

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Martono dan Harjito (2011 : 138) dalam Saptiawan (2013:1) mengatakan bahwa investasi adalah sebuah aksi penanaman modal yang dilakukan oleh individu atau sebuah perusahaan ke dalam sebuah aset investasi dengan harapan memperoleh keuntungan di masa depan. Saham adalah sebuah bukti kepemilikan atas nilai suatu perusahaan. Investasi saham sendiri sering memiliki citra yang negatif bagi beberapa orang yang kurang mengetahui dan memahami tentang dunia investasi. Banyak orang yang beranggapan bahwa investasi saham itu sama dengan judi.

Pada tahun 2020 , dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh virus bernama Covid – 19. Pemerintah di seluruh dunia pun segera mengambil langkah tegas yaitu menetapkan kebijakan pembatasan sosial dan *lockdown* kota, guna untuk memutus rantai penyebaran virus ini. Akibatnya dari kebijakan ini banyak aktivitas manusia menjadi terbatas. Dikarenakan aktivitas manusia terbatas membuat kegiatan ekonomi menjadi lesu dan uang yang semula beredar di masyarakat mulai kurang di belanjakan lagi.

Melalui artikel Market.Bisnis.com Rabu 30 Desember 2020, memberitakan bahwa menurut Direktur Utama Bursa Efek Indonesia (BEI) Inarno Djajadi mengatakan bahwa selama tahun 2020 ini, jumlah kenaikan investor di pasar modal Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan. Tercatat hingga tanggal 29 Desember 2020, jumlah investor di Indonesia mencapai 3,87 juta *Single Investor Identification* (SID). SID adalah bukti tanda orang masuk di pasar modal. Angka ini mengalami kenaikan sekitar 56% dibandingkan pada tahun 2019. Dan untuk jumlah investor saham sendiri mengalami kenaikan 53% atau sama dengan 1,68 juta *Single Investor Identification* (SID) dibanding tahun 2019. Kenaikan jumlah investor ini didorong oleh sebuah kesempatan dari anjloknya indeks harga saham gabungan (IHSG).

Melalui artikel cncbindonesia.com Rabu 20 Januari 2021, memberitakan bahwa munculnya fenomena yang cukup menghebohkan dalam dunia investasi saham. Fenomena pembelian saham oleh investor pemula yang menggunakan uang panas, baik itu mengutang hingga menggadaikan aset yang sudah ada. Dalam artikel tersebut terdapat seorang praktisi

pasar saham bernama Ryan Filbert yang mengatakan bahwa hal ini dapat terjadi diakibatkan karena kebanyakan para investor pemula belum mengerti bagaimana cara memilih sejumlah saham yang baik dari 715 saham yang tercatat di Bursa Efek Indonesia. Dan para pemula cenderung hanya berinvestasi mengikuti katanya individu – individu yang populer diberitakan.

Menurut artikel cnbcindonesia.com Rabu 3 Februari 2021, memberitakan bahwa akibat ulah pompomer atau orang yang suka menggiring pembelian saham tertentu yang makin meresahkan. Seringkali saham yang direkomendasikan tanpa disertai analisis fundamental suatu perusahaan. Hal ini membuat banyak investor ritel/individu yang menjadi korban akibat aksi pompom saham ini. Tercatat investor ritel bersatu melawan pompom saham oleh Rukumolagi yang membuat petisi daring di laman Change.org dengan tajuk ban pompomer saham di Indonesia.

Dari beberapa artikel diatas ditunjukkan dua masalah yang dihadapi oleh investor pemula. Pertama manajemen keuangan yang menggunakan uang panas atau hutang dalam berinvestasi dan kedua aksi ikut ikutan beli investor pemula dalam membeli saham. Berinvestasi di pasar saham tentu perlu memperhatikan manajemen keuangan, resiko, dan pengambilan keputusan yang tepat dalam membeli sejumlah saham. Yulianti mengatakan bahwa pentingnya untuk memperhatikan pengelolaan keuangan dalam sebuah perencanaan investasi sehingga keputusan yang diambil dapat bijak dan baik (Yulianti et all, 2013:58). Dalam pengambilan keputusan dalam membeli sejumlah saham tentu juga diperhatikan, sebaiknya berdasarkan analisis fundamental yang baik dan tidak hanya sekedar ikut – ikutan kata orang. Aprilianto mengatakan bahwa sebuah informasi akuntansi adalah sebuah informasi yang berisi tentang kondisi perusahaan. Informasi akuntansi ini dapat menentukan sebuah pengambilan keputusan dalam berinvestasi yang dapat diperoleh melalui laporan keuangan perusahaan dengan menggunakan analisis fundamental perusahaan (Aprilianto et all, 2014:17). Analisis ini bertujuan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan perusahaan yang diperlukan dalam proses pengambilan keputusan.

Untuk itu mengedukasi para investor pemula dirasa perlu sebagai persiapan untuk terjun ke pasar saham. Menurut Tumewu analisis fundamental sangat perlu diketahui oleh investor pemula dalam berinvestasi agar terhindar dari praktik investasi bodong, budaya ikut – ikutan, penipuan, dan mengurangi resiko kerugian (Tumewu, Ferdinand J. 2009:134). Pendekatan dari segi aplikasi ini dirasa cocok bagi para pemula dimana sarana untuk membeli saham pun

sudah dimudahkan juga melalui berbagai aplikasi. Ditambah dimana setiap orang sekarang dari belahan daerah manapun sudah dapat mengakses informasi yang tersebar secara digital yang dapat berjalan walaupun keadaan dunia saat ini masih menerapkan pembatasan sosial. Melalui artikel huffpost.com Senin 13 Februari 2017, didalam berita itu terdapat seorang praktisi bernama Lenny Sanicola yang mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* untuk untuk berbagai layanan finansial adalah bukti mudah diakses untuk masyarakat umum. Pendekatan aplikasi ini nantinya memberi edukasi kepada pemula seputar saham yang cocok untuk di investasi dalam jangka panjang. Serta mengedukasi para pemula terhadap sentimen – sentimen yang mempengaruhi pergerakan pasar saham.

Dalam pembuatan visualisasi aplikasi memerlukan pendekatan dari desain komunikasi visual agar visualisasi yang ditampilkan dapat sesuai tepat sasaran dan pengguna nantinya dapat nyaman dalam menggunakan aplikasi. Dalam pendekatan visualisasi, desain menyesuaikan kepada target sasaran yaitu umur 20 - 25 tahun. Dan menggunakan *style* gambar yang simple agar mudah dimengerti dan tidak membingungkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditarik beberapa poin identifikasi masalah yang didapat sebagai berikut :

1. Selama pandemi, kegiatan investasi menjadi *booming*
2. IHSG yang anjlok semasa pandemi
3. Tercatat kenaikan jumlah investor saham sebesar 53%
4. Fenomena menggunakan uang panas atau pinjaman online dalam berinvestasi
5. Munculnya aktivitas pom - pom saham
6. Investor pemula yang banyak mengalami kerugian

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut :

1. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan perancangan ini berfokus untuk mencari tahu visualisasi aplikasi yang cocok untuk mendukung para pemula agar dapat mengurangi resiko kerugian dalam berinvestasi di pasar saham.

2. Batasan Wilayah

Batasan wilayah perancangan ini mayoritas berada di daerah perkotaan yang ramai dan tingkat tenaga kerja yang tinggi, contoh : Semarang.

3. Target Sasaran

Perancangan ini berfokus pada mahasiswa atau *fresh graduate* yang bekerja, baik laki-laki atau perempuan, berusia 20 - 25 tahun. Dan memiliki psikografis orang yang ingin menabung uangnya untuk keperluan di masa yang akan datang.

1.4 Rumusan Masalah

1. Mengapa investor pemula yang masuk di pasar saham mengalami kerugian?
2. Bagaimana merancang visualisasi media aplikasi yang dapat mendukung para investor pemula di pasar saham ?

1.5 Tujuan

Perancangan ini dilakukan tentu saja memiliki tujuan layaknya perancangan lainnya. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi. Berikut adalah tujuan dari perancangan ini :

1. Untuk mengetahui alasan banyak investor pemula yang mengalami kerugian.
2. Merancang visualisasi aplikasi yang dapat mendukung para investor pemula di pasar saham agar tidak mudah tertipu oleh aksi pom - pom saham.

1.6 Manfaat

Berikut manfaat dari perancangan ini yaitu :

1. Bagi Penulis :
 1. Meningkatkan wawasan dan pemahaman penulis mengenai dunia saham.

2. Meningkatkan wawasan dan pemahaman penulis dalam merancang visualisasi aplikasi.
 3. Memenuhi tugas proyek akhir sebagai syarat kelulusan Desain Komunikasi Visual.
2. Bagi Masyarakat :
1. Membantu para pemula dalam belajar dunia investasi melalui pendekatan desain komunikasi visual aplikasi.
 2. Membantu pemula dalam menentukan dasar dalam membeli sebuah saham.
 3. Meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap saham melalui *User Interface* aplikasi.
 4. Meningkatkan wawasan dan pemahaman masyarakat mengenai dunia saham.
3. Bagi Akademik :
1. Menambah referensi perpustakaan Unika Soegijapranata Semarang.
 2. Sebagai dokumentasi atas apa yang sudah diteliti dan media untuk mengucapkan terima kasih kepada semua yang terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini.
 3. Memberikan referensi kepada mahasiswa lainnya dalam tahap proses penyusunan skripsi di tahun yang akan datang.

1.7 Metode

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan kualitatif, dengan ragam data yang didapat sebagai dasar dan acuan untuk merancang visualisasi media aplikasi untuk mengedukasi pemula dalam berinvestasi di pasar saham.

Penelitian kualitatif sendiri menurut Hardani et all (2020:17 - 21) mengatakan bahwa metode penelitian ini digunakan untuk meneliti suatu kejadian *natural* dimana terdapat peneliti sebagai instrument utama, pengambilan data pun menggunakan metode *purposive sampling*, pengumpulan data menggunakan metode triangulasi sumber data. Berikut metode pencariannya:

1.7.1 Ragam Data

Ragam data yang terdapat dalam perancangan ini adalah gambar, tangkap layar dan pencatatan, peristiwa, dokumen, dan literatur ilmiah.

1. Gambar

Gambar yang digunakan dalam perancangan ini berupa gambar komparasi desain dengan perancangan aplikasi serupa yang digunakan sebagai referensi terhadap perancangan penulis.

2. Tangkap layar dan pencatatan

Tangkap layar dan pencatatan dalam perancangan ini berupa video podcast yang membahas seputar kesalahan investor pemula dalam berinvestasi di pasar saham.

3. Peristiwa

Peristiwa kerugian dan kesalahan investor pemula yang terjadi ini menjadi kajian utama dalam perancangan ini, dimana penulis melakukan analisis dengan mengamati, mencatat, dan menggali informasi lagi tentang peristiwa yang terjadi.

4. Dokumen

Dokumen yang digunakan dalam perancangan ini berupa berita – berita tentang pasar saham yang meningkat selama masa pandemi ini.

5. Literatur ilmiah

Literatur yang digunakan dalam perancangan ini berupa literatur ilmiah seputar saham, pengelolaan keuangan, perilaku investor, dan minat investor muda dalam berinvestasi.

1.7.2 Strategi pengumpulan data

1. Wawancara Terstruktur

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yang merupakan ahli saham dan investor pemula yang baru mulai berinvestasi selama masa pandemi ini. Menurut Fraenkel dan Wallen (1990) dalam Hardani et all(2020:54) mengatakan bahwa wawancara adalah proses mengumpulkan informasi dari suatu

sampel untuk memperoleh gambaran dari aspek populasi. Penulis melakukan wawancara terstruktur untuk memperoleh data berupa pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan terlebih dahulu oleh penulis.

2. Observasi daring

Penulis melakukan observasi yang dilakukan secara online melalui internet dan mencari data-data tentang pasar saham selama masa pandemi ini. Menurut Hardani et al (2020:62-63) mengatakan bahwa observasi adalah penelitian yang bertujuan mempelajari unit sosial tertentu secara intensif, meliputi kelompok, individu, dan lembaga. Observasi daring ini dilakukan untuk mencari tahu bagaimana psikologis para pemula dalam menentukan dalam membeli saham.

3. Kajian Dokumen dan Arsip

Penulis melakukan kajian dokumen dari beberapa berita di internet. Untuk memperoleh berita yang berhubungan dengan urgensi dalam pasar saham. Menurut Hardani et al (2020:72) mengatakan bahwa kajian dokumen adalah penelitian terhadap catatan, dokumen, dan perekaman seputar saham sebagai data yang dilakukan secara sistematis.

4. Studi Literatur

Penulis melakukan pengumpulan data melalui studi literatur dengan melihat jurnal atau buku dari penelitian sebelumnya yang telah ada. Menurut Hardani et al (2020:72) mengatakan bahwa studi literatur ditujukan menghimpun dokumen – dokumen resmi yang memiliki keabsahan yang terjamin. Metode ini digunakan untuk mencari data – data sebagai pelengkap dari metode observasi dan wawancara.

1.7.3 Sumber Data

1.7.3.1 Narasumber Wawancara

Melalui wawancara yang dilakukan penulis kepada sejumlah responden. Penulis melakukan kepada narasumber kunci yaitu seorang ahli di bidang saham dan narasumber pendukung yaitu para investor pemula. Media saat melakukan wawancara adalah melalui *whatsapp messenger* dan *direct message* instagram. Berikut antara lain:

- Narasumber Kunci
Ellen May : 37 tahun : Solo : *Founder* Emtrade, ahli di bidang saham
- Narasumber Pendukung 1
Kevin Ferdinand Andytha Putra : 21 tahun : Semarang : Mahasiswa
- Narasumber Pendukung 2
Immanuel Therian : 22 tahun : Semarang : Mahasiswa
- Narasumber Pendukung 3
Indra Hartono : 21 tahun : Semarang : Mahasiswa
- Narasumber Pendukung 4
Adhe Septian Putra Hunga : 21 tahun : Semarang : *Freelance*

1.7.3.2 Peristiwa

Peristiwa yang digunakan dalam perancangan ini adalah peristiwa kenaikan jumlah investor saham selama masa pandemi. Di fokuskan kepada kesalahan para investor pemula dan apa yang diperlukan mereka di dunia investasi.

1.7.3.3 Tangkap Layar dan Pencatatan

Tangkapan layar dan pencatatan dalam perancangan ini dengan menggunakan video podcast youtube milik Raditya Dika yang berjudul “7 Kesalahan Investor Saham Pemula” yang diupload tanggal 10 Oktober 2020.
<https://www.youtube.com/watch?v=IoiDJVynTzk>

1.7.3.6 Dokumen/Arsip

Arsip data – data berupa berita di internet yang berhubungan seputar tentang dunia pasar saham.

1.7.3.7 Studi Literatur

Sumber literatur ilmiah berasal dari literatur digital berupa jurnal dan e-book yang berhubungan dengan saham, pengelolaan keuangan, perilaku investor, dan minat investor muda dalam berinvestasi.

1.7.5 Sample

Dalam perancangan hal ini penulis menggunakan *purposive sampling*. Menurut Hardani et all (2020:20) mengatakan bahwa *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sample penelitian dimana peneliti harus bisa menjelaskan latar belakang dari diambilnya sebuah sample untuk membuat sebuah pertimbangan yang baik. Dalam hal ini penulis mengambil sample dari sejumlah narasumber di Kota Semarang.

1.7.6 Analisis

Dalam perancangan ini analisis menggunakan metode triangulasi sumber data. Menurut Hardani et all (2020:19), triangulasi sumber data adalah metode penelitian kualitatif yang paling baik digunakan karena memakai beragam sumber data, dimana data yang diambil berupa wawancara, observasi daring, perekaman dokumen arsip, dan studi literatur yang memiliki kesamaan masalah. Sebagai upaya verifikasi atas data yang ditemukan. Kemudian dari beberapa data tersebut ditarik kesimpulan permasalahan. Setelah itu kesimpulan permasalahan ini untuk memperoleh swot. Menurut Paulus Wardoyo (2011 : 1) swot adalah proses mengidentifikasi berbagai faktor dan aspek untuk merumuskan sebuah strategi perusahaan yang dikaitkan dengan misi dan tujuan perusahaan. Setelah mendapatkan swot terakhir kita akan memperoleh analisis USP (*Unique Selling Propotions*)

1.8 Metode Perancangan

Dalam proses perancangan ini menggunakan pendekatan metode *design thinking*. Menurut Eva Y. (2020:11), *design thinking* adalah sebuah metode penyelesaian masalah dengan mencari pendekatan berbasis solusi yang berfokus kepada pengguna. Di dalam metode *design thinking* ini terdapat 5 tahapan, antara lain :

1.8.1 *Empathise*

Dalam tahap ini untuk mendapatkan pemahaman dari mahasiswa dan *freshgraduate* seputar saham diperlukan pendekatan dengan melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa dan *freshgraduate* yang mengenal saham.

1.8.2 *Define*

Setelah dalam tahap *empathise* mengetahui kebutuhan para mahasiswa dan *freshgraduate*, Dalam tahap ini mulai dipikirkan ide dan pandangan dari target khalayak untuk menjadi dasar dalam desain visualisasi aplikasi ini.

1.8.3 *Ideate*

Dalam tahap ini mulai dipikirkan mengidentifikasi solusi dari pernyataan masalah yang dimunculkan dalam tahap *define*. Dalam tahap ini diperlukan desainer untuk menggambarkan solusi dengan mengevaluasi beberapa ide.

1.8.4 *Prototype*

Dalam tahap ini solusi yang ditemukan dalam ide sebelumnya mulai membuat model dan prototipe sederhana desain

1.8.5 *Test*

Dalam tahap ini merupakan proses pengujian keseluruhan dari desain yang dihasilkan. Fase ini dapat dilakukan berulang – ulang sehingga dapat ditemukan solusi sesuai dengan harapan desainer