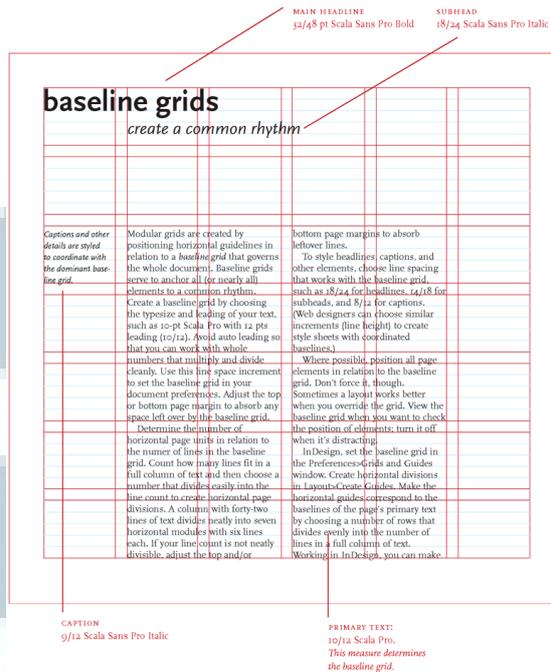


Gambar 2.10. Contoh *Grid*

(Sumber: www.lifeclever.com)

2.4.1.5. Jenis-jenis *Grid*

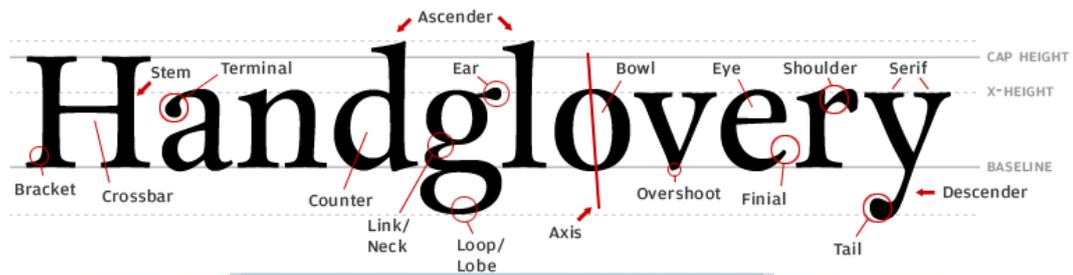
Tondreau (2009), membagi *grid* ke dalam beberapa jenis, yaitu *single-column grid*, *double-column grid*, *multicolumn grid*, *modular grid*, dan *hierarchical grid*. Jenis *grid* yang akan dipakai oleh penulis adalah *modular grid*, karena *modular grid* merupakan pilihan terbaik untuk menampung informasi yang sangat banyak dan kompleks, seperti koran, kalender, dan tabel. *Modular grid* merupakan gabungan dari kolom vertikal dan horizontal, yang membentuk kotak-kotak kecil sebagai panduan dalam mendesain. Kolom pada *modular grid* tidak harus terisi semua, jika informasi tidak terlalu banyak dan kompleks, ukuran kotak dapat diperbesar sesuai dengan kebutuhan (hlm. 68).



Gambar 2.11. Contoh Modular Grid
(Sumber: www.thinkingwithart.com)

2.4.2. Tipografi

Tipografi adalah mendesain dengan menggunakan *type*, yang termasuk ke dalam *type* adalah huruf, angka, dan tanda baca, yang ketika digunakan bersama membentuk sebuah kata, kalimat, dan narasi (Poulin, 2011:247). Poulin menambahkan, tipografi memiliki keunikan tersendiri karena memiliki dua fungsi, yaitu sebagai elemen desain dan verbal. Kedua fungsi ini harus digunakan secara seimbang agar pesan atau informasi yang ingin dikomunikasikan dapat tersampaikan dengan jelas (hlm. 248).



Gambar 2.12. Contoh Tipografi
(Sumber: www.typeanatomy.com)

2.4.2.1. Typeface

Typeface adalah perancangan karakter dari sekumpulan huruf. *Typeface* dapat disebut juga sebagai “perwajahan” yang membentuk suatu karakteristik pada huruf yang membedakan dengan yang lainnya. Jadi dapat dikatakan bahwa *typeface* adalah suatu sistem yang menyatu pada sekumpulan huruf. *Typeface* dapat mempengaruhi komunikasi melalui penampilan dan keterbacaannya (*legibility*). Tampilan *typeface* akan memberikan kesan pertama dan ekspresi, seperti bersahabat, profesional dan ramah, kepada pembaca. Sedangkan keterbacaan lebih mengarah kepada kejelasan setiap hurufnya untuk dibaca, sehingga memudahkan pembaca untuk menangkap informasi (Cullen, 2012:55).

Menurut Cullen (2011:57), terdapat beberapa kategori *typeface*, yaitu *humanist*, *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *grotesque*, dan *geometric*. *Typeface* yang akan digunakan oleh penulis dalam membuat karya adalah *humanist* dan *Geometric*.

2.3.2.2. Humanist Sans

Humanist sans dapat berfungsi dengan baik pada text yang panjang, meskipun *humanist sans* memiliki *x-height* yang lebih rendah dibandingkan *grotesque*. *Humanist sans* sangat terlihat kecocokannya dengan *typeface* serif klasik dan dapat juga digabungkan dengan *humanist*, *geometric*, dan *transitional*. Yang memiliki dasar atau kemiripan dengan proporsi *typeface* Roman (Hill, 2005;110).



Gill Sans
Warm & Friendly
IT'S BETTER WITH GILL SANS
Clean and Understated

Gambar 2.13. Contoh *Typeface Humanist*

(Sumber: <http://cdn.thepresentationdesigner.co.uk/wp-content/uploads/gill-sans-presentation-font.jpg>)

2.3.2.2. Geometric

Typeface geometric mencerminkan suatu ide bahwa *type* dapat dibentuk dari bentuk geometris. Beberapa *typeface geometric* sangat baik digunakan untuk teks yang panjang. *Geometric* memiliki beberapa aspek yang membuat *typeface* ini cocok dan sering digunakan untuk kepentingan *display* dan *semidisplay* (hill, 2005;134).

Futura

Aa Qq Rr

Aa Qq Rr



Zuführung

abcdefghijklmnop
nopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 2.14. Contoh *Typeface Geometric*

(Sumber: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/50/Futura_Specimen.svg/866px-Futura_Specimen.svg.png)

2.4.3. Ilustrasi

Ilustrasi bukanlah seni ataupun desain, tetapi merupakan sebuah ilmu yang terletak di antara seni dan desain. Sejak zaman dahulu, gambar merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi peradaban manusia untuk berkomunikasi dengan sesama dan merekam cerita. Akan tetapi, *illustrator* sekarang menjadi jauh lebih kompleks, karena harus dapat menggabungkan ekspresinya dengan gambar yang merepresentasikan ide untuk memberikan pesan. Ilustrasi harus dapat memberikan kejutan kepada penontonnya dengan tetap memegang konsep (Zeegen, 2005:64).



Gambar 2.15. Contoh Ilustrasi
(Sumber: www.migy.com)

2.4.3.1. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami pesan, serta menambah daya tarik desain. Ilustrasi memiliki potensi yang sangat besar untuk menarik perhatian pembaca. Penggunaan ilustrasi secara berlebihan justru dapat mengganggu dan mengurangi keterbacaan pesan. Adapun tujuan ditambahkan ilustrasi menurut Supriyono (2010:52) adalah:

1. Menangkap perhatian pembaca.
2. Memperjelas isi yang terkandung dalam teks.
3. Menunjukkan identitas perusahaan.
4. Menunjukkan produk yang ditawarkan.
5. Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan.
6. Menonjolkan keunikan produk.
7. Menciptakan kesan yang mendalam terhadap produk.

2.4.4. Fotografi

Fotografi merupakan bentuk komunikasi non-verbal yang menggunakan gambar foto dan memiliki cerita di dalamnya, dimana foto tersebut dapat menimbulkan pemahaman dalam diri orang yang melihat foto tersebut. Fotografi tidak hanya memfoto objek diam saja, tetapi juga dapat menangkap emosi serta kejadian-kejadian tertentu yang memiliki kesan yang mendalam. Sebagai fotografer, kita harus memiliki *interest* atau ketertarikan terlebih dahulu terhadap objek atau kejadian yang kita foto (Barnbaum, 2010;13).

2.4.4.1. Komposisi Foto

Komposisi pada foto biasanya digunakan untuk membuat foto menjadi lebih bagus. Komposisi merupakan cermin konsep tentang penempatan objek pada bingkai foto. Pada umumnya, terdapat beberapa komposisi dalam fotografi, yaitu *rule of third*, *fill in frame*, *diagonal*, *pattern*, sudut ekstrim, dan *framing*. Komposisi yang akan digunakan penulis adalah *rule of third*, karena komposisi ini dapat membuat foto menjadi lebih seimbang dan enak dipandang mata, sehingga dapat dengan mudah menangkap perhatian penikmat (Widiatmoko & Bharata, 2006;50).



Gambar 2.16. Contoh Komposisi *Rule of Third*

(Sumber: <http://digital-photography-school.com/wp-content/images/200605022117.jpg>)

2.4.4.2. Food Photography

Food photography termasuk sebagai kategori fotografi komersial, yang bertujuan untuk menciptakan foto-foto makanan menarik untuk digunakan sebagai media iklan, kemasan, menu, dan buku memasak. Fotografi makanan profesional merupakan sebuah usaha kolaboratif, biasanya melibatkan seorang *art director*, fotografer, dan penata piring (Widiatmoko & Bharata, 2006;114). Menurut Widiatmoko & Bharata (2006;133), untuk menciptakan fotografi makanan yang baik dan memikat perhatian, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Gunakan atau pilih objek makanan yang segar atau *fresh* untuk menciptakan gambar yang mengundang selera bagi yang melihatnya.
2. Lakukan pengaturan pada objek yang dapat menambah selera yang melihat, seperti menambahkan minyak zaitun pada makanan berat dan membuat latar menjadi bersih dan menghilangkan bagian-bagian yang tidak bersangkutan dengan objek.

3. Perhatikan detail pada objek makanan, karena objek makanan ketika difoto dan disajikan sangatlah berbeda, buatlah objek semenarik mungkin dengan membuat objek yang sangat besar atau penuh dengan makanan.
4. Lakukan pengambilan gambar objek sedekat dan senatural mungkin dengan objek, fokuskan pada objek dan hindari bagian-bagian lain yang tidak berhubungan dengan objek.
5. Gunakan pencahayaan yang stabil dan senatural mungkin, serta fokuskan pada tekstur dan warna pada makanan, sehingga makanan tidak terkesan dingin atau basi.
6. Lakukan pengambilan gambar dari berbagai sudut dan pilihlah sudut yang terbaik. Dalam hal ini, sudut yang tinggi merupakan pilihan terbaik, karena dapat memperlihatkan tiga per empat bagian dari makanan.

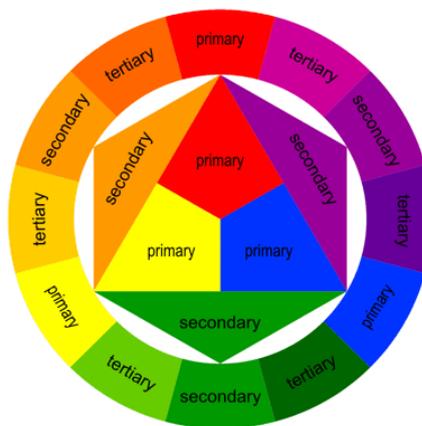


Gambar 2.17. Contoh *Food Photography*

(Sumber: <http://www.sketchmagz.com/2014/02/sepuluh-resep-rahasia-food-photography.html>)

2.4.4. Warna

Warna merupakan salah satu faktor yang paling kuat dan komunikatif dalam elemen desain. Warna dapat mempengaruhi penonton dengan pengalaman yang telah mereka alami. Warna digunakan untuk menarik perhatian penonton dengan mempengaruhi emosi penonton, memancing respon, dan membuat penekanan pada desain (Poulin, 2011:59). Warna dapat membangun suatu emosi ataupun mempengaruhi psikologis seseorang, dengan membangun suasana sesuai yang diinginkan. Poulin (2011:62) menambahkan, warna juga dapat mengkomunikasikan pesan tanpa menambah teks ataupun gambar, seperti merah melambangkan darah dan biru melambangkan langit.



Gambar 2.18. Contoh *Color Wheel*

(Sumber: *blog.asmartbear.com*)

2.4.4.1. Psikologi Warna

Menurut Poulin (2011), warna juga memiliki peran dalam dunia kita. Warna dapat mempengaruhi pikiran, tindakan, dan reaksi sebab akibat. Warna juga dapat menyebabkan iritasi atau menenangkan mata, Menurut Poulin (2011;101), beberapa warna juga dapat meningkatkan

nafsu makan, umumnya warna yang digunakan pada fotografi makanan adalah warna yang memberikan kesan hangat atau *warm*, seperti merah dan jingga. Warna merah dipercaya dapat merangsang nafsu makan, sehingga umum digunakan pada produk-produk makanan, termasuk restoran-restoran dan tempat makan lainnya. Sedangkan, warna jingga dapat memberikan kesan hangat dan menambah nafsu makan, sehingga sangat baik digunakan untuk produk-produk makanan. Selain itu, warna jingga juga memberikan kesan terjangkau tergantung dengan kombinasi warna lainnya.