

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis merupakan bagian dari komunikasi visual yang didalamnya terdapat proses penciptaan dan pengaturan elemen visual supaya bisa menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Landa (2014) menuliskan bahwa desain grafis dapat mengorganisasi, mengidentifikasi, menginformasikan, memasarkan, memotivasi, mempersuasi, melibatkan, membangun, dan menyampaikan berbagai makna.

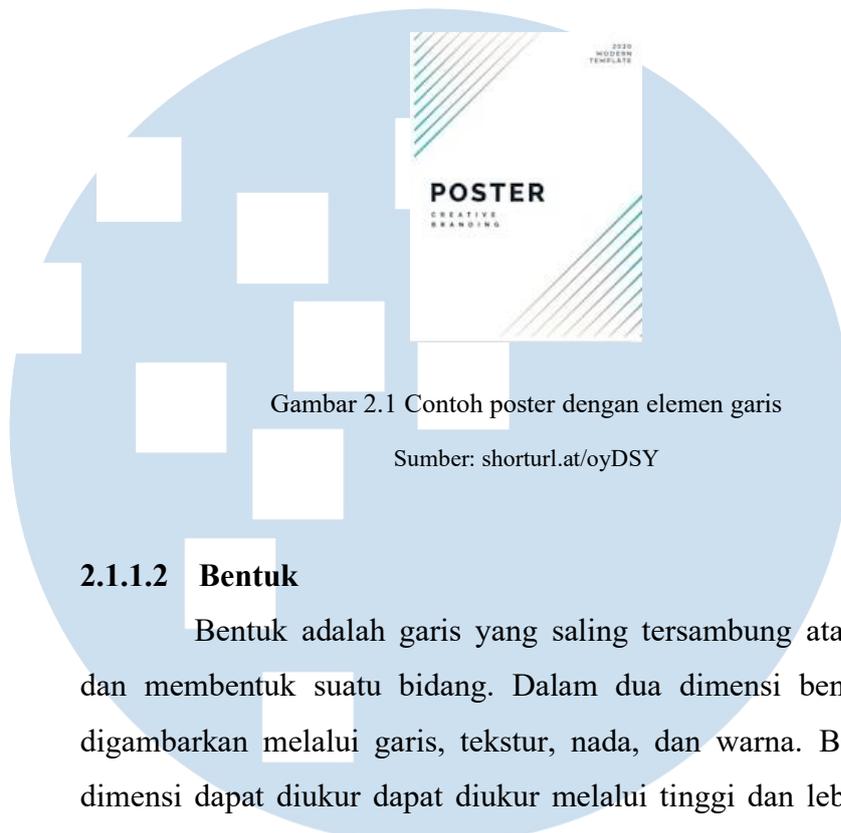
2.1.1 Elemen Desain

Dalam buku *Graphic Design Solution 5th Edition* Karya Landa (2014) mengemukakan terdapat 4 elemen desain antara lain garis, bentuk, warna, dan tekstur. Elemen desain merupakan hal yang sangat mendasar dalam proses terciptanya suatu desain supaya dapat menyampaikan informasi yang ingin disampaikan dengan efektif.

2.1.1.1 Garis

Garis adalah titik memanjang yang dapat memandu pergerakan mata. Garis memiliki peran dalam segi komposisi dan komunikasi. Garis lebih dikenal berdasarkan panjang bukan lebar dari suatu garis dan dapat berbentuk melengkun, lurus, atau sudut (Landa, 2014).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1 Contoh poster dengan elemen garis

Sumber: shorturl.at/oyDSY

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah garis yang saling tersambung atau tertutup dan membentuk suatu bidang. Dalam dua dimensi bentuk dapat digambarkan melalui garis, tekstur, nada, dan warna. Bentuk dua dimensi dapat diukur melalui tinggi dan lebar. Selain itu bentuk memiliki bentuk tiga dimensi yang memiliki volumetrik seperti piramida, kubus, dan bola (Landa, 2014).

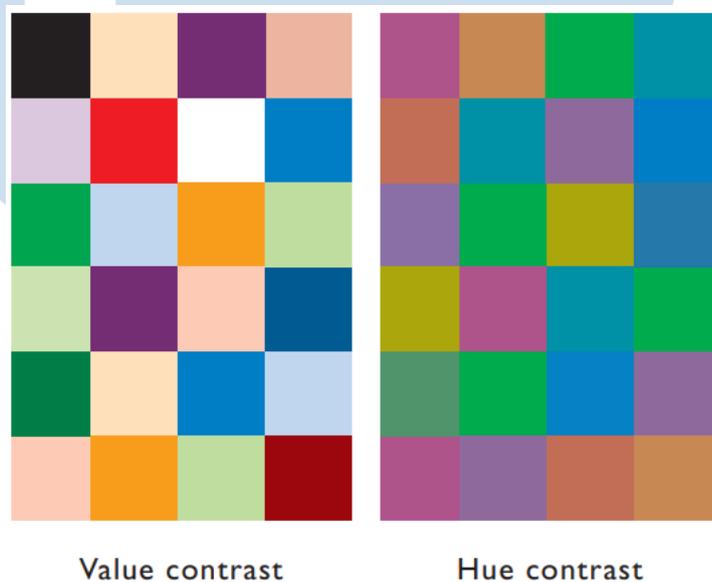


Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: shorturl.at/djWZ5

2.1.1.3 Warna

Menurut Landa (2014), warna memiliki kekuatan dan sangat berpengaruh terhadap suatu desain. Warna terbentuk dari adanya pantulan cahaya yang membuat mata dapat melihat warna. Warna terbagi menjadi 3 elemen yaitu, *hue* merupakan identitas dari warna seperti warna merah atau biru, hijau atau jingga, *value* mengacu pada tingkat terang atau gelapnya suatu warna, dan *saturation* yaitu mengacu pada tingkat kecerahan warna dan keredupan seperti merah cerah dan merah kusam.



Gambar 2.3 Value contrast dan hue contrast

Sumber: Landa (2014)

Warna primer atau warna dasar dalam desain grafis disebut RGB dan CMYK. Warna primer merupakan warna yang tidak dapat dibentuk dari warna lainnya, namun dapat membentuk banyak variasi warna. Dalam penggunaan media digital terdapat 3 warna dasar, yakni *red*, *green*, and *blue* (RGB). Sedangkan untuk keperluan

cetak offset, produksi foto, dan ilustrasi berwarna menggunakan warna dasar *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black* (CMYK).



Gambar 2.4 *Additive color system*

Sumber: Landa (2014)

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur merupakan representasi permukaan yang dirasakan dengan sentuhan. Tekstur terbagi menjadi dua yaitu *actual textures* dan *visual textures*. *Actual textures* merupakan tekstur yang dapat dirasakan dengan sentuhan fisik dan memiliki kualitas nyata seperti *stamping*, *embossing*, *debossing*, *engraving*, dan *letterpres*. Sedangkan tekstur visual adalah ilusi dari tekstur fisik dengan tangan seperti menggambar dan fotografi.



Rough Texture



Pitted Texture



Smooth Texture

Gambar 2.5 *Visual textures*

Sumber: Landa (2014)

2.1.2 Prinsip Desain

Landa (2014), mengemukakan bahwa seluruh prinsip desain memiliki kesinambungan dan tidak dapat dipisahkan. Sehingga dalam perancangan desain diperlukan prinsip-prinsip desain untuk menghasilkan kestabilan dan keseimbangan komposisi. Prinsip desain tersebut terdiri dari:

2.1.2.1 Format

Format merupakan parameter atas batasan bidang dalam membuat suatu desain, seperti brosur, spanduk, layar *smartphone*, poster, dan *billboard*. Bentuk dari format sangat beragam dan menyesuaikan dengan kebutuhan media.

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan merupakan kestabilan atau keharmonisan elemen visual untuk menyampaikan pesan. Keseimbangan diciptakan dengan distribusi elemen visual yang seimbang dan merata. Terdapat tiga jenis keseimbangan, yakni radial, asimetris, dan simetris. Keseimbangan simetris merupakan tercipta melalui distribusi elemen visual yang sama, ketika sumbu tengah dibagi menjadi dua, maka distribusi elemen visual pada kedua sisi memiliki bobot yang sama. Keseimbangan asimetris tercipta melalui distribusi elemen visual pada skala, bobot, dan kontras yang tidak merata, bobot visual harus sangat dipertimbangkan dengan elemen lainnya. Keseimbangan radial adalah keseimbangan yang tercapai dengan elemen visual yang berpusat di titik tengah komposisi.

2.1.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual adalah prinsip yang digunakan untuk mempermudah audiens memahami informasi yang disampaikan dengan mengatur informasi berdasarkan penekanan atau *emphasis*. Penekanan merupakan penataan elemen visual yang sesuai dengan tingkat kepentingannya. Penekanan dapat memudahkan target audiens dalam mengetahui urutan dan arah elemen visual. Dalam

menciptakan penekanan dapat menggunakan kontras, ukuran, letak, warna, dan tekstur.

2.1.2.4 Ritme

Desain grafis memiliki ritme atau pengulangan suatu pola secara konsisten sehingga mampu mengarahkan mata audiens untuk melihat suatu desain.

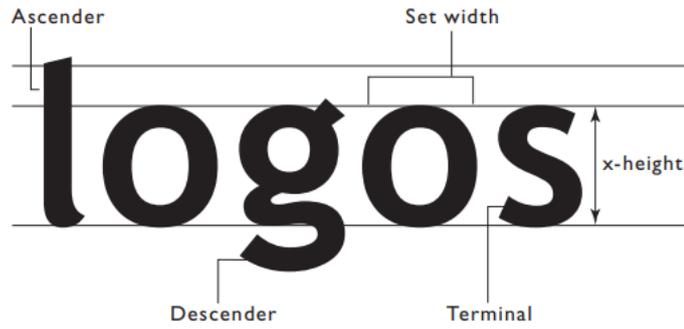
2.1.2.5 Kesatuan

Kesatuan merupakan dimana elemen visual saling terhubung membentuk satu kesatuan yang harmonis. Kesatuan memiliki 6 jenis yaitu:

2. *Similarity*, elemen yang memiliki kesamaan terhadap arah, warna, tekstur, dan bentuk.
3. *Proximity*, elemen yang dekat dengan elemen visual lain sehingga dianggap menjadi satu kesatuan.
4. *Continuity*, elemen visual yang muncul dari elemen visual sebelumnya sehingga menciptakan koneksi visual atau kesan bergerak.
5. *Closure*, tendensi otak untuk menyambungkan beberapa elemen visual menjadi satu kesatuan.
6. *Common fate*, beberapa elemen bergerak ke arah yang sama dipersepsikan sebagai sebuah kelompok.
7. *Continuing line*, jika suatu garis terputus, maka akan masih dianggap menjadi satu kesatuan.

2.2 Tipografi

Menurut Landa (2014) Tipografi merupakan sekumpulan desain lengkap dari satu set karakter yang mencakup simbol, angka, huruf, tanda baca, aksentuasi, dan tanda jenis huruf tertentu. Tipografi memiliki karakteristik yang konsisten dan unik, sehingga tipografi tidak hanya menyampaikan pesan secara literal namun juga dapat mengomunikasikan ide.



Gambar 2.6 Anatomi huruf

Sumber: Landa (2014)

Berikut bagian anatomi karakter huruf:

- 1) *Ascender*
Bagian dari huruf kecil yang melebihi batas tinggi x (b, d, f, h, k, l, dan t).
- 2) *Descender*
Bagian dari huruf kecil yang melebihi batas bawah x ((g, j, p, q, dan y).
- 3) Terminal
Bagian akhir huruf yang tidak memiliki kait.
- 4) *Serif*
Kait kecil yang ditambahkan pada ujung atas dan bawah bagian huruf.
- 5) *X-height*
Bagian tinggi badan huruf kecil yang tidak termasuk *ascender* dan *descender*.



Gambar 2.7 Klasifikasi huruf

Sumber: Landa (2014)

Tipografi memiliki banyak jenis, beberapa memiliki klasifikasi berdasarkan gaya dan sejarah.

- 1) *Old Style*

Tipografi jenis roman yang dikenal pada akhir abad kelima belas. Huruf ini memiliki ciri dengan ujung huruf yang memiliki kait, tebal dan tipis huruf tidak kontras, seperti Times New Roman, Caslon, dan Garamond.

2) *Transitional*

Tipografi jenis *serif* merupakan transisi dari *old style* ke *modern* yang dikenal pada abad kedelapan belas. Ditandai dengan ciri huruf yang memiliki ciri pada kedua jenis tersebut, seperti Baskerville dan Century.

3) *Modern*

Tipografi *serif* merupakan tipografi roman dengan bentuk yang lebih simetris. Dikembangkan pada akhir abad kedelapan belas sampai awal abad kesembilan belas. Jenis tipografi ini ditandai melalui bentuk yang lebih geometris, memiliki kait, tebal dan tipis huruf kontras. Contohnya adalah Bodoni dan Didot.

4) *Slab Serif*

Tipografi *serif* yang dikenal pada awal abad kesembilan belas dengan karakteristik garis yang tebal dan berat, seperti *font* Bookman dan Clarendon.

5) *Sans Serif*

Tipografi ini memiliki ciri tidak memiliki kait dan beberapa huruf memiliki tebal dan tipis yang dikenal pada awal abad kesembilan belas. Contoh dari tipografi ini adalah Grotesque dan Futura.

6) *Blackletter/Gothic*

Tipografi ini juga dikenal dengan sebutan *gothic* yang didasari pada bentuk huruf manuskrip pada abad ketiga belas hingga kelima belas. Tipografi ini memiliki ciri garis tebal atau padat dengan sedikit kurva seperti Schwabacher dan Fraktur.

7) *Script*

Tipografi ini memiliki ciri miring dan bersambung mirip dengan tulisan tangan menggunakan pena, kuas dan pensil. Contohnya Shelley dan Script Allegro.

8) *Display*

Jenis tipografi ini biasanya dirancang dengan ukuran besar dan dijadikan judul. Karakteristik dari tipografi ini buatan tangan, rumit, dekoratif, dan terkadang sulit untuk dibaca.

2.3 Grid dan Sistem Proporsional

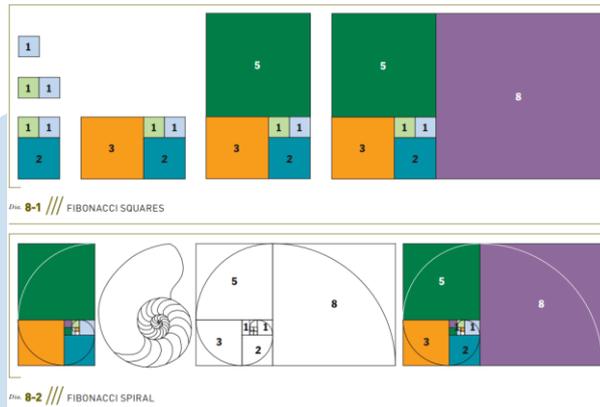
Landa (2014) mengemukakan proporsi merupakan hubungan antarukuran yang memiliki sifat komparatif antar objek terhadap bagian objek lainnya atau objek secara keseluruhan. Proporsi sendiri memiliki makna yaitu penataan estetika. Pertimbangan proporsi merupakan salah satu kunci utama untuk dapat menghasilkan keharmonisan antarelemen atau bagian dalam kesatuan sehingga menciptakan bentuk yang menarik.

2.3.1 Proporsi

Landa (2014) mengemukakan proporsi merupakan hubungan antarukuran yang memiliki sifat komparatif antar objek terhadap bagian objek lainnya atau objek secara keseluruhan. Proporsi sendiri memiliki makna yaitu penataan estetika. Pertimbangan proporsi merupakan salah satu kunci utama untuk dapat menghasilkan keharmonisan antarelemen atau bagian dalam kesatuan sehingga menciptakan bentuk yang menarik.

2.3.1.1 Fibonacci Numbers

Bilangan Fibonacci merupakan barisan numerik yang digunakan untuk membangun proporsi. Bilangan ini berasal dari nama seorang matematikawan asal Italia, Leonardo dari Pisa yang dikenal sebagai Fibonacci. Barisan Fibonacci tersusun dari urutan numerik yang masing-masing bilangannya merupakan jumlah dari dua sebelumnya. Deret bilangan tersebut adalah 1,1,2,3,5,8,13 yang berasal dari $1+1=2$, $1+2=3$, $2+3=5$, $3+5=8$, $5+8=13$, $8+13=21$, dan seterusnya.



Gambar 2.8 Fibonacci

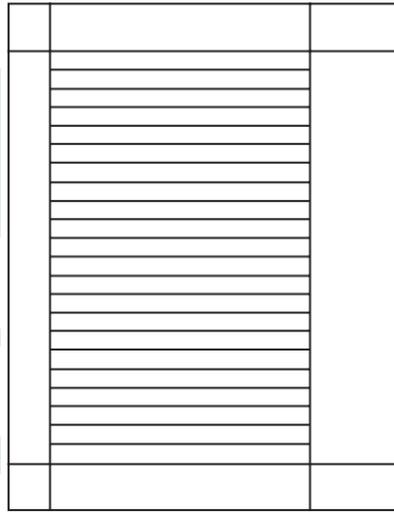
Sumber: Landa (2014)

Fibonacci squares memiliki sisi panjang yang sesuai dengan deret bilangan Fibonacci. Dengan menambahkan seperempat lingkaran dalam masing-masing kotak maka akan menghasilkan *Fibonacci Spiral*. Bentuk spiral menyerupai bentuk tanaman, kerang, atau bentuk lain yang dihasilkan oleh alam. Rasio antara angka yang bersebelahan dalam deret Fibonacci kira-kira 1,6. Nilai yang mendekati nilai *the golden ratio*, yaitu 1,618.

2.3.1.2 The Golden Ratio

Rasio ini merupakan rasio yang sering dirujuk sebagai proporsi istimewa, rasio ini dilambangkan dengan huruf Yunani *phi*. Dalam kesenian barat, rasio ini sering diterapkan karena dianggap estetis oleh banyak desainer, seniman, dan arsitek. Rasio ini masih digunakan hingga saat ini, dalam desain grafis *golden ratio* diterapkan pada format halaman dan *grid*. Penggunaannya tidak terbatas pada media kertas, namun bisa digunakan pada media lainnya seperti situs web.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.9 Golden ratio

Sumber: Landa (2014)

2.3.1.3 Rule of Thirds

Rule of thirds merupakan teknik komposisi yang sering digunakan untuk menciptakan keseimbangan dan ketertarikan. Aturan ini diterapkan dengan menempatkan elemen utama pada titik fokus *grid*. Pada penerapannya, aturan ini perlu disesuaikan hingga mendapatkan keseimbangan sehingga kekakuan tidak disarankan.

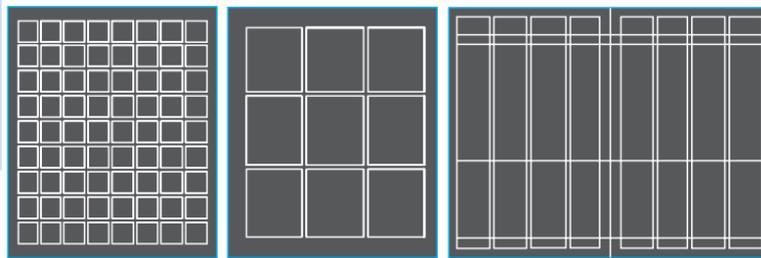


Gambar 2.10 Rule of third dan penerapannya

Sumber: <https://simplified.com/blog/design/rule-of-thirds/>

2.3.1.4 Modularity

Modularity dalam desain grafis merupakan prinsip yang digunakan untuk membagi format menjadi bagian yang lebih kecil, *modularity* diterapkan dengan bentuk *grid*. Prinsip ini memiliki tiga keuntungan utama yaitu menghasilkan kesinambungan dan kesatuan pada multihalaman aplikasi, memberikan kemudahan pertukaran atau pergantian konten dalam setiap modul, dan memungkinkan pengaturan ulang modul membuat bentuk yang berbeda namun tetap bersatu. *Modularity* dapat digunakan untuk membuat alfabet, tipografi, *signage*, sistem simbol, efek piksel, dan karya lainnya yang berbasis unit modular.



Gambar 2.11 *Modularity*

Sumber: Landa (2014)

2.3.1.5 Chunking

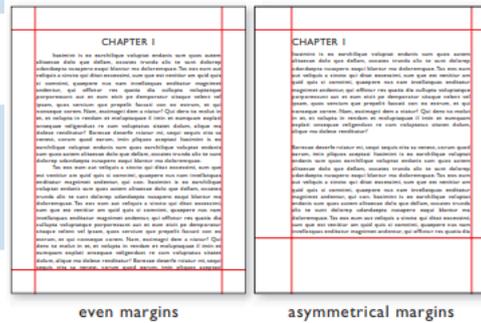
Chunking dalam desain grafis merupakan teknik yang berhubungan dengan *modularity*. Tujuan teknik ini membagi informasi supaya konten yang disampaikan mudah dimengerti oleh pembaca.

2.3.2 Grid

Grid merupakan panduan struktur komposisi yang terdiri atas garis vertikal dan horizontal yang membagi format menjadi kolom dan margin. *Grid* menjadi landasan struktur buku, brosur, majalah, dan situs web. Dalam desain grafis, *grid* dapat dijadikan panduan untuk mengatur teks dan gambar.

2.3.2.1 *Single-column Grid*

Single-column grid atau yang lebih dikenal juga dengan sebutan *manuscript grid* merupakan struktur paling dasar. Struktur ini terdiri dari satu kolom yang dikelilingi oleh margin. Margin berfungsi membatasi elemen teks atau gambar dengan tepi format.



Gambar 2.12 *Single-column grid*

Sumber: Landa (2014)

2.3.2.2 *Multicolumn Grid*

Berfungsi menjaga konten tetap beraturan. Jumlah kolom dapat disesuaikan dengan ukuran dan proporsi sesuai dengan tujuan, konsep, dan fungsi. Kolom bisa memiliki lebar yang sama atau bervariasi.



Columns can be dedicated to text or image or image and captions.

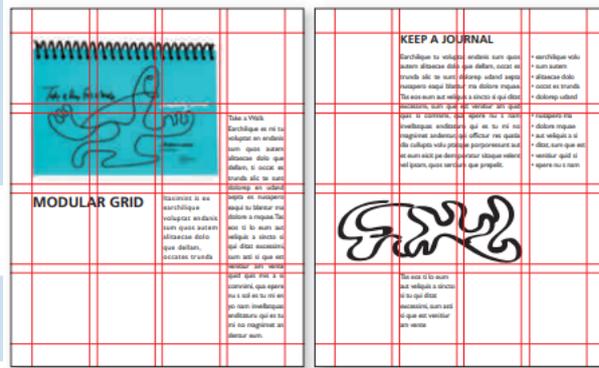
Text and images can share columns.

Gambar 2.13 *Multicolumn grid*

Sumber: Landa (2014)

2.3.2.3 *Modular Grid*

Modular grid tersusun dari modul-modul yang dibua oleh potongan kolom dan garis. *Grid* ini menawarkan fleksibilitas yang tinggi, karena *grid* ini memungkinkan informasi menjadi modul individu atau dikelompokkan ke dalam zona.



A text block or image can occupy one module or more.
Information can be chunked into one module or into a zone.

Gambar 2.14 *Modular grid*

Sumber: Landa (2014)

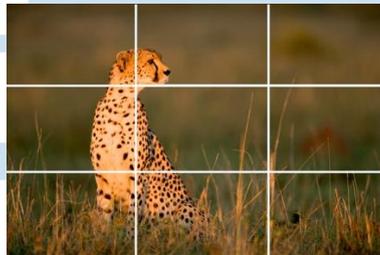
2.4 Fotografi

Fotografi dapat diartikan sebagai seni melukis cahaya yang mengombinasikan imajinasi visual, kemampuan mencipta, dan mengorganisir (Langford, 2000). Fotografi dapat digunakan untuk mendokumentasikan sesuatu secara objektif maupun memanipulasi/menginterpretasikan ulang realita melalui visual structuring. Oleh sebab itu, fotografi dapat menjadi media persuasi dan propaganda yang ampuh. Mengetahui tujuan dari foto penting agar pesan dapat tersampaikan.

Untuk memperkuat pesan yang disampaikan melalui foto, mata audience dapat diarahkan melalui komposisi pada foto. Komposisi merupakan cara bagaimana elemen foto ditempatkan dalam bingkai dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. Terdapat tujuh teknik komposisi foto.

1. *Rule of Third*

Komposisi ini tersusun atas dua garis horizontal dan vertikal yang membentuk kisi-kisi imajiner yang membagi foto ke dalam segmen 3 x 3. Subjek foto selanjutnya ditempatkan di perpotongan atau sepanjang salah satu garis. Idealnya, subjek foto ditempatkan di antara empat titik perpotongan.

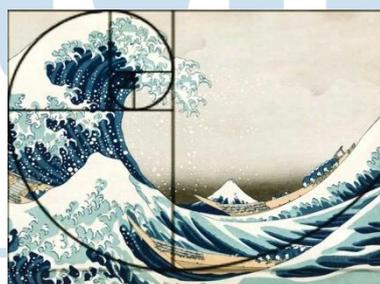


Gambar 2.15 Komposisi *Rule of Third*

Sumber: <https://foto.co.id/memahami-konsep-rule-thirds-dalam-fotografi/>

2. *The Golden Ratio*

Komposisi ini dikenal juga sebagai Fibonacci Ratio. Hal ini disebabkan oleh komposisinya yang tersusun atas serangkaian persegi yang panjangnya didasarkan pada rasio Fibonacci, yakni 1:1,618, yang kemudian disusun dalam sebuah bingkai hingga memperoleh sebuah kurva yang menyerupai bentuk spiral. Subjek selanjutnya diposisikan mengikuti kurva. Komposisi ini paling baik digunakan untuk memfoto subjek yang bergerak/dinamis.



Gambar 2.16 Komposisi *The Golden Ratio*

Sumber: <https://shorturl.at/ryzK9>

3. *Lead Lines*

Komposisi ini memandu mata audience untuk menuju subjek atau titik umum dalam foto. Hal ini dapat terjadi karena mata manusia secara alamiah akan mengikuti suatu garis yang terdapat dalam foto. Terdapat bermacam-macam garis, seperti vertikal, horizontal, diagonal, zig-zag, dan lengkung.



Gambar 2.17 *Lead Lines*

Sumber: <https://shorturl.at/jmxR8>

4. *Symmetry*

Simetris berarti sama persis di kedua sisinya. Komposisi ini bertujuan untuk menyeimbangkan subjek foto di dalam bingkai.



Gambar 2.18 *Symmetry*

Sumber: <https://shorturl.at/iwxX7>

5. *Framing*

Sama halnya dengan komposisi lead lines, komposisi ini bertujuan untuk memandu mata audience. Subjek foto diposisikan dikelilingi oleh elemen-elemen lain sehingga tercipta perbedaan dimensi yang menarik. Subjek tidak harus dikelilingi elemen dari keempat sisinya.



Gambar 2.19 *Framing*

Sumber: <https://skylum.com/blog/using-framing-in-photography>

6. *Negative Space*

Komposisi ini mengacu pada area kosong atau ruang negatif dalam foto. Ruang negatif akan membantu subjek foto bernapas. Alhasil, mata audience tertuju pada subjek dan foto yang dihasilkan minimalis, seimbang, dan harmonis.



Gambar 2.20 *Negative Space*

Sumber: <https://shotkit.com/negative-space-photography/>

7. *The Rule of Space*

Komposisi ini diterapkan terutama untuk subjek yang bergerak. Hal ini karena prinsip rule of space yang meninggalkan ruang menurut arah gerak subjek sehingga audience diberikan ruang untuk membayangkan subjek melakukan tindakannya dan adanya ilusi gerakan dalam foto.



Gambar 2.21 *The Rule of Space*

Sumber: <https://shorturl.at/xKNP7>

2.5 Media Informasi

Turow (2017) mengungkapkan media adalah sarana yang dikembangkan oleh industri untuk menciptakan dan menyampaikan pesan. Adapun informasi merupakan fakta yang mengungkapkan sesuatu tentang dunia yang apabila dikumpulkan akan menghasilkan kesimpulan terkait seseorang, sebuah tempat, benda, atau peristiwa. Maka, dapat disimpulkan bahwa media informasi adalah sarana yang dikembangkan industri untuk mengumpulkan dan menyampaikan pesan yang bersifat fakta.

Dalam bukunya, Turow juga menjelaskan tingginya minat yang dimiliki masyarakat dalam membagikan konten media menjelaskan adanya peranan media dalam kehidupan personal masyarakat. Hal ini juga nampak dalam kemampuan media menghubungkan masyarakat yang satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu, media memiliki pengaruh besar dalam masyarakat. Terdapat 5 cara masyarakat menggunakan media:

1. *Enjoyment*

Salah satu kebutuhan dasar manusia adalah hiburan. Dalam hal ini, media menjadi sarana yang memenuhi kebutuhan ini dengan memberikan kepuasan pada penggunanya.

2. *Companionship*

Media memberikan perasaan persahabatan kepada penggunanya yang merasa kesepian. Sebagai contoh, pasien yang kesepian dapat merasa terhibur dengan menonton acara televisi favoritnya. Media juga memungkinkan terjadinya interaksi parasosial.

3. *Surveillance*

Media berfungsi sebagai sarana pengamat. Masyarakat menggunakan media untuk mempelajari apa yang sedang terjadi di sekelilingnya.

4. *Interpretation*

Media berfungsi sebagai sarana masyarakat mempelajari apa yang sedang terjadi dan penyebabnya. Pengetahuan tersebut kemudian menjadi dasar masyarakat mengambil keputusan apa yang akan dilakukan setelahnya.

5. *Multiple Use*

Penggunaan media pada akhirnya tidak terikat pada medium atau genre khusus tertentu. Pakar komunikasi memperjelas, individu dapat memperoleh kepuasan dari berbagai media. Media tidak terikat pada satu fungsi saja, melainkan dapat berupa penggabungan dari semua 4 fungsi.

Baer (2008) mengklasifikasikan jenis media ke dalam 3 kategori sebagai berikut:

1. *Printed Matter*

Printed Matter adalah media berisikan informasi yang dalam penyampaian pesannya disajikan dalam bentuk cetak. Contoh media dari klasifikasi ini antara lain, majalah, poster, dan *product packaging*. Baer mengungkapkan media cetak yang sukses adalah media cetak yang

berhasil memikat masyarakat untuk membaca dan mampu mengomunikasikan pesan secara efektif.

2. *Screen Based*

Media dalam klasifikasi ini merupakan media berbasis interaktif yang memberikan penggunanya kesempatan untuk mengeksplorasi konten melalui banyak cara. Sebab itu, penting bagi media untuk mengkurasi pengalaman dan membuat jalur yang terstruktur bagi penggunanya. Dalam pengembangan media ini, desain informasi yang baik sangat dibutuhkan.

3. *Environmental*

Environmental adalah media yang dirancang untuk menginformasikan penggunanya agar tidak terjebak dalam kondisi kebingungan terhadap arah. *Environmental* design yang sukses adalah media yang mencukupi kebutuhan informasi, membentuk sebuah cerita, dan menerapkan cara terbaik untuk terhubung dengan pengguna selagi mereka menavigasi ruang. Contoh media dari klasifikasi ini adalah *signage*.

2.6 **Investasi**

Menurut Sunariyah (2011), investasi adalah penanaman modal untuk beberapa aset dengan tujuan mendapatkan keuntungan di masa depan. Investasi menurut Otoritas Jasa Keuangan (2017), adalah penanaman modal dalam jangka panjang untuk surat berharga atau aktiva untuk mendapatkan keuntungan.

Tujuan investasi menurut Nuryanti (2018) adalah mengurangi tekanan laju inflasi dan mendapatkan kehidupan yang lebih terjamin di masa depan. Seseorang harus mengetahui tempat berinvestasi yang aman dan terjamin, Pemerintah Indonesia telah menyediakan tempat berinvestasi yang aman di pasar modal Indonesia melalui PT Bursa Efek Indonesia (BEI). Otoritas Jasa Keuangan (OJK) juga mengawasi kegiatan perputaran dana investasi.

Dalam berinvestasi umumnya memiliki keuntungan yang berbeda-beda. Keuntungan yang diberikan pada masing-masing instrumen investasi memiliki risiko yang berbeda-beda juga. Investor perlu memahami karakteristik profil risiko pribadi untuk menghadapi risiko yang bisa saja terjadi. Hal tersebut dapat membantu investor dalam memilih dan menentukan langkah investasi. Umumnya profil risiko investasi yang dikenal, yaitu:

1. Konservatif, merupakan jenis investor yang memilih berinvestasi pada instrumen dengan risiko rendah. Investor dengan profil risiko ini sangat menghindari kerugian. Investasi yang tepat untuk profil risiko ini adalah deposito atau obligasi dengan jatuh tempo kurang dari 1 tahun.
2. Moderat, jenis investor ini dapat menerima risiko yang menengah atau memiliki toleransi lebih tinggi dari profil konservatif. Keuntungan dan risiko yang dihadapi lebih seimbang. Salah satu instrumen investasi yang tepat untuk tipe moderat adalah Surat Berharga Negara (SBN), obligasi termasuk dalam SBN dimana obligasi tidak memiliki risiko gagal bayar, namun memiliki risiko likuiditas.
3. Agresif, investor yang memiliki profil risiko ini tertarik pada investasi yang memiliki risiko tinggi. Investor tipe ini memegang prinsip yaitu risiko yang tinggi akan mendapatkan keuntungan yang tinggi atau *high risk high return*.

2.6.1 Obligasi

Obligasi merupakan surat utang jangka pendek, menengah, dan panjang yang dapat diperjualbelikan. Obligasi berisikan perjanjian dari pihak penerbit surat utang untuk membayarkan kupon setiap periode yang ditentukan dan mengembalikan pokok utang pada jatuh tempo kepada pihak pembeli sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati (Sutarmin, Ambari, Anisah, & Ma'rifah, 2022). Menurut Jogianto (2000), Obligasi adalah kontrak pinjaman yang disepakati oleh pihak yang bersangkutan untuk membayar pokok ditambah dengan kupon dalam kurun waktu yang telah disepakati.

Menurut Widajati (2009), obligasi merupakan hutang jangka panjang di pasar modal yang berperan penting untuk mendanai pertumbuhan perusahaan atau pemerintah karena membutuhkan modal yang besar.

2.7 Mekanisme Pasar Modal

Menurut Undang-Undang No. 8 Tahun 1995 pasar modal adalah aktivitas yang berkaitan dengan penawaran umum atau perdagangan efek, perusahaan publik yang menerbitkan efek, serta profesi dan lembaga yang berkaitan dengan efek. Pengertian dari efek sendiri adalah surat berharga, yaitu obligasi, tanda bukti utang, dan saham. Tandelilin (2017) mengungkapkan bahwa pasar modal adalah tempat bertemunya berbagai pihak yang memiliki uang atau dana dan melakukan jual beli efek. Pasar modal merupakan instrumen keuangan antara lain obligasi, reksa dana, dan saham yang bisa diperjual belikan untuk jangka panjang (Hidayat, 2019).

2.7.1 Pasar Perdana

Menurut Undang-Undang nomor 24 Tahun 2002, Pasar Perdana merupakan kegiatan penjualan dan penawaran Surat Berharga Negara kepada publik untuk pertama kali.

2.7.2 Pasar Sekunder

Menurut Undang-Undang nomor 24 Tahun 2002, Pasar Sekunder merupakan kegiatan perdagangan Surat Utang Negara yang telah dijual di Pasar Perdana. Pasar sekunder obligasi merupakan tempat dimana investor dapat menjual atau membeli obligasi secara bebas, tujuan dari pasar sekunder ini adalah memberikan likuiditas untuk investor (PT Bank DBS Indonesia, 2021).

2.8 Surat Berharga Negara Ritel

Surat Berharga Negara Ritel merupakan obligasi atau surat utang yang diterbitkan oleh pemerintah untuk kepentingan keuangan negara. Sugiyanto dan Kustiani (2018), menjelaskan obligasi ritel diterbitkan oleh pemerintah untuk memenuhi kebutuhan APBN atau anggaran belanja negara.



Gambar 2.22 Logo e-SBN

Sumber: <https://snips.stockbit.com/lifestyle/surat-berharga-negara>

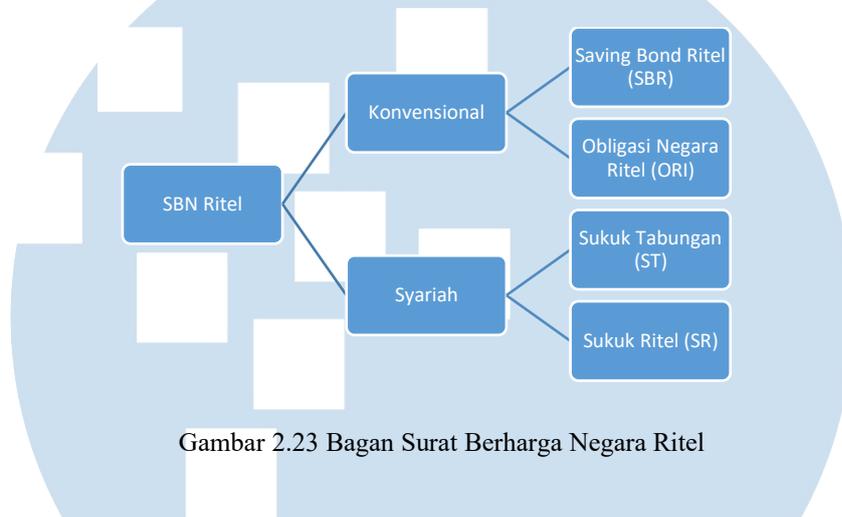
Pemerintah menerbitkan Surat Berharga Negara Ritel supaya tidak hanya diminati oleh lembaga, namun terjangkau juga oleh masyarakat umum. Syarat untuk berinvestasi SBN adalah Warga Negara Indonesia yang sudah memiliki KTP. Minimal pembelian SBN per investor adalah 1 unit yang senilai Rp1.000.000 (satu juta rupiah) dan keliapatannya, sedangkan untuk maksimal pembelian adalah Rp3.000.000.000 (tiga miliar rupiah) namun untuk maksimal pembelian menyesuaikan dengan memorandum informasi.

Surat Berharga Negara digunakan untuk kepentingan yang dapat dirasakan oleh beberapa pihak. Menurut Hartono (2019) tujuan diterbitkannya obligasi negara adalah:

1. Memperbanyak jumlah investor dalam negeri.
2. Menyediakan alternatif instrumen investasi bagi investor.
3. Meningkatkan stabilitas pasar keuangan dalam negeri.
4. Mendukung kesejahteraan masyarakat dengan orientasi investasi jangka menengah dan panjang.
5. Mewujudkan swasembada pembiayaan dalam negeri.

Menurut Hastin, Idris, dan Aimon (2013), obligasi pemerintah menjadi salah satu pilihan investasi oleh investor karena memiliki risiko investasi yang rendah. Oleh karena itu, SBN bisa menjadi pilihan investasi bagi masyarakat dan mendapatkan pendapatan pasif. Secara umum, SBN terbagi menjadi dua, yaitu

konvensional dan syariah. Keduanya merupakan sama-sama Surat Berharga Negara, namun SBN syariah merupakan SBN yang diterbitkan berdasarkan prinsip ekonomi syariah.



Gambar 2.23 Bagan Surat Berharga Negara Ritel

2.8.1 Konvensional

Dilansir dari Bibit (2022), Surat Berharga Negara konvensional atau Surat Utang Negara (SUN) merupakan surat berharga dalam bentuk pengakuan utang, yang berarti pemerintah mengutang kepada investor dan pemerintah akan memberikan imbalan berupa bunga (kupon) setiap bulan, untuk nilai pokok akan dikembalikan pada tanggal jatuh tempo. SBN konvensional sendiri terbagi menjadi dua yaitu, *Saving Bond Ritel* dan Obligasi Negara Ritel

2.2.1.1 *Saving Bond Ritel (SBR)*

Berdasarkan Memorandum Informasi *Saving Bond Ritel* Republik Indonesia Seri SBR012T4 *Saving Bond Ritel* adalah obligasi negara yang dijual kepada individu Warga Negara Indonesia di pasar perdana domestik dan tidak dapat diperdagangkan di pasar sekunder.

SBR

Menuju Masyarakat Investasi

Gambar 2.24 Logo *Saving Bond Ritel*

Sumber: <https://sbn.investree.id/sbr>

Keuntungan berinvestasi SBR adalah pembayaran kupon dan pokok dijamin oleh Undang-Undang SUN sehingga sangat aman, terdapat fitur (*early redemption*) jika investor membutuhkan dana tunai dapat dicairkan sebelum pelunasan, nilai kupon mengikuti suku bunga acuan dengan tingkat minimal (*floating with floor*), kupon dibayarkan setiap bulannya, dan memiliki kupon yang lebih tinggi dibandingkan bunga deposito bank BUMN saat diterbitkan.

Risiko dan penjelasan risiko berinvestasi di SBR adalah sebagai berikut:

1. Risiko gagal bayar

Pembayaran pokok dan kupon SBR dijamin oleh negara berdasarkan Undang-Undang SUN sehingga SBR tidak memiliki risiko gagal bayar.

2. Risiko tingkat bunga

Kupon SBR dapat naik dan turun mengikuti pergerakan suku bunga acuan, namun tingkat penurunan tidak akan melebihi batas bawah (*floor*). Oleh karena itu, SBR tidak memiliki risiko tingkat bunga.

3. Risiko likuiditas

SBR memiliki risiko likuiditas karena tidak dapat diperdagangkan di pasar sekunder. Namun SBR dapat

dicairkan sebelum jatuh tempo dengan fasilitas *early redemption* sesuai dengan ketentuan. Selain itu, investor dapat menjaminkan SBR kepada bank umum sebagai jaminan pinjaman sesuai dengan ketentuan yang berlaku di setiap bank.

2.2.1.2 Obligasi Negara Ritel (ORI)

Obligasi Negara Ritel atau lebih sering dikenal dengan ORI merupakan Surat Utang Negara yang diterbitkan dan dijual oleh pemerintah untuk masyarakat Indonesia melalui mitra distribusi di pasar perdana dan dapat diperdagangkan kembali di pasar sekunder. Menurut Hartono (2018) penerbitan ORI, berfungsi sebagai alternatif instrumen investasi dan sebagai pembiayaan defisit APBN.



Gambar 2.25 Logo Obligasi Negara Ritel Republik Indonesia

Sumber: <https://www.bareksa.com/berita/sbn/2020-09-28/siap-siap-para-pembela-negara-dua-sbn-ritel-ini-bakal-ditawarkan-oktober-dan-november>

Berdasarkan Memorandum Informasi Obligasi Negara Ritel Republik Indonesia Seri ORI022, keuntungan berinvestasi ORI adalah bunga (kupon) pada saat diterbitkan yang ditawarkan lebih tinggi dari rata-rata deposito bank BUMN, pembayaran kupon dijamin oleh Undang-Undang SUN, kupon dibayarkan setiap bulan,

kemudahan akses pembelian, dan turut serta mendukung pembangunan nasional.

Masih berdasarkan Memorandum Informasi tersebut, berikut adalah risiko dan penjelasan risiko berinvestasi di ORI:

1. Risiko gagal bayar

Pembayaran kupon dan pokok ORI dijamin berdasarkan Undang-Undang SUN hingga jatuh tempo sehingga ORI tidak memiliki risiko gagal bayar.

2. Risiko pasar

Kerugian (*capital loss*) bisa terjadi jika Investor membutuhkan dana tunai namun dijual dengan harga yang lebih murah dibandingkan harga beli di pasar sekunder.

3. Risiko likuiditas

ORI memiliki risiko likuiditas, sehingga investor tidak dapat mencairkan ORI menjadi dana tunai dengan waktu cepat.

2.8.2 Syariah

Surat Berharga Negara memiliki seri SBN yang diterbitkan sesuai dengan prinsip syariah atau disebut dengan Surat Berharga Syariah Negara (SBSN). Berdasarkan Undang-Undang No. 19 Tahun 2008 SBSN atau Sukuk Negara adalah Surat Berharga Negara yang diterbitkan sesuai prinsip syariah, sebagai bukti penyertaan bagian terhadap aset SBSN baik dalam valuta asing maupun rupiah.

2.8.2.1 Sukuk Tabungan

Berdasarkan Memorandum Informasi Sukuk Tabungan Seri ST009 yang diterbitkan Tanggal 11 November 2022 oleh Kementerian Keuangan Republik Indonesia, Sukuk Tabungan adalah Tabungan Investasi atau Surat Berharga Syariah Negara untuk

Masyarakat Indonesia diterbitkan dengan prinsip syariah, tanpa warkat, tidak dapat dialihkan, dan tidak dapat diperdagangkan.



Gambar 2.26 Logo Sukuk Tabungan Negara

Sumber: <https://sbn.investree.id/st>

Keuntungan dalam berinvestasi Sukuk Tabungan adalah pembayaran imbalan (kupon) dan pokok Sukuk Tabungan dijamin berdasarkan Undang-Undang SBSN, kupon yang diberikan berada di atas bunga deposito yang ditawarkan bank BUMN, nilai kupon mengikuti suku bunga acuan sehingga berpotensi mendapatkan kupon yang lebih besar dibandingkan saat diterbitkan dengan batas bawah (*floor*), fasilitas pelunasan sebelum jatuh tempo tanpa dikenakan biaya tambahan, kupon dibayarkan setiap bulan, dan memberikan kesempatan kepada masyarakat ikut berpartisipasi di pasar keuangan sesuai dengan prinsip syariah.

Risiko dan penjelasan risiko dari berinvestasi Sukuk Tabungan adalah sebagai berikut:

1. Risiko gagal bayar

Pembayaran kupon dan pokok Sukuk Tabungan (ST) dijamin berdasarkan Undang-Undang SBSN sehingga ST tidak memiliki risiko gagal bayar.

2. Risiko likuiditas

Sukuk Tabungan memiliki risiko likuiditas dikarenakan tidak dapat diperjualbelikan dan tidak dapat dialihkan

sehingga investor kesulitan dalam mencairkan menjadi dana tunai, namun Sukuk Tabungan dapat dicairkan melalui fasilitas pencairan sebelum tanggal jatuh tempo atau *early redemption* sesuai dengan ketentuan.

3. Risiko pasar

Sukuk Tabungan tidak memiliki risiko pasar karena nilai kupon Sukuk Tabungan ditetapkan memiliki batas bawah (*floor*) yang akan diterima hingga jatuh tempo.

2.8.2.2 Sukuk Ritel

Dalam Memorandum Informasi Sukuk Negara Ritel Seri SR018T5 menyatakan bahwa Sukuk Ritel adalah Surat Berharga Syariah Negara (SBSN) yang terbitkan dan dijual khusus untuk Warga Negara Indonesia.



sukuk ritel
INVESTASI RAKYAT PENUH MANFAAT

Gambar 2.27 Logo Sukuk Ritel

Sumber: <https://idxislamic.idx.co.id/edukasi-pasar-modal-syariah/sukuk-negara/>

Keuntungan berinvestasi Sukuk Ritel antara lain pembayaran kupon dan pokok dijamin oleh Undang-Undang SBSN, berpotensi mendapatkan keuntungan (*capital gain*) jika dijual dengan harga yang lebih tinggi dari harga beli melalui pasar sekunder, kupon dibayarkan setiap bulannya, dapat digadaikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku, kupon yang diberikan lebih tinggi dibandingkan bunga deposito bank, berpartisipasi di pasar keuangan dengan prinsip syariah, dan mendukung pembiayaan nasional.

Risiko dan penjelasan risiko dari berinvestasi Sukuk Ritel adalah sebagai berikut:

1. Risiko gagal bayar

Investasi Sukuk Ritel termasuk instrumen bebas risiko, karena pembayaran kupon dan pokok dijamin oleh pemerintah melalui Undang-Undang SBSN.

2. Risiko pasar

Potensi kerugian atau *capital loss* dapat terjadi bila investor menjual Sukuk Ritel di pasar sekunder sebelum jatuh tempo, namun harga di pasar sekunder lebih rendah dibandingkan dengan harga beli. Risiko ini bisa dihindari dengan investor tidak menjual Sukuk Ritel hingga tanggal jatuh tempo.

3. Risiko likuiditas

Potensi kerugian apabila investor memerlukan dana tunai sebelum tanggal jatuh tempo. Namun, Sukuk Ritel dapat dijadikan jaminan kepada bank umum atau lembaga lainnya untuk pengajuan pinjaman sesuai dengan ketentuan syarat yang berlaku pada masing-masing lembaga.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA