

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website adalah media yang memuat informasi dalam bentuk gambar, teks, video, ataupun animasi dalam sekumpulan halaman yang dapat diakses menggunakan koneksi internet tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Abdullah, 2018 dalam Susilawati dkk., 2020, h. 36).

2.1.1 Tipe Website

Blakeman (2011) memaparkan ada 2 tipe *website*, yaitu *destination site* dan *information site* (h. 89) :

1. *Destination site*

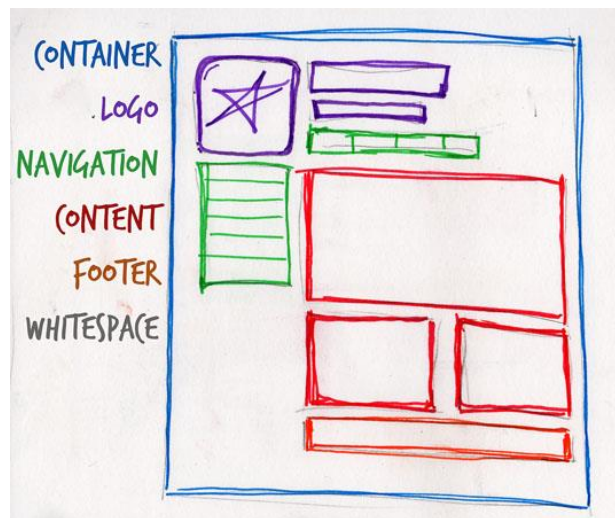
Destination site adalah tipe *website* yang menawarkan skenario melibatkan pengguna serta mendorong pengguna untuk melakukan kunjungan ulang ke *website* terkait. Sehingga, tipe *website* ini aktif dalam memperbaharui konten serta menyediakan komponen informasi yang menarik dan viral (h. 189).

2. *Information site*

Information site adalah pengguna menggali dan mengumpulkan informasi, serta mencari tips dan dapat selalu bertanya di *website* terkait (h. 189).

2.1.2 Anatomi Webpage

Pada buku '*The Principles of Beautiful Web Design*', Beaird & George (2020) menarik garis besar anatomi dasar *website* sebagai berikut :



Gambar 2.1 Anatomy Web Page
sumber : <https://www.sitepoint.com/web-page-anatomy/>

1. Containing block

Merupakan tempat / wadah elemen pada *website* sebagai bagian dari konten halaman *website*. Tanpa adanya *container*, konten pada *website* akan menyatu dengan latar belakang sehingga akan menyulitkan untuk mencerna informasi (h. 27).

2. Logo

Logo mengacu pada identitas *website* sehingga pengguna dapat mengenal *brand* / perusahaan / organisasi saat mereka mengakses informasi pada *website* terkait (h. 27).

3. Navigation

Bagian navigasi adalah salah satu komponen mendasar pada *website* dan bersifat mudah ditemukan dan dipakai. Umumnya, pengguna familiar dengan peletakan navigasi yang berada di bagian kanan atas dari *website* (h. 28).

4. Content

Konten merupakan penentu seberapa lama *user* akan menggunakan *website*, karena apabila *user* tidak menemukan informasi yang diinginkan, *user* tidak segan untuk langsung menutup *website*.

Konten pada *website* berisikan teks, gambar, ilustrasi, video, ataupun animasi (h. 28).

5. *Footer*

Footer secara general terletak pada bagian bawah *website* yang berisikan *copyright*, kontak, dan informasi resmi lainnya (h. 28).

6. *Whitespace*

Whitespace atau *negative space* merupakan area yang tidak ada konten apapun dengan tujuan agar *website* tidak terlihat penuh dan ada ‘ruang bernafas’, sehingga memudahkan hirarki atau arah baca mata manusia pada saat memindai informasi. (h. 28)

Dari penjabaran di atas, *webpage anatomy* terdiri dari beberapa komponen, diantaranya adalah *container*, logo, *navigation*, *footer*, *whitespace*.

2.2 UI/UX

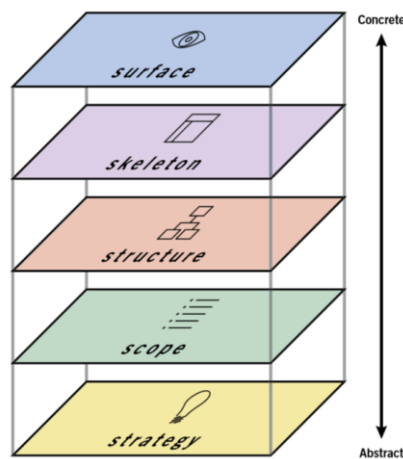
UI/UX mempunyai peran yang besar dalam perancangan *website*. Berikut adalah penjabaran dari UI/UX :

2.2.1 *User Experience*

User Experience adalah suatu perancangan menyelaraskan elemen – elemen yang berpotensi mempengaruhi pengalaman pengguna dalam persepsi dan perilaku sesuai dengan harapan organisasi atau perusahaan tertentu. Elemen yang dimaksud merupakan sesuatu yang dapat disentuh seperti kemasan produk, didengar seperti mendengar iklan atau suara khas, dan dapat diendus seperti mencium aroma tertentu. Hal ini berlaku juga untuk interaksi antara pengguna dan tampilan digital (aplikasi ponsel dan *website*), serta interaksi antar manusia seperti *customer service*, teman maupun keluarga (Ungler & Chandler, 2012, h. 3).

2.2.1.1 Elemen User Experience

(Garret, 2011) menjelaskan pada bukunya yang berjudul '*The Elements of User Experience*' dikelompokkan menjadi 5 tingkat piramida yang diurutkan mulai dari hal fundamental yang mendasar dan bersifat abstrak, hingga akhirnya menjadi tingkat yang paling konkret atau spesifik (h.21). Lapisan paling bawah dari tingkatan piramida tersebut dimulai dari tahap strategi hingga tingkat teratas adalah tahap tampilan / *surface*. Berikut adalah kelima elemen *User Experience* :



Gambar 2.2 *The 5 Elements of UX Design*
Sumber : <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/5-elements...>

1. *The Strategy Plane*

Tingkat strategi merupakan hal mendasar yang akan menentukan segala keputusan di tahap berikutnya. Tahap memiliki 2 fungsi, yaitu untuk menguraikan serta menentukan *product objectives* dan *user needs* calon pengguna produk (h.36).

2. *The Scope Plane*

Tingkat strategi dapat menjadi tingkat *scope* atau cakupan apabila telah berhasil menerjemahkan atau mempersempit *product objectives* dan *user needs* ke dalam ketentuan yang lebih spesifik mengenai konten

serta fungsionalitas dari produk. Melalui tahap ini, segala hal yang ambigu dan bersifat distraktif akan tereliminasi agar pada proses di tingkat selanjutnya dapat lebih jelas dan terarah (h.58).

3. *The Structure Plane*

Tahap *structure* akan menentukan garis besar interaksi mengenai respon produk terhadap pengguna dan menetapkan muatan informasi atau konten pada produk berdasarkan cakupan pada tahap sebelumnya (h.80).

4. *The Skeleton Plane*

Jika pada tahap sebelumnya hanya garis besar dari interaksi dan muatan informasi, pada tingkat *skeleton* akan lebih spesifik dan melibatkan beberapa aspek yang diantaranya adalah : *interface design*, *navigation design*, *information design*, dan *wireframes* (h.108).

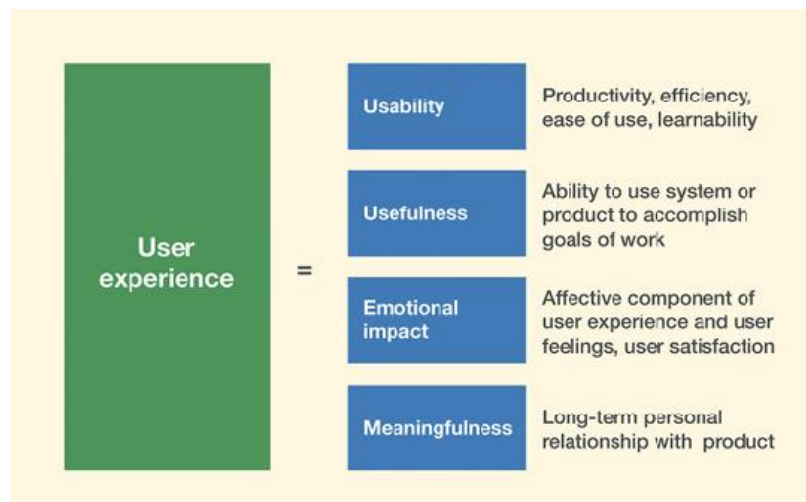
5. *The Surface Plane*

Tingkat paling atas adalah *surface* yang mengutamakan *sensory experience design* dengan melibatkan konten, estetika serta fungsionalitas dari produk yang telah dirancang (h.133).

Dari penjabaran di atas, elemen *user experience* menurut Garret terdiri *the strategy plan*, *the scope plane*, *the structure plan*, *the skeleton plane*, dan *the surface plan* yang menjadi fundamental.

2.2.1.2 Komponen UX

Mengutip buku ‘*The UX Book: Agile UX Design for a Quality User Experience*’, Hartson & Pyla, (2019) menjabarkan *User Experience* merupakan hasil kombinasi dari keempat komponen berikut (h.8) :



Gambar 2.3 Komponen UX

Sumber : Buku *The UX Book: Agile UX Design for a Quality User Experience*

1. Usability

Komponen *usability* melibatkan beberapa faktor seperti kemudahan dalam penggunaan (*ease of use*), performa pengguna dan produktivitasnya, efisiensi, *error avoidance*, *learnability*, dan *retainability* atau mudah diingat (h.10).

2. Usefulness

Komponen *usefulness* sesederhana berpacu pada kegunaan atau *utility* sebuah produk dalam membantu pengguna untuk mencapai tujuan saat menggunakan produk terkait (h.10)

3. Emotional Impact

Emotional Impact merupakan salah satu komponen penting dalam meningkatkan loyalitas *user* dan *engagement* melalui pengalaman bermakna serta

memuaskan dari pengguna saat menggunakan produk yang dirancang (h.11).

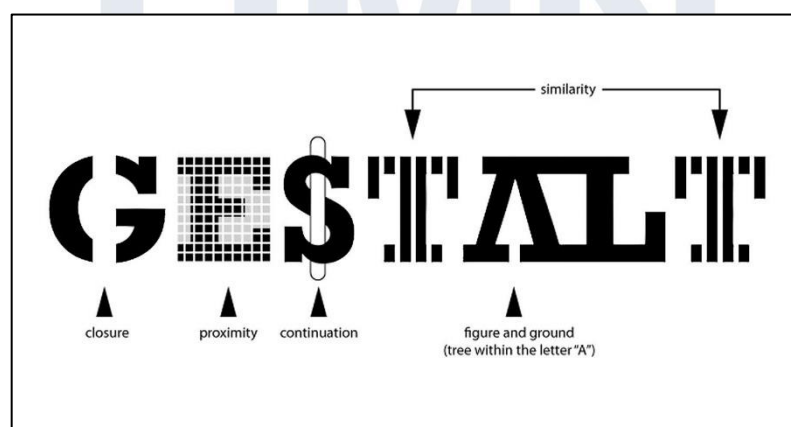
4. *Meaningfulness*

Berbeda dari *usability* dan *emotional impact* yang memberikan dampak jangka pendek, komponen *meaningfulness* memberikan efek jangka panjang yang melibatkan emosi antara pengguna dan produk secara intim. Contohnya adalah perasaan resah dari pengguna saat melakukan perjalanan ke tempat baru tanpa menggunakan aplikasi navigasi jalan (h.16).

Dari penjabaran di atas, komponen UX menurut Hartson & Pyla terdiri atas *usability*, *usefulness*, *emotional impact*, dan *meaningfulness*

2.2.1.3 Prinsip Gestalt

Anggraini & Nathalia (2014, h. 47) dalam buku ‘Desain Komunikasi Visual; Dasar – dasar Panduan untuk Pemula’, menjelaskan bahwa teori Gestalt adalah pandangan dalam dunia psikolog mengenai bagaimana manusia mempersepsi atau melihat dan mengartikan objek secara keseluruhan. Berikut adalah prinsip Gestalt :



Gambar 2.4 Prinsip Gestalt

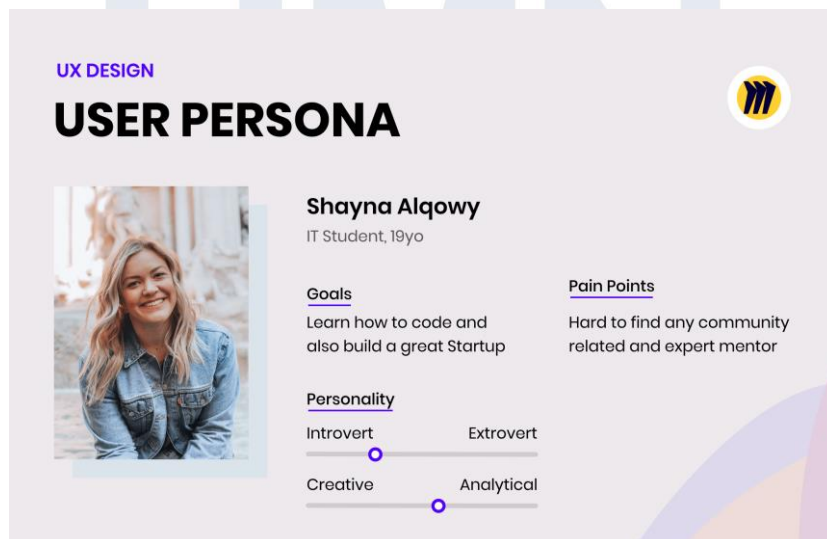
Sumber : <https://maytolf.weebly.com/blog/gestalt-princip...>

1. *Similarity* : elemen – elemen pada produk memiliki ciri serupa, dapat berupa bentuk, warna, ukuran, sehingga terlihat seperti dari kelompok yang sama (h.47).
2. *Continuity* : mata manusia yang cenderung mengikuti elemen – elemen yang ada pada produk (h.48).
3. *Closure* : elemen yang tidak utuh namun terlihat utuh karena *closure* dari bayangan visual objek sebenarnya (h.48).
4. *Proximity* : elemen-elemen pada produk jika berdekatan akan ditafsirkan sebagai kelompok yang sama (h.48).
5. *Figure* : menyatukan elemen yang berbeda yang menghasilkan bentuk baru (h.48).

Dari penjabaran di atas, prinsip gestalt terdiri atas *similarity*, *continuity*, *closure*, *proximity*, dan *figure* yang akan membantu audiens dalam mengartikan objek secara keseluruhan pada saat perancangan.

2.2.1.4 User Experience tools

Dalam perancangan karya, dibutuhkan *tools* atau teknik agar hasil karya tidak bias dengan desainer. Berikut adalah *user experience tools*:



Gambar 2.5 User Persona

Sumber : <https://buildwithangga.com/kelas/learn-ux-user-persona>

1. *User Persona*

User persona adalah sebuah alat untuk mendeskripsikan tipikal target pengguna yang melibatkan beberapa poin penting seperti motivasi, *goals*, frustrasi yang dialami pengguna, kebutuhan hingga *pain point* dari pengguna. Merancang *user persona* akan membantu desainer berempati dan lebih memahami pengguna, sehingga meminimalisir membuat keputusan atau pemilihan desain yang bias dengan desainer (Unger & Chandler, 2012, h. 130).

2. *Empathy Map*

Empathy map adalah alat untuk membantu desainer memahami perspektif atau pandangan orang lain. *Empathy map* menggabungkan informasi yang telah diketahui dari data dengan visualisasi ‘*what he or she says, does, sees, hears*’ serta membahas apa yang pengguna khawatirkan dan apa yang pengguna perlukan untuk membuat dirinya merasa senang (Cairns, et al., 2021, h. 143).

3. *User Journey Map*

User Journey Map adalah *tools* untuk memvisualisasi *touchpoints* pengguna yang melibatkan emosi, motivasi dan sikap dari sebelum interaksi sampai selesai interaksi dengan produk (Kalbach, 2021, h.288, h.292, h.299). *User journey map* juga berperan sebagai media untuk menjabarkan elemen *front stage* dan *back stage* dari pengalaman pelayanan (h.292).

4. *Information Architecture*

Tidwell, et al., (2020) mendefinisikan *information architecture* sebagai metode untuk mengelompokkan dan memberi label suatu informasi agar pemahaman serta penerapannya nanti dapat lebih optimal. *Information architecture* memiliki beberapa fungsi, sebagai berikut ; mengkategorikan kelompok berdasarkan konten dan

fungsionalitasnya, kemungkinan – kemungkinan pengguna menavigasi melalui pengalamannya, intuitif alur kerja untuk menyelesaikan suatu tugas, mengkomunikasi mengenai suatu konten berdasarkan bahasa atau label, dan lain sebagainya (h. 29).

5. *Flowchart*

Flowchart dirancang dengan tujuan untuk memvisualisasikan secara garis besar mengenai struktur dari navigasi pada *website*, skenario dari pengguna, serta menentukan cakupan dari keseluruhan tujuan produk / *website* (Thames & Hudson, 2017, h. 158).

6. *Wireframe*

Wireframe bertujuan menyajikan referensi untuk perancangan visual serta implementasi dari alur interaksi (h. 128). *Wireframe* berfungsi untuk mengintegrasikan 3 elemen, yaitu desain tampilan, desain navigasi, dan desain informasi agar dapat menetapkan kerangka bersifat konseptual untuk melangkah maju ke tingkatan perancangan selanjutnya (h. 131).

7. *Prototype*

Prototype adalah *mock-up* dari sebuah desain yang menjadi alat untuk proses eksplorasi, komunikasi, evaluasi dan iterasi. *Prototype* juga bertujuan untuk memperoleh ulasan agar lebih mudah diperbaiki sebelum akhirnya di *develop* secara massal (Galitz, 2007, h. 771).

8. *Usability Testing*

Usability Testing adalah alat ukur untuk mengetahui efisiensi dan efektivitas, kemudahan dalam penggunaan, serta kemampuan dalam berinteraktivitas tanpa mengalami kesulitan atau *error* pada saat menyelesaikan suatu tugas (Baeur, et al., 2010 dalam Yudhistira, 2024, h. 18).

Dari penjabaran di atas, terdapat beberapa instrumen yang memiliki peranan penting dan akan membantu perancang dalam menentukan pengalaman seperti apa yang akan dialami oleh pengguna dalam menggunakan produk atau karya, diantaranya adalah *user persona*, *empathy map*, *user journey map*, *information architecture*, *flowchart*, *wireframe*, *prototype*, dan *usability testing*.

2.2.2 User Interface

User interface adalah bagian dari perangkat lunak komputer yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dipahami maupun diarahkan oleh pengguna. *User Interface* memiliki 2 komponen yang esensial, yaitu *input* tentang bagaimana pengguna menyampaikan keinginannya kepada komputer, dan *output* mengenai bagaimana komputer memberi umpan balik terhadap keinginan pengguna (Galitz, 2007, h. 4).

2.2.2.1 Elemen desain

Pada perancangan, dibutuhkan elemen desain agar karya dapat menarik perhatian, berfungsi sesuai dengan tujuan awal perancangan, dan mampu menyampaikan informasi dengan visualisasi yang baik. Berikut merupakan elemen desainnya :

2.2.2.2 Layout

Menurut Pflaeging and Stöckl (2021, h. 4), *layout* secara umum ditafsirkan sebagai penempatan elemen grafis pada halaman dua dimensi. Berdasarkan buku '*Graphic Design School*' oleh Thames & Hudson (2017), *layout* terbagi menjadi beberapa variasi, yaitu *symmetrical style*, *the asymmetrical revolution*, dan *integrating styles* (h. 44).

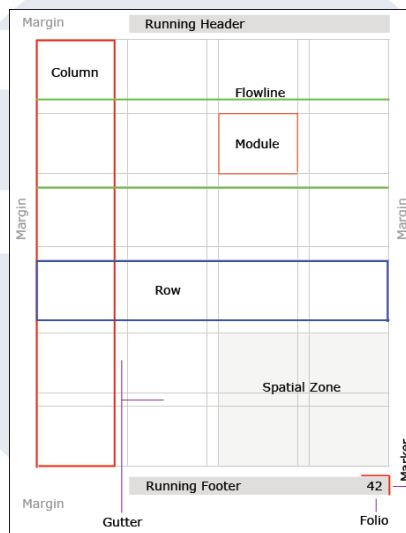
2.2.2.3 Grid

Grid adalah serangkaian *alignment-based* atau perataan yang memiliki fungsi sebagai pedoman untuk mengelompokkan elemen – elemen dalam suatu format seperti posisi letak dan proporsi elemen yang akan memudahkan audiens dalam menavigasi informasi pada karya.

Keberadaan *grid* memungkinkan hasil desain untuk terlihat rapi, mudah dibaca, dan struktur karya visual yang lebih teratur (Samara, 2017, h. 20).

1. Anatomi *grid*

Menurut Tondreau (2019) dalam bukunya yang berjudul '*Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*', *grid* memiliki beberapa komponen penting yang terdiri atas (h. 10).



Gambar 2.6 *Anatomy Grid*

Sumber : <https://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/>

a. *Margins*

Berfungsi sebagai zona penyangga dan merepresentasikan jumlah ruang antara ukuran *trim*, termasuk *gutter*, dan konten pada halaman. Margin juga dapat menjadi tempat untuk informasi sekunder seperti catatan ataupun keterangan (h 10).

b. *Columns*

Wadah atau kontainer vertikal ke bawah untuk menata gambar maupun teks. Jumlah kolom bervariasi dan dapat disesuaikan dengan konten (h 10).

c. *Modules*

Unit individu yang terbagi oleh ruang / *space* yang *konsisten*, sehingga dapat menghasilkan *grid* yang teratur dan bersifat repetisi (h 10).

d. *Spatial zones*

Merupakan sekelompok *modules* atau *columns* yang dapat membentuk zona tertentu untuk teks, iklan, foto, ataupun informasi lainnya (h 10).

e. *Flowlines*

Alignments atau perataan yang dapat memisahkan ruang menjadi bentuk horizontal *bands* atau pita. Keberadaan *flowlines* berfungsi untuk memanfaatkan *space* dan elemen untuk memandu audiens dalam menavigasi halaman (h 10).

f. *Markers*

Markers membantu audiens untuk menavigasi sebuah *dokumen* dan mengindikasikan penempatan materi yang muncul di tempat yang sama, seperti nomor halaman, *footer* & *header*, serta ikon (h 10).

Dari penjabaran di atas, diketahui pada sebuah *grid* terdapat beberapa anatomi yang memiliki kontribusi besar terhadap estetika dan fungsionalitas karya, diantaranya adalah *margin*, *column*, *module*, *spatial zone*, *flowline* dan *marker*.

2. Jenis *grid*

Selain menjelaskan mengenai komponen utama pada *grid*, Tondreau juga memaparkan beberapa jenis *grid* yang dapat diterapkan pada perancangan karya, diantaranya yaitu sebagai berikut (2019, h. 11) :

a. *Single-Column Grid*

Umumnya diterapkan pada media yang memuat banyak teks, seperti esai, laporan ataupun buku. Blok untuk memuat teks merupakan komponen utama pada halaman ataupun layar perangkat (h. 11).

b. *Two-Column Grid*

Jenis *grid* ini memungkinkan untuk mengontrol teks yang banyak atau menampilkan berbagai macam informasi di kolom yang berbeda. Penerapan *two-column grid* tidak harus selalu kaku dengan ukuran kolom yang sama, namun juga dapat divariasikan dengan melebarkan salah satu ukuran kolom agar terlihat lebih dinamis (h. 11).

c. *Multicolumn Grids*

Multicolumn grids adalah jenis *grid* yang mengkombinasikan beberapa kolom dengan ukuran yang bervariasi sehingga lebih fleksibel daripada *single* atau *two-column grids*. Jenis *grid* ini biasa diterapkan pada majalah ataupun *website* (h. 11).

d. *Modular Grids*

Modular grids sering diaplikasikan pada media seperti koran, kalender, *charts*, dan tabel karena sifatnya yang mampu mengontrol informasi yang kompleks. Hal ini dikarenakan *modular grids* merupakan jenis *grid* yang mengkombinasikan *row* dan *column*, sehingga struktur yang luas dapat menjadi bagian – bagian ruang yang lebih kecil (h. 11).

e. *Hierarchical Grids*

Hierarchical grids memiliki karakteristik berupa membagi halaman menjadi beberapa zona atau area. Sebagian besar jenis *grid* ini disusun berdasarkan kolom horizontal (*row*) yang diaplikasikan pada beberapa majalah (h. 11).

Dari pemaparan di atas, terdapat beberapa jenis *grid* yaitu *single-column grid*, *two-column grid*, *multicolumn grid*, *modular grid*, dan *hierarchical grid* yang diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan dan media perancangan.

2.2.2.4 Warna

Warna bersifat *immediate* atau langsung diterima oleh indera penglihatan manusia, sehingga desainer harus menetapkan persepsi warna pada karya bersamaan dengan format *basic* dan bentuk (Tidwell, et al., 2020, h. 258).

1. Variabel Warna

Holtzschue (2017) menyebutkan di dalam bukunya '*Understanding Color: An Introduction for Designers*' terdapat beberapa variabel warna, berikut penjabarannya :



Gambar 2.7 Warna

Sumber : <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/>

a. *Hue*

Hue adalah nama dari warna itu sendiri. Secara ilmiah, *hue* dapat diartikan sebagai cahaya dari warna, spektral warna, ataupun yang dapat terbentuk secara presisi melalui pengukuran panjang gelombang (h. 45).

b. *Value*

Value mengacu pada gelap terang pada suatu objek atau sampel. Bila *hue* bersifat melingkar dan kontinu, *value* memiliki ciri yaitu linear dan progresif, yang artinya setiap rangkaian langkah dari *value* memiliki awal dan akhir,

serta memiliki *value* kontras dengan ada atau tidaknya *hue* (h. 51).

c. *Saturation*

Saturasi mendeskripsikan kontras antara *dull* dan *vivid*. Saturasi atau *chroma* memiliki karakteristik yang sama seperti *value*, yaitu bersifat linear dan progresif. Awal dari skala saturasi berasal dari intensitas *hue* kemudian warnanya direduksi oleh *value*, sehingga *hue* pada akhirnya hampir tidak bisa terdeteksi (h. 55).

2. *Color harmony*

Merah, kuning, biru merupakan warna primer yang apabila warnanya dicampur dengan proporsi yang tepat akan menghasilkan turunan warna indah lainnya. Berikut merupakan variasi dari *color harmony* (Holtzschue, 2017):

- a. Analogus : warna yang bersebelahan pada spektrum *color wheels* (h. 49).
- b. Komplementer : warna yang bersebrangan pada spektrum *color wheels* (h. 48).
- c. Monokromatik : serangkaian *hue* yang bersifat linear pada spektrum *color wheels* (h. 48).

Pemilihan dan penggunaan variabel warna dan *color harmony* memiliki peranan penting, yaitu memberikan kesan serta suasana dari perancangan agar pesan tersampaikan serta tujuan awal karya tercapai.

2.2.2.5 Tekstur

Tekstur adalah segala sesuatu yang memberikan tampilan khas pada permukaan desain atau objek (Beard, et al., 2020, h. 128). Berikut merupakan elemen pada tekstur menurut buku '*The Principles of Beautiful Web Design*':

1. Titik

Titik merupakan fondasi elemen dari desain grafis karena dapat membentuk elemen grafis lainnya. Titik tidak mempunyai skala atau dimensi kecuali memiliki kerangka atau acuan (h. 128).

2. Garis

Ketika dua titik bertemu, maka akan membentuk elemen tekstur lain, yaitu garis. Garis adalah salah satu elemen umum yang diaplikasikan pada karya. Selain bermanfaat sebagai tekstur, garis juga berfungsi sebagai pemisah (h. 130).

3. Bentuk

Saat titik awal bertemu dengan titik akhir, bentuk pun akan tercipta. Bentuk terbagi menjadi 2 jenis, yaitu bentuk geometris dan bentuk organik (*freeform shape*) (h. 131).

4. *Volume & depth*

Gelap – terang suatu cahaya dan bayangan merupakan aspek penting yang dapat digunakan agar bisa menentukan *depth* dan volume dalam komposisi agar karya tidak terlihat datar / *flat* (h. 142).

Dari pemaparan tersebut, terdapat beberapa jenis tekstur yang berperan sebagai estetika dan mendukung fungsionalitas sebuah karya, yaitu titik, garis, bentuk, dan *volume & depth*.

2.2.2.6 *Typography*

Typography merubah bahasa tertulis ke dalam rupa yang konkrit, sedangkan *typeface* berkomunikasi melalui goresan, proporsi, dan *visual weight* (Lupton, 2014, h. 8).

1. Jenis *Typefaces*

Buku '*Designing Interfaces: Pattern for Effective Interaction Design*' membagi *typeface* menjadi beberapa jenis (Tidwell, et al., 2020), yaitu :

a. *Serif*

Serif adalah *typeface* yang memiliki garis kecil dan lengkungan di setiap hurufnya. Jenis *typeface* ini merupakan jenis yang paling umum diaplikasikan pada bacaan teks panjang (Tidwell, et al., 2020, h. 266).

b. *Sans Serif*

Ciri khas dari *typeface* sans serif adalah tidak memiliki ekor di setiap hurufnya. *Typeface* sans serif merupakan jenis *typeface* yang paling sering diaplikasikan pada *user interface* (UI) karena wujudnya yang lebih kontemporer, serta hurufnya yang masih dapat terbaca dengan baik di ukuran kecil (Tidwell, et al., 2020, h. 267).

c. *Display*

Typeface display banyak diterapkan untuk *headline* atau sebagai logo karena dapat membentuk citra dan nuansa dari sebuah brand. *Display* dapat berupa sans serif ataupun serif, namun tidak cocok apabila diterapkan pada *user interface* (UI). Penggunaan *display* dalam jumlah banyak seperti *body text* tidak direkomendasikan karena dapat membuat terasa berlebihan dan *legibility* berpotensi hilang dalam ukuran yang kecil (Tidwell, et al., 2020, h. 268).

d. *Script*

Jenis *script* merupakan *typeface* tegak bersambung dari goresan tangan yang dirancang menggunakan pen tinta, kuas, ataupun pensil tajam. *Script* terbagi menjadi *formal script* yang banyak diaplikasikan pada undangan dan lain – lain untuk memberikan kesan formal, dan *casual script* diterapkan pada menu, iklan, dan lain – lain agar memberikan kesan *friendly* (Anggraini & Nathalia, 2014, h. 62).

e. *Decorative*

Decorative adalah jenis *typeface* yang berkolaborasi dengan ornament atau hiasan gambar, sehingga terlihat dekoratif. Jenis *typeface* ini umumnya diterapkan sebagai judul untuk menarik perhatian. Namun, *typeface* ini tidak direkomendasikan sebagai *body text* karena dalam jumlah yang banyak, keterbacaan *typeface* dekoratif sangat kurang (Anggraini & Nathalia, 2014, h. 63).

2. *Leading*

Leading adalah jarak antara baris teks vertikal atau *vertical spacing*. Dengan adanya *leading*, konten teks dalam jumlah banyak akan lebih nyaman untuk dibaca (Beaird, et al., 2020, h. 179).

3. *Tracking*

Tracking memiliki fungsi sebagai pengatur jarak menyamping antar huruf / *horizontal spacing* (Beaird, et al., 2020, h. 178).

Dari pemaparan tersebut, terdapat beberapa komponen pada *typography*, yaitu jenis *typeface*, *leading* dan *tracking*. *Typeface* memiliki beragam jenis diantaranya *serif*, *sans serif*, *display*, *script*, dan *decorative* yang ditentukan sesuai dengan *value* produk atau karya yang ingin diperlihatkan.

2.3 Pelaporan Surat Pemberitahuan Terhutang

Berdasarkan Pasal 1 angka 11 Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2007 dalam buku ‘Perpajakan Indonesia’ oleh Waluyo (2017) yang membahas mengenai Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan, Surat Pemberitahuan (SPT) didefinisikan sebagai surat yang digunakan untuk melaporkan serta mempertanggungjawabkan perhitungan dan pembayaran Pajak Pertambahan Nilai dan/atau Pajak Penghasilan oleh Wajib Pajak (h. 31). Mengutip dari situs DJP Pajak.go.id, orang yang telah memiliki NPWP status efektif harus melapor SPT Tahunan.

2.3.1 Jenis Surat Pemberitahuan

Berdasarkan Peraturan Menteri keuangan Nomor 181/PMK.03/2007, surat pemberitahuan terbagi menjadi 2, yaitu :

1. SPT Tahunan

SPT Tahunan adalah pelaporan dari perhitungan dan pembayaran pajak yang terutang oleh wajib pajak orang pribadi atau badan dalam satu tahun pajak (Waluyo, 2017, h. 38). Pelaporan *form* SPT Tahunan dibagi 4 jenis sebagai berikut :

a. *Form* 1770

Formulir 1770 dikhususkan untuk Wajib Pajak Orang Pribadi yang melakukan pekerjaan bebas (*freelance*), menjadi penerima penghasilan dari perusahaan, pendapatan yang dikenakan oleh PPh final, atau penghasilan yang berasal dari dalam negeri dan/atau luar negeri (h. 29).

b. *Form* 1770 S

Formulir 1770 S atau 1770 Sederhana diisi oleh Wajib Pajak Orang Pribadi yang penghasilan brutonya sama dengan ataupun lebih dari Rp54 juta per tahun dari pemberi kerja dan/atau pekerjaan bebas (h. 29).

c. *Form* 1770 SS

Formulir 1770 S atau 1770 Sangat Sederhana diisi oleh Wajib Pajak Orang Pribadi yang penghasilan brutonya lebih dari Rp54 juta per tahun dari satu atau lebih pemberi kerja penghasilan lain (h. 29).

2. SPT Masa

SPT Masa adalah pelaporan perhitungan dan/atau pembayaran pajak terutang dalam suatu rentang waktu oleh wajib pajak orang pribadi (Waluyo, 2017, h. 38).

a. PPh 21

Menurut DJPB Kemenkeu.go.id, PPh Pasal 21 merupakan pemotongan penghasilan wajib pajak orang pribadi yang memiliki pekerjaan, jasa, kegiatan, ataupun jabatan.

2.3.2 Metode Pelaporan

Penyampaian SPT Tahunan dapat melalui dari beberapa cara sebagai berikut (Sutanto, 2014, h. 24) :

1. *Manual* : Wajib Pajak mendatangi ke kantor Dirjen Pajak atau KPP tempat Wajib Pajak terdaftar untuk menyampaikan atau melaporkan SPT Tahunan.
2. *E-form* : Wajib Pajak mengisi e-form yang dalam bentuk *PDF*. Pengisian E-form hanya diisi oleh wajib pajak pribadi SPT 1770.
3. *E-filing* : Orang Pribadi SPT 1770 S dan 1770 SS dapat melapor melalui e-filing dengan catatan memiliki EFIN Pajak, formulir SPT Pribadi, formulir 1721-A (apabila bekerja di perusahaan), dan akun aplikasi e-filing.

2.3.3 Sanksi Telat / tidak Melapor

Sesuai peraturan pada Pasal 7 KUP, Wajib Pajak yang telat atau tidak melaporkan pajaknya akan dikenakan sanksi sebagai berikut :

1. Sanksi administrasi sebesar Rp 100,000,00 bagi SPT Tahunan PPh Pribadi.
2. Sanksi pidana penjara minimal 6 bulan dan maksimal penjara 6 tahun.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan dilakukan untuk meninjau kembali riset yang telah dilaksanakan oleh sumber lain mengenai topik terkait. Pada topik terkait yang dimaksud saat ini adalah pelaporan pajak. Berikut ini adalah temuannya.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Kepatuhan Pelaporan SPT Tahunan Atas Pemahaman Pajak Dan Kualitas Pelayanan Fiskus Pada Wajib Pajak Orang Pribadi Di KPP Pratama Cileungsi	Sharon Cristina Tabita Siagian, Jhon Rinendy, Ronny Buha Sihotang	Menjabarkan pengaruh dari pemahaman tentang pajak dan kualitas <i>service</i> fiskus mengenai kepatuhan pelaporan SPT Wajib Pajak OP.	a. Penelitian dilaksanakan di KPP Pratama Cileungsi Bogor dengan cakupan Wajib Pajak Orang Pribadi yang terdaftar pada KPP terkait. b. Pelayanan fiskus yang berkualitas memiliki pengaruh positif terhadap kepatuhan Wajib Pajak OP
2.	Pendampingan Pelaporan SPT Tahunan 1770 Wajib Pajak Usahawan Melalui <i>E-Form</i> Pada KPP Pratama Bogor	Zul Azhar, Maya Sakinah, Rini Syarif	Adanya paduan untuk pelaporan SPT Tahunan 1770 Wajib Pajak OP wiraswasta dengan <i>E-Form</i> pada KPP Pratama Bogor adalah efektif dan efisien.	a. Penelitian dilakukan di KPP Pratama Bogor yang dimana masih termasuk Jabodetabek b. WP yang melapor manual berkendala seperti tidak membawa bukti laporan keuangan penghasilan laba bruto
3.	Pendampingan Pengisian Pelaporan SPT Tahunan Orang Pribadi dan Sosialisasi Pemadaan NIK – NPWP Pada PMKM Prima Indonesia.	Imelda Sinaga, Andy Fitriyadi Dharma Tilaar, Sri Suryati	Pengabdian masyarakat pada PMKM Prima Indonesia terlaksanakan dengan baik dan NPWP dapat dimaksimalkan.	a. Penelitian dilakukan agar peserta paham mengenai pentingnya NPWP dalam merintis bisnis b. WP belajar menggunakan DJP Online untuk pelaporan pajak

Dari penelitian relevan yang telah penulis lakukan, penulis memperoleh wawasan mengenai pelaporan pajak berupa pendampingan pengisian pelaporan pajak, pemahaman masyarakat terhadap pelaporan pajak hingga kendala yang

dialami wajib pajak ketika melaporkan pajaknya. Wawasan tersebut akan membantu dalam penelitian yang dilaksanakan oleh penulis.

