BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Pustaka

Dalam sub-bab ini, peneliti akan memaparkan beberapa sumber literatur yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sumber-sumber ini nantinya akan berguna untuk mendukung kelancaran penelitian, dan sebagai referensi penghubung.

2.1.1 Penelitian Yang Pernah Dilakukan

Untuk studi kasus tipografi, ada banyak sekali karya-karya ilmiah yang dibuat oleh peneliti-peneliti desain grafis. Kebanyakan dari karya ini lebih mengarah kepada karya tipografi umum, yang sehari-hari digunakan sebeagai elemen dari banyak produk desain grafis. Sementara itu, belum pernah ada karya ilmiah yang membahas tentang ambigram sebagai sub-genre dari , terlebih hubungan antara keterbacaannya dan estetika. Hal ini sangat disayangkan, mengingat ambigram merupakan topik yang populer di kalangan desainer grafis, dan merupakan tema yang sangat menarik untuk dibahas. Terlepas dari perbedaan temanya, berikut karya ilmiah yang membahas hal yang serupa:

2.1.1.1 "Kajian Huruf dan Tipografi pada Majalah *Indie* (studi Kasus: Majalah Trolley)" karya Natalia Ira Kartika (2007)

Penelitian dalam karya ini menitik beratkan pada gaya huruf dan tipografi yang digunakan pada majalah *indie*. Kata *indie* sendiri merupakan singkatan dari *independent,* yang berarti mandiri. Majalah-majalah *indie* banyak diterbitkan oleh komunitas-komunitas yang tidak semuanya berasal dari kalangan ahli desain grafis, atau setidaknya memiliki kemampuan desain grafis yang mumpuni. Terlebih slogan komunitas *indie* yaitu *"D.I.Y"* yang merupakan singkatan dari kata *Do it Yourself*. Maka dari itu, majalah-majalah *indie* lebih mengutamakan semangat kemandirian daripada keahlian. Untuk penelitian ini, penulis mengambil studi kasus tipografi pada majalah *Trolley*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, diambil kesimpulan bahwa tipografi yang digunakan pada majalah *Trolley* sangat jauh dari kaidah atau aturan-aturan standar yang biasa digunakan untuk publikasi majalah-majalah komersil pada umumnya. Contohnya dari penggunaan berbagai jenis huruf yang memiliki bentuk dan struktur yang tidak beraturan, sehingga sulit untuk dibaca, dan memberi kesan anti-estetika. Hal ini sangat berkaitan dengan karya ambigram yang juga mementingkan keterbacaan dan unsur estetika.

2.1.1.2 “Tinjauan Tipografi Pada Media Cover Album Musik Hardcore Bandung Tahun 2000 – 2010”, karya Rayi Susprayitno S. 2011.

Karya ilmiah ini menitikberatkan tipografi yang digunakan pada cover album band-band *hardcore* Bandung. Musik *hardcore* sendiri merupakan keturunan dari salah satu jenis musik *underground* yaitu *punk* tetapi dengan tempo musik yang lebih cepat dan agresif. Lirik-lirik pada lagunya kebanyakan berbicara tentang kebersamaan, solidaritas, perdamaian, kesetaraan, HAM, lingkungan hidup dan bahkan kampanye sosial-politik, dari isu personal hingga ke global.

Yang menarik dari hasil penelitian ini adalah bahwa cover album band *hardcore* di Banduing (atau mungkin secara global, mengingat musik *hardcore* merupakan musik yang terlebih dulu populer di Amerika Serikat), cenderung menggunakan tipe huruf tertentu. Tipe huruf yang biasa digunakan antara lain *Black Letter, Slab Serif, Sans Serif* dan *Dekoratif*.

Pola penelitian yang digunakan untuk karya ilmiah ini sangat erat kaitannya dengan ambigram. Karena pada sub-bab Batasan Masalah dan Asumsi, penulis mengemukakan tentang kemungkinan adanya tipe huruf tertentu yang memudahkan seniman ambigram dalam menciptakan karya ambigram yang estetis dan terbaca.

2.1.1.3 “Tinjauan Tipografi Judul Film Horor Indonesia Pada Media Poster”, karya Ganeshya Nathagracia. 2010.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2010 ini mengangkat topik tipografi dalam konteks film horror Indonesia. Adapun film horror yang diteliti antara lain *Beranak Dalam Kubur The Movie, Kuntilanak 3, Film Horor, Jelangkung, Tiren Mati Kemaren* dan *Tali Pocong Perawan.*

Hasil dari penelitian adalah bahwa hanya empat dari keenam poster film horor Indonesia yang menggunakan jenis font yang sudah ada, dan jenis font tersebut sudah dimodifikasikan dengan visual effect sebagai guna untuk menambah kesan horor secara visual. Berdasarkan konsep cerita film, empat dari keenam film horor Indonesia memiliki kesesuaian konsep dengan kesan yang ditimbulkan pada jenis tipografi judul film serta dari efek visualnya. Sedangkan dua film yang lainnya walaupun sudah menggunakan efek visual yang cukup memberikan kesan horor, tetapi jika dilihat dari kesan jenis huruf yang ditampilkan, kurang begitu ada kesesuaian antara tipografi judul film

dengan konsep cerita film yang disuguhkan. Berdasarkan teori prinsip pokok tipografi, hanya empat poster dari keenam poster film horor Indonesia yang memenuhi kaidah prinsip pokok tipografi. Baik itu dari kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca (legibility), kualitas pada teks yang membuat teks tersebut mudah dibaca (readibility), kemampuan huruf dan teks yang dapat terbaca dalam jarak

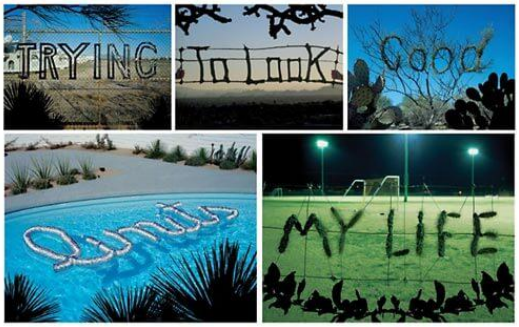
tertentu (visibility), serta kualitas pada huruf dan teks untuk dapat dimengerti dengan jelas (clarity).

Penelitian ini bersinggungan dengan tipografi ambigram dalam 2 aspek, yaitu aspek modifikasi dan readibility. Dalam sub-bab Batasan Masalah dan Asumsi, disebutkan bahwa ambigram memiliki keunikan sendiri dimana meskipun karya dapat menggunakan font yang sudah ada, font tersebut tetap harus dimodifikasi sedemikan rupa agar mampu dibaca dari berbagai sisi. Tentunya, selain harus dimodifikasi, karya ambigram tetap harus mudah dibaca.

Penelitian yang akan dilakukan penulis akan berfokus pada aspek estetika dan keterbacaan saja. Berbeda dengan penelitian-penelitian yang telah disebutkan di atas, penelitian ini akan lebih banyak mengandalkan teori-teori baru yang diambil dari pakar, dan hasil kuisioner, kemudian membuktikan kebenaran teori tersebut.

2.1.2 Tipografi

Tipografi atau typography menurut Roy Brewer (1971) dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (typeset), tidak termasuk ilustrasi dan unsur-unsur lain bukan susun huruf pada pada halaman cetak.



Gambar 2.1 Tipografi karya Stefan Stegmeister

Sumber: http://inkbotdesign.com/

Peran dari pada tipografi itu sendiri adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Terkadang secara tidak sadar, kita selau berhubungan dengan tipografi setiap hari dan setiap saat. Seperti koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang biasa kita kenakan dan masih banyak lagi contoh-contoh lainnya.

2.1.2.1 Anatomi Huruf dalam Tipografi

2.1.2.1.1 Uppercase

Bentuk besar dari sebuah huruf



Gambar 2.2 Uppercase

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.2 Lowercase

Bentuk kecil dari huruf alphabet.



Gambar 2.3 Lowercase

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.3 X-height

Ukuran tubuh dasar sebuah huruf lowercase



Gambar 2.4 X-height

2.1.2.1.4 Aperture

Aperture merupakan titik awal dan akhir terbukanya celah pada sebuah huruf.

Gambar 2.5 Aperture

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.5 Arm

Garis horizontal yang hanya terhubung pada satu ujung.



Gambar 2.6 Arm

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.6 Ascender

Garis horizontal yang memanjang ke atas dari *x-height.*



Gambar 2.7 Ascender

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.7 Baseline

Sebuah garis tak kasat mata tempat ‘duduk’nya huruf.

Gambar 2.8 Baseline

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.8 Counter

Ruangan yang tertutup dalam sebuah huruf.



Gambar 2.9 Counter

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.9 Bowl

Sebuah garis melengkung yang menutup sebuah counter.



Gambar 2.10 Bowl

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.10 Crossbar

Sebuah garis horizontal pada huruf.



Gambar 2.11 Crossbar

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.11 Descender

Garis vertical yang menurun di bawah *baseline.*



Gambar 2.12 Descender

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.12 Diagonal Stroke

Sebuah garis vertical yang memanjang



Gambar 2.13 Diagonal Stroke

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.13 Ear

Sebuah garis kecil di kanan-atas pada huruf "g" *lower case.*



Gambar 2.14 Ear

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.14 Finial

Sebuah lengkungan meruncing di ujung sebuah huruf.



Gambar 2.15 Finial

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.15 Hairline

Garis yang menipis pada sebuah huruf.



Gambar 2.16 Hairline

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.16 Ligature

Sebuah gabungan dua huruf atau lebih yang membentuk satu *glyph.*



Gambar 2.17 Ligature

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.17 Link

Sebuah garis yang menghubungkan kedua bowl pada huruf ‘g’..



Gambar 2.18 Link

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.18 Loop

Sebuah counter pada bagian bawah *baseline* di huruf ‘g”.



Gambar 2.19 Loop

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.19 Serif

‘Kaki’ atau detail non-struktural pada akhir sebuah garis.



Gambar 2.20 Serif

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.20 Shoulder

Garis melengkung yang keluar dari sebuah *stem.*



Gambar 2.21 Shoulder

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.21 Spine

Garis melengkung pada huruf ‘S’ capital.



Gambar 2.22 Spine

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.22 Spur

Bentuk yang meruncing dari lengkungan sebuah garis.



Gambar 2.23 Spur

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.23 Stem

Garis vertical utama pada sebuah huruf.



Gambar 2.24 Stem

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.24 Tail

Garis yang menurun. Biasanya memiliki kesan dekoratif.



Gambar 2.25 Tail

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.1.25 Terminal

Ujung sebuah garis yang tidak memiliki serif



Gambar 2.26 Terminal

Sumber: Meet Your Type (2010)

2.1.2.2 Jenis dan Karakter Huruf

2.1.2.2.1 Serif

Keluarga font Serif lahir disekitar abad 11 dan sangat populer dikalangan masyarakat karena jenis font Serif biasa digunakan untuk Hardcopy atau hasil cetak media offline, seperti buku, majalah, koran, dan sebagainya. Ciri-cirinya adalah memiliki sirip dibagian ujung, contohnya Times New Roman, Bodoni, Book Antiqua, Georgia.



Gambar 2.27 Contoh font serif

Sumber:teoridesain.com

2.1.2.2.2 Sans-Serif

Keluarga font Sans-Serif ini memiliki bentuk yang mirip dengan font Serif, yang membedakannya adalah jenis font ini tidak memiliki sirip karena pada dasarnya kata “Sans” berarti “Tanpa” dalam bahasa Prancis. Jika jenis font Serif biasa digunakan untuk media offline, sebaliknya font jenis Sans-Serif seringkali digunakan untuk media online seperti Facebook, Twitter, Google karena tampilannya nyaman dibaca dan dapat

dilihat dengan jelas. Contoh font Sans-Serif misalnya Arial, Helvetica, Futura, Verdana.



Gambar 2.28 Contoh font sans-serif

Sumber:teoridesain.com

2.1.2.2.3 Script

Keluarga font Script sering disebut dengan Handwritting Font atau dengan kata lain font tulisan tangan karena bentuknya yang menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena. Biasanya font jenis ini digunakan untuk desain yang berhubungan dengan kemewahan, misalkan undangan pernikahan atau ucapan selamat untuk perusahaan baru dengan hiasan bunga. Contoh font Freestyle Script, French Script, John Handy.



Gambar 2.29 Contoh font script

Sumber:teoridesain.com

2.1.2.2.4 Slab-Serif

Kelurga font Slab-Serif biasa dikenal dengan nama Egyptian. Jenis font ini merupakan bagian dari jenis font Serif, hanya saja siripnya lebih tegas dan lurus menyerupai tongkat. Mungkin font ini cocok digunakan untuk produk yang berhubungan dengan lelaki. Contoh font Rockwell, Typo Slab-Serif.



Gambar 2.30 Contoh font slab-serif

Sumber:teoridesain.com

2.1.2.2.5 Character Proportion

Keluarga font Character Proportion memiliki ciri yang mudah dikenali, yaitu memiliki lebar yang sama tidak peduli itu ‘R’ ataupun ‘J’ semuanya sama. Font jenis ini biasanya digunakan untuk pemrograman atau penyajian kode-kode HTML karena memiliki lebar huruf yang sama dan mudah dihitung spasinya. Contoh font Courier New.



Gambar 2.31 Contoh font character proportion

Sumber:teoridesain.com

2.1.2.2.6 Cursive

Keluarga font Cursive biasa dikenal dengan nama fantasy font. Jenis font ini merupakan pengembangan dari bentuk bentuk yang sudah ada dan biasa digunakan untuk desain yang berhubungan dengan imajinasi seperti teks pada komik, produk anak anak untuk menarik pehatian mereka dengan bentuknya yang cute dan unique, dan lain-lain. Contoh font Magneto, Comic Sans MS, Joker.



Gambar 2.32 Contoh font cursive

Sumber:teoridesain.com

2.1.2.3 Faktor-Faktor yang Berpengaruh dalam Tipografi

Ada dua faklor dalam tipografi yang secara langsung berperan untuk mewujudkan maksud dari komunikatif, yang disandang oleh dua istilah yakni readability dan legibility, kedua kata ini terkadang sulit untuk diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yang mudah dan baku. Sering terdengar adalah istilah keterbacaan dan kemudahan dipahami.

Legibility adalah tingkat keterdeteksian huruf saat dipotong dengan ekstrim hingga bagian tertentu yang masih bisa dikenali. Legibility menentukan tingkat keterbacaan huruf dalam kondisi yang sulit, seperti saat digerakkan dalam kecepatan tinggi, cahaya remang, dan lain-lain. Legibility merupakan kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca. Dalam suatu karya desain, dapat terjadi cropping, overlapping, dan lain sebagainya, yang dapat menyebabkan berkurangnya legibilitas daripada suatu huruf. Untuk menghindari hal ini, maka seorang desainer harus mengenal dan mengerti karakter daripada bentuk suatu huruf dengan baik. Selain itu, penggunaan huruf yang mempunyai karakter yang sama dalam suatu kata dapat juga menyebabkan kata tersebut tidak terbaca dengan tepat, seperti contoh di bawah ini. Legibility dipengaruhi oleh kerumitan desain huruf, penggunaan warna, dan frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat keterbacaan adalah kemudahan suatu susunan huruf terbaca berdasarkan susunan huruf, kerapatan, besar huruf, dan kerumitan kalimat.

Sedangkan readability adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf dan huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain. Khususnya spasi antar huruf. Jarak antar huruf tersebut tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Ketidak tepatan menggunakan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca suatu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan pada suatu desain komunikasi visual terkesan kurang jelas. Huruf-huruf yang digunakan mungkin sudah cukup legible, tetapi apabila pembaca merasa cepat capai dan kurang dapat membaca teks tersebut dengan lancar, maka teks tersebut dapat dikatakan tidak readible.

Pada sebuah karya tipografi di papan iklan, contohnya, penggunaan spasi yang kurang tepat sehingga mengurangi kemudahan pengamat dalam membaca informasi dapat mengakibatkan pesan yang disampaikan tidak seluruhnya ditangkap oleh pengamat. Apabila hal ini terjadi, maka dapat dikatakan bahwa karya desain komunikasi visual tersebut gagal karena kurang komunikatif. Kerapatan dan kerenggangan teks dalam suatu desain juga dapat mempengaruhi keseimbangan desain. Teks yang spasinya sangat rapat akan terasa menguasai bidang void dalam suatu bentuk, sedangkan teks yang berjarak sangat jauh akan terasa lebih seperti tekstur.

Legibility merupakan kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca. Dalam suatu karya desain, dapat terjadi cropping, overlapping, dan lain sebagainya, yang dapat menyebabkan berkurangnya legibilitas daripada suatu huruf. Untuk menghindari hal ini, maka seorang desainer harus mengenal dan mengerti karakter daripada bentuk suatu huruf dengan baik. Selain itu, penggunaan huruf yang mempunyai karakter yang sama dalam suatu kata dapat juga menyebabkan kata tersebut tidak terbaca dengan tepat, seperti contoh di bawah ini. Legibility dipengaruhi oleh kerumitan desain huruf, penggunaan warna, dan frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat keterbacaan adalah kemudahan suatu susunan huruf terbaca berdasarkan susunan huruf, kerapatan, besar huruf, dan kerumitan kalimat.

2.1.3 Ambigram

2.1.3.1 Pengertian Ambigram

Ambigram adalah sebuah kata, bentuk seni maupun representasi simbolis lainnya, yang elemennya dapat memilki arti apabila dilihat dari arah, perspektif atau orientasi yang berbeda



Gambar 2.33 Ambigram

Sumber: Wikipedia

Arti dari ambigram itu sendiri dapat berubah, atau menjadi sama, saat dilihat dari perspektif lain.

Douglas R.Hofstadter (1979) menjelaskan ambigram sebagai sebuah "desain kaligrafi yang memungkinkan untuk menggabungkan 2 macam bacaan yang berbeda menjadi satu bentuk tulisan yang sama. Beragam seniman ambigram (kadang disebut ambigramist) mampu membuat ambigram yang sepenuhnya berbeda dari kata yang sama, dengan perbedaan dalam gaya dan bentuk.

2.1.3.2 Asal Mula Ambigram

Asal mula munculnya ambigram sebenarnya masih dapat diperdebatkan. Karena pada intinya, ambigram kemungkinan merupakan bentuk perkembangan dari seni kaligrafi yang sudah ada sejak abad ke 15.

Jenis karya kaligrafi ini melibatkan huruf-huruf arab hijaiyyah yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk figure sebuah benda, hewan, atau manusia. Aspek ‘ambigram’ pada kaligrafi ini adalah adanya 2 cara untuk melihat kaligrafi ini. Yakni dari bacaan huruf hijaiyyah tersebut, dan bentuk figurnya. Sedangkan Muthanna atau Aynali adalah seni tulisan pada kaca, di mana kesatuan di sisi kiri memantulkan kesatuan sisi kanan. Teknik ini juga dikenal sebagai Ma'kus (pantulan). Aspek ‘ambigram dari Muthana adalah kemampuannya untuk dibaca melalui dua sisi, meskipun saat satu sisi terbaca, sisi lain tidak memiliki makna.

Beberapa karya yang bias dilestarikan berasal dari Turki, India dan Iran.



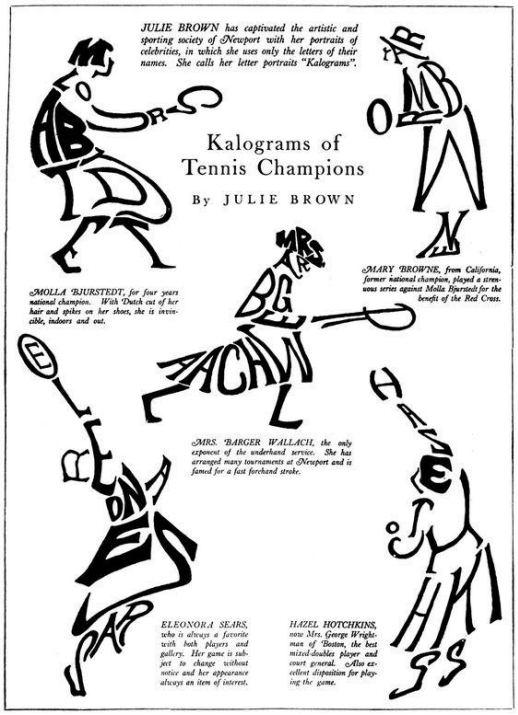
Gambar 2.34 *Kaligrafi Muthana “YaRahman”*

Sumber: people.umass.edu

Dalam perkembangannya, karya kaligrafi arab, terutama karya *Zoomorphic* (kaligrafi dengan figure binatang), meninggalkan sisi keterbacaan dan sepenuhnya berfokus pada sisi estetik karya tersebut. Beberapa karya kaligrafi jenis ini sangat sulit untuk dibaca, dan tidak terbaca sama sekali.

Perkembangan kaligrafi ini mulai tersebar sampai ke Eropa seiring dengan masuknya Islam ke Spanyol pada abad ke-8. Kemajuan Islam di Spanyol sangat menonjol dalam berbagai bidang, baik dalam bidang intelektual yang menyebabkan kebangkitan Eropa saat ini, bidang kebudayaan yang dalam hal ini adalah bangunan fisik atau arsitektur, dan tentunya bidang seni rupa, yang membawa seni kaligrafi Arab ke Spanyol.

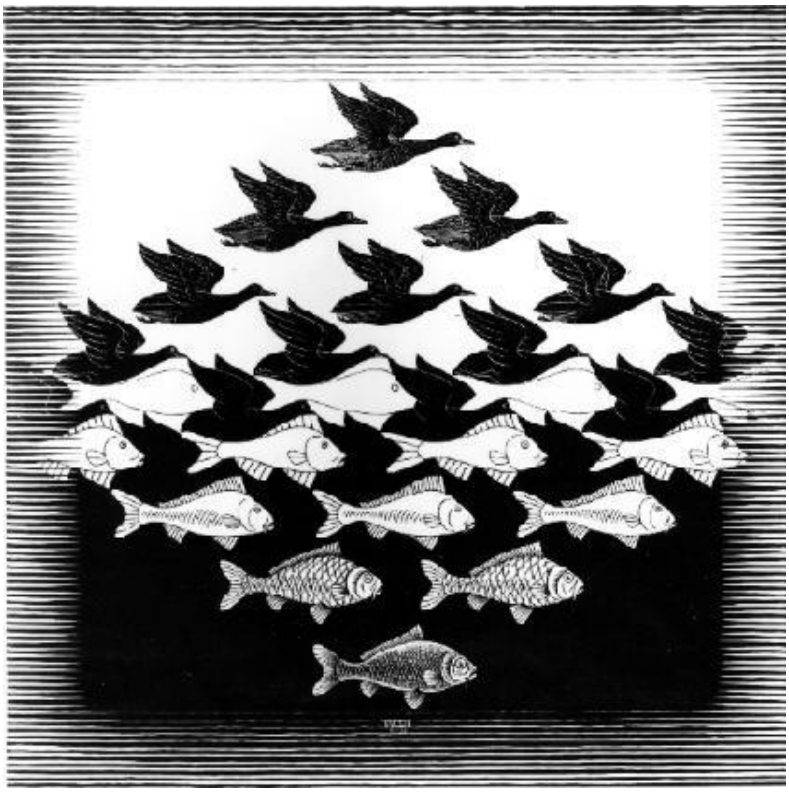
Dari masa ini, karya seni "ambigu" (memiliki dua atau lebih arti) mulai menunjukkan jenis-jenis yang beragam. Karya *zoomorphic* di Eropa berkembang menjadi *Kalogram*, sebuah jenis tipografi dimana huruf-huruf yang membentuk sebuah kata disusun sedemikian rupa (tanpa mengindahkan factor keterbacaan) agar mampu membentuk figur dari kata tersebut. Jenis karya ini mulai popular di awal abad ke 20, dengan salah satu karya yang terkenal berasal dari Julie Brown, yang membuat *Kalogram* dari nama-nama pemain tenis yang populer di tahun 1900an.



Gambar 2.35. *Kalogram of Tennis Champions* oleh Julie Brown (1919)

Sumber: id.pinterest.com/gabor_kothay

Bentuk lain dari perkembangan kaligrafi ambigu ini adalah jenis seni rupa *Ambiguous Painting. Ambiguous Painting* merupakan lukisan yang dapat memiliki arti yang berbeda apabila dilihat dari sudut pandang yang berbeda. M.C. Escher, salah satu seniman Belanda yang terkenal, merupakan seorang pelukis yang karyanya terinspirasi dari kaligrafi arab. Beberapa di antara karyanya mengaplikasikan sifat ambigu dari sebuah figure yang bisa berubah menjadi figure lain saat dilihat dari sudut pandang yang berbeda.



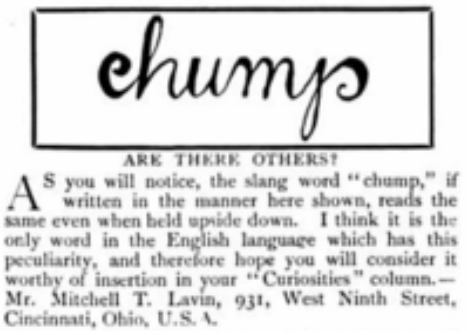
Gambar 2.36 *Sky and Water I* oleh M.C. Escher (1938)

Sumber: mcescher.com

Ambigram tercetak pertama yang diketahui oleh dunia dapat ditemukan dalam karya Peter Newell pada tahun 1893. Walaupun lebih dikenal sebagai pengarang dan pelukis dalam cerita anak yang diterbitkan oleh Mark Twain dan Lewis Carroll, ia pernah menerbitkan 2 buku yang memiliki gambar yang dapat diputar, yang akan memiliki gambar yang jauh berbeda apabila dilihat dari sisi yang berbeda. Pada halaman terakhir di bukunya , *Topsys & Turvis* terdapat kata THE END, yang apabila diputar akan menghasilkan kata PUZZLE. Dalam *Topsys & Turvis Number 2* (1902),

Newell membuat sebuah variasi lain dari kata THE END yang akan membentuk tulisan PUZZLE 2 jika diputar.

Dari bulan Juni hingga September, 1908, koran Inggris bulanan *The Strand* menerbitkan beberapa bentuk ambigram yang dibuat oleh banyak orang di dalam artikel “Curiosities”. Yang menarik adalah bahwa keempat seniman ambigram yang mengirim karyanya merasakan bahwa ada kata-kata tertentu memiliki keistimewaan yang aneh. Mitchell T. Lavin, yang membuat karya ambigram “chump” yang dirilis pada bulan Juni berpendapat bahwa “saya merasa bahwa dalam seluruh kata bahasa inggris, hanya kata ini yang memiliki keanehan tersendiri,” dan Clarence William berpendapat tentang karya ambigramnya, *Bet,* “saya rasa huruf B adalah satu-satunya huruf di alfabet yang mampu menghasilkan anomali aneh ini.”


chumps

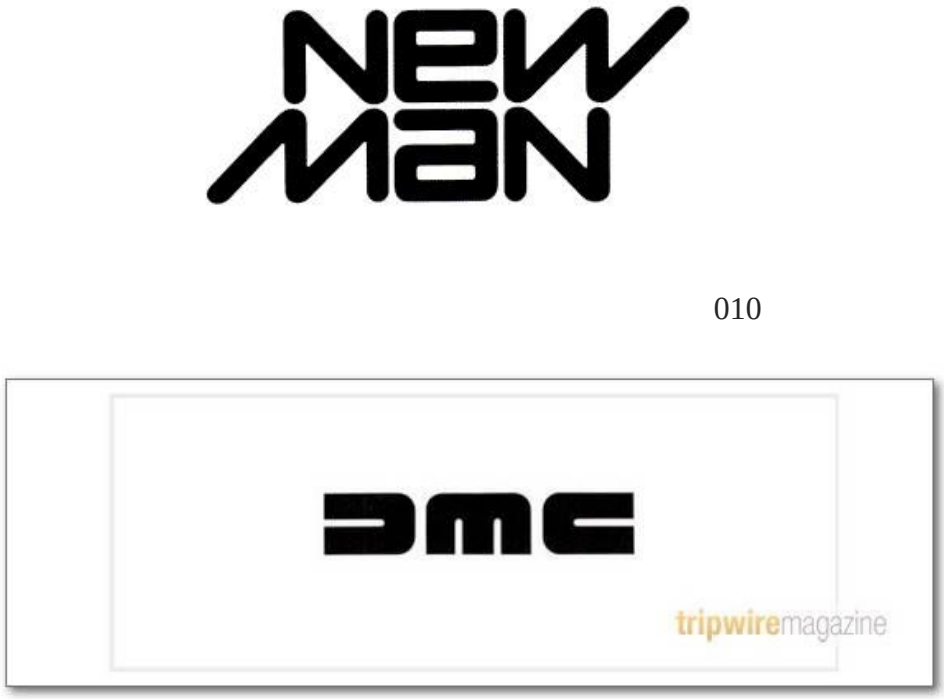
ARE THERE OTHERS?

AS you will notice, the slang word "chump," if written in the manner here shown, reads the same even when held upside down. I think it is the only word in the English language which has this peculiarity, and therefore hope you will consider it worthy of insertion in your "Curiosities" column.—Mr. Mitchell T. Lavin, 931, West Ninth Street, Cincinnati, Ohio, U.S.A.

Gambar 2.37 Artikel *The Strand* tentang ambigram

Sumber: Wikipedia

Pada tahun 1969, Raymond Loewy mendesain logo NEW MAN yang mampu diputar, dan masih digunakan hingga saat ini. Sedangkan ambigram cermin DeLorean Motor Company (DMC) pertama kali digunakan pada tahun 1975.



Gambar 2.38 Logo *New Man* dan *DMC*

Sumber: Wikipedia

John Langdon dan Scott Kim juga percaya bahwa merekalah yang menemukan ambigram pada tahun 1970. Mereka berdua adalah dua seniman yang dirasakan paling berpengaruh atas populernya seni ambigram. John Langdon pernah membuat ambigram cermin pertama yaitu logo “Starship” pada tahun 1975. Dan Robert Petrick,

yang mendesain logo ANGEL pada tahun 1976, juga merupakan salah satu seniman ambigram awal.

Kata ambigram sendiri dipopulerkan oleh Hofstatder, yang mengajukan pemberian nama pada seni tersebut dalam perbincangan dengan rekan-rekannya pada tahun 1983-1984. Buku Hofstatder yang berjudul *Goder, Escher, Bach* pada tahun 1979 menampilkan 2 buah ambigram 3D di sampulnya.

Ambigram menjadi semakin populer setelah terbitnya buku *Angels & Demons* karya Dan Brown, yang menampilkan logo ambigram karya John Langdon. Dan edisi DVD dari Angels & Demons menampilkan klip bonus berjudul *This Is an Ambigram*. Langdon juga membuat ambigram yang digunakan untuk sampul buku tersebut dengan versi lainya. Brown menggunakan nama Robert Langdon sebagai tokoh utama di film tersebut sbagai bentuk penghormatan pada John Langdon.



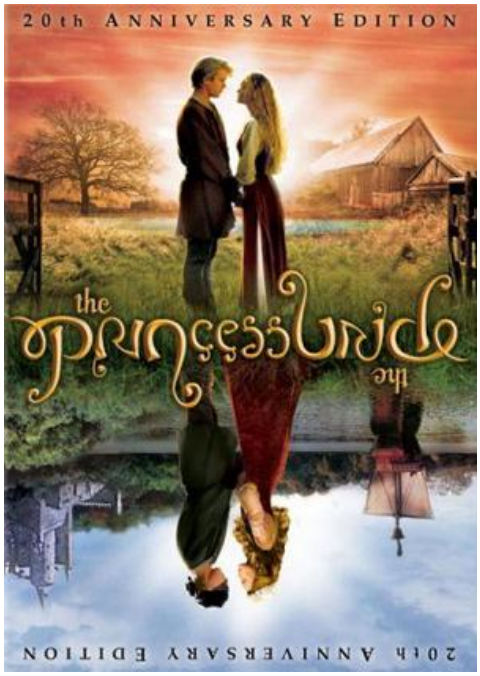
Gambar 2.39 Logo Angels & Demons

Sumber: Wikipedia

Dalam musik, band The Grateful Dead juga kerap kali menggunakan ambigram, termasuk dalam album *Aoxomoxoa* dan *American Beauty*.

Dalam serial acara TV di Inggris berjudul *Trick or Treat*, pembawa acara dan pencipta acara tersebut, Derren Brow, menggunakan kartu dengan ambigram yang dapat diputar. Kartu ini dapat terbaca *Trick* atau *Treat.*

Walaupun kata-kata dalam ambigram biasanya pendek, salah satu sampul DVD untuk film *The Princess Bride* mampu membuat sebuah ambigram dari 2 kata: Princess Bride, yang dapat dibaca dari arah atas maupun bawah.



Gambar 2.40 Cover DVD *The Princess Bride*

Sumber: Wikipedia

Film Transformers memiliki logo yang dapat berbentuk robot dilihat dari sisi atas maupun bawah. Ada 2 logo untuk film ini, satu untuk Autobot, dan satu lagi untuk Decepticon.

2.1.3.3 Jenis-Jenis Ambigram

Ambigram adalah bentuk desain grafis yang bermain dengan ilusi optik, simetri, dan persepsi visual. Beberapa ambigram memperlihatkan hubungan antara bentuk dan konten mereka. Ambigram kebanyakan masuk kepada kategori sebagai berikut.

2.1.3.3.1 3-Dimensional

Dimana sebuah objek tiga dimensi akan memiliki arti berbeda saat dilihat dari sudut yang berlainan. Desain jenis ini dapat dibuat melalui konstruksi geometri solid.

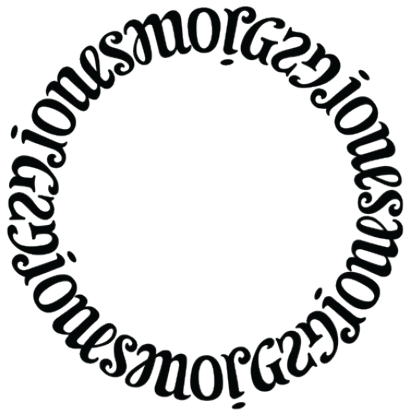


Gambar 2.41 3D ambigram

Sumber: Wikipedia

2.1.3.3.2 Chain

Desain ambigram dimana susunan kata (atau lebih dari satu kata) tersambung, membentuk sebuah rantai yang berulang. Huruf yang ada biasanya tertumpuk, dengan arti bahwa kata baru akan dimulai dari tengah kata sebelumnya. Biasanya Chain ambigram dibuat dalam bentuk lingkaran.



Gambar 2.42 Chain Ambigram Morgan Jones

Sumber: Wikipedia

2.1.3.3.3 Figure-ground

Desain ambigram yang menggunakan ruang dari huruf-huruf yang membentuk suatu kata menjadi kata yang lain.



Gambar 2.43 Figure-Ground Ambigram “Hate/Love”

Sumber: Wikipedia

2.1.3.3.4 Fractal

Salah satu bentuk lain dari pemanfaatan ruang dalam ambigram, dimana sebuah kata yang berulang membentuk cabang dan mengecil menjadi bentuk yang sama, yang kemudian membentuk pola geometris.



Gambar 2.44 Fractal ambigram “Tree”

Sumber: 24x7interestingfacts.blogspot.co.id/

2.1.3.3.5 Mirror-image

desain ambigram yang dapat dilihat dengan memantulkannya pada cermin, biasanya berbentuk kata yang sama saat diputar. Ambigram yang memiliki kata yang berbeda saat dilihat di cermin, biasa disebut Glass Door Ambigrams, karena dapat dicetak di pintu kaca untuk dibaca saat memasuki atau meninggalkan ruangan.



Gambar 2.45 Mirror Image Ambigram

Sumber: Wikipedia

2.1.3.3.6 Multi-Lingual

Ambigram yang dapat dibaca dalam satu bahasa, dan dengan cara yang sama namun menggunakan bahasa lain. Contohnya, kata “Air” dalam bahasa indonesia berarti air, namun dalam bahasa inggris berarti udara.

2.1.3.3.7 Natural

Ambigram natural adalah kata yang memiliki satu atau lebih kesamaan simetris saat ditulis dalam bentuk alaminya, tanpa dibutuhkan perubahan bentuk huruf. Sebagai contoh, kata “dollop”, “suns” dan “pod” membentuk sebuah ambigram natural. Dalam bahasa korea 곰 (beruang) dan 문 (pintu) dapat membuat ambigram terbalik yang natural. Dalam huruf tertentu, kata “swims” juga dapat membentuk ambigram terbalik natural. Dan kata “bud” dapat membentuk kata yang sama saat dipantulkan melalui cermin dalam keadaan vertikal. Kata “CHOICE” dan “OXIDE” memiliki arti yang sama saat dipantulkan lewat cermin secara horizontal. Kata yang paling panjang adalah CHECKBOOK. Dan kata “TOOTH” dapat menghasilkan ambigram cermin saat hurf-hurufnya ditumpuk secara vertikal dan dipantulkan pada cermin secara vertikal.

2.1.3.3.8 Perceptual Shift (Oscillation)

Desain ambigram yang tidak dapat dipantulkan atau diputar, namun dapat memiliki arti yang berbeda saat bentuk-bentuknya dipahami lewat persepsi yang berbeda.



Gambar 2.46 Perceptual Shift Ambigram

Sumber: Wikipedia

2.1.3.3.9 Rotational (Flip Ambigram)

Desain ambigram yang mewakili bentuk kata tertentu saat diputar pada sudut tertentu. Biasanya 180 derajat, namun ambigram rotasional dalam sudut yang lain pun ada, contohnya 90 dan 45 derajat. Kata yang terlihat saat diputar biasanya sama, namun ada juga yang mengambil kata lain dari saat sebelum diputar. Kata sederhana yang dapat diambil adalah saat menggunakan singkata dari "Down" yaitu "dn" apabila diputar 180 derajat akan menjadi kata "up".



Gambar 2.47 Flip Ambigram

Sumber: Wikipedia

2.1.3.3.9 Spinonym

Ambigram yang huruf-hurufnya tercipta dari bentuk dasar yang sama, yang dimanfaatkan dengan cara diputar atau diputar. Kata "WEB" dengan semua huruf menggunakan kapital adalah contoh termudah penggunaan Spinonym. Kata "Neun"

yang merupaka bahasa jerman dari angka sembilan, dapat menggunakan spinonim yang seluruhnya terbuat dari manipulasi angka 9.



Gambar 2.48 Spinonym

Sumber: Wikipedia

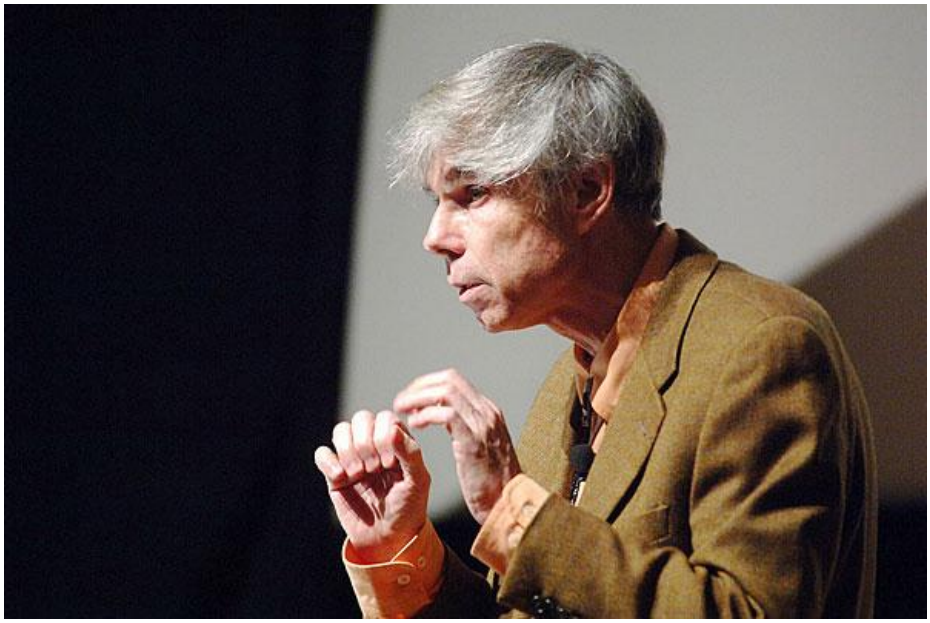
2.1.3.4 Tokoh-tokoh Penting Dalam Dunia Ambigram

2.1.3.4.1 Douglas Hofstatder

Douglas Richard Hofstatder (lahir pada tahun 1945) adalah seorang professor ilmu pengetahuan kognitif yang penilitiannya berfokus pada kesadaran diri pada hubungannya dengan dunia eksternal, penciptaan analogi, penciptaan artistic, terjemahan literature, dan penemuan matematika dan fisika.

Pencarian ‘keindahan’ telah memicu karya-karyanya di luar pekerjaan profesionalnya. Beliau senang mencari keindahan dalam pola-pola matematis, keindahan dalam huruf, puisi, dan sebagainya.

Hofstatder sering berpendapat tentang dirinya sendiri, “saya adalah seseorang yang salah satu kakinya berpijak pada dunia kemanusiaan dan senin, dan satunya lagi pada dunia ilmu pengetahuan.” Beliau telah mengadakan pameran di banyak galeri seni universitas. Pameran-pameran ini kebanyakan berisi koleksi *font* ciptaannya, dan ambigram buatannya. Bahkan, beliau-lah yang mencetuskan istilah ”ambigram” pada tahun 1984. Seminar-seminarnya biasa dipenuhi penggemar ambigram dari seluruh dunia.



Gambar 2.49 Douglas Hofstatder

Sumber: Stanford University

2.1.3.4.2 John Langdon

John Langdon (lahir tahun 1946) merupakan desainer grafis, seniman ambigram, pelukis, dan penulis asal Amerika.

Menggabungkan kecintaannya pada karya-karya lukisan tipografi Robert Indiana, ilusi optic dari Dali, Escher, Tao, dan tipografi konvensional, eksplorasi ini menjadikan cikal bakal karya ambigram John Langdon yang khas. Bersama Scott Kim, John Langdon dianggap sebagai seniman yang mempopulerkan ambigram ke masyarakat luas.



Gambar 2.50 John Langdon

Sumber: oh-i-see.com

2.1.3.4.3 Scott Kim

Scott Kim lahir pada tahun 1955 di Washington D.C. dan tumbuh dengan memiliki ketertarikan pada matematika dan seni. Ia mendapatkan gelar sarjama di Stanford University, dan gelar PhD dalam bidang Komputer dan Desain Grafis. Bukunya yang terkenal, *Inversions*, merupakan kumpulan ambigram-ambigram terbaik yang ia ciptakan.



Gambar 2.51 Scott Kim

Sumber: amazon.com

2.1.3.5 Pembuatan Ambigram

Tidak ada aturan baku akan cara membuat ambigram. Dan ada beragam metode untuk memecahkan satu masalah dalam membuat ambigtam. Beberapa buku seperti *Wordplay* dan *Eye Twisters* memberi sedikit pandangan tentang metode pemecahan masalah dalam ambigram.

Beberapa perangkat lunak komputer yang dapat menciptakan ambigram secara otomatis pernah dikembangkan. Salah satu yang paling awal adalah *Ambimatic* yang dibuat pada tahun 1996 yang menyimpan database 351 bentuk huruf yang pada setiap

hurufnya dibuat alternatif agar serupa dengan hurf lainnya. Generator ambigram ini hanya bisa memberi ambigram pada hurufnya sendiri atau huruf lain yang memiliki panjang yang sama. Karena hal ini, kebanyakan generator ambigram memiliki kualitas yang tidak begitu bagus. Pada tahun 2007, pengembang software Mark Hunter, menciptakan ambigram generator yang mampu diakses publik pada situs www.flipscript.com . perangkat lunak ini menggunakan metode pembuatan ambigram yang lebih kompleks. Dengan database yang mencakup lebih dari 5 juta bentuk huruf, dan beragam gaya tulisan.

Apakah yang membedakan ambigram yang baik dan buruk? Kriteria utama adalah keterbacaan yang mudah, hampir tidak memerlukan usaha dari pembaca yang menggunakan Bahasa yang sama dengan pencipta ambigram tersebut. Yang kedua adalah adanya selera artistic yang elegan, elemen kejutan, dan kesederhanaan. Mengembangkan mata dan pikiran untuk kualitas ini membutuhkan waktu dan latihan yang banyak. Pada dasarnya, ambigram merupakan bidang seni yang unik dan dalam, dengan kerumitan dan dedikasi seni yang tetap melekat.

Menurut Douglas Hofstatder (2010:1), dalam membuat sebuah ambigram membutuhkan beberapa ‘percikan’ kreatifitas. Pada inti dari tindakan kreatif ini terdapat kemampuan yang spesifik namun saling memiliki ketergantungan. Kemampuan-kemampuan ini adalah:

1 Kemampuan untuk membayangkan huruf yang tidak normal namun tetap terbaca

2 Kemampuan untuk melihat struktur dari tingkatan yang beragam

3 Kemampuan untuk merasakan kemungkinan resiko ketidak terbacaan, hingga sekecil mungkin

4 Kemampuan untuk mendesain bentuk-bentuk yang indah dan anggun

5 Kemampuan untuk memperbaiki diri sendiri, dan mengubah pemikirannya

6 Kemampuan untuk mengerti sukses atau gagalnya sebuah resiko yang diambil

7 Kemampuan untuk membatalkan sebuah ide, selama apapun proses pembuatan ide tersebut.

2.1.4 Estetika

Estetika berasal dari bahasa Yunani *aisthetikos*, yang berarti "keindahan, sensitivitas, kesadaran, berkaitan dengan persepsi sensorik, yang mana merupakan turunan dari *aisthanomai*, yang berarti "saya melihat, meraba, merasakan". Pertama kali digunakan oleh filsuf Alexander Gottlieb Baumgarten pada 1735 untuk pengertian ilmu tentang hal yang bisa dirasakan lewat perasaan.

Meskipun awalnya sesuatu yang indah dinilai dari aspek teknis dalam membentuk suatu karya, namun perubahan pola pikir dalam masyarakat akan turut memengaruhi penilaian terhadap keindahan. Misalnya pada masa romantisme di Perancis, keindahan berarti kemampuan menyajikan sebuah keagungan. Pada masa realisme, keindahan berarti kemampuan menyajikan sesuatu dalam keadaan apa adanya. Pada masa maraknya de Stijl di Belanda, keindahan berarti kemampuan memadukan warna dan ruang serta kemampuan mengabstraksi benda.

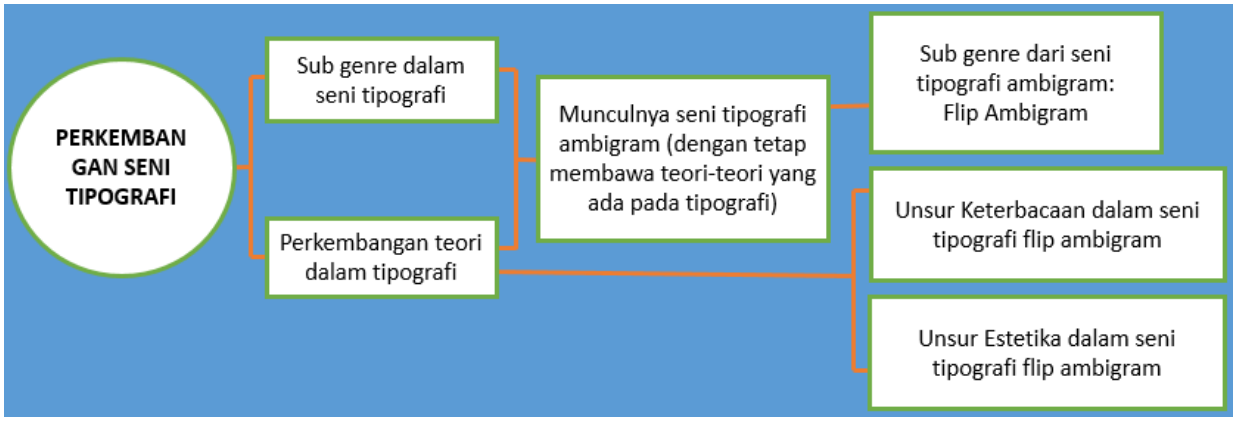
Perkembangan lebih lanjut menyadarkan bahwa keindahan tidak selalu memiliki rumusan tertentu. Ia berkembang sesuai penerimaan masyarakat terhadap ide yang dimunculkan oleh pembuat karya. Karena itulah selalu dikenal dua hal dalam penilaian keindahan, yaitu the beauty, suatu karya yang memang diakui banyak pihak memenuhi standar keindahan, dan the ugly, suatu karya yang sama sekali tidak memenuhi standar keindahan dan oleh masyarakat banyak biasanya dinilai buruk, namun jika dipandang dari banyak hal ternyata memperlihatkan keindahan.

Keindahan seharusnya sudah dinilai saat karya seni pertama kali dibuat, namun rumusan keindahan pertama kali didokumentasi oleh filsuf Plato yang menentukan keindahan dari proporsi, keharmonisan, dan kesatuan. Sementara Aristoteles menilai keindahan datang dari aturan-aturan, kesimetrisan, dan keberadaan.

2.2 Alur Penelitian

Dalam meneliti topik flip ambigram ini, dibutuhkan alur penelitian yang jelas.

Sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan prosesnya.



Grafik 2.1 Alur Penelitian

Sumber: Pribadi