



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Menurut Prasanti (2017), media informasi merupakan alat untuk mengumpulkan serta menyusun kembali sebuah informasi yang akhirnya menjadi materi yang bermanfaat bagi penerima informasi.

Pada buku berjudul *Media Today* yang ditulis oleh Joseph Turow (2008, hlm. 21-22) mengatakan bahwa media memiliki 4 (empat) fungsi terhadap masyarakat, yaitu:

- 1) *Enjoyment*, yang menawarkan kesenangan pribadi dan hal tersebut merupakan kebutuhan dasar manusia, seperti menonton tayangan televisi, menyelesaikan teka-teki silang dalam koran, atau bahkan membaca iklan.
- 2) *Companionship*, yang mengusir kejenuhan dan kesendirian. Adanya interaksi parasosial yang bermakna hubungan psikologis yang dibangun oleh para pengguna media dengan selebriti atau orang populer yang mereka ketahui dan pelajar melalui media massa.
- 3) *Surveillance*, yang berarti menggunakan media untuk mempelajari dan mengetahui tentang apa yang terjadi di dunia sekitar (lingkungan).
- 4) *Interpretation*, memakai media untuk mencari tahu mengapa sesuatu terjadi dan apa yang harus dilakukan untuk mengatasinya serta menginterpretasikan setiap informasi yang didapat sesuai pengetahuan dan pemahaman para audiens

##### 2.1.1 Jenis Media Informasi

Media penyampaian informasi menurut Hackley (2005) terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *above-the-line media* (media lini atas), *below-the-line media* (media lini bawah), dan *through-the-line media*.

1) ***Above-The-Line Media***

Media lini atas merupakan media arus utama yang menjangkau masyarakat secara luas. Media lini atas sering dianggap sebagai elemen strategis komunikasi pemasaran dan teknik komunikasi yang mampu mengubah nasib perusahaan, menciptakan *brand* atau merek serta mengubah situasi pasar yang sedang terjadi, seperti *billboard*, baliho, bioskop, radio komersial dan televisi.

2) ***Below-The-Line Media***

Berbeda dengan media lini atas, media lini bawah merupakan media yang berhubungan langsung kepada masyarakat yang tersegmentasi, seperti penawaran-penawaran melalui *direct mail*, promosi penjualan, promosi *door to door*, *sponsorship* dan *public relations* (PR).

3) ***Through-The-Line Media***

Sedangkan *through-the-line* media adalah kombinasi dari media lini atas dan lini bawah dengan tujuan informasi yang ada mampu tersampaikan dengan baik kepada masyarakat, seperti media sosial.

**2.1.2 Buku**

Menurut Haslam (2006), buku merupakan wadah portabel yang terdiri dari rangkaian halaman yang dicetak dan dijilid untuk menyimpan, mengumumkan, menguraikan, dan memberikan pengetahuan kepada pembaca yang terpelajar yang bersifat lintas ruang dan waktu.

1) **Anatomi**

Anatomi buku menurut Guan dan Bienert (2012) pada buku *Book Design* memiliki 6 bagian, yaitu:

a. *Cover* atau Sampul

*Cover* atau sampul adalah ekspresi dari sebuah buku. Kunci dari sebuah buku bertumpu pada kemampuan sampul menarik mata dan menyentuh hati pembaca. Sampul mencerminkan isi, sifat, memberi unsur estetika dan melindungi buku dengan baik. Desain sampul meliputi desain judul, nama penulis dan penerbit, gambar dekoratif dan warna. Bagian paling vital dalam desain sampul adalah sampul yang mencerminkan isi buku dan bagaimana membuat sampul buku tersebut mampu mempengaruhi pikiran audiens.

Dalam mendesain sampul buku, desainer harus memiliki dasar yang kokoh dan ruang imajinasi tertentu agar mampu mengekspresikan secara utuh bentuk, warna dan tekstur buku yang menyentuh hati para pembaca (Guan & Bienert, 2012, hlm. 8).

b. *Book Spine*

Desain *book spine* atau tulang belakang buku adalah bagian penting kedua setelah sampul buku, karena biasanya buku yang dijual di toko buku dimasukkan ke dalam rak dan tidak dipajang secara utuh. Pada saat itulah *book spine* menjadi visual pertama yang mengekspresikan sebuah buku. Ruang *book spine* biasanya sempit dan kecil, membutuhkan desain tata letak yang baik dan halus untuk membuat tempat khusus ini memainkan perannya. Biasanya, *book spine* sering menggunakan komposisi unik dan warna-warna cemerlang untuk memperlihatkan visual yang kuat dan menonjol dari keramaian, namun desain *book spine* juga harus selaras dengan gaya dan isi buku secara keseluruhan.

c. *Fly Page*

*Fly page* adalah jembatan antara sampul dan bagian dalam sebuah buku. Sebuah buku yang kekurangan *fly page* akan seperti cacat pada batu giok putih, sangat mengurangi nilai buku tersebut.

Halaman ekspansi, halaman kosong, sisipan *frontispiece* atau halaman judul, halaman hak cipta, *inscription*, ucapan terima kasih dan lainnya. Dengan penambahan estetika, kualitas *fly page* juga semakin baik, beberapa di antaranya menggunakan kertas khusus berkualitas tinggi, ada juga yang bahkan mengeluarkan wewangian, ada yang dengan sejumlah pola dekoratif atau ilustrasi yang terhubung dengan isi buku. Tidak diragukan lagi, peningkatan ini akan menjadi kegembiraan bagi para pecinta buku dan karenanya meningkatkan kualitas buku dan menarik perhatian audiens untuk membeli buku tersebut.

Sebagai bagian integral dari desain, *fly page* harus selaras dengan desain buku secara komprehensif. Desainer mampu meramu desain yang sudah menjadi tradisi dengan suatu kebaruan. Munculnya material dan kerajinan baru tidak hanya memainkan peran terobosan dalam konsep desain tradisional, tetapi juga mengajak para desainer untuk memanfaatkan teknologi yang baru ini untuk merancang buku yang lebih inovatif dan unik (Guan & Bienert, 2012, hlm. 9)

#### d. *Contents* atau Konten

Dalam konten, beberapa desainer tertarik pada penerapan warna, dengan preferensi warna yang indah tercantum pada *layout* desain, namun hasil "tonjolan" atau "depresi" ini dapat mendatangkan kelelahan visual pembaca saat membaca buku. Seorang desainer yang baik tidak akan menyalahgunakan warna, namun membiarkan tone buku tersebut menyerupai alam.

Jika dia memilih banyak warna untuk mendapatkan hasil yang menyenangkan secara estetika, dia akan memperhatikan urutan komposisi warna neon. Dalam banyak mahakarya, ada beberapa kekosongan atau ruang dalam lukisan Tiongkok yang memberikan

rasa rileks dan menyenangkan bagi audiens. Semakin penting judulnya, semakin banyak kekosongan yang dibutuhkan. Pentingnya kekosongan atau *white space* pada *layout* yang padat akan konten seperti pancaran sinar matahari di kegelapan, memberikan kebahagiaan (Guan & Bienert, 2012, hlm. 9-10).

e. *Layout* atau Tata Letak

Desain *layout* mengacu pada desain format teks lengkap dalam sebuah buku. Desain *layout* harus orisinal, indah, sederhana, populer, serta sejalan dengan isi buku. Indra visual adalah indra utama manusia yang mengapresiasi keindahan. Maka dari itu, desain *layout* harus diprioritaskan untuk membuat pembaca terkesan. Desain *layout* yang baik dan indah akan menarik pembaca untuk membaca buku lebih lanjut. Sebaliknya, buku tanpa *sense of design* dan desain *layout* yang sesak akan sulit menarik pembaca. Warna, garis, dan elemen visual lainnya dalam desain *layout* mampu menggugah emosi audiens. Desainer harus menghindari ketidakseimbangan yang terjadi karena terlalu banyak perubahan.

Secara umum pada buku dengan teks dan gambar, gambar yang unik memberikan pengaruh visual yang kuat dan terkadang, gambar langsung memengaruhi *layout*. Ukuran gambar dapat disesuaikan dengan kebutuhan komposisi atau bahkan ditangani dengan urutan halaman. Ini akan membuat *layout* lebih hidup dan menghadirkan rasa santai. Terlebih lagi, susunan teks harus disesuaikan dengan manusia. Teks yang terlalu panjang akan membuat pembaca kelelahan dan mengurangi kecepatan membaca. Selain itu, peningkatan penataan elemen visual yang mengacu pada skala, arah, warna, dan lainnya dapat membantu pembentukan indra visual ruang yang matang dan sempurna secara bertahap. Ini bertujuan untuk membuat *layout* penuh ritme, fleksibel dan menjangkau jauh, dan juga mampu menyampaikan informasi dengan jelas, menarik

perhatian pembaca serta meningkatkan pemahaman mereka (Guan & Bienert, 2012, hlm. 10-11)

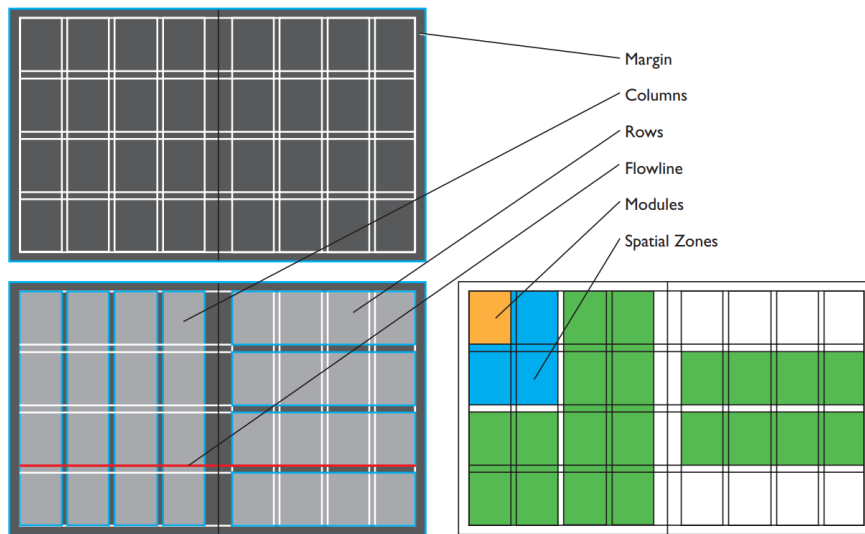
f. *Copyright Page* atau Halaman Hak Cipta

Halaman hak cipta berisi judul buku, nama pengarang, editor, kritikus, penerbit, nama dan lokasi pencetak, nomor lisensi izin usaha penerbitan buku, format, lembar cetakan, jumlah kata, tanggal terbit, urutan edisi dan cetakan, nomor cetak serta ISBN dan juga harga. Jenis judul pada halaman hak cipta lebih besar dari jenis lainnya pada halaman ini, dan teks lain diatur sesuai dengan klasifikasi. Beberapa desain *layout* juga menggunakan kolom dan garis dekoratif untuk menghidupkan halaman (Guan & Bienert, 2012, hlm. 11).

## 2) *Layout dan Grid*

Landa (2011) menyatakan bahwa *layout* merupakan visual terstruktur yang memuat teks dan visual pada media cetak atau digital. *Layout* juga disebut *spatial arrangement* (pengaturan ruang). Sedangkan *grid* adalah struktur dari komposisi desain yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang membagi halaman menjadi kolom, baris dan *margin*. *Grid* berfungsi menjaga dan mengatur ketertiban teks dan visual. *Grid* terdiri dari margin, kolom, baris, *flowline*, *modules*, dan *spatial zones* (Landa, 2011, hlm. 158).

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 Anatomi Grid  
Sumber: Landa (2011)

a. Margin

Margin merupakan ruang kosong di tepi kiri, kanan, atas, atau bawah halaman cetak atau digital. Margin memiliki fungsi sebagai bingkai di sekitar konten, dan juga menentukan area atau halaman yang berisi konten atau tidak beserta batasannya (Landa, 2011, hlm. 161-162).

b. Kolom dan Baris

Kolom adalah pemerataan berorientasi vertikal yang berfungsi untuk menampung setiap teks dan gambar yang terdapat dalam komposisi desain, sedangkan baris adalah pemerataan berorientasi horizontal dengan fungsi yang sama. Di dalam grid, jumlah kolom dan baris mengikuti konsep, tujuan, dan bagaimana konten akan disampaikan oleh desainer (Landa, 2011, hlm. 162).



c. *Flowline*

*Flowline* membentuk kesejajaran horizontal dalam *grid* serta membantu aliran visual. Ketika *flowline* dibuat secara berkala, satu set unit spasial yang disebut modul dibuat (Landa, 2011, hlm. 162).

d. *Grid Modules*

*Grid Modules* adalah unit individu yang dibuat oleh perpotongan kolom vertikal dan garis aliran horizontal. Blok teks atau gambar ditempatkan dalam *modules* (Landa, 2011, hlm. 162).

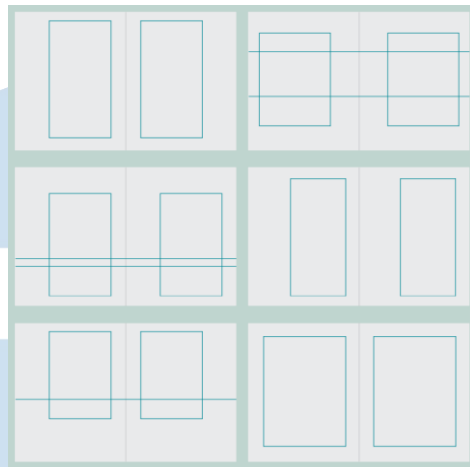
e. *Spatial Zones*

*Spatial zones* merupakan kumpulan *grid modules* yang dikelompokkan untuk mengatur penempatan komponen visual. *Spatial zones* mampu diisi dengan teks atau gambar atau keduanya. Dalam menetapkan *spatial zones*, perlu memperhatikan hubungan elemen-elemen visual yang proporsional, posisi halaman dan bobot visual (Landa, 2011, hlm. 162).

Selain anatomi atau komponen *grid*, terdapat beberapa struktur dasar dalam sistem *grid* menurut Samara (2017), yaitu:

a. *Manuscript Grid*

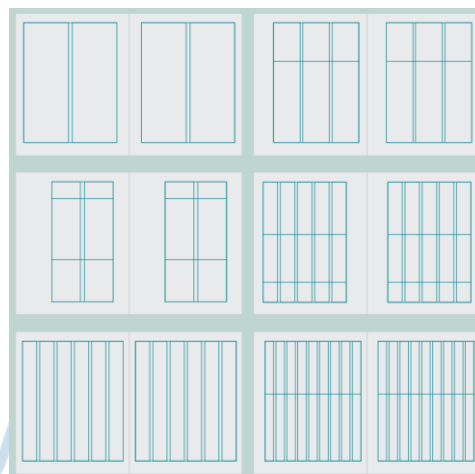
Secara struktural adalah jenis *grid* yang paling sederhana yang terdiri dari satu blok teks yang relatif besar pada setiap halaman, dan bertujuan untuk mengakomodasi teks kontinu yang luas, seperti buku atau esai panjang. *Manuscript grid* dikembangkan dari era manuskrip sampai pada era pencetakan buku, yang memberikan kesan historis dan formal (Samara, 2017, hlm. 24).



Gambar 2.2 *Manuscript Grid*  
Sumber: Samara (2017)

b. *Column Grid*

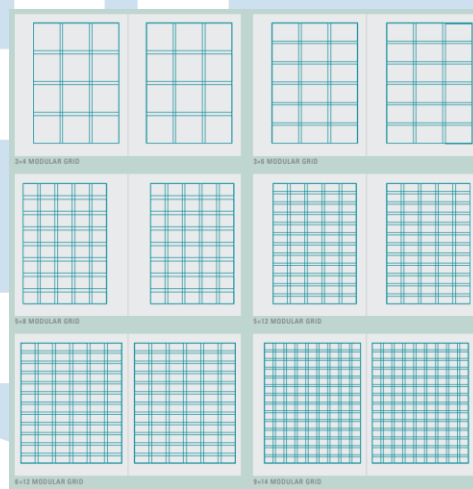
Dengan *column grid*, informasi yang terpisah mampu diatur karena *column grid* bersifat fleksibel: dapat saling bergantung untuk teks berjalan, independen untuk teks singkat, atau disilangkan untuk membuat kolom lebih lebar, serta dapat dipakai untuk memisahkan informasi yang berbeda (Samara, 2017, hlm. 26).



Gambar 2.3 *Column Grid*  
Sumber: Samara (2017)

c. *Modular Grid*

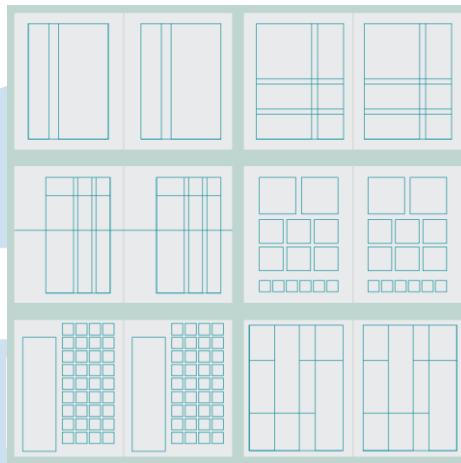
*Modular grid* adalah *column grid* dengan beberapa *flowline* horizontal yang membagi kolom menjadi beberapa baris, membuat bagian yang disebut modul. Setiap modul berisi informasi singkat yang diperlukan. Modul yang telah dikelompokkan mengisi ruang lebih besar, semua modul berhubungan secara proporsional, termasuk *spatial zones* (Samara, 2017, hlm. 28).



Gambar 2.4 *Modular Grid*  
Sumber: Samara (2017)

d. *Hierarchic Grid*

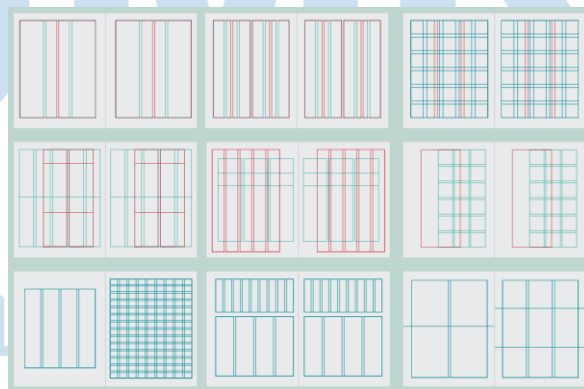
*Hierarchic grid* menyesuaikan kebutuhan informasi yang telah diatur dan didasari pada penempatan intuitif yang disesuaikan dengan berbagai proporsi elemen. Ini adalah pendekatan alami dalam menyusun informasi pada ruang yang masih menyatukan seluruh bagian atau elemen secara arsitektural dengan hubungan ortogonal yang jelas (Samara, 2017, hlm. 30).



Gambar 2.5 *Hierarchic Grid*  
 Sumber: Samara (2017)

e. *Compound Grids*

Terkadang untuk mengatasi masalah konten atau mencapai tampilan yang diinginkan, desainer mungkin memakai beberapa *grid* dalam 1 proyek, baik pada halaman berbeda atau dalam satu halaman. Terdapat beberapa opsi dalam memakai *compound grids* atau *grid* gabungan: opsi pertama adalah menggunakan dua atau lebih *grid* berbeda yang memakan margin luar, opsi kedua adalah melapisi kisi-kisi yang memiliki perbedaan margin, opsi ketiga adalah menggabungkan kisi pada satu halaman, dan dipisahkan untuk tujuan tertentu (Samara, 2017, hlm. 32).



Gambar 2.6 *Compound Grids*  
 Sumber: Samara (2017)

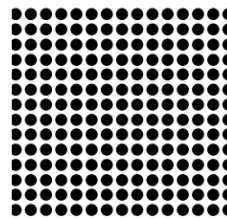
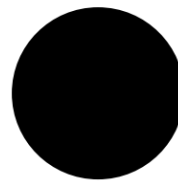
## 2.2 Desain Komunikasi Visual

Desain grafis merupakan seni dalam merangkai elemen gambar dan tipografi untuk menciptakan komunikasi yang efektif (Evans & Thomas, 2012). Desain grafis mampu membujuk, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, mengatur, mempromosikan, menemukan, melibatkan, dan membawa atau menyampaikan banyak tingkatan makna dan mempengaruhi perilaku (Landa, 2011).

### 2.2.1 Elemen Desain

#### 1) Titik

Titik adalah elemen dasar dan terkecil dalam desain yang akan menjadi awal dari elemen desain lainnya. Titik merupakan sebuah tanda yang terlihat yang menandai posisi dalam ruang tertentu (Lupton & Phillips, 2008, hlm. 14).



Gambar 2.7 Titik  
Sumber: Lupton & Phillips (2008)

#### 2) Garis

Garis merupakan rangkaian titik yang tidak terbatas. Secara geometris, sebuah garis memiliki ukuran panjang namun tidak mempunyai ukuran lebar. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, patah atau kontinu, dan dibentuk dengan pena, pensil, kuas, mouse, atau kode digital (Lupton & Phillips, 2008, hlm. 16). Jenis-jenis garis menurut Landa (2011) adalah Solid

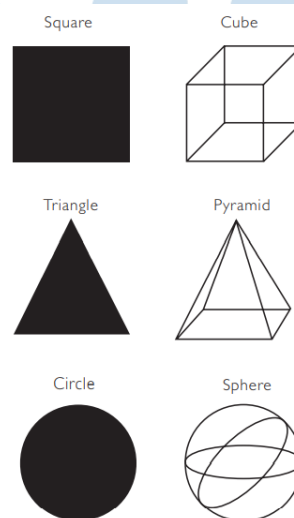
*line* sebagai tanda yang digambar melewati permukaan tertentu, *Implied line* yang adalah garis tersirat yang menyambung, *Edges* yang merupakan garis tepi yang menjadi titik temu suatu bentuk, dan *Line of vision* sebagai garis pengarah atau garis pergerakan.



Gambar 2.8 Garis  
Sumber: Lupton & Philips (2008)

### 3) Bentuk

Bentuk adalah area yang digambarkan pada permukaan dua dimensi, yang dibuat sebagian atau seluruhnya oleh garis, warna, nada, atau tekstur. Suatu bentuk pada dasarnya datar atau bersifat dua dimensi. (Landa, 2011, hlm. 17).



Gambar 2.9 Bentuk Dasar  
Sumber: Landa (2011)

#### 4) *Figure/Ground*

*Figure/Ground*, juga disebut ruang positif dan negatif, adalah prinsip dasar dari persepsi visual yang mengacu pada hubungan bentuk dan gambar pada permukaan 2 dimensi. *Figure* adalah bentuk yang pasti dan akan segera terlihat sebagai gambar, sedangkan bentuk yang tercipta di antara gambar yang ada dikenal adalah *ground*. (Landa, 2011, hlm. 18).



Gambar 2.10 *Figure/Ground*  
Sumber: Lupton & Philips (2008)

#### 5) **Warna**

Warna menggambarkan rona dasar yang ditemukan dalam cahaya dan pigmen. Warna dibedakan dalam nama warna umum seperti biru, oranye, coklat, merah marun, dan kuning. Dalam industri, banyak sistem telah dirancang untuk mengategorikan, memberi nama, dan mengklasifikasikan warna untuk berbagai pengaplikasian. Sebagai elemen, warna meningkatkan dimensi praktis, budaya, psikologis, dan ekspresi dari setiap gambar visual. (Evans & Thomas, 2012).

Menurut Landa (2011), pemahaman tentang warna terbagi menjadi 3 bagian penting untuk proses desain, yaitu:

##### a. Color Nomenclature

Elemen warna terbagi dalam 3 kategori: hue, value dan saturation.

### 1. *Hue*

*Hue* adalah nama suatu warna (merah atau hijau, biru atau jingga). *Hue* juga dapat dianggap sebagai panas atau dingin dalam suhu. Hal tersebut berdasar pada apakah warna tersebut terlihat panas atau dingin. Suhu warna sebenarnya tidak dapat dirasakan; hal tersebut dirasakan pikiran melalui asosiasi dan ingatan setiap orang. Merah, oranye, serta kuning tergolong dalam warna panas atau hangat, sedangkan biru, hijau, dan ungu tergolong dalam warna dingin.

### 2. *Value*

*Value* mengacu pada terang atau gelap sebuah warna (contoh: biru muda atau merah tua). Untuk menyesuaikan *value* dari *hue*, dua warna netral digunakan: hitam dan putih murni. *Shade*, *tone*, dan *tint* adalah ketiga aspek *value* yang berbeda. *Shade* merupakan warna yang bersifat gelap atau tua karena pencampuran dengan warna hitam, seperti hijau tua. Berlawanan dengan *shade*, *tint* merupakan warna yang bersifat terang atau muda karena adanya pencampuran dengan warna putih, seperti merah muda.

*Tone* merupakan warna yang seharusnya dan tidak ada penambahan warna netral untuk menambah terang atau gelap warna, seperti kuning atau jingga (Landa, 2011, hlm. 22).

### 3. *Saturation*

*Saturation* atau saturasi merupakan tingkat kecerahan dan keredupan warna. Jika saturasi warna tersebut meningkat, maka warna akan semakin cerah dan jika saturasi warna menurun, warna akan meredup (Landa, 2011, hlm. 22).



b. *Primary Colors*

Terdapat tiga warna utama saat bekerja pada media berbasis layar adalah merah, hijau, dan biru (RGB). Ketiga warna ini juga disebut *additive primaries* karena jika ketiga warna ini disatukan akan menghasilkan warna putih. Selain itu, terdapat warna merah, kuning dan biru yang dikenal sebagai *subtractive primary colors* yang terdapat pada pigmen atau cat, karena ketiga warna tersebut tidak bisa terbuat dari campuran warna lain, namun warna lain bisa terbuat dari campuran ketiga warna tersebut (contoh: merah bercampur kuning menjadi jingga) dan jika ketiga warna ini disatukan akan menghasilkan warna hitam. Sedangkan *subtractive primary colors* dalam percetakan adalah cyan, magenta, dan kuning, ditambah hitam atau CMYK (Landa, 2011, hlm. 20).



Gambar 2.11 Sistem Warna Aditif  
Sumber: Landa (2011)

c. *Technical Considerations*

Desainer harus memiliki kesadaran dasar tentang warna untuk produksi percetakan, campuran tinta, dan warna *screen* “safe” dan kekurangannya. Pengetahuan dan kesadaran dasar tersebut mencakup kesadaran dalam pemilihan *printer*, proses *layering* tinta untuk menghasilkan warna, dan sistem warna pemilihan

tinta pada *printer*. Selain itu, desainer harus menyadari bahwa warna di layar terkadang tidak stabil, karena itu palet dengan 16 warna "*web-safe*" memiliki standar yang berlaku pada berbagai *platform* pemrograman dan aplikasi. (Landa, 2011, hlm. 21).

## 6) **Tekstur**

Kualitas dari suatu permukaan yang disentuh adalah tekstur. Dalam seni visual, ada dua kategori tekstur: *tactile* dan visual. Tekstur *tactile* memiliki kualitas sentuhan nyata yang dapat disentuh atau dirasakan dengan indra peraba. Beberapa teknik pencetakan dapat menghasilkan tekstur *tactile* pada desain, termasuk *emboss-debossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Tekstur visual adalah yang kualitas sentuhan yang dibuat dengan tangan, dipindai dari tekstur sebenarnya atau difoto; ilusi tekstur nyata. Tekstur visual dibuat dengan keterampilan dalam menggambar, melukis, fotografi, dan berbagai media pembuatan gambar lainnya (Landa, 2011, hlm. 23).



Gambar 2.12 Tekstur *Tactile*  
Sumber: Landa (2011)

a. Pola

Pola adalah pengulangan yang konsisten dan sistematis dengan gerakan terarah yang jelas dari satu unit visual atau elemen dalam area tertentu. Jika dilihat secara rinci, akan terlihat bahwa struktur pola bergantung pada: titik, garis, dan grid (Landa, 2011, hlm. 23).

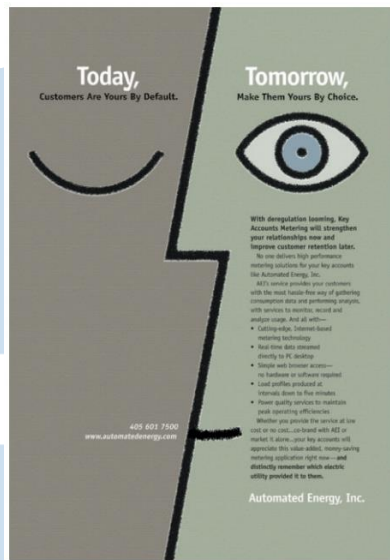
### **2.2.2 Prinsip Desain**

#### **1) Kesatuan dan Keragaman**

Persatuan atau *unity* adalah prinsip utama yang disajikan oleh semua orang lain. Persatuan atau *unity* mengontrol konten yang digunakan dalam desain yang bervariasi yang mencakup tipografi, elemen grafik, foto, atau ilustrasi yang berbeda. Variasi atau *variety* merupakan prinsip pelengkap *unity* dan diperlukan untuk menciptakan visual yang menarik. Mengelola variasi desain adalah seni menyeimbangkan visual yang cenderung kontras; menggabungkan unsur-unsur yang tidak tampak dan yang tampak agar terlihat seragam atau menyatu (Evans & Thomas, 2012, hlm. 5).

#### **2) Hierarki dan Dominasi**

Hierarki adalah tatanan yang teratur. Penekanan yang diberikan pada elemen visual, dari elemen yang dominan dan penting hingga elemen pendukung. Sedangkan dominasi merupakan pengaruh yang berlaku antar elemen dan juga fungsi hierarki. Mengatur hierarki berarti seorang desainer mampu mengontrol jalur yang akan dilihat oleh mata masyarakat saat melihat komposisi desain secara komprehensif (Evans & Thomas, 2012, hlm. 7).



Gambar 2.13 Hierarki dan Dominasi  
Sumber: Evans & Thomas (2012)

### 3) Penekanan

Penekanan atau *emphasis* adalah penggunaan *focal point* untuk menekankan atau memberikan perhatian khusus pada elemen tertentu. Tanpa penekanan, mata masyarakat akan melihat komposisi desain tanpa tujuan atau arah. Penekanan dapat diterapkan melalui variasi ukuran, warna, bobot visual, kepadatan atau ketebalan, atau bentuk dan penempatan objek yang didesain untuk menarik mata masyarakat (Evans & Thomas, 2012, hlm. 14).

### 4) Proporsi dan Skala

Proporsi berporos pada hubungan ukuran elemen dalam sebuah komposisi desain sebagai aspek ruang yang dipakai secara keseluruhan. Hubungan tersebut memiliki fungsi sebagai struktur dasar transparan bagi desain. Desainer harus bekerja dengan berbagai format proporsi, seperti orientasi buku dan poster cenderung vertikal, sampul *CD* berbentuk persegi, *billboard* berorientasi horizontal, gawai yang memiliki orientasi

horizontal dan vertikal, dan permukaan 3 dimensi yang mampu mengambil berbagai bentuk. Setiap format proporsi yang ditentukan akan menjadi salah satu pertimbangan penting dalam rencana awal desain (Evans & Thomas, 2012, hlm. 9).

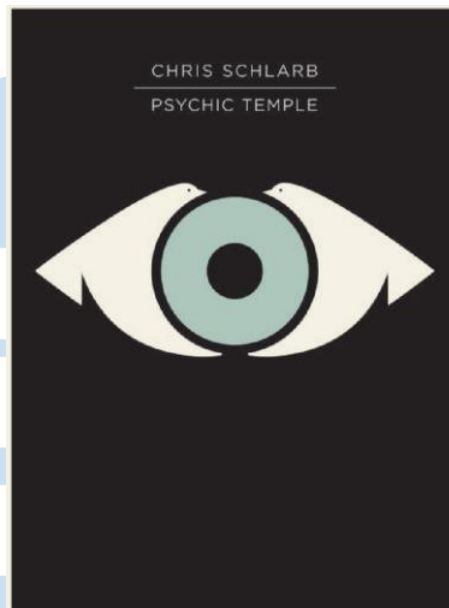
Berbeda dengan proporsi yang berbicara secara menyeluruh, skala berporos pada perbandingan ukuran dari bagian suatu komposisi, atau hubungan ukuran dalam perbandingan satu elemen dengan elemen desain lainnya. Skala juga mampu digunakan untuk menyusun variasi dan penekanan dalam desain dan membantu membangun hierarki visual (Evans & Thomas, 2012, hlm. 14).

#### 5) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan distribusi visual elemen dalam sebuah komposisi desain. Terdapat 4 jenis keseimbangan visual, yaitu keseimbangan simetris, asimetris, radial, dan *crystallographic* (Evans & Thomas, 2012, hlm. 11).

Dalam keseimbangan simetris, elemen disusun sama atau serupa pada kedua sisi sumbu tengah (pembagi). Elemen tersebut tampak seperti menampilkan pantulan cermin, seperti pemandangan yang terpantul pada danau yang diam. Simetri juga berlaku dalam setengah lingkaran, segitiga sama sisi dan sama kaki (Evans & Thomas, 2012, hlm. 12).

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 2.14 Keseimbangan Simetris  
Sumber: Evans & Thomas (2012)

Keseimbangan asimetris yang juga disebut sebagai simetri dinamis, adalah seni menciptakan keseimbangan yang tidak merata. Dalam seni rupa, simetri dinamis didapatkan dengan mengubah hubungan setiap elemen desain seperti bentuk, warna, tekstur, ukuran, penempatan, atau bahkan jenis gambar seperti foto atau ilustrasi secara signifikan (Evans & Thomas, 2012, hlm. 12).

Keseimbangan radial melibatkan susunan elemen yang memancar atau muncul dari titik pusat. Konfigurasi keseluruhan bersifat melingkar atau konsentris (Evans & Thomas, 2012, hlm. 12).

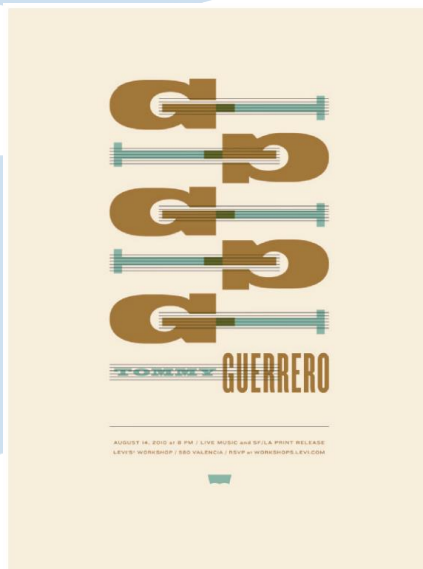
Keseimbangan *crystallographic* adalah pemerataan elemen serupa pada desain. Motif *crystallographic* kerap berupa pola berulang pada ukuran dan warna yang menawarkan variasi (Evans & Thomas, 2012, hlm. 12).

## 6) Ritme dan Pergerakan

Menciptakan ritme dengan elemen visual adalah koreografi dalam desain grafis. Ritme memberi bentuk pada gerakan yang terdapat pada sebuah komposisi desain. Pada dasarnya, ritme dan pergerakan bersifat serta berfungsi secara tersirat melalui pengaturan dan susunan setiap elemen visual pada komposisi desain. Irama menentukan bentuk, memberi gerakan dan memperlihatkan alur yang alami kepada setiap elemen yang berhubungan dalam komposisi desain (Evans & Thomas, 2012, hlm. 15).

## 7) *Proximity* dan Repetisi

Salah satu hal yang paling krusial bagi seorang desainer adalah memutuskan penempatan elemen desain. *Proximity* adalah posisi dan ruang yang diberikan untuk penempatan elemen visual dalam sebuah komposisi desain.



Gambar 2.15 *Proximity*  
Sumber: Evans & Thomas (2012)

*Proximity* berfungsi dengan dua syarat. Pertama, pengulangan mengikuti pola tetap yang telah tersusun dari elemen yang

berhubungan atau berdampingan. Kedua, penempatan tambahan bagi elemen yang berbeda merupakan susunan yang dinamis. Sistem *grid* berperan penting dalam menentukan penempatan yang sudah disesuaikan dan disepakati bersama. Jarak antara dua atau lebih elemen mempengaruhi hubungan elemen tersebut, dan bila mereka bersinggungan, tekanan pada visual mungkin terjadi. Pengelompokan *proximity* dapat menciptakan pola, ritme, atau hubungan lain yang menimbulkan respons dari masyarakat (Evans & Thomas, 2012, hlm. 15-16).

### 2.2.3 Tipografi

Landa (2011) menyatakan bahwa tipografi adalah desain bentuk huruf dan penataannya dalam ruang dua dimensi (untuk media cetak dan digital) dan dalam ruang dan waktu (untuk media gerak dan interaktif). Di dalam tipografi, terdapat 2 kegunaan tipografi, yaitu *display* atau *text*. *Display type* berfungsi sebagai tipografi yang dominan, biasanya berukuran besar atau tebal yang berfungsi sebagai judul, sub-judul atau tampilan. Sedangkan *text type* berfungsi sebagai tipografi dengan isi utama dari konten tertulis atau teks yang cukup panjang, seperti paragraf.

<b>Old Style</b> / <i>Garamond, Palatino</i>	<b>San Serif</b> / <i>Futura, Helvetica</i>
BAMO hamburgers BAMO hamburgers	BAMO hamburgers BAMO hamburgers
<b>Transitional</b> / <i>New Baskerville</i>	<b>Italic</b> / <i>Bodoni, Futura</i>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i> <i>BAMO hamburgers</i>
<b>Modern</b> / <i>Bodoni</i>	<b>Script</b> / <i>Palace Script</i>
BAMO hamburgers	<i>B.A.M.O hamburgers</i>
<b>Egyptian</b> / <i>Clarendon, Egyptian</i>	
<b>BAMO hamburgers</b> <b>BAMO hamburgers</b>	

Gambar 2.16 Jenis *Typeface*  
Sumber: Landa (2011)



Di dalam tipografi, terdapat *typeface* atau jenis huruf yang merupakan kompilasi bentuk huruf, angka, dan tanda dengan properti visual yang konsisten. *Typeface* cenderung memiliki karakter yang tetap mampu dikenali meskipun diubah atau dimodifikasi. *Typeface* dibagi dalam 8 (delapan) jenis, yaitu:

1) ***Old Style***

*Old style* merupakan jenis huruf Romawi yang muncul pada akhir abad ke-15. Jenis huruf ini juga dikenal secara turun temurun yang ditulis memakai pena bermata lebar, dan memiliki ciri khas: *serif* pada setiap sudut huruf dan penekanan penulisan yang berbeda. *Typeface* yang tergolong *old style* adalah Caslon, Garamond, Hoefler Text, dan Times New Roman (Landa, 2011, hlm. 47).

2) ***Transitional***

*Transitional* merupakan jenis huruf *serif* dari abad 18 yang mewakili transisi dari *old style* ke modern dan memiliki karakteristik dari kedua style tersebut, seperti Baskerville, Century, dan ITC Zapf International (Landa, 2011, hlm. 47).

3) ***Modern***

*Modern* merupakan jenis huruf *serif* dikembangkan pada akhir abad ke -18 dan awal abad ke-19 yang memiliki konstruksi bentuk lebih geometris dan simetris, penekanan penulisan yang kuat pada garis vertikal, goresan tebal-tipis yang sangat kontras. Contoh *typeface* modern adalah Didot dan Bodoni (Landa, 2011, hlm. 47).

4) ***Slab Serif***

Jenis huruf *serif* yang diperkenalkan pada awal abad ke-19 yang memiliki sub-kategori adalah Egyptian dan Clarendon. *Slab*

*serif* memiliki ciri khas utama, yaitu *serif* yang berat bagai lempengan. American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon adalah contoh *typeface slab serif* (Landa, 2011, hlm. 48).

5) ***Sans Serif***

Hadir pada awal abad ke-19, tipografi tanpa *serif* seperti Futura, Helvetica, dan Univers. Beberapa bentuk sans serif memiliki goresan tebal tipis, seperti Grotisque, Franklin Gothic, Universal, dan Frutiger. Sub-kategori *sans serif* mencakup Grotisque, Humanist, Geometris, dan lainnya (Landa, 2011, hlm. 48).

6) ***Gothic***

Jenis huruf yang disebut juga *Blackletter* ini berawal dari huruf pada manuskrip abad ke-13 sampai abad ke-15 dan memiliki goresan berat dan tebal dengan minim lekukan. Jenis huruf pertama yang dicetak oleh Gutenberg adalah Textura. Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur juga tergolong dalam *gothic* (Landa, 2011, hlm. 48).

7) ***Script***

*Script* merupakan jenis huruf yang paling menyerupai tulisan tangan, dan biasanya huruf menjadi miring dan kerap bersambung seperti menulis dengan pena atau kuas. Contoh *typeface script* adalah Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script (Landa, 2011, hlm. 48).

8) ***Display***

*Typeface* ini digunakan khusus untuk judul karena tingkat keterbacaan yang kurang tepat bagi teks yang berukuran kecil

dan panjang. *Typeface* ini biasanya memiliki keunikan dan karakter yang kuat (Landa, 2011, hlm. 48).

### 2.3 Kecerdasan Majemuk

Menurut Howard Gardner pada bukunya yang berjudul *Multiple Intelligences: New Horizons* (2006, hlm. 32-33), terdapat 3 definisi kecerdasan: kecerdasan sebagai karakteristik spesies, kecerdasan sebagai perbedaan individu dan kecerdasan sebagai pelaksanaan tugas yang sesuai.

“Kecerdasan sebagai karakteristik spesies” berbicara tentang karakter umum dari kapasitas manusia, seperti tentang kecerdasan manusia yang meliputi kemampuan untuk memecahkan masalah yang kompleks, mengantisipasi masa depan, menganalisis pola, atau untuk merangkai potongan informasi yang berbeda. “Kecerdasan sebagai perbedaan individu” sering dipakai oleh para psikolog, yang mengasumsikan bahwa kecerdasan seseorang berbeda-beda, seperti sifat manusia yang unik, mungkin serupa namun pasti tak akan sama persis. Dan “kecerdasan sebagai pelaksanaan tugas yang sesuai” berfokus pada cara tugas dijalankan. Contohnya: apakah keputusan tersebut bijaksana atau keliru, apakah cara pengambilan keputusan itu cerdas atau bodoh, apakah kepemimpinan ditangani dengan cerdas atau tidak, apakah konsep baru diperkenalkan secara cerdas dan menyeluruh, dan lain sebagainya.

Gardner (2006) menyatakan bahwa ia percaya kompetensi kognitif manusia lebih baik dijelaskan dalam istilah kemampuan, bakat, atau keterampilan mental, yang saya sebut kecerdasan. Semua individu normal memiliki keterampilan masing-masing sampai batas tertentu; setiap individu berbeda dalam tingkat keterampilan dan sifat mereka. Maka dari itu, kecerdasan majemuk merupakan kemampuan manusia dalam melakukan sesuatu dengan cara yang beragam; setiap kemampuan yang dimiliki tidak akan sama dengan orang lain dan tidak bisa diukur dengan 1 ukuran saja.

### 2.3.1 Jenis Kecerdasan Majemuk

Kita tidak bisa menilai seseorang cerdas hanya karena dia mampu menyelesaikan berbagai soal matematika yang rumit, orang yang mampu bermain berbagai instrumen musik dengan baik atau yang mampu melakukan banyak gerak tarian yang sulit juga disebut cerdas. Karena fenomena ini, Gardner membagi kecerdasan menjadi 8 kategori yang sudah ia teliti, yaitu:

#### 1) Kecerdasan Linguistik

Kompetensi linguistik atau kadang disebut kecerdasan bahasa adalah kompetensi yang dimiliki semua orang, namun bila sudah berbicara tentang kecerdasan ini, ada beberapa aspek yang menjadi indikator, yaitu kepekaan terhadap kata (arti, urutan, bunyi, irama dan lainnya) dan bahasa yang akan dipilih dan disusun menjadi kalimat yang baik dan tepat, pada akhirnya mampu dipahami orang lain dan membantu orang mengingat, meyakinkan dan mendorong orang lain melakukan sesuatu (Gardner, 2011, hlm. 82). Contoh orang yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi adalah penyair, penulis, penerjemah, juru bicara, ahli bahasa dan lainnya.

#### 2) Kecerdasan Logika Matematika

Kapasitas untuk membuat konsep hubungan logis antara tindakan atau simbol, hubungan sebab akibat, mengklasifikasikan objek secara konsisten, dan mampu memahami simbol atau kode tertentu yang didukung dengan data dan memecahkannya. (Gardner, 2011, hlm. 138 & 144). Kecerdasan ini tidak hanya berbicara soal angka, tetapi juga berpikir struktural, komprehensif dan logis sampai akhirnya menemukan jawaban. Matematikawan dan ilmuwan merupakan contoh orang yang memiliki kecerdasan logika-matematika yang tinggi.

### 3) Kecerdasan Jasmani-Kinestesis

Kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh, atau bagian tubuh (seperti gestur atau mimik), untuk memecahkan masalah atau menciptakan sesuatu yang baru. Karakteristik dari kecerdasan ini adalah kemampuan untuk menggunakan tubuh seseorang dengan cara yang sangat unik dan terampil (baik untuk mengekspresikan diri atau aktivitas yang memerlukan gerak dan kekuatan tubuh) dan untuk bekerja secara terampil dengan benda-benda, baik benda-benda yang melibatkan gerak motorik halus dari jari dan tangan seseorang maupun yang memanfaatkan gerak motorik kasar tubuh (Gardner, 2011, hlm. 218). Penari, aktor, atlet, penemu, dan ahli pengrajin termasuk dalam orang-orang dengan kecerdasan jasmani-kinestesis tinggi.

### 4) Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musikal berarti memiliki sensitivitas terhadap ritme, nada, melodi, dan timbre, bekerja dengan keseluruhan bentuk dan gerakan, pengulangan, variasi harmoni, melodi, ritmis yang diperlukan untuk mewujudkan konsep musik, dan mungkin memerlukan kemampuan untuk menyanyi, memainkan alat musik, dan atau mengubah musik (Gardner, 2011, hlm. 108). Orang-orang dengan kecerdasan musikal tinggi adalah para konduktor, komposer lagu, penggubah musik, penyanyi dan musisi.

### 5) Kecerdasan Visual-Spasial

Kapasitas untuk memahami dunia visual secara akurat, menunjukkan transformasi dan modifikasi pada persepsi awal seseorang, dan untuk dapat menciptakan kembali aspek pengalaman visual, bahkan tanpa ada rangsangan fisik yang

relevan (Gardner, 2011, hlm. 182). Kecerdasan ini juga ditandai dengan mampu memvisualisasikan suatu objek dari sudut yang berbeda dan seni juga termasuk dalam kecerdasan ini dalam penggunaan ruang (Gardner, 2006, hlm. 14). Pilot, pemain catur, nelayan, arsitek dan seniman adalah orang-orang yang memiliki kecerdasan visual-spasial yang tinggi.

#### **6) Kecerdasan Interpersonal**

Kecerdasan *interpersonal* atau kecerdasan sosial adalah kemampuan untuk memperhatikan dan membuat perbedaan di antara individu lain, khususnya mampu membaca suasana hati, perasaan, temperamen, motivasi, dan keinginan mereka, bahkan ketika hal tersebut sulit dideteksi atau tersembunyi. Dengan mengetahui keinginan atau suasana hati orang lain, orang dengan kecerdasan *interpersonal* yang tinggi berpotensi melakukan tindak lanjut, misalnya memengaruhi orang lain untuk melakukan sesuatu (Gardner, 2011, hlm. 253). Kemampuan bersosialisasi secara efektif juga termasuk dalam kecerdasan *interpersonal*. Kecerdasan ini biasanya dimiliki oleh para pemuka agama, politikus, tenaga pengajar, psikolog, konselor dan juga orang tua.

#### **7) Kecerdasan Intrapersonal**

Inti dari kecerdasan *intrapersonal* adalah kemampuan secara cepat dan tepat dalam membedakan berbagai emosi yang dirasakan, lalu dikenali dan dipahami dan memanfaatkannya sebagai cara untuk memahami dan membimbing perilaku seseorang. Pada tingkat yang paling tinggi, kecerdasan ini memungkinkan seseorang untuk mendeteksi dan mengenali kumpulan perasaan yang kompleks dan sangat berbeda (Gardner, 2011, hlm. 253). Filsuf dan ahli teori adalah 2 contoh

orang-orang yang memiliki kecerdasan intrapersonal yang tinggi.

#### **8) Kecerdasan Naturalistik**

Kecerdasan naturalistik atau kadang disebut kecerdasan alam merupakan kemampuan dalam membedakan berbagai makhluk hidup dan fenomena alam (tumbuhan, hewan, gunung, atau konfigurasi awan) dalam kehidupan, dan ini tidak hanya bersifat visual, namun juga dapat bersifat auditori seperti mengenal kicauan burung atau nyanyian paus. (Gardner, 2006, hlm. 19). Dengan kecerdasan tersebut, orang-orang mampu melakukan hal-hal yang tepat dalam menanggapi setiap kejadian alam, contohnya adalah mencari tahu lebih banyak, mempelajarinya dan memelihara stabilitas alam. Biasanya ahli biologi, ahli ilmu hewan, ahli botani, ahli taksonomi, konservasionis dan petani merupakan orang-orang yang memiliki kecerdasan naturalistik tinggi.

### **2.3.2 Manfaat Kecerdasan Majemuk**

Menurut Gardner (2006), terdapat 3 manfaat dari kecerdasan majemuk bagi pelajar, yang pertama adalah banyak pelajar yang mampu dijangkau atau dilakukan pendekatan sesuai dengan kecerdasan yang mereka miliki, baik linguistik, jasmani-kinestesis, dan lainnya. Kedua, dengan adanya pendekatan yang sesuai dengan kecerdasan setiap pelajar akan membuat pelajar tersebut paham bagaimana rasanya menjadi ahli atau pakar pada bidang dalam kecerdasan yang mereka miliki, karena seorang ahli atau pakar dibedakan dengan memikirkan dan memahami kecerdasannya dalam berbagai cara. Ketiga, dengan mengetahui, memahami kecerdasan majemuk, setiap pelajar mampu menggali dan mengembangkan kecerdasan lain (seiring dengan aktifnya kluster saraf yang berbeda) yang

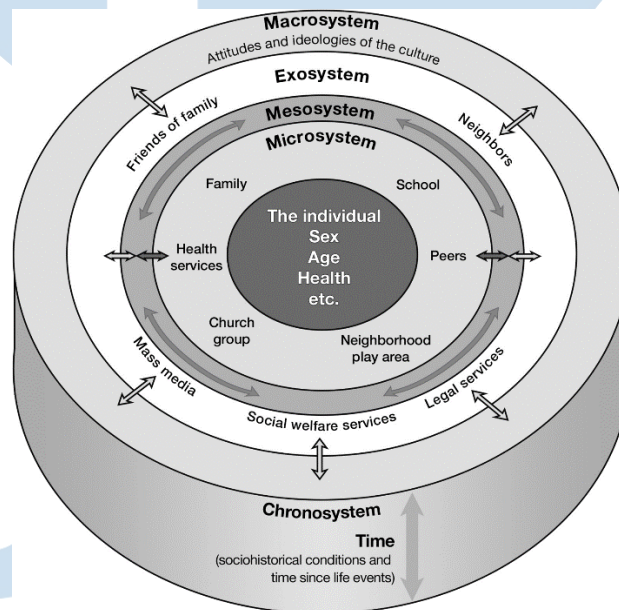


akhirnya terhubung dengan kecerdasan yang telah dimiliki (Gardner, 2006, hlm. 60).

Pada akhirnya, kecerdasan majemuk bermanfaat untuk membuka wawasan pelajar tentang kecerdasan yang dimiliki, sehingga para pelajar mampu untuk menggali dan mengembangkan kecerdasannya dan memilih jenjang pendidikan atau karier yang sesuai dengan kecerdasan yang telah dimiliki dan dikembangkan.

## 2.4 Teori Ekologi Perkembangan Manusia

Teori ekologi perkembangan manusia merupakan teori yang dikemukakan oleh seorang Urie Bronfenbrenner (1979) dan mengatakan bahwa perkembangan manusia dipengaruhi oleh lingkungan.



Gambar 2.17 Teori Ekologi Perkembangan Manusia

Sumber: <https://www.cambridge.org>

Ekologi perkembangan manusia melibatkan studi ilmiah mengenai hubungan timbal balik yang progresif antara manusia sebagai entitas dinamis yang aktif bertumbuh dengan lingkungan terdekatnya yang seiring berjalannya waktu



akan meluas (Bronfenbrenner, 1979, hlm. 21). Dalam teori ini, lingkungan dibagi menjadi 5 lapisan sistem yang saling berkaitan, yaitu:

1) ***Microsystem***

*Microsystem* adalah pola aktivitas, peran, dan hubungan *interpersonal* yang dialami oleh anak yang sedang berkembang dengan karakteristik fisik dan material tertentu dalam lingkungan terdekatnya, seperti interaksi tatap muka dengan orang tua, saudara, guru, teman-teman di sekolah dan lainnya. Inti dari *microsystem* adalah pengalaman yang dialami langsung yang akan membentuk sifat, karakter dan kebiasaan anak tersebut. Keluarga (terutama orang tua) adalah sistem sosial pertama dan yang terutama bagi anak, maka dari itu orang tua sangat berpengaruh dan mampu memberikan dampak yang besar terhadap pembentukan diri anak.

2) ***Mesosystem***

*Mesosystem* sendiri merupakan hubungan antar *microsystem* yang saling berhubungan dan mempengaruhi satu dengan yang lain, seperti contoh: kebiasaan anak di rumah akan terbawa ke sekolah, karakter teman-teman sekolahnya dan tetangga juga mampu mempengaruhi karakter anak tersebut. Jika salah satu *microsystem* bermasalah, akan berdampak juga terhadap *microsystem* lain, seperti halnya bila orang tua tidak mendukung dan memberi kesempatan untuk anak mencari tahu kecerdasan dan potensinya, anak akan malas mengikuti ekstrakurikuler di sekolah, atau bahkan malas belajar karena ia menutup diri mencoba hal-hal baru serta tidak percaya diri bahwa dirinya memiliki kecerdasan dan potensi yang mampu dikembangkan.

3) ***Exosystem***

*Exosystem* mengacu pada satu atau lebih sistem sosial yang tidak melibatkan anak secara langsung, namun perubahan yang terjadi

akan berpengaruh terhadap perkembangan anak. Yang meliputi *exosystem* anak adalah tempat kerja orang tua, kelas yang dihadiri oleh kakak atau adik, teman orang tua, teman sang kakak atau adik, keluarga besar, media massa dan lainnya. Orang tua yang mendapatkan tekanan dari atasan dan kantor akan pulang dengan stres dan menjadi sensitif, sehingga bila anak di rumah sedang melakukan atau mengatakan sesuatu akan direspons dengan kekesalan dan emosi berlebih yang dapat membentuk kebiasaan atau karakter yang kurang baik dari anak.

4) ***Macrosystem***

*Macrosystem* meliputi budaya, etnis, adat istiadat, agama, hukum, kelompok sosial ekonomi, ideologi negara, pemerintah, norma masyarakat dan lain sebagainya. *Macrosystem* merupakan lapisan sistem terluar yang memiliki prinsip-prinsip. Prinsip tersebut memiliki pengaruh kepada interaksi di seluruh lapisan sistem secara komprehensif, dan dengan adanya perbedaan budaya, etnis dan lainnya akan membantu pelestarian lingkungan ekologi yang spesifik bagi setiap kelompok sosial atau sistem.

5) ***Chronosystem***

*Chronosystem* merupakan lingkungan yang berubah seiring berjalannya waktu dan memberikan pengaruh pada perkembangan anak. Bentuk *chronosystem* yang paling sederhana berfokus pada transisi kehidupan yang dibedakan menjadi normatif (masuk sekolah, pubertas, memasuki angkatan kerja, pernikahan, pensiun) dan non-normatif (kematian atau sakit dalam keluarga, perceraian, pindah, memenangkan undian). Kedua jenis transisi tersebut berlangsung selama masih hidup dan biasanya mendorong manusia untuk terus berkembang (Bronfenbrenner, 1986, hlm. 724)

Dari teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan setiap anak dipengaruhi oleh lingkungan tempat ia berada, dan peran orang tua menjadi sangat penting dan krusial karena orang tua merupakan agen sosial pertama yang anak kenal dan percaya. Orang tua mampu mengoptimalkan kecerdasan dan potensi yang dimiliki anak dengan sering berinteraksi dengan anak, observasi, memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, serta menghargai dan mendukung kecerdasan dan potensi yang dimiliki sang anak. Orang tua dan keluarga juga menjadi *microsystem* utama yang menjadi landasan perkembangan anak. Yang mereka dapat dari keluarga, hal tersebut yang menjadi cerminan diri sang anak dan akhirnya memberikan pengaruh bagi *microsystem* lain serta sistem lainnya.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, blocky font. The 'U' and 'M' are connected at the top, and the 'N' is connected to the second 'M'.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA