

IDEALOGY
JURNAL SENI & BUDAYA
INDONESIA - MALAYSIA

EDITOR

Dr. Andang Iskandar.,S.Pd,M.Ds
Dr. Muhamad Abdul Aziz AB Gani

DESAIN COVER / COVER DESIGN

Kiki Rizki Cahyana /HUMANIKA

**DESAIN TATA LETAK BUKU /
BOOK DESIGN & LAYOUT**

Kiki Rizki Cahyana /HUMANIKA
Tanti Agustini /HUMANIKA
Eko Febriyanto /HUMANIKA

Diterbitkan Oleh / Published By

INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA *dengan*
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN
PERAK (UITM) MALAYSIA

Jl. Buah Batu No.212,
Kota Bandung,
Jawa Barat 40265,
Indonesia

www.isbi.ac.id

Dicetak di Bandung, Maret 2016 /
Printed in Bandung, March 2016

© 2016 Humanika Creative Design

ISBN 978-602-70677-2-1



D A F T A R I S I

ii

DAFTAR ISI
KATA PENGANTAR
SAMBUTAN

ii
iv
v

-
viii

PERKEMBANGAN SENI CATAN DI MALAYSIA	01	01
RAKU - THE SPIRITUAL AESTHETIC		11
SENI BAROK HIMMEL AUF ERDEN DI JERMAN ABAD 17-19		25
SENI GRAFFITI		31
PERKEMBANGAN KERAJINAN KERAMIK PLERED- DAN UPAYA PEMBINAANNYA		39
BUDAYA BERMAIN DALAM MASYARAKAT SUNDA		53
PSEUDOROMANCE - KOMEDI STAMBUL DI NEGERI DAGELAN ATAWA CABLAKA GLOGOK SOR		67
GAME DIGITAL DALAM FENOMENA KEBUDAYAAN		75
HUBUNG KAIT DI ANTARA PELUKIS DAN PENJENAMAAN	-	85
PENGARUH ASPEK ESTETIKA EKONOMI TERHADAP PERKEMBANGAN TEKNIK DAN TEMA LUKISAN Pemandangan DI DESA JELEKONG		101
PROSES KREATIF CAT LUKIS ALAM (NATURAL PIGMENT) ANTARA KENYATAAN ALAM DAN SENIMAN (CREATOR)		111
SENI VISUAL DAN TEORI KESUSASTERAAN ISLAM (TAKMILAH) PENILAIAN KEPERLUAN PENYELIDIKAN		121
SIRKULASI, DISPLAY, PENCAHAAYAAN DALAM UPAYA TERCAPAI KESELARASAN		135
SUATU FENOMENA VISUAL SEBUAH APRESIASI	158	147

LABEL PEMBUNGKUSAN MAKANAN DALAM
INDUSTRI KECIL DAN SEDERHANA DI NEGERI
PERAK.
SUATU PERSPEKTIF KREATIVITI

159

159

TRANSISI GAYA DAN TRENDI ILUSTRASI KOMIK DI
MALAYSIA

169

LOGO & SEMIOTIC
MALAYSIA INDEPENDENCE DAY LOGO

-

185

PENERAPAN BENTUK ARSITEKTUR TRADISIONAL
SUNDA PADA ARSITEKTUR RUMAH TINGGAL
MASA KINI

197

SENI FOTOGRAFI 2.0

215

NILAI FOTOGRAFI DI MASYARAKAT

230

223

K A T A P E N G A N T A R



Dr. Hj. Een Herdiani, S.Sen., M.Hum

REKTOR INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA (ISBI)
BANDUNG

Assalamualikum Warahmatullahi Wabarokatuh,

Syukur Alhamdulillah atas rachmat, ridho, dan karunia-Nya buku ini telah berhasil diwujudkan. Hal ini sebagai salah satu bukti bahwa Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung dapat berkolaborasi dengan perguruan tinggi lain di luar negeri. Dengan harapan bahwa ISBI Bandung dapat disejajarkan dengan perguruan tinggi lain dalam tataran internasional. Kolaborasi yang dilakukan oleh ISBI Bandung bukan hanya dalam bidang karya seni saja akan tetapi juga dalam bidang akademik yang diwujudkan dalam bentuk karya ilmiah. Kehadiran buku ini sebagai wujud nyata dalam menjalankan Visi ISBI Bandung yaitu menjadi institusi pendidikan seni budaya yang berjati diri, berkualitas, dan berdaya saing dalam skala lokal, nasional, dan global.

Salah satu indikator dari institusi yang berkualitas yaitu dapat melahirkan karya-karya ilmiah yang terindeks dan dapat diakui kepakarannya. Lahirnya buku ini merupakan awal yang baik dalam merealisasikan kerja sama antar bangsa khususnya antara ISBI Bandung dengan UiTM Cawangan Perak yang telah terjalin selama ini. Maka para penulis artikel dalam buku ini merupakan gabungan antar kedua institusi. Dengan harapan semoga kerja samanya dapat berjalan tanpa henti untuk menunjukkan konsistensi dalam melahirkan pakar-pakar sesuai bidangnya.

Akhir kata saya memberikan apresiasi yang tinggi kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain ISBI Bandung dan Fakultas Seni Lukis & Seni Reka UiTM yang telah berupaya menjalin kerja sama yang baik dan berkelanjutan sehingga buku ilmiah ini dapat diwujudkan sesuai dengan harapan.. Semoga buku ini bermanfaat dan menjadi rujukan bagi masyarakat luas.

S A M B U T A N



Prof Madya Sr. Dr. Md. Yusof Hamid

PEMANGKU REKTOR
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN PERAK

Bismillahirrahmanirrahim.

Segala puji dipanjatkan ke Hadrat Allah SWT tuhan sekalian alam kerana hanya dengan limpah kurniaNya jua maka terhasil buku penulisan ini. Seperti yang kita semua sedia maklum berdasarkan garis panduan hala tuju strategik UiTM bagi tempoh masa lima tahun (2016 - 2020), iaitu untuk meletakkan kedudukan UiTM setanding dengan universiti-universiti yang bertaraf dunia, justeru, beberapa iltizam telah dibuat dan antaranya termasuklah memastikan bilangan penerbitan berindeks mencapai 30,000 menjelang 2020.

Oleh yang demikian, penghasilan buku penulisan berbentuk akedemik ini sebenarnya merupakan satu titik permulaan ke arah mencapai objektif tersebut. Selari dengan indeks pendidikan tinggi berkualiti iaitu melahirkan ahli akademik yang terlibat sebagai pakar rujuk serta penasihat di peringkat kebangsaan dan antarabangsa, maka artikel yang bersifat gabungan usahasama UiTM Cawangan Perak dan Institut Seni & Budaya Indonesia (ISBI) ini merupakan bukti usaha ke arah pengantarabangsaan UiTM itu sendiri.

Akhir kata, semoga penulisan yang melibatkan usahasama Malaysia - Indonesia ini dapat diteruskan serta dikekalkan. Sekali lagi saya mengucapkan syabas dan tahniah kepada Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Cawangan Perak kerana telah Berjaya membuat hubungan usahasama dengan ISBI seterusnya menerbitkan buku ilmiah yang boleh dijadikan rujukan bersama.



Dr. Dinda Satya Upaja Budi.,S.Kar.,M.Hum

KEPALA KANTOR URUSAN INTERNASIONAL
ISBI BANDUNG

Assalamualikum Warahmatullahi Wabarokatuh,

Kunjungan rombongan Dosen dan mahasiswa dari Universitas Teknologi Mara (UiTM) Perak-Malaysia ke kampus ISBI Bandung baru-baru ini merupakan kunjungan yang sangat bermanfaat dan penting bagi peningkatan kerjasama internasional, khususnya kerjasama yang dijalin oleh Fakultas Seni Rupa dan Desain ISBI Bandung dengan Fakultas Seni Reka UiTM Perak Malaysia. Kerjasama dengan berbagai pihak merupakan program yang sangat penting dalam sebuah organisasi. Oleh karena itu, eksistensi sebuah lembaga juga salah satunya dapat ditentukan oleh seberapa jauh dan seberapa banyak kerjasama yang sudah dijalin dengan berbagai pihak luar.

Tersusunnya buku ini merupakan salah satu bentuk kerjasama yang sangat baik bagi pengembangan serta penyebaran ilmu pengetahuan dalam bidang seni, khususnya seni rupa. Alhamdulillah, setidaknya ada sekitar 20 artikel ilmiah yang dapat dibaca pada buku terbitan perdana ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi para pembaca juga untuk peningkatan kedudukan ISBI Bandung dan UiTM sebagai Institut dan Universitas berkelas dunia.

Sebagai penutup, semoga pada masa mendatang kerjasama yang baik antara ISBI Bandung dan UiTM Perak Malaysia dapat lebih ditingkatkan lagi pada bentuk kerjasama yang lain.

Salam Takzim,



Dr. Nur Hisham Ibrahim

KETUA FAKULTI SENI LUKIS DAN SENI REKA
CAWANGAN PERAK
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA

**Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
dan Selamat Sejahtera,**

Bersyukur saya ke hadrat Allah SWT diatas limpah kurnianya melalui Program Kerjasama UiTM cawangan Perak dengan Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI), telah berupaya menzahirkan hubungan dua hala bagi memartabatkan seni di persada antarabangsa.

Dalam mewacanakan seni berteraskan budaya nusantara, program kerjasama berlandaskan ciri-ciri ilmiah melalui perbincangan, penulisan akademik dan lawatan dapat membina asas pengetahuan dan pengajaran yang berdaya saing dalam melahirkan pensyarah dan pelajar yang berketrampilan.

Pada masa yang sama hubungan ini dapat memberikan banyak manfaat kepada FSSR UiTM cawangan Perak dan ISBI dalam berkongsi pengalaman dan pengetahuan bagi kebaikan bersama terutamanya dalam bidang akademik. Dalam inisiatif yang diusahakan ini sudah pasti akan membawa transformasi dalam pelbagai aspek yang bernilai tinggi pada institusi dan masyarakat.

Akhir kalam saya ingin merakamkan ucapan tahniah kepada delegasi FSSR UiTM cawangan Perak serta terima kasih saya kepada semua warga ISBI yang terlibat dan berharap usaha sebegini akan dijalankan secara berterusan demi melestarikan seni budaya serumpun ke persada yang lebih global, In Sya Allah.



Dr. Muhamad Abdul Aziz Ab Gani

KETUA PROJEK PROGRAM JARINGAN USAHASAMA
DENGAN INSTITUT SENI & BUDAYA INDONESIA
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN PERAK

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamualaikum WBT. Salam persaudaraan. Syukur ke hadrat Ilahi kerana dengan kasih sayang dan kurniaNya maka wacana akademik ini dapat dihasilkan. Saya mewakili sahabat-sahabat pensyarah di Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Cawangan Perak, Malaysia mengucapkan ribuan terima kasih kepada sahabat pensyarah di Institut Seni & Budaya Indonesia (ISBI) kerana sudi memberi kerjasama dalam menjayakan penulisan buku ini.

Semoga usahasama ini tidak terhenti di sini malah dapat diteruskan selamanya. Diharapkan pada masa-masa yang akan datang jaringan usahasama ini dapat ditingkatkan dan diperluaskan dari setiap sudut akademik.

Akhir kata, dikesempatan ini saya selaku ketua projek bagi program usahasama ini berdoa agar penulisan ini dapat diterbitkan secara konsisten dan dalam masa yang sama menjadi buku terbitan tahunan bagi kedua fakulti iaitu Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Cawangan Perak dan Institut Seni & Budaya Indonesia seterusnya dapat dimanfaatkan oleh mereka yang secara langsung atau tidak langsung dalam bidang akademik.

P E R K E M B A N G A N
S E N I C A T A N
D I M A L A Y S I A

KHAYRIL ANWAR BIN KHAIRUDIN

FACULTY OF ART & DESIGN,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA,
SERI ISKANDAR CAMPUS,
SERI ISKANDAR, 32610,
PERAK, MALAYSIA

PERKEMBANGAN S KEMBANGAN SENI

Sejarah perkembangan seni di Malaysia telah bermula sejak zaman dahulu iaitu sebelum kedatangan Islam ke Tanah Melayu lagi. Pada masa itu masyarakat di Tanah Melayu masih lagi mengamalkan animisme yang mana menjadi kepercayaan dan pegangan di dalam kehidupan mereka.

Oleh yang demikian maka terdapat banyak ukiran-ukiran patung yang dihasilkan untuk tujuan penyembahan serta ritual-ritual mengikut kepercayaan mereka pada masa tersebut (Khairudin K. A. 2008). Ini menunjukkan bahawa bermula dari zaman dahulu lagi telah terdapat pengarca-pengarca di dalam masyarakat Melayu lama di mana kedudukan mereka di dalam struktur sosio masyarakat juga boleh di anggap penting kerana bertanggungjawab di dalam menyediakan patung-patung penyembahan bagi masyarakat di sekitarnya.

Kemudian, setelah kedatangan agama lain seperti Hindu dan Buddha ia juga turut sama mengembangkan lagi kreativiti kesenian masyarakat Melayu (R. Bujang, N. A. Hamidon, 2002).

Ini kerana di dalam memenuhi keperluan keagamaan di dalam upacara pemujaan maka mereka perlu menghasilkan peralatan-peralatan khusus yang digunakan untuk tujuan keagamaan dan ini secara tidak langsung akan menajamkan lagi kemahiran bertukang masyarakat Melayu pada masa tersebut.

Walaupun bagaimanapun setelah kedatangan Islam ke Tanah Melayu, maka segala bentuk penyembahan serta ritual keagamaan yang pernah di amalkan dahulu telah ditinggalkan sama sekali. Ini menyebabkan masyarakat tidak lagi menghasilkan patung-patung serta alatan-alatan untuk tujuan penyembahan seperti yang pernah dihasilkan dahulu kerana bertentangan dengan ajaran Islam (R. Bujang, N. A. Hamidon, 2002).

Namun demikian, Islam tidak sesekali menghalang penganutnya daripada terus menghasilkan hasil seni tetapi haruslah mengikut kriteria atau garis panduan yang telah ditetapkan dari segi estetika, etika serta sumbangan kepada masyarakat.

Perkara ini juga telah banyak diperkatakan oleh sarjana-sarjana Islam yang tersohor seperti Al-Ghazali, Al-faruqi, Seyyed Hossein Nasr dan ramai lagi. Sumber rujukan yang utama di dalam Seni Islam semestinya adalah daripada Al Quran dan juga Al Hadis yang mana bukan hanya sebagai rujukan di dalam kesenian malah ia juga merupakan sumber rujukan utama di dalam kehidupan (Khairudin K. A. 2008).

Oleh yang demikian setiap umat Islam yang ingin menghasilkan hasil seni perlulah mematuhi serta mengtaati segala suruhan dan larangan yang terkandung di dalam Al Quran dan Al Hadis.

Walaupun bagaimanapun disebabkan mempunyai sejarah serta pengalaman yang lama di dalam menghasilkan patung-patung figura untuk tujuan penyembahan maka agak sukar bagi masyarakat Melayu pada mulanya untuk meninggalkan terus imej-imej tersebut daripada hasil seni mereka.

Walaupun tidak memaparkan imej-imej figura tersebut secara terang-terangan namun ianya masih lagi dapat dilihat di dalam hasil seni yang dihasilkan. Namun demikian imej-imej figura yang sekian lama dihasilkan ini akhirnya beransur-ansur hilang dan digantikan pula dengan imej-imej serta simbol-simbol yang mematuhi tuntutan Al Quran dan Al Hadis.

Kesenian Melayu tradisi pada mulanya hanya dihasilkan untuk istana atau Sultan serta pembesar semata-mata. Manakala rakyat jelata adalah dilarang sama sekali untuk memiliki hasil seni yang dihasilkan untuk Sultan. Ini menjadikan tukang-tukang yang menghasilkan hasil seni ini dinaungi oleh istana dan tugas mereka adalah menghasilkan keperluan serta hiasan untuk kegunaan pihak istana sahaja. Namun demikian setelah kedatangan Inggeris ke Tanah Melayu aktiviti ini telah berubah sama sekali.

Oleh yang demikian aktiviti kesenian ini yang dahulunya hanyalah untuk kegunaan Sultan sahaja kini telah dapat dinikmati oleh semua orang termasuklah rakyat bawahan. Fenomena ini menyebabkan kesenian tradisi ini terus berkembang ke seluruh pelosok Tanah Melayu disebabkan mendapat permintaan yang banyak daripada masyarakat setempat.

Seni Melayu Tradisi dihasilkan adalah untuk memenuhi tuntutan keperluan masyarakatnya. Ianya tidak dihasilkan dengan mementingkan estetikanya sahaja. Malahan ianya turut menitik beratkan soal fungsi yang dapat membantu di dalam kehidupan seharian contohnya adalah seperti 'pemarut kelapa', 'jebak burung' dan banyak lagi.

Seperti yang telah dinyatakan oleh Dr. Zakaria Ali, beliau telah menggariskan enam prinsip asas di dalam kesenian Melayu iaitu Halus, Berguna, Bersatu, Berlambang, Berlawan dan Bermakna (Jamal. S. A. 1992). Inilah prinsip yang dipegang dalam menghasilkan seni rupa Melayu dan turut membezakan diantara kesenian Melayu tradisi dengan kesenian barat.

Estetika Seni Melayu

Sudah menjadi lumrah di dalam kehidupan bahawa setiap manusia pasti akan suka dan tertarik kepada sesuatu yang cantik. Tidak kira tua atau muda, kecil atau besar pasti seseorang itu akan berasa lebih senang dan tenang apabila melihat atau menghayati objek-objek yang cantik atau indah dan ini bertepatan dengan sebuah hadis Nabi Muhammad S.A.W yang meriwayatkan bahawa:

'Allah itu cantik dan Ia suka kepada kecantikan'.

Dalam menyentuh tentang teori keindahan ini juga, Al Ghazali di dalam bukunya 'Kimya' al-Sa'adah' mengatakan bahawa keindahan itu merupakan suatu sifat yang sempurna, oleh yang demikian manusia itu akan tertarik untuk memilikinya di dalam mencapai maksud kesempurnaan tersebut. Di dalam menghayati keindahan juga seseorang manusia itu akan dapat melupakan segala masalah serta memberi ketenangan selain turut dapat memulih serta memantapkan fizikal, mental dan jiwa (al Ghazali)

Selain itu, Al-Ghazali juga berpendapat di dalam mengtakrifkan pengertian seni, beliau mengatakan bahawa seni dan kehidupan manusia sememangnya tidak dapat dipisahkan. Jika makanan bagi jiwa ialah kerohanian dan makanan bagi akal ialah ilmu maka makanan bagi pancaindera pula semestinya adalah kesenian (R. Bujang, N. A. Hamidon, 2002). Ini menunjukkan bahawa di dalam kehidupan seharian, manusia sememangnya tidak dapat lari daripada berinteraksi dengan seni dan juga menghayati kecantikan serta keindahan.

Pendapat ini juga turut di sokong oleh Mulyadi (2011) yang menyatakan bahawa sesuatu seni itu dilahirkan oleh masyarakat serta turut dihasilkan oleh masyarakat dan tujuannya adalah untuk dihayati oleh masyarakat juga.

Penyataan ini menunjukkan bahawa kepentingan seni dalam sesebuah masyarakat itu sememangnya tidak dapat dinafikan lagi di mana tujuan utamanya adalah untuk memberi ketenangan dan kedamaian kepada penghayat di dalam mencapai kepuasan pancaindera. R. Bujang, N. A. Hamidon,(2002) juga menyatakan bahawa menyedari betapa pentingnya peranan seni ini di dalam kehidupan manusia maka tidak hairanlah jika dilihat pada setiap sejarah tamadun dunia akan terdapat peninggalan hasil seni yang ditemui.

Ini kerana kesenian merupakan mercu tanda bagi kegemilangan sesebuah tamadun itu. Sebagai contoh kita dapat melihat sejarah tamadun Mesir, sejarah tamadun China, sejarah tamadun Greek dan banyak lagi yang mana boleh dikatakan hampir kesemua tamadun besar dunia ini mempunyai peninggalan kesenian yang banyak dan ini juga tidak terkecuali jika dilihat kepada tamadun Melayu itu sendiri.

Tamadun Greek misalnya sangat terkenal dengan senibina-senibinanya yang kukuh melalui tiang-tiang yang digunakan seperti 'Doric', 'Ionic dan juga 'Corientience' malahan gaya seni bina tiang-tiang tersebut masih digunakan sehingga ke hari ini. Begitu juga dengan tamadun Cina yang terkenal dengan seni tembikar, ukiran patung, seni tulisan kaligraphy dan lukisan berus cina serta tamadun mesir melalui seni arca, lukisan relief, tembikar serta banyak lagi.

Melalui hasil seni inilah yang memberikan identity kepada sesuatu bangsa dan tamadun tersebut dan begitu jugalah di dalam tamadun Melayu itu sendiri yang mana hasil karyanya turut menceritakan siapakah masyarakat melayu itu.

Sememangnya di dalam tamadun Melayu itu sendiri terdapat begitu banyak hasil seni peninggalan warisan nenek moyang kita. Kesemua peninggalan ini adalah merupakan satu khazanah yang tidak ternilai harganya jika diukur oleh wang ringgit. Ini kerana sesebuah hasil seni yang dihasilkan bukanlah membawa maksud seni itu semata-mata. Sebaliknya ia turut mendokong budaya, warisan serta falsafah sesuatu masyarakat itu sendiri seperti yang ditakrifkan oleh Syed Ahmad Jamal 'seni sebagai titian di antara reliti zahir dan batin'(R. Bujang, N. A. Hamidon, 2002).

Kewujudan seni rupa melayu adalah untuk memenuhi tuntutan dan keperluan masyarakat melayu itu sendiri. Inilah seperti yang pernah dikatakan oleh Dato Syed Ahmad Jamal (2001) 'alam melayu itu adalah seperti muzium tanpa tembok'. Beliau menggambarkan bahawa di dalam alam melayu semua benda yang dihasilkan adalah hasil seni dan ini juga termasuklah barang untuk kegunaan harian seperti tikar mengkuang, tudung saji, rehal dan banyak lagi. Ini menunjukkan bahawa masyarakat melayu itu sendiri sangat menghargai seni malahan seni itu merupakan sebahagian daripada kehidupan mereka.

Secara sedar atau tidak masyarakat melayu sebenarnya telah lama didedahkan oleh nilai dan estetika kesenian melayu itu sendiri yang mana menekankan lima prinsip asas iaitu 'berhalus', 'berguna', 'berlambang', 'berlawan' dan 'bersatu', (Zakaria Ali, 2002). Falsafah ini bukanlah hanya diamalkan di dalam aktiviti seni sahaja malahan ia turut melambangkan aturan dan cara hidup masyarakat melayu itu sendiri.

Walaubagaimanapun setelah kedatangan seni moden seperti catan, arca dan cetakan ke malaysia pada awal abad ke 19, pengertian seni yang diamalkan dulu telah berubah sama sekali malahan turut sama mengubah cara penerimaan masyarakat Malaysia terhadap seni yang selama ini begitu sehati dengan seni tradisi yang diamalkan di dalam kehidupan harian mereka.

Seni tradisi yang dulunya menekankan aspek gunaan di dalam penghasilannya kini telah di gantikan dengan seni moden yang lebih menitikberatkan fungsi estetika semata-mata yang diukur melalui element dan prinsip seni seperti garisan, rupa, bentuk, warna, jalinan, pengulangan, kesatuan, harmoni, ruang dan banyak lagi.

Inilah perbezaan diantara seni tradisi dengan seni moden yang mana jika dilihat dari sudut positif ianya akan memberikan satu pengalaman yang baru kepada perkembangan seni tanah air.

SENI CATAN MODEN DI MALAYSIA

Perkembangan seni moden seperti catan contohnya telah mula diperkenalkan sejak dari awal abad ke 19 lagi dan dilihat terus berkembang sehinggalah ke hari ini. Walaupun pada awalnya masyarakat di Malaysia dilihat tidak begitu memahami fungsi dan peranan seni moden ini yang begitu berbeza falsafahnya dengan kesenian tradisi tetapi sedikit demi sedikit ia mula diterima.

Malahan ramai pelajar-pelajar Melayu melalui tajaan kerajaan di hantar ke luar Negara untuk mempelajari bidang ini. Antaranya adalah seperti Ismail Zain, Syed Ahmad Jamal, Sulaiman Esa, Redya Piyadasa dan banyak lagi (Muliyadi Mahmood, 2001). Ini menunjukkan bahawa kerajaan serius didalam mengembangkan kesenian moden ini ke seluruh pelosok Negara. Selain itu di dalam mendidik masyarakat tentang kesenian moden ini juga pihak yang berwajib turut menerapkan pendidikan kesenian di dalam sistem pembelajaran dari seawal tahun satu di sekolah rendah lagi sehinggalah ke peringkat Universiti.

Usaha ini diharap dapat membantu di dalam memperkenalkan seni moden kepada masyarakat di Malaysia. Namun demikian menurut Foster & Blau (1989) menyatakan bahawa factor seperti demographic, geography, usage/behavior dan state intention juga memainkan peranan di dalam menentukan minat seseorang itu terhadap seni. Oleh itu adalah sukar untuk memastikan setiap orang akan mempunyai pemahaman dan minat yang sama di dalam melihat seni.

Oleh itu timbul juga persoalan tentang bagaimanakah penerimaan serta pemahaman masyarakat Malaysia terhadap seni catan moden ini. Walaupun ada di antara mereka yang telah didedahkan dengan bentuk seni catan ini, tetapi tidak dapat dipastikan sejauh mana masyarakat di Malaysia memahami seni catan moden ini serta bagaimanakah mereka menilai seni catan moden ini yang berbeza dengan seni Melayu tradisi.

Inilah antara persoalan yang perlu dilihat di dalam mengembangkan aktiviti seni catan di Malaysia kerana seandainya masyarakat tidak memahami fungsi serta peranan seni catan sudah semestinya sukar bagi mereka untuk mendekati serta mengenali bentuk seni tersebut dan seterusnya perkembangan seni catan akan terus malap di Malaysia.

Walaubagaimanapun perkembangan seni catan di Malaysia dilihat berada di landasan yang betul dari segi penerimaan serta pencapaiannya. Banyak galeri-galeri seni samaada persendirian mahupun awam telah wujud setelah 86 tahun seni catan moden diperkenalkan di Malaysia iaitu semenjak 1930-an lagi (Muliyadi Mahmood, 2001). Ini merupakan petanda yang baik di dalam melihat seni catan terus berkembang serta mendapat tempat di hati rakyat Malaysia.

Namun begitu, jika dilihat dari segi persatuan rakyat malaysia yang membeli serta menaungi seni catan pula ianya masih lagi kecil. Mungkin inilah antara faktor yang menyebabkan perkembangan seni catan di Malaysia bergerak sedikit perlahan jika dibandingkan dengan negara- negara lain seperti Singapura, Australia, Indonesia dan banyak lagi.

Seperti yang dinyatakan oleh Li, CongcongChen, Tsuhan (2009) memandangkan seni catan pada masa kini bukanlah lagi seni yang khusus untuk golongan atasan sahaja maka ia sepatutnya boleh dimiliki oleh sesiapa sahaja yang meminatinya. Berdasarkan pandangan tersebut maka aktiviti jual beli seni catan di Malaysia sepatutnya lebih rancak kerana ianya mampu dimiliki oleh semua golongan.

Di dalam memastikan perkembangan seni catan di Malaysia sentiasa relevan maka adalah penting untuk memastikan seni catan yang dihasilkan dapat diterima oleh masyarakat. Seperti yang dinyatakan oleh Rodner. V. L. dan Kerrigan F. (2014) bahawa adalah penting untuk memasarkan karya seni yang dihasilkan di dalam memastikan kelangsungan seni tersebut selain daripada mendapatkan pulangan kewangan.

Apabila sesuatu catan itu terjual maka sudah semestinya ia akan menggalakkan lagi pelukis untuk menghasilkan catan dan secara tidak langsung ia juga akan merancakkan lagi perkembangan seni catan dan juga ekonomi negara.

Namun demikian, di dalam mempromosi serta menarik minat masyarakat supaya meminati seni catan khususnya, maka suatu kajian haruslah dibuat iaitu untuk mengetahui apakah citarasa serta factor yang mempengaruhi penghayat untuk membeli sesebuah catan dan apakah kreteria utama yang perlu ada pada sesuatu catan yang dapat menarik perhatian penghayat untuk membeli catan tersebut.

Hasil daripada kajian ini juga boleh dijadikan panduan kepada pelukis-pelukis di Malaysia tentang kreteria-kreteria serta ciri-ciri catan yang bagaimanakah yang diminati oleh penghayat seni di Malaysia. Di dalam melihat factor-faktor yang mempengaruhi penghayat terhadap visual estetika seni catan Li, CongcongChen, Tsuhan (2009) telah menyenaraikan colour, composition, meaning/ content, texture/ brushstroke, shape, perspective, feeling of motion, balance, style, mood, originality, unity, dan banyak lagi sebagai factor yang mempengaruhi penghayat terhadap kecantikan sesuatu catan.

Walaubagaimanapun beliau hanya mengambil empat factor utama sahaja yang mendapat kekerapan tertinggi di dalam kajian beliau iaitu colour, composition, meaning/content dan texture/brushstroke.

Di dalam kajian yang dilakukan itu, Chongchon Li telah menukarkan data survey yang diperolehi kepada programing sebelum menjadikannya perisian yang dapat menilai tentang visual kualiti sesuatu karya.

Namun begitu di dalam memastikan seni catan khususnya mendapat perhatian daripada masyarakat, strategi promosi juga haruslah dilaksanakan. Seperti yang diperkatakan oleh Jay Conrad Levinson (1994), melalui strategi pemasaran yang efektif sebenarnya mampu untuk meningkatkan jualan hasil seni dan seterusnya dapat memastikan keberlangsungan aktiviti penghasilan seni kerana mendapat sokongan kewangan yang cukup.

Ini jelas menunjukkan bahawa selain daripada factor minat penghayat terhadap seni, faktor lain seperti sokongan kewangan juga merupakan perkara yang penting di dalam memastikan perkembangan seni catan terus berkembang.

Inilah antara perkara utama yang perlu diberi perhatian oleh masyarakat di Malaysia khususnya seandainya ingin melihat seni catan terus rancak dan mampu untuk berada sebaris dengan Negara-negara yang lain seperti Singapura, Australia, Indonesia yang sememangnya diketahui begitu menyanjungi hasil seni. Diharap pihak yang bertanggungjawab juga dapat memainkan peranan mereka di dalam memertabatkan seni catan tanah air ke persada dunia.

R E F E R E N C E S

- Bujang, R. & Hamidon, N. A. (2002). *Kesenian Melayu*. Akademi Pengajian Melayu Universiti Malaya.
- Foster, Sullivan, Blau. (1989). *Art and Society: Reading in The Sociology of The Arts* (Suny Series in Sociology of Culture). Suny Press
- J. Yoon, P. Desmet, A. Van. Der. H. (2012). *Design For Interest : Exploratory Study On a Distinct Positive Emotion in Human Product Interaction*.
- Joshi. D., Datta. R., Fedorovskaya. E., Luong. Q. T., Wang. J. Z., Li. J., Luo. J. (2011) *Aesthetic and Emotion in Image*. IEEE Singal Processsing Magazine, p 94-115.
- Li, C., & Chen, T. (2009). *Aesthetic visual quality assessment of paintings*. IEEE Journal on Selected Topics in Signal Processing, 3(2), 236-252. <http://doi.org/10.1109/JSTSP.2009.2015077>
- Maulah, Nibleu, Blackburn. (2014). *The Value of Art and Culture to People and Society*. Art Council, England.
- Muliyadi. (2001). *Seni Lukis Moden Malaysia: Era Perintis Hingga Era Pluralis 1930-1990*.
- Nasr. S. H. (1989). *Falsafah Kesusasteraan dan Seni Halus*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Rodner. V. L. Kerrigan. F. (2014). *The Art of Branding- Lessons From Visual Artist*. Art Markrting: an International Journal. Vol. 4, pp 101-118.
- T. Mayer (2013) *Drawing Art Into the Discussion of Writing Assessment*. English Journal 103.1.pg. 81-87.

R A K U

THE SPIRITUAL AESTHETIC

KHAIRUL NIZAN MOHD ARIS

/ SENIOR LECTURER

FACULTY OF ART AND DESIGN,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA,
SERI ISKANDAR CAMPUS,
SERI ISKANDAR, 32610,
PERAK, MALAYSIA

1.0 | INTRODUCTION

Unlike conventional ceramic firing approaches, which may take several days to complete, Raku is a method where work is rapidly (often under an hour in duration) fired and removed from the kiln when glowing hot.

Raku has become popular amongst contemporary artists/potters internationally since it was introduced to the West in 1940s. Historically, Raku referred to the spiritual, religious, philosophical, ceremonial and functional characteristics of a specific style.

First developed in the city of Kyoto, Japan in the late Sixteenth Century during the Momoyama period (1573-1615), in its traditional form, Raku was used to produce ceramic ware for the tea ceremony.

The tradition of Raku in Japan was surrounded by cultural concern that strongly affected the end product. The aesthetic of original Raku is exemplified in the Zen concept of wabi-sabi: the idea of an intrinsic humble beauty and 'thusness' that transcends individual human intention. Raku ceramics supported the notion that the simplest object possesses great beauty and great significance.



FIGURE 1

The traditional Raku firing in Japan

For four hundreds years, Japanese people have seen Raku as being both simultaneously utilitarian and aesthetic.

According to John Dickerson, any attempt to divorce the object from its practical purpose (for instance, by placing it in museum) is inevitably detrimental to both the bowl itself and to its appreciation. Such appreciation of the function of Raku ware is very important to the Japanese connoisseurs.

The current head of the Raku family in Japan, Raku Kichizaemon XV, believes that the tea bowl is a 'living thing' and should be handled and used continuously, indeed, has been able to reclaim several Raku tea bowls from museums, claiming the gallery case to be a 'dusty glass coffin'. In this sense, the Raku tradition in Japan is rooted in the beauty of utility, not in style or a specific technique or glaze.



FIGURE 2

The Tea Ceremony (chanoyu)

For contemporary non-Japanese artists/potters, Raku is a rapid firing ceramic process that is usually appreciated for its aesthetic, tactile, sensory qualities and non-functional, sculptural application. The 'non-functional' here stands in opposition to 'function' understood as that which is usable (utilitarian).

Non-Japanese/Western artists/potters such as Paul Soldner, Rick Hirsch, and Robert Pipenburg in the 50s and 60s encountered Raku and through their practices have developed alternative approaches that maybe said to give a variety of 'new' meanings and most agreed that indeed, an appraisal of their work indicates that superficially at least, contemporary (American) Raku has been distanced in terms of style, technique and purpose from its traditional form. This paper seeks to investigate the extend to which any residue of original, traditional Raku sensibilities have been passed down to non-Japanese artists/potters and still remain/resonate in/with the work of contemporary artists/potters and their practices.

In 2001 I had the opportunity to travel from my birthplace of Malaysia to study ceramics for an extended period in Japan. When I first encountered Raku in Japan, I was instructed in making tea bowls without using a mechanized pottery wheel - the traditional method of crafting tea bowls for the tea ceremony - that were then fast fired in a process unique to Raku. In many ways it was the opposite of what I had known of Raku in the Western context.

Before coming to Japan, I also learned the technique in a way that involved post-reduction in the firing process, and assumed it had been always practised in this way. Later, I discovered that post-reduction was never used in the old tradition of Raku; American potter Paul Soldner, firing in America, introduced this aspect of the process in the 1960s. It should not be assumed, however, that such changes in traditional Raku through culture and time diminish the significance of contemporary Raku. Rather contemporary Raku should be appreciated with respect to the impact of cultural interaction and different understanding towards Japanese culture.

My experience in Japan elicited a deep interest in exploring Japanese aesthetics. Although I was exposed to many other Japanese traditional techniques, the aesthetic of Raku and its tradition has always fascinated me. I noticed that after 400 years of continuous practice in Japan, Raku has been given a variety of 'meanings' and interpretations among contemporary artists/potters especially when it has been transferred to the West.

It is one art form that, I believe, has not suffered in its revival-rather it has been strengthened. The strengthening of Raku has involved beyond its technical context. To a certain extent, the spirit and philosophy of original Raku has somehow influenced the way of thinking in making of artworks by the contemporary artists/potters of non-Japanese and ultimately has become the main factor for attracting towards an appreciation.

For some time, I wondered how contemporary non-Japanese artists/potters actually respond to aesthetic elements from foreign cultures. Having been brought up in the multi cultural society in Malaysia, I have had to accept and adapt to elements from other cultures. It is important to understand the 'meaning' behind every aesthetic element that is brought into our own culture. Raku artwork has to be appreciated together with the 'spirit' and philosophy that accompanies it.

1.1 RAKU - FROM HISTORY TO CONTEMPORARY

From the beginning of the fifteenth century, the practice of drinking tea had assumed an important role in the life of Japanese warrior leaders and the elites. At that time they began holding gatherings at which tea was prepared and drunk in a ritualized, performative fashion. Performative tea practice had gained popularity by the sixteenth century and potters developed the Raku technique to meet the demands of the tea practitioners for objects to be used in the tea ceremony (chanoyu). One of these potters, Sasaki Chojiro (1516-1595), a Korean migrant, was selected by the tea master Sen no Rikyu (1522-1591) from a group of ceramic tile producers to collaborate on the production of ultimate rustic, wabi, teabowls. Raku wares were

popular with a small group of tea practitioners in and around Kyoto, Japan's capital city at that time. The tea ceremony proved to be the vehicle that stimulated the highest level of attainment in many aspects of Japanese culture and Raku certainly owed its development and prestige to the cult of tea.



FIGURE 3

Chojiro's black Raku tea bowl named 'Koto', 16th Century, collection of Mr. Raku Kichizaemon XV, Japan.

In Japan Raku has been mainly restricted to the traditional forms of those articles used in the tea ceremony, primarily tea bowls, incense boxes and dishes.

Tea masters specified certain dictates in design and function in accordance with the Zen ideal for the tea bowl; the qualities admired were the unique, unrepeatable marks and imperfections imparted through hand forming and the consequent irregular, asymmetrical vessel forms. Japanese Raku was made in response to nature and natural forms.

The Raku tradition was transmitted to the West first through the lectures and writings of Bernard Leach (1887-1979) and later through the popularizing or 'fusing' efforts of artists/potters such as Paul Soldner (1921-2011). During the 1960s, Soldner adapted the Raku technique, modifying many aspects including style, process and even glaze formulae.



FIGURE 4

Paul Soldner, Pedestal piece, Raku.

Contemporary Raku can be described as encompassing five layers or groups. The first is the Kyoto Raku lineage, early exponents of the Raku process, which continues to operate the wealthiest and most powerful kiln in the Raku tradition. A second layer is made up of a handful of other traditional groups such as Ohi ceramics that operate Raku kilns and are accepted as having some legitimacy within the Japanese tea community.

Following that is a group of Raku potters who serve the less sophisticated ceramic consumer in Japan - the potters who make the cheaper, somewhat fake-looking Raku tea bowls that can be bought for a low price.

Then we have Western potters who are interested in the tea ceremony and Japanese traditions and make a version of Raku that is close to that which is made in Japan. Finally, we have the layer of Western potters who do a version of the so-called American/Soldner style of fusion Raku, which has much less in common, technically speaking, with Japanese Raku.

Raku is not merely a practical technique that involves fire, speed and performance. In the work of Rick Hirsch (one of the first Western/non Japanese potters use Raku in his practice) that was reviewed by David Jones had a strong symbolic and metaphoric resonance that in a way it parallels what happens in chanoyu.



FIGURE 5

Rick Hirsch, 'Mortar and Pestle', Raku

According to Jones, because Raku is always associated with the chanoyu or 'the way of tea', that it is informed by the Zen Buddhist and Taoist attitudes of life and implies an emphasis on a state of being or a state of mind that the words 'ceremony' or 'ritual' do not. He further explained.

He further explained that this refinement of a difficult translation of a foreign cultural concept, which has occurred in the West, is a process that has also informed Rick Hirsch's own recent thinking.

1.2 SPIRITUAL PHILOSOPHY IN RAKU TRADITION

In this section I will discuss the concept of wabi sabi, understood from the idea of spirit in aesthetic, while attempting to define them along with Buddhist concept. I consider these as the key elements that compose the "spiritual" meaning in Raku production. To do this I will focus on perhaps the most important of Japanese aesthetic concept – the wabi sabi; which consists of two words; wabi a concept of beauty found in austerity and simplicity; and sabi which also denotes a concept of beauty of antiquity. As defined in a most reliable Japanese English dictionary, wabi is "taste for the simple and quiet" and sabi is "patina" and "an antique look".

Wabi sabi is essentially a nature-based aesthetic paradigm that is central to Japanese culture. (pg 9) It is a notion of beauty that is linked to the chanoyu or the tea ceremony, and it is also associated with the Zen Buddhism. The tea masters, priests and monks who practised Zen were the first people in the Japanese tradition to become involved with the development of the philosophy of wabi sabi. Zen practitioners incorporated a sense of appreciation of these concepts and experiences into their life and for some time into their work and teaching.

Tea masters of the Momoyama period developed the simple custom of tea drinking into the tea ceremony by synthesizing other artistic activities such as architecture, garden design, crafts, painting and calligraphy, as well as through the cultivation of a religious-philosophical awareness transcending ordinary reality. This emphasis on spirituality has continued to be felt in many aspects of Japanese life and culture. It was this art that inspired the appreciation of wabi sabi as an aesthetic.

The inspiration for wabi sabi metaphysical, spiritual, and more principles came from ideas on simplicity, naturalness, harmony with nature and the acceptance of reality found within Zen, which is a philosophy that developed from Mahayana Buddhism (Koren 1994). According to Leonard Koren, one of the first author who introduced the concept of wabi sabi to the West, wabi sabi is essentially a nature-based aesthetic paradigm that is central to Japanese culture (Koren 1994). It is a notion of beauty that is linked with the traditional Japanese tea ceremony and also associated with Zen Buddhism. In Zen, essential knowledge must be transmitted from mind to mind, and not spoken or written, because its meaning would be both diminished and possibly be misunderstood.

Zen principles of simplicity, naturalness, harmony with nature and the acceptance of Zen's notion of reality, all found within the philosophy of wabi sabi, were synthesized by the Japanese and fully realized within the context of the tea ceremony (Koren 1994). Koren suggests wabi sabi as the "most conspicuous and characteristic feature of what we think of as traditional Japanese beauty", comparing its importance in Japanese aesthetics to the "Greek ideals of beauty and perfection in the West".

Traditional beauty in Japanese culture is composed of various experiences or states of beauty that range from 'lower levels' with elaborate ornamentation and vivid colour usage, to the 'higher levels' of a simple and subdued elegance that is known in Japanese as shibumi. The adjective form of the word shibumi, that is shibui, is a beauty that is represented by the notion of 'less is more'. This is a beauty that, in a simple word is characterized by the greatly reserved, astringent, sober and quiet. It is also a beauty that is in harmony with nature and it has a calming effect on the viewer. When the highest state of the whole beauty is achieved, it becomes wabi-sabi.

While a modern work of art is a finished result, wabi sabi is incomplete and imperfect.

We are forced to realize that it as a work in progress – not just a finished product for us to look at, but something that we can engage in ourselves. The concept of wabi sabi artwork often point to this process. Koren writes "corrosion and contamination make its expressive richer".

The art of wabi sabi is not flamboyant, colourful or spectacular but relatively quiet and assimilated into nature or circumstance. The wabi aesthetic is charged with philosophical and religious spiritual unique in the history of Japanese art. Central to the philosophy of wabi cha are notions of 'nothingness' deriving from Zen Buddhism and the 'isness' of Taoism. The notion symbolized by the term 'wabi' lay at the heart of Japanese medieval aesthetics and pervaded literary as well as theatrical fields such as waka (31 syllable poetry) renga (linked-verse poetry) and Noh theatre.

Wabi sabi was systemized and established as an aesthetic of Japan in the Meiji era (1868-1912) and the modern period, the post Meiji era to the present. (pg 49) But the word "wabi" and "sabi" first appeared in Heian period (794-1192) and had been used in Kamakura period (1192-1333) and the following period. Wabi sabi is composed of two words. "Wabi" originally meant the misery of living alone in nature and "Sabi" originally meant chill. In the 14th century the meaning evolved to more positive connotations. According to De Mente (2006), wabi derived from the Japanese verb wabu and the adjective is wabishii. (pg 33) Wabu literally meaning "to languish", represents a feeling of loneliness and its adjectival form, wabishii represents being lonely and comfortless.

According to De Mente, the notion of sabi is related to aspects of the Japanese philosophy of Shinto pertaining to the reverence of nature with its seasonal changes, and especially within the weathering and aging process. (pg 31) In comparison to wabi, sabi is more objective and it generally refers to material things. Put simply, wabi sabi can be understood as a way of thinking and living and it is a state of being which needs to be felt, to be evoked rather than to be explained.

Wabi sabi received its artistic and philosophic value in the 16th century when Rikyu established wabi cha, a tea ceremony in a simple and austere manner. Rikyu did the wabi cha as the countermeasure to the trend of the tea ceremony of the 16th century, which was sponsored by the samurai lords and was completely tawdry. Since Rikyu was deeply steeped in Zen Buddhism, the ostentatious and pretentious display of wealth by Hideyoshi and his aristocratic vassals had always been distasteful to him and was totally contrary to the wabi concept of tea teaching. Wabi can also mean 'poverty', though in this context not lack of food or possession, but state of mind that voluntarily accepts an austere existence.

According to Lester (2006), as meritorious way of life, Rikyu advocated man's return to and living in harmony with nature and finding beauty not in flawless "artificialities" but in the unpretentious, the inspired spontaneity of imperfection. For Rikyu the refined tea bowls and thrown to perfection on the potters wheel and tightly controlled glaze were inconsistent with the concept of wabi. Instead, explained Lester, he envisioned rustic shapes a man could cradle in his palms to relish the feel of the weight, the undisguised marks left by the potter, the texture of the fired clay and the sensuous flow of the glaze. These ideas that were brought to life in Raku tradition that played a very significant role in his reform in the tea ceremony.

Apart from the concept of spirit/spiritual in the aesthetics that I have explained before, it is difficult to really define the meaning of spirit/spiritual in traditional Raku in Japan. Looking at its history, it is hard to describe how the different generations of Raku family, say Chojiro, Nonko, and Sanyu- understood the 'spirit' of Raku. To overcome this dilemma, I would rely on the writings of Raku Kichizaemon XV, the current head of the Raku family, who has written extensively about his perspective on the family tradition. Since he is the modern representative of his Raku family, his opinions carry a great deal of weight and certainly the closest things there is today to an "orthodox" Raku voice.

For Raku Kichizaemon XV, no tea bowl could be made other than with the same sort of clay and rock as his ancestor Chojiro had dug out of local beds 400 years ago. The tea bowl also could only be formed by the pinch-pot method, which Chojiro had evolved and it should not be shaped other than as a simple functional bowl. The criteria listed by Kichizaemon IV have made Raku exclusively to be associated with the tea ceremony.

According to Kichizaemon XV, Chojiro was not satisfied with the tea bowl as an "embodiment of simple and direct expression" but elevated it into a "manifestation of abstract spirituality". The concept of spiritual and artistic consciousness that was developed by Chojiro is still relevant and valid in the contemporary world. The piece is removed from the kiln while glowing hot has been the significance characteristic of Raku wares all over the world. The interaction of the technique and such spirit lead to the preserving of Raku tradition. The admiration for the work of the Raku family is manifold. The late potter and writer Daniel Rhodes, in his book Pottery Form, respectfully called Raku tea bowls "unassuming forms that represent the quintessence of Japanese sensibility." Rhodes honoured the Raku family and their genius for investing a simple object with an inner mystical spirit.

For more than 400 years the Raku family has preserved a unique ceramic tradition yet the issue of spirituality and artistic consciousness addressed by Chojiro are as valid as ever. For Kichizaemon XV, this tradition has not been a matter of recycling traditional forms but a "process of constant reinvigoration and invention". For him tradition is not simply something to be preserved and inherited but how we perceive the tradition and traditional techniques. It is our viewpoint that determines what we create and give rise within the realm of the traditional work to something completely new and fresh.

The issues brought up by Raku Kichizaemon XV on the inheritance of tradition are important in understanding not only Raku and the culture of tea in Japan, but as Pitelka said, the "apprehension of cultural change and continuity across a broad temporal and geographic spectrum". It is not understatement to claim that the Japanese culture that includes Raku tradition has survived by the bestowing of traditional technique through family legacies.

The lineage of Raku potters has remained basically unbroken for fifteen generations since Chojiro. Kichizaemon XV is seen on a transcendental path that awakens not only his own creative energies but also directly connects him with the cosmic essence of Chojiro's chawan or tea bowl.

Like I have described earlier on, the aesthetics of a Raku tea bowl is centered around the foundation of wabi and sabi. Wabi forms are quiet, simple, imperfect yet absolutely suitable for their function and accordance with nature, while sabi represents the quality of mellowing with age. To Kichizaemon IV, Raku bowls in their most aesthetic sense, must be judged and ultimately appreciate through use. The following aesthetic preferences are found in Dickerson's, *A Raku Handbook*.

A suitable tea bowl, or the chawan, should have the quality of keshiki, a slight dampness that remains during and right after use. The material used to create chawan is porous and poor conductor of heat. Its slight roughness-zangurishita, produce a soft sensation to the touch. The sound the chawan conducts is dull and natural due to its crackle glaze and porous composition. Its form should include slight irregularities that offer tactile and visual 'happening'.

The visual aesthetic is a direct relationship between what the chawan appears to be and what qualities it actually has. It means if it appears heavy it should be heavy. A chawan should feel comfortable when held in the palm of the hands and when tilted for drinking. The undulating lip contains five to seven hills or waves, known as gaku. A drinking point is placed posite the front of the chawan.

opposite the front of the chawan. The inside of the bowl contains a spiral cha-damari, or tea pool representing the depressions in rock that collect rainwater.

In Japanese ceramics particularly within the Raku tradition, the idea of 'spirit' plays a crucial role in explaining artistic beauty. The beauty of Raku work and tradition lies in its 'spirit'. Raku should not be seen as merely a ceramic technique that has been passed on for more than 400 years. Beside the complex technical parts of Raku, it is important to underline that if technique is not linked to an exact idea, or what Claudia Sugliano terms as an 'interior preparation', it may appear satisfactory but it will always remain superficial. In this context I will explain the idea of 'spirit' on the basis of Japanese aesthetics and review concepts of 'spirit' in the Western context.

The intimate and spiritual aspect of the tradition of Raku is the most complex. This aspect forces an intimacy with the Raku tradition and its philosophy that lies in the Zen culture and wabi sabi, "a lifesyle, an aesthetic ideal and a way of thinking that covers every aspect of existence itself". The tea bowls created by Rikyu and Chojiro as a collaborative venture for the tea ceremony was designed to suit the highly sophisticated spirit of wabi. It was developed on the two Zen aesthetic foundations of wabi and sabi that has been explained in this chapter. The hand-formed Raku bowl increases the potential for sculpting and allows the spirit of the maker to express through the finished work with particular directness and intimacy.

Raku pottery is fired in such a way to leave the object appearing irregular and rough, its colours simple and muted, typically shades of brown and cream. The glaze that is applied on Raku pottery fades and loses its lustre over time and rather than attempting to retain the colours and polished sheen of its initial firing, eventually transforms into an entirely new set of objects. The elements of Raku pottery described above participate in both irregularity and the simple beauty.

In this, Raku pottery and other utensils used in the tea ceremony become expressive elements that draw the sensitivity of the participants heart thus inviting the participants to look beyond the objects that they used in the tea ceremony and towards an aesthetic that encapsulates the unlimited potential for an objective feeling to reveal.

The concept of wabi sabi is different from the Western concept of beauty that is/was always intended as something 'big', 'monumental' and 'long lasting'. While seen as a philosophy in the Western world, the concept of aesthetic in Japan, in this scope, wabi sabi, is seen as an integral part of daily life. Thus, the concept of wabi sabi is a question of not seeking or pursuing the perfect or materialistic result but instead, the beauty of imperfection and the balance to be found in the imperfection that lies behind it.

Contemporary artists/potters can create works with highly technical quality, but they are not necessarily understand its fundamental and inexorable element, which is the spirituality. Raku encapsulates a centuries old tradition of spiritual and materiality, creativity and dexterity, rites and customs.

Raku wares invented by Chojiro reflect more directly than any other kind of ceramics the ideals of Wabi cha, the form of tea ceremony based on the aesthetic of wabi advocated by Rikyu. To understand the aesthetic of Raku ware for the tea ceremony, first we have to look into the concept of Wabi Sabi. However, in order to have the appreciation on the concept of wabi sabi , one may need cognitive ability, open and flexible mind as well as spiritual maturity.

The beauty and aesthetic of ancient Raku were based on symbolic reference to chanoyu. Chanoyu or the tea ceremony was a reflection of the Zen philosophy and teaching of Rikyu. According to Okakura, the old sixteenth century Raku tea bowl may be considered crude to the Western people, but in the eyes of an early Japanese elites, the same bowl would be considered a rare work of art to be treasured through use and valued above a large grant of land as a reward for victory.

R E F E R E N C E S

- Morgan Pitelka, *Handmade Culture*, University of Hawaii Press, 2005.
- Morgan Pitelka, *Flame, Smoke, Clay, Glaze*, *Ceramic Review* 230 March/ April 2008.
- Nicholas Lees, *Under Fire*, *Ceramic Review* 178, Jul-Aug, 1999.
- Christopher Tyler and Richard Hirsch, *Raku, Techniques for Contemporary Potters*, (Watson-Guptill Publications), 1975.
- Martha Drexler Lynn, *Useful Misunderstandings Japanese and Western Mingei*, *Ceramics: Art and Perception* No 70 2007.
- Tim Andrews, *Raku*, Second Edition (2005), A&C Black. London, KP Books. Wisconsin.
- David Jones, *Raku Alchemy*, *Ceramic Review* 230 March/April 2008.
- Morgan Pitelka (2001), *Raku Ceramics: Tradition and Cultural Reproduction in Japanese Tea Practice, 1574-1942*, PhD Dissertation, Princeton University.
- Robert Piepenburg (1991), *Raku Pottery*, (Pebble Press, Ann arbor,) Michigan.
- Robert Piepenburg (1972) *Raku Pottery*, Macmillan Publishing Company.
- James C. Watkins & Paul Andrew Wandless (2004). *Alternative Kilns & Firing techniques*, Lark Books, New York 2004.
- Dick Lehman (2001). *Wood Firing Journeys and Techniques*, The American Ceramic Society USA.
- David Jones (2007). *Firing Philosophies within contemporary ceramic practice*, The Crowood Press, UK 2007.
- Nils Lou (1998). *The Art of Firing*, A&C Black London 1998.
- Doug Wensley (2002). *Pottery, the essential manual*, Crowood Press, UK 2002.
- Hiromi Itabashi, Roppo Tamura, Naoki Kawabuchi (2003) *Building Your Own Kiln*, Kodansha International Tokyo, 2003.
- Steve Branfman (1991). *Raku A. Practical Approach*, Chilton Book Company, Radnor, Pennsylvania 1991.
- Frederick L. Olsen (2001). *The Kiln Book materials, specifications and construction*, Krause Publication, 2001.
- Hugo Munsterberg (2000) *The Ceramic Art of Japan*, Charles E. Tuttle Co., Rutland, Vermont & Tokyo, Japan (2000).
- Ian Gregory (2005) *Alternative kilns*, A&C Black London 2005.
- Vicky Ramakka (2009), *Clay Times*, Volume 15, Issue 84.
- Cynthia Mc Dowell (2009), *Clay Times*, Volume 15, Issue 84.
- Leon I. Nigrosh (1980), *Low fire-other ways to work in clay*, Davis Publications, Inc/ Worcester, Massachusetts.
- Ian Gregory (1992), *Sculptural Ceramic*, A&C Black, London.

Jo Lauria (2000), *Color and Fire - Defining Moments in Studio Ceramics, 1990 - 2000*. Los Angeles County Museum of Art.

Andreas Marks (2011), *Fukami - Purity of Form*. The Clark Centre for Japanese Art and Culture.

Richard L. Wilson (1995). *Inside Japanese Ceramics - A Primer of Materials, Techniques, and Traditions*, Weatherhill New York & Tokyo.

Tim Andrews (1994). *Raku - A Review of Contemporary Work*. Craftsman House.

Garth Clark, (1987), *American Ceramics 1876 to the present*, Cross River Ltd Press, New York.

Elaine Levin, (1979), Paul Soldner, *Ceramic Monthly*.

Paul Soldner, (1968), *Raku As I Know It*, The National Council on Education for the Ceramic Arts.

Emmanuel Cooper, (2002), *Leach - The Biography*, *Ceramic review*, 195, May/June

H.H. Sanders, (1982), *The World of Japanese Ceramics*, Kodansha International Ltd., Tokyo.

Malcom Waters, (1995), *Globalisation*, Routledge London and New York.

Edward W Said (1995), *Orientalism*, Penguin Books, London.

James P. Thompson, (1987) *Raku: Sixteenth Century Japan/Twentieth Century America*, PhD Dissertation, Illinois State University.

Margot Osborne, (2009) *Jeff Mincham : Ceramics, Living Treasure: Masters of Australian Craft*. Craftsman House.

Peter Dormer, (1991) *The New Ceramics Trends and Traditions*, Thames and Hudson, London.

Norman K. Denzin and Yvonna S. Lincoln (eds.) (2000), *Handbook of Qualitative Research*, Second Edition, Sage Publications, California.

John Dickerson, (1972) *Raku Handbook- A practical approach to the ceramic art*, Studio Vista, London.

Kakuzo, O. (1964). *The Book of Tea*. New York, Dover Publications.

Raku, K. (1997). "Raku: A Dynasty of Japanese Ceramists." *Ceramic: Art and Perception*

Sugliano, C. (2006). *Raku by Fausto Gervasi*. *Ceramics Technical*. 23.

Yellin, R. (2005). *Raku's Hand-Held Universes, Unseen Pots of Kamoda Shoji, & Kiln Firing by Mori Togaku*. The Japan Times. Tokyo, Japan.

Lester, G. (2006). "Raku The Beauty of Imperfection." *Arts of Asia*.

SENI BAROK HIMMEL AUF ERDEN

DI JERMAN ABAD 17-19

WANDA LISTIANI

FACULTY OF VISUAL ART AND DESIGN
INDONESIAN ART AND CULTURE INSTITUTE
(ISBI) BANDUNG
WEST JAVA - INDONESIA

ABSTRAK

Doktrin Katolik dan otoritas paus semakin kuat pada abad 17-19 di Jerman. Paus, uskup dan biarawan memiliki kuasa menggunakan seni untuk kepentingan gereja.

Peran gereja dan kepercayaan agama pada masa ini dimunculkan dalam arsitektur, seni lukis (di dinding, atap dan altar), seni pahat (patung, hiasan dinding) dengan gaya barok. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan analisis deskriptif pada budaya visual masyarakat Jerman pada masa itu. Hasil penelitian ini menjelaskan gaya barok pada dekorasi bangunan di Jerman abad 17-19.

Kata kunci : seni rupa, barok, Jerman

Sejarah panjang ingatan masyarakat Jerman pada masa lalu masih melekat dalam kehidupan mereka kini. Ingatan budaya di Jerman masih sering dijumpai pada kehidupan budaya, pendidikan dan politik. Reinhard Koselleck menyebutnya sebagai ingatan negatif (Gudehus, 2008: 99). Ingatan negatif ini diawali ketika Martin Luther mengunjungi Roma di tahun 1511 dan melakukan pelanggaran pada otoritas gereja di Jerman. Keterlibatan Martin Luther pada kasus korupsi di tahun 1517 dan memicu Reformasi Protestan. Tahun 1520 Martin Luther menerbitkan pamflet yang secara terbuka menantang doktrin Khatolik dan otoritas paus (Biesinger, 2006: 20-21). Berikut gambar Martin Luther di depan Gereja Wittenberg.



GB 1

Martin Luther di depan Gereja Wittenberg (Biesinger, 2006: 22)

Doktrin Katolik dan otoritas paus semakin kuat pada tahun 1600-1850 di Eropa dimana paus, uskup dan biarawan memiliki kuasa menggunakan seni untuk kepentingan gereja. Kekuasaan gereja diwujudkan dalam bangunan-bangunannya. Gereja di bangun kembali dengan megah dengan gaya *gegenreformation* yang memunculkan "*Himmel auf Erden*" yang berarti surga atau langit di atas bumi. Di Jerman Selatan muncul "*Wallfahrtskirchen*" yaitu gereja yang berfungsi sebagai tempat ziarah terletak di luar kota dan seringkali dibangun di tengah alam. Gereja Katolik model ini muncul pula di Austria, Spanyol, dan negara-negara kolonial lainnya seperti Amerika Tengah dan Selatan. Sementara di Perancis, yang tidak dikuasai oleh Roma,

memiliki gaya bangunan gereja Protestan yang tidak terlalu megah. Bangunan gereja Protestan tidak menggunakan dekorasi dan sangat anti lukisan. Peran gereja dan kepercayaan agama pada masa ini dimunculkan dalam arsitektur, seni lukis (di dinding, atap dan altar), seni pahat (patung, hiasan dinding). Seni arsitektur, seni lukis dan seni patung dengan gaya barok banyak ditemukan di Jerman seperti Patung *Frederick the Great* di Berlin berikut ini :



GB 2

Patung *Frederick the Great* di Berlin (Biesinger, 2006: 43)

Sedangkan pada arsitektur bangunan barok dapat ditemukan di seluruh wilayah negara bagian Bayern. Sesudah Perang 30 Tahun (1618-1648) banyak bermunculan bangunan-bangunan dari gaya Italia yang dibangun oleh para raja untuk mendirikan gereja dan tata taman. Di wilayah Bayern yang beragama Katolik ini didirikan gereja-gereja untuk ziarah yang dibangun dengan megah. Barokisasi terjadi pada beberapa gereja yang sudah ada dengan mengubah gaya dekorasi pada jamannya. Banyak gereja sederhana yang menjadi bangunan barok dengan banyak hiasan. Gaya bangunan dengan orientasi pada istana raja Austria atau Prusia dari abad ke-17. Tidak hanya pada arsitektur, seni lukis dan seni patung, gaya barok di Jerman ditemukan pada wilayah kesusasteraan. Tokoh kesusasteraan Jerman Barok seperti Gotthold Ephraim Lessing

(1729-81), Friedrich von Schiller (1759-1805), dan Johann Wolfgang von Goethe (1749-1852). Goethe selama menjadi mahasiswa Universitas Strassburg menulis beberapa karya seperti *Prometheus* (1773), *Götz von Berlichingen* (1773), *The Sorrows of Young Werther* (*Die Leiden des jungen Werthers*) (1774), *Faust* trilogy (1773, 1806, dan 1832). Berikut monumen Johann Wolfgang von Goethe di Frankfurt:



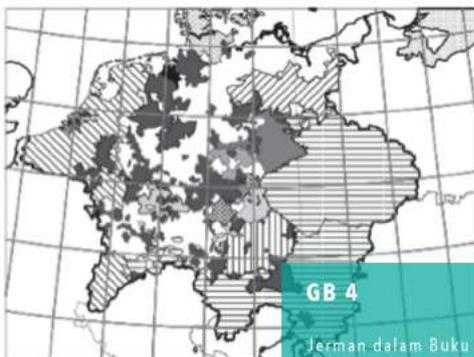
GB 3
 Monumen Johann Wolfgang von Goethe di Frankfurt (Bresinger, 2006: 61)

Penggunaan kayu sebagai material mentah dan sumber energi di abad 18 banyak digunakan di Jerman (Warde, 2006: 6). Hal ini berbeda dengan material dan gaya bangunan gereja-gereja di Jerman pada abad tersebut. Begitu pula dengan penggambaran kehidupan kelas sosial ekonomi masyarakat Jerman pada abad 17 sampai dengan 19 sebagai berikut :



GB 5
 Karya Seniman Heinrich Heine berjudul *The Silesian Weavers* (Kitchen, 2012: 40)

Barok dalam kesusasteraan Jerman didominasi narasi tentang literasi Jerman dan sejarah budaya. Beberapa tokoh sastra Jerman yang membicarakan tentang barok seperti Theodor W. Adorno, Hermann Cohen, Martin Heidegger, Franz Rosenzweig, dan Gerhard Scholem (Newman, 2011: xvi). Barok dipahami sebagai perpaduan gaya pertengahan, romantisme, ekspresionisme dan surealisme. Gaya ini mengkontertradisi budaya Jerman (Newman, 2011: 7). Disisi lain, perkembangan wilayah Jerman dapat dilihat dari tahun 1547 dalam buku berjudul *The Holy Roman Empire* karya Joachim Whaley berikut ini :



GB 4
 Jerman dalam Buku *The Holy Roman Empire* Tahun 1547 (Whaley, 2012: xix)



GB 6
Burschenschaften dalam Wartburg Festival Tahun 1818 (Kitchen, 2012: 49)

Beberapa contoh bangunan Barok adalah Versailles (dekat Paris) - Louis Le Vau, Gereja Theatinerkirche (Munich) - Zuccalli, Istana Belvedere (Wina) - John. Lukas v. Hildebrandt, Istana Sanssouci (Potsdam) - Georg von Knobelsdorff, Residen (Würzburg) - Balthasar Neumann/Giovanni Tiepolo als Maler.

R E F E R E N C E S

Biesinger, Joseph, 2006. *Germany : A Reference Guide From The Renaissance To The Present*, Facts On File Inc : New York

Gudehus, Christian, 2008, "Germany's Meta- narrative Memory Culture" dalam *Journal of German Politics and Society*, Vol. 26 No. 4, hal. 99-167

Kitchen, Martin, 2012. *A History of Modern Germany : 1800 To The Present*, Oxford : Blackwell Publishing Ltd

Newman, Jane D, 2011. *Modernity, Nation and The Baroque : Signale Modern German Letters, Cultures, and Thought*, Ithaca : Cornell University Press

Warde, Paul, 2006. *Ecology, Economy And State Formation in Early Modern Germany*, Cambridge : Cambridge University Press

Wolfflin, Heinrich, 1908. *Renaissance Und Barock*, Berlin : Monchen F. Bruckmann AG

Whaley, Joachim, 2012. *Germany and The Holy Roman Empire : Volume 1 From Maximilian I To The Peace Of Westphalia 1493-1648*, Oxford : Oxford University Press

SENI GRAFFITI

SATU GARIS PANDUAN DALAM MEGHASILKAN SENI AWAM DI MALAYSIA

MUH SARIP BIN ABD RAHMAN

/JABATAN ASAS SENI

FACULTY OF ART AND DESIGN,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA,
SERI ISKANDAR CAMPUS,
SERI ISKANDAR, 32610,
PERAK, MALAYSIA

S T R E E T E E T A R T

Street art adalah satu cabang public art di mana public art ini merupakan faktor yang kuat dalam perkembangan urban art. Street art menurut Ion(2006) ialah apa-apa sahaja bentuk seni yang dihasilkan dalam ruang awam seperti di dinding, di jalanan ataupun lorong-lorong maka itu adalah Street Art.

"Street art adalah seni di jalanan".

Walaupun pada lazimnya seni ini merujuk kepada seni yang bersifat illegal dan bertentangan dengan rang undang-undang dan dasar pihak berkuasa. Pengertian ini juga boleh dikaitkan dengan karya seni grafiti dan aliran-aliran yang lain seperti stencil art, sticker art, poster art dan sebagainya.

Pertalian vandalisme dan grafiti membawa sebilangan masyarakat menganggap bahawa seni ini adalah satu bentuk protes atau pemberontakan terhadap isu sekeliling.

Liar (2013).

Dalam konteks seni graffiti, ia menjelaskan bahwa graffiti berasal dari bahasa Itali "Graffito" yang bermaksud gurisan. Pada mulanya seni ini dihasilkan atas dasar anti estetik dan chaotic (bersifat merosakkan sesuatu, baik dari segi fizik mahupun non-fizik).

Graffiti adalah satu kegiatan seni visual yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk dan ruang untuk menulis perkataan-perkataan dan gambar yang tertentu di permukaan dinding (Johannes, 2008). Media yang digunakan biasanya spray can, cat, air brush dan sebagainya.

Walaupun dengan penggunaan medium yang lebih ringkas, konsep ini menjadi media paling mudah untuk diekspresikan secara cepat, tambahan lagi ianya mempunyai makna tertentu sebagai refleksi diri terhadap suasana sosial, ekonomi, politik dalam sesebuah negara.

Graffiti penuh di sekeliling kita. Ia boleh dilihat hampir pada setiap permukaan di bandar-bandar besar seperti Kuala Lumpur, Melaka, Pulau Pinang dan sebagainya.

Walaupun pada dasarnya ianya dilihat satu bentuk vandalism dan juga visual pollution, Dengan stail dan teknik penyampaian yang menarik, perbincangan terhadap grafiti telah pun menjadi topik hangat bagi ramai sarjana dari pelbagai sudut latar belakang yang berbeza. Perspektif terhadap grafiti membawa kepada perbincangan yang sangat luas.

Dari sudut bahasa, perkataan "graffiti" adalah berasal dari bahasa Itali iaitu "graffito" yang bermaksud gurisan. "Perkataan ini ada kaitan dengan nama teknik lukisan mural, iaitu 'Sgraffito'. Blume (1987).

Berdasarkan Varnedoe dan Gopnik (1990) telah membandingkan kaitan seni dan grafiti di dalam buku mereka. Mereka melihat grafiti "secara keseluruhannya adalah satu bentuk asimilasi dan penggabungan", iaitu percampuran antara gurauan dan penghinaan".

Manakala Abel dan Buckley (1977) mengambil pendirian yang sama sekali berbeza. Mereka melihat penulisan grafiti sebagai satu fenomena psikologi, "satu bentuk kebebasan komunikasi diantara pengkarya dan masyarakat terhadap sekatan sosial dan politik dalam sesebuah negara."

Selain itu, perkataan "graffiti" ini bermaksud apa-apa tulisan dinding atau gambar atau simbol atau tanda-tanda dan apa-apa jenis di atas sebarang permukaan, tidak kira apa motif penulis atau pelukis, maka itu adalah graffiti. Samada ianya bersifat estetik atau vandalism, bukanlah menjadi persoalan.

Masalah ini telah disentuh oleh Dundes (1966) apabila beliau mencadangkan istilah "latrinalia" diwujudkan dan diguna pakai bagi jenis graffiti yang bersifat merosakkan sesuatu contohnya di dinding-dinding tandas. Walau bagaimanapun, ini tidak meliputi sepenuhnya semua jenis grafiti.

Selain itu, kefahaman graffiti juga merujuk kepada perbuatan menandakan harta dengan tulisan, simbol atau grafik (Weisel 2002; White 2001). Graffiti ditakrifkan sebagai penandaan harta orang lain tanpa persetujuan mereka. Di dalam konteks ini, graffiti ini dikaitkan dengan illegal dan di negara Australia ianya adalah masalah yang berterusan walaupun pelbagai denda telah pun dikenakan kepada pengkarya graffiti yang melakukan kesalahan.

Kefahaman ini lebih disifatkan sesuatu yang negatif dan vandalism. Terdapat banyak jenis graffiti dan setiap jenis mempunyai berbezaanya tersendiri. Sebagai contoh Hip hop graffiti, biasanya ia dikaitkan dengan 'tag' dan mural lukisan. Berasal dari Amerika Syarikat. Ia dikenali sebagai elemen yang paling sinonim dengan graffiti. Tagging ini sebahagian besarnya melibatkan tulisan nama samaran pada permukaan seperti dinding, pagar dan kemudahan awam (Halsey & Young 2002).

Bagi segelintir masyarakat global yang menganggap bahawa seni ini sebagai vandalism adalah persepsi yang jauh sama sekali. Mungkin masyarakat terdedah dengan maklumat sejarah seni ini yang lahir dikalangan masyarakat gangsterism di Brooklyn dimana kebanyakan makna penyampaianya merupakan sesuatu perkara yang negatif. Penyampaian imej dipengaruhi oleh keadaan isu persekitaran sesuatu masyarakat. Sama ada terhasilnya imej-imej negatif atau positif bukan kerana seni ini sendiri, namun didikan nilai peribadi yang menentukan baik buruknya. Ayub (2009).

Situasi persepsi masyarakat terhadap graffiti di Malaysia pula semakin hari memberikan reaksi positif sebagai salah satu bentuk public art. Sejarah Graffiti yang bertunjang teguh di jalanan dan lorong-lorong telah pun mewarnai salah satu cabang seni dengan cara penyampaian yang unik dalam menghasilkan public art. Dalam bentuk illegal, graffiti secara tradisinya dilihat hanya bersifat sementara. Ianya sering mengundang pelbagai kontroversi.

Kajian ini akan memperkukuhkan dari sudut proses penghasilan grafiti dalam projek-projek public art di Malaysia. Satu kajian bagi mewujudkan dasar dan garis panduan berkaitan dengan pengurusan grafiti di Malaysia yang telah pun sedia ada, hanya juga satu bentuk penelitian terhadap penghasilan projek-projek grafiti yang berjaya menurut garis panduan yang ditetapkan.

Kajian kes secara global menyediakan contoh bagaimana grafiti boleh dihasilkan dengan jayanya dalam konteks public art. Berpandukan analisis kajian terdahulu, ianya membolehkan kita untuk mengenal pasti pengajaran penting bagi negara.

Walau apa pun makna 'graffiti' ataupun 'seni jalanan'. Hanya berbeza dari sudut falsafah dan pendekatannya, hanya boleh berubah berdasarkan garis panduan yang telah ditetapkan oleh pihak yang berkuasa. Bagi tujuan ini, Kajian ini akan melihat sejauhmana istilah grafiti ini dijangka akan digunakan merangkumi semua bentuk genre dengan membezakan apa yang dibenarkan dan apa yang dihasilkan tanpa kebenaran. Iron(2009)

Salah satu cabaran yang dihadapi oleh perancang bandar, pereka dan pihak berkuasa tempatan adalah melaksanakan public art yang bermoral ke dalam alam bina. Menyediakan public art semata-mata tidak lagi dilihat sebagai satu pendekatan yang berdaya maju dan masih terdapat tanggapan umum bahawa grafiti adalah satu bentuk masalah sosial dan ancaman kepada nilai kehidupan sivik (Dickinson 2008; Iveson 2008).

Sering dikaitkan dengan anak-anak muda yang kurang bernasib baik, grafiti dilihat cenderung kearah tanda kehancuran dalam bandar raya. Kepercayaan ini adalah penting kepada isu bagaimana masyarakat telah menerima projek grafiti pada masa lalu. Terdapat perdebatan tentang kesahihan genre ini sebagai satu bentuk seni ataupun tidak. Oleh itu, kesesuaiannya untuk menggalakkan pihak berkuasa tempatan masih di bawah penelitian.

Illegal graffiti dikaitkan dengan beberapa masalah sosial dan ekonomi. Menurut kerajaan di New South Wales, kos Illegal graffiti di seluruh NSW mencecah 100 juta dolar setiap tahun untuk membersihkan graffiti ini. Illegal graffiti sering dikaitkan dengan persepsi masyarakat berkenaan keselamatan dan jenayah disesuatu kawasan.

Begitu juga kurangnya penglibatan belia kepada aktiviti khidmat masyarakat dan akibatnya mereka ini beralih kepada illegal graffiti sebagai cara untuk menyuarakan rasa kekecewaan atau menggambarkan diri mereka sendiri. Oleh itu, dengan adanya projek-projek grafiti yang megikuti undang-undang ini, secara langsung akan menghalang kepada berlakunya aktiviti illegal graffiti.

Kekurangan pengetahuan umum genre oleh pelbagai pihak selain daripada belia adalah satu lagi halangan utama dalam laluan untuk menghasilkan grafiti sebagai public art.

Hanya segelintir sahaja yang dapat memahami sepenuhnya mesej karya sesebuah grafiti. Melalui projek grafiti yang sah, ianya dilihat mempunyai matlamatnya yang tersendiri dan ianya dapat disesuaikan dengan gaya dan kehendak masyarakat yang lebih luas.

R E F E R E N C E S

- Ayub (2009). "Graffiti bukan vandalism". Retrieved 5 January 2016, from <http://is-suu.com/senikini.bsln/docs/senikini-01/15>
- Azhar, S. (2014). "Nasib grafiti jalanan di ibu kota". Retrieved 5 January 2016, from <https://www.malaysiakini.com/news/266630>
- Bandaranaike, S. (2003). *Graffiti Hotspots: Physical Environment or Human Dimension. Graffiti and Disorder: Local Government, Law Enforcement and Community Responses*. Royal on the Park, Brisbane.
- Blume, R. *Graffiti. Discourse and Literature*. Ed. T. A. Van Dijk. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1985. 3: 137-148.
- Curtis, C. (2008). Undercroft saved by the Prime Minister's office?
- Dew, C. (2007). *Uncommissioned Art: An A-Z of Australian Graffiti*. Carlton, The Miegunyah Press.
- Dickinson, M. (2008). "The Making of Space, Race and Place: New York City's War on Graffiti, 1970 to the Present " *Critique of Anthropology* 28(1): 27-45.
- Hewitt, S. (2007). Permits for legal graffiti in Melbourne city. *Sunday Herald Sun*. Melbourne.
- Irons, J. (2009). *Spray away: Making the case for legal graffiti*.
- Iveson, K. (2008). *Publics and the City*. Oxford, John Wiley & Sons.
- Manco, T. (2002). *Stencil Graffiti*. London, Thames & Hudson Ltd.
- Schacter, R. (2008). "An Ethnography of Iconoclasm: An investigation into the production, consumption and destruction of street-art in London." *Journal of Material Culture* 13(1): 35-61.
- Seadey (2010). "Graffiti lucas cemar KL". Retrieved 5 January 2016, from http://ww1.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=2010&dt=0120&pub=Utusan_Malaysia&sec=Kota&pg=wk_01.htm
- Wagiman (2011). "Analisis wacana graffiti" Retrieved 1 January 2016, from <http://wagimanthinker.blogspot.my/2011/04/bab-i-pendahuluan-analisis-wacana.html>
- White, K. (2003). *Graffiti: Looking beyond the symptoms. Graffiti and Disorder: Local Government, Law Enforcement and Community Responses*. Royal on the Park, Brisbane.
- White R 2001. *Graffiti, crime prevention & cultural space. Current issues in criminal justice* 12(3): 253-268

P E R K E M B A N G A N
KERAJINAN KERAMIK PLERED
DAN **UPAYA PEMBINAANNYA**

D E N I Y A N A

FACULTY OF VISUAL ART AND DESIGN
INDONESIAN ART AND CULTURE INSTITUTE
(ISBI) BANDUNG
WEST JAVA - INDONESIA

ABSTRAK

Kerajinan keramik Plered

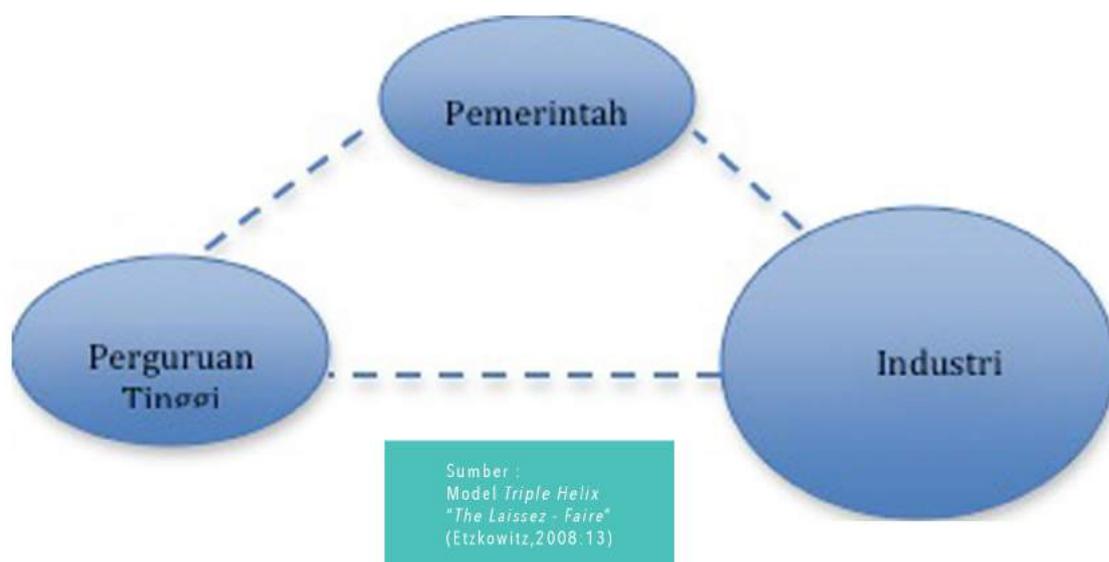
merupakan salah satu warisan budaya tradisi di Jawa Barat Indonesia yang masih bertahan hingga saat ini.

Perkembangan awal keramik Plered pada masa modern dimulai sejak masa pendudukan kolonial Belanda yang memperkenalkan jenis keramik berglasir dengan teknologi pembakaran yang lebih tinggi. Kini kerajinan keramik Plered yang awalnya hanya dikenal dengan produk gerabah tradisional berupa benda fungsi dan religi telah berkembang dengan menghasilkan keramik hias berkualitas dan suhu pembakaran yang lebih tinggi untuk konsumen dalam dan luar negeri. Perkembangan ini merupakan hasil upaya dan kerjasama antara pengrajin keramik di sentra industri kerajinan keramik Plered, pemerintah dan perguruan tinggi dalam upaya merespon tuntutan jaman yang semakin dinamis dengan tetap berpijak pada warisan budaya tradisi yang dimiliki..

Kata Kunci : budaya, tradisi, kerajinan, keramik, perkembangan, plered

Pada hakekatnya perkembangan adalah perubahan, pengertian "perkembangan" dalam tulisan ini cenderung menunjuk ke arah perubahan yang terjadi dalam proses penciptaan produk kerajinan keramik di Kecamatan Plered Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat pada masa modern yakni dari masa kolonial Belanda hingga saat ini. Tentu saja dalam proses perkembangan kerajinan keramik Plered tersebut banyak pihak yang telah memberikan kontribusi secara langsung maupun tidak langsung seperti lembaga pemerintah maupun perguruan tinggi. Hal ini sesuai dengan teori *Triple Helix* yang dikemukakan oleh Henry Etzkowsitz dalam bukunya yang berjudul *University - Industry-Government Innovation In Action* pada tahun 2008.

Model *Triple Helix* adalah model interaksi antara perguruan tinggi-industri-pemerintah untuk transfer teknologi hasil penelitian dari perguruan tinggi ke industri dalam upaya menumbuhkan inovasi dalam mengembangkan industri di masyarakat. Berikut model *Triple Helix* "The Laissez-Faire".



Peristilahan keramik sendiri dalam keseharian sering dipakai untuk menunjukkan benda-benda yang terbuat dari tanah liat yang dibakar. Frank dan Janet Hamer (1986 : 53) mengemukakan pengertian tentang keramik sebagai berikut :

"Clay products made permanent by heat (the ceramic change); also the study of this subject. The word comes from the Greek keramos meaning potters clay and the ware made from it but it is used to describe non clay refractories which are changed or formed by heat and also many silicate products. It is often used by the individual potter when the name 'pottery' seems to limiting a description of the work."

Berdasarkan kutipan di atas istilah keramik berasal dari bahasa Yunani keramos yang berarti barang pecah belah atau barang dari tanah yang dibakar. Dengan demikian jelaslah bahwa yang dimaksud dengan istilah keramos adalah barang-barang yang dibuat dari tanah liat melalui proses pembakaran (diatas suhu 600°C). Selain keramik, di Indonesia muncul juga peristilahan lain untuk menyebut benda dari tanah liat yakni terakota, gerabah dan tembikar.

Istilah *terakota* berasal dari bahasa Italia *terra cotta* (*terra* = tanah, *cotta* = warna) yakni produk dari pembakaran tanah liat yang memperlihatkan warna asli dari tanah liat yang dibakar. Produk ini biasanya digunakan untuk bangunan dalam bentuk batu bata, tegel dan genteng. Adapun istilah tembikar digunakan lebih umum untuk menyebut barang-barang dari tanah liat yang dibakar, mulai dari yang dasar tidak mengkilap dengan hiasan yang sederhana, yang mengkilap dan besar seperti barang-barang yang merupakan hasil seni yang paling indah, porselen dan barang-barang halus (Ensiklopedi Umum, 1997 : 1089). Sementara gerabah digunakan untuk untuk menyebutkan jenis keramik yang lebih khusus yaitu produk keramik dengan suhu bakaran rendah yakni dibawah 900°C.

Prinsip dasar dalam pembuatan keramik dari zaman dahulu sampai sekarang hampir tidak berubah, yaitu dari tanah liat melalui teknik pembentukan dan pembakaran dihasilkan berbagai jenis tanah liat yang permanen

(Thomas, 1982 : 2). Pembuatan keramik secara garis besar terdiri dari tiga tahapan, yaitu : pertama, berupa pemilihan dan pengolahan bahan baku (raw material), kedua adalah pembentukan dan penyelesaian, serta ketiga berupa pembakaran (Zhiyan & Wen, 1984 : 3).

Bahan baku untuk membuat keramik adalah lempung atau tanah liat. Berdasarkan suhu bakarnya tanah liat untuk membuat keramik terbagi kedalam tiga jenis, yakni: *Earthenware* (900 -1100°C), *Stoneware* (1200-1300°C) dan *Porselen* (1300-1400°C). Untuk proses pembentukannya dikenal beberapa teknik yakni : teknik pijat (*pinching*), teknik pilin (*coiling*), teknik tatap dan pelandas (*paddle -anvil*), teknik cetak (*moulding*), teknik lempeng (*slabbing*) dan teknik putar (*throwing*). (Thomas, 1982 : 14 -45; Zhiyan & Wen, 1984 : 2). Agar lebih menarik setelah melalui proses pembentukan tersebut, biasanya dilakukan proses dekorasi melalui teknik tekan (*Impressed technique*), teknik gores (*incised technique*), teknik tempel (*applied technique*) dan teknik lukis (*painted technique*). (Thomas, 1982 : 46). Setelah kering dan dibakar setengah matang, agar lebih indah dan aman digunakan selanjutnya dilakukan proses pewarnaan dengan menggunakan glasir atau *engobe* dengan menggunakan teknik celup, teknik kuas (*brushing*) dan teknik semprot. Setelah proses pewarnaan selesai selanjutnya dilakukan pembakaran hingga mencapai titik matang tanah liat dan glasir atau *engobe*. Melalui proses pembakaran ini akan dihasilkan benda-benda tanah liat dalam keadaan permanen yang sudah siap digunakan (Thomas, 1982 : 32).

Perkembangan keramik di Indonesia pada masa modern secara umum dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu dari segi teknis dan segi konsep. Dari segi teknis, keramik modern Indonesia dilatarbelakangi oleh berdirinya Laboratorium Keramik (*Keramisch Laboratorium*) di Bandung pada tahun 1922 yang sekarang dikenal dengan nama Balai Besar Keramik memperkenalkan teknologi bakaran tinggi. Selain di Bandung, pada tahun 1923 di Bangka didirikan industri keramik dengan teknologi bakaran tinggi.

dengan teknologi bakaran tinggi. Sedangkan dari segi konseptual dilatarbelakangi dengan dibukanya studio keramik di Departemen Seni Murni ITB pada tahun 1963, yang kemudian diikuti oleh beberapa perguruan tinggi seni lainnya di Indonesia, seperti ASRI (sekarang ISI) di Yogyakarta, baru kemudian IKJ pada tahun 1977. Dari perguruan-perguruan tinggi seni inilah kemudian banyak muncul seniman dan kriyawan keramik yang ikut mewarnai perkembangan keramik di Indonesia dengan upaya dan karya-karyanya yang lebih inovatif dan eksperimental.

Di masa kolonial, baik setelah maupun sebelum didirikannya industri dan laboratorium keramik, tradisi pembuatan keramik di Indonesia yang telah berlangsung secara berkesinambungan sejak masa pra sejarah hingga masa Islam mengalami kemunduran. Tradisi membuat keramik baik untuk keperluan sakral dan profan yang ditulangi oleh para kriyawan kreatif dan inovatif di masa kolonial ini dibatasi, para

pembuat keramik akhirnya hanya membuat benda-benda keramik menurut bentuk yang dibuat pada masa sebelumnya yang berdampak pada hilangnya nilai kreativitas, inovasi dan religinya. Akibat tuntutan dari kaum kolonial tersebut yang dilatarbelakangi kekhawatiran akan munculnya rasa kebanggaan dan nasionalisme yang dapat memicu timbulnya pemberontakan, mengharuskan para kriyawan keramik di Indonesia untuk bekerja dengan tekun, tertib, dan rajin. Maka muncullah istilah pengrajin, sehingga keramik yang mereka hasilkan bukan lagi produk kriya tapi kerajinan. Jenis produk keramik seperti ini terus bertahan hingga saat ini bahkan menjadi tradisi diberbagai wilayah di Indonesia, salah satunya yaitu Plered di Kabupaten Purwakarta.

PEMBAHASAN

PEMBAHASAN

Plered adalah nama kecamatan di Kabupaten Purwakarta, Provinsi Jawa Barat dengan luas wilayah sekitar 97.172 Ha. yang penduduknya sebagian besar berprofesi sebagai pengrajin keramik. Pusat kegiatan produksi kerajinan keramik berada di Desa Anjun.

Berdasarkan asal muasal, Desa Anjun berasal dari kata "*Panjunan*" yang berarti tempat pembuatan "*Jun*". Menurut kamus Bausastra Jawa karangan S. Prawiro Atmojo kata "*Jun*" memiliki arti "*buyung*" atau wadah air. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Panjunan* memiliki arti tempat pembuatan buyung atau wadah/penyimpan air. Kata "*Panjunan*" sendiri erat kaitannya dengan sejarah tradisi pembuatan keramik dan penyebaran agama Islam di Pulau Jawa.

Konon ceritanya kata "*Panjunan*" merupakan nama beken seorang pangeran dari Kesultanan Kanoman Cirebon, yang selain dikenal sebagai ahli agama Islam juga seorang ahli keramik yang sangat handal. Ia terkenal sangat tekun dalam menyebarkan agama Islam dan keahliannya membuat keramik pada masyarakat di beberapa daerah Jawa Barat yang pernah disinggahnya. Nama sebenarnya pangeran tersebut adalah Maulana Abdurrahman, tetapi masyarakat mengenalnya dengan nama Pangeran Panjunan.

Salah seorang yang sejaman dengan Sunan Gunung Jati dan seorang yang tekun menyebarkan Islam di Cirebon, adalah Pangeran Panjunan yang disebut baik dibabad Cirebon dan Purwakarta Caruban Nagari. Ia sebenarnya dinamakan Maulana Abdurrahman, dan menurut dongeng, ia dan adiknya Maulana Abdurrahim, yang kemudian dikenal sebagai Pangeran Kejaksaan, adalah putra Sultan Baghdad. Mereka meninggalkan negeri mereka karena tidak setuju dengan pandangan kolot ayah mereka dan sudah melanglang buana, mereka sampai di Cirebon, dimana mereka menjadi murid Syeh Datu Kahfi. Maulana Abdurrahman, yang pengikut sebuah sekte mistik, tarikat birahi (kabajarajah) tidak setuju dengan Sunan Gunung Jati dalam hal keagamaan, tetapi tetap mengakui keunggulannya dibidang pengetahuan Islam. Dari tempatnya di Amparan Jati, ia pergi ke arah selatan di daerah Panjunan, daerah keramik. Ia telah membangun mesjid Panjunan, terutama dikunjungi oleh mereka yang berdarah Arab (Yayasan Mitra Budaya dalam Sidarto, 1983 : 26)



GB 1

Gerabah tradisional Plered
Sumber : Deni Yana, 2012

Berdasarkan cerita tersebut diatas, tidaklah mengherankan bila karena jasanya Pangeran Panjunan namanya diabadikan di sentra-sentra kerajinan keramik yang pernah disinggahnya seperti di Karawang dengan nama Anjun Kanoman dan Desa Anjun di Plered - Purwakarta. Mengingat bahwa Pangeran Panjunan hidup sejaman dengan Sunan Gunung Jati yaitu sekitar abad ke-15 M, hal ini semakin memperkuat indikasi bahwa tradisi pembuatan keramik berupa wadah untuk keperluan sehari-hari dan ritual religi seperti buyung, kendi, pendil, dll. yang merupakan kesinambungan tradisi pra sejarah hingga masa Islam di beberapa daerah di Jawa Barat seperti Plered Purwakarta telah ada sebelum kedatangan bangsa kolonial Belanda.

Pada masa penjajahan Belanda, sekitar tahun 1795 di daerah Plered telah berdiri beberapa Lio (tempat pembuatan batu bata dan genteng) tepatnya di daerah Citalang dan Citeko. Sejak saat itu pula rumah-rumah penduduk di sekitar Plered yang semula beratap ijuk, sirap, daun kelapa atau alang-alang mulai berganti dengan atap genteng. Dengan demikian sejak saat itu di Plered terdapat dua tempat pembuatan keramik dengan jenis yang berbeda, yaitu Citalang dan Citeko untuk pembuatan keramik untuk bahan bangunan berupa batu bata dan genteng serta daerah Anjun untuk pembuatan keramik berupa gerabah tradisional untuk benda pakai untuk keperluan sehari-hari dan keperluan religi. Pada tahun 1935 di Plered tepatnya di daerah Warung Kondang kemudian berdiri perusahaan Belanda bernama Hendrik De Boa yang mengembangkan keramik hias berglasir dengan teknologi yang lebih tinggi. Sejak saat itulah disamping produk keramik tradisional berupa kendi, buyung pendil, dll. serta bata dan genteng, di Plered pun kemudian berkembang produk kerajinan keramik hias dengan jenis produk dan teknologi yang lebih modern.



GB 2

Produk kerajinan keramik Plered dengan pewarna glasir
 Sumber : Sidarto, 1982

Pada jaman penjajahan Jepang, kehidupan masyarakat Plered termasuk perajin keramiknya sangat menderita seperti halnya masyarakat lain di seluruh Indonesia. Mereka harus bekerja sebagai Romusha di markas Jepang di sekitar Plered yakni Gunung Cupu dan Ciganea untuk membuat gua pertahanan tentara Jepang. Pabrik Hendrik De Boa pada saat itu juga dikuasai oleh penjajah Jepang dan namanya diganti menjadi Toki Kojo.

Pada masa awal kemerdekaan, banyak perajin keramik Plered yang ikut maju ke front peperangan dan turut dalam pasukan rakyat di barisan Banteng atau Hisbullah. Dengan demikian, produksi kerajinan keramik di Plered nyaris terhenti sama sekali. Setelah penyerahan kedaulatan tanggal 29 Desember 1949, keadaan di Plered berangsur baik, sehingga produksi kerajinan keramik mulai aktif kembali.

Pada tahun 1950, Bung Hatta membuka resmi Induk Keramik yang pengelolaannya berada di bawah binaan Dinas Perindustrian Jawa Barat. Induk Keramik disamping memproduksi keramik hias juga melakukan pembimbingan dan pembinaan kepada para perajin keramik Plered mulai dari aspek teknologi, desain, bahan baku, sampai permodalan.



GB 3

Produk kerajinan keramik Plered hasil pengembangan Induk Keramik
 Sumber : UPTD Litbang Keramik Plered, 2007.

Induk Keramik tersebut hanya bertahan 5 tahun, setelah itu bangkrut karena kesalahan manajemen. Pabrik De Boa yang dikuasai oleh Dinas Perindustrian Jawa Barat juga harus bubar karena hal yang sama. Walaupun demikian peranan Induk Keramik dan pabrik Hendrik De Boa sangat berperan dalam perkembangan keramik di Plered dengan mengenalkan teknologi pembuatan keramik yang lebih modern dengan dikenalkannya glasir dan keramik putih bakaran tinggi (Porselen). Induk Keramik juga berjasa dalam membimbing perajin keramik (hias) hingga kemudian kerajinan keramik Plered berkembang cukup pesat.



GB 4

Produk keramik Plered hasil pengembangan pada Unit Percontohan
Sumber : Sidarto, 1982

Pada tahun 1965 perkembangan kerajinan keramik Plered baik jenis gerabah dan porselennya mengalami penurunan baik secara kualitas maupun kuantitas yang disebabkan timbulnya masalah politik (PKI) dan membanjirnya produk sejenis yang terbuat dari bahan plastik. Untuk mengatasi masalah tersebut, Pemda TK. II Purwakarta pada saat itu bersama-sama dengan Perindustrian, Koperasi dan Balai Penelitian Keramik (sekarang Balai Besar Keramik), pada tahun 1974 membentuk Badan Musyawarah Keramik Plered yang pada tahun 1976 kemudian bertransformasi menjadi Unit Percontohan. Dalam Unit Percontohan inilah Balai Besar Keramik melibatkan banyak alumni perguruan tinggi seni (Keramik ITB) melakukan pembinaan terutama dalam aspek desain sehingga secara kualitas baik bentuk, warna dan finishing kerajinan keramik Plered terus mengalami peningkatan.



GB 5

Keramik putih produk Asep Abubakar.
Sumber : Sidarto, 1982

Hasil dari pembinaan tersebut pada tahun 1975 muncul dua orang perajin keramik Plered yang cukup menonjol yakni Asep Abubakar dan Suratani dengan produk kerajinan keramik yang cukup inovatif. Asep Abubakar mengembangkan keramik putih (Porselen) dengan pewarna glasir dan pembakaran suhu tinggi. Produknya pun cukup diminati pasar hingga bisa menembus pasar ekspor Eropa. Sementara Suratani yang pernah bekerja di Taman Impian Jaya Ancol, mengadakan beberapa pembaharuan pada produk keramik Plered. Umumnya, untuk membuat keramik yang indah, gerabah atau biskuitan dari tanah liat harus dibakar 2 dua kali. Gagasan yang diusulkan oleh Suratani adalah proses pembakaran gerabah atau biskuitan dari tanah liat tersebut cukup dilakukan sekali saja, kemudian dicat atau dipernis, lalu digosok dengan sikat agar menjadi mengkilat dan tampak indah. Karena gagasan tersebut, banyak produk yang dihasilkan oleh Suratani yang digemari oleh pasar luar negeri, sehingga tiap bulan bisa mengekspor 2 - 3 kontainer. Gagasan tersebut juga membuahkan Piala Kalpataru dari Presiden Republik Indonesia pada tahun 1975. Sayangnya di tahun 1980-an usaha keduanya meredup hingga mengalami kebangkrutan. Akan tetapi hasil kreativitas keduanya terutama Suratani, terus dikembangkan oleh sebagian besar perajin keramik Plered lainnya hingga saat ini.



GB 6 - 7

Contoh dekorasi keramik hias Plered hasil pengembangan kreatifitas Suratani
Sumber : UPTD Litbang Keramik Plered, 2007

Pada awal tahun 1980 Departemen Perindustrian melalui proyek BIPIK Propinsi Jawa Barat mendirikan Pusat Pelayanan Teknis (PPT) dan mulai beroperasi tanggal 12 Januari 1981. PPT tersebut pada tahun 1983 berganti nama menjadi UPT (Unit Pelayanan Teknis) Keramik Plered Purwakarta, yang pengelolaannya dibawah Balai Besar Keramik. Sejak tahun 1985 kerajinan keramik Plered mulai menggeliat kembali baik secara kualitas maupun kuantitas sehingga kembali mampu menembus pasar ekspor dengan volume yang semakin besar terutama di era tahun 1990-an.



GB 8

Produk ekspor keramik Plered
Sumber : UPTD Litbang Keramik Plered, 2007

Sejak bergulirnya otonomi daerah, dan dengan vakum nya kegiatan UPT Keramik Plered, pada tahun 2002 Pemerintah Kabupaten Purwakarta membuat kebijakan dengan mendirikan Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) Litbang Keramik Plered dalam rangka mengoptimalkan pengembangan kerajinan keramik Plered dari segi teknik, desain dan pemasaran. Berdasarkan data UPTD Litbang Keramik Plered tersebut, pada tahun 2005 nilai ekspor yang dihasilkan produk kerajinan keramik hias Plered berhasil mencapai angka 9,5 milyar rupiah dengan tujuan ekspornya yaitu Jepang, Taiwan, Korea, Australia, New Zealand, Amerika Serikat dan beberapa negara Eropa. Sedangkan untuk nilai penjualan domestik justru lebih banyak yakni sekitar 17,5 milyar rupiah dengan kapasitas produksi per tahun sebanyak 7.200.000 buah. Wilayah penjualan pasar lokal meliputi pulau Jawa, Bali, Nusa Tenggara, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi dan Maluku.

Dengan semakin meningkatnya peluang pasar di dunia internasional serta peningkatan peran usaha kecil dan menengah dalam percaturan ekonomi nasional disamping tumbuhnya pesaing-pesaing baru baik dipasar domestik maupun pasar internasional dan terjadinya proses globalisasi sistem produksi, tuntutan konsumen yang makin canggih, pasar yang makin tersegmentasi, proses inovasi yang makin cepat, makin singkatnya daur hidup (*life cycle*) dari produk, revolusi informasi dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, makin melonggarnya barrier perdagangan melalui proses deregulasi, perjanjian dan lembaga perdagangan baik regional (AFTA) maupun internasional (WTO), dll. telah mendorong Departemen Perindustrian (sekarang Kementerian Perindustrian) dalam rangka penguatan dan pengembangan IKM kerajinan di Indonesia sejak tahun 2007 membuat program dengan membentuk organisasi klaster kerajinan beberapa komoditi unggulan salah satunya gerabah/keramik hias seperti Plered, yang 2 tahun selanjutnya diperkuat dengan program *One Village One Product* (OVOP).



GB 9

Kegiatan pelatihan dan pendampingan perajin keramik Plered
Sumber : Deni Yana, 2010

Melalui wadah klaster dan program OVOP inilah kemudian dalam waktu 5 tahun sejak tahun 2007 hingga 2012 dilakukan beberapa kegiatan pelatihan dan pendampingan secara bertahap dan simultan berdasarkan kebutuhan dengan melibatkan beberapa tenaga ahli dari kalangan perguruan tinggi.

Dalam upaya merespon peluang pasar ekspor dan lokal, hal pertama yang dilakukan pada kegiatan pembinaan berupa pelatihan dan pendampingan tahun 2007 adalah mengenalkan pada perajin keramik Plered mengenai pengetahuan dan prinsip-prinsip dasar dalam mendesain produk. Hal ini penting dilakukan agar desain produk kerajinan yang dihasilkan bisa bersaing di pasaran. Kemudian masih di tahun 2007 juga dalam menunjang promosi produk dan peningkatan wawasan perajin, perajin yang diwakili ketua klasternya dengan didampingi tenaha ahli dari perguruan tinggi disertakan dalam pameran berskala internasional yakni *Tendence Lifestyle* di Frankfurt - Jerman. Sementara untuk pameran dalam negeri mereka juga disertakan dalam Pameran Produk Ekspor (PPE), Pameran Produk Kreatif Indonesia (PPKI), Ina Craft, Bunga Rampai, dll.yang kemudian dilakukan secara rutin tiap tahun hingga saat ini.



GB 10

Pameran produk keramik Plered pada PPE tahun 2009
Sumber : Deni Yana, 2009

Ditahun berikutnya yakni 2008 dikenalkan upaya diversifikasi produk yang ditunjang dengan kegiatan pelatihan pembentukan untuk lebih meningkatkan kualitas produk yang ditahun-tahun berikutnya dilanjutkan dengan pengembangan desain melalui kolaborasi dan optimalisasi material lokal. Hasilnya sejak tahun 2009 hingga 2011 secara berturut-turut kerajinan keramik Plered mendapat kepercayaan untuk berpartisipasi dalam pameran internasional yang cukup bergengsi di Eropa yakni *Ambiente* di Frankfurt - Jerman. Dampaknya produk kerajinan keramik Plered

makin dikenalnya di pasaran internasional. Selain itu secara kualitas baik bentuk, warna dan inovasinya kerajinan keramik Plered semakin menunjukkan peningkatan.



GB 11 - 12

Produk kerajinan keramik Plered pada Pameran *Ambiente* - Jerman.
Sumber : Deni Yana, 2009



Kerajinan keramik Plered yang awalnya hanya dikenal dengan produk gerabah tradisionalnya berupa celengan, pendil, kendi dan buyung, kini dengan upaya pembinaan yang cukup intens hasil kerjasama dari berbagai pihak, selain produk gerabah tradisionalnya juga telah mampu menghasilkan produk baru yang lebih modern bahkan mampu menjangkau pasar internasional. Kalaupun ada penurunan permintaan khususnya untuk pasar ekspor terhadap produk kerajinan keramik Plered dalam beberapa tahun terakhir ini, bukan karena kualitas produknya yang menurun, tetapi situasi pasarnya yang memang kurang menguntungkan dengan terjadinya krisis keuangan global yang terjadi di AS dan Eropa beberapa waktu yang lalu.

Kondisi terakhir dari sentra kerajinan keramik Plered berdasarkan data terakhir yang terhimpun pada tahun 2008 oleh Pokja Klaster Keramik Plered menyebutkan bahwa di Plered saat ini terdapat sekitar 284 unit usaha kerajinan keramik yang melibatkan sekitar 1.410 perajin yang memproduksi berbagai jenis keramik mulai dari gerabah tradisional berupa kendi, celengan, pendil, buyung, dll. hingga jenis keramik hias yang lebih modern berupa vas, pot, guci, dll. untuk memenuhi pasar lokal maupun mancanegara (ekspor).



GB 13 - 14

Produk kerajinan keramik hias Plered hasil kegiatan pelatihan dan pendampingan.
Sumber : Deni Yana, 2012

PENUTUP

Dalam upaya melestarikan warisan budaya tradisi dalam perkembangannya sudah tentu akan mengalami dinamika sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman. Demikian juga dalam pengembangan keramik yang terjadi di Plered. Walaupun awalnya hanya dikenal dengan produk gerabah tradisionalnya berupa benda pakai dan ritual budaya untuk pasar lokal, lambat laun seiring perkembangan jaman mengalami perkembangan. Saat ini bukan hanya gerabah tradisional yang ada disana tetapi juga berkembang produk kerajinan keramik hias yang dapat dikonsumsi oleh masyarakat modern baik lokal maupun mancanegara.

Perkembangan yang terjadi dalam produk kerajinan keramik Plered tentu saja tidak ditimbulkan oleh faktor tunggal, akan tetapi banyak faktor baik yang sifatnya internal maupun eksternal yang mempengaruhinya.

Adanya kerjasama antara masyarakat pengrajin keramik Plered yang terbuka akan perubahan dan kebaruan, gencarnya pihak pemerintah baik pusat maupun daerah dalam melakukan pembinaan, serta komitmen yang tinggi dari pihak perguruan tinggi dalam melakukan transfer ilmu pengetahuan, seni dan teknologi, telah memberikan kontribusi yang besar dalam perkembangan yang terjadi.

Situasi dalam era globalisasi yang lebih terbuka seperti sekarang ini sudah tentu juga ikut memberikan kontribusi pada perubahan yang terjadi. Adanya standar pasar yang tinggi dalam aspek regulasi dan proses produksi telah memberikan tantangan tersendiri pada semua pihak yang berkepentingan dengan perkembangan kerajinan keramik Plered tidak hanya saat ini tetapi yang lebih penting lagi tentu saja untuk perkembangan selanjutnya di kemudian hari sambil terus melakukan upaya melestarikan budaya tradisi.

R E F E R E N C E S

Etzkowitz, Henry, 2008. *The Triple Helix : University-Industry-Government Innovation In Action*, New York : Routledge.

Frank dan Hamer, Janet. 1986. *The Potter's Dictionary of Materials and Techniques*. New York : A & C Black.

Sidarto, 1982. *Keramik Plered*. (Skripsi) FSRD ITB.

Thomas, Gwilym. 1982. *Step By Step Guide To Pottery*. London : Hamlyn

Yayasan Mitra Budaya, 1982. *Cirebon*. Jakarta : Sinar Harapan.

Zhiyan, Li & Cheng Wen. 1984. *Chinese Pottery And Porcelen, Tradisional Chinese Arts And Culture*. Beijing : Foreign Language Press.

BUDAYA BERMAIN

DALAM MASYARAKAT SUNDA

MOHAMAD ZAINI ALIF

FACULTY OF VISUAL ART AND DESIGN
INDONESIAN ART AND CULTURE INSTITUTE
(ISBI) BANDUNG
WEST JAVA - INDONESIA

PENDAHULUAN

PERMAINAN MERUPAKAN UNSUR UTAMA DALAM KEHIDUPAN.

Hal ini dapat kita lihat dari unsur-unsur utama kebudayaan memiliki asal-usulnya dari permainan. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran Huizinga yang menyatakan manusia *Homo Ludens* (makhluk bermain) makhluk yang suka bermain atau membuat permainan, yang berpendapat bahwa permainan adalah awal dan merupakan suatu kondisi yang perlu bagi lahirnya sebuah kebudayaan. Salah satu aspek permainan yang merupakan hal yang berhubungan (manusiawi dan budayanya) adalah kesenangan. Permainan adalah fungsi manusiawi paling fundamental yang melahirkan semua kebudayaan sejak dari awal. (Huizinga,1938).



Dari piramida tersebut menyebutkan seluruh aktivitas manusia dikendalikan dan diawali dari kinerja otak. Imajinasi yang berkembang pada otak mendorong kreativitas berpikir dan bertindak (berbuat). Kreativitas selanjutnya dilaksanakan melalui beragam tindakan manusia yang lahir dari gerakan tubuh. Dari seluruh gerakan tubuh gerakan diwujudkan dalam bentuk permainan.

Dapat dikatakan bahwa manusia melahirkan kebudayaan. Permainan berperan menciptakan kondisi yang perlu bagi lahirnya sebuah kebudayaan. Karena permainan mengalir mengikuti irama kreativitas dan kreativitas mengalir mengikuti irama imajinasi. (Huizinga).

Bermain sebagai sesuatu yang berhubungan erat dengan spontanitas, autentisitas dan aktualisasi dirinya secara asli menjadi manusia yang seutuhnya. (Johan Huizinga, 1938). Setiap permainan mempunyai aturan-aturannya sendiri. Aturan-aturan itu menetapkan apa yang akan berlaku di dalam dunia sementara yang telah di batasi. Aturan-aturan suatu permainan sifatnya mengikat secara mutlak dan tidak boleh diragukan lagi. Ciri utama permainan menurut Huizinga yang pertama adalah permainan adalah bebas, ia adalah kebebasan dan ciri utama kedua dari permainan adalah permainan bukanlah kehidupan yang "biasa" atau "yang sesungguhnya". Ia merupakan suatu perbuatan keluar darinya dalam suatu suasana kegiatan yang sementara dan dengan tujuan tersendiri.

Tetapi dalam fungsinya sebagai suatu selingan yang berulang secara teratur, ia sudah merupakan sesuatu yang menyertai suatu pelengkap suatu bagian kehidupan pada



umumnya. Ia menghiasi dan melengkapi kehidupan, dan dalam fungsinya ia sangat diperlukan. Ia sangat diperlukan oleh individu, sebagai suatu fungsi biologis, dan ia sangat diperlukan oleh komunitas karena makna yang terkandung di dalamnya, karena artinya, nilai ekspresinya, ikatan-ikatan rohani dan sosial yang diciptakannya yaitu sebagai fungsi budaya.

Ciri permainan yang ketiga adalah tertutup, terbatas. Ia dimainkan dalam batas-batas waktu dan tempat yang tertentu. Ia berlangsung dan bermakna dalam dirinya sendiri. Sekali dimainkan ia akan tetap berada dalam ingatan sebagai suatu ciptaan, atau kekayaan rohani diwariskan dan setiap saat dapat diulangi. Permainan dengan segera membeku sebagai bentuk budaya. (Huizinga 1990:14)

Dalam permainan berlaku tata tertib tersendiri yang mutlak, yaitu ciri dari permainan yang lain yaitu ia menciptakan ketertiban, ia adalah ketertiban itu sendiri. Ia mewujudkan di dalam dunia yang tidak sempurna dan kehidupan yang kacau suatu kesempurnaan sementara yang terbatas. Ketertiban yang di tuntut oleh permainan adalah mutlak. Menurut Rubin, Fein, & Vandenberg dalam *Hughes* ada 5 ciri utama bermain yang dapat mengidentifikasi kegiatan bermain dan yang bukan bermain :

- 1.** Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak akan melakukannya apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya.
- 2.** Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Jika seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas itu bukan lagi merupakan kegiatan bermain.
- 3.** Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stres. Biasanya ditandai dengan tertawa dan komunikasi yang hidup.
- 4.** Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia prasekolah sering dikaitkan dengan fantasi

atau imajinasi mereka.

- 5.** Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.

Cowel dan Hazelton dalam Sukintaka (1998:9) yang menyatakan bahwa melalui bermain akan terjadi perubahan yang positif dalam hal jasmani, sosial, mental, dan moral. Perubahan yang positif dalam hal jasmani meliputi pertumbuhan dan perkembangan jasmani yaitu terjadinya arah pertumbuhan dan perkembangan jasmani yang baik/proportional, kebugaran jasmani yaitu terjadinya kemampuan anak dalam hal meningkatkan dan mempertahankan kebugaran jasmaninya, sehat jasmani dalam arti melalui bermain anak beraktivitas jasmani yang merupakan salah satu pemenuhan kebutuhan hidup anak yaitu gerak yang berakibat sehat secara fisik bagi anak, selanjutnya melalui bermain juga memberikan perubahan secara fisik dalam hal peningkatan kemampuan unsur-unsur fisik seperti kecepatan, kekuatan, daya ledak, kelenturan, keseimbangan, kelincahan, daya tahan, ketepatan dan koordinasi.

Kecepatan dalam arti kemampuan fisik atau sekelompok otot untuk bergerak dalam jarak berbanding waktu. Keseimbangan yang berarti kemampuan fisik untuk mempertahankan sikap tubuh dari gaya tarik bumi misalnya waktu berdiri, berjalan, berlari, duduk dan sebagainya. Melalui bermain pun prinsip latihan keseimbangan ini dapat dilakukan seperti mempertinggi bidang tumpu, memperkecil bidang tumpu, memperpanjang atau memperlebar penampang dan menutup indera penglihatan.

Perubahan positif dalam ranah sosial melalui aktivitas bermain yaitu terjadinya kesadaran akan bekerjasama, rasa saling mempercayai, saling menghormati, saling tenggang rasa, rasa solid, saling menolong antar anggota untuk berusaha bersama mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Melalui aktivitas bermain anak juga belajar menaati suatu peraturan, disiplin, dan tanggung jawab sehingga anak mampu bermasyarakat secara baik

Perubahan positif dalam mental terjadi melalui aktivitas bermain terutama dalam hal pengembangan rasa percaya diri. Melalui bermain anak terlatih dan terbiasa dengan menghadapi berbagai tantangan baik dari dalam dirinya seperti rasa takut, cemas, keberanian, minat, motivasi, rasa lelah, malas atau dari luar dirinya seperti lawan/teman bermain dalam hal teknik, taktik, fisik maupun psikis, penonton, situasi atau keadaan arena permainan yang bervariasi sehingga anak-anak mampu menyesuaikan diri yang berdampak kepada rasa percaya diri yang tinggi.

Perubahan secara positif pada faktor moral yaitu bahwa melalui aktivitas bermain anak-anak dituntut untuk selalu bertindak jujur, disiplin, adil, tidak curang, tanggung jawab, *fair play*, menghargai teman atau lawan main, yang semuanya mengarah kepada perbuatan atau tingkah laku yang baik, sehingga dengan kebiasaan semacam itu dapat diduga anak-anak akan mengalami perubahan tingkah laku yang mengarah kepada perbuatan yang baik berarti anak mengalami perubahan moral secara positif.

Manusia sebagai makhluk budaya, memiliki aspek kognitif untuk mencipta; aspek emosi untuk mengolah rasa, aspek perilaku untuk berkehendak; aspek spiritual untuk berhubungan dengan transendental. Dan dengan semua itu, manusia mampu berkarya dengan menghasilkan bentuk-bentuk budaya di dalam masyarakat, yang membuktikan keberadaan manusia dalam kebersamaan dan semua bentuk budaya itu mengandung nilai. (Ifa H Misbah 2006)

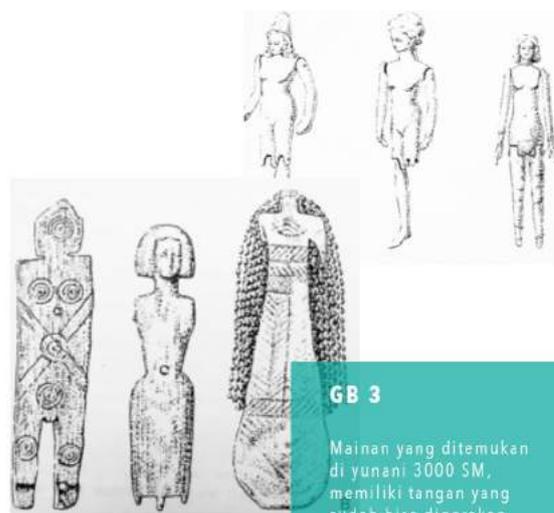
Secara garis besar nilai yang bersifat baik (*virtues*) dibagi dalam dua kelompok yaitu nilai-nilai nurani (*values of being*) dan nilai-nilai memberi (*values of giving*). Nilai-nilai nurani adalah nilai yang ada dalam diri manusia kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara kita memperlakukan orang lain. Yang termasuk dalam nilai-nilai nurani adalah kejujuran, keberanian, cinta damai, keandalan diri, potensi, disiplin, tahu batas, kemurnian, dan kesesuaian. Nilai-nilai memberi adalah nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang kemudian akan diterima

sebanyak yang diberikan. Yang termasuk pada kelompok nilai-nilai memberi adalah setia, dapat dipercaya, hormat, cinta, kasih sayang, peka, tidak egois, baik hati, ramah, adil, dan murah hati (Linda, 1995:28-29).

MAINAN TRADISIONAL

Anak-anak bermain dengan apa pun yang bisa mereka temukan, seperti daun dan batu. Mainan dan permainan telah digali dari situs peradaban kuno dan telah ditulis dalam literatur tua diantaranya adalah mainan dari peradaban Lembah Indus (3000-1500 SM) yaitu yang berbentuk kecil gerobak, peluit, burung, dan mainan monyet.

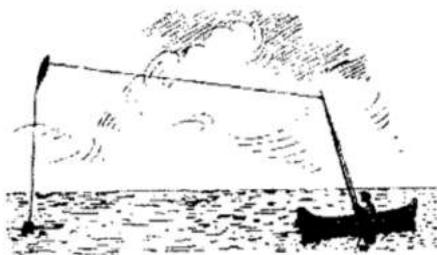
Mainan awalnya dibuat dari bahan-bahan yang ditemukan di alam, seperti batu, tongkat, dan tanah liat. Di Mesir anak-anak bermain dengan boneka yang memiliki rambut palsu dan anggota badan bergerak yang terbuat dari batu, tembikar, dan kayu. Di Yunani Kuno dan Romawi Kuno, anak-anak bermain dengan boneka yang terbuat dari lilin atau terakota, tongkat, busur dan panah, dan yo-yo. Ketika anak-anak Yunani, terutama perempuan, menginjak usia dewasa, mereka akan mengorbankan mainan masa kecil mereka untuk para dewa. Pada malam pernikahannya mereka, menawarkan boneka mereka di sebuah kuil sebagai ritus perjalanan ke masa dewasa.



GB 3

Mainan yang ditemukan di Yunani 3000 SM, memiliki tangan yang sudah bisa digerakan
sumber: Kandert, 1992: 9

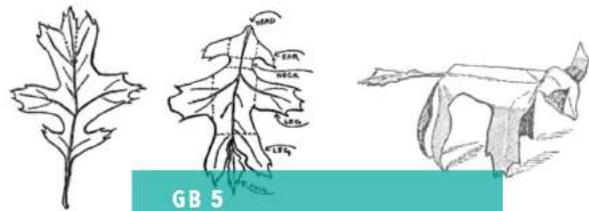
Di Mesir pada abad 1000 SM ditemukan mainan berbentuk buaya. Sedangkan di China 5000-4000 SM sudah ditemukan mainan dari perunggu. Mainan layang-layang disebutkan berasal dari Cina sekitar 2500 Sebelum Masehi. Penemuan sebuah lukisan gua di Pulau Muna, Sulawesi Tenggara, pada awal abad ke-21 yang memberikan kesan orang bermain layang-layang lebih dahulu di Nusantara. Diduga terjadi akulturasi antara tradisi di Cina dan di Nusantara karena di Nusantara banyak ditemukan bentuk-bentuk primitif layang-layang yang terbuat dari daun-daunan. Layang-layang di Nusantara pada awalnya digunakan untuk memancing ikan atau menangkap binatang.



GB 4

Menangkap ikan dengan mainan layang-layang.

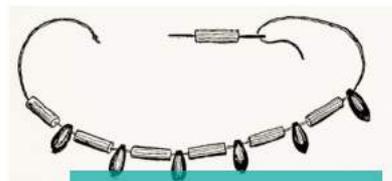
Alam menemani manusia berkembang dengan menyenangkan dan memanfaatkan alam sekitar menjadi media yang menyenangkan. Tanaman dengan berbagai keunikannya dimanfaatkan manusia sebagai media membuat beragam mainan. (Lina Beard dan Adelia B Beard, 1918:2). Bunga, daun dan batang digunakan manusia untuk membuat bentuk-bentuk yang menyerupai manusia atau binatang.



GB 5

Daun digunakan untuk membentuk mainan berbentuk bintang...

Bunga berubah menjadi topi, dan batang-batang menjadi kalung dengan tali menggunakan kulit dari pohon tersebut. Buah yang dipotong memanjang menjadi perahu. Boneka yang terbuat dari bonggol jagung dengan pembungkus jagung menjadi bajunya. Hal ini adalah bagaimana alam menemani perkembangan manusia dari masa kecilnya sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.



GB 6

Permainan tradisional dengan menggunakan material jam.

Jarred Diamond yang meneliti mainan dan permainan di masyarakat tradisi menemukan bahwa generalisasi tentang anak-anak oleh J Piaget, Erik Erikson, S. Freud, Pedriatik, psikolog anak sangat didasari oleh kajian masyarakat WEIRD (*western, educated, industrial, rich, democratic*), dan tidak secara umum memadai mewakili bagian masyarakat sisanya. Seperti Freud yang menekankan dorongan sex sebagai dorongan manusia bermain. Namun psikoanalitik tidak melihat hal tersebut pada suku Siriono Indians di Bolivia, juga pada beberapa masyarakat tradisional lainnya, dimana keinginan terhadap pasangan sex secara umum mudah/tersedia, namun bila kelaparan terjadi, adanya dorongan untuk makan sering membuat frustrasi, dan ini terjadi dimana-mana. Di dataran tinggi Dani, Karl Heider antropolog mengamati bahwa

permainan yang mendidik (*educational play*) meniru segala sesuatu yang akan mereka alami ketika dewasa, kecuali acara ritual yang diperuntukan bagi orang dewasa. Diantaranya permainan pertarungan dengan menggunakan tombak terbuat dari sejenis rumput untuk "bunuh" "balatentara" lawan; memberguling sungguhan kedepan dan kebelakang meniru prajurit yang maju dan mundur; berlatih pada target yang digantungkan atau pada sarang semut; memburu burung-burung untuk bersenang-senang; membangun pondok dan taman tiruan dengan parit.

Sementara kehidupan Dani dewasa maupun permainan anak-anaknya berkisar antara peperangan dan babi, masyarakat Nuer di Sudan berkisar antara ternak. Permainan anak-anak pun berkisar tentang ternak, anak-anak membangun pagar pembatas atau kandang dari tanah liat dan mengisinya dengan ternak mainan yang terbuat dari tanah liat, kemudian mereka bermain menggiring ternaknya. Masyarakat Mailu yang tinggal di pantai Papua Nugini yang beraktivitas dengan berlayar menggunakan kano dan menangkap ikan, permainan anak-anak termasuk berlayar dengan kano mainan, menggunakan jaring mainan dan mainan tombak untuk menangkap ikan. Anak-anak Yanamamo Indian di Brazil dan Venezuela bermain dengan mengeksplorasi tanaman dan hewan hutan Amazon dimana mereka tinggal. Sebagai hasilnya, mereka menjadi sangat mengetahui tentang alam pada usia dini.

Masyarakat Siriono Indian di Bolivia, bayi berumur 3 bulan sudah mendapatkan busur dan panah kecil dari bapaknya, meskipun ia belum dapat memainkannya, untuk beberapa tahun kedepan. Ketika ia telah berumur 3 tahun, mulai memanah benda mati, kemudian serangga, lalu burung, dan pada usia 8 tahun ia mulai menemani ayahnya untuk berburu, hingga pada usia 12 tahun menjadi seorang pemburu dewasa. Pada usia 3 tahun seorang balita perempuan Siriono bermain dengan miniatur spindle atau alat bawa dan membuat keranjang dan mangkuk, dan membantu ibunya dalam pekerjaan rumah tangga. Di Masyarakat Siriono tidak memiliki permainan yang terorganisir seperti sejenis permainan "ucing

sumput" atau *hide and seek*, kecuali anak laki-laki bermain gulat.

Hal yang kontras dari seluruh permainan mendidik (*educational games*) yang meniru kegiatan orang dewasa dan mempersiapkan untuk masa depan mereka, berdasarkan pengamatan Karl Heider di masyarakat Dani memiliki permainan non-educational, mereka tidak secara jelas melatih anak untuk meniru apa yang dilakukan kelak ketika mereka dewasa. Diantaranya termasuk bermain tali temali, membuat desain dari rumput-rumputan, berjungkirbalik menuruni perbukitan, bermain dengan kumbang tanduk yang saling bertanduk dan mengarahkannya dengan tali dari batang rumput untuk memasuki lubang yang telah dibuat sebelumnya. Demikian beberapa contoh yang dapat diistilahkan sebagai "Budaya anak-anak" anak-anak belajar dari anak lainnya, dan bermain tanpa kaitannya dengan masa dewasa mereka kelak.

Namun di balik semua bentuk-bentuk kegiatan yang dilakukan anak-anak Suku Dani terdapat nilai-nilai di baliknya seperti ketika memainkan *string figures* (permainan membuat bentuk dari tali yang dikaitkan pada jari-jari di kedua tangan), menyusun dua bentuk loops atau lingkaran yang merepresentasikan perempuan dan laki-laki yang bertemu pada satu sisi masing-masing yang berdekatan dan "berhubungan", sementara mengikat dengan tali rumput pada kumbang tanduk pada adu kumbang-tanduk menggambarkan latihan untuk mengikat tali untuk mengendalikan pada seekor babi.

Di masyarakat pada umumnya permainan melibatkan pengumpulan skor untuk mengidentifikasi pemenang. Namun permainan pada suku-suku sering melibatkan berbagi atau *sharing*, sebagai media mempersiapkan anak-anak untuk kehidupan dewasa mereka dengan lebih menekankan konsep berbagi dibandingkan kompetisi atau kontes. (Diamond, Jarred : 2013).

Menurut Bird David yang menulis tentang masyarakat suku India Nayaka selatan, Pada saat dimana anak masyarakat modern mulai sekolah pada usia 6 tahun, anak-anak Nayaka secara

mandiri pergi mencari permainan, mengunjungi dan tinggal dengan keluarga lainnya, bebas dari supervisi orangtuanya, nyaris tidak memerlukan orang dewasa, pengajaran hampir tidak kelihatan. Tidak ada instruksi formal dan penghapalan disini, tidak ada kelas, tidak ada ujian, tidak ada sekolah dengan paket pengetahuan, semua tersarikan dari konteksnya, disampaikan dari satu orang ke lainnya. Pengetahuan merupakan sesuatu yang tak terpisahkan dari kehidupan sosial.

Sebagai contoh lain masyarakat suku Mbuti Pygmies di Afrika menurut kajian Colin Turnbull, anak-anak meniru orangtuanya dengan busur dan panah kecil, jaring perangkap atau penangkap, keranjang mini, dan membangun miniatur rumah, menangkap kodok, dan mengajak kakek yang bisa bekerjasama dan bersedia untuk memerankan menjadi antelope. Bagi anak-anak, hidup adalah suatu masa main-main panjang diselingi dengan bermain dan bukan merupakan permainan lagi, tetap sesuatu yang nyata, untuk mereka menjadi dewasa. Berburu kemudian menjadi perburuan yang sesungguhnya, memanjat pohon kini sungguhan dalam upaya mencari madu, atau dalam menghindari kejaran kerbau hutan yang mengamuk. Hal ini terjadi secara bertahap dan dipelajari, setiap perubahan yang terjadi, hingga saat mereka menjadi pemburu yang sesungguhnya yang membuat mereka bangga, kehidupan mereka tetap penuh tawa dan kegembiraan.

Manfaat penelitian permainan anak di masyarakat adat menurut Jarred Diamond adalah agar kita dapat lebih banyak mendorong anak-anak untuk dapat bermain dengan mainan ciptaannya sendiri dibanding dengan mainan modern yang disebut mainan pendidikan. Kita dapat merancang kelompok bermain dengan beragam usia, bukan usia seragam. Kita dapat memaksimalkan anak untuk dapat bereksplorasi, sejauh itu aman bagi mereka. Krisis identitas anak remaja tidak terjadi di masyarakat adat. Kualitas perkembangan ini dibangun melalui, stimulasi dan keamanan yang konstan, sebagai hasil dari masa perawatan yang panjang, tidur dekat orang tua utk beberapa tahun, adanya sosial model dari

pengasuhan *allo-parenting* (pengasuhan oleh kerabat, kakek-nenek atau saudara yang memerankan sebagai orangtua), kontak fisik dari pengasuh, stimulasi sosial merespon langsung terhadap tangisan anak, hukuman terhadap anak dalam jumlah yang minimal.

MAINAN DAN PERMAINAN DALAM TRADISI MASYARAKAT SUNDA

Mainan dan permainan rakyat jaman dahulu menempati kedudukan yang penting, hal ini sejalan dengan yang diungkapkan dalam Naskah Siksa Kanda Ng Karesian yaitu naskah yang berasal dari Kabuyutan Ciburuy yang berada di lereng gunung Cikuray Garut Selatan, yang menempatkan seorang yang mempunyai keahlian dalam permainan di seajarkan dengan keahlian lain seperti ahli pantun, ahli karawitan, ahli cerita atau dalang, ahli tempa, ahli ukir, ahli masak, ahli kain dan keahlian lainnya dalam siksa kanda Ng Karesian disebutkan :

".....Hayang nyaho di pamaceuh ma: ceta maceuh, ceta nirus, tatapukan, babarongan, babakutrakan, ubang-ubangan, neureuy panca, munikeun le(m)bur, ngadu lesung, asup kana lantaran, ngadu nini; sing-sawatek (ka) ulinan ma, hempul Tanya....."

"...Bila ingin tahu permainan, seperti: ceta maceuh, ceta nirus, tatapukan, babarongan, babakutrakan, ubang-ubangan, neureuy panca, munikeun le(m)bur, ngadu lesung, asup kana lantaran, ngadu nini : segala macam permainan, tanyalah empul,,," (Saleh Danasamita,1986: 83, 107).

Di dalam Naskah Siksa Kanda Ng Karesian di sebutkan ada 11 jenis permainan yang ada pada masa itu. Permainan tersebut yaitu : *Ceta maceuh, Ceta nirus, Tatapukan, Babarongan, Babakutrakan, Ubang-ubangan, Neureuy Panca, Munikeun Lembur, Ngadu lesung, Asup kan lantaran, Ngadu nini*. Hal yang menarik adalah adanya kesamaan nama antara nama *kawih* dan nama permainan (*pamaceuh*) adalah pada jenis *babarongan*, di jenis *kawih* juga di sebutkan adanya *babarongan* jadi dimungkinkan adanya jenis permainan yang harus diikuti oleh *kawih* (nyanyian) *babarongan*.

Dari penelusuran langsung ke daerah Kabuyutan Ciburuy di lereng gunung Cikuray Garut Selatan, yaitu tempat di temukannya naskah Siksa Kanda Ng Karesian. Dari hasil wawancara dengan seorang Ketua adat diCiburuy mengungkapkan bahwa jenis-jenis permainan tersebut adalah, *ceta nirus* jeung *ceta maceuh* yaitu permainan adu kekuatan batin, *tatapukan* adalah membuat belalang dari dedaunan, *Babarongan* adalah bermain topeng yang dibuat dari akar bambu, *Babakutrakan* dan *ubang-ubangan* adalah permainan sulap, *Neureuy panca* adalah mempersembahkan sesuatu terhadap leluhur, *Munikeun lembur* adalah memperbaiki tatanan kampung, *Ngadu lesung* adalah mengadu domba tetapi lesung antar daerah yang beradu dengan kekuatan batin, *Asup kana lantar* dan *Ngadu nini* adalah sebuah permainan ilmu "kanuragan" kekuatan ilmu.

Dari hasil penelusuran kamus-kamus Jawa Kuno, Sunda Kuno P.J. Zoetmulder di temukan *ceta* memiliki arti menebak, tetapi pada bahasa sunda *ceta* berarti *pamalah* atau gerak. *Papancakan* berarti nama sejenis perkakas yaitu sepotong bambu yang terhubung dengan tangkai panjang untuk menangkap belalang atau binatang lainnya. *Asup kana lantar*, *lantar* adalah area ongkongan kayu api pembakaran. *Muni* artinya bersih atau suci. *Pamaceuh*, *amaceuh* memiliki arti keriang, kegembiraan atau membuat gembira. *Tapuk* berarti topeng, dalam *Javaanse Volkvertoningen* menyebutkan *tapuk* berarti pertunjukan dengan tabuh-tabuhan. *Panca* dalam bahasa sansekerta berarti Panggung atau podium, atau balai yang tinggi sedangkan *Nini* berarti perempuan

Mainan dalam Naskah <i>Siksakanda Ng Karesian</i>	Kampung adat Ciburuy	P.J Zoetmulder
1. <i>Pamaceuh, amaceuh</i>		Keriang, kegembiraan atau membuat gembira
2. <i>Ceta</i> <i>Ceta Nirus, Ceta Maceuh</i>	<i>pamalah</i> atau gerak Adu kekuatan	Menebak
3. <i>Tatapukan</i>	membuat benda dari pohon	Topeng pertunjukan dengan tabuh-tabuhan (<i>Javaanse Volkvertoningen</i>)
4. <i>Babakutrakan</i> dan <i>Ubang-ubangan</i>	Sulap	
5. <i>Neureuy panca</i>	Mempersembahkan sesuatu terhadap leluhur	Panggung atau podium, atau balai yang tinggi (Sansekerta)
6. <i>Munikeun lembur</i>	Memperbaiki tatanan kampung	bersih atau suci, membersihkan wilayah
7. <i>Ngadu lesung</i>	Seperti adu domba tetapi dengan <i>lesung</i> antar daerah yang beradu dengan kekuatan batin	
8. <i>Asup kana lantar</i>	<i>Kanuragan</i>	Masuk kedalam ongkongan kayu api pembakaran
9. <i>Nagadu nini</i>	<i>Kanuragan</i>	Perempuan

Tabel

Mainan dalam Naskah
Siksakanda Ng Karesian

Dalam bidang keilmuan penghargaan terhadap seorang anak pun sangat penting hal ini seperti diungkapkan dalam Naskah *Siksa Kanda Ng Karesian* bahwa anak pun bisa menjadi teladan untuk orang dewasa ungkapannya yaitu bahwa mendapat ilmu dari anak disebut *guru rare*. Mendapat pelajaran dari kakek disebut *guru kaki*, mendapat pelajaran dari kakak disebut *guru kakang*, mendapatkan pelajaran dari *toa* disebut *guru ua*. Mendapat pelajaran di tempat bepergian, di kampung di tempat bermalam, di tempat berhenti, di tempat menumpang, disebut *guru hawan*. Mendapat pelajaran dari ibu dan bapak disebut *guru kamulan* (Saleh Danasasmita, 1987: 104). Ini membuktikan bahwa kedudukan masing-masing akan menjadi sebuah teladan bagi lainnya begitu juga untuk seorang anak menjadi guru bagi yang lainnya.

MAINAN DAN PERMAINAN MASYARAKAT SUNDA SEKARANG

Di masyarakat sunda sekarang terutama diwilayah perkampungan dan wilayah adat mainan dan permainan digunakan sebagai sarana anak-anak mengenal seluruh kemampuan dasar dari tubuh ; antara lain melempar, menendang, mendengar, memukul adalah media pengetahuan fungsi tubuh. Interaksi manusia dengan wujud alam dilakukan anak-anak di masyarakat Sunda melalui bermain, salah satu contohnya adalah saat anak bermain dengan angin, interaksi anak dengan angin kemudian tercipta mainan *kolecer* (baling-baling). Dalam konteks ini, mainan (baling-baling) telah menjadi media perwujudan angin yang tidak terlihat namun kemudian dapat dikenali sifatnya. Demikian pula hal yang sama dapat ditemukan dalam permainan *leuleutakan* atau bermain lumpur, melalui permainan *icikibung* dan sejenisnya, manusia kemudian mengenali sifat dari pada tanah, lumpur dan air secara bersamaan. Selain interaksi manusia dengan unsur alam seperti angin, lumpur, dan air, dikenal pula beberapa permainan yang mengajarkan interaksi dengan makhluk hidup lain, seperti flora dan fauna. Maka kemudian dikenal beberapa mainan seperti *peupeusingan* (menyerupai trenggiling), *dodombaan* (meniru domba), *oray-orayan* (meniru bentuk ular) dan seterusnya.

Mainan dan permainan di wilayah Sunda tidak hanya mengenalkan manusia dengan diri, dan lingkungannya dalam permainan tradisional di wilayah Sunda, ditemukan mainan dan permainan yang secara implisit mengajarkan manusia untuk mengenal konsep kepatuhan pada tuhan, hal ini terdapat pada permainan-permainan yang mengajarkan pada konsep kesadaran dan pengolahan rasa, seperti pada permainan ucing sumput (petak umpet), ucing kuriling (kucing yang mengikuti garis bundar). Pada bentuk dan rupa mainan terdapat hubungan antara bentuk dan tanda

(signification) yang merupakan interaksi simbolik dalam membaca asal mainan seperti keragaman bentuk dan wujud permainan yang ada seperti gasing hati, gasing lentera, gasing jantung, kolécér, kitiran, ker-keran keragaman bentuk di tiap wilayah yang menggambarkan alam dan budaya mainan tersebut. Mainan dan permainan menciptakan pembiasaan (habituation) dengan diberikannya stimulus yang sama dan berulang-ulang pada anak (receptors) mengajarkan anak-anak mempersiapkan masa dewasanya.



GB 7

Permainan Oray-orayan, Ichikibung, Dodombaan
(foto: Agus Gunawan, Aris Andrianto, Wahyu fajriansyah)

KESIMPULAN

Permainan Tradisional merupakan pola-pola sistematis manusia dalam mempertahankan keberlanjutan budayanya, terlihat pada pola alih nilai yang terjadi di masyarakat Sunda yang menggunakan media alat dari alam untuk mengenalkan identitas budayanya. Keberlanjutan yang ada dalam budaya masyarakat sunda meliputi berbagai tujuan seperti anak-anak yang memiliki kemampuan tubuhnya yang dilatihkan pada bentuk-bentuk permainan yang bersifat fisik. Anak-anak yang memiliki kemampuan emosinya yang belajar melalui permainan yang dilakukan bersama, serta anak-anak yang memiliki kemampuan spiritualnya melalui pemahaman dan pengenalan diri serta lingkungannya dalam bermain. Pada abad ke-14 budaya bermain yang tumbuh di masyarakat Sunda adalah bentuk dari kesadaran masyarakat tentang kebutuhan seorang anak dalam lingkaran masyarakatnya hal tersebut terlihat permainan yang dimiliki masyarakat Sunda lebih pada hal yang memiliki konsep melayani atau memberikan sesuatu dengan cara bekerjasama. Dengan bentuk keragaman mainan dan permainan di Masyarakat Sunda yang merupakan awal perwujudan sebuah budaya, menunjukkan bahwa Keragaman budaya yang lahir dari kesadaran masyarakat tentang keberlangsungan kebudayaan sebagai identitasnya.

R E F E R E N C E S

Alif, Zaini

2009 Permainan Rakyat Jawa Barat Dalam Dimensi Budaya, Pemerintah Provinsi Jawa Barat, Bandung.

2012 Pendidikan Karakter Dalam Mainan dan Permainan Jawa Barat, Pemerintah Provinsi Jawa Barat, Bandung.

2013 Traditional Children's of Indonesia, Ministry of Tourism And Economy Republic Of Indonesia, Jakarta .

Barkah, Euis Karwati dkk

1996 Permainan Tradisional anak-anak Jawa Barat. Duta Pacifika. Bandung.

Bishop, Julia C & Mavis Curtis (Ed)

2005 Permainan Anak-anak Zaman Sekarang di Sekolah Dasar. Grasindo. Jakarta.

Dharmamulya, Sukirman dk

2004 Permainan Tradisional Jawa. Kepel Press. Yogyakarta.

Claessen, FHA & R.Kd. Wirija Mihardja
Permainan. Balai Poestaka Batavia. Batavia.

Huizinga, Johan

1990 Homo Ludens: Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya. LP3S. Jakarta.

Danandjaja, James

2002 Folklore Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain. Grafiti. Jakarta.

RISET KOMPREHENSIF

RISET KOMPREHENSIF

Legasi kekuasaan adalah sebuah sistem. Sistem lama yang sengaja dihadirkan, dibangun, diturunkan dari satu generasi pada generasi lainnya—yang kerap kali tetap digunakan meskipun sistem baru dengan teknologi berpikir yang lebih baru, lebih modern, dan lebih efisien sudah muncul.

Sistem lama tetap digunakan dengan pertimbangan bahwa sistem tersebut masih berfungsi dan masih sesuai dengan kebutuhan para' pengguna'nya. Legasi kekuasaan menjadi sebuah kerangka yang sebenarnya meliputi berbagai macam prosedur dan istilah yang [kadang] tidak lagi relevan untuk digunakan dengan konteks kekinian, dan bisa membingungkan pemahaman terhadap suatu pola pikir berikut perangkat perilaku politis tertentu.

Ketika legasi kekuasaan menjadi kerangka pikir dan perilaku yang diturunkan menjadi teknologi yang kembali diaplikasikan pada masa kini, seringkali timbul adanya miskonsepsi-miskonsepsi yang menempatkan dirinya di dalam argumen yang mengacaukan logika berpikir sehingga mengakibatkan suatu opini atau perdebatan menjadi tak obyektif secara keseluruhan.

Logika *fallacy* atau *fallacy-sensitivity* dalam legasi kekuasaan menjadi apologi-apologi yang bersembunyi dalam tumpukan poin-poin dalih yang mengaburkan hubungan logis dengan pernyataan yang timbul. Kadang *fallacy* tidak langsung terlihat pada pandangan pertama, dengan begitu *fallacy* dapat dengan mudah mengaduk-aduk serta mencuri emosi/kelemahan intelektual audiens/khalayak/pembaca/komunikan.

Fallacy tidak hanya ditemukan dalam wacana argumentasi, *fallacy* sering dibajak penggunaannya secara verbal untuk kepentingan politik, media, dan kepentingan-kepentingan umum lainnya. Dilema yang salah merupakan *fallacy* yang terdengar logis, semisal kalimat semacam "kalau kau tidak menyetujuiiku, berarti kau menentangku".(?) Tidak ada hal yang logis dalam pernyataan ini melainkan suatu opini pribadi yang mengalihkan perhatian komunikan dari persoalan yang sesungguhnya. Ketika logika *fallacy* dimunculkan dalam beragam bentuk pernyataan klaim para politikus/pemuka masyarakat/pembentuk opini publik/influencer, legasi kekuasaan dalam perbandingan lurus seringkali mengukuhkan logika pikir-logika pikir yang demikian, yang kemudian menurun pula pada kerangka berpikir dan interaksi perbincangan dalam segala level masyarakat.

Dalam karya ini, representasi legasi kekuasaan dengan elemen logika-logika *fallacy* yang kerap kali terjadi di dalamnya dimetaforakan menggunakan term Komedi Stambul di Negeri Dagelan atawa ***Cablaka Glogok Sor***.

Dagelan dengan komedi stambul sebagai salah satu bagian di dalamnya merupakan salah satu akar tradisi yang menjadi bagian dari karakter atau watak masyarakat_misalnya saja Banyumas, dimana tradisi ini melengkapi karakter lain, seperti *cablaka* (transparan), apa adanya, egaliter, dan glogok sor yang dimaknai suka mengumbar *ukara* (ucapan). Meski *dagelan* berasal dari kata *ndagel* yang artinya melucu, sehingga dagelan diartikan sebagai lelucon atau tingkah yang mengundang dan mengandung tawa—namun ketika berbagai isu sosial yang terjadi diramu dan ditanggapi secara *cablaka* maka yang timbul kemudian adalah bukan sekadar kelucuan, tetapi di dalamnya terkandung wacana kritis, pendidikan moral, dan nilai-nilai kearifan lokal.

KONSEP PENCIPTAAN PSEUDOROMANCE

Derrivation yang membentuk **PSEUDOROMANCE** merupakan simbol yang memanifestasikan adanya paradoks, ambiguitas bahkan ironi yang sengaja ditempatkan untuk mengarahkan kerangka pikir pada sebuah situasi yang *ndagell/sok ndagel*.

Meski demikian, apa yang dimunculkan dalam karya ini sebenarnya tak sekadar guyon, melainkan sebagai upaya membuat saluran implisit dalam salah satu peran seni sebagai instrumen sosial [baca: kritik], mengingatkan, menerjemahkan, atau mengejawantahkan perilaku kita, pemimpin dan juga tanpa kecuali masyarakat yang dipimpinya. Kata '*pseudo*' [palsu, gadungan atau keseakan-akanan] dalam karya ini ditujukan untuk menunjukkan jarak antara kode - kode representasi baru di dalam karya-karya ini dengan sistem pemaknaan maupun strategi visual pada umumnya yang terlanjur disikapi sebagai keniscayaan perilaku yang terrepresentasikan dalam bahasa gambar.

Dua karakter sosok '*pseudoromance*' dalam sebuah kotak [lemari] dengan pintu yang sedikit terbuka ditempatkan saling berhadapan seakan-akan tengah melakukan sebuah dialog, diskusi, obrolan, *cablaka glogok sor* - bertukar kata dalam sebuah interaksi yang lazim dianggap sebagai simbol gestural untuk sebuah interaksi yang melahirkan sejumlah transaksi.

"Transaksi apa yang sedang mereka sepakati? Dialog apa yang lagi mereka bangun? Diskusi apa yang tengah mereka perdebatkan? Obrolan apakah yang sedang dipergunjingkan?"

Pseudoromance... tak ubahnya bagai bungkusan-bungkusan dalam sebuah kotak, legasi kekuasaan yang seringkali menyimpan kemasan-kemasan komunikasi atau bungkusan-bungkusan percakapannya sendiri dalam beragam ruang publik, mulai dari lingkup masyarakat marginal sampai pada masyarakat lini atas.

Dalam ruang publik, dialog politik menjadi bahasan yang tak jarang terkesan vulgar, tanpa tedeng aling-aling dan cenderung kasar, seperti yang direpresentasikan melalui visualisasi moncong anjing menggonggong pada perut kedua sosok '*pseudoromance*' dan senjata yang terselip di belakang pinggangnya. *Beragam argumentasi, klaim statement maupun manifesto kerangka pikir tak akan menemukan kejernihan nalar, sikap dan bahasa selama seorang persona tak mampu mendamaikan 'gonggongan anjing' dalam dirinya*—begitulah kira-kira metaforsarkastik-nya.

Pada sisi samping bagian depan lemari, simbol jam pasir ditempatkan menjadi representasi atas konsep Paul Virillio yang menyatakan bahwa siapa yang menguasai teknologi, maka ia akan menguasai akselerasi waktu [masa], dan penguasaan teknologi berbanding lurus dengan waktu merupakan salah satu substansi dari legasi kekuasaan. Bagi masyarakat marginal yang [tak jarang] menempatkan politik sebagai humor, pengetahuan yang bersumber dari keingintahuan sehingga terkadang dianggap remeh, legasi kekuasaan merupakan perpanjangan imajinasi mereka atas sebuah kekuasaan, kepemimpinan, kotak-kotak keberuntungan, ruang-ruang kemungkinan, anak kunci-anak kunci yang tak bisa dengan serta merta diraih, dimiliki bahkan dimanusiakan oleh mereka, karena telah membentuk kultusnya sendiri.

Beragam interaksi yang terjadi berkaitan dengan penguasa, kekuasaan, politik dalam beragam level komunikasi yang tergerus logika *fallacy*—seringkali berbiak dan berbuih terlalu banyak hingga menciptakan misinterpretasi dalam proses transfer nilai/*sharing goodness* antar generasi— seperti *bubbles, bulbs* yang melahirkan *blubs* [tergambar melalui teknik *dots painting* sebagai latar yang mewarnai semua bidang kotak/lemari]—ia bisa saja menjadi bahasan dengan penuh *burning questions* yang memunculkan gairah positif atau sebaliknya menciptakan kegerahan-kegerahan, diskoneksi-diskoneksi informasi, arus-arus dan aliran-aliran percakapan yang terputus yang dimetaforakan ibarat kabel *jack listrik* berbagai warna yang terjurai tanpa menemukan lubang-lubang *conventer* sebagai saluran daya yang tepat arah dan sasarannya.

Dalam karya ini, terdapat beberapa tanda-penanda yang ditempatkan secara terserak, tersebar, ditempel, dijungkirbalikkan, disamarkan, disimplifikasi atau ditampilkan secara eksplisit untuk merepresentasikan secara visual simbol 5 sebagai angka keramat dalam Pancasila dan 5 tahun bermakna berkaitan dengan legasi kekuasaan [nyaris] absolut yang ditransmisikan antar generasi dalam sejarah politik Indonesia [1908 - 1928 - 1945 - 1965 - 1998], 3 warna dasar penanda golongan terbesar dalam politik Indonesia yang tak jarang termanifesto sebagai sebuah sistem/kerangka berpikir politik dengan seperangkat kesalahan nalar yang juga dibangunnya [Nasionalis, Agama, Sekuler/Liberal], dan sebagai penanda betapa legasi kekuasaan kini telah menciptakan ruang-ruang dominasi, memunculkan hasrat purba untuk menguasai yang diaplikasikan dalam kemunculan 15 partai politik pada Pemilu 2014 [dengan cara baca yang ambigu!/?].

Karya ini pun menempatkan awan, buih dan "teks-teks ornamental" sebagai representasi visual untuk adu argumentasi dalam kegenitan reorika yang kerap kali dengan sengaja dengan sadar menyelipkan fallacy merupakan kecurangan yang seharusnya dihindari dalam dialog-dialog politik—yang seringkali pada kemasan interaksi masyarakat lini bawah menjadi sebuah humor, satir, paradoks, bahkan cablaka glogok sor yang tanpa kawalan tak jarang memunculkan cara berlogika yang tak baik dan benar—sehingga pada tatanan kognisi, transmisi legasi kekuasaan sebagai sebuah proses penanaman nilai/value mengalami fungsi-fungsi disosiasi—Komedi Stambul di Negeri Dagelan—apapun bisa menjadi humor gelap yang bisa dinyatakan dengan kata "sepakat tak sepaham" di ruang publik.

Melalui simplifikasi 'totemisme' pada permukaan depan luar kotak 'pseudoromance' berbincang [*please pick your own-interpretation*: Berdiskusi? Berargumen? Bergunjing? Berdialog? Bisik-bisik?...], tak hanya mengadaptasi dari seni tradisi dan menggabungkannya dengan beragam teknik serta eksperimen moderen, karya ini pun merepresentasikan narasi mitologi yang kerap kali dikreasi sebagai sebuah penggambaran yang memiliki tujuan politis, dimana dalam konteks hubungan vertikal [*baca*: hubungan antara rakyat dan penguasa] mitos memiliki peranan sebagai alat legitimasi politik, dan pada fase zaman yang lebih nalar, ia memberikan keleluasaan para penguasa untuk mengukuhkan dan melegitimasi kekuasaan politiknya.

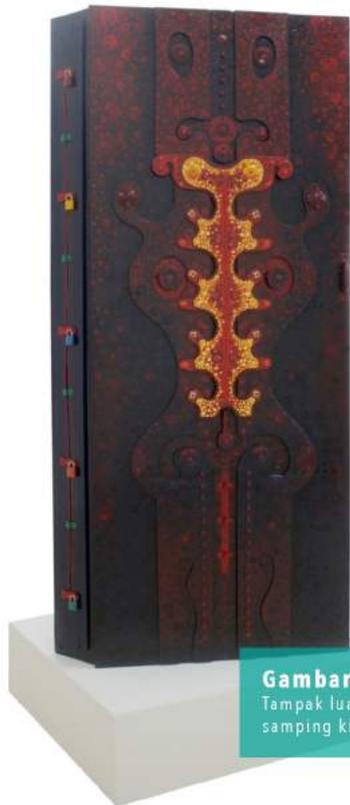
Totemisme diambil dari asal kata *oode* dalam bahasa *ojibwe*, yang dimaksudkan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan keturunan adalah sebuah mite yang biasanya dikaitkan dengan aliran *shaman*. Totem biasanya adalah hewan atau figur alam yang secara spiritual mewakili sebuah kelompok dari orang-orang yang berhubungan, yang seperti dalam kajian Emile Durkheim, totem digambarkan sebagai identifikasi dari kelompok sosial dan bahwa semua ekspresi religius manusia pada hakikatnya ditemukan dalam hubungan berkelompok.

Dalam karya ini, simplifikasi totem sebagai manifestasi atas *animal symbolicum* bukan semata rangkaian yang distingtif dan segregatif dari rangkaian mitos - namun dikaitkan dengan hasrat dominasi dan kekuasaan [secara politis]—seringkali totem menjadi rantai kesadaran manusia yang purbawi ia menjadi simbol yang memberi ruang tunggu bagi proses penanggulangan atas reduksi fenomena-fenomena politik yang tak jarang memerlukan rentang waktu yang panjang dan pengkajian secara turun-temurun dan berlapis-lapis untuk bisa menemukan benang merah atau alasan paling mendekati atas terjadinya sebuah peristiwa politik.

Peristiwa politik dalam legasi kekuasaan seringkali ditempatkan sebagai suatu keniscayaan, hal-hal yang ketika terjadi memang semestinya terjadi, dianggap sebagai sebuah kewajaran demi memertahankan legitimasi penguasa. Namun yang seringkali tak dibahas tuntas adalah mengenai korban-korban yang tak tercatat dalam sejarah, harapan tentang Negara dengan segala atribut utopisnya dan kepergian-kepergian yang jejaknya tak pernah memperoleh ruang di pergelutan politik Indonesia—substansi sebuah prosa liris bagi realitas yang miris dalam sejarah kekuasaan – dalam karya ini direpresentasikan melalui sepasang kaki yang menggantung [datang – pergi], sebuah tangga dan kepala yang terkulai pada sisi belakang kotak 'pseudoromance'.

PSEUDOROMANCE
KOMEDI STAMBUL DI NEGERI DAGELAN
ATAWA CABLAKA GLOGOK SOR

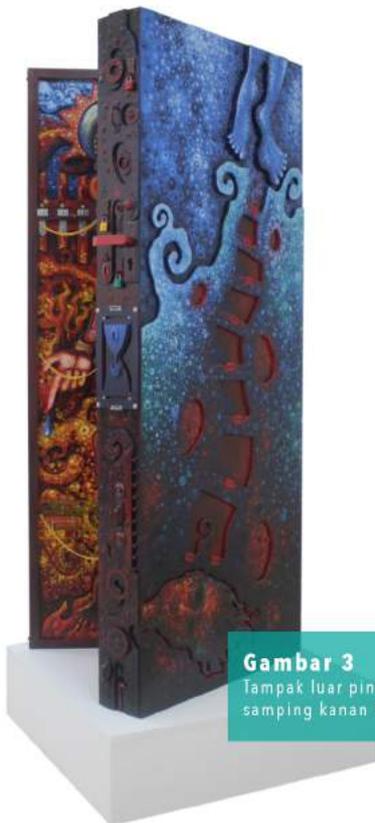
Merupakan karya yang secara implisit membuka ruang kritik terhadap bungkus-bungkus komunikasi politik dan kerangka pikir dengan logika *fallacy* yang disublimasikan dalam sindiran-sindiran atau humor satir—sebuah komedi stambul penuh *cablaka glogok sor* yang kerap kali menandai perbincangan, bisik-bisik, gunjingan masyarakat pada banyak level komunikasi ketika mendialogkan mengenai [legasi] kekuasaan—dimana tak jarang 'obrolan dari warung-warung kopi' tersebut—meski secara *ndagel* mengajarkan moral sambil menghibur, mengkritik tanpa menyakiti, mendidik dengan senyuman. Namun, pada puncaknya sesungguhnya merupakan bentuk katarsis yang tanpa disadari tengah mengajak siapapun—tanpa terkecuali—menertawakan dirinya sendiri.***



Gambar 1
Tampak luar pintu bagian samping kiri Pseudoromance.



Gambar 2
tampak depan bagian dalam karya utama dari Pseudoromance



Gambar 3
Tampak luar pintu bagian samping kanan Pseudoromance



Gambar 4
Detail karya Pseudoromance

Title : PSEUDOROMANCE
Komedil Stambul Di Negeri Dagelan atawa
Cablaka Glogok Sor
Media : Mixmedia
Dimension : 0.80 x 0.20 x 180 cm
Year : 2014
Artist : Nandanggawe (Nandang Gumelar Wahyudi, S.Sn.,

GAME DIGITAL DALAM FENOMENA KEBUDAYAAN

DIDA IBRAHIM ABDURRAHMAN

FACULTY OF VISUAL ART AND DESIGN
INDONESIAN ART AND CULTURE INSTITUTE
(ISBI) BANDUNG
WEST JAVA - INDONESIA

TEKNOLOGI INFORMASI

Dalam analisis Alvin Toffler, setiap jenis teknologi melahirkan lingkungan teknologi (teknofer) yang khas. Teknologi informasi, sebagai bagian dari *teknofer* akan mewarnai budaya pertukaran informasi di antara warga masyarakat (*infosfer*).

Pada gilirannya, *infosfer* akan membentuk dan merubah norma-norma sosial, pola interaksi, dan organisasi kemasyarakatan (*sosiofer*). Sebagai makhluk sosial, perubahan *sosiofer* pada manusia akan terlihat pada perubahan cara berfikir, cara merasa, dan cara berperilaku (*psikoser*). Perubahan persepsi oleh media disebut sebagai *dissolution*, *hiperealisme*, yang nyata dan yang imajiner terus menerus melebur satu sama lain. "the dissolution of TV into life, the dissolution life into TV" (Baudrillard).

Pada pandangan Idi Subandy dalam membaca studi komunikasi Fiske; "*secondary representations of reality; they affect and produce the reality that they mediate*" (viii:1990). Di dalam 'realitas kedua' itu manusia hidup dalam gelimang citra, bahkan antara citra dan tatanan pengalaman pun sudah tidak ada lagi perbedaannya. Sebagai bagian dari wacana komunikasi, pemaknaan citra menjadi premis yang sangat mendasar. Citra menekankan pada konsep-konsep representasi dan persepsi. Perlahan-lahan kita dihadapkan pada kenyataan bahwa isi media tersebut mempengaruhi struktur kognitif dan afektif kita.

Melalui kedua pandangan Tovler dan Idi Subandy, penemuan teknologi baru (dalam hal ini sistem *digital*) tidak hanya merubah cara berkomunikasi, faktanya teknologi tersebut telah menciptakan konsep-konsep budaya baru yang menggantikan budaya-budaya lokal (*etnocide*), mengajarkan agama baru, teknokrasi, mekanisasi, birokrasi, dan globalisasi. Puncaknya, dia telah menciptakan realitas-realitas baru (paralel), peran-peran serta identitas yang bisa kita pilih secara acak (*multitasking* dan memfasilitasi *alter ego*).

Penemuan komputer dan perangkat sistem yang ada di dalamnya telah membawa manusia pada kesadaran baru, kesadaran tanpa batas, apapun bisa dilakukan melalui media ini. Kesadaran ini tentunya membawa manusia pada perubahan yang sangat drastis, terkadang problematis dan polemik. Perubahan ini tidak hanya membawa perubahan pada dunia sains dan teknologi, peristiwa ini berpengaruh pula pada setiap substansi sosial dan budaya manusia secara menyeluruh, mulai dari pola pikir sampai gaya hidup.

Digital Games, yang merupakan bagian dari pertumbuhan teknologi tersebut sering dianalogikan sebagai jenis permainan modern dan mutakhir. Saya kurang tahu pasti, apakah penggunaan *Digital Games* yang disadur oleh masyarakat menjadi *Game Digital* sudah masuk dalam kosakata bahasa Indonesia, *Digital Games* alih-alih menjadi kata benda yang merujuk pada sistem permainan berbasis

komputer. Dalam beberapa referensi tentang *Game Digital* ini, hadir pula peristilahan lain, yaitu *Video Game*. Pemahaman masyarakat, *video game* lebih cenderung merujuk pada jenis permainan yang ada pada Sega, Nintendo atau Play Station. Dalam perkembangan dunia *game* dikenal dengan istilah *console game*. Dua peristilahan tadi pada dasarnya merujuk pada pemahaman yang sama, sistem permainan berbasis digital. Digital sendiri merupakan peristilahan dalam sistem bahasa komputer, sebuah mekanisme yang diolah melalui sistem yang diberi nama *Artificial intelligent* (AI).

Kemampuan teknologi ini bersama konsep AI-nya telah membawa kita untuk menelaah kembali pemaknaan 'realitas'. Pemaknaan realitas saat ini telah dibiaskan oleh/ melalui media, realitas artifisial telah mematerialkan ranah imaji. Pada titik tertentu realitas dikonstruksi sedemikian rupa menjadi bentuk realitas virtual (*virtual reality*), ranah ke-aku-an dikomodifikasi menjadi citraan identitas, karakter, lingkungan, budaya, dan konvensi sosial yang lain.

Meskipun memiliki fakta fisik yang berbeda, *cyberspace* merupakan bahasa lain dari realitas virtual yang dikenalkan oleh Myron Krueger. *Cyberspace* dalam hal ini merupakan fenomena non-material, tidak memiliki sifat-sifat fisik, akan tetapi ia adalah ruang yang 'ada', kita bisa 'hadir', merasakan dan mengalami kehidupan yang ada di dalamnya. Ruang dalam konsep *cyberspace* mengacu pada sistem elektrik dan sistem bilangan matematika biner Hoofman (konsep dasar yang membangun sistem digital).

Cyberspace merupakan dunia yang 'melampaui realitas' (hiperealitas) yang terbentuk dari realitas virtual, sebuah 'ruang halusinasi' yang tercipta dari sistem data di dalam komputer yang saling tersambung di dalam sebuah jaringan berskala global. Ia adalah sebuah dunia yang menciptakan tidak aktual, akan tetapi mendekati dunia nyata.

"Cybernetic...sebuah wilayah yang berada di dalam ranah pemikiran kontemporer mengenai teknologi komputer dan kemasyarakatan". (Katie Salen & Eric Zimmerman: 2004)

Dalam *cyberspace*, setiap orang merupakan persona yang memiliki perasaan me-navigasi atau berkuasa (*sense of power*), membebaskan manusia dari segala macam kungkungan kekuasaan dan otoritas, memiliki kebebasan yang cukup besar dalam mengekspresikan dirinya secara maksimal. *Cyberspace* menyediakan ruang yang di dalamnya memiliki orientasi ekspresi secara bebas, tanpa dibatasi dan dikendalikan oleh otoritas kekuasaan 'apapun'.

Realitas dalam *game digital* membiaskan perbedaan antara objek representasi dan realitasnya. Sistem interaktifitas mencairkan dan menggantikan pengalaman dunia realitas yang nyata dengan pengalaman virtual, keterlibatan pemain secara tidak sadar menyatukan batas dan jarak dua realitas tersebut, pada ujungnya, tidak ada lagi batas antara yang nyata dan tak nyata. Dunia *game digital* dipercaya telah memiliki realitas dan sistem budayanya sendiri, yang direpresentasikan melalui citraan grafis (*graphic image*), citra optikal (*optical image*), citra perseptual (*perceptual image*), citra mental (*mental image*), citra verbal (*verbal image*). Citraan yang 'terbingkai' ini menjadikan *game* memiliki realitasnya sendiri.

"Game merefleksikan nilai-nilai sosial dan budaya, dan ketika dimainkan dia telah menjadi bagian dari bentangan realitas sosial itu sendiri". (Salen & Zimmerman: 2004)

Entitas karakter yang berada di dalamnya tak hanya sebatas citraan simbolis. Pembentukan dan peran karakter di dalam *game digital* membawa kita dalam pemahaman yang lebih luas. Di dalamnya terkonstruksi satu konsep budaya yang *overlap* antara dunia artifisial dengan ruang fisik, serta gaya hidup para pemainnya. mengaburkan realitas wilayah pemain dan non-pemain, terkadang bisa 'menarik' budaya partisipan pemainnya. Yang menjadi poin penting di sini adalah, *game*

telah mengangkat pertanyaan yang fundamental mengenai dunia artifisial dari *game* dan hubungannya dengan dunia nyata.

"...melalui pendekatan sistem formal, secara subjektif *game* merupakan subset dari sebuah realitas". (Chris Crawford: 1997)

Dalam bentuk representasi simulasi, realitas direproduksi, dikonstruksi, dimanipulasi, sehingga melahirkan realitas yang baru. Dalam persoalan ini Yasraf A. Piliang menyebutnya sebagai satu bentuk proses penciptaan model-model realitas yang tanpa asal-usul, realitas yang hadir bukan lagi representasi realitas sebenarnya, sudah menjadi realitas yang baru yang referensinya adalah realitasnya sendiri (*simulakrum of simulakrum*). Simulakra diartikan sebagai; (1) sesuatu yang tampak atau dibuat tampak seperti sesuatu yang lain, (2) salinan (*copy*).

Ideologi yang berkembang dalam *game* mentransformasi individu menjadi subjek dengan menawarkan mereka pada posisi. Melalui ruang budaya yang dihadirkan dalam frame layar, setiap individu dapat mengaitkan kehidupan mereka dengan kondisi eksistensi mereka di dalam realitas kehidupannya sebagai sebuah sublimasi yang bersifat referensial. *Game* menjadi instrumen makna dan ide, memberi posisi dan mereproduksi pemaknaan individu atas realitas sosialnya sebagai pernyataan sikap partisipasi.

Realitas artifisial, realitas virtual, realitas simulasi, maupun *cyberspace* memiliki konsep yang sama, dia tidak faktual tapi aktual. Dia tidak memiliki ruang fisik yang kita pahami di dalam hukum fisika, tapi dia adalah ruang yang ada dan memberi tempat bagi kita untuk berada di dalamnya. Hal ini merupakan poin yang sangat penting dalam menyaksikan adanya ketergeseran bentuk-bentuk dan pola sosial yang kita kenali selama ini.

Keberadaan realitas-realitas ini telah memberikan ruang kepada setiap penggunaanya untuk berperan sebagai 'sang lain', mendapatkan relasi dan pencapaian-pencapaian sosial yang tidak dia dapatkan di dalam realitasnya. Dari pernyataan ini kita bisa

melihat satu alasan ketertarikan setiap penggunaannya untuk terus masuk ke dalam realitas artifisial tersebut, memenuhi hasrat yang tidak terpenuhi di dalam realitasnya. Memaknai kembali identitas, eksistensi, dan realitasnya.

Dampak ketagihan ini tidak hanya berdampak pada anak-anak, pada tingkat usia dewasa-pun bisa terkena dampak ini. *Game Digital* memiliki karakteristik yang unik untuk terus dikaji. Di balik persepsi negatif yang beredar di masyarakat, *Game Digital* memiliki potensi yang cukup besar dalam proses pembelajaran dan penyerapan ilmu pengetahuan.

***"Games provide us with a rich set of participatory conventions and anecdotal design knowledge that we can draw upon when building participatory artifacts".
(Chaim Gingold: 32, 2003)***

Aturan dalam sebuah permainan telah menghadirkan ruang formal yang sangat mendasar. Setiap permainan menciptakan tiga jenis aturan: constitutive, operational, dan implicit. Aturan constitutive mengarah pada logika, struktur matematis yang membatasi setiap ruang permainan. Aturan operasional lebih praktis, 'rules of play' yang langsung ditujukan pada aksi permainan. Aturan implicit merupakan aturan yang tidak tertulis yang membawa para pemain dan orang yang pernah memainkannya pada alur permainan, hal ini hadir dari pemaknaan 'rules of play' sebagai bagian dari sistem persepsi dan asumsi manusia.

Dunia bermain (aktifitas) dan permainan (objek) merupakan salah satu hal yang tanpa disadari telah ikut berjalan beriringan dalam sejarah keberadaan kehidupan manusia. Bermain/ permainan sendiri dengan begitu saja masuk dalam kebudayaan manusia sebagai sebuah aktifitas yang dirasa bosan, atau aktifitas yang tidak menyenangkan sehingga enggan/ malas untuk dikerjakan (distasteful), tapi masih dirasa perlu untuk dikerjakan. Timbulah pemikiran untuk menjadikan aktifitas yang tidak menyenangkan tersebut dengan cara yang dianggap lebih menyenangkan. Di dalam konsep pendidikan, belajar akan lebih efektif

jika dilakukan dalam suasana menyenangkan (Peter Kline: 1823)

Pada dasarnya, bermain merupakan sebuah proses 'pembelajaran' yang berbasis pada konsep pengalaman (*experiencing*). Ada satu pernyataan Robert Fagen dalam bukunya *Animal Play Behaviour* yang dikutip oleh Chris Crawford (1997), terjadinya peristiwa bermain hanya ditemukan dalam binatang mamalia dan unggas. Pola aktifitas tersebut hadir karena adanya relasi dengan kapasitas otak, kecerdasan, dan kemampuan untuk belajar. Konsep pembelajaran ini tidak berorientasi pada pola ketidaksengajaan (pola pembelajaran terhadap peristiwa yang berulang-ulang). Hal ini menjadi satu fakta, bahwa konsep bermain telah menjadi bagian dalam perkembangan dan pertumbuhan banyak makhluk hidup.

Kita biasanya mengaitkan bermain dengan aktifitas anak kecil. Anggapan ini bukan berarti salah juga, karena pada dasarnya, aktifitas bermain ini memang sering dilakukan oleh anak kecil yang dikelola oleh orang yang lebih dewasa. Orang dewasa merasa penting untuk mengenalkan tentang satu hal (disadari maupun tidak, melalui konsep bermain) kepada anak kecil yang dibina-nya melalui ruang simulasi, sehingga dengan seiringnya tekanan dan perubahan kondisi sosial anak tersebut bisa lebih memposisikan dirinya pada aktifitas yang lebih 'serius'.

Menurut Huizinga, ruang ini menghadirkan batas (border) yang disebut lingkaran keajaiban permainan (*game's magic circle*), "*a temporary world within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart*". Sebuah lingkaran yang di dalamnya terdapat aturan (*rule of play*) yang dapat 'dikontrol'. Permainan digital telah menggabungkan sisi fantasi/ eksplorasi, aktifitas tanpa batas (*nose-thumbing*), prestasi (*proving oneself*), kontak sosial (*social lubrication*), latihan (*exercise*), dan eksistensi diri (*need for acknowledgment*). Konsep kesenangan yang ada pada game digital merangsang motivasi untuk mendapatkan informasi melalui pengalaman visual.

Cerita merupakan simulasi dari kumpulan - kumpulan entitas yang direpresentasikan secara simbolik. Di dalamnya dikonstruksi beberapa perwatakan/ karakter sebagai bagian dari representasi realitas. Dalam beberapa tokoh dalam cerita ataupun legenda rakyat yang kita kenali, seperti Rama dan Shinta dalam Ramayana, Punakawan dalam cerita Wayang, Alice dalam cerita Alice in Wonderland, Cinderella, Harry Potter, ataupun Neo dalam cerita Matrix dikonsumsi oleh kita tidak hanya sebagai kepuasan hiburan, hal lain kita cerna pula sebagai ruang motivasi, pendidikan, dan transformasi nilai-nilai budaya.

Sampai saat ini, bentuk-bentuk cerita/kisah telah diproduksi dan direproduksi ke dalam berbagai bentuk media. Perubahan ini sudah tentu berkaitan dengan hasrat untuk menghadirkan bentuk representasi realitas, di antaranya adalah film dan *game digital*. Berbeda dengan film, merupakan satu persoalan yang lain. Di dalam *game digital* terdapat persoalan-persoalan sublimatif. Sistem relasi serta beberapa konteks yang terkait di dalamnya menyatakan gelagat kebudayaan mandiri. Secara koersif pengguna media ini ditarik ke dalam realitas-realitas yang terekayasa, menyembunyikan dan menghancurkan kebenaran dari konsep realitas-nya.

Game digital menyediakan tubuh representatif terhadap ranah ke-aku-an. Secara visual, penokohan dalam game dibentuk sebagai karakter yang bergelimang citraan, sesuai dengan peranannya dalam cerita yang terbangun di dalamnya. Ranah avatar dikonstruksi sebagai sosok/ karakter kepahlawanan yang terbangun dalam realitas simulasi. Tokoh yang hadir dalam game digital telah membuka ruang- ruang hasrat menjadi sang lain (*alter ego*) di luar realitas dirinya (*persona*). Eksistensinya dipresentasikan melalui persepsi citra tubuh. Tubuh representatif dalam game digital mengidentifikasi siapa aku.

R E F E R E N C E S

Buku

Alfathri Aldin, Menggeledah Hasrat: Sebuah Pendekatan Multi Perspektif, Yogyakarta: Jalasutra, 2006

Audifax, Mite Harry Potter: Psikosemiotika dan Misteri Simbol Di Balik Kisah Harry Potter, Yogyakarta: Jalasutra, 2005

Bagus Takwin, Psikologi Naratif: Membaca Manusia Sebagai Kisah, Yogyakarta: Jalasutra, 2007

Baudrillard, Jean, Simulacra and Simulation, Michigan, 1994

Bryce, Jo; Rutter, Jason, an Introduction to Understanding Digital Games, 2006

Gingold, Chaim, Miniature Gardens & Magic Crayons: Games, Spaces, & Worlds, School of Literature, Culture, & Communication Georgia Institute of Technology, April 2003

Hedgpeth, Kevin; Missal Stephen, Exploring Character Design, Thomson Delmar Learning, 2006

Salen, Katie; Zimmerman, Eric, Rules of Play: Game Design Fundamentals, The MIT Press, 2004

Synnott, Anthony, Tubuh Sosial: Symbolisme, Diri, dan Masyarakat, Yogyakarta: Jalasutra, 2007

Turkle, Sherry, Life on The Screen: Identity in The Age of The Internet, A Touchstone Book, 1997

Wolf, Mark J. P., Genre and the Video Game, The Medium of the Video Game by University of Texas Press, 2000

Yasraf Amir Piliang, Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika, Yogyakarta: Jalasutra, 2004

Makalah:

Blatner, Adam, M.D., The Relevance of The Concept Of "Archetype", University of Louisville School of Medicine, [http : / / www . blatner . com / adam /papers.html](http://www.blatner.com/adam/papers.html), 2004

Crawford, Chris, The Art of Computer Game Design, vancouver.wsu.edu. 1997

Dormans, Joris, On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper role playing games and their rules, <http://www.jorisdormans.nl/>, Game Studies, 2001-2006

Jahn, Manfred, Narratology: A Guide to the Theory of Narrative, Jahn PPP-Narratology : <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.htm>

Kennerly, David, Fun is Fine Toward a Philosophy of Game Design, 2003, <http://finegamedesign.com/>

Montfort, Nick, Toward a Theory of Interactive Fiction, University of Pennsylvania, Department of Computer and Information Science, 2003 · To appear in IF Theory. URL for this article: <http://nickm.com/if/toward.html>

Spierling, Ulrike, Interactive Digital Storytelling: Towards a Hybrid Conceptual Approach, Digital Games Research Association DiGRA, 2005

Williams, Dmitri, A Brief Social History of Game Play, dcwill@uiuc.edu, DiGRA, 2005

Website

Archetype 101 : <http://www.herowithin.com/arch101.html>

Carl Jung : <http://www.kirjasto.sci.fi/cjung.htm>
Paul Ricoeur (1913-2005) [Internet Encyclopedia of Philosophy] :
<http://www.iep.utm.edu/r/ricoeur.htm>

Rumah Belajar Psikologi - Archetype : <http://rumahbelajarpsikologi.com/index.php/archetype.html>
www.bioware.com
www.gamespot.com

H U B U N G K A I T
D I A N T A R A
P E L U K I S D A N
P E N J E N A M A A N

MOHAMAD HAFIZ BIN YAHAYA

FACULTY OF ART AND DESIGN,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA,
SERI ISKANDAR CAMPUS,
SERI ISKANDAR, 32610,
PERAK, MALAYSIA

ABSTRAK

Penjenamaan merupakan suatu proses yang digunakan dalam mempromosi atau memperkenalkan sesuatu perkara kepada pengguna atau pemerhati. Dalam konteks hubungkait di antara pelukis dan karyanya, proses penjenamaan sememangnya telah berlaku samada seseorang pelukis itu sedar mahupun tidak. Penjenamaan bermula dengan pembinaan identiti, kemudian memantapkan atau memperkuat identiti tersebut dan akhirnya disebarikan melalui pelbagai medium yang paling logik.

Proses yang sama sebenarnya dilalui oleh setiap pelukis, iaitu bermula dengan pembinaan identiti yang tersendiri terhadap karyanya dan seterusnya memantapkan identiti tersebut dengan pendekatan pendedahan secara berterusan sehingga akhirnya dikenali.

Setelah sesuatu karya itu dikenali, peringkat seterusnya pula bagaimana sesuatu karya yang sudah mempunyai identiti tersendiri itu dihebahkan melalui strategi yang tersusun supaya sesuatu karya tersebut diingati sepertimana yang diperkatakan dalam teori pengulangan.

Kata Kunci :
Pelukis, Penjenamaan

DEFINISI PENJENAMAAN

Secara umumnya jenama sering dikaitkan dengan barangan yang menggunakan nama khas serta mewakili pengilang atau pengeluar tertentu. Walaupun demikian, Davis beranggapan jenama sebenarnya lebih dari hanya nama khas yang mewakili sesuatu organisasi malah jenama sebenarnya menggambarkan personaliti keseluruhan bagi sesuatu syarikat atau organisasi (Davis, 2009). Jenama adalah sesuatu yang tersimpan dalam minda sebagaimana Adamson dan Wheeler telah bersetuju bahawa jenama ialah janji sesuatu produk atau perkhidmatan kepada pengguna samada dalam bentuk perkataan, imej ataupun emosi (Adamson, 2006).

Bagi mengelakkan kekeliruan di antara jenama dan produk, Seetharaman, Nadzir, dan Gunalan menegaskan bahawa produk samada yang zahir atau sebaliknya hanyalah terminologi umum manakala jenama pula melibatkan personaliti yang mewakili sesuatu organisasi. Dalam kata yang mudah, produk akan cepat luput dan jenama boleh menjangkau masa (Seetharam & Gunalan, 2001).

Jenama walaubagaimanapun, tidak terbatas kepada produk dan perkhidmatan malah boleh dikaitkan dengan personaliti-personaliti hebat seperti Presiden, perdana menteri, dan artist (Schroeder, 2005).

Sebagai contoh, dalam konteks di Malaysia, antara personaliti yang telah menerima 'Malaysia's brand personalities award' ialah Tun Dr. Mahathir Mohamad sebagai Perdana Menteri Malaysia yang keempat dan juga penaung 'Asia Pacific Brands Foundation', YBhg. Dato' Professor Jimmy Choo, Allahyarham Datuk Syed Ahmad Jamal yang juga seniman Negara, Dato' Dr. Sheikh Muszaphar Shukor, angkasawan Negara, Datuk Lee Chong Wei, olahragawan Negara, Datuk Sheila Majid dan Dato' Siti Nurhaliza sebagai penyanyi terkenal Malaysia (Malaysia SME, 2001).

Berdasarkan pandangan serta kenyataan di atas, jenama sebenarnya berfungsi dan berperanan sebagai sesuatu yang dapat membezakan sesuatu produk atau perkhidmatan dari ribuan organisasi yang wujud dalam usaha untuk bersaing memperkenalkan barangan serta perkhidmatan mereka (Kohli & LaBahn, 1997).

Justeru, bagi tujuan membezakan dan mudah dikenali, sesuatu jenama sangat memerlukan kepada pembinaan identiti yang tersendiri atau lebih dikenali sebagai identiti jenama. Penjenamaan sebenarnya telah mula disedari kepentingannya seawal tahun 1800 lagi di mana pada masa itu Negara-negara Eropah telah mengeluarkan arahan supaya segala harta intelek didaftarkan hak miliknya (Haig & Harper, 1997).

SEJARAH PENJENAMAAN DAN PEMBINAAN IDENTITI

Penjenamaan merujuk kepada pembinaan identiti atau mewujudkan kelainan supaya sesuatu perkara itu lebih mudah dikenali dan diingati. Justeru, penjenamaan dalam konteks kajian ini adalah berkaitan dengan hubungkait pelukis dalam menggunakan kaedah penjenamaan dalam memperkenalkan karya mereka dimata masyarakat.

Oleh kerana penjenamaan bermula dengan pembinaan identiti, maka adalah perlu untuk mengetahui kepentingan identiti itu sendiri. Jika dilihat perkataan 'identiti' itu sendiri telah menggambarkan tentang karektor pada seseorang atau sesuatu perkara yang dapat mengasingkannya daripada ciri-ciri yang lain (Dewan Bahasa & Pustaka, 1994). Identiti juga disifatkan oleh Woodward sebagai kelainan atau perbezaan (Woodward, 1997).

Dalam menerangkan maksud identiti, ianya sangat berkait rapat dengan mewujudkan perbezaan dan kelainan. Walaupun Woodward menjelaskan bahawa identiti ialah sesuatu yang boleh membezakan dan sifat perbezaan dapat digambarkan melalui symbol, Davis pula berpendapat identiti boleh disamakan dengan 'personaliti' (Davis, 2009). Walaubagaimapun, Davis tidak mengatakan identiti dan personaliti membawa erti yang sama, cuma identiti dan personaliti berkongsi fungsi yang seakan sama iaitu mewujudkan perbezaan.

Dalam memberikan identiti pada sesuatu jenama, Danesi menggambarkan ianya seperti mencipta suatu sistem yang sangat signifikan dan boleh diumpamakan seperti mengklasifikasikan personaliti manusia (Danesi, 2006). Sebagaimana manusia boleh dibezakan dengan panggilan nama yang khusus, begitu juga jenama boleh dikenalpasti melalui identiti khusus yang digunakan. Bagi menyokong pandangan Danesi, Zainuddin menyatakan identiti bagi sesuatu jenama sangat diperlukan dan kritikal dalam membina jenama itu sendiri. Sungguhpun terdapat 16 item yang dapat memberi identiti kepada sesuatu jenama sebagaimana yang dibincangkan oleh

Zainuddin, namun Wheeler menegaskan bahawa logo dan nama sebagai faktor utama dalam mengenal identiti sesuatu jenama (Wheeler, 2003).

Jenama yang mempunyai identiti tersendiri akan lebih mudah untuk berkomunikasi dengan dunia sekeliling, Kohli dan Leuthesser dalam kajiannya menyatakan jenama yang beridentiti mempunyai kelebihan dalam meningkatkan jualan terutamanya pada peringkat di mana pengguna akan membuat keputusan berdasarkan tarikan pada sesuatu produk dan jenama yang mempunyai identiti seperti nama dan logo yang menarik akan menonjol dan menarik perhatian pengguna (Kohli & Leuthesser, 2001).

Di atas alasan yang telah diberikan, penulisan ini menjurus melihat kepada sejauh mana seseorang artis menggunakan method serta kaedah penjenamaan dalam menyampaikan mesej serta identiti karyanya dimata masyarakat antarabangsa.

HUBUNGKAIT DI ANTARA PELUKIS DAN PENJENAMAAN

Sebagaimana yang telah diterangkan sebelum ini, penjenamaan tidak hanya terbatas kepada produk dan perkhidmatan semata-mata, malah penjenamaan juga adalah berkaitan dengan personaliti seseorang. Oleh kerana tujuan utama sesuatu penjenamaan itu adalah supaya mewujudkan identiti yang dapat membezakan dari yang lain, sekiranya seseorang itu dapat mengukuhkan personalitinya dan dalam masa yang sama personaliti itu menjadi suatu identiti yang kuat sehingga dikenali serta diingati dari personaliti yang lain maka pada ketika itu aspek penjenamaan secara tidak langsung telahpun wujud (Kohli & Leuthesser, 2001).

Sebagai contoh, kita boleh melihat kepada angkasawan Negara yang pertama iaitu Dato' Dr. Sheikh Muszaphar Shukor bagaimana penjenamaan yang telah diwujudkan terhadap karektor serta personaliti beliau sehingga dikenali di seantareo dunia.

Sebenarnya, gelaran 'Angkasawan Negara yang pertama' merupakan suatu penjenamaan yang telah diberikan kepada beliau di mana gelaran tersebut

merupakan suatu penjenamaan yang telah diberikan kepada beliau di mana gelaran tersebut telah membuatkan personaliti beliau lebih dikenali dan menonjol dari yang lain. Oleh yang demikian, aspek penjenamaan tidak harus dilihat dalam konteks yang sempit yang hanya terbatas kepada produk serta perkhidmatan semata-mata malah ianya harus dilihat dengan lebih meluas (Malaysia SME, 2011).

Justeru, jika dibincangkan dalam konteks pelukis dan penjenamaan itu sendiri, suatu perkara yang harus diberi perhatian di sini ialah sejauh mana seseorang pelukis itu dapat membina identitinya supaya ianya dikenali. Terdapat beberapa contoh pelukis yang telah berjaya mencipta identitinya sendiri sehingga identiti tersebut menjadi suatu jenama yang sangat diingati. Menerusi penulisan ini, tiga orang pelukis yang sering mendapat perhatian dunia seni dipilih untuk dihuraikan pengertian mengenai penjenamaan dan pelukis.

Mereka ialah Jeff Koons, Andy Warhol dan Damien Hirst. Jeff Koons seorang pelukis US yang menggunakan elemen harian dalam kehidupan seharian manusia serta olahan idea yang berunsur "seni bawahan" (kitsch). Dari situ beliau telah menghasilkan karyanya yang menampakkan pandangan beliau dari sudut yang berbeza terhadap subjek harian yang dianggap remeh oleh manusia. Olahan beliau menampakkan pendapat peribadi terhadap kehidupan seharian kita.

Jeff Koons pernah menyatakan bahawa karyanya tidak mempunyai apa - apa makna atau kritikan (http://en.wikipedia.org/wiki/Jeff_Koons, 2014).

Karya-karyanya yang telah menampakkan pemikiran beliau yang kreatif dan kritikal terhadap subjek-subjek harian yang dianggap remeh oleh manusia jika diolah dapat menghasilkan karya yang mempunyai kekuatan yang tersendiri yang dapat membentuk identity yang dikenali oleh jutaan manusia dan inilah yang dikatakan penjenamaan (http://en.wikipedia.org/wiki/Jeff_Koons, 2014). Beliau pernah dikritik dengan hebat apabila menghasilkan karya yang memilih subjek harian dan diangkat menjadi karya yang sangat mahal.

Karya beliau Balloon Dog (Orange) telah terjual dengan harga \$58.4 juta semasa lelongan karya seni di Christie's Post War and Contemporary Art Evening Sale pada tahun 2013. Ini telah membentuk satu rekod baru dalam dunia seni apabila karya yang terjual ialah milik pelukis yang masih hidup (<http://www.girvin.com/blog/?p=1812>).

Selain menjadi pelukis yang sering mendapat kritikan kerana penggunaan subjek kajian barangan harian yang di besarkan skalanya untuk dijadikan hasil seni, beliau juga telah mencipta sensasi tersendiri kerana menghasilkan karya-karya catan yang menampilkan imej wanita dengan gaya yang erotik. Imej wanita di dalam karya beliau ialah sebenarnya adalah gambar bekas isterinya iaitu seorang model di dalam majalah 'playboy' - iaitu majalah erotik untuk pembacaan orang dewasa.

BALLOON DOG (ORANGE)

Jeff Koons, 1994-2000



Namun kejayaan Jeff Koons adalah berdasarkan susah payah yang telah beliau hadapi sepanjang pengalamannya di dalam dunia seni. Beliau merupakan pelukis yang bertuah kerana karya-karyanya telah terjual dengan harga yang sangat tinggi walaupun beliau masih hidup. Walaupun harga karyanya sangat mahal, proses pembuatan dan bayaran untuk setiap kerja teknikalnya juga adalah mahal (<http://www.theguardian.com/artanddesign/2014/jul/03/jeff-koons-master-innovator-whitney-money-art>) Jeff Koons dikatakan telah menghasilkan karya-karya beliau (bersaiz besar dan menggunakan teknologi industri yang tinggi) di studionya dengan bantuan pembantu yang ramai.

Andy Warhol, pelukis ini sangat dikenali dengan gelaran pelopor kepada aliran 'pop art'. Karyanya berkait rapat dengan seni dan ekspresi, budaya popular selebriti dan juga pengiklanan yang berkembang disekitar tahun 60an. Setelah berjaya dalam kerjaya sebagai seorang pelukis ilustrasi komersial (sebelum bergelar pelukis secara serius), beliau mula mencuba nasib di dalam dunia seni pada sekitar tahun 1960 an. Warhol menjadi semakin terkenal dalam dunia seni dan beliau sering dikaitkan dengan karya-karya yang berunsurkan kontroversi seperti 'Coca-Cola', 'Campbell Sup', dan 'Marilyn Monroe' di mana subjek dan teknik yang digunakan di dalam karya beliau berlawanan dengan pendekatan umum dalam seni rupa semasa disekitar tahun 1960 an, (http://en.wikipedia.org/wiki/Andy_Warhol.).

Seni sekitar tahun 60 an merupakan zaman eksplorasi dan pencarian identiti bagi pelukis kontemporari. Andy Warhol tidak terkecuali menjadi pelukis yang bereksperimen dengan nada eksplorasinya sendiri. Pada ketika itu, kegemilangan budaya popular menular ke seluruh dunia dimana agenda popular menjadi subjek-subjek pelukis pada ketika itu. Sebagai pelukis illustrator/grafik pada awalnya, Andy Warhol mendapat banyak pendedahan dunia pemasaran dan popular. Bertitik tolak dari itu, Warhol memilih menggunakan teknik 'silk screen' yang juga merupakan teknik yang digunakan dalam bidang pencetakan sebagai medium untuk menghasilkan karyanya.

Andy Warhol sendiri merupakan contoh bahawa pelukis adalah jenama, beliau pernah menyatakan hasratnya untuk menjadi popular, dan karya-karyanya juga adalah berunsurkan kepada penjenamaan dan budaya konsumer. Sehingga kini sumbangan Warhol dari segi idea dan gaya sangat banyak, dan beliau telah menjadi jenama yang sensasi setelah lebih 50 tahun (Jonathan, 2005).

Di sini, sekali lagi kita boleh melihat bagaimana Andy Warhol telah mencipta jenama bagi dirinya hasil dari pendekatan serta karya kontroversi yang dihasilkan. Mungkin sesetengah orang melihat Andy Warhol dari perspektif karyanya dan kontroversi yang diciptanya, tetapi dari sudut penjenamaan sebenarnya pendekatan serta karya yang dihasilkan oleh Warhol itu sendiri telah membina identitinya yang kukuh yang menonjolkan dirinya lebih dikenali dari pelukis-pelukis sezaman dengannya.

Fenomena yang telah diwujudkan oleh Warhol ini sebenarnya merupakan satu penjenamaan terhadap dirinya yang telah terhasil sama ada ianya disengajakan ataupun tidak (Jonathan, 2005).



Selain Andy Warhol, Damien Hirst merupakan pelukis yang tidak boleh dinafikan kekuatan personalitinya dalam dunia seni rupa. Beliau merupakan pelukis British, usahawan serta pengumpul karya seni. Damien Hirst dikenali diperingkat antarabangsa dan termasuk dalam kategori pelukis terkaya yang masih hidup. Kematian merupakan tema utama bagi kebanyakan karya-karyanya. Antara karya-karya yang membuatkan Hirst begitu dikenali ialah karya yang berbentuk haiwan mati (ikan jerung, kambing birir-biri dan lembu) yang telah diawetkan dan diletakkan didalam bekas kaca yang mana dalam masa yang sama sering mendapat kritikan hebat dari pelbagai media, pengkritik seni dan NGO yang memperjuangkan hak asasi haiwan.

Karya *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living* oleh Damien Hirst merupakan karya awal yang membuatkan Damien Hirst dikenali di seluruh dunia. Karya ini menggunakan ikan jerung yang di awet di dalam tangki dengan bahan kimia yang istimewa. Karya ini memenangi hadiah utama di dalam pertandingan Turner Prize di London. Karya ini mendapat kritikan hebat kerana Hirst dikatakan mengeksploitasikan haiwan untuk kepentingan dirinya sendiri (Israel, 2014).



**IMPOSSIBILITY
OF DEATH
IN THE MIND
OF SOMEONE LIVING**

Damien Hirst,
2013

Selain menggunakan haiwan yang diawet di dalam aquarium kaca, Hirst juga menggunakan rama-rama yang diawet dan disusun menjadi ragam hias (seperti hiasan kaca di gereja agama Kristian). Hirst juga tidak hanya menghasilkan karya seni, penglibatan beliau di dalam masyarakat popular disekitar Britain dapat dilihat.

Pengaruh beliau dalam seni kontemporari di U.K dan seluruh dunia amat besar kerana beliau meletakkan seni kontemporari di satu tahap yang lebih tinggi di mata masyarakat awam.

Dengan isu yang dicipta oleh Hirst dalam karya - karyanya yang telah mencipta kontroversi dan sensasi, dan di sini kita dapat melihat bagaimana aspek penjenamaan telah pun wujud dan digunakan oleh Hirst dalam memperkenalkan dirinya diperingkat antara bangsa (Israel, 2014).

Dari tinjauan yang telah diberikan di atas, dapatlah dirumuskan di sini bahawa setiap dari mereka (Andy Warhol, Jeff Koons & Damien Hirst) telah mencipta jenama mereka yang tersendiri dari proses penjenamaan yang telah dilalui. Setiap dari mereka (Andy Warhol, Jeff Koons & Damien Hirst) juga telah mencipta jenama melalui dua perkara dan perkara tersebut mempunyai persamaan diantara mereka (Andy Warhol, Jeff Koons & Damien Hirst) bertiga.

Perkara yang dominan yang telah membuatkan mereka begitu dikenali ialah ketiga-tiga mereka adalah selebriti di mana kelebihansebagai selebriti telah membuatkan mereka (Andy Warhol, Jeff Koons & Damien Hirst) dikenali dunia dalam masa yang singkat. Kedua, mereka (Andy Warhol, Jeff Koons & Damien Hirst) telah mencipta kontroversi dalam karya-karya mereka.

Kontroversi merupakan aspek yang penting kepada pembinaan jenama mereka (Andy Warhol, Jeff Koon & Damien Hirst) di mana kontroversi merupakan batu loncatan yang telah menaikkan nama mereka sehingga wujudnya personaliti yang tersendiri yang membentuk jenama (McNicoll, 2012).

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulannya, hubungkait diantara artis dan penjenamaan tidak boleh dipisahkan. Bagi melangkah maju ke hadapan artis sangat perlu kepada penjenamaan. Diluar sana mungkin terdapat banyak artis serta hasil karya yang hebat dari nama-nama yang sudah kukuh dalam dunia seni, tetapi apa yang membezakan artis jalanan dan artis yang terkenal ialah strategi bagi memperkenalkan identiti.

Strategi memperkenalkan identiti inilah yang dinamakan penjenamaan dimana setiap proses dan langkah dalam memperkenalkan atau menjenamakan seseorang artis dan juga karyanya sebenarnya disusun dan diatur dengan rapi supaya memberi kesan yang signifikan. Bermula dengan proses pembinaan identiti, diikuti dengan proses pendedahan dan akhirnya proses pengiklanan secara berulang-ulang kali melalui pelbagai media merupakan faktor utama dalam memperkenalkan artis serta karyanya dimata masyarakat.

Tanpa melalui proses ini seseorang artis dan karyanya tidak mungkin akan pergi jauh dalam dunia seni kini kerana artis yang terdahulu pun telah melalui proses serta kaedah yang sama dan akhirnya karyanya dikenali di seantero dunia. Oleh yang demikian, penjenamaan bukanlah suatu proses yang hanya digunakan dan diaplikasikan hanya dalam bidang pemasaran sahaja malah penjenamaan sebenarnya mempunyai hubungkait dengan aspek kehidupan dan tidak keterlaluan sekiranya dinyatakan disini bahawa setiap dari kita sebenarnya telahpun melalui proses penjenamaan sama ada disadari ataupun tidak kerana sifat manusia mahukan penghormatan dan jalan bagi mendapatkan pengiktirafan serta penghormatan itu bergantung kepada sejauh mana strategi dan perancangan yang telah disusun dalam memperkenalkan diri, personaliti serta identiti di mata masyarakat.



JEFF KOONS BERSAMA PENGARAH WHITNEY MUSEUM,
U.S. DI HADAPAN KARYANYA **PLAY-DOH**



KARYA DAMIEN HIRST BERTAJUK **PHARMACY (1992)**



KARYA ANDY WARHOL BERTAJUK
MARILYN MONROE



KARYA ANDY WARHOL BERTAJUK **ELECTRIC CHAIR**

R E F E R E N C E S

Adamson, A, P. (2006). Brand Simple, How the best brands keep it simple and succeed. New York: Palgrave Macmillan. P. 3.

Art as Brand :Jeff Koons at the Palace of Versailles - <http://www.girvin.com/blog/?p=1812>

Dewan Bahasa & Pustaka. (2010). Kamus Dewan: Edisi Keempat. Dewan Bahasa & Pustaka, p.623

Danesi, M. (2006). Brands and Logo. University of Toronto, Toronto, Canada. Elsevier Ltd. P. 110

Davis, M. (2009). The fundamental of branding, Building. United Kingdom: AVA Publishing Ltd. P. 12

Haig,W., and Harper, L. (1997). The power of logo: how to create effective company logo. Canada: John Wiley & sons. P.37, 57

http://en.wikipedia.org/wiki/Jeff_Koons. Retrieved at : 20 Desember 2014

<http://www.theguardian.com/artand-design/2014/jul/03/jeff-koons-master-innovator-whitney-money-art>. Retrieved at : 20 Desember 2014

http://en.wikipedia.org/wiki/Andy_Warhol. Retrieved at : 20 Desember 2014

Benoit McNicoll (2012). Warhol, Hirst and Branding. <https://confluence.cornell.edu/display/tam2011/Warhol,+Hirst+and+Branding>. Retrieved at : 21 Desember 2014

Jonathan E. Schroeder (2005). The Artist and the Brand. School of Business and Economics, University of Exeter, Exeter, UK. P:1292

Kohli, C. and LaBahn, D.W. (1997), "Observation: creating effective brand names: a study of a naming process", *Journal of Advertising Research*, January/February. Pp. 67 - 75

Kohli, C. and Leuthesser, L. (2001), Brand Equity: Capitalizing on Intellectual Capital, *Ivey Business Journal*, March/April. P.77

Kohli, C. and Thakor, M. (1997), "Branding consumer goods: insight from theory and practice", *Journal of Consumer Marketing*, Vol. 14, No. 3. Pp. 206 - 219

Matthew Israel, "Big Enough To Eat You".
<https://artsy.net/post/matthew-big-enough-to-eat-you>

Malaysia SME. (2011). The SME Paper. Empire Publishing Sdn Bhd, January 29 - February 11, Front cover

Seetharaman, A., Nadzir, Z. A. M., & Gunalan, S. (2001). A conceptual study on brand valuation. *Journal of Product & Brand management*, vol. 10, no. 4, 243-256

Wheeler, A. (2003). *Designing Brand Identity, A Complete Guide to Creating, Building, and Maintaining Strong Brands*. John Wiley and Sons, Inc, Hoboken, New Jersey. United State. P. 2

Woodward, K. (1997). *Identity and Difference, Culture, Media and Identities*. The Open University, SAGE Publication Ltd, Walton Hall. P. 29

**PENGARUH ASPEK ESTETIKA EKONOMI
TERHADAP PERKEMBANGAN TEKNIK
DAN TEMA LUKISAN
PEMANDANGAN DI DESA JELEKONG**

AGUS CAHYANA

FACULTY OF VISUAL ART AND DESIGN
INDONESIAN ART AND CULTURE INSTITUTE
(ISBI) BANDUNG
WEST JAVA - INDONESIA

A B S T R A K

Desa Jelekong yang terletak di kabupaten Bandung merupakan salah satu sentra lukisan yang mampu menghasilkan karya yang sesuai dengan minat konsumen. Hal ini disebabkan karena lukisan tidak ditujukan untuk kepentingan ekspresi personal pelukis, tetapi lukisan dianggap sebagai barang kerajinan yang diproduksi untuk memenuhi kebutuhan pasar.

Berdasarkan identifikasi pada karya lukis yang berkembang di Jelekong, maka lukisan Jelekong dapat diklasifikasikan berdasarkan tema menjadi sembilan tema utama dan lima teknik utama. Melalui Pendekatan estetik ekonomi yang berdasarkan pada faktor efisiensi, daya saing, dan harga, maka dapat diidentifikasi bahwa tema pemandangan alam, suasana dan hewan merupakan tema yang memiliki daya saing paling tinggi sehingga paling banyak diproduksi untuk memenuhi permintaan konsumen.

Pengaruh faktor estetik ekonomi terhadap lukisan Jelekong mendorong para pelukis untuk mengembangkan material lukis yang mudah dan murah untuk diproduksi, sehingga lukisan yang dihasilkan dapat dijual dengan harga yang ekonomis. Sedangkan dari segi teknik dikembangkan metode melukis yang mudah dan efisien sehingga dapat mendorong peningkatan produksi lukisan yang pada akhirnya dapat memenuhi permintaan konsumen secara lebih luas.

Kata kunci

Efisien, daya saing, estetika, ekonomi.

PENDAHULUAN

Tradisi melukis sebagai mata pencaharian pada masyarakat Jelekong bermula dari peran Bapak Odin Rosidin yang pernah belajar melukis pada seorang pelukis otodidak yang menjual lukisannya secara berkeliling di Jakarta sekitar tahun 1960-an. Aktivitas menjual lukisan secara berkeliling di Jakarta dilakukan pada kurun waktu 1960 hingga terhenti pada sekitar tahun 1965 dikarenakan terjadinya gejolak politik yang berhubungan dengan PKI pada masa itu. Keadaan ini membuat rendahnya daya beli masyarakat yang berimbas pada pembelian lukisan yang mereka hasilkan semakin sedikit.

Hal inilah yang membuat bapak Odin Rohidin memutuskan untuk pulang dan menetap di desa Jelekong. Ketika menetap di desa Jelekong, bapak Odin Rohidin menjadi pelatih silat, sekaligus membuat lukisan untuk dijual seperti yang dilakukannya di Jakarta. Lukisan hasil karya Odin Rohidin ternyata mendapat apresiasi yang baik dari masyarakat, terbukti dengan lukisan yang banyak dibeli oleh masyarakat. Hal inilah yang kemudian menjadi pendorong bagi Bapak Odin Rohidin untuk mengajarkan keterampilan melukisnya pada murid-murid silatnya, mulai dari cara membuat kanvas, mencampur cat, hingga mempergunakan teknik-teknik melukis yang pernah dipelajarinya. Sejak saat inilah di kampung Jelekong mulai dihasilkan berbagai lukisan untuk dipasarkan di sekitar Bandung.

Keterampilan melukis yang awalnya diperoleh dari Bapak Odin Rohidin lambat laun mulai dikembangkan oleh murid-muridnya sehingga menghasilkan beragam gaya, teknik, maupun tema. Perkembangan ini tidak dapat dilepaskan dari tuntutan ekonomi yang menjadi salah satu acuan dalam membuat lukisan, karena memang lukisan Jelekong dibuat untuk dijual secara langsung ke masyarakat luas, sehingga harga menjadi pertimbangan utama bagi para pelukis. Hal ini tentu berbeda dengan lukisan-lukisan yang dihasilkan oleh para seniman lukis yang melukis lebih menekankan pada aspek ekspresi estetik yang bersifat sangat personal.

Maka pada karya seni lukis Jelekong justru aspek estetika-ekonomi yang menjadi motivasi utama bagi para pelukis Jelekong dalam membuat lukisan, dengan demikian cara pandang pelukis Jelekong dalam memproduksi lukisan sangat ditentukan oleh selera konsumen dan proses produksi yang efektif serta efisien, sehingga mampu menghasilkan lukisan secara cepat dan murah tanpa meninggalkan aspek estetis yang menjadi ciri dari sebuah karya seni.

Lukisan yang dihasilkan oleh para pelukis Jelekong dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok berdasarkan tujuannya, yaitu pelukis yang bertujuan melukis sebagai media ekspresi personal yang tidak terlalu mementingkan aspek selera konsumen sebagai acuan estetikanya. Kedua, pelukis yang mengekspresikan kemampuan estetikanya dalam melukis dengan mengacu pada selera konsumen, sehingga aspek - aspek keekonomisan dalam proses berkarya dan perupaannya menjadi sangat diutamakan. Ketiga adalah pelukis yang menjadikan melukis sebagai keterampilan untuk membuat lukisan secara massal sesuai arahan dari pelukis yang menciptakan karya berdasarkan selera konsumen atau dari pelukis kategori yang kedua di atas. Pada penelitian ini, yang menjadi obyek kajian adalah lukisan yang dihasilkan oleh para pelukis kategori kedua dan ketiga, yang dapat dikatakan menjadikan lukisan sebagai komoditas yang dapat diproduksi secara massal dan dipasarkan secara luas pada berbagai lapisan masyarakat.

METODE

Dalam pembahasan mengenai aspek estetik ekonomi sebagai pendorong perkembangan lukisan di Jelekong ini ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dalam hal ini, data-data didapat dari para nara sumber dan perilaku proses berkarya lukis yang dilakukan oleh para pelukis Jelekong.

Pendekatan untuk menganalisis data sehingga dapat menghasilkan penjelasan yang obyektif yaitu dengan mengkategorisasikan nilai estetik lukisan Jelekong pada dimensi estetik ekonomi yang berciri efisiensi dan efektif serta berorientasi pada harga, biaya, dan daya saing. Dengan mengacu pada pendekatan tersebut maka pembahasan lukisan di Jelekong dimulai dari proses penggunaan material dan media melukis yang dapat menentukan kualitas karya dan penentuan harga jual. Tahapan selanjutnya adalah proses penentuan material, tema, dan teknik yang akan dipakai dalam membuat lukisan, termasuk tingkat kesulitan dan kompleksitas pembuatan menjadi dasar bagi penentuan harga sebuah lukisan.

PEMBAHASAN

Pembuatan lukisan oleh para pengrajin lukisan di Jelekong dimulai dari mempersiapkan material yang akan dipakai untuk melukis, yaitu kanvas dan cat minyak, semakin bagus kualitas material lukis yang dipakai maka akan semakin tinggi harga jual lukisan tersebut. Berdasarkan jenis kualitas material yang dipakai ini maka lukisan di Jelekong dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu pertama atau kategori standar, kategori lukisan biasa yang dijual dengan kisaran harga Rp. 20.000 hingga Rp. 500.000 dibuat dari kanvas tipis dan cat peony, yaitu sejenis cat untuk digunakan mencetak, yang dicampur dengan zinc white agar menjadi lebih kental serta dicampur oli minyak sebagai pengencer. Hasilnya adalah lukisan yang dapat diproduksi secara murah dengan kualitas warna yang cenderung buram.

Kategori kedua yaitu berkualitas sedang, dibuat dari kanvas yang cukup tebal dan dilapisi dasar yang baik serta menggunakan cat peony dicampur cat Rembrandt dengan sedikit *zinc white* sebagai pengental cat dan oli minyak, sehingga warna terlihat lebih terang dan cerah. Untuk harga mulai dari Rp. 500.000 sampai kisaran Rp. 5.000.000 dan biasanya ditujukan untuk pasar kelas menengah. Sedangkan pada lukisan kategori ketiga atau kualitas utama adalah lukisan yang mempunyai kualitas material yang baik, mulai dari kanvas hingga penggunaan cat minyak bermerk kualitas tinggi seperti Rembrandt. Lukisan kualitas ini biasanya dibuat oleh para pelukis senior yang berkarya lukis bukan sekadar untuk pemenuhan selera konsumen, tetapi sebagai ungkapan ekspresi estetik seniman. Demikian juga dari jumlah yang dihasilkan biasanya bersifat tunggal dan tidak digandakan secara masal seperti lukisan kualitas dibawahnya. Harga yang ditawarkannya pun mulai dari Rp. 5.000.000 ke atas.

Kategorisasi lukisan berdasarkan kualitas ini dibuat oleh para bandar dan pelukis untuk mempermudah penjualan lukisan. di Jelekong sendiri lukisan standar kategori I dan sedang kategori II paling banyak diproduksi, karena konsumen melihat harga yang ditawarkan masih terjangkau dengan kualitas karya yang cukup baik. Sedangkan untuk karya berkualitas utama hanya dipesan oleh orang-orang tertentu, seperti kolektor lukisan. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa lukisan kategori pertama dan kedua yang paling banyak diproduksi karena paling banyak diminati oleh konsumen secara luas, hal ini bisa dilihat lukisan seperti ini banyak menghiasi rumah pada masyarakat umum. Besarnya permintaan terhadap lukisan kategori I dan II tersebut membutuhkan sebuah sistem produksi yang dapat menghasilkan lukisan dengan cepat, murah, dan berdaya saing tinggi.

Berdasarkan minat konsumen pada lukisan Jelekong, maka untuk memenuhi keinginan konsumen, maka para pelukis mengembangkan tema-tema dalam melukis, tidak hanya terpaku pada lukisan bertema pemandangan alam, tetapi berkembang menjadi beberapa tema, yaitu :

1. Pemandangan Alam
2. Still Life
3. Bunga
4. Hewan
5. Figur
6. Suasana Pedesaan
7. Kaligrafi
8. Abstrak
9. Cerita Legenda dan Wayang

Dari Sembilan tema yang dikembangkan untuk memenuhi keinginan konsumen, hanya tema pemandangan alam, bunga, suasana pedesaan, dan hewan yang mendapat tanggapan yang tinggi dari masyarakat, sehingga pesanan dari para Bandar tetap tinggi. Adapun tema yang lainnya tetap diproduksi oleh para pelukis Jelekong guna mawadahi selera konsumen yang berbeda-beda bergantung daerah yang menjadi tujuan penjualan. Lukisan yang dipasarkan di daerah Jawa Barat mempunyai kecenderungan bertema abstrak, dekoratif, figur, dan hanya sedikit pesanan dengan tema pemandangan alam.

Hal tersebut berkebalikan dengan lukisan yang dikirim ke pulau Bali yang justru lebih banyak bertema pemandangan alam dan suasana pedesaan. Sedangkan lukisan yang dikirim ke Malaysia dan Timur Tengah cenderung lukisan bercorak dekoratif dengan tema abstrak, kaligrafi, pemandangan alam, dan lukisan yang tidak menghadirkan penggambaran manusia atau makhluk bernyawa yang ditampilkan secara utuh. Oleh karena itu dalam menganalisis aspek estetika ekonomi sebagai pendorong perkembangan lukisan Jelekong hanya akan membahas tema lukisan yang paling tinggi permintaannya dari konsumen, yaitu pemandangan alam, suasana pedesaan, bunga, dan hewan.

Selain dari sisi tema, para pelukis Jelekong mengembangkan melukis agar lukisan dapat diproduksi dengan biaya yang ekonomis tetapi tetap bagus, dengan mendasarkan pada data yang dikumpulkan oleh Nia Kanasari dan Andreas Femil dalam tulisan seminarnya, maka terdapat beberapa teknik yang dikembangkan, yaitu:

A. Teknik Paletan

Teknik paletan dikembangkan untuk menghasilkan lukisan yang cenderung bergaya ekspresionisme, dimana detail-detail obyek tidak terlalu diperlihatkan, yang justru diutamakan adalah kesan keseluruhan dari lukisan. Oleh karena itu pada lukisan biasanya mengambil sudut pandang mata burung yang mampu menggambarkan kegiatan manusia dan lingkungan secara menyeluruh. Walaupun bisa diterapkan pada semua jenis lukisan, namun biasanya dipakai pada lukisan pemandangan alam dan lukisan bertema suasana.

B. Teknik Spons

Teknik spons muncul sebagai salah satu cara membuat lukisan secara cepat dan menghasilkan tekstur yang halus serta dapat menghadirkan gradasi warna yang lembut sehingga cocok untuk diterapkan pada semua jenis lukisan di Jelekong. Seperti halnya dengan teknik paletan, maka teknik spons ini menjadi ciri khas Jelekong dimana hampir menjadi kemampuan dasar bagi tiap pelukis Jelekong.

C. Teknik koas (natur)

Teknik koas atau natur merupakan teknik yang biasa dilakukan oleh para pelukis pada umumnya untuk melukis secara mirip. Di Jelekong teknik ini juga dipergunakan untuk semua jenis lukisan, seperti pemandangan alam, ikon koi, dan still life. Tidak seperti dua teknik di atas, maka penggunaan teknik koas harus lebih hati-hati dan perlahan sehingga tidak dapat menghasilkan lukisan secepat dengan teknik paletan maupun spons.

D. Teknik Cokcrok

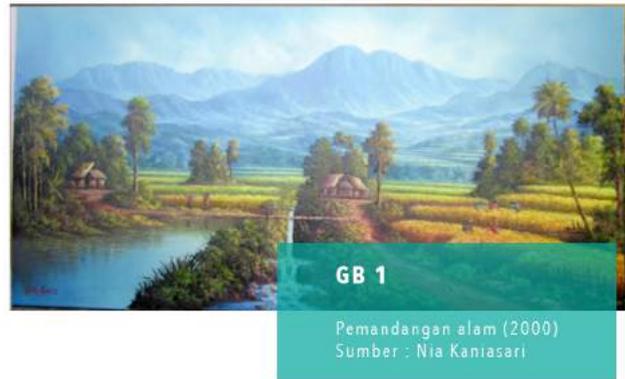
Sebuah teknik melukis dengan membubuhkan kuas ke atas kanvas hingga menghasilkan obyek tampak secara mendetail.

E. Teknik Tekstur

Sebagai teknik yang paling terakhir muncul, maka penggunaan teknik tekstur belum dipakai secara meluas di kalangan pelukis Jelekong, hanya beberapa pelukis saja yang menggunakannya. Kemunculan teknik tekstur didorong oleh keinginan bandar dan konsumen untuk membuat kebaruan pada lukisan yang dihasilkan di desa Jelekong, yang pada akhirnya dapat membuka pangsa pasar yang lebih luas lagi.

Sampai saat ini para pelukis Jelekong terus berinovasi dengan berbagai cara untuk dapat menghasilkan lukisan yang disukai oleh masyarakat. Dengan pijakan karena dapat memenuhi permintaan pasar secara cepat, maka teknik paletan dan spons menjadi teknik yang wajib dikuasai oleh para pelukis Jelekong. Kedua teknik inilah yang dapat mewakili aspek keekonomisan dalam proses produksi lukisan di Jelekong. Sementara teknik koas atau natur walaupun tidak dapat dipakai secepat teknik paletan dan spons, namun mempunyai kelebihan dari segi perupaan yang lebih rinci dalam memperlihatkan obyek yang dilukis.

Perkembangan Teknk dan Tema Lukisan Pemandangan Alam Pengembangan teknik pada lukisan bertema pemandangan yang pertama kali menggunakan teknik palet kemudian berkembang menjadi teknik spons, kuas, dan tekstur. Pada lukisan pemandangan alam yang muncul pada periode awal lebih menekankan pada penggambaran suasana persawahan dengan latar belakang gunung dan langit yang biru, sehingga mengesankan suasana yang tenang dan nyaman. Hal ini hampir sama dengan penggambaran pada lukisan pemandangan karya seniman Mooi Indie, seperti karya Basuki Sr, Mas Pirngadi, dan Wakidi. Cara penggambaran seperti gaya Mooi Indie pada akhirnya menjadi acuan sekaligus ciri khas lukisan Jelekong yang diminati oleh para konsumen yang sebagian besar telah tersebar dan dimiliki oleh berbagai lapisan masyarakat.



Perubahan secara perupaan mulai dilakukan pada dua tahun terakhir, terkait dengan penggunaan warna-warna yang lebih terang, hal ini tentu dikaitkan dengan permintaan pasar yang didukung oleh pengembangan teknik pembuatan cat yang dilakukan oleh para pelukis di Jelekong. Kebaruan yang ditampilkan melalui penggunaan warna sangat mungkin dipengaruhi oleh permintaan pasar dari Bali, hal ini bisa dilihat pada gambar 2 yang lebih menekankan pada aspek pencahayaan yang mengesankan suasana hangat.

Pada gambar ke 3, digambarkan air terjun di tengah hutan yang dikelilingi oleh pepohonan hijau, sehingga mengesankan suasana sepi dan tenang. Dominasi warna hijau dan cara penggambaran batang pohon dan dedaunan terlihat dipengaruhi oleh gaya para pelukis dari Bali, sehingga menjadi daya tarik konsumen untuk membeli sebagai lukisan berciri Bali. Sedangkan untuk menjangkau keragaman selera konsumen terhadap gaya dalam lukisan, maka para pelukis Jelekong pun membuat gaya dekoratif seperti pada lukisan Widayat, terlihat pada gambar 5 yang menampilkan pemandangan di tepi sungai yang dihiasi oleh pohon berwarna merah.



GB 4

Pemandangan alam (2013)
Sumber : Nia Kaniasari



GB 6

Pemandangan Pantai (2013)
Sumber : Nia Kaniasari



GB 5

Pemandangan alam (2013)
Sumber : Nia Kaniasari



GB 7

Pemandangan Pantai (2013)
Sumber : Nia Kaniasari

Kemampuan untuk membaca keinginan pasar, terutama untuk pasar di Bali, khususnya di Sukowati membuat lukisan Jelekong dapat dengan bebas mencerpap semua kecenderungan, seperti penggambaran suasana pantai ketika sunset dapat dengan mudah diproduksi secara massal. Suasana pantai dan sunset yang biasanya melekat pada keindahan pantai Kuta tidak luput dari perhatian para pelukis sebagai target pasar yang menguntungkan, sehingga dibuatlah lukisan bertema sunset seperti pada gambar 6. Demikian juga dengan pemandangan pelabuhan dimana terdapat perahu-perahu yang sedang bersandar juga menjadi obyek yang turut diproduksi secara luas oleh para pelukis Jelekong, seperti pada gambar 7.

Pada kecenderungan sepuluh tahun terakhir, tema pemandangan alam tidak terpaku pada pemandangan suasana pegunungan, persawahan, maupun air terjun, yang telah menjadi ciri khas lukisan pemandangan alam selama ini, tetapi mulai merambah pada tema-tema yang sesuai dengan keinginan konsumen. Sebagian besar permintaan pasar lukisan berasal dari daerah wisata di Indonesia, maka tema pemandangan pantai menjadi tema yang paling diminati. Kecenderungan untuk menggambarkan secara gaya "impresionistik" yang mengutamakan kesan dari cahaya dengan mengesampingkan detail, menjadi sangat menguntungkan bagi para pelukis untuk membuatnya secara cepat, murah, dan mudah. Hal ini tentu menjadi motivasi bagi para pelukis untuk menghasilkan karya lukis pemandangan alam dengan lebih beragam yang pada akhirnya memberikan keuntungan finansial yang cukup baik.

PENUTUP

Perubahan perupaian tidak dilakukan oleh tiap pelukis di Jelekong, tetapi hanya beberapa pelukis yang mampu melakukannya dan kemudian disebarkan kepada para pelukis lainnya sebagai acuan. Melalui sistem seperti itu, maka lukisan mampu diproduksi secara massal dan dengan cepat dapat didistribusikan ke berbagai tempat penjualan.

Dalam satu dekade terakhir lukisan Jelekong telah mengalami berbagai perubahan yaitu dari segi tematik semakin bertambah banyak jenis lukisan yang diproduksi, hal ini berkaitan dengan semakin beragamnya permintaan konsumen terhadap lukisan dari Jelekong. Sedangkan dari sisi teknis dan penggayaan perkembangan dilakukan dengan pertimbangan aspek keekonomisan, baik penggunaan material maupun penerapan metode melukis yang mudah sehingga dapat dikuasai dengan cepat oleh sebagian besar pelukis Jelekong. Pemerataan kemampuan teknik melukis di Jelekong membuat tiap pesanan lukisan dapat dikerjakan secara cepat dengan kualitas yang baik.

Kemudahan mengakses informasi mengenai karya lukis maupun fotografi yang menyajikan beragam obyek melalui internet telah menjadi referensi bagi para pelukis pelopor untuk mengembangkan lukisannya, baik dari segi tema, teknik, maupun metode. Hal ini pada akhirnya mendorong peningkatan kualitas estetis dari lukisan yang dihasilkan, seperti semakin banyaknya lukisan yang digarap secara cermat dan dengan sangat memperhitungkan aspek komposisi dan unsur kekinian dalam perupaian.

Perkembangan yang diakibatkan oleh motivasi ekonomis dapat dilihat dengan jelas pada perkembangan teknik dan tema lukisan pemandangan alam, bila di awal perkembangan masih mengacu pada penggambaran pemandangan alam pengunungan khas gaya "*Mooi Indie*" dengan teknik dan media yang sederhana, maka satu dekade ini terlihat keberagaman tema dan teknik yang sangat dipengaruhi oleh trend pasar lukisan di kawasan pariwisata di Indonesia. Dengan kata lain, selera turis menjadi acuan bagi para Bandar lukisan untuk menentukan tema dan teknik lukisan yang bisa dibuat.

R E F E R E N C E S

Andrias, Rizkia Femil, 2012, Teknik Lukis Cokrok Jelekong, Seminar, Program Studi Seni Rupa Murni, STSI Bandung

Kaniasari, Nia, 2013, Perkembangan Seni Lukis Jelekong, Seminar, Program Studi Seni Rupa Murni, STSI Bandung

Sachari, Agus, 1989, Estetik Terapan, Spirit-Spirit yang Menikam Desain, penerbit Nova, Bandung.

Susanto, Mike, 2011, Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa, DictiArt Lab, Yogyakarta dan Jagad Art Space, Bali.

Yanuar, Sendi, 2012, Perkembangan Penggayaan Seni Lukis Jelekong, Seminar, Program Studi Seni Rupa Murni, STSI Bandung.

PROSES KREATIF CAT LUKIS ALAM (NATURAL PIGMENT)

Antara Kenyataan Alam dan Seniman (Kreator)

TETEN ROHANDI
ZAENUDIN RAMLI

FACULTY OF VISUAL ART AND DESIGN
INDONESIAN ART AND CULTURE INSTITUTE
(ISBI) BANDUNG
WEST JAVA - INDONESIA

SENI LUKIS MODERN

SENI LUKIS MODERN

Pengaruh Seni Lukis Modern

Barat secara tidak langsung turut mempengaruhi perkembangan seni lukis modern Indonesia. Salah satu karakter yang mencolok dari seni lukis modern Barat yakni penggunaan medium seperti oil canvas dan *acrylic*.

Kenyatannya di Indonesia para pelukis lebih banyak menggunakan medium cat lukis yang menggunakan bahan dasar polimersintetik. Di sisi lain penggunaan bahandasar polimer sintetik mengakibatkan ekses kerusakan lingkungan dan kesehatan bagi para pelukis.

Berbagai cat yang digunakan dalam melukis seperti cair air, tinta, cat akrilik dan cat minyak. Cat adalah sebuah produk yang berbentuk cairan maupun bubuk yang di dalamnya terdapat zat-zat pewarna, dan apabila diaplikasikan di atas permukaan sebuah benda akan membentuk suatu lapisan yang memiliki fungsi sebagai pelindung, dekorasi atau fungsi khusus yang dibutuhkan secara teknis (Wanda Listiani: 2012).

Hal ini mengingatkan bahwa cat berbasis air lebih ramah lingkungan daripada cat yang berbasis minyak. Pada awal mulanya cat berbasis air hanya digunakan untuk cat lukis, tetapi perkembangan ilmu pengetahuan menjadikan cat berbasis air dapat juga digunakan untuk cat tembok, cat mobil dan cat besi.

Komponen utama dalam sebuah cat adalah perekat (*binder*), pigmen, pelarut (*solvent*) dan bahan tambahan (*additive*). Mutu dari cat yang dihasilkan ditentukan dari pemilihan komponen - komponen cat, seperti perekat dan bahan tambahan yang tepat, sehingga dihasilkan cat yang bermutu baik. Oleh karena itu, perlu dikembangkan cat yang lebih ramah lingkungan dan tidak memiliki efek samping terhadap kesehatan.

RELASI ONTOLOGIS ALAM DAN SENIMAN (KREATOR)

Rekonstruksi terhadap alam yang telah rusak tidak lagi dapat diselesaikan melalui pandangan etis yang praktis saja. Bagaimana pun harus dilakukan kajian pemahaman ontologis tentang alam. Sering disugestikan bahwa manusia mengada sebagai substansi yang berbeda dan berjarak dari alam. Namun pada kajian ontologi manusia tidak lagi dipandang secara terisolir dari alam, begitu juga dengan keberadaan alam, yang tidak semudah itu ditempatkan sebagai objek yang komplementer dalam hidup manusia.

Pada kenyataannya manusia kerap mendominasi dan mengeksploitasi alam. Eksploitasi ini dianggap lumrah karena beberapa alasan, salah satunya adalah kemampuan rasional manusia. Rasionalisasi menyebabkan manusia memiliki justifikasi untuk menyedot segala sumber daya alam (LG Saraswati Putri, 2013: 229). Ada beberapa penyebab alasan kenapa alam dinilai oleh manusia bisa didominasi dan dijadikan eksploitasi:

1. Alam sebagai suatu entitas non-rasional

Seperti halnya dalam pandangan antroposentrik (Barat) yang menyatakan bahwa alam hanya berharga dalam konteks kegunaannya terhadap kesejahteraan manusia. Seorang penggagas ekologi bernama Aldo Leopold tahun 1994 menyatakan bahwa konsep konservasi seringkali digiatkan hanya dikarenakan kepentingan dan keuntungan manusia semata.

2. Alam sebagai properti

Alam dianggap tidak memiliki nilai intrinsik, ia hanya menjadi relevan dalam kegunaannya bagi manusia saja. Alam sebagai properti, menjadi penyebab mengapa kewajiban manusia tidak mengikat kepada alam. Manusia masih menganggap bahwa sebagai spesies, homo sapiens dipandang sebagai penguasa yang mendominasi alam.

Alam bukan hanya lingkungan tempat tinggal dari manusia. Melalui pendekatan fenomenologi kita menyadari bahwa alam terkait sebagai kesatuan entitas yang membentuk kesadaran subjek (Husserl: 1970). Alam memungkinkan subjek untuk membangun pemaknaan. Melalui Husserl, pendekatan fenomenologi lingkungan dapat membangun argumennya untuk melawan pemahaman usang yang cenderung antroposentris dalam menilai alam.

Alam tidak lagi dipandang sebagai sumber daya bagi manusia, tetapi alam memiliki nilai-nilainya sendiri yang independen dari asumsi subjek. Tinjauan relasi manusia dan alam secara mendalam bisa didekati dengan pendekatan fenomenologi lingkungan.

Fenomenologi lingkungan memandang alam tidak sebatas pada esensinya saja, seperti kaum naturalis. Fenomenologi lingkungan melihat alam sebagai subjek yang berintensional, dari perspektif ini manusia berkedudukan untuk menyibak kebenaran dari alam, dan bagaimana kebenaran tersebut berdampak pada penyibak dirinya tidak lagi sebagai subjek tetapi sebagai Dasein, atau subjek yang mengada (Heidegger: 1973).

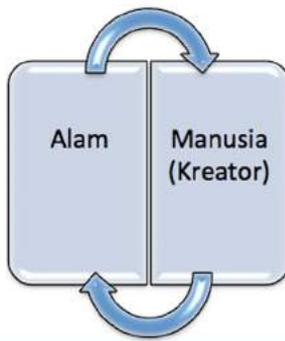


DIAGRAM 4.1
Alam sebagai kesadaran subjek bagi manusia

PROSES KREATIFITAS SENI & BERPIKIR LATERAL MELALUI CAT LUKIS ALAM (NATURAL PIGMENT)

Dalam proses menuju penciptaan karya seni banyak dilakukan kreator yang menentukan pendekatan ide gagasannya, misalnya dengan coretan pada lembaran kertas atau mencoba menyimpulkan dan menambah bila merasa kurang, ada juga yang langsung menuangkan ide pikiran untuk menentukan hasil karyanya. Dari berbagai aktivitas yang dilakukan tersebut adalah bertujuan untuk mengumpulkan data-data informasi yang diharapkan dapat mendukung suatu pemecahan. Aktivitas kerja pola pikir manusia merupakan elemen informasi yang di terima oleh panca indera kemudian diolah hingga menimbulkan interpretasi.

Pola pikir yang selama ini dicanangkan pada proses kreatif dalam berkarya seni (khususnya seni rupa), sering menjadi hambatan dalam melakukan hal-hal yang baru. Artinya, proses penciptaan karya seni seringkali dibebani oleh suatu defenisi atau sistematika yang vertikal (tradisional) (Sardjono: 2006). Dengan demikian sehingga karya seni yang diproduksi hanya sekedar mengubah bentuk bentuk tanpa membongkar dan membangun kembali secara konseptual. Gagasan baru penting untuk penciptaan karya-karya secara optimal yang dapat berupa keberanian mengubah tatanan lama, yaitu mengolah bentuk lama untuk mengembangkan kreatif, sehingga mampu menghasilkan produk baru.

Pola pikir yang demikian dapat dikategorikan sebagai cara berpikir lateral (Bono: 1989). Pola berpikir secara lateral umumnya dapat diartikan sebagai suatu sikap atau suatu cara yang menggunakan pikiran yang efektif, namun menghasilkan gagasan optimal. Melalui metode berfikir, memori pola pikir manusia diajak untuk selalu mencari alternatif-alternatif guna membuka solusi, sebab berpikir lateral berhubungan dengan pengalaman, kreativitas, dan humor. Ke-empat proses tersebut (berpikir lateral, pengalaman, kreatifitas, dan humor) mempunyai basis yang sama, akan tetapi, bila pemahaman, kreativitas, dan humor, maka berpikir lateral adalah sesuatu proses yang lebih disengaja. Proses berpikir seperti ini sama definitifnya dengan menggunakan pikiran atau berpikir logis-tetapi dengan cara yang berbeda (Bono,1989;9).

Dalam merefleksikan alam kenyataan yaitu bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani si penerima. Sehingga karya seni dapat dijadikan sebagai media untuk menimbulkan efek-efek psikologis, baik yang berupa tanggapan, pengamatan, pengenalan, imajinasi yang rasional maupun emosional.- Proses kreatif seni berpikir lateral bukan suatu sistem baru yang timbul secara tiba-tiba seperti permainan sulap (magic), tetapi merupakan suatu cara dalam menggunakan pikiran.

Berpikir lateral adalah suatu sikap atau pendirian berpikir. Pada prinsipnya, berpikir lateral merupakan cara khusus untuk melihat dan menentukan satu diantara banyak kemungkinan pilihan alternatif lain. Berpikir lateral berhubungan dengan sikap untuk menentukan satu diantara sekian banyak alternatif dengan cara membangun dan menyusun kembali berbagai informasi yang ada. Bepikir lateral lebih mengarah pada gerakan kesamping guna mengembangkan pola-pola alternatif. Dengan cara yang demikian, dimungkinkan untuk diperoleh pola-pola sebanyak mungkin, sehingga dapat ditentukan suatu pendekatan yang paling memberi harapan serta menguntungkan.

Tujuan utama berpikir lateral adalah memandang sesuatu dengan cara yang berbeda, yaitu dengan cara membangun dan menyusun kembali pola yang lama guna menghasilkan pola yang baru, yaitu dengan cara membongkar pola lama kemudian menyusun kembali dan membangun bentuk-bentuk yang baru.

Perbedaan yang paling mendasar antara pola pikir tradisional dan pola berpikir lateral adalah, bahwa pola berpikir lateral vertikal bersifat selektif, sedangkan pola berpikir lateral bersifat generatif. Berpikir vertikal berkaitan dengan pembuktian atau pengembangan pola konsepsi, sedangkan berpikir lateral berkaitan dengan pembangunan kembali pola seperti itu (pemahaman) dan pembangkitan sesuatu yang baru (kreatif). Berpikir lateral dan berpikir vertikal saling mengisi, dan keduanya diperlukan keterampilan (Bono, 1991;14). Dalam bahasa visual kaitannya dengan cara berpikir lateral akan memperoleh bentuk dan bangunan yang baru disamping makna yang universal.

Pengertian universal adalah menyangkut bagaimana seorang audien menginterpretasikan suatu karya seni. Hal ini tergantung dari masing-masing pengamat sehubungan dengan kemampuan potensi dalam menangkap makna yang terkandung dalam setiap bentuk karya seni, namun demikian penting sebuah visi dan misi dalam setiap produk karya yang tujuannya adalah tercapainya suatu interpretasi. Sebab setiap penikmat karya mempunyai kemampuan persepsi yang berbeda.

Bahasa visual, seperti halnya bahasa sastra, dimana seorang komunikator menyampaikan ide gagasannya kepada audien melalui simbol-simbol atau unsur-unsur seni rupa yang bertujuan agar khalayak (audien) yang melihat dapat memahami dan terpengaruh. Bahasa visual merupakan simbol-simbol bahasa yang berupa gambar dan bertujuan untuk menyampaikan ide gagasan kepada khalayak. Maksud dan tujuan bahasa gambar adalah agar dalam proses komunikasi terjadi suatu hubungan antara komunikator dengan khalayak.

Adapun bahasa gambar secara visual dapat dikategorikan menjadi tiga tingkatan, yaitu: *Representationally*, *Symbolically*, dan *Abstractly* (Dondis, 1974:65). Representasi, berasal dari istilah *representation* yang diambil dari bahasa Inggris *represent*, yang artinya mewakili, sedangkan *representation* artinya gambaran. Secara umum istilah *representation* dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengacu pada hakekat visual untuk menghadirkan kembali objek seperti apa yang ada. Dalam dunia seni lukis, istilah *representation* dapat dikaitkan pada corak realisme, yaitu memandang dunia tanpa ilusi. Mereka ingin menciptakan karya seni yang nyata dan menggambarkan apa-apa yang betul-betul ada dan kasat mata.

Secara teoritis mereka adalah pelukis-pelukis objektif, pelukis yang akan melukiskan apa saja yang dijumpai tanpa pandang bulu, dan tidak akan menciptakan sesuatu yang hanya keluar dari gagasannya (Soedarso, 2000:31). Sebagai contoh karya fotografi, lukisan atau gambar yang bercorak realis.

Istilah simbol (*symbol*) dapat diartikan sebagai lambang, sedangkan pengertian *symbolize* berarti menandakan, melambangkan, atau menyimbolkan. Dalam bidang seni rupa, istilah simbol diartikan sebagai penyederhanaan bentuk visual yang bertujuan untuk mempermudah ingatan pada suatu bentuk, baik dari segi objektif maupun subjektif. Kelebihan bahasa visual simbolis ternyata mampu mengantarkan sebuah informasi yang pola pikirannya sangat bervariasi.

Tanpa melalui suatu konvensi, bahasa visual yang simbolis dapat diterima khalayak umum. Abstraksi berasal dari istilah abstrak yang secara umum diartikan sebagai ringkasan, intisari, atau ikhtisar. Kata abstrak (*abstrac*) dalam bidang sastra diartikan sebagai kata-kata yang tidak jelas atau tidak nyata. Istilah abstrak digunakan untuk menyebutkan ciptaan-ciptaan karya seni rupa yang terdiri dari susunan garis, bentuk, dan warna yang sama sekali terbatas dari ilusi atas bentuk-bentuk di alam.

Namun secara lebih umum dalam karya seni rupa, istilah abstrak yaitu karya seni yang bentuk-bentuk alamnya (kalau ada) tidak lagi berfungsi sebagai objek ataupun tema yang harus dibawakan, melainkan tinggal sekedar motif saja sebagai dalih untuk membuat sesuatu (Soedarso, 2000:123). Dengan kata lain objek seni rupa secara visual ditentukan oleh mata, baik dari segi objektif (*visual form*) atau subjektif (*aesthetic structure*). Pengalaman, dan intelegensia. Proses tersebut sangat memungkinkan untuk menghasilkan persepsi yang berbeda antara pola pikir yang satu dengan lainnya. Kenyataan bukan hasil pengamatan tetapi dalam penafsiran pengamat, misalnya karya-karya seni rupa yang bercorak ekspresionis.

Pola pikir setiap manusia berbeda karena pengaruh alam lingkungan yang mereka singgahi, Hal ini yang sangat memungkinkan timbulnya interpretasi (tanggapan) dari masing-masing individu, baik dari sudut pandang seorang kreator seni maupun bagi seorang pengamat. Latar belakang atau perspektif pikiran yang menyimpan berbagai data, pengalaman masa kecil, melihat peristiwa yang terjadi, mendengar isu-isu, problematika (trauma), menjadikan sesuatu yang dapat mempengaruhi gejala kejiwaan seseorang untuk mengembangkan pola pikir dan kreatifitas. Dari pengalaman tersebut terjadi proses kreativitas yang merupakan tuntutan seseorang untuk menyampaikan suatu gagasan yang komunikatif.

Tujuan utama diterimanya gagasan tersebut oleh pengamat adalah mudah diingat dan teraturnya penyimpanan dalam setiap memori pengamat. Untuk mencapai hal tersebut sangat penting adanya suatu pemahaman tentang prinsip-prinsip berkarya seni, yaitu: sesuatu yang mudah bergerak untuk memberi bentuk perhatian, memberi suasana lingkungan, kepekaan terhadap benda-benda yang mempunyai permukaan (teksture), jenaka, imajinasi, nomor yang ditentukan dengan jumlah angka-angka, memberi hubungan yang melekat, perbedaan warna pada tekanan permukaan, tatanan atau susunan yang rapi dan mudah diingat, perbuatan baik atau bersifat positif, dan mempunyai daya rangsang yang berlebihan.

KESIMPULAN

Aspek kesadaran seniman (kreator) yang mempunyai kesadaran dasein di alam serta hubungannya dengan proses kreatif yang ditunjukkan upaya berpikir lateral sangatlah dibutuhkan. Upaya ini menghubungkan bagaimana seniman mempunyai kepedulian lingkungan terhadap alam tanpa harus kehilangan kreatifitasnya. Dalam praktik seni lukis pada umumnya, yang memakai cat minyak dan cat akrilik yang tidak lain dapat menyebabkan kerusakan lingkungan alam dan kesehatan. Perlu upaya memakai kemungkinan alternatif dengan memakai cat lukis yang tidak menyebabkan aman pada lingkungan, yaitu dengan memakai medium cat lukis alam (natural pigment). Selama lebih kurang 6 bulan, peneliti mencoba menggunakan sekaligus mengaplikasikan cat lukis alam (natural pigment) pada proses kreatif berkarya seni lukis. Dalam perjalanan prosesnya peneliti telah melihat penggunaan cat lukis alam mempunyai keunggulan sebagai berikut: Pertama, aman terhadap lingkungan (humanisasi), kedua unsur kimiawi tidak ada, serta mempunyai karakter artistik yang khas yang bisa memberikan alternatif pada proses kreatif dan berpikir lateral.

R E F E R E N C E S

Heidegger, Martin. 1973. *Being and Time*, UK: Oxford Basil Blackwell.

Husserl, Edmund. 2012. *Ideas*, Great Britain: Routledge Classic.

Listiani, Wanda. 2012. Eksperimen cat lukis diatas kertas daluang dari ekstrak warna hijau pada famili daun suji dan pandan : studi awal material fine art berbasis muatan lokal, Penelitian Muatan Lokal, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung.

Permadi, Tedi. 2012. Penelusuran Pemanfaatan Daluang di Nusantara.Seminar Pemanfaatan Daluang sebagai Bahan Pembuatan Ulantaga, 16 Mei 2012, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram, Bali.

Putri, Saraswati. 2013. *Dimensi Ontologis Relasi Manusia dan Alam*, Sinopsis Disertasi Program Pascasarjana Filsafat, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

Upe, Ambo dan Damsid. 2010. *Asas-asas Multiple Resesearches : Dari Norman K. Denzin hingga John W. Creswell dan Penerapannya*, Yogyakarta : Tiara Wacana.

S E N I V I S U A L
DAN TEORI KESUSASTERAAN ISLAM
(T A K M I L A H)
PENILAIAN KEPERLUAN PENYELIDIKAN

ISHAK RAMLI
RAHMAN AMIN
PONIRIN AMIN
& MOHD SUHAIMI TOHID

FACULTY OF ART AND DESIGN,
UNIVERSITY TECHNOLOGY MARA,
SERI ISKANDAR CAMPUS,
SERI ISKANDAR, 32610,
PERAK, MALAYSIA

ABSTRAK

Kertas kerja ini bertujuan untuk menilai keperluan penyelidikan terhadap skop seni visual dan 'Teori Takmilah' yang digunapakai dalam kesusasteraan Islam di Malaysia. Objektif utama perbincangan adalah berkisar tentang kaitan di antara kesusasteraan dan seni visual serta relevannya 'Teori Takmilah' diaplikasikan dalam seni visual.

Perbincangan ini masih diperingkat pengenalan dalam meneliti kesesuaian untuk kaedah penghasilan dan penilaian karya seni visual di Malaysia. Kertas kerja ini diharap dapat membuka lembaran baru dalam proses pembangunan seni visual di Malaysia.

Kata Kunci :

Seni Visual, Teori Kesusasteraan,
Takmilah

LATAR BELAKANG

Masalah Identiti dalam Seni Visual Malaysia adalah perkara lama yang masih belum mempunyai jawapan secara tepat. Mungkin masalah ini timbul kerana kurangnya perbincangan yang mendalam dan kurangnya teori-teori yang dihasilkan oleh pemikir dan pengkritik Seni Visual Malaysia sendiri untuk mengumpul dan mencernakan Seni Visual yang ada agar dapat disesuaikan dengan keunikannya. Yang berlaku sekarang, pengkritik dan penilai seni lebih senang menggunakan teori dan penilaian kaedah Barat ketika melakukan kritikan ataupun penulisan ilmiah.

Malah penilaian dengan menggunakan kaedah barat juga tidak mampu untuk mengungkap masalah tersebut. Masalah ini telah disuarakan pada tahun 1989 oleh Ismail Zain ketika berlakunya The First ASEAN Symposium on Aesthetic, di Bangkok. Katanya ***“the dichotomous existence of modernism in an environment which is not entirely in equanimity with its canons of the West has not only proven to be problematic, but, in extreme cases, also leads to cultural delusion.”***

Benar kata Nakula orang Melayu menghasilkan tamadun tetapi tidak menghasilkan ahli falsafah seperti di Greek. Mungkin inilah sebabnya di Malaysia ramai pengkarya tetapi kurang pengkritik dan pemikir seni yang benar-benar menonjol hingga ke peringkat antarabangsa. Walau bagaimanapun, kemasukan pelbagai pengaruh dalam seni visual ini semakin mendesak tentang keperluan penilai dan pengkritik seni yang dapat

menyaring, mengkategorikan dan mengkritik agar segala pengaruh ini sampai kepada masyarakat dengan penuh kefahaman dan tanggungjawab.

Atas kesedaran ini, Prof. Madya Dr. Shafei Abu Bakar telah melahirkan Teori Takmilah yang ditujukan khas untuk Seni Sastera:

“Hasil daripada pengamatan teliti Prof. Madya Dr. Shafei Abu Bakar bersumberkan nilai-nilai estetika ini dan falsafah yang berprinsipkan tauhid, teori sastera ini direalisasikan. Ia secara umumnya didasarkan kepada sekurang-kurangnya tujuh prinsip utama iaitu kesempurnaan dari aspek ketuhanan (kamal), kerasulan (kamil), keislaman (akmal), prinsip ilmu (takamul), kesusasteraan (takmilah), pengkarya (istikmal) dan insan (kamil).”

*(Takmilah : Teori Baru Kritikan Sastera
Tempatan, Utusan Malaysia 18.11.2000)*

Pada pendapat penyelidik, kelahiran Teori Takmilah adalah satu usaha murni dan harus digunapakai dan dipelbagai.

Penggunaannya tidak harus terhad kepada Seni Sastera sahaja tetapi digunakan juga untuk Seni Visual yang lebih tenat situasinya. Dengan cara sebegini akan menggalakkan perbincangan-perbincangan ilmiah tentang seni. Walaupun pendapat tentang seni mungkin tidak sama diantara satu pemikir dengan pemikir yang lain tetapi dapat dibincangkan dalam satu wadah dan keputusannya dapat diambil kerana matlamatnya adalah tanggungjawab terhadap masyarakat dan agama

Mungkin Teori Takmilah ini buat masa ini hanya sesuai untuk seni Islam sahaja, tetapi penyelidik percaya jika usaha menggunakannya berterusan maka teori tersebut dapat ditambah, dikembang dan diubahsuai agar menjadi lebih mantap. Hasilnya pada suatu hari nanti pemikir Islam dapat menghasilkan Teori Seni yang mantap dan dapat diterima sebagai Teori Seni Visual Malaysia dan dapat diterima di seluruh dunia.

SENI SASTERA VS SENI VISUAL

Walaupun Teori Takmilah dihasilkan untuk Seni Sastera, penyelidik mendapati Teori ini dapat juga digunakan kepada Seni Visual Malaysia. Untuk itu keperluan-keperluan yang dibicarakan di sepanjang kertas kerja ini adalah untuk tujuan penyesuaian dan pementapan agar Teori Takmilah dapat digunakan dengan berkesan dalam menghadapi pelbagai kemungkinan apabila menggunakannya untuk menilai karya-karya yang mempunyai latarbelakang yang berbeza dan mempunyai kepelbagaian bentuk rupa. Inilah keunikan Seni Visual di Malaysia.

Sudah tentu seni sastera dan seni visual ini mempunyai persamaan dan perbezaan yang harus diambil kira. Seni sastera menghasilkan simbol, metafora dan simile dengan menggunakan pemilihan perkataan yang terbaik dan susunan yang terbaik untuk menjadikannya indah pada waktu yang sama isinya di susun rapi agar yang tersurat dan tersirat dapat difahami.

Manakala seni visual pula menghasilkannya dengan menggunakan medium yang berbeza, tetapi mencuba menghuraikan maksud dan makna yang tersurat dan tersirat sekaligus di dalam sebuah permukaan 2(dua) dimensi ataupun 3(tiga) dimensi.

Karya sastera juga dapat merakam ruang, masa dan pergerakan di dalam sejumlah lembaran. Penghayatnya akan mengalami pelbagai perasaan daripada setiap bibit perkaaan yang kemudiannya menjadi ayat dan kemudiannya menjadi satu babak. Malah babak-babak ini akan berterusan dan pengalaman-pengalaman yang dilalui oleh penghayat akan dihubungkan dalam turun naiknya jalan cerita. Ini amat berbeza dengan seni visual kerana semuanya tetumpu kepada satu permukaan ataupun bentuk. Penghayat yang mahir sahaja akan dapat melihat penekanan-penekanan tertentu di dalam karya yang digunakan oleh pengkarya untuk menceritakan maksud di balik karya tersebut.

Masalah besar yang dihadapi untuk menilai seni visual ialah kurangnya maklumat yang tersedia untuk menjadi dasar kepada penilaian. Sebagai contohnya seni visual tradisi tidak mempunyai teori ataupun sumber yang mutlak untuk mengatakan inilah kaedah yang betul untuk menilainya. Menurut Nakula, sesungguhnya seni tradisi itu untuk warisan generasi akan datang menyelidikinya. Sebagai hasilnya, jika Nakula menilai seni tradisi itu berdasarkan alam Melayu, Syed Ahmad Jamal dan Zakaria Ali pula lebih cenderung menilai seni tradisi dengan menggunakan teori-teori barat. Ada juga kecenderungan menilai seni dengan menggunakan gabungan keindahan yang diterjemahkan oleh al Ghazali, Ismail dan Lamy Faruqi dan ditambah dengan teori barat.

Manakala seni kontemporari pula secara terus penilaiannya adalah teori Barat. Walau bagaimanapun ada usaha-usaha untuk menggabungkan penilaian tentang seni kontemporari dengan menggunakan teori seni Islam dan gabungannya adalah Teori Barat. Kecenderungan yang berbeza-beza ini kerana kepelbagaian latarbelakang penilai tersebut dan pada waktu yang sama pengkarya - pengkaryanya juga mempunyai kaedah

berkarya yang berbeza dengan representasi yang berbeza dan membawakan maksud yang berbeza.

Inilah antara cabaran jika mahu menggunakan Teori Takmilah untuk Seni Visual Islam. Lebih-lebih lagi di dalam satu Pameran Seni, isinya adalah karya-karya majmuk yang mempunyai pelbagai rupa dan maksud. Untuk itu penyelidik akan menyenaraikan keperluan-keperluan yang harus dikuasai oleh penilai sebelum menggunakan Teori Takmilah agar Teori yang asalnya digunakan untuk menilai karya sastera menjadi relevan untuk menilai Karya Seni Visual.

Kemajmukan karya ini mendesak penilai untuk memahami sejarah seni visual Malaysia yang unik ini, agar setiap karya mendapat perhatian yang lebih adil oleh penilai. Daripada kefahaman sejarah ini, barulah karya tersebut dapat dikategorikan dan kemudiannya dinilai dengan menggunakan teori ini. Hal ini kerana menilai berdasarkan premis - premis latarbelakang sejarah membantu penilai untuk mengadaptasi teori tertentu yang sesuai dengan premis lahirnya karya tersebut dan mengadilinya berdasarkan kesesuaian yang sepatutnya karya tersebut diadili.

LATARBELAKANG SEJARAH SENI VISUAL MALAYSIA - Sepintas Lalu

Ada beberapa ciri-ciri latarbelakang yang harus difikirkan sebelum Teori Takmilah dapat digunakan untuk menilai seni visual Malaysia:

- Latarbelakang sejarah orang Melayu dan seni visualnya
- Latarbelakang falsafah seni visual barat dan perkembangannya
- Pertembungan seni visual barat dan seni visual Islam di Malaysia

Latarbelakang ini amat penting sebagai kefahaman pertama yang harus dikuasai sebelum apa-apa teori digunakan untuk menilai subjek yang ditujukan. Jika sejarah seni tidak difahami, penilai akan mempunyai kecenderungan menilai sekumpulan karya

secara pukal. Jika ini berlaku sudah tentu yang terhasil adalah nilai yang bersifat persendirian yang bermaksud mengikut kehendak aliran mana yang disukai oleh penilai ataupun penilaiannya menjadi sembrono.

3.1 LATAR BELAKANG MELAYU DAN PENGHASILAN SENI VISUAL

Melayu yang dikenal sebagai orang yang lembut dan selalu tunduk dan tidak berlebih-lebihan telah wujud dan mengalami pelbagai sejarah yang panjang. Jatuh banggunya kerajaan-kerajaan Melayu telah berjalan selama beribu tahun. Pelbagai catatan tentang sejarah kewujudan dan peradaban Melayu telah ditulis oleh Ibnu Khaldun dan beberapa orientalis seperti Tom Pires dan beberapa orang lagi.

Kemuncak ketamadunan Melayu ialah dengan kewujudan Empayar Melaka. Dalam meniti ketamadunan Melayu, pelbagai ketamadunan lain telah menyerap ke dalam alam Melayu iaitu animisma, india (hindu dan Buddha) dan akhirnya agama Islam. Banyak telah diperkatakan tentang kehebatan orang melayu menyerap ketamadunan luar ini ke dalam budaya mereka dengan mengambil struktur yang berguna untuk kepentingan tamadun mereka ketika itu. Penyerapan inilah yang dinamakan sinkretisme, yang akhirnya memperkuat ketamadunan melayu itu menjadi unggul.

Kebijaksanaan orang melayu menyesuaikan keadaan dengan pengaruh luar tanpa pertentangan tetapi menambahkan teknologi ini dinamakan juga sebagai local genius. Malah perkataan sinkretisme dan local genius ini tidak berhenti malah menjadi proses yang berterusan sehinggalah kini.

3.2 LATAR BELAKANG SENI VISUAL BARAT DAN PENGHASILAN SENI VISUAL

Apabila berbincang seni visual, kita tidak dapat lari daripada mengatakan bagaimana perkembangan falsafah itu merubah bentuk visual sejagat. Ahli falsafah daripada Jerman dan Itali merubah persembahan seni visualnya hasil daripada pertentangan Falsafah

Aristotelian dan Divine kemudiannya pertentangan antara Aristotelian dan Sekularisma sehinggalah Sekularisma muncul dengan dikenal sebagai Modernisma.

Perjalanan sejarah falsafah yang panjang ini menjadikan keindahan secara total yang bergantung kepada agama dan kepercayaan berpecah kepada keindahan itu diletakkan di bawah falsafah dan diperkenalkan perkataan estetika oleh Baumgarten. Perkataan Man as a measure of all thing diperkenalkan. Kemudian muncul pula Seni untuk Seni dan Seni untuk Masyarakat.

Perubahan itu berlaku dalam sedar apabila penolakan agama yang dikenal sebagai budaya itu berlaku sejak Renaissance lagi apabila keindahan itu menjadi Aestetika kemudiannya pemikiran dan teknologi sedikit demi sedikit menolak latarbelakang budaya sehinggalah kefahaman agama itu hancur apabila tibanya Post Modern.

Latarbelakang yang singkat ini adalah sebagai gambaran kepada perkembangan seni visual barat yang kesannya menjalar ke seluruh dunia sehinggalah merentasi asia tenggara hasil daripada perkembangan jajahan dan spesifiknya jika di Malaysia, penjajahnya adalah Portugis, Belanda dan akhirnya British.

3.3 PERTEMBUGAN SENI VISUAL BARAT DENGAN SENI VISUAL ISLAM DI MALAYSIA

Daripada kedua-dua latarbelakang ini, pertembungan antara orang melayu dengan budaya barat bermula apabila kejatuhan Melaka di tangan Portugis. Namun demikian, pengaruh Portugis dan Belanda hanyalah terhad di kawasan Melaka dan daerah - daerah berdekatnya. Penaklukan ini lebih menumpukan kepada penjajahan ekonomi dan perluasan kuasa sahaja.

Penaklukan Inggeris memberi kesan mendalam kepada Tanah Melayu, Inggeris telah mencuba meresap dalam sosio budaya orang Melayu dengan memperluaskan kuasanya bermula dengan Negeri Melayu Bersekutu kepada Negeri Melayu Tidak Bersekutu dan

akhirnya menubuhkan Persekutuan Tanah Melayu. Penjajahan yang dilakukan telah berjaya merubah adat resam, budaya dan ekonomi orang Melayu. Malah mereka telah berjaya merubah sistem pendidikan secara total dan secara tidak langsung cara hidup orang Inggeris meresap masuk dalam sosio budaya orang Melayu. Salah satu yang menerima kesan secara terus ialah Seni Visual.

Pengaruh seni visual barat yang berlaku di akhir kurun ke 19 itu meresapkan pengaruh Modernisma yang dianjurkan oleh sekolah seni Bahaus bukan sahaja ditaja oleh Inggeris, malah di bawa secara terus daripada pelajar -pelajar yang mendapat pelajaran dari sekolah seni barat dan daripada mereka yang mempunyai hubungan dengan barat. Kesannya, Seni Visual Tradisi Melayu yang agung di turunkan tarafnya sebagai kraf sahaja, malah apresiasinya bukan berdasarkan agama lagi tetapi hanyalah bersifat dekoratif.

Hanya segelintir yang sedar masih mencuba untuk bertarung mempertahankan seni tradisi dengan mengkaji, menyelidik dan menghasilkan karya. Namun nasibnya tenggelam timbul apabila kekurangan ilmu tentang tradisi menyebabkan karya yang dihasilkan adalah tempelan-tempelan yang bukan semakin memajukan seni tersebut tetapi menghancurkannya.

Pada waktu yang sama institusi pengajian tinggi di Malaysia juga memperkenalkan seni barat dengan pendekatan sekolah seni modern, seperti Universiti Teknologi MARA yang dulu di kenal sebagai Institut Teknologi MARA dan Universiti Sains Malaysia selain daripada sekolah sekolah seni yang lain iaitu sekolah seni swasta yang banyak didokong oleh bangsa lain.

Pengaruh yang mempunyai pelbagai sumber dan kefahaman seni yang berbeza-beza ini menyebabkan seni visual Malaysia lebih mirip kepada seni campuran. Maksudnya di sini ialah kerana pengaruh dalam seni itu adalah pengaruh asing daripada kebudayaan berbeza. Kebanyakan pengkarya menghasilkan karya berdasarkan rupa seni visual barat tetapi mereka menceritakan tentang ketimuran

dan peradaban melayu yang beragama Islam.

PENILAIAN SENI VISUAL MENGUNAKAN TEORI TAKMILAH

Daripada kepelbagaian latarbelakang sejarah seni visual ini. Perkara pokok yang harus diutamakan ialah menentukan dahulu karya tersebut boleh dinilai ataupun tidak. Untuk melayakkan sesuatu karya itu dinilai, seharusnya kita memahami dahulu ketauhidan yang menjadi pegangan orang Islam. Saringan harus dilakukan, kerana ada hukum-hukum dalam seni visual yang harus dipatuhi sebelum dinilai menggunakan Teori Takmilah.

Hal ini kerana perkara asas yang mahu dinilai adalah berdasarkan Tauhid, jika karya tersebut tidak memenuhi pegangan Tauhid, maka tidak perlulah karya tersebut dinilai. Jika dinilai juga akan menjadikan polemik yang besar yang melibatkan pelbagai golongan. Malah golongan tersebut ada golongan yang faham Agama dan ada yang tidak faham Agama. Ini hanya menyebabkan golongan yang tidak memahami agama hanya akan lebih terjerumus dalam kekalutan, jika penilai tidak mampu menanganinya.

Penyelidik berpendapat, mulakan dahulu penggunaan Teori Takmilah ini untuk karya yang memenuhi hukum-hukum dalam Seni Visual. Mungkin kemudian, setelah difikirkan dan dimantapkan Teori ini dapat juga digunakan untuk menilai mana-mana karya sama ada memenuhi keperluan yang ditetapkan ataupun tidak.

Penyelidik berpendapat demikian kerana ketujuh-tujuh kriteria yang mahu dinilai itu adalah berdasarkan Tauhid iaitu:-

- Prinsip Tauhid dan Hubungannya dengan Sifat Kamal Allah
- Prinsip Kerasulan sebagai Insan Kamil dan Hubungannya dengan Falsafah Tauhid
- Keislaman Bersifat Akmal
- Ilmu yang Bersifat Takamul
- Sastera yang Bersifat Takamul
- Pengkarya yang Mengistimkalkan Diri
- Khalayak ke Arah Insan Kamil

4.1 SARINGAN

Saringan ini harus dilakukan dengan penuh kefahaman tentang Islam. Oleh itu, untuk mengelakkan kedangkalan penyelidik mencadangkan agar penilai mempunyai rujukan yang standard dan diterima pakai serta mudah difahami oleh semua pihak. Di Malaysia, Persatuan Ulama Malaysia telah menerbitkan sebuah buku yang berjudul "Seni Dalam Islam," yang ditulis oleh Haji Abdul Ghani Samsuddin, Ishak Hj. Sulaiman dan Engku Ibrahim Ismail.

Alangkah baik diterima sahaja buku ini, sebagai asasnya oleh semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam bidang seni untuk dijadikan asas perbincangan seni Islam. Terpulanglah kepada penilai untuk menokok tambah dengan pengetahuan dan ilmu Islam yang dipunyai mereka selebihnya. Dengan kaedah ini memudahkan perbincangan di atas dasar asas seni Islam yang sama.

Penyelidik tidak bermaksud untuk membicarakan topik ini dengan terperinci kerana memerlukan ruang dan perbincangan yang panjang dan cukuplah dengan merujuk buku yang penyelidik anjurkan tadi. Yang penyelidik mahu menyentuh secara asanya ialah, untuk menganggap karya tersebut ialah karya Islam, penyelidik mendapati ada dua perkara yang seharusnya dipatuhi oleh pengkarya pada karyanya iaitu:-

- Unsur-unsur formalistik yang ada di dalam karya
- Isu, kandungan, atau pernyataan pengkarya terhadap karya yang dihasilkan

4.1.1 UNSUR-UNSUR FORMALISTIK YANG ADA DI DALAM KARYA

Maksud unsur formalistik pada karya tersebut ialah setiap karya mempunyai kaedah penilaian yang berbeza. Jika karya tersebut adalah karya tradisi, penilaiannya berdasarkan kehalusan teknikal yang dihasilkan oleh pengkarya sesuai dengan konsep akal dan budi dalam mempersembahkan karyanya.

Manakala karya kontemporari ialah 'element dan principle' yang digunakan dalam karya tersebut dapat mencetuskan komposisi terbaik untuk melahirkan maksud atau makna di dalam karya tersebut.

Yang penting ialah segala unsur dan subjek yang digunakan dalam karya tersebut tidak bertentangan dengan hukum-hakam yang telah disenaraikan dalam buku "Seni Dalam Islam" yang dianjurkan oleh penyelidik tadi.

4.1.2 ISU, KANDUNGAN, ATAU PENYATAAN PENGKARYA TERHADAP KARYA YANG DIHASILKAN

Karya-karya yang pelbagai ini, kadangkala mempunyai unsur formalistik yang memenuhi keperluan Teori Takmilah, tetapi apabila memperkatakan maksud yang mahu disampaikan kadangkala bertentangan dengan Islam. Ada juga karya yang melepasi unsur formalistiknya tetapi pengkaryanya tidak bersyahadah.

Seperti pengalaman seorang penulis buku King dengan judul bukunya 'Menghadap ke Mekah,' pendahuluan buku tersebut menceritakan bagaimana dia ditegur oleh seorang putera raja dengan berkata "Bagaimana anda dapat berbicara tentang Mekah sedangkan anda tidak pernah bersembahyang menghadapnya." Yang akhirnya beliau memeluk Islam dan barulah mendapat kenikmatan ketika berbicara tentang Islam.

Kaedah yang paling tepat untuk melakukan penilaian ini adalah melalui temu bual ataupun sumber pernyataan karya dan sejarah pengkarya itu berkarya yang merujuk kepada karya-karyanya sebelum ini. Dengan kaedah ini, penilaian akan menjadi telus dan dapat membuka ruang kepada penulisan yang lebih berilmiah dengan menceritakan maksud karyanya sebelum ini dan apa-apa yang berlaku sekarang.

PENKATEGORIAN KARYA DALAM PENILAIAN MENGGUNAKAN TEORI TAKMILAH

Pengkategorian adalah kaedah yang terbaik untuk memastikan setiap penilaian yang dilakukan akan lebih fokus. Hal ini kerana di dalam setiap kategori mempunyai kelebihan masing-masing berasakan latarbelakang sejarah dan latarbelakang pengkarya yang mempunyai fungsi yang berbeza dan kaedah penghasilan karya yang berbeza. Oleh itu, penilai harus bijak mengolah penilaian agar dapat menghasilkan penilaian yang terbaik dan tepat dengan mengadaptasi teori-teori yang sesuai.

Ternyata orang Melayu Islam sudah mewarisi pelbagai genre seni yang dihasilkan sejak berkurun lamanya. Yang uniknya ialah, warisan ini telah mengalami pelbagai pengaruh dan adaptasi daripada pelbagai ketamadunan dunia yang mempunyai hubungan dengan alam Melayu sejak berkurun-kurun lamanya. Genre yang berbentuk lisan dan visual ini mempunyai kedudukan istimewa untuk dinilai dengan Teori Takmilah. Rupa dan jiwa yang ada di dalam karya tradisi dapat dijadikan asas yang kukuh atau sebagai garis panduan untuk menilai karya-karya lain apabila mahu menggunakan teori ini.

Daripada latarbelakang seni visual dan pertembungannya di alam Melayu, kita dapat mengenalpasti keunikan yang terdapat di alam alam Seni Visual Islam Malaysia. Malah keunikan ini adalah kerana keterlangsungan kaedah orang Melayu berfikir dan menangani pengaruh yang mengganggu atau mengancam tamadun mereka. Untuk itu, kita tidak dapat menolak bahawa proses sinkretisme masih berlangsung dan mempunyai pengaruh besar dalam perkembangan seni visual Malaysia.

Orang Melayu masih mengambil apa-apa yang dirasakan baik di sekeliling mereka untuk menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang berlaku. Sebagai contohnya, seni visual barat yang mempunyai pelbagai rupa itu kebanyakannya diambil rupanya

sahaja tetapi falsafah sebaliknya tidak diambil sepenuhnya. Mereka bertumpu kepada analisa kandungan berkenaan orang Melayu dan negara Malaysia dan menghasilkan rupa berdasarkan mana-mana stail yang digemari oleh mereka. Ada juga pengkarya hanya menggunakan kaedah teknikal berupa sahaja tanpa mengambil kisah langsung tentang mesej yang hendak disampaikan oleh mereka. Golongan ini yang dianggap mewakili seni visual kontemporari dan digolongkan dalam kategori yang kedua. Golongan ini adalah kategori yang terbesar kerana seni visual sekarang dipelopori oleh golongan ini.

Walau bagaimanapun, ada dua golongan lagi yang boleh dimasukkan dalam pengkategorian ini. Golongan yang dimaksudkan ialah pengkarya sekarang yang masih meneruskan penghasilan karya tradisi dan mungkin melakukan perubahan dari segi persembahan untuk disesuaikan dengan seni kontemporari sekarang ini. Golongan seterusnya ialah, penggiat seni yang menghasilkan karya yang mempunyai pengaruh Asia Barat yang kuat. Mereka kebanyakannya terdedah kepada teori seni Islam yang yang disebarkan di Barat, yang pengetahuan dan kefahamannya daripada penyelidikan tentang seni Islam di negara-negara Arab.

Pengkategorian ini amat penting kerana kekayaan orang Islam dengan seni visualnya mendokong kaedah dan falsafah penghasilan karya yang berbeza walaupun menuju ke arah yang sama iaitu Tauhid. Maksudnya di sini ialah identifikasi ini membantu penilai yang mahu menggunakan Teori Takmillah ini. Pertamanya menyedari kepelbagaian representasi seni visual yang setiap satunya mempunyai unsur formalistik yang berbeza yang berlatarbelakangkan falsafah dan sejarah yang berbeza walaupun menuju kepada Tauhid.

Yang kedua, penilai juga seharusnya mempunyai pengetahuan dan kemahiran dalam ilmu seni visual Malaysia yang amat unik ini kerana seni visual Malaysia adalah 'melting point' yang didalamnya mempunyai hampir semua pengaruh seni di dalam dunia ini.

Dengan persediaan inilah diharapkan seorang penilai dapat memikirkan setiap sudut ilmu seni dan mahir di dalam setiap kategori yang dibahagikan sebelum membuat sebarang penilaian, komen ataupun keputusan.

Daripada perbincangan ini penyelidik mendapati bahawa kategori penghasilan seni visual Islam Malaysia adalah seperti berikut:

- Karya Seni Tradisi
- Karya yang mempunyai pengaruh Seni Tradisi
- Karya yang mempunyai pengaruh Islam di Asia Barat
- Karya kontemporari.

5.1 KARYA SENI TRADISI

Perkara ini diberatkan kerana setiap kategori memerlukan ulasan dan kefahaman yang berbeza. Jika menyelidiki karya seni tradisi, sudah tentu penilai wajib memahami falsafah seni itu yang bertunjang dari pegangan Tauhid mereka. Sebagai contohnya, penilai menggunakan pendekatan yang cuba diuraikan oleh Abdullah Muhammad (nakula), dari kefahaman ini barulah penilai dapat memahami bagaimana rupa terhasil daripada kefahaman Tauhid yang mendalam di dalam alam Melayu. Mungkin juga, penilai bersifat lebih terbuka dengan mengadaptasi Teori Panofsky yang dihasilkan untuk menilai karya-karya seni purba Greek.

5.2 KARYA YANG MEMPUNYAI PENGARUH SENI TRADISI

Untuk karya-karya yang mempunyai pengaruh tradisi pula, penilai haruslah pakar di dalam seni di alam Melayu. Itu sahaja tidak mencukupi, kefahaman yang sedia ada haruslah ditambah dengan ilmu sejarah seni barat dan kefahaman tentang 'element dan principle'nya. Hal ini kerana kebanyakan karya sebegini, subject matternya adalah seni tradisi Melayu tetapi persembahannya adalah seni barat. Oleh itu penilaian seni yang berakarkan Bahaus haruslah dikuasai. Perkara ini penting untuk difahami kerana kadangkala pengkarya menggunakan seni tradisi sebagai subject matter tetapi pemikirannya dalam proses penghasilan adalah seni Barat.

5.3 KARYA YANG MEMPUNYAI PENGARUH ISLAM DI ASIA BARAT

Karya seni Islam memegang konsep Tauhid yang sama tetapi tempat lahirnya karya yang dipisahkan oleh geografi dan budaya yang berbeza menyebabkan rupanya yang berbeza. Seperti kata Ibnu Khaldun bahawa alam sekeliling amat memainkan peranan dalam cara hidup dan pemikiran manusia di sesuatu kawasan itu. Oleh itu, untuk karya yang mempunyai pengaruh Asia Barat bermaksud di kawasan itu mendapat ilmu yang mempunyai pengaruh Greek, India, Parsi dan China yang amat kuat.

Sudah tentu kaedah berfikirnya yang berbeza dan penilai sekurang-kurangnya harus melengkapkan diri dengan memahami estetik yang dianjurkan oleh Imam al-Ghazali dan penerusnya Ismail dan Lamy Faruqi. Penilai juga harus memahami sekurang-kurangnya Teori Feldman untuk menilai sesuatu karya kerana kadangkala pengkarya berkarya dengan kefahamannya tentang seni Barat. Penyelidik mendapati penilai tidak boleh tangkap muat sahaja, contohnya merumuskan secara umum sahaja tentang seni Islam sama ada di timur dan di barat tanpa menyedari di masyarakat yang berbeza keperluan mereka juga berbeza.

5.4 KARYA KONTEMPORARI

Karya kontemporari kedudukannya adalah yang paling kritikal kerana identitinya yang kurang jelas sama ada mahu meletakkannya di dalam karya seni Islam ataupun tidak. Penilai haruslah fasih di dalam segala bidang yang disenaraikan di atas. Mahu atau tidak, kita tidak dapat mengelak dengan memperkatakan bahawa seni ini diubah rupa bentuk dan falsafahnya untuk disesuaikan dengan pemikiran manusia yang menjarakkan hidup mereka daripada ke Tuhanan. Seperti yang dikatakan tadi, yang berlaku di Malaysia yang diambil hanyalah rupanya sahaja. Namun demikian, penilai haruslah bijak mengambil keputusan kerana pernyataan tadi bukannya lesen untuk mengatakan bahawa keseluruhan karya yang dihasilkan oleh orang Islam adalah karya Islam.

CIRI-CIRI PENILAIAN KARYA VISUAL DENGAN MENGGUNAKAN TEORI TAKMILAH

Selepas sesebuah karya disaring dan dikategorikan, peringkat akhirnya ialah penilaian karya terhadap tujuh ciri Teori Takmilah. Pengidentifikasian unsur-unsur tersebut haruslah dilihat di dalam dua bidang iaitu:-

- Unsur-unsur formalistik yang ada di dalam karya
- Isu, kandungan, atau pernyataan pengkarya terhadap karya yang dihasilkan

Kaedah inilah yang membezakan seni visual dengan seni sastera kerana penggunaan teknik di dalam karya dapat menentukan berjaya atau tidak pengkarya dalam menghasilkan maksud di dalam karyanya. Namun demikian, pendapat karya tentang karyanya harus diambil kira untuk menentukan bahawa hasil penilaian adalah berdasarkan apa-apa yang mahu diperkatakan oleh pengkarya dan bukannya terhasil daripada pendapat penilai sahaja.

6.1 PRINSIP TAUHID DAN HUBUNGANNYA DENGAN SIFAT KAMIL ALLAH (PERTAMA)

Karya seni visual ini haruslah berfungsi dalam melahirkan rasa keagungan terhadap pencipta (Allah). Di sini penilaiannya menumpukan sejauhmana pengkarya memilih dan mengolah komposisi subjek utama karyanya sesuai dengan prinsip Tauhid.

6.2 PRINSIP KERASULAN SEBAGAI INSAN KAMIL DAN HUBUNGANNYA DENGAN FALSAFAH TAUHID (KEDUA)

Prinsip Kedua dalam Teori Takmilah menekankan prinsip Rasulullah sebagai Insan kamil. Dalam falsafah pemikiran Islam terdapat tiga konsep ideal keinsanan yang terdiri daripada Insan kamil, Insan Khalifah dan Insan Rabbani. Insan Khalifah dirujuk kepada kemampuan insan menjadi pemimpin di bumi Allah apabila insan itu mencapai keperluan dan syarat-syarat sebagai khalifah iaitu berilmu dan berkeperibadian tinggi.

Insan Rabbani ialah insan yang meningkat dari segi kerohanian dan mendekati diri kepada Allah. Gabungan antara Insan Khalifah dan Insan Rabbani dapat membawa kepada peningkatan insan kepada tahap insan kamil yang idolanya ialah Rasulullah s.a.w.

6.3 KEISLAMAN BERSIFAT AKMAL (KETIGA)

Islam disifatkan sebagai agama yang syumul (lengkap). Islam sebagai agama yang sempurna adalah melengkapi berbagai-bagai aspek termasuklah aspek seni visual yang memupuk budaya masyarakat umatnya. Islam sebagai agama syumul semestinya memancarkan seni visual yang mencerminkan budaya masyarakat umat yang syumul (ideal). Dari segi praktiknya, seni visual berperanan membantu menyempurnakan kesyumulan Islam. Melalui karya diharapkan dapat memupuk insan yang patuh kepada agama, berkeperibadian tinggi, berpengetahuan luas, lengkap dengan nilai-nilai kekhalfahan, kerabbaniahan dan keinsanan.

6.4 ILMU DAN SENI YANG BERSIFAT TAKAMUL (KEEMPAT)

Konsep Takmilah juga menekankan hubungan yang erat antara seni visual dengan ilmu. Hubungan tersebut mempunyai pertalian yang erat dengan fakulti diri yang penting khususnya akal dan hati. Akal dalam Islam merupakan alat yang paling utama untuk mencapai keilmuan khususnya sesuatu ilmu yang bersifat alamiah dan rasional. Manakala hati berperanan sebagai saluran ke arah keilmuan yang rohani sifatnya yang juga dikenali sebagai makrifat. Seni visual dilihat berperanan dari segi takamul untuk mempertingkatkan bidang alamiah dan rohaniah tersebut.

6.5 SASTERA DAN ASTETIK YANG BERSIFAT TAKMILAH (KELIMA)

Konsep Takmilah juga menekankan hubungan yang erat antara seni visual dengan Aestetik khususnya makna keindahan (beauty) dalam Islam. Sastera dalam Islam haruslah indah kerana menurut Imam al Ghazali bahawa Allah itu Indah dan Sukakan Keindahan.

Keindahan yang didasari oleh Tauhid ini haruslah disampaikan dengan kebijaksanaan menggunakan akal dan budi. Hal ini kerana keindahan inilah yang mahu disampaikan kepada penghayatnya. Indah pengkaryanya, indah pula isinya dan ini tidak sekali-kali bercampur dengan keburukan untuk menghasilkan keindahan.

6.6 PENGKARYA YANG MENGISTIKMALKAN DIRI (KEENAM)

Pengkarya hendaklah bertanggungjawab menyebarkan risalah tauhid menerusi karyanya kepada masyarakat (penghayat). Seseorang pengkarya juga berperanan besar meneruskan tugas perjuangan dakwah Rasulullah s.a.w. Karya-karya yang dihasilkan hendaklah berlandaskan kebenaran, keadilan dan kebaikan iaitu untuk menyeru manusia ke arah keimanan dan ketakwaan. Selain itu, etika berkarya bagi pengkarya Islam mestilah bertunjangkan niat berkarya untuk mencari keredhaan Allah. Pengkarya yang beristikmal merujuk kepada pengkarya yang perlu melengkapkan diri mereka dengan ilmu agama, ilmu seni visual dan ilmu bantu yang lain. Ilmu seni visual boleh digabungkan dengan disiplin-disiplin ilmu yang lain seperti geografi, perubatan, kejuruteraan, sains dan sebagainya ke arah penyempurnaan ilmu itu sendiri.

6.7 KHALAYAK KE ARAH INSAN KAMIL (KETUJUH)

Tidak dapat dinafikan bahawa kebanyakan hasil karya mengajak manusia ke arah kebaikan. Namun, menerusi Teori Takmilah harapan yang digantungkan terhadap karya ialah setiap penciptaan karya itu perlu sampai kepada khalayak dan ia benar-benar serasi dengan kehendak dan kepentingan Islam. Matlamat yang hendak dicapai ialah memupuk khalayak penghayat ke arah pembentukan insan kamil iaitu mencontohi peribadi terpuji dan akhlak mulia Rasulullah s.a.w. walaupun tidak secara seratus peratus.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, penyelidik berpendapat bahawa Teori Takmilah mampu digunakan untuk menilai karya seni Visual. Malah, teori ini juga dapat mengisi ruang kekurangan penghasilan teori ataupun kaedah untuk menilai karya visual khasnya karya seni Islam yang dihasilkan di Malaysia dengan mempunyai latar belakang yang pelbagai.

Walau bagaimanapun, untuk menjadikannya lebih berkesan penilai sendiri haruslah mempunyai ilmu pengetahuan seni yang kukuh agar dapat membuat komen yang adil dan saksama. Penilai haruslah memahami bahawa kepelbagaian yang ada di dalam seni visual Malaysia adalah kerana sejarah yang dilalui oleh orang Melayu beragama Islam amatlah panjang dan terpaksa menghadapi pelbagai pengaruh di dalam period-period tertentu yang menyebabkan mereka terpaksa menggunakan sinkretisme untuk terus bertahan dan mengubahsuai pengaruh tersebut agar mengikut cetakan mereka.

Pada waktu yang sama, penilai juga harus menggunakan pelbagai teori seni yang lain agar penilaian yang dilakukan sesuai dan tidak asing dengan kaedah yang biasa dan digunapakai sebelum ini. Kaedah sebegini memberi ruang dan peluang kepada penilai untuk menghubungkan dan mengantarabangsakan penilaian tersebut dengan asimilasi ilmu - ilmu lain yang terdapat di sekeliling seni visual itu sendiri.

Di dalam kertas kerja ini penyelidik juga mencadangkan kaedah penggunaan Teori Takmilah yang terbaik ialah dengan menyaring dahulu kesesuaian karya itu untuk dinilai dan menilai berdasarkan kategori karya tersebut sebelum menilai dengan kaedah Teori Takmilah.

Penyelidik percaya Teori Takmilah ini boleh menyemarakkan seni visual Islam sebagai sebuah medium dakwah yang mudah diterima oleh semua penghayat seni. Kepada pengkarya pula, Teori Takmilah akan menjadi asas kesedaran sejauh mana karya mereka berjaya mencapai sebuah karya yang diterima oleh Islam. Pada waktu yang sama menyedarkan mereka akan tanggungjawab mereka sebagai Insan Kamil yang seharusnya menghasilkan sesuatu yang dapat membangunkan masyarakat dan agama dan tidak sekadar berkarya untuk berkarya sahaja.

R E F E R E N C E S

Abdullah Muhammad, (1974). Bentuk-bentuk Bangunan Masjid Kunci Memahami Kebudayaan Melayu. Kementerian Kebudayaan Belia & Sukan Malaysia, Kuala Lumpur.

Abdullah Muhammad, (1980). Wayang Kulit di Malaysia. Kementerian Kebudayaan Belia & Sukan Malaysia, Kuala Lumpur.

Abdul Ghani Samsuddin, Ishak Sulaiman, Engku Ibrahim Ismail, (2001). Seni Dalam Islam. Intel Multimedia and Publication, Kuala Lumpur.

Abdul Rahman Abdullah, (1990). Pemikiran Umat Islam Di Nusantara: Sejarah dan Perkembangannya Hingga Abad ke 19. Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.

Al-Faruqi, L. I. (1976). An Islamic Perspective on Symbolism in the Arts. In *Art, Creativity, and the Sacred*.

Alice, G. G. (1994). Introduction: Affirming ASEAN Cultural Integrity in Art and Aesthetic. In *The Aesthetics of ASEAN Expressions*. (A documentation of the Second ASEAN workshop, exhibition, and symposium on aesthetics). Manila: ASEAN Committee on Culture and Information.

E. Fernie, (1995). *Art History and Its Method: A Critical Anthology*. Phaidon Press Limited.

Erwin Panofsky, (1968). *Idea: A Concept in Art Theory*. Harper & Row, Publishers, London,

Nik Mohamed Nik Mohd salleh, (1993). Warisan Kelantan XII. Perbadanan Muzium Negeri Kelantan.

Senu Abdul Rahman, (1971). *Revolusi Mental*. Penerbitan Utusan Melayu, Kuala Lumpur.

S. H. Nasr, (1987). *Islamic Art and Spirituality*. Golgonooza Press, Cambridge.

Syed Ahmad Jamal, (1979). *Rupa dan Jiwa (Form and Soul)*. Kuala Lumpur: Muzium Seni Asia, Universiti Malaya.

Zakaria Ali, (1991). *KeMalaysiaan Senilukis Malaysia: Soal Identiti*. Balai Seni Lukis Negara, Kuala Lumpur.

1st ASEAN Symposium on Aesthetic (1989) catalogue, Bangkok.

SIRKULASI, DISPLAY, PENCAHAYAAN, DALAM UPAYA TERCAPAI KESELARASAN

GERRY RACHMAT

FACULTY OF VISUAL ART AND DESIGN
INDONESIAN ART AND CULTURE INSTITUTE
(ISBI) BANDUNG
WEST JAVA - INDONESIA

ABSTRAK

Sifat yang umum dan mudah

dilihat secara fisik pada kebanyakan jenis keramik adalah brittle atau rapuh, hal ini dapat kita lihat pada keramik jenis tradisional seperti barang pecah belah, gelas, kendi, gerabah dan sebagainya, coba jatuhkan piring yang terbuat dari keramik bandingkan dengan piring dari logam, pasti keramik mudah pecah, walaupun sifat ini tidak berlaku pada jenis keramik tertentu, terutama jenis keramik hasil sintering, dan campuran sintering antara keramik dengan logam.

Sifat lainnya adalah tahan suhu tinggi, sebagai contoh keramik tradisional yang terdiri dari clay, flint dan feldspar tahan sampai dengan suhu 1200 C, keramik engineering seperti keramik oksida mampu tahan sampai dengan suhu 2000 C.

Kekuatan tekan tinggi, sifat ini merupakan salah satu faktor yang membuat penelitian tentang keramik terus berkembang.

Dari sifat keramik tersebut dapat kita identifikasi bahwa sebagai barang komoditi yang dekat sekali dengan dunia seni serta sifatnya yang rapuh, maka diperlukan penanganan khusus dalam penempatan, pengorganisasian/pengelompokkan letak

pajang agar sesuai dengan dimensi, berat serta bentuk juga estetika. Tidak hanya sampai disitu, dukungan dari tata ruang yang meliputi lantai, dinding, plafon (langit-langit) serta cahaya akan sangat mendukung guna memunculkan atmosphere/suasana yang diinginkan.

PROSES STUDI KREATIF DAN IDENTIFIKASI

Pengertian desain interior dimulai dari sebuah profesi di bidang kreatif dengan solusi solusi teknis yang diterapkan kedalam struktur yang dibangun, untuk mencapai lingkungan interiornya. solusi ini fungsional, diantaranya untuk meningkatkan kualitas kehidupan dan budaya penghuninya serta memunculkan kesan estetik dalam rumah yang menarik. Desain diciptakan untuk merespon terhadap adanya peraturan yang ditentukan yaitu untuk mendorong prinsip-prinsip kelestarian lingkungan. Ada tiga hal utama yang menjadi kajian dalam desain interior, yaitu : 1. Ruang 2. Alat 3. Manusia (user).

Dalam mempelajari desain interior diperlukan penguasaan sejumlah pengetahuan yang berkaitan dengan aspek kebutuhan manusia didalam ruang sebagai makhluk individual maupun sosial. Pengetahuan yang dimaksud mencakup : sejarah desain, psikologi, sosiologi, ergonomi, konstruksi bangunan, fisika teknik, metodologi dan estetika. Selain pemahaman terhadap pengetahuan yang mendukung diperlukan juga penguasaan keterampilan dalam proses perancangan desain interior antara lain kemampuan membuat program, kemampuan membuat presentasi desain, kemampuan komunikasi dan sebagainya. (Sumber : <http://id.wikipedia.org/>)

Dalam proses desain itu pula keunikannya yaitu bahwa proses desain itu tidak selalu menuju ke satu jawaban yang pasti dan benar. Bahkan sering di peroleh lebih dari satu solusi yang tepat untuk suatu masalah desain. Jadi bagaimana kita dapat menilai apakah suatu desain itu baik atau buruk?



GB 1

Display keramik (rak pajang) di salah satu pengrajin Plered
(Sumber: Photo Dokumentasi Penulis)

Sebuah desain dianggap baik dan bagus menurut pendapat perancangannya, kliennya atau orang lain yang dan menggunakan desain tersebut, karena salah satu dari beberapa alasan sebagai berikut :

- Sebuah desain dianggap bagus sebab telah memenuhi fungsinya dengan baik-desain berhasil.
- Sebuah desain dianggap bagus sebab biaya murah-ekonomis,efisien dan tahan lama.
- Sebuah desain dianggap bagus sebab tampak indah- secara estetis menyenangkan.
- Sebuah desain dianggap bagus sebab dapat menimbulkan kembali perasaan dan ingatan akan suatu waktu dan tempat- membawa arti.

Kadang- kadang, kita menilai suatu desain sebagai bagus karena kita berpendapat desain tersebut mengikuti mode desain yang sedang populer, sedang mode, atau karena dapat menimbulkan impresi pada orang lain - dapat mengangkat status kita. Beberapa desain dianggap bagus juga karena dianggap mudah dimengerti dan diterima oleh umum. Sedangkan yang lain baru dapat dihargai oleh sekelompok orang tertentu saja. Desain yang sukses biasanya dapat menyampaikan lebih dari satu pesan sehingga dapat menarik perhatian orang banyak.

Arti desain interior adalah merencanakan, menata dan merancang ruang- ruang interior dalam bangunan. Tatanan fisik di atas dapat memenuhi kebutuhan dasar kita akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan langkah sekaligus mengatur bentuk aktifitas kita, memelihara aspirasi kita dan mengekspresikan ide - ide yang menyertai segala tindakan kita mempengaruhi penampilan, perasaan dan kepribadian kita. Oleh sebab itu, maksud dan tujuan desain interior adalah untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika dan meningkatkan aspek psikologis dari ruang interior.

Setiap desain bertujuan menyusun secara teratur bagian demi bagian menjadi satu tatanan yang utuh demi maksud- maksud tertentu. Dalam desain interior,elemen-elemen yang dipilih dan ditata menjadi pola tiga dimensi sesuai dengan garis - garis besar

fungsi, estetika dan perilakunya. Hubungan antara elemen-elemen yang terbentuk dari pola-pola ini pada akhirnya menentukan kulaitas visual dan kecocokan fungsi suatu interior, dan mempengaruhi bagaimana kita memahami dan menggunakannya. Tujuan khusus dari perancangan fasilitas ini adalah :

- Menjadikan suatu fasilitas bagi para seniman dan desainer interior untuk menyalurkan kreatifitasnya dan secara tidak langsung mendukung berkembangnya seni kontemporer.
- Menjadi pusat informasi dimana masyarakat paham mengenai seni kontemporer serta perkembangannya.
- Menciptakan suatu ruang interior yang dapat memfasilitasi kegiatan-kegiatan yang akan berlangsung dan menciptakan fasilitas pendukung lainnya dimana dapat mendorong para seniman mampu fokus dalam melahirkan karya.

Pada Ruang Pamer (Show Room) terdapat isu-isu teknis yang berkenaan dengan tipologi antara lain adalah:

a. Sirkulasi

Sirkulasi pada ruang harus ditata dengan baik dengan memperhatikan pen-zona an atau biasa disebut dengan organisasi ruang, kemudian dikaitkan dengan kebutuhan sirkulasi serta ergonomi supaya tidak saling bertabrakan antara furniture dan alur sirkulasi manusia.

b. Tata Ruang

Pada fungsi showroom dibutuhkan penataan ruang yang fleksibel sehingga dapat dengan mudah diubah pengaturannya sesuai fungsi barang/ karya yang akan ditata dan dipamerkan.

c. Pencahayaan

Pada showroom membutuhkan pengaturan cahaya yang khusus sehingga karya/barang pameran dapat dilihat dengan nyaman oleh pengunjung/calon pembeli. Karena pencahayaan yang terencana dapat memunculkan suasana yang berbeda. (Sumber : Menurut Yuni Maharani, S.Ds, M.T., Public Space, Contemporary, Art Space, Bandung)

HASIL STUDI & PEMBAHASAN

Dari hasil studi, penulis ingin mencoba memberikan solusi untuk meningkatkan nilai jual karya keramik yang dihasilkan oleh para pengrajin. Penetapan konsep untuk memunculkan suasana dalam showroom supaya lebih menarik dan nyaman bagi para calon pembeli serta penikmat karya keramik, pengelompokan dimensi karya keramik, penataan sirkulasi, serta pencahayaan merupakan hal utama yang menjadi perhatian.

Seni Keramik adalah cabang seni rupa yang mengolah material keramik untuk membuat karya seni dari yang bersifat tradisional sampai kontemporer. Selain itu dibedakan pula kegiatan kriya keramik berdasarkan prinsip fungsionalitas dan produksinya.

Keramik pada awalnya berasal dari bahasa Yunani *keramikos* yang artinya suatu bentuk dari tanah liat yang telah mengalami proses pembakaran.

Kamus dan ensiklopedia tahun 1950-an mendefinisikan keramik sebagai suatu hasil seni dan teknologi untuk menghasilkan barang dari tanah liat yang dibakar, seperti gerabah, genteng, porselin, dan sebagainya. Tetapi saat ini tidak semua keramik berasal dari tanah liat. Definisi pengertian keramik terbaru mencakup semua bahan bukan logam dan anorganik yang berbentuk padat. (Sumber : Yusuf, 1998:2)

Umumnya senyawa keramik lebih stabil dalam lingkungan termal dan kimia dibandingkan elemennya. Bahan baku keramik yang umum dipakai adalah feldspat, ball clay, kwarsa, kaolin, dan air. Sifat keramik sangat ditentukan oleh struktur kristal, komposisi kimia dan mineral bawaannya. Oleh karena itu sifat keramik juga tergantung pada lingkungan geologi dimana bahan diperoleh. Secara umum strukturnya sangat rumit dengan sedikit elektron-elektron bebas.

KLARIFIKASI KERAMIK

Pada prinsipnya keramik terbagi atas:

1. Keramik tradisional Keramik tradisional yaitu keramik yang dibuat dengan menggunakan bahan alam, seperti kuarsa, kaolin, dll. Yang termasuk keramik ini adalah: barang pecah belah (*dinnerware*), keperluan rumah tangga (*tile, bricks*), dan untuk industri (*refractory*).

2. Keramik halus Fine ceramics (keramik modern atau biasa disebut keramik teknik, *advanced ceramic, engineering ceramic, technical ceramic*) adalah keramik yang dibuat dengan menggunakan oksida-oksida logam atau logam, seperti: oksida logam (Al_2O_3 , ZrO_2 , MgO , dll).

Penggunaannya: elemen pemanas, semikonduktor, komponen turbin, dan pada bidang medis. (Sumber : Joelianingsih, 2004)

POLA-POLA SIRKULASI RUANG

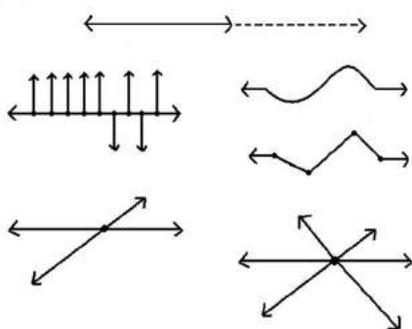
Yang terakhir adalah sirkulasi pengunjung. Lalu lintas di dalam ruangan hendaknya diatur sedemikian rupa sehingga tidak terjadi tabrakan. Untuk itu, ruang pameran mesti memiliki dua pintu-pintu satu difungsikan sebagai jalan masuk dan pintu satunya lagi sebagai jalan keluar. Atau bisa juga dengan menambahkan sketsel atau pot bunga untuk menciptakan jalan dalam ruangan agar bisa menggiring pengunjung pameran menuju arah yang diharapkan.

Dengan adanya perlakuan-perlakuan ergonomi tersebut, maka diharapkan pengunjung pameran lukisan akan mendapatkan rasa nyaman saat berada di dalam ruang pameran. Dan yang lebih penting lagi transaksi jual beli berlangsung dalam suasana yang nyaman dan menyenangkan.

Seluruh jalur pergerakan, entah dari manusia, mobil, barang atau pun jasa, secara alamiah adalah linear. Dan seluruh jalur tersebut memiliki sebuah titik awal yang darinya kita dibawa melalui suatu tahapan ruang-ruang hingga menuju tujuan kita.

Sifat konfigurasi sebuah jalur mempengaruhi dan juga dipengaruhi oleh pola organisasi ruang-ruang yang dihubungkannya. Konfigurasi sebuah jalur dapat memperkuat sebuah organisasi spesial dengan cara menyejajarkan polanya. Atau konfigurasi tersebut dapat dikontrasikan dengan bentuk organisasi spesialnya dan bertindak sebagai sebuah penekanan visual..

1. LINEAR



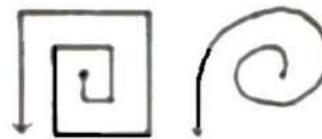
Semua jalan pada dasarnya linear. Yang di maksud di sini adalah jalan lurus yang dapat menjadi unsur pembentuk atau elemen pengatur yang utama bagi serangkaian atau deretan ruang. Sebagai tambahan, jalur ini dapat berbentuk kurvalinear atau terpotong-potong, bersimpangan dengan jalur lain, bercabang atau membentuk sebuah putaran balik.

2 RADIAL



Pola radial memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari atau berakhir disebuah titik pusat bersama (memiliki jalan yang berkembang menuju sebuah pusat).

3. SPIRAL



Pola spiral merupakan sebuah jalur tunggal yang menerus yang berawal dari sebuah titik pusat, bergerak melingkar, dan semakin lama semakin jauh darinya.

(Sumber Gambar 2 : Julaihi Wahid, Bhakti Alam-syah, 1980, Teori Arsitektur, Graha Ilmu, Jakarta)

TUJUAN PENATAAN CAHAYA

- Tata cahaya mempunyai 6 (enam) dasar objek penting pencahayaan, menurut Padmodarmaya, Pramana. 1988. Tata dan Teknik Pentas. Jakarta: Balai Pustaka, yaitu:

- Menerangi
Yaitu menerangi objek maupun subjek yang berhubungan dengan kebutuhan sistem kerja kamera elektronik disebut juga base light atau cahaya dasar.
- Menciptakan ruang 3-D (tiga dimensi) perspektif. Karena layar televisi merupakan materi 2-D (dua dimensi), maka kedalaman dapat dimunculkan dengan pengolahan sudut kamera, blocking kamera, set desain, dan penggunaan tata cahaya yang berkaitan dengan texture, shape (bentuk tertentu), form (bentuk).
- Menuntun perhatian penonton
Cahaya yang mengarahkan perhatian penonton kepada elemen yang penting dari sebuah scene.
- Menciptakan suasana hati dari sebuah adengan (essensial mood). Seperti suasana gelap untuk kondisi dramatis misteri, suasana terang dalam kondisi keceriaan atau gembira.
- Menjelaskan waktu.
Yaitu pagi hari - warna kemerahan, siang hari - terang /cerah, petang hari /sore - kemerahan lembayung.

f. Mengkontribusikan berbagai aspek estetis dalam pengkomposisian. Misalnya seseorang berjalan dari tempat gelap melewati bawah lampu yang terang kemudian menuju ke gelap lagi.

KUALITAS CAHAYA

Menurut Putri Dwiminarnani, Mariana Rahman, 2010, Tata Cahaya Interior Rumah Tinggal, Griya Kreasi, Jakarta.

1. Hard light

Disebut dengan cahaya keras yang dihasilkan dari sumber cahaya dengan intensitas yang tinggi, cahaya lebih bersifat spot. Menghasilkan kekontrasan yang tinggi dan bayangan yang keras (gelap - terangnya).

2. Soft Light

Disebut juga cahaya yang lembut karena dihasilkan dari sumber cahaya dengan intensitas cahaya lebih rendah dan pemancaran cahaya terpendar dan halus biasanya cahaya yang dipancarkan adalah flood dan dibarengi dengan filter atau elemen penghalus pemendaran cahaya. Kontras yang dihasilkan lebih tipis sehingga bayangan yang dihasilkan juga tidak keras.

CAHAYA BERDASARKAN KONSEP

Menurut Putri Dwiminarnani, Mariana Rahman, 2010, Tata Cahaya Interior Rumah Tinggal, Griya Kreasi, Jakarta.

a. Natural Light

Cahaya natural yang sumber cahaya dalam satu frame atau adegan maupun scene bersumber dari cahaya yang bersifat natural. Misalnya cahaya pagi hari dari sebelah timur (key). Maka *shot-shot* dalam scene tersebut *key light*-nya dari arah yang sama.

b. Pictorial Light/Artificial Light

Cahaya yang bersifat artistik atau ciptaan, dibentuk sesuai kebutuhan *artistik, mood*

sebuah adegan atau scene. Jadi arah sumber cahaya (key) dapat berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan artistic gambar atau mood dari adegan tersebut.

c. Direction of Light

Pencahayaan yang dibedakan berdasarkan arah cahaya dan jatuhnya cahaya ke subjek dapat dibedakan.

d. Top Light

Cahaya yang datang dari arah atas subjek, sebagai ambient/base light juga menciptakan suasana tertekan pada subjek.

e. Eye Light

Cahaya yang ditujukan pada posisi mata subjek guna untuk menguatkan kekuatanyang dimunculkan dari mata.

f. Accent Light

Cahaya yang dibuat sebagai aksen diluar subjek untuk menciptakan kedalaman mood tertentu. Biasanya ditujukan pada background

SHOWROOM & GALERI



GB 2

Display keramik dengan pencahayaan kombinasi antara general light & spotlight
(Sumber Gambar : Google Images)

Pencahayaan umum yang memadai biasa dihasilkan oleh lampu-lampu fluoresen yang kompak yang menghadap ke bawah (FBS 170 2 × PL-C 18W). Asesoris pada etalase diterangi oleh lampu-lampu sorot yang dapat disetel (MBN 210/35W 24°), yang diarahkan pada gondola. Lampu-lampu ini berisi lampu muatan intensitas-tinggi (CDM-T 35W) dengan kesan warna yang hangat 3000 K. Karena dinding belakang dari showroom terlihat dari luar, maka diterangi oleh lampu-lampu halogen yang dapat diarahkan dan dikombinasikan dengan lampu-lampu halogen tegangan-rendah (MASTERline ES 12V, 45W, 24°). Pada daerah sirkulasi, para pelanggan diarahkan oleh potongan-potongan cahaya yang diciptakan di lantai.



GB 3

FBS 170 / 2 × PL-C 18W
(Sumber Gambar : Google Images)



GB 4

DIN 5035/7 BAP 60°
(Sumber Gambar : Google Images)



GB 5

MASTERline ES 12V/45W/24°
(Sumber Gambar : Google Images)

DISPLAY

Display merupakan bagian dari lingkungan yang perlu memberi informasi kepada pekerja agar tugas-tugasnya menjadi lancar. Arti informasi disini cukup luas, menyangkut semua rangsangan yang diterima oleh indera manusia baik langsung maupun tidak langsung.

Display berfungsi sebagai "Sistem Komunikasi" yang menghubungkan fasilitas kerja maupun mesin kepada manusia.

Agar display dapat menyajikan informasi-informasi yang diperlukan manusia dalam melaksanakan pekerjaannya, maka display harus dirancang dengan baik. Perancangan display yang baik adalah bila dapat menyampaikan informasi selengkap mungkin tanpa banyak kesalahan dari manusia yang menerimanya. Display yang baik harus dapat menyampaikan pesan tertentu sesuai dengan tulisan atau gambar yang dimaksud.

Berikut ini adalah ciri-ciri dalam pembuatan display yang baik dan benar:

1. Dapat menyampaikan pesan.
2. Bentuk menarik.
3. Menggunakan warna-warna tidak terlalu mencolok agar tidak mengalahkan esensi barang pajang.
4. Proporsi yang cukup agar memungkinkan untuk dapat dilihat/dijangkau.
5. Realistis sesuai dengan permasalahan.
6. Tidak membosankan.

Ukuran display bervariasi mulai dari yang berukuran kecil sampai yang berukuran besar. Peran ergonomi sangat penting dalam membuat rancangan display yang memiliki daya informasi yang tinggi dengan pembaca. Display harus mampu memberikan informasi yang jelas. Konsep "Human Centered Design" sangat kuat dalam pembuatan display dan poster karena terkait dengan sifat-sifat manusia sebagai penglihat dan pemaham isyarat.

PRINSIP - PRINSIP MENDESAIN VISUAL DISPLAY

Ada 4 (empat) prinsip dalam mendesain atau merubah bentuk semula. Informasi yang menjadi suatu kreativitas dalam suatu bentuk display. Display dapat didesain dengan ketentuan, antara lain:

1. Proximity

Jarak terhadap susunan display yang disusun secara bersama-sama dan saling memiliki dapat membuat suatu perkiraan atau pernyataan.

2. Similarity

Menyatakan bahwa item-item yang sama akan dikelompokkan bersama-sama (dalam konsep warna, bentuk dan ukuran) bahwa pada sebuah display tidak boleh menggunakan lebih dari 3 warna.

3. Symetry

Menjelaskan perancangan untuk memaksimalkan display artinya elemen-elemen dalam perancangan display akan lebih baik dalam bentuk simetrikal.

4. Continuity

Menjelaskan sistem perseptual mengekstrakan informasi kualitatif menjadi satu kesatuan yang utuh.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan rak/display/area pajang untuk kerajinan keramik, berikut ini adalah kriteria dasar dalam pembuatan display, yaitu sebagai berikut:

1. Identifikasi

Pendataan barang-barang yang akan disimpang di rak/display/area pajang .

2. Pengenalan

Kenali barang-barang yang akan dipajang/di display, dari material, karakter, dll.

3. Pengelompokkan

Kelompokkan barang-barang yang akan di display/ pameran bersarakan ukuran/dimensi juga berat mungkin juga keserasian.

Dari semua hal serta identifikasi yang kita lakukan, dirasakan sangat diperlukan dikaitkan dengan disiplin ilmu yang erat kaitannya dengan atmosphere/suasana ruang, yaitu desain interior.

KESIMPULAN

Showroom merupakan sarana dimana seniman dan pengrajin berkomunikasi melalui karya-karya yang dipamerkan didalamnya. Seni keramik dapat berkembang dalam kurun waktu yang singkat bahkan bisa dalam kurun waktu yang panjang, tergantung bagaimana kemasan (konsep perencanaan dari showroom) direncanakan.

Karya seni keramik juga konsep penataan/pen-display-an merupakan proses apresiasi karya yang secara tidak langsung menentukan arah perkembangan karya seni tersebut. Showroom sebagai sarana bagi para seniman keramik dan para pengrajin berperan penting guna mendukung dan mengimbangi pergerakan proses kreatif seni kontemporer yang dinamis.

Proses perancangannya showroom ini tidak hanya mempertimbangkan manusia sebagai pengguna yang ada didalamnya namun juga karya keramik yang mengisi hampir setiap sudut. Konsep bentuk, dimensi, luas dan baik diusung oleh Seni Kontemporer. Sistem display yang baik merupakan salah satu solusi memfasilitasi karya-karya seni keramik yang penuh variasi dari dimensi, bentuk juga tema dan gaya.

Pada akhirnya sebuah ruangan yang disebut showroom tersebut dapat berfungsi ganda, selain sebagai showroom juga galeri karya bagi Seniman juga Pengrajin keramik, sehingga harmoni dan keselarasan menjadi tujuan akhir dari perencanaan showroom ini.

R E F E R E N C E S

Putri Dwiminarnani, Mariana Rahman, 2010, *Tata Cahaya Interior Rumah Tinggal*, Penerbit Griya Kreasi, Jakarta.

Padmodarmaya, Pramana, 1988, *Tata dan Teknik Pentas*, Penerbit Balai Pustaka, Jakarta

Julaihi Wahid, Bhakti Alamsyah, 1980, *Teori Arsitektur*, Penerbit Graha Ilmu, Jakarta

Natasya, Yuni Maharani, S.Ds, M.T., *Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa Dan Desain, Pengembangan Alur Sirkulasi, Sistem Display Pencahayaan Pada Bandung Contemporary Art Space*, Program Studi Desain Interior FSRD ITB

Neufert, Ernst, 2005, *Data Arsitek Jilid I*, Penerbit Erlangga, Jakarta.

Neufert, Ernst, 2005, *Data Arsitek Jilid II*, Penerbit Erlangga, Jakarta.

SUATU FENOMENA VISUAL,
SEBUAH APRESIASI

IZADDIN MATRAHAH

FACULTY OF ART AND DESIGN
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA,
SERI ISKANDAR CAMPUS,
SERI ISKANDAR, 32610,
PERAK, MALAYSIA

P. RAMLEE

Bagi merealisasikan suatu bentuk penulisan tentang seorang insan yang digelar Tan Sri P. Ramlee merupakan suatu penghormatan bagi diri saya dan setiap individu yang amat meminati beliau.

P. Ramlee merupakan seorang insan seni agung di mana kerjaya seninya berlangsung selama 26 tahun dari tahun 1947 hinggalah beliau menghembuskan nafas terakhir beliau pada 1973.

Fenomena istimewanya bukan sahaja sebagai seorang pelakon tetapi muncul sebagai seorang pengarah, penyanyi, penulis lagu, komposer dan produser. Sepanjang penglibatannya dalam seni lakonan, bukan sahaja berlakon malah mengarah sebanyak 66 buah filem dan menghasilkan sebanyak 360 buah lagu. Keindahan lakonan beliau sama ada berbentuk serius atau bersifat komedi akan sentiasa bermain di dalam ingatan setiap individu malah pada anak-anak kecil boleh tertarik kepada wajah filem-filem beliau seperti Labu-Labi atau Tiga Abdul walaupun ianya ditayangkan di dalam bentuk hitam putih.

Ini tidak menghairankan jika diteliti pengaruh filem yang beliau terima datang dari pengarah-pengarah filem Asia yang hebat seperti Satyajit Ray (India) dan juga pengarah tersohor dunia iaitu Akira Kurosawa (Jepun). Sebagai seorang pengkarya seperti mana seorang pelukis dan pengarca menerima pengaruh dan melestarikannya dalam kreasi setiap individu seni merupakan suatu tetanda tentang peningkatan proses kreativitinya.

Haji A. Aziz Deraman pernah membuat pernyataan dalam satu wawancara, Allahyarham Tan Sri P. Ramlee pernah mengatakan bahawa kalau bangsa kita diserapkan penuh dengan seni yang baik, maka seni lain yang datang adalah seperti sampah.

Kerisauan yang perlu direnungkan di sini iaitu bangsa kita ditakuti "kosong" dalam semua bidang kesenian. Aziz menegaskan seperti P. Ramlee iaitu kita memerlukan kelompok tertentu untuk membawa fahaman kita serta teknologi mencipta sesuatu yang berakar pada tradisi pemikiran kita. Persaingan mewujudkan satu taraf pemikiran penciptaan yang lahir daripada bimbingan, bukan datang dengan sendiri.

Perubahan juga berlaku dari segi teknologi, apabila sesuatu keperluan timbul, kreativiti juga timbul sesuai pada masanya. Misalnya, tidak mungkin pelajar peringkat rendah memahami Hikayat Hang Tuah, tetapi tidak pula bermakna hikayat tersebut tidak boleh diajar di peringkat rendah. Kita boleh melakukannya melalui komik malah animasi misalnya; watak dicipta dan dikembangkan.

Keserasian ini berlaku hanya seketika sewaktu P. Ramlee melakukan proses perfileman melalui perkahwinan teknologi dengan isi cerita tempatan misalnya Hang Tuah (1956), filem warna pertama Melayu (dirakam dengan Eastman Color) hingga kita berasa sangat seronok.

S. Roomai Nor menulis dalam kertas kerjanya bertajuk Filem Sebagai Penyata Kebudayaan Kebangsaan (1971), menyatakan dengan begitu banyaknya kemasukan filem-filem asing di Malaysia, maka semakin terasalah bagaimana amat pentingnya filem Malaysia itu harus diperkembangkan dengan pesat sebagai alat kebudayaan. Kita bersama-sama dapat merasakan bahawa filem-filem asing itu akan tetap melahirkan aspek kebudayaan asing pula dan hal ini amat mempengaruhi, malahan sampai merosakkan kebudayaan kita sendiri.

Oleh yang demikian, tidaklah boleh kita hanya menganggap filem untuk hiburan semata-mata, malah kita harus mempunyai kesedaran bahawa filem adalah satu-satunya penyata bagi perpaduan kebudayaan kebangsaan kita. P. Ramlee memberi pandangan "apa juga mesej atau nilai media yang ingin disampaikan perlu disampaikan tanpa paksaan, kita sentiasa berhati-hati dengan motif tersebut. Dialog yang diberi pada pelakon hendaklah tidak terlalu panjang tetapi mesti tepat dan mudah." Dari sudut semiotik apa yang dikemukakan di atas sebenarnya dapat kita hubungkan dengan proses kognisi yang digambarkan.

Proses kognisi bermula daripada penangkapan realiti yang dalam fikiran manusia berbentuk persepsi yang merupakan hasil tanggapan melalui sistem saraf kita. Melalui proses abstraksi, abstraction of attributes, dan kemudian proses pengkategorian, categorization, maka sampailah proses itu pada pembentukan konsep atau concept formation. Ini adalah suatu pandangan dari segi antropologi kognitif yang menyebut proses kognisi itu sebagai peristiwa mental, yang dikaitkan dengan perilaku manusia.

Ditinjau dari segi manusianya sendiri, proses semiosis (apabila suatu tanda berfungsi sebagai tanda) yang berlanjutan itu tentunya tidak sama panjangnya pada setiap orang. Hal ini merupakan suatu kontinum yang bergerak dari pengaruh prinsip-prinsip supra-individual dan kekuasaan manusia itu dalam mempertahankan autonominya terhadap prinsip-prinsip itu dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, makin besar autonomi pada seseorang, makin panjang kemungkinan berlanjutan proses semiosis.

"Apa sahaja yang cari atau cipta tidak semestinya ianya yang terlintas dalam fikiran dan terus menulis. Kita mesti terus mencari dan berfikir untuk mencari sesuatu yang baru dan unik."
(Tan Sri P. Ramlee, falsafahnya tentang proses pembikinan filem).

Sebagai contoh, kita cuba aplikasikan teori semiotik terhadap teks Patriarch karya Shahnnon Ahmad dan melihat beberapa sifat simbol yang terdapat dalam teks ini. 'Dia' melambangkan sebagai manusia yang diibaratkan sebagai sungai. Sungai pula adalah air yang bermula dari satu titik yang akhirnya menuju ke samudera.

Apa yang dilambangkan oleh pengarang dengan 'Dia' adalah sebagai seorang pemimpin yang akan membawa kesejahteraan kepada orang lain kerana sifat seorang pemimpin membantu segala kepayahan rakyatnya.

'Sungai' melambangkan air yang banyak faedah dan kegunaannya. Dari setitik air, ia dapat digunakan untuk pelbagai tujuan. Air dan sungai ini melambangkan kuasa yang ada pada diri seseorang, dalam novel ini dimaksudkan sebagai pemimpin.

Perkembangan dari sesuatu kebudayaan itu sentiasa ditentukan oleh faktor-faktor ilmiah dan budaya. Kebudayaan Malaysia pada umumnya lebih banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor ilmiah dari faktor budaya/kultural. S. Roomai Nor menyatakan lagi dengan tidak disedari filem itu menjadi alat yang utama dalam mengembangkan cita-cita kebudayaan dan kesenian seluruh bangsa, maka sekarang ini yang terbanyak diedarkan ialah filem cerita yang bersifat hiburan, akan tetapi kalau kita teliti dengan benar-benar filem hiburan biasanya juga mengandungi unsur-unsur pendidikan, penerangan, kesenian dan kebudayaan.

Walaupun ada orang yang mengatakan bahawa filem itu seperti menjadi pengisi waktu khasnya bagi mereka yang buta huruf, tetapi filem-filem itu tidak melupakan dirinya sebagai alat pendidikan umum, sebagai alat untuk mendidik rakyat, perlu untuk peningkatan kecerdasan yang layak bagi sesuatu bangsa yang merdeka dan berdaulat.

Apa yang mereka tonton di dalam filem tentu lebih terasa, lebih meresap dan lebih teringat daripada apa yang dapat dibaca dan didengar. Apa yang penting, selain dari mencerminkan budaya Malaysia ialah menghasilkan isi ceritanya, maka dengan itu para penerbit filem haruslah bersungguh-sungguh mendapatkan cerita-cerita yang menarik dan disukai ramai, maka tidak sia-sialah penerbitan cerita dijalankan, tambah beliau.

Beliau juga menyarankan peningkatan dari segi teknik penggambaran dan suara. Kedua-dua teknik ini haruslah dipersatukan dengan ceritanya agar memberi lebih kesan dan lebih terasa oleh pihak penonton, misalnya seperti berikut:

1. Sebagai menggerak perasaan para penonton, cahaya yang diberi bagi sesuatu penggambaran, umpamanya perasaan sedih, gembira, seram, takut, marah dan sebagainya adalah mengikut teknik penggambarannya tersendiri. Ini akan dilahirkan oleh jurukamera penerbitan itu.

Di samping itu pula, diperkuatkan oleh latar belakang muziknya. Ilustrasi muzik yang sesuai dengan suasana-suasana penggambaran yakni penggubahan muzik yang menunjukkan keadaan suasana tempat atau waktu, seperti suasana dalam peperangan, pergaduhan, di dalam bandaraya atau di tengah hutan, di waktu pagi, di tengah malam yang sepi atau senjakala.

2. Senikata di dalam sesebuah filem berupa perkataan-perkataan yang diucapkan dan yang dapat pula dipecah dalam tiga bahagian:

- a.** Kata-kata pengiring atau komentar, yakni perkataan yang membantu menerangkan suasana gambar yang dilihat.
- b.** Kata-kata penjelasan atau narration, yakni perkataan-perkataan yang menegaskan suasana sesuatu.
- c.** Kata-kata ucapan atau senikata (dialogue), yakni perkataan-perkataan yang membantu penegasan jalannya cerita.

P. Ramlee sendiri apabila menulis sesuatu cerita, akan cuba membayangkan (visualise) seseorang pelakon untuk sesuatu watak yang baginya sesuai untuk watak tersebut. Selepas melihatnya berlaku di dalam minda, dia boleh menyiapkan cerita tersebut berdasarkan si fulan yang dibayangkan akan melakonkan watak dalam cerita tersebut.

Ini agaknya mengapa tema filem-filem P. Ramlee menarik dan tidak stereotype. Misalnya, kisah kecerdikan kanak-kanak boleh dilihat menerusi Nujum Pak Belalang, lakonan Bat Latiff, menyentuh soal hukum Islam dalam Semerah Padi, manakala filem Ibu Mertuaku, memfokus karekter orang tua, Nyonya Mansur yang kering hatinya, lakonan Mak Dara.

Pengajaran dan narasi simbolik sentiasa berkitar di dalam filem-filem beliau dan ini membuatkan ramai pengkarya - pengkarya terutamanya pengkarya muda tertarik untuk mengupas dan mengolah karya-karya visual beliau. Tak lekang dek panas tak lapuk dek hujan. Itulah dia sentuhan emas P. Ramlee.

Unsur Naratif dalam Seni Rupa Kontemporari bagi menghayati Getaran Jiwa P. Ramlee

Jim Supangkat, dalam tulisannya, "Narasi dalam Ungkapan Seni Rupa", pengantar pameran bertajuk "Modernitas Indonesia dalam Representasi Seni Rupa" (1999; 80) mengatakan bahawa salah satu gejala dari karya-karya naratif adalah susunan elemen-elemen rupa yang sentiasa pelbagai. Pendapat ini bagi beliau mudah difahami kerana sebuah cerita memang merupakan struktur yang dibangun dengan pelbagai elemen. Dalam sastera, cerita adalah rangkaian peristiwa yang terbentuk kerana berbagai-bagai elemen itu. Peristiwa itu sendiri merupakan hakikat dari cerita.

Namun, tambahnya lagi, identifikasi cerita dalam seni rupa/halus tidak akan selesai dengan hanya menyatakan adanya susunan elemen-elemen rupa yang pelbagai. Hal yang penting dalam imajan seperti di dalam filem atau karya seni rupa ialah bagaimana elemen itu saling boleh kaitkan antara satu sama lain untuk membangun struktur naratifnya.

Tanpa adanya hubungkait tidak akan terbentuk cerita dalam apa juga bentuk proses yang cuba dihadirkan oleh pengkarya.

Dalam Pameran Getaran Jiwa P. Ramlee, kebanyakan karya yang dipamerkan adalah bersifat potraiture dan imej pegun (stills) yang berkaitan dengan filem-filem beliau. Penyertaan para karyawan yang agak memberangsangkan iaitu hampir atau lebih dari 50 penyertaan menunjukkan imajan P. Ramlee mencetuskan minat khalayak untuk menghayati beliau. Penglibatan artis profesional hinggalah ke peringkat amatir memperlihatkan ramai antaranya golongan muda yang masih teruja dan mengambil inspirasi dari populariti beliau.

Keberkesanan lakonan merupakan formula utama P. Ramlee berkarya dan dalam arahannya beliau pernah menyatakan, "Di dalam studio hanya beberapa mata yang memerhatikan kamu berlakon, tetapi di dalam filem beribu mata akan menilai lakonan tersebut. Oleh itu, berlakon itu bukan sesuatu yang patut dibuat secara bermain-main atau sekadar sambil lewa (mediocrity)."

Mengambil pengajaran dari kata-kata beliau, pada pandangan saya semua bentuk kesenian terutamanya yang berkaitan seni rupa perlu dilakukan dengan penuh ketekunan dan berpengetahuan. Penilaian khalayak terhadap setiap hasil kerja karyawan adalah suatu bentuk penanda aras perkembangan seni rupa tempatan. Kewajiban individu yang meminati bidang kesenian perlu disulami dengan komitmen yang jitu untuk menghasilkan kerja seni yang terbaik. Pendedahan menegenahkan subjek P. Ramlee sebagai ikon kebangsaan adalah peluang bagi setiap pengkarya untuk memahirkan diri dan pendedahan bagi yang baru untuk berkecimpung dalam bidang seni rupa.

Badrolhisham Mohamad Tahir dalam artikelnya yang bertajuk Polemik Senilukis Malaysia membicarakan suatu analisis kritikal tentang ideologi seni kini yang berkaitan dengan tradisi. Beliau menulis tentang kefahaman seni lukis konservatif baru ditandai oleh pemilikan sejarah, lama atau baru, sesuatu mod dan gaya yang dijadikan alat dan dikitar semula.

Penggunaan rujukan "bentukan" sejarah silam untuk sesuatu ruang kebiasaan bererti tradisi harus kekal menghiasi ruang bagi menafikan perubahan pola kehidupan. Penampilan fakta melalui dodoian cerita berperantaraan imej mewujudkan tanda yang memperlihatkan fungsi pelukis - arkitek sosial, menjadi tanda tanya. Tanda tanya ini menimbulkan polemik antara kesan perlakuan seni dengan fakta tradisi yang tersedia terhadap sensibiliti objek seni di tengah-tengah masyarakat.

Tambah beliau, tradisi kini tidak lagi melihat bentuk sebagai sesuatu yang memberi kontigensi dari segi bentuk, warna dan bahan yang hanya berfungsi sebagai objek budaya yang nilai estetikanya yang menjadi penentu nilai, malah hal ini dianggap sebagai mitos kehidupan kontemporari yang mengingini makna pengucapan.

Titik tolak harus bermula daripada kenyataan Syed Ahmad Jamal. "Seni lukis Malaysia bermula dari sekarang" sebagai faktor pemisah. Frasa "bermula-sekarang" adalah penegasan masa;...bermula..." mengisyaratkan pergerakan, "...sekarang" waktu kini bukan sebelumnya. Lalu satu anjuran pentradisian yang bersifat baru perlu dibina. Jadi apakah dan bagaimanakan klisenya? Untuk tujuan kualiti klise ini, Jenny Holzer menyarankan karyawan perlu muncul dengan sesuatu yang baru.

Dalam konteks pasca moden, wajah P. Ramlee turut mengalami urutan perubahan yang sama. Bukan dari penerimaan hasil-hasil karya beliau, tetapi interpretasi yang menjurus ke alam siber, alam 'automaton' dan elektronik. Dunia pasca moden yang dimaksudkan ini ialah alam simulasi atau istilah yang digunakan oleh Jean Baudrillard iaitu simulacrum iaitu -- objek-objek yang tidak mempunyai referensi realiti sosial, objek-objek yang dibuat di atas kerangka meleburnya realiti dengan fantasi, fiksi, halusinasi dan nostalgia, sehingga perbezaan di antara sesamanya adalah sulit dibezakan. Dalam penulisannya *The Orders of Simulation*, Baudrillard menunjukkan bahawa masyarakat masa kini berada di bawah dominasi media elektronik.

Dalam satu artikelnya yang lain, "The Ecstasy of Communication" dia menyatakan pendapatnya:

"with the television image - the television being the ultimate and perfect object for his new era - our body and the whole surrounding universal become a control screen."

Bayangan wacana pasca modenisme yang dimaksudkan di sini ialah wacana simulasi dan estetika hiper-realis. Di dalam masyarakat pasca industri, perkembangan teknologi produksi telah mencapai generasi ketiga iaitu teknologi yang digerakkan oleh micro-chips, remote control, command-model, memory bank.

Baudrillard telah menyebutkannya sebagai gejala simulasi. Istilah simulasi digunakan Baudrillard untuk menjelaskan model produksi seni dan budaya media di dalam masyarakat konsumer. Sebuah masyarakat konsumer seperti yang diperlazimkan oleh undang-undangnya menuntut diferensi, trend, fesyen dan perubahan. Kesemuanya itu pula mengalami perubahan terus-menerus dan saling peraga-memperaga supaya perubahan itu mendapat dinikmati oleh masyarakat konsumer.

Tegasnya bahawa kini yang diproduksi adalah melalui simulasi bukan lagi realiti, melainkan fantasi, nostalgia, halusinasi, mimpi atau impian. Simulasi tidak berurusan dengan pendaan sesuatu wacana tetapi menerbitkannya dalam bentuk pelbagai. Ertinya tidak ada lagi duplikasi atau replika sebaliknya adalah keanekaragaman.

Media massa sudah menjadi gergasi yang menguasai pemikiran dan budaya manusia sehingga munculnya prasangka abnormaliti terhadap kekuasaan tersebut. Sifat-sifat tontonan, kesenangan dan ekstase (ecstasy) yang melekat pada eksistensi dan fizikal media massa dan komoditinya dikatakan telah mengundur nilai dan makna moraliti dan mitologisme.

Di saat abad ke-21 inilah kita dapat melihat suatu ketahanan elemen visual yang utuh iaitu filem-filem Tan Sri P. Ramlee. Filem-filem beliau di dalam pelbagai genre di mana terkandung elemen sejarah, pengajaran, moral, komedi dan mitos masih mendapat perhatian ramai. Kadang kala jika diteliti filem beliau sama ada dari close-up shots atau semasa watak-watak berbicara, mimik muka yang bersahaja menyingkap seribu makna dan menyentuh perasaan audien sama ada sedih atau gembira. Memori perwatakan inilah yang telah banyak memberi kesan kepada para peminat hingga kini.

Abad ke-21, P. Ramlee still rules! Nuansa P. Ramlee boleh menjadi stimulus pada semua pengkarya tempatan agar menjadikan setiap usaha yang dilakukan adalah terancang dan menarik, inilah usaha yang paling mudah untuk mencapai tahap yang seakan keabadian dan kemurnian dalam setiap karya yang dihasilkan oleh semua jenis penggiat seni. P. Ramlee sendiri berpendirian bahawasanya, seni itu dari ciptaan Ilahi maka lakukannya sejujur mungkin. Keberkatan dan kejujuran beliau boleh dilihat sekarang kerana semua ciptaannya berjaya merentas usia dan zaman.

Memerhati dan meneliti antara beberapa karya yang menyertai pameran Getaran Jiwa, saya cuba membuat kesimpulan tentang penggunaan bahan dan teknik serta ideasi watak pembentukan imej yang diterbitkan melalui pengalaman-pengalaman tersendiri para pengkarya. Teknik amat penting untuk merealisasikan sesebuah karya.

Sama ada ianya mengutamakan pengendalian bahan tertentu seperti cat minyak, cat air, akrilik dan sebagainya, atau penggunaan teknik bahan campuran dan 'image transfer' seperti kaedah fotografi dan montaj, sutera saring (silk screen) atau etching (gurisan asid) semuanya memerlukan penelitian dan eksperimentasi.

Teknik realisme yang dipertengahan oleh Abdul Latif Maulan, karyanya yang bertajuk "Jenaka di Sebalik Tabir" (cat minyak), "Sarjan Hassan", karya Ramli Salleh (akrilik), Najib Ahmad dengan karya bertajuk "Malaysian Legend - P. Ramlee", menggunakan bahan charcoal (arang lukisan) di atas kanvas, sebagai contoh memperlihatkan bagaimana para artis menafsirkan erti realisme imej melalui kecekapan pengendalian bahan kegemaran masing-masing.

Dari segi definisi realisme yang membawa kepada perkataan-perkataan dan erti-erti real, realiti dan realisme. Yang real bererti yang aktual atau yang ada; kata tersebut menunjuk kepada benda-benda atau kejadian-kejadian yang sungguh-sungguh, ertinya yang bukan sekadar khayalan atau apa yang ada dalam fikiran kita. Real menunjukkan apa yang ada. Realiti adalah keadaan atau sifat benda yang real atau yang ada; yakni bertentangan dengan yang hanya nampak. Dalam erti, umum, realisme bererti kepatuhan kepada fakta, kepada apa yang terjadi, jadi bukan kepada yang diharapkan atau yang diinginkan.

Dalam proses pengkaryaan kemahiran (skill) menjadi fakta utama mewujudkan subjek pilihan diterbitkan lagi dengan minat dan kesungguhan menilai subjek. Fakta minat dan konsentrasi penuh telah menghasilkan aura yang sempurna yang secara di bawah sedar menarik audien untuk menyempurnakan lagi penghayatan imej tersebut.

Karya-karya bersifat potraiture misalnya seperti hasil karya Azaikmal Ahmad Rashid (Lagenda P. Ramlee - cat minyak) dan Mior Rizzuan Rosli (Semerah Padi -- charcoal powder atas kertas) cuba juga menghasilkan kesan realisme ke atas perwatakan P. Ramlee melalui bahan yang berbeza. Bahantara yang digunakan kadang kala mendatangkan kesan pengamatan yang berbeza terutamanya pada karya-karya potret. Potret bermaksud interpretasi cerminan sesuatu wajah atau peribadi melalui perwatakan 'body language'. P. Ramlee sebagai ikon agung cuba disempurnakan dengan pelbagai cara terutama dari segi perwatakan wajahnya yang lembut dan sofistikated (ranggi).

Malah ramai antara peserta pameran telah memilih ekspresi wajah beliau sebagai elemen representasi idea berbanding dengan bahan subjek yang lain. Malah ada yang lebih kreatif misalnya karya Abdul Rashid bin Abdul Razak yang mengeksplorasi watak-watak dalam filem-filem beliau bersama elemen potret beliau dan dipersembahkan dalam penyusunan komposisi yang lebih dinamik dan bertenaga.

Karya Muhamad bin Jusoh bersifat proaktif pula kerana eksplorasi beliau melalui teknik titik batik yang bertajuk Seniman Agung P. Ramlee. Teknik yang unik membuahkan hasil yang unik. Karya Razali Itam menggambarkan wajah dua generasi bapa (P. Ramlee) dan anak iaitu Nasir P. Ramlee melalui karyanya yang berjudul Anak Bapak sempena salah satu filem beliau yang mashyur.

Penggunaan elemen teks sebagai penceritaan dibantu dengan teknik mixed media boleh dilihat misalnya melalui karya Baira Rahman (I want Haji Bakhil and Tonic) dan Nazmi Ismail (Lagu untuk Sazali). Penggunaan unsur tersebut telah berjaya mengingatkan kembali elemen-elemen nostalgia dan komedi yang diterbitkan oleh dialog-dialog dalam filem beliau dan kadang kala terkandung unsur-unsur nasihat dan fantasi. Di sini membuktikan bagaimana unsur dialog di dalam skrip filemnya meninggalkan impak yang tinggi walaupun diterjemahkan dalam bentuk lukisan 2 dimensi.

Penggunaan teknik bahan campuran yang berkesan juga boleh dilihat di dalam karya Ayu Faizura Zakaria bertajuk "Ala Kasim" dan foto Haji Mohamad Aris bin Atan bertajuk "Di Manakan Ku Cari Ganti". Uniknyanya karya Haji Mohamad Aris Atan seorang pelukis khat di mana beliau menyatakan bahawa foto ini telah dirakamkan semasa Majlis Sambutan Hari Raya Aidilfitri di Dewan Orang Ramai Kampung Baru pada tahun 1964 anjuran Persatuan Ikatan Seni Budi Kuala Lumpur dan Tan Sri P. Ramlee adalah undangan istimewa di majlis tersebut.

Karya Wan Ahmad Ngah bertajuk Malam Bulan Di Pagar Bintang menyaksikan Tan Sri P. Ramlee digelar seniman agung dan wira Melayu diapit oleh watak-watak fantasi hero aksi seperti Batman, Superman dan Spiderman.

Watak komedi ekspresif boleh dilihat dari hasil karikatur Mohd Ghazalli Abu Samah yang menggambarkan keriang dan gelagat spontan P. Ramlee. Kebolehan filem beliau yang sepertimana saya nyatakan sebelum ini di mana ianya berjaya merentas zaman dan usia perlu diberi penghormatan yang sewajarnya. "Reality" yang diwujudkan beliau disaduri dengan pelbagai perkaitan yang tersembunyi. 'Worldview' P. Ramlee disulami dengan pelbagai unsur kreatif yang dikaitkan dengan masyarakat menggunakan kelebihan "extrasensory experience" beliau dalam menterjemah bentuk, isi dan ingatan (memory).

Filemnya seperti suatu falsafah seorang guru di mana konsep kefahamannya tidak terhad pada waktu tertentu, budaya, adunan bangsa dan kaum malah bahasa. Perkembangan fesyen dunia, perubahan senario kehidupan seolah-olah memantapkan lagi kesedaran, impian dan refleksi pemikiran beliau dalam setiap jenis lapisan masyarakat, kaum, bangsa dan bahasa. Hasil karya pelukis-pelukis dalam pameran ini membawa visual P. Ramlee ke satu era baru di mana seolah ia telah berkata "Aku ingin hidup seribu tahun lagi".

Ulasan yang diberi walaupun tidak merangkumi semua karya yang ada tetapi jika dilihat dari keseluruhan penyertaan setiap individu mempunyai keunikan yang tersendiri dalam kreasi mereka. Hasil kerja yang baik dan jujur boleh menambat hati khalayak. Usaha dan dedikasi untuk menjayakan pameran Getaran Jiwa ini perlu ada bagi kedua belah pihak pengkarya dan juga Balai Seni Lukis Negara.

Penganjuran yang bertema Tan Sri P. Ramlee boleh diperkembangkan lagi dari tahun ke tahun untuk memastikan lebih ramai penyertaan boleh dibuka dan topik apresiasi mengenai beliau harap diperhalusi atau dikaji. Penyimpan dan perakam sejarah iaitu ikon dan penghayat ikon boleh membantu dalam aspek peningkatan seni visual tanah air dan tempatan jika aktiviti pameran diselitkan dengan wacana ilmiah atau unsur akademik sama ada dari aspek seni visual atau perfileman.

Kreasi Kreatif, Penanda Aras Pemikiran dalam Seni

Setiap karya kreatif yang dihasilkan mempunyai sumber nilainya yang tersendiri. Pendirian seseorang pelukis atau pengkarya sentiasa didasari oleh pemikiran, faktor usia, budaya yang dibawa dan tradisi yang dijunjung. Perkembangan seni kontemporari merupakan suatu fenomena asing yang tidak boleh dielak. Pop art, abstract expressionist, conceptual art misalnya merupakan suatu bentuk ekspresif sendiri yang dibawa oleh barat melalui siri kefahaman psikoanalisis dan sosiologi.

Dalam rumusan ini saya ingin cuba mendekati para pemikir seni terhadap perlunya pertimbangan yang wajar dalam memperkembangkan seni tanah air, baik ianya bersifat komersil, eksperimental, berbentuk sepenuhnya artistik atau karya bersifat polemik perlu membantu masyarakat berminat untuk belajar mengenali seni malah jika mampu mengenalkan sejarah perkembangannya sama ada moden atau tradisi.

Seni rupa Malaysia telah melalui beberapa fasa perkembangan seni dari modenisme (surrealism, constructivism, abstract expressionism) hinggalah kepada pasca posmodernisme (conceptual art, hyper realism dan new media) yang ianya telah dirakam dan disaksikan oleh Balai Seni Lukis Negara. Balai Seni Lukis Negara sebagai sebuah arkib kesenian telah menyimpan banyak sejarah perubahan seni tempatan dan di antaranya adalah pameran Getaran Jiwa P. Ramlee ini yang kemungkinan suatu hari nanti akan dilihat sebagai suatu bentuk rujukan dalam menilai karya agung seperti P. Ramlee.

"It is in the authenticity of the cultural production of a human being connected to his or her historical moment concretely that the work is experienced as real.... It is not that the meaning of a work can transcend its time, but that a work describe the maker's relationship to her or his context through the struggle to make meaning, and in doing so, we get a glimpse of the life of the people who share that meaning." - Joseph Kosuth

Dr. Acep Iwan Saidi dalam bukunya *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia* menyatakan; struktur dan pola naratif seni rupa kontemporer antara lain ditandai oleh beberapa ciri, iaitu adanya peristiwa, tokoh dan penokohan, penggunaan ruang (setting), waktu (alur), sudut pandang (point of view) dan pola ucap (vokalisasi).

Ciri lain adalah judul, baik yang menjadi deksis atau mengidentifikasi secara langsung adanya peristiwa tokoh, setting dan alur mahupun perkara-perkara yang secara tidak langsung mengidentifikasi unsur-unsur itu. Beliau menegaskan bahawa ciri-ciri tersebut, unsur peristiwa dan tokoh merupakan bahagian paling penting dalam bentuk narasi (penceritaan). Artinya bahawa tidak ada narasi jika tiada peristiwa dan tokoh. Di samping itu, beliau menyifatkan bahawa narasi dalam seni rupa tidak sama dengan narasi dalam karya sastera. Hasil analisis menunjukkan bahawa selain dari ada perhubungan antara elemen rupanya, narasi dalam karya rupa terbentuk kerana strategi penyimbolan (simbolisasi) yang dilakukan oleh para karyawan dalam karya mereka.

Dengan strategi ini, narasi yang terbentuk menjadi bersifat simbolik. Jika diperhatikan secara keseluruhan kebanyakan para karyawan memilih sudut pandangan dan pola pengucapan yang berbeza-beza dalam menakrif pelbagai peristiwa dalam realiti kehidupan. Akan tetapi, perkara yang menjadi stimulus setiap diri tidak jauh berbeza yakni persoalan-persoalan kemanusiaan dan kemasyarakatan berkaitan dengan politik, tubuh fizikal, gender, kemiskinan, spiritualiti hingga menyingkap masalah-masalah tradisi dan nilai-nilai tempatan (lokal).

Hadirnya aspek tradisi dan nilai lokal secara bersamaan dengan tanda-tanda peradaban moden dalam karya seni rupa boleh ditafsirkan sebagai sebuah representasi dari posisi para pengkarya itu sendiri. Para karyawan kontemporer berada pada daerah perbatasan, yakni sebuah titik persilangan antara tradisi dan moderniti, antara lokal dan global.

Situasi tarik-menarik antara tradisi versus moderniti dan lokal versus global, menimbulkan konsekuensi logis, yakni para pengkarya itu akan dapat melihat pada kedua arah sekali gus. Cara yang mereka lakukan umumnya ialah kontekstualisasi (contextualise) dan memberi nilai baru atas tradisi dan nilai-nilai lokal tersebut. Dengan begitu, tradisi dan nilai-nilai lokal itu menjadi nyata dan segar.

Penyataan-penyataan tersebut yang saya cuba utarakan adalah sebahagian dari pengetahuan visual yang diperolehi apabila mengamati sikap perubahan yang mungkin akan berlaku apabila pengkarya, pengkritik dan sejarawan mengambil langkah proaktif dalam menyemarakkan lagi konsekuensi logis para karyawan iaitu melalui komentar-komentar positif dan membina. Seni dan masyarakat tidak dapat dipisahkan.

Kewujudan kisah-kisah kemanusiaan dalam filem-filem P. Ramlee membuktikan ketahanan ideanya berkembang dengan penuh kesegaran. Ideasi beliau jika diterap sebagai karyawan contoh perlu untuk mendidik generasi baru. Karya seni bukan sesuatu yang boleh diambil mudah kerana ianya membentuk manusia dan tamadunya. Dilema yang kita hadapi sekarang ialah membangunkan seni sejajar dengan pembangunan insaniah dan pengetahuan terkini. Lukisan juga bukan hanya sekadar khayalan tetapi merupakan sebahagian elemen keilmuan yang tinggi nilainya jika dihayati dengan sempurna. Sepertimana sajak Baha Zain yang bertajuk "Tindakan".

***Manusia menjadi dan sama
Terbeza atau terasing lewat pandangan
Dari sudut atau khemah persaingan
Lalu apa yang menentukan sejarah
Kecuali tindakan
Dari semangat dan fikiran
Dan bukan impian***

R E F E R E N C E S

Baha Zain, Tiga Catatan Perjalanan, Three Sketches From a Journey translated by Mansor Ahmad Saman, Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur, 1980, p96

Badrolhisham Mohamad Tahir, Polemik Seni Lukis Malaysia, Dewan Budaya, 1998, p13

Dr Acep Iwan Saidi, Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia, Isacbook, Arts and Culture, Yogyakarta Indonesia, 2008, pp224-320

Gabriel Guercio, 'Necrophilia Mon Amour', quoted from Joseph Kosuth, in Artforum 20, no9 May 1982 pp58-63

Hal Foster, Recodings, Art, Spectacle, Cultural Politics, the New Press, New York, 1985 pp99-115

Harold H. Titus, Marilyn S. Smith, Richard T. Nolan, Persoalan- persoalan Filasafat, alihbahasa oleh Prof Dr H.M. Rasjidi, Bulan Bintang, Jakarta, Indonesia, 1984, pp328-331

Mana Sikana, Teori dan Kritikan Sastera Pascamodenisme, Siri Kajian Fajar Bakti, Shah Alam, 1998 pp22-24

Robert Williams, Conceptual Realism; In the Service of the Hypothetical, Fantagraphics Books, Inc, Washington, 2009, pp9-11

S. Roomai Nor, Filem Sebagai Penyata Kebudayaan Kebangsaan, Asas Kebudayaan Kebangsaan, Kementerian Kebudayaan, Belia dan Sukan Malaysia, Perchetakan MAS, Kuala Lumpur, 1973, pp355-367

P. Ramlee the Legend Malay Artist. Retrieved May 4, 2011 from squidoo.com P. Ramlee. 11. P. Ramlee, Wikipedia, the free encyclopedia. Retrieved May 4 2011 from en.wikipedia.org/wiki/P._Ramlee.

LABEL PEMBUNGKUSAN MAKANAN
DALAM INDUSTRI KECIL DAN SEDERHANA
DI NEGERI PERAK:

SUATU PERSPEKTIF KREATIVITI

**NUR HISHAM IBRAHIM (PhD),
RIZAL AZNI DAHAMAN**

FACULTY OF ART & DESIGN,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA,
SERI ISKANDAR CAMPUS,
SERI ISKANDAR, 32610,
PERAK, MALAYSIA

ABSTRAK

Kertas kajian ini merupakan kajian penulis terhadap tahap penghasilan label pembungkusan makanan dalam industri kecil dan sederhana (IKS) di negeri Perak, Malaysia. Pembungkusan makanan ringan adalah satu aspek yang penting dalam menjual dan memasarkan sesuatu produk. Kreativiti label pembungkusan yang menarik memujuk pengguna untuk membeli barangan tersebut.

Kajian yang dijalankan ini melalui observasi dan kualitatif, adalah untuk melihat sejauh mana penghasilan label pembungkusan sedia ada selain faktor kekangan yang mempengaruhi penghasilan label pembungkusan makanan.

Hasil penemuan kajian dapat membantu pengusaha makanan IKS serta pihak berwajib memainkan peranan masing-masing dalam mengenengahkan produk makanan tempatan ke pasaran yang lebih global dan berdaya saing.

PENGENALAN

Selain daripada faktor harga, promosi dan lokasi, label pembungkusan dan persembahan produk yang baik adalah penting dalam pemasaran. Tujuan utama penggunaan label pembungkusan yang menarik adalah bertujuan meningkatkan imej produk. Terutamanya dari segi rekabentuk pembungkusan dan pelabelan yang bersesuaian dengan kehendak pasaran. Sehingga kini, kebanyakan usahawan IKS di negeri Perak belum mampu untuk menyediakan pembungkusan dan pelabelan yang sesuai dengan kehendak perundangan dan pasaran samada tempatan dan global.

Menurut Laszlo Roth (1990) beliau menyatakan kepentingan pembungkusan bukan hanya untuk mengekalkan kualiti tetapi salah satu strategi pemasaran barangan. Pembungkusan dan label yang tidak menarik akan memberi impak yang negatif terhadap barangan yang dipasarkan. Ini adalah kerana produk tersebut direka bagi menarik pengguna untuk membeli barangan selain daripada mengekalkan kualiti dan kesegaran produk.

Label pembungkusan telah menjadi salah satu keperluan serta penting dalam persaingan bagi memasarkan produk. Penggunaan bahan yang sesuai serta pendekatan kreativiti yang menarik memberi kesan kepada penghasilan label pembungkusan.

KEPENTINGAN KAJIAN

Hasil daripada kajian, penulis telah mengenalpasti beberapa kepentingan yang boleh dinilai seperti berikut:

- Memberikan gambaran sejauh mana masalah yang dihadapi oleh pengusaha IKS dalam penghasilan label pembungkusan.
- Peranan pihak-pihak yang terbabit dalam membantu pengusaha IKS untuk membina kesedaran tentang kepentingan label pembungkusan produk.
- Dapat dilihat jurang perbezaan kreativiti label pembungkusan pengusaha IKS dan pengusaha yang lebih besar.
- Memberi cadangan kepada pengusaha IKS untuk memperbaiki kreativiti label pembungkusan bagi meningkatkan pasaran ke arah yang lebih global.

OBJEKTIF KAJIAN

Objektif utama kajian adalah untuk mengkaji faktor yang mempengaruhi penghasilan kreativiti label pembungkusan makanan industri kecil dan sederhana di negeri Perak. Secara tidak langsung dapat memberi gambaran akan masalah utama yang mempengaruhi kreativiti label pembungkusan pengusaha IKS tersebut.

Beberapa objektif utama telah digariskan dan ditetapkan bagi menjalankan penyelidikan berkenaan kajian ini, antaranya adalah seperti berikut:

- Mengkaji sejauh mana kualiti penghasilan kreativiti label pembungkusan makanan yang sedia ada oleh pengeluar IKS.
- Mengkaji faktor-faktor yang menghadkan pengeluar IKS untuk menghasilkan label pembungkusan makanan yang lebih menarik.
- Mengenalpasti jurang perbezaan penghasilan label pembungkusan oleh pengusaha IKS dengan pesaing.
- Membantu memberi cadangan-cadangan yang berkaitan dengan peranan kreativiti label pembungkusan makanan bagi meningkatkan jualan produk.

ISU-ISU LATAR

Mengikut dapatan pengkajian dari literature, terdapat beberapa isu yang dikenal pasti bagi menyokong penulis dalam kajian yang dijalankan. Antaranya ialah melalui sumber yang ditulis seperti berikut;

“Walaupun MECD mengambil peranan sebagai pemangkin terhadap pengwujudan perkongsian bijak di antara pihak pengeluar dengan pengedar namun masih terdapat segelintir pengusaha IKS yang masih kabur akan peranannya. Ini juga disebabkan faktor ketidak berkesan label pembungkusan yang sedia ada.”
(www.mecd.gov.my).

Berdasarkan artikel yang dipetik dari Utusan Malaysia (22 Disember 2006) dalam ruangan agro;

“Kesediaan produk IKS untuk memasuki dan bersaing di pasaran global masih terhad. Produk-produk mereka masih lagi berdepan isu tidak bersaing di pasaran, kualiti rendah dan tidak konsisten, keselamatan diragukan, pembungkusan dan label yang tidak menarik dan sesuai. Akibatnya, usahawan terpaksa bersaing sesama sendiri di pasaran domestik yang kecil dan semakin sesak. Ciri-ciri produk, jenama, pembungkusan, label dan perkhidmatan sokongan produk merupakan aspek yang perlu diberi perhatian bagi memastikan produk berjaya di pasaran dan memberi pulangan yang menguntungkan.”

Begitu juga artikel yang dipetik dari (www.idesa.net.my) seperti berikut;

“Dalam memasarkan produk bagi industri kecil dan sederhana perlu diwujudkan satu mekanisme pembungkusan yang berkualiti selain perancangan, penyelarasan dan pemantauan secara menyeluruh di peringkat yang lebih global.”

PENEMUAN

Berdasarkan isu latar yang dikenalpasti, secara keseluruhannya sebanyak 8 pengusaha produk makanan IKS yang sesuai di negeri Perak telah dipilih sebagai responden bagi tujuan menjalankan kajian.

Responden dipilih berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tajuk kajian iaitu berdasarkan label pembungkusan yang tidak kreatif (visual 1, 2 & 3). Responden juga telah dihubungi terlebih dahulu bagi mendapat persetujuan untuk ditemubual bagi menjayakan kajian ini.



Visual 1

Produk makanan IKS #1
2016



Visual 2

Produk makanan IKS #2
2016



Visual 2

Produk makanan IKS #2
2016

Berikut adalah beberapa penemuan yang telah dikenalpasti hasil dapatan dari temubual yang telah dijalankan oleh penyelidik:

KEPENTINGAN LABEL PEMBUNGKUSAN

Kajian mendapati terdapat perbezaan yang amat ketara dari segi sejauh mana kepentingan dan peranan label pembungkusan terhadap pengeluar IKS di negeri Perak. Kebanyakan pengeluar peka atau sedar tentang peranan pembungkusan namun kurang sedar atau sensitif terhadap kepentingan label pembungkusan itu sendiri dalam mempengaruhi jualan produk IKS.

Perbezaan dapat dilihat dari segi pendapat yang amat bersetuju dan kurang bersetuju tentang pentingnya menghasilkan label pembungkusan yang menarik.

PASARAN YANG TERHAD

Kajian mendapati bahawa pasaran produk IKS terutamanya dari segi label pembungkusan yang tidak menarik amat terbatas. Pasaran mereka hanya tertumpu di kawasan luar bandar sahaja. Pasaran di kawasan bandar pula hanya dapat diterima di kedai-kedai runcit. Malah boleh dikatakan pengedaran hasil keluaran pengusaha IKS dilakukan oleh pengusaha IKS itu sendiri.

Ini menghadkan pengedaran mereka ke pasaran yang lebih luas. Syarikat pengedar yang lebih besar tidak berani untuk memasarkan produk IKS kerana kualiti label pembungkusan yang tidak kreatif. Secara tidak langsung jumlah keluaran produk dihasilkan dalam jumlah yang kecil. Akibat itu pengusaha IKS di negeri Perak tidak berani untuk melabur bagi mencetak pembungkusan yang baru dalam kuantiti yang banyak dan lebih kreatif.

Bagi menjimatkan kos, label pembungkusan hanya dibuat salinan dalam jumlah yang amat kecil dan diulang salinan sahaja.

KOS

Mengikut pengkajian beberapa faktor yang diutarakan oleh pihak responden adalah berkaitan dengan kos:

- Pinjaman - responden berpendapat mereka tidak mahu mengambil risiko dengan mengambil pinjaman yang tinggi kerana keuntungan yang diperolehi belum pasti pulangnya.
- Mencetak - kos mencetak pembungkusan amat tinggi bergantung kepada jenis produk, saiz dan bahan pembungkusan yang hendak digunakan.
- Khidmat Perunding - khidmat Perunding biasanya dikenakan bayaran mengikut rekaan yang dibuat dan bergantung kepada syarikat khidmat perunding tersebut.
- Peranan Pihak Kerajaan - walaupun responden tahu tentang kepentingan label tetapi tiada saluran dari pihak-pihak yang terbabit bagi memberi khidmat nasihat atau tunjuk ajar. Kebanyakannya responden pernah menghadiri kursus yang berkenaan tetapi tiada tindakan susulan dibuat oleh pihak terbabit.

CADANGAN

Berdasarkan daripada penemuan-penemuan yang dicatatkan sepanjang temubual dijalankan, penulis telah membentuk beberapa cadangan yang boleh membantu pengusaha IKS dan pihak-pihak yang terbabit bagi meningkatkan tahap kesedaran tentang kepentingan label pembungkusan makanan.

KURSUS BERKAITAN LABEL PEMBUNGKUSAN

Perlu diadakan kursus-kursus yang lebih relevan kepada pengusaha IKS khususnya kepada pengusaha makanan ringan di negeri Perak. Pihak yang menganjurkan kursus seharusnya memantau dan memastikan ianya berjalan dengan lancar dan label yang kreatif dapat dikeluarkan.

PERANAN PIHAK KEWANGAN

Disarankan supaya pengusaha IKS perlu diberi pinjaman yang lebih bersesuaian dengan sumber pembiayaan kerana ianya adalah perkara terpenting buat pengusaha IKS. Bagaimanapun sering kali kedengaran bahawa kebanyakan pengusaha IKS terutamanya bumiputera sentiasa dikaitkan dengan kekurangan aliran tunai.

Oleh itu kerajaan telah menubuhkan sebuah bank khusus iaitu SME Bank dalam usaha mempertingkatkan lagi sektor ini untuk perusahaan kecil dan sederhana dan pelbagai agensi dalam pelaksanaan memajukan IKS.

Pihak yang terbabit sepatutnya turun padang dan mengeratkan diri dengan pengusaha-pengusaha IKS serta membenarkan pengusaha berkenaan menerima maklumat yang sepatutnya dalam menjayakan sesebuah usaha. Selain daripada itu, sistem kewangan moden telah mendedahkan kita kepada banyak perkara yang sebelumnya sukar diatasi.

Contohnya, setiap pembiayaan perniagaan khususnya peminjam, memerlukan pinjaman yang dibayar secara ansuran bulanan tetap yang kadangkala boleh membebankan. Setelah pelaksanaan pelan dibuat, pengusaha dan pihak-pihak yang memberi pinjaman harus memantaunya. Kreativiti dan inovasi perancangan kewangan boleh membantu meletakkan industri IKS di Malaysia ke tahap yang lebih global.

MEWUJUDKAN HUB PEMASARAN

Perlu diwujudkan HUB untuk memasarkan serta memudahkan pihak IKS untuk menempatkan produk mereka di tempat-tempat yang lebih strategik. Pemantauan dibuat bagi memastikan perjalanan proses pemasaran berjalan dengan lancar dan sistematik.

KHIDMAT RUNDING PERIKLANAN

Pihak Kerajaan perlu membentuk atau mewujudkan agensi khidmat runding periklanan yang dapat membantu pengusaha IKS berkaitan reka bentuk pembungkusan dan periklanan dengan mengenakan kos yang minimum tetapi berkualiti dan berdaya saing setanding produk antarabangsa.

KERJASAMA IKS DENGAN PASARAYA DAN INSTITUSI

Mewujudkan kerjasama di antara pasaraya-pasaraya terkemuka di dalam negara bagi membantu memasarkan produk-produk IKS. Pasaraya harus memberi peluang dan ruang yang lebih luas kepada pengusaha IKS untuk mempamerkan dan menempatkan produk IKS di tempat yang strategik dan dapat menarik perhatian pengguna. Kerjasama yang lebih kukuh harus dijalinan bagi meningkatkan produktiviti yang lebih efisien dan memberi manfaat kepada kedua belah pihak.

Selain itu mewujudkan kerjasama di antara institusi atau fakulti seni dalam membantu pengusaha dalam mereka bentuk label pembungkusan dan penjenamaan. Program usahasama ini boleh dijadikan sebagai tugas pelajar dalam memberi pendedahan projek sebenar sebagai pereka grafik dan persediaan selepas bergraduat.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian dan analisa, penemuan dan cadangan seperti di atas, penulis membuat kesimpulan bahawa label pembungkusan amat penting bagi memasarkan produk khususnya produk makanan IKS. Cara label itu sendiri dipersembahkan juga memainkan peranan yang besar bagi meningkatkan hasil pengeluaran produk.

Dapat dirumuskan bahawa sesetengah pengusaha IKS memberi pendapat yang positif dimana mereka sedar tentang kepentingan label pembungkusan makanan produk tersebut tetapi beberapa kekangan yang berkaitan timbul bagi menjanakan penghasilan mereka. Ini termasuklah masalah-masalah pemasaran, kos pinjaman serta khidmat runding.

Sehubungan dengan itu beberapa faktor cadangan telah dinyatakan bertujuan membantu mengatasi masalah terhadap penghasilan label pembungkusan yang kreatif dan berdaya saing. Dengan harapan dapatan dan cadangan ini dapat membantu pengusaha produk makanan IKS dalam meningkatkan hasil jualan dan seterusnya meningkatkan ekonomi negara.

R E F E R E N C E S

Calver, Giles (2004). What is Packaging Design, Rotovision.

Catherine Fishel, Stacey King Gordon (2007). The Little Book Of Big Packaging Ideas, Rockport.

David E. Carter, (2004). American Corporate Identity 2005, Harper Design International.

Gavin Ambrose and Paul Harris, (2003). This End Up: Original Approaches to Packaging Design.

Giles Calver, (2004). What Is Packaging Design? Essential Design Handbooks

G. McDonald, (6-7Mac 1990). National Seminar On Packaging For Export, Kuala Lumpur.

Jankowski, Jerry (1998). Shelf Space : Modern Packaging Design 1945 - 1965, Chronicle Books.

Leon G.Schiffman and Leslie Lazar Kanuk, (2000) Consumer Behavior, 7th edition.

Moha Asri Hj. Abdullah, (1997) Industri Kecil di Malaysia: Pembangunan dan Masa Depan.

Leonard, Edmund A. (1996). Packaging, Marcel Dekker.

Leslie Cabarga, (2004). Logo, Font & Lettering.

Opie, Robert (1989). Packaging Source Book.

Robin Landa, (2004). Advertising By Design - Creating visual communications with graphic impact, John Wiley & Sons, Inc.

S M Mohamed Idris, (1986). Malaysian Consumers and Development.

<http://www.ides.net.my>

<http://www.mecd.gov.my>

TRANSISI
GAYA DAN TREND
ILUSTRASI KOMIK
DI MALAYSIA

ASRUL NIZUAN BIN ARIFFIN

FACULTY OF ART AND DESIGN,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA,
SERI ISKANDAR CAMPUS,
SERI ISKANDAR, 32610,
PERAK, MALAYSIA

ABSTRAK

Artikel ini membincangkan sejauh mana pengaruh ilustrasi komik luar terhadap gaya dan trend ilustrasi komik di Malaysia serta kesannya terhadap identiti tempatan dalam ilustrasi komik. Penelitian dilakukan terhadap ilustrasi komik Malaysia untuk mengetahui dan mengenal pasti sama ada elemen-elemen tempatan masih lagi terpelihara atau pun telah di dominasi sepenuhnya dengan elemen pengaruh asing. Selain itu juga artikel ini bertujuan mengenal pasti jenis gaya ilustrasi komik yang telah mendominasi industri komik tempatan.

Pemilihan tahun 1990an dibuat kerana berlakunya banyak perubahan dari segi perkembangan teknologi media massa dunia seperti percetakan digital, tv satelit, internet dan pengaruh budaya pop yang semakin menjadi ikutan ramai. Hasil perbincangan ini mendapati ilustrasi komik Malaysia menerima banyak pengaruh daripada komik luar negara bermula dengan negara Eropah, Amerika Syarikat (Comics), Jepun (Manga), Hong Kong (Manhua) dan terkini Korea Selatan (Manhwa).

Pengaruh ilustrasi komik Jepun (Manga) lebih mendominasi kebanyakan ilustrasi komik di Malaysia terutamanya pada penghujung 1990 dan menjadi semakin berkembang menjelang 2009 sehingga kini sehingga menggugat identiti dan pasaran komik Malaysia.

Kata Kunci :

Gaya, Trend, Ilustrasi Komik dan Komik Malaysia

PENDAHULUAN

Seni visual kartun, animasi, komik dan karikatur merupakan salah satu wadah komunikasi perhubungan antara manusia yang menyampaikan mesej dengan gaya santai yang paling popular. Selain bertujuan untuk menghibur, ia juga kadangkala membawa mesej sosial dan sindiran sinis. Ia lazimnya disampaikan dalam majalah, surat khabar mahupun program televisyen.

Genre seni visual itu mudah terpacat dalam minda masyarakat dan dikenali oleh orang ramai - tidak kira tua atau muda, kaya atau miskin, penduduk bandar atau kampung, marhaen mahupun ahli politik. Tidak salah jika menyatakan bahawa seni kartun adalah seni visual rakyat. Kadangkala secara realitinya, kartunis lebih dikenali dalam masyarakat berbanding figura genre seni visual yang lain. Tambahan pula, seni kartun sering dilihat lebih dekat dan kritis dengan kehidupan rakyat. "Comic", "comics strips", "comics magazine", "webcomic" dan "motion comics" merupakan salah satu bentuk seni komik kontemporari yang popular dan menarik pada abad ke 21.

" Comics will be the culture of the year 3794. So you are 1827 years ahead, which is good. That leaves me enough time to create a collage with these 80 comics that I am taking with me. It will be the birth of Comics-Art, and on that occasion, we will hold a grand opening with my divine presence on March 4th, 3794, at 19:00 hours precisely. - " Salvador Dali

Tambahan pula banyak naskah komik yang diadaptasi ke filem dan permainan elektronik di konsol permainan, gajet mobiliti seperti telefon pintar dan 'tablet'. Perkembangan industri komik juga telah mewujudkan bidang pengkajian komik secara ilmiah oleh universiti dan kolej di beberapa buah negara pengeluar komik terbesar Amerika, Eropah dan Jepun upamanya.

Seminar, pameran, pertandingan dan konvensyen tentang budaya komik diadakan secara tahunan seperti International Comic Convention (Comic Con). Selain itu juga sebuah jurnal tentang komik dan kartun International Journal of Comic Art (IJOCA) telah diterbitkan untuk memaparkan kritikan, perdebatan, perbincangan tentang industri komik seluruh dunia. Ahli jawatankuasa IJOCA juga dilantik dari setiap negara anggota dikalangan penggiat komik, penulis mahupun penyelidik komik yang berpengaruh.

Kewujudan seni komik jarang sekali diperbincangkan oleh masyarakat tempatan mahupun secara ilmiah malahan sering kali dilabelkan sebagai karya yang tidak mendatangkan faedah, membuang masa dan wang ringgit serta bersifat keanak-anakkan. Menurut (Muliyadi Mahamood, 2010) berlaku juga kekeliruan diantara medium komik dan kartun sehinggakan ada yang melihat komik sebagai kartun dan begitulah sebaliknya. Ada juga yang memberi tanggapan seni komik lebih bersifat serius dan realistik sementara kartun tidak realistik dan lucu. Keadaan ini berlaku kerana kurangnya kajian dan tulisan secara ilmiah dalam seni komik dan kartun terutamanya di Malaysia.

Hal ini turut di bangkitkan oleh (Rudi Mahmood, 2013) "komik dikatakan mewakili suatu bentuk kehidupan seni yang penuh khayal dan tidak memberi banyak faedah terhadap aliran kemajuan pemikiran manusia. Tetapi golongan itu juga tidak pernah menyedari betapa khayalan yang dicetuskan oleh seni lukis komik telah banyak merintis jalan ke arah kemajuan teknologi moden hari ini.

Kerana sikap dan pandangan sempit inilah menyebabkan bahan-bahan sejarah tentang seni lukis komik tempatan tidak dijaga dan diurus dengan sebaik mungkin. Buku-buku komik yang diterbitkan pada peringkat awal pertumbuhannya hilang lenyap ditelan zaman." Sehubungan itu kertas penyelidikan ini akan cuba menganalisa dan mendokumentasikan pengaruh dalam komik Malaysia dari aspek trend, gaya ilustrasi atau stail lukisan dalam berdasarkan teori stail, bentuk, pengaruh budaya dan sejarah.

DEFINISI KOMIK

Mengikut dapatan pengkajian dari literature, terdapat beberapa isu yang dikenal pasti bagi menyokong penulis dalam kajian yang dijalankan. Antaranya ialah melalui sumber yang ditulis seperti berikut;

- Picture stories - Rodolphe Topffer (1845)
- Pictorial narratives - Frans Masereel and Lynd Ward (1930s)
- Picture novella - Drake Waller (1950s).
- Illustories - Charles Biro (1950s)
- Picto-fiction - Bill Gaine (1950s)

Mengikut takrifan oleh (Eisner ,1985,1996) seorang artis komik tersohor tahun 40an yang memulakan istilah " Graphic Novel ", komik ialah " sequential art " (hasil gabungan jalan cerita yang divisualkan secara berturutan) istilah tersebut adalah untuk mengelak daripada melabelkan komik sebagai hanya bahan lawak dan cerita superhero sahaja.

Sementara McCloud (1993) seorang artis komik dan ahli teori dunia komik pula memperhalusi istilah " sequential art " oleh Eisner dengan menghuraikan komik sebagai " juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence intended to convey information and or to produce an aesthetic response in the viewer". Secara tegasnya komik ialah medium yang dapat menonjolkan perasaan atau penceritaan sehinggakan boleh dibukukan sebagai novel grafik. Ahli falsafah (Hayman and Pratt , 2005) pula mengatakan komik sebagai naratif bergambar menambah sedikit kenyataan dari Will Eisner and Scott McCloud.

Seorang ilmuan sejarah seni (Kunzle ,1990) memperincikan lagi definisi komik dengan meletakkan 4 perkara , pertama "sequence of separate images", kedua "image" perlu mengatasi jumlah perkataan (text) ketiga mestilah sebagai bahan bercetak yang produktif dan keempat komik bukan sahaja mengisahkan tentang cerita tetapi juga berkaitan moral dan topik semasa.

Namun ahli falsafah (Carrier, 2000) ada pendapat lain dalam bukunya "Aesthetics in Comics", yang menumpukan kepada 3 aspek "the speech balloon", the "closely linked narrative," "and the book size scale". Pendapat di kritik hebat oleh peminat komik dan penganalisis komik antaranya Aaron Meskin kerana meletakkan "speech balloon" sebagai ciri-ciri utama komik, sebaliknya terdapat bahagian komik yang hanya menggunakan "word caption". Teori Carrier memang bermasalah kerana dia bukanlah seorang yang membaca komik atau berada dalam industri komik.

(Meskin, 2012) telah merumuskan definisi komik yang dikemukakan oleh Eisner, McCloud, Kunzle, Hayman dan Pratt mempunyai banyak kelemahan dan kekeliruan dari sudut penjarahan walau bagaimana pun bersetuju dengan beberapa perkara seperti sequential images melebihi text dalam komik. Beliau juga menyatakan usaha mencari definisi komik tersasar kerana kurangnya panduan yang lengkap. Sebenarnya komik tidak perlukan sebuah definisi yang khusus tetapi tumpuan harus diberikan kepada usaha untuk mengiktiraf komik sebagai naratif bergambar yang artistik dengan merit yang tersendiri. (Meskin, 2012) mencadangkan supaya penelitian diberikan kepada teknik, kepelbagai gaya dan keperluan dalam bentuk seni selain daripada unsur naratif dan dialog yang ditunjukkan dalam karya komik.

DEFINISI ILUSTRASI

(Kamus Dewan Edisi Empat, 2007) mentakrif ilustrasi sebagai gambar (lukisan dsb) utk menerangkan atau menghiasi sesuatu (dlm buku, majalah, dll); berilustrasi mengandungi ilustrasi: kamus ~; mengilustrasi membuat (menyediakan) ilustrasi utk: tugasnya ~ buku itu; mengilustrasikan menerangkan sesuatu maklumat dgn memberikan ilustrasi : model-model ini boleh diilustrasikan dlm gambar rajah ini; beliau ~ betapa pemahaman Islam di kalangan masyarakat sangat dangkal dan bersifat ritual sahaja; pengilustrasian perbuatan mengilustrasi: buku tersebut telah mencapai satu tahap penulisan, penyuntingan,

, dan ~ yg boleh dipertanggungjawabkan; pengilustrasi orang yg membuat ilustrasi: tujuan dan arah sesebuah kartun itu terletak pd ~ itu sendiri. (Alan Male, 2007) berpendapat ilustrasi merupakan suatu disiplin yang dominan dalam komunikasi visual kerana berupaya untuk memberikan penjelasan dan kefahaman dalam apa jua bidang yang menjadi persoalan. Oleh itu komik juga tergolong sebagai ilustrasi kerana mempunyai kriteria seperti mempunyai daya tarikan, jelas, mudah difahami dan bersifat representatif. Komik boleh dikategorikan sebagai ilustrasi editorial kerana ia melibatkan proses penerbitan dan cetakan.

DEFINISI TREND

Menurut kamus Oxford Dictionaries.com :- Trend 1. a general direction which something is developing or changing : an upward trend in sales and profit margins. 2. A fashion : the latest trends in modern dance. Trend Setter : a person who leads the way in fashion or ideas. Dalam kamus Dewan edisi 4 :- (trénd) arah aliran (gerakan dsb), perkembangan rentetan kejadian (amalan dll) yg seolah-olah menuju ke suatu arah kamus Dewan edisi English - Melayu :- Trend-Setter pengasas /trend, arah aliran/

Secara umumnya trend merupakan arah aliran, haluan, hala tuju dan kecenderungan ke atas sesuatu perkara yang mempunyai ramai pengikut yang digerakkan oleh seseorang individu atau organisasi yang popular dan berpengaruh. Kehadiran sesuatu trend sukar untuk dipisahkan dalam apa jua bidang. Kemunculannya silih berganti dan sukar dibendung akibat naluri manusia yang mempunyai cita rasa yang berbeza-beza dan senantiasa berubah-ubah mengikut peredaran semasa. Trend tidak boleh dipersalahkan kerana ia berupaya mencorak dan mewarnai sesuatu bidang. Jika tiada trend bidang seni seumpamanya akan menjadi hambar dan membosankan. Menurut kenyataan (Mahadi J. Murat 2012), Presiden Institusi Kesenian dan Kajian Media Malaysia. Sesebuah trend tersebut perlu ada pengisiannya yang tersendiri. Jika tidak ia berlalu dan membazir begitu sahaja. Trend adalah suatu petunjuk atas sesebuah kecenderungan pada masyarakat.

TINJAUAN SEJARAH RINGKAS KOMIK

Komik bermula pada zaman primitif sekitar tahun 15, 000 sebelum masehi di Eropah Barat dengan penemuan bentuk gambar yang dilukis dinding gua mungkin sebagai satu catatan untuk meluahkan perasaan terhadap individu dan alam persekitaran. Lukisan pada dinding gua yang terkenal di dunia ialah pada Gua Lascaux di Perancis.

Medium arang dan batu-batu kapur digunakan untuk menggambarkan setiap kesan pengalaman dalam bentuk sketsa binatang, alam semulajadi (flora dan fauna) dan juga bentuk - bentuk lukisan bercerita yang mengandungi makna dan falsafah yang tersendiri. Dapatlah dikatakan bahawa lakaran-lakaran cerita itu sebagai satu tradisi menggambar membawa pengertian terhadap survival yang dihadapi oleh manusia ketika itu.

Selain itu tema pemburuan binatang dan peperangan sesama manusia menjadi pilihan sehingga berlakunya proses ketamadunan manusia. Menurut (Rudi Mahamood 1985), di Malaysia, kesan lukisan primitif juga dapat dilihat di Gua Lukisan, lebih kurang 300 meter daripada Pekan Tambun, Ipoh, Perak. Lukisan-lukisan purba yang terdapat di dinding gua tersebut dengan jelas menunjukkan bahawa keinginan bercerita melalui bentuk gambar telah bermula semenjak purbakala lagi.

Walaupun struktur cerita yang digambarkan itu tidak lengkap dan sempurna, namun kesan-kesan imaginatif dan kreativiti seniman zaman tersebut itu tidak boleh dinafikan. Ide keperwiraan yang dicetuskan oleh lukisan purba itu cukup menarik, di mana ia mengungkap falsafah 'yang kuat menjadi raja dan yang lemah menjadi hamba'. Hal ini mempunyai persamaan dengan tema-tema yang dibawa oleh para pelukis komik zaman kini. (McCloud,1993) pula telah menjelaskan lagi tentang maksud komik berserta dengan aspek sejarah permulaan komik dengan memulakan kronologi penemuan Trajan' Column, lukisan Greek dan Lukisan pada kertas gulung Jepun. Beliau juga menanggapi lukisan Mesir ber-

bentuk hieroglyphics mengandungi ciri-ciri komik, di baca pada bahagian bawah sebelah kiri ke depan dan kiri ke kanan sehinggalah tiba ke bahagian hujung sebelah kanan. Tiga puluh dua dekad lepas satu panel cerita lengkap dengan tema proses pertanian dilukis pada kubur "Menna" oleh orang Mesir.

Kemudian diikuti penemuan 36 kaki tinggi manuskrip bergambar zaman pra-columbia pada 1519 yang menggambarkan kod simbol yang berturutan menjadi satu jalan cerita. Bayeux Tapestry sepanjang 230 kaki menunjukkan kekuasaan empayar Norman di England pada 1066 yang dilukis berdasar kronologi aktiviti pada masa tersebut. Dalam Mexico Aztec Codex pula tiada menunjukkan panel tetapi setiap adegan disusun jelas bersama subjek lukisan. Penciptaan cetakan blok yang bermula di China dan kemudiannya mesin cetak oleh Gutenberg di Eropah telah mencetuskan revolusi baru penciptaan komik yang lebih sempurna serta dapat dipasarkan dengan lebih meluas. William Hogarth dalam karyanya.

'A Harlot's Progress' and 'A Rake's Progress' merupakan contoh teknik cetak pertama menggunakan teknik gurisan yang begitu kemas. Profesor di University of Geneva, Rodolphe Topffer terkenal sebagai bapa pemodenan komik, kerana telah menggabungkan ilustrasi dan perkataan dalam setiap enam panel komik berunsur satira. Beliau bertindak sebagai seorang pelukis dan penulis sekaligus yang mencipta bahasa terdiri dalam komik ciptaanya.

Dari Eropah pengaruh komik mula menular ke benua Amerika pada penghujung abad ke-19. Komik asalnya sebagai medium untuk menarik orang ramai membeli akhbar. Watak ikonik yang paling popular ketika itu Yellow Kid merupakan karektor komik pertama Amerika yang dicipta oleh Richard Felton Outcault dan membuat kemunculan pertama dalam Truth magazine pada 1894. Outcault telah mencipta lagi komik lerang, Hogan's Alley pada 1895 untuk dimuatkan dalam New York World newspaper. Kemudian George McManus's The Newlyweds, Winsor McCay's dengan Little -

Nemo in Slumberland dan ciptaan Bud Fisher yang paling berjaya Mutt & Jeff. Kebanyakan komik awal Amerika dalam format komik lerang yang dimuatkan ke dalam akhbar harian dan mingguan dengan membawa tema jenaka dan satira dengan ilustrasi komik gaya Eropah. Kemunculan tema komik lerang berunsurkan "adventure" mula berkembang pada permulaan perang dunia pertama dengan judul-judul seperti Edgar Rice Burrough's Tarzan, Lee Falk's Mandrake the Magician , Harold Gray's Little Orphan Annie, Chester Gould's Dick Tracy dan Milton Caniff's Terry and the Pirates yang kemudiannya merintis jalan kepada penciptaan buku komik.

Kelahiran buku komik pertama Amerika bermula dengan DC Comics, Action Comics dengan menerbitkan Action Comics #1 menampilkan Superman watak ciptaan Jerry Siegel dan Joe Shuster pada tahun 1938. Kemunculan DC Comics telah mengubah lanskap komik Amerika yang kini beralih kepada tema adiwira atau "superhero" sebagai rencah utama untuk menarik pembaca tempatan. Akhbar-akhbar juga mula beralih kepada tema adiwira dengan kostum khas dan miliki kuasa "superpower" The Shadow, Flash Gordon, The Phantom, Batman, Green Lantern , Hawkman dan The Flash.

Kemunculan watak adiwira ini juga bertujuan untuk memberi semangat kepada tentera Amerika yang berperang semasa peperangan dunia ke dua. (Chris Ryall dan Scott Tipton, 2009) dalam penulisan mereka "Comic Books 101" telah membuat kronologi susur masa terhadap perkembangan komik Amerika bermula dengan ;

- Golden Age : 1938 - pertengahan 1950an (era perang dingin, permulaan perang dunia ke-dua dan mulanya penciptaan watak adiwira dan jalan cerita bercorak dektektif dan "adventure ")
- Silver Age: 1950an -1970an (kemuculan komik dewasa dan penambahbaikan kepada watak adiwira sebelumnya)

- Atom Age , lewat 1940an dan pertengahan 1950an (penambahan kepada tema , romantik, sains fiksyen, cerita seram dan penubuhan Badan penapis komik)
- Bronze Age : Awal 1970an - Awal 1980an (susana muram selepas perang era-vietnam, tema komik lebih kepada isu dunia, seperti politik, penyalahgunaan dadah dan komik adiwira menjadi penuh dengan isu-isu yang lebih realistik dalam masyarakat.
- Modern Age : Awal 1980an - hingga kini (tema adiwira kurang mendapat sambutan memaksa penerbit membuat perubahan dengan memasuk tema dewasa kedalam komik-komik adiwira . Jalan cerita lebih serius dan sesuai dengan pembaca peringkat dewasa. Contoh Watchmen dan Batman: The Dark Knight Returns.

Tema adiwira telah menjadi identiti komik di Amerika dan kemunculan Marvel Comics untuk menyaingi Dc Comics telah menjadikan kedua penerbit ini sebagai gergasi dunia komik Amerika dan peringkat global sehingga kini dengan pendapatan berjuta dolar.

Di Malaysia, komik mula berkembang pesat dalam bentuk moden di sekitar tahun-tahun 30an, di mana ia mempunyai hubungan yang rapat dengan perkembangan bidang persuratkhabaran yang mula memasuki era kebangkitan nasionalisme. Peranan media cetak akhbar dan majalah di sekitar tahun 30an amat besar terhadap perkembangan komik serta para pelukisnya. Akhbar dan majalah seperti Warta Jenaka, Lembaga, Utusan Melayu, Majlis, Utusan Kanak-Kanak dan beberapa lagi banyak membantu perkembangan komik, kartun dan karikatur di Malaysia (pada ketika itu Tanah Melayu).

Para pelukis yang bergiat ketika itu di antara, Abdullah Ariff, Saidin Yahya, Yusoff Sharif, Othman Kangkong, Hashim Awang, Ali Sanat dan A.B.Ibrahim (Muliyadi Mahamood , 2004) . Pada penghujung tahun 40an, kita melihat satu gerakan baru muncul dalam urutan sejarah senilukis komik di Malaysia (Malaya).

Kemunculan nama-nama baru yang lebih progresif seperti Saidin Yahya, Jamil Sulong, Abdullah Salehi, A.Ghani, K.Bali, O.S.Arshad, Mohd.Hussin dan Yusoff Idris Kelantan telah membawa satu bentuk yang lebih menyakinkan dalam persembahan komik. Komik dalam bentuk 'cerita bergambar' telah mula diamal dengan baiknya. Kemunculan majalah Hiboran dalam tahun 1946 telah membuka peluang kepada beberapa orang pelukis untuk menunjukkan bakat dalam bidang komik. Beberapa orang pelukis seperti K.Bali, O.S. Arshad, Mohd.Hussin dan Yusoff Idris Kelantan telah menghasilkan komik yang bersambung-sambung dalam setiap keluaran majalah Hiboran. Jamil Sulong (juga pengarah Filem) yang mula bergiat di sekitar pertengahan tahun 40an, bila mana muncul beberapa buah lukisan komik beliau di majalah-majalah seperti Film Raya, Hiboran, Terang Bulan dan beberapa buah lagi.

Di antara komik beliau yang terkenal seperti Harta Lanon, Sang Arjuna dan Kelawak Hiboran yang sangat popular ketika itu. Saidin Yahya, seorang pelukis berbakat daripada Alor Setar, Kedah. Beliau merupakan salah seorang tokoh terpenting dalam bidang senilukis komik di Malaysia. Kemunculan beliau membawa erti dan makna baru kepada pertumbuhan seni lukis komik Melayu moden. Saidin Yahya adalah seorang pelukis yang memiliki falsafahnya yang tersendiri dalam berkarya. Komik-komik hasil lukisannya berpaut kuat kepada tradisi Melayu yang berasaskan kepada prinsip moral. Komik-komik Saidin Yahya kebanyakannya membawa tema-tema bercorak tradisi (purbawara) seperti cerita-cerita legenda, mitos, bari dan cerita-cerita yang di petik daripada buku Sejarah Melayu.

Cerita-cerita popular seperti Si Tanggung, Raja Bersiong, Mahsuri, Hang Tuah, Badang dan sebagainya banyak dikutip oleh Saidin Yahya untuk dijadikan komik. Unsur-unsur moral dan pendidikan diterap dengan baik dalam setiap petak lukisan komiknya. Saidin menggunakan gaya dan teknik lukisan Melayu yang asli, karya yang dihasilkan tidak tersasar dari nilai hidup masyarakatnya. Lukisan beliau amat jelas dan berkesan dengan penekanan terhadap detail.

Kita boleh mengenali identiti Saidin melalui gaya dan garisan (stroke) yang sangat asli. Tanpa melihat tanda nama sekalipun kita sudah tahu bentuk rupa dan gaya lukisan komik Saidin. Pelukis komik pada akhir 50an masih membawa tema dan teknik yang streotaip sehingga kelihatan agak klise. Tidak wujud garis baru untuk merubah tradisi. Tema-tema tradisi masih diteruskan.

Pelukis - pelukis komik masih lagi mengamalkan teknik lama dan kurang mahir dalam mengimbangi cerita, gambar dan panel pada komik. Namun ada juga yang berjaya memberikan persembahan yang lebih kemas. Kelemahan ini berlaku kerana kurangnya pendedahan terhadap perkembangan komik dunia dan keadaan perlatan lukisan yang begitu daif pada ketika itu. Munculnya pelukis-pelukis baru ketika itu di antaranya Raja Hamzah, Halim Teh, Hashim Awang, Othman Kangkong, Yusoff Sharif, Yusoff Idris Kelantan, Nora Abdullah, Idris Salam, Rashid Din, Nik Mahmud Idris, K.Bali dan beberapa nama lagi. Raja Hamzah merupakan pelukis popular pada 1955 berjaya membentuk atau menghasilkan dua watak komik, Wak Tempeh dan Dol Keropok, siri komik yang menjadi popular di kalangan pembaca akhbar dan peneliti politik semasa.

Watak Wak Tempeh dan Dol Keropok yang muncul dalam akhbar Utusan Melayu memaparkan episod-episod lucu, bernas, sinis dan sindiran yang menyorot liku kehidupan, terutama dalam perihal sosial, politik dan keagamaan. Karya Raja Hamzah mengandungi banyak pengajaran dan nasihat. (Rudi Mahmood, 2013).

Zaman perkembangan komik dilihat semakin meriah ketika memasuki era 1960-an apabila masyarakat mula memberi perhatian kepada kelahiran komik, sekali gus melahirkan ramai bakat baru dalam bidang ini serta persaingan antara syarikat penerbitan untuk menerbitkan lebih banyak komik di pasaran. Lahirlah nama seperti Zar menerusi Jahanam, komik Inspector Rahman Bersabong Nyawa oleh Abd Razak, Alias Kulub, Osman Baru, Meor Shahrman Hassan, Sulaiman Awang, Hussein Saad, Mohammad Nor Khalid (Lat), Samudera Perwira,

Shukor Lin, Rahman Bakree, Solihin Othman menerusi Putera Tun Kudin, Hambia E dan A Fauzi Yusof. Pengaruh komik yang berkembang pada tahun 1970-an terus memeriahkan gelanggang kartun tempatan dengan kemunculan karya-karya yang hebat. Salah satu daripada komik yang pernah mencetuskan fenomena ketika itu adalah *Wak Doger*, karya Hussain Saad. Pada masa yang sama, populariti kartun editorial di dalam akhbar, majalah ilmiah dan hiburan seperti *Keluarga Si Mamat* dan *The Kampung Boy* karya Datuk Mohammad Nor Khalid atau Lat semakin digemari.

Penerbitan komik mencapai zaman kemuncaknya antara tahun 1970-an hingga awal 1980-an. Ketika itu, komik-komik yang dijual pada harga 50 sen hingga RM1 senaskhah laris dijual. Purata jualan bagi judul-judul komik yang diterbitkan oleh syarikat penerbitan Bayan, Pustaka Trijaya, Gala Unggul, Abadi, Mediaseni, Komik Cempaka dan Karyatis ketika itu mampu mencecah 30,000 naskhah setiap keluaran. Pada 1978, perubahan besar berlaku terhadap dunia komik tempatan apabila Creative Enterprise (kini Creative Enterprise Sdn. Bhd.) menerbitkan majalah *Gila-Gila* yang menguasai sepenuhnya pasaran.

Kemunculan majalah berkonsepkan kompilasi kartun itu boleh dikatakan sebagai pencetus trend terhebat dalam sejarah penerbitan bahan bacaan berbentuk kartun dan komik di negara ini. Dengan menyetengahkan kartunis berbakat melalui kolum dan watak seperti Profesor Serba Tahu, Minah Leter, Mat Romeo, Perwira Mat Gila, From Taiping With Love dan Lagak A. Mahmud, *Gila-Gila* terus mengambil alih populariti komik-komik grafik. Populariti majalah yang pernah mencatat jualan lebih 250,000 naskhah sebulan itu merupakan antara penyebab penerbitan komik-komik grafik gagal bersaing sehingga berkubur beberapa tahun kemudian.

Zaman kegemilangan *Gila-Gila* bertahan kira-kira 30 tahun sebelum berdepan saingan baru oleh majalah-majalah "infotainment" yang menggabungkan unsur humor generasi baru, hiburan, figura, animasi dan permainan video seperti *Gempak*, *Starz* dan *Utopia*.

Menurut Nora Abdullah seorang pelukis komik wanita pada 1954. Tema penceritaan komik ketika itu lebih tertumpu kepada kehidupan rumah tangga pada zaman sebelum merdeka dengan diadun dengan unsur-unsur dongeng lama. Pada 1970an apabila berlaku perubahan masyarakat dan kepesatan pembangunan ia telah mengalihkan pemikiran pelukis kepada isu pembangunan dan pencerobohan hutan.

PERKEMBANGAN KOMIK MALAYSIA (1990 - KINI)

Selepas zaman kegemilangan komik kompilasi humor, *Gila-gila* yang mencetuskan fenomena pada selepas pelancarannya pada 1978, Tahun 1990 an komik Malaysia mula berevolusi dengan kemasukan pengaruh-pengaruh daripada sebelah timur Asia seperti Jepun dan Hong Kong mula mengambil tempat di tambah dengan penayangan siri anime dari Jepun di Televisyen seperti *Ultraman*, *Dragon Ball*, *Pokemon*, *Digimon*, *Gundam*, *Macross*, *Speed Racer*, *Mospeada* dan lain-lain.

Disamping itu kemudahan untuk mendapatkan komik manga juga telah mengembangkan lagi pengaruh gaya Jepun dikalangan pekomik di Malaysia. Hal ini lebih terselah pada akhir tahun 1990 sehingga kini apabila syarikat penerbitan komik tempatan mula menerbitkan komik-komik kompilasi seperti *Gempak*, *Apo?* *Ujang*, *Blues Selamanya*, *Utopia*, *G3* dan *Kreko*. Faktor pasaran majalah komik kartun yang baik serta peningkatan minat khalayak umum terhadap seni komik, kemajuan teknologi maklumat dan pelaksanaan Dasar Pandang Ke Timur oleh Kerajaan turut menjadi pemangkin kepada perkembangan gaya Jepun (Manga) ke dalam terbitan komik tempatan.

Gaya manga merupakan gaya dan trend komik yang paling berpengaruh dan mempunyai pengikut yang besar selepas komik gaya Amerika, Dc Comics dan Marvel Comics. Gaya Manga yang amat popular ketika itu dan sehingga kini adalah disebabkan ciri-ciri visualnya terutama dari segi pengolahan figura manusia serta perhubungannya dengan komposisi secara keseluruhan.

Bentuk figura manusia telah dilukis dengan tinggi lampai serta bermata besar dengan kaki yang panjang umpama model fesyen. Disamping itu pengolahan dari segi fesyen kostum pada watak yang pelbagai gaya menjadi sesuatu watak dalam komik Manga bersifat "trendy" sangat bergaya dan menyakinkan. Ciri-ciri seumpama mencerminkan suatu pencarian kepada keindahan yang ideal. Hal ini akan meninggalkan kesan yang mendalam kepada pembaca yang mengimpikan satu kehidupan yang sempurna.

Selain untuk gaya komik manga juga di sesuaikan dengan pelbagai tema penceritaan seperti adiwira, mecha (robot), cerita misteri, cerita untuk kanak-kanak, cerita untuk dewasa, remaja dan sebagainya. Tahun 2009 pula menyaksikan penerbitan novel grafik , komik dalam bentuk buku berjilid tebal dari 50 sehingga 100 halaman, mengambil konsep buku komik manga yang dipasarkan di Jepun.

GAYA DAN TEMA DALAM KOMIK

(McCloud , 2006) menyatakan bahawa gaya atau stail seseorang kartunis atau komik artis bukanlah sesuatu yang boleh dipilih seumpama sepasang stokin atau skaf sebaliknya stail terjadi secara langsung atau tidak langsung berdasarkan pengalaman seni dan pemerhatian. McCloud juga menegaskan sesuatu stail itu merupakan proses pengalaman peribadi yang kadang kala hanya dapat diperolehi bertahun lamanya. Stail juga tidak dapat dipelajari terus dari buku.

Secara umumnya stail boleh menggambarkan tentang permukaan seperti kualiti garisan pada karektor komik dan penggunaan belon dialog. Antara faktor yang boleh dikenal pasti pada stail ialah menggunakan aspek komik utk menarik pembaca, penggunaan asas kehidupan dan asas seni, menggunakan pernyataan yang utama dan bersemangat, tahu menggunakan masa dan tempat dan juga kemana hala tuju stail seni yang menjadi pilihan kartunis.

Bagi (Joe Kubert , 2005) seorang artis komik terkenal Amerika dan tenaga pengajar di Jobert School of Cartoon and Graphic Art

Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Art, stail tidak begitu bermakna ia boleh menjadi ringkas kartun seperti dalam komik lerang Peanuts atau Mickey Mouse tetapi apa yang paling penting dapat berkomunikasi secara efektif dengan audien . Pendapat Kubert stail merupakan satu kompilasi perasan seseorang artis terhadap karyanya pada satu masa yang ditetapkan dan sering berubah - ubah apabila seseorang artis itu menemui sesuatu yang terbaru untuk karyanya. Selain itu juga stail berdasarkan rakaman minda semua perkara yang dilihat dan alami oleh artis kemudian diterjemahkan ke dalam ilustrasi.

Kubert juga berpendapat tidak wujud dua artis yang melukis dengan sentuhan yang sama walaupun karya mereka sama dari segi fizikalnya tetapi hakikatnya cara mereka berfikir adalah tidak akan sama. Kesan lukisan tidak akan sama oleh setiap artis seperti juga cap jari manusia. Kesimpulannya sebagaimana hebat pun seseorang untuk mengikut stail seseorang artis dia tetap tidak akan dapat menghasilkannya seratus peratus.

(Ujang, 2009) kartunis profesional tempatan selama 30 tahun (interview pada pesta Buku Antarabangsa Kuala Lumpur (PBAKL) 2009 di Pusat Dagangan Dunia Putra (PWTC) komik mempunyai 1001 kebaikan dan keunikan tersendiri. Terdapat jutaan pengemar komik diseluruh dunia dan komik boleh dibahagikan kepada 2 bentuk popular seperti komik selapstik (seperti kartun tom and jerry) dan bentuk editorial seperti kartun Lat. Komik diminati kerana seni visualnya yang ringkas dan mudah difahami pembaca. Komik bukan sahaja mengandungi cerita atau karikatur yang menarik, terdapat juga iklan, fakta mengenai produk, kempen atau menyampaikan maklumat penting dan isu kemasyarakatan. Menurut kartunis Ujang zaman kegemilangan komik di Malaysia bermula pada 1995 sehingga tahun 2000 yang telah mengaut jualan sebanyak 400,000 naskah sebulan dan memberikan pulangan ratusan ribu ringgit kepada penerbit dan artis komik.

Namun penjualannya semakin merosot pada tahun berikutnya sehingga kini disebabkan kemasukkan komik luar seperti dari hong kong, korea dan komik manga dari Jepun yang membanjiri pasaran tempatan. Tambahan pula kemunculan teknologi internet yang membolehkan peminat komik membaca dan memuat turun komik secara maya tanpa mengenakan sebarang bayaran. Ada dikalangan pembaca komik di Malaysia yang tidak sedar bahawa komik yang dibacanya adalah komik luar.

Namun ada juga yang sengaja membaca komik luar kerana mengemari jalan cerita dan gaya ilustrasi yang dikatakan lebih menarik. Beliau juga menggesa agar kerajaan dapat memantau perkembangan ini dan mengambil langkah yang sewajarnya untuk membantu kira-kira 2000 pelukis komik dan animasi tempatan supaya dapat terus menjual karya mereka. Menurut (Muliyadi Mahamood, 1989) hubungan seni lukis kartun dan komik tidak dapat dipisahkan, ia menjadi cermin kehidupan dan senjata budaya dengan merakam, menyokong, mempertahankan, menolak dan mengkritik sesuatu isu semasa.

Karikatur, kartun dan komik adalah sebahagian daripada budaya popular yang menghubungkan pelukis /artis dengan masyarakat sekitar dan dunia luar.

Pada penghujung 2009 bermula trend novel grafik oleh syarikat penerbitan Gempakstarz dan PTS Publications yang memaparkan pelbagai genre komik, seperti aksi, cinta, fiksyen sains, remaja sekolah, humor, kembara, sukan, misteri dan islamik. Gempakstarz mempertaruhkan hampir 100% ilustrasi komik gaya manga dalam siri novel grafik popular mereka seperti Lawak kampus oleh Keith, Maskeret cinta oleh Kaoru, Under 18 oleh Zint dan Le.

Gardenie oleh Ben. Sementara PTS publications pula menerapkan konsep komik patuh syariah dengan rangkaian Komik -M (komik malaysia) generasi baru dengan gaya ilustrasi dalam bentuk " fusion" gabungan gaya manga dan "stroke" tempatan yang memaparkan gaya hidup positif budaya Malaysia dan pendekatan Islamik. Kini Gempakstarz dan PTS Publication turut memasarkan novel grafik mereka secara atas talian (online) untuk memenuhi kehendak pembaca komik generasi media sosial dan peranti muda alih (telefon pintar dan tablet) yang gemar membeli dilaman web.

KESIMPULAN

Dengan kepesatan teknologi komunikasi tanpa sempadan seperti penggunaan internet telefon pintar, tv pintar kemasukan elemen-elemen asing ke dalam gaya hidup dan budaya masyarakat tempatan adalah tidak terbatas, apa sahaja perkara, perbuatan dan gaya boleh menjadi satu "trending" atau ikutan apabila melibatkan penyertaan kelompok audien yang besar secara global. Apa yang penting seseorang individu itu perlu bijak menyaring trend dan gaya yang bertepatan dengan norma-norma budaya. Dalam konteks komik di Malaysia, para pengiat komik perlu menggunakan pengaruh trend dan gaya dengan mengambil elemen komik asing yang boleh disesuaikan dengan elemen budaya tempatan disamping itu juga boleh dijadikan sumber rujukan untuk penambahbaikan terhadap kelemahan yang terdapat dalam proses menghasilkan komik di Malaysia.

Namun peniruan secara terus elemen komik luar perlu dielakkan untuk mengelakkan berlakunya kekeliruan kepada audien tentang identiti karya dan pelukis komik itu sendiri. Apa yang paling penting ialah tanggungjawab setiap pengiat komik untuk mengetengahkan budaya atau gaya hidup masyarakat Malaysia dalam karya-karya komik yang hendak dipasarkan ke peringkat global mahupun dalam negara.

R E F E R E N C E S

Salvador-dali, visiting a French antique bookshop in 1967, quoted by Maurice Patinax in Le Collectionneur de Bandes Dessinées magazine (1996)

Muliyadi Mahamood, Dunia Kartun : Menyingkap Pelbagai Aspek Seni Kartun Dunia dan Tempatan, Creative Enterprise Sdn. Bhd. , 2010 halaman 10

Rudi Mahmood , Mencari Susur Galur Sejarah, Di Manakah Jejaknya? Komik Melayu Malaysia, 29 Mei 2013, diperolehi dari <http://rudimahmood.wordpress.com>

Will Eisner, Comics and Sequential Art , Poorhouse Press , nineteenth printing , 2000, hlm. 5 & 6.

Scott McCloud, Understanding Comics : The Invisible Art, Harper Perennial ,1993, hlm. 8 & 9

Hayman and Pratt , The Routledge Companion to Aesthetics, Routledge, second edition, 2005 hlm. 423

David Kunzle,History of the Comic Strip: Nineteenth century,Berkerley: University of California Press, 1990

R E F E R E N C E S

David Carrier, *The Aesthetics of Comics*, The Pennsylvania State University, 2000 halaman

Aaron Meskin and Roy T. Cook , *The Art of Comics A Philosophical Approach*, Wiley Blackwell, 2012 Redefining Comicshlm. 1-30

Kamus Dewan, Edisi Empat, Dewan Bahasa & Pustaka, 2007

Alan Male , *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective: A Theoretical & Contextual* , AVA , Publishing 2007

Mahadi J. Murat , *Tren Pembunuh Budaya*, oleh Abd. Aziz Itar , *Mega Fokus*, Utusan Malaysia, 11 September 2012

Rudi Mahmood, *Majalah Fantasi*, Creative Enterprise Sdn. Berhad, September 1985 , hlm. 5, 37, 38

Scott McCloud, *Understanding Comics : The Invisible Art*, Harper Perennial ,1993, hlm. 10 -19

Chris Ryall and Scott Tipton, *Comic Books 101; The History, Methods and Madness*, Impact Cincinnati, Ohio, 2009 , hlm. 18-20

Muliyadi Mahamood, *The History of Malay Editorial Cartoons (1930an-1993)*, Utusan Publications and Distributors Sdn. Bhd. 2004

Rudi Mahmood, *Komik Melayu Malaysia*, 29 Mei 2013, diperolehi dari <http://rudimahmood.wordpress.com>

Scott McCloud , 2006 *Making Comics, Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphics Novel* , Harper. hlm. 212-214

Interview Joe Kubert Dedication, Commitment, Talent Michael Dooley and Steven Heller , *The Education of a Comics Artist* pg. 210 - 213

Komik mempunyai 1001 kebaikan dan keunikan tersendiri, *Mega Fokus* , Utusan Malaysia, 5 mei 2009

Kartun senjata budaya, Muliyadi mahamood, *Dewan Budaya* , Ogos 1989

LOGO & SEMIOTIC

MALAYSIAN INDEPENDENCE DAY LOGO

MUHAMAD ABDUL AZIZ AB GANI (PhD)

FACULTY OF ART AND DESIGN,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA,
SERI ISKANDAR CAMPUS,
SERI ISKANDAR, 32610,
PERAK, MALAYSIA

ABSTRACT

Logo and semiotic is a relationship that is inspirable. The reason is that if we look at the meaning of semiotic, as mentioned by Crow (2003), it refers to something that is related to symbols and logos. The term semiotic is widely used especially in the art and design field in studying the art of symbols and also the systems involving symbols and logos (Oswald, 2007).

In this paper, Malaysian Independence logo is explained in detail the contents in the aspect of semiotic from year of 1976 to 2012 in term of its meaning and the phenomena that can be associate to the character of particular logo.



FIGURE 1
Independent Day logo

From the figure 1 above, starting the year of 1976 to 2012 have shown us that each of the logo has a meaning, message and symbol that represent an event that happen during that year during the independence day. If we look at the Independence Day logo for the year 1976 (figure 1) above, five human figures represent the various level of the society working together to achieve one goal, which is the prosperity and safety of the country. The theme "KETAHANAN RAKYAT" (society resilience) was written in a curve represents the strength of the country. The design resembles rebana ubi, a traditional tambourine, which shows that the society is culture rich. The five human figures reflect the five Rukun Negara principles, the foundation for country's goal.

The colours used are from the colours of Malaysian flag (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994). We can see that the 1976 Independence day logo (figure 1) above has an implicit meaning behind each of the character used, which creates semiotic for the logo.

Nevertheless, from psychological perspective, the 1976 logo (figure 1) above has a different meaning. Basedon Foley & Matlin (2010), the 1976 independence logo above may be viewed as a mere circle with an ambiguous in nature. Based on gestalt theory, it is difficult to see two objects at one time, thus making the shape of tambourine not visible with the five human figures.

The next logo is from the year 1977 (figure 1). The theme for this logo is "20 TAHUN BERSATU MAJU" (20 years united and progressive). It has five points pointing upwards, the symbol of progress. The further up, the points are getting closer, represents the unity of the society. Five pillars represent the five Rukun Negara where the middle pillars (the highest pillar) represent the first pillar, which is the belief in God. Meanwhile, the other pillars resemble the front part of a boat, represent the other four of Rukun Negara, and with the boat like shape represent the national core culture coming from the land of the country.

Circle with the number 20 represents 20 years of independent. Four pillars made of tin indicate that the country is developed in commerce and industrial sector. The highest pillar is made of diamond wood, represents the strength of the Malaysian country. Surrounding it is an ocean blue colour, meaning the country has a rich sea treasure with products from the fishermen as the core since independent. A small bridge across the ocean represents the economic stability of the country. As such, the development of the country covers many sectors, physically (agriculture and industrial sector) and spiritually (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994).

From the above description, we can see clearly that semiotic plays an important part in the 1977 independence day logo (figure 1), which is something that cannot be denied. From another perspective, the Independence Day logo of 1977 is a bit complex, based on the psychology theory by Lilienfeld, Lynn, Namy & Woolf (2010). It almost wanted us to fill in the blanks, making the viewer guessing what exactly the image is and what does it mean. In addition, it is difficult to know the implied meaning of the logo since many of the shape used is ambiguous and focuses on many things.

Meanwhile, in 1978, the Independence Day logo has taken a different approach from the previous logo. The logo used a yellow crescent and star, taken directly from the country's flag, which represent the country (Malaysia).

Inside the crescent, there is a semi-circle carved with a pattern, reflecting the country's traditional art, followed by the shape of a head and body coming together, representing the unity of the people. The final circle is the red and yellow 'rebana ubi', representing our culture.

At the center, there is the number 'XXI', which means 21 years of independence. This logo portrays Malaysia as a country with multi race and ethnic, inheriting a rich traditional art and culture, at the same time cultivating unity among the people (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994). The 1978 Independence Day logo still uses the rebana ubi' as the Malaysian traditional cultural symbol. Nevertheless, overall, the logo design for 1978 independence day (figure 1) above still a complex design, which is the norm during that period. According to Cramsie (2010) and Silver (2001), most famous logos nowadays, such as Apple Computers, started with a complex logo design, and later being simply as the time changed.

The change from a complex logo to simple logo started with the 1979 Independence Day logo (figure 1) as shown above. The logo uses pentagon shape with circle on the outside, which represent unity. Five small circles with blue in colour represent the five Rukun Negara and multi-race society. The red pentagon represents a society that is cooperative, united and disciplined working together developing the country. The goal is represented with blue and red circles at the centre. The yellow circle represents the sovereignty of the King, where the people are loyal to the King. This logo has the meaning of Malaysian society, which is a multi race society, following the Rukun Negara principle, is working together towards achieving prosperous and peaceful country (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994). From historical perspective, the 1979 Independence Day logo design uses Bauhaus style, which was introduced in 1924. According to Ekilson (2007), Bauhaus design gave the emphasis on balance and static principle.

In 1980, the Independence Day logo (figure 1) design remain using simple shapes. The message remain mostly the same, which is Malaysia is a country with multi race, Rukun Negara as the guiding principle (the pentagon), working together to achieve prosperity. The arcs at the pentagon side represent the multi-race society, loyal to the King and country. The outer most circle enclosing all shapes represent 'bulat manusia kerana muafakat', or unity. The circle also emphasizes the importance of discipline in the society (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994). Based on the psychological study by Foley & Matlin (2010), the use of simple geometric shape will have more impact towards the mind. As such, the use of geometric shape in the 1980 Independence Day logo (figure 1) shows the maturity, especially in logo design.

Next, the 1981 Independence Day logo (figure 1) as shown above tried to illustrate the success and progress achieved by the country during the 24 years on independent. The three human figures at the bottom part of the logo represent the multi race society, united and working together to achieve success and progress, using the five pillar of the Rukun Negara as the guiding principles. The circles at the top part of the logo represent the success and progress in terms of politic, economy and social (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994). This logo design, as in the previous logo, uses simple geometric shape with the basic colours combination.

Nevertheless, semiotically, it still has not been able to convey the intended message through the geometric shapes. In logo design such as Independence Day logo, Tero (2012) have suggested the need of the combination of shape, colour and slogan in conveying the implied message in a logo design. In 1982, the Independence Day logo (figure 1) above uses the hibiscus flower shape, which is the National Flower. It represents a long lasting freshness, just like what the flower has proven itself.

The colours used are the same colours as Malaysian flag. The five flower petals can be relate to the five Rukun Negara, the foundation of the perfect country. The blue colour in the number 2 represents the love of the people towards the country, and the convergence of the number 2 and 5 represents unity of the people. The number 25 itself represents the 25 years of independent, and the country has gone through many difficulties and challenges, and at the same time has achieved many success, going into the future (Logo Hari Ke bangsaan Malaysia, 1994). The combination of slogan, shape and the number 25 make the logo more effective and increase the chance for the viewer to remember it. The colours used, especially blue, as suggested by Ditsch (2012), is synonym with nationalism and patriotism.

If we look at the 1983 Independence Day logo (figure 1), it resembles the look of an arrow, giving you the impression that it is moving towards a target, that is the objective to be prosperous. This logo symbolizes the unity and collaboration in the society in various areas. This messege can be seen with three squares connected to each other containing circles, which represents various group of people that are entepreneur, private sector and civil administration. These groups of people involved in developing the country towards prosperity, supported by a triangle, representing government support in the effort to achive the aspiration of the nation (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994). Overall, this logo has applied the gestalt method where based on gestalt proximity principle theory, shape or subject arranged in a group is viewed as one object (Lilienfeld, Lynn, Namy & Woolf, 2010). Thus, the squares arrange close together is viewed as one object, which is an arrow. The white circle in the middle of 1984 Independence Day logo (figure 1) represents purity, completeness and perfection, which is the core of trustworthiness.

The blue circle surrounded by yellow and blue pentagon represent collaborative of multi race society in a sovereign country with the government and private sectors working together to bring prosperity in various aspect. Meanwhile, five red arrows like shape represent the results from the previous effort have shown success with the arrow originating from the while circle as the basis of trustworthiness (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994).

In general, the message behind the Independence Day logo can be seen from the shapes and symbols used in the logo design. Nevertheless, referring to the statement by Tero (2012), it is better if each shape or symbol used directly reflect the intended message. For example, referring to the 1981 Independence Day logo (figure 1) above, unity is represented by the use of human shape.

The next logo is the 1985 Independence Day logo (figure 1). The logo uses five blue circles representing Malaysian united multi-race society. The circles are surrounded by red ribbon like shape, which represent the nationalism spirit, the core of the unity. The white circle represents a pure and harmony country. The blue circle at the centre represents a tight inter-race collaboration, creating one Malaysian race. The yellow circle represents an independent and sovereign country.

The red circle represents patriotism, which is the important ingredient in a united society who loyal to their country (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994). In this design, a repetitive element is used to convey the implied meaning or message. Nevertheless, the elements or characters used are universal in nature, which are geometric shapes where physically it cannot communicate well to its viewer, as emphasized by Gerber (2010) before.

As in the previous logo design, the 1986 Independence Day logo (figure 1) still uses blue geometric shapes, representing determination and firmness of the country in its effort defending independence and its sovereignty internationally. The positive and firm behaviour of the country can only be achieved with the support from every level of the society, which is represented by the red triangle. The yellow colour at the centre represents the sovereignty of the Kings, which is one of the Rukun Negara principles (Logo Hari Kebangsaan Malaysia,(1994).

In general, the 1986 Independence Day logo is trying to convey the message of 'bangsa tegas Negara teguh' or 'a firm society, a stable country', which is the theme for that year. As discussed in the beginning of this topic, a static and geometric design, which is the design identity for Bauhaus, can be found in the 1986 Independence Day logo design. As such, it proves the statement by Cramsie (2010) that the Bauhaus influence is so great that it affected the development of the design field worldwide.

The theme for 1987 and 1988 (figure 1) Independence Day is 'Bersatu', or united. The 1987 logo (figure 1) above uses a square shape rotated 45 degrees, with a semi-circle attached to each side of the square, with a circle inside the square. The square represent the emphasized is given to four economy sectors: housing, agriculture, tourism and industrial. The activities in the four sectors require the support of five fields, represented with five circles. The fields are research, education, services, finance facility and security. The five circles also represent the five Rukun Negara principles. The yellow colour inside the centre circle represents loyalty. The blue colour of the rectangle and semi-circles represent the harmony among the people, while the red colour represents the effort (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994). For 1988 Independence Day logo, the theme "Bersatu" was represented by three circles in between a 'Y' shape thick line.

The 'Y' shape line looks like one human body, while the circles look like the head (three), which means that the people of Malaysia is a multi-race society needs to be united to maintain the peace and harmony in the country with Malaysian spirit. Five red and white stripes represent the five Rukun Negara principles, the practice of Malaysian people. Three branches represent the concept of clean, efficient and trustworthy, the basic principles in government administration as well as the practice of the people. The yellow colour represents constitutional monarchy system, which unites the people (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994).

thing to observe and think is, as mentioned by Nee (2011), visual communication is very effective in conveying messages, and in the context of Independence Day, it involve the aspect of educating the society. Thus, the use of logo as a representation is the correct medium in conveying a message. However, the level of effectiveness of the logo depends on the design characters used. For example, in representing stability and strength, the shape of mountain was used by Prudential company as one of the design character as shown in the (figure 2) below.

Going back to the Independence Day logo, based on the view of Nee (2011), it will be more effective if more accurate and familiar is used as compared to the generic geometric shape. The main message for most of the Independence Day logo is unity, thus a new character that can represent the message is needed for the future instead of relying on the generic geometric shapes.



FIGURE 2
Prudential logo

thing to observe and think is, as mentioned by Nee (2011), visual communication is very effective in conveying messages, and in the context of Independence Day, it involve the aspect of educating the society. Thus, the use of logo as a representation is the correct medium in conveying a message. However, the level of effectiveness of the logo depends on the design characters used. For example, in representing stability and strength, the shape of mountain was used by Prudential company as one of the design character as shown in the (figure 2) below. Going back to the Independence Day logo, based on the view of Nee (2011), it will be more effective if more accurate and familiar is used as compared to the generic geometric shape. The main message for most of the Independence Day logo is unity, thus a new character that can represent the message is needed for the future instead of relying on the generic geometric shapes.

thing to observe and think is, as mentioned by Nee (2011), visual communication is very effective in conveying messages, and in the context of Independence Day, it involve the aspect of educating the society. Thus, the use of logo as a representation is the correct medium in conveying a message. However, the level of effectiveness of the logo depends on the design characters used. For example, in representing stability and strength, the shape of mountain was used by Prudential company as one of the design character as shown in the (figure 2) below. Going back to the Independence Day logo, based on the view of Nee (2011), it will be more effective if more accurate and familiar is used as compared to the generic geometric shape. The main message for most of the Independence Day logo is unity, thus a new character that can represent the message is needed for the future instead of relying on the generic geometric shapes. The 1991 Independence Day logo (figure 1) has theme of Vision 2020. The arrow consists of red, blue, white and yellow stripes represent the determination and willpower of the Malaysian people supporting the effort of making the country becoming a developed country. A red triangle represents the support from the society to increase the nation productivity level to achieve the goal.

The blue, white and red circles represent the final planning and control, the noble and virtuous values, in the effort to achieve the Vision 2020 (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994). As mentioned by Nee (2011) previously, the basic of a design is to convey the intended message. We can see this clearly in the 1991 Independence Day logo, where the number 2020 were used together with an arrow to convey the implied message directly.

The use of the arrow symbol can be seen again in the 1992 Independence Day logo design (figure 1), where the design uses the letter 'W' with arrows. The letter 'W' refers to the word 'Wawasan' or vision, and three arrows inside the letter 'W' pointing upward represent the direction of the Vision, which are the progress in economy, social and spiritual of the country and the people in the future.

The colours red, blue and yellow, which are the Malaysian flag colours, represent the multi-race society living together in harmony, which is the backbone to the economic and social activities moving towards the desired goal. In other words, the message of this logo design is that Malaysia, with a multi-race society living together in harmony, is a stable, peaceful and prosperous country, continuously working to achieve the goal of becoming a developed country in the future (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994).

Next, in 1993, the shape of Independence Day logo design (figure 1) is almost a circle, which represents unity, teamwork, friendship, harmony and ambitious towards achieving goal. The red and white colours represent courage, perseverance and strong fighting spirit and determination, purity, honesty, sincerity and passionate in achieving the vision. The blue colour represents the Malaysian aspiration of achieving prosperity, harmony, well being and peacefulness through the desired vision. The yellow colour represents united in purpose and the desired goals. Overall, the shape and colours used in the design represents a high ambition and sincere fighting spirit in achieving the goals of each Malaysian citizen (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994).

By maintaining the arrow shape used since the 1991 Independence Day logo design, it shows the determination of everyone towards achieving the goals in Vision 2020 consistently. This situation explains the strength of the arrow symbol, which represent progress from semiotic point of view. This, this phenomenon shows that the statement by Green & Loveluck (1992) previously which mentioned that one of the factor that helps the viewer to understand a logo is the properties of a symbol, which also refers to the use of the correct symbol. The use of arrow symbol was continued until the 1994 Independence Day logo (figure 1), which has the heart shape, representing positive values that not only applicable to action and physical only, but also what is inside the heart.

The heart will determine the moral of a person. All actions are also determined by the intention of the heart. The white colour of the heart represents the purity and nobility of the values that are deep inside the heart. The red and blue colour of the main heart represents the multi-race Malaysian society. The yellow of the arrow represents the desires and goals of the people. The people of Malaysia will move forward towards the Vision 2020 with having all these positive values (Logo Hari Kebangsaan Malaysia, 1994).

Starting the year 1995, the Independence Day logo (figure 1) uses the hibiscus shape as the main design concept. The five petals of the flower represent the five Rukun Negara principles. The colours red, white, yellow and blue are the colours of Malaysian flag, which represent the multi-race society with different culture and religion forming their own unique identity. The white colour surrounding the hibiscus represents positive values of the people creating a harmonious environment. The yellow colours represent the sovereignty of the country and the desired vision. The red colour represents the economical and political stability, as well as the courage to face challenges. The blue colour represents the determination of the people a creating a developed, harmonious and peaceful country.

Overall, the logo design represent the multi-race Malaysian with many different culture and religion living in a sovereign country harmoniously and united creating their own identity moving towards the Vision 2020 (76 > 2k 'warna merdeka', 2005). The shift from the use of geometric shape to organic shape can be seen in this logo design, where Henderson & Cote (1998) consider that organic shape is easier to recognize and have a bigger impact to the mind.

The year 1996 presented us with a logo design (figure 1) reflecting the realization of a progressive and innovative country with all of the races living in harmony united creating a dynamic culture. The logo design also highlights the strong determination of the society in pursuit of country's aspiration of becoming a country excel in economy, social and politics. The blue colour represents the people and the government working hand in hand. The red colour represents the courage and passion of the people. The white colour represents the sincerity and the effort of the people towards achieving collective success.

Yellow represents the desired destination, which is inter-race harmony (76 > 2k 'warna merdeka', 2005). Referring to the statement by Joffe (2008) that in creating a logo with a patriotism or political message, it is important to emphasize emotional aspect because it will have an effect to the belief and attitude of the viewer. In simple terms, a logo needs to be interpreted by the viewer. For example, the Independence Day logo for the following year (figure 1) gave various interpretation to the viewer without going into the rational and message behind it.

The logo contains the shape of hands praying (palm facing up) and three layers of hearts, represent the hope of the country so that all of the races in Malaysia will live in harmony, noble moral (spiritual) practicing courtesy and decency for the success of the country. White represents high moral (heart and soul), yellow represent respect and red represent courage striving towards the vision of the nation (76 > 2k 'warna merdeka', 2005). At a glance, the 1997 Independence logo (figure 1) can also be view as the cross section of the earth.

Thus, if the viewer did not read the description of the rational, it could lead to wrong interpretation as stated by Nee (2011) and Joffe (2008) previously. The situation is different compared to the 1990 and 1991 logo where they are easier to understand in interpret. In the year 1998, the Independence Day logo Pada tahun 1998, logo hari kebangsaan (figure 1) portray the aspiration and responsibility of the people building the nation towards excellence in every aspects of life which includes social, economy and politics. Three circles using the colour of Malaysian flag and 14 vertices star represents the Federal Territory and 13 states in Malaysia.

The blue circle (human like) is the people upholding the country's vision and sovereignty. White represents harmonious society while red reflects the cohesive effort of the government. Yellow represents the sovereignty of the nation (76 > 2k 'warna merdeka', 2005). Meanwhile, the 1999 Independence Day logo used a human like figure, which represent the unity of Malaysian's mind, upholding the intend and noble ambition of the country moving towards the new millennium, which will be more dynamic and challenging.

The cone shape (V) represents moving towards vision 2020. Red represents courage and self-confidence. Blue represents the united society forming the vision of the country. White represents purity of soul and the noble values of the citizen. Yellow represents the determination and togetherness of the people upholding the sovereignty of the nation (76 > 2k 'warna merdeka', 2005). The design of 1999 and 1999 Independence Day logos (figure 1) as shown above maintain the use of the same character and other elements such as shape and colour. The changes can be seen for the year 2000 onwards.

The logo with the theme 'keranamu Malaysia' (for you Malaysia) was used for six years in a row, making it the most used logo design for the Independence Day history (figure 1). This logo portray the gratitude of Malaysian people, which consist of various race, culture, tradition and political ideology of the blessings of peace, prosperity and the country's outstanding achievement.

The blue circle with a yellow crescent and 14 vertices star represent a country with 14 states where Islam is the official religion while other religion are free to be practiced and the people live in a peaceful, prosperous and united. Red, yellow and white forming a human object represent the three main races in Malaysia (Natives, Chinese, Indian) raising their hands together as a symbol of gratitude, the feeling of indebted and proud to experience the progress and prosperity in the blessed land named Malaysia. In addition, the people are determined to continue the excellence achievement in the future, represented by the hand holding forming the "V" shape, which stands for vision (76 > 2k 'warna merdeka', 2005).

Starting from the previous logo, which is the year 2000, the following Independence Day logo, which is the year 2007 (figure 1) have shown maturity in the design. The design of the logo was inspired by Jalur Gemilang (glorious stripe - nickname for Malaysian flag) fluttering, which is the Malaysian flag, the pride of the people. Fluttered Malaysian flag is the symbol of the people's love to the nation. The red and white stripe form the number five while the crescent and star form the number zero, representing the 50th anniversary of the Independence Day. The end of the number five is connected to the hibiscus stigma, the national flower of Malaysia. The stigma contains five dots, representing the five Rukun Negara, the practice of all Malaysian citizens.

The base shape of the logo is 'italic/slanted' to the right side. The shape is dynamic, representing the rapid progress achieved during the 50 years of independence. The circle also means that the people of Malaysia are united in achieving the progress and successes during the 50 years of independent (1Malaysia-Rakyat didahulukan pencapaian diutamakan, n.d.).

Next, just like the year 2007, the Independence Day logo design for the year 2008 (figure 1) is more focused the message is more clear with the theme attached to the logo. The shape of the logo was inspired by three human-like figures connected to each other, representing the solidarity in 'Perpaduan Teras Kejayaan' or 'Unity, Core of Success'.

Three human figures connected tied to each other, shoulder to shoulder, representing the people working together protecting the peace and developing the country. The three shoulder-to-shoulder human figures representing the various races in Malaysia, understanding each other, showing that unity is already achieved. Red is the symbol of courage. White is the symbol of loyalty of the Malaysian people. Blue represent the inter-race solidarity in Malaysia. Meanwhile, yellow represent constitutional monarchy system, lead by Yang di-Pertuan Agong. It also means prosperity /golden colour enjoyed by Malaysian people (1Malaysia-Rakyat didahulukan pencapaian diutamakan, n.d.).

Finally, the 1Malaysia logo was used with different themes each year until 2012. This showed that the 1Malaysia logo has its own strength semiotically, capable of educating the society the implied meaning of the 1Malaysia logo. This is precisely what Crow (2003) and Sebeok (2001) mentioned that logo and semiotic aspect are inter-related and important especially in capturing memories or event that can be recognized and remembered when the logo were presented in future. For example, the Independence Day celebration moment will be remembered by looking at the logos created for the event.

R E F E R E N C E S

- Cramsie, P. (2010). *The Story of Graphic Design*. Abrams, New York. P. 9, 259
- Crow, D. (2003). *Visible Signs: An introduction to semiotics*. Switzerland: AVA Publishing SA. P. 18
- Ditsch, K. (2012). *The Influence of Logo Design and Branding on Political Campaigns*. An Honors Thesis. Indiana University Bloomington
- Foley, H, J., & Matlin, M, W. (2010). *Sensation & Perception, fifth edition*. Pearson. P. 181, 213
- Gerber, A. (2010). *Little book of big ideas, Graphic design: The most influential graphic designer in the world*. A & C black Publishers Ltd, London. Pp. 70
- Green, D. & Loveluck, V. (1992). *Understanding a corporate symbol*. *Applied Cognitive Psychology*, (8), 37-47
- Henderson, P, W. & Cote, J, A. (1998). "Guidelines for Selecting or Modifying Logos", *Journal of Marketing*, Vol. 62, pp. 14-30
- Janiszewski, C. & Meyvis, T. (2001). *Effects of brand logo complexity, repetition, and spacing on processing fluency and judgment*. *Journal of Consumer Research*, 28, 18-32
- Joffe, H. (2008). *The Power of Visual Material: Persuasion, Emotion and Identification*. Diogenes-Sage Publications, 217, 84-93
- Lilienfeld, S. O., Lynn, S. J., Namy, L. L. & Woolf, N. J. (2010). *Psychology, A Framework for Everyday Thinking*. Pearson education, Inc
- Logo Hari Kebangsaan Malaysia. (1994). Published by Jawatankuasa Pertandingan Mencipta Logo Hari Kebangsaan 1994, Bahagian Istiadat, Jabatan Perdana Menteri
- Nee, C. M. (2011). *What Makes a Presidential Campaign Logo Effective: Best Practices and a Semiotic Analysis of the Logos of Barack Obama, George W. Bush and John McCain*. Master thesis. Retrieved July 11th, 2013, from <http://www.american.edu/soc/communication/upload/Carissa-Nee.pdf>
- Sebeok, T. A. (2001). *Signs: an introduction to semiotics, 2nd ed*. University of Toronto Press Incorporated. P. 4
- Tero, M. (2012). *The Logotype, Fundamental Unit for A Brand's Visual Identity*. *Scientific Bulletin of the Petru Maior University of Tirgu Mures*. Vol. 9 (XXVI), no. 1. Pp 64-68
- 1Malaysia - Rakyat didahulukan pencapaian diutamakan. (n.d.). Retrieved November 28, 2013, from <http://pmr.penerangan.gov.my/index.php/1malaysia/7084-1malaysia-rakyat-didahulukan-pencapaian-diutamakan.html>
- 76 > 2k 'warna merdeka'. (2005). *Galeri Seni, Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, Universiti Teknologi MARA, Shah Alam*

PENERAPAN BENTUK ARSITEKTUR
TRADISIONAL SUNDA
PADA ARSITEKTUR RUMAH TINGGAL MASA KINI

SAVITRI

NANI SRIWARDANI

FACULTY OF VISUAL ART AND DESIGN
INDONESIAN ART AND CULTURE INSTITUTE
(ISBI) BANDUNG
WEST JAVA - INDONESIA

ABSTRACT

***This research** is conducted in order to conserve Sundanese culture through architecture. In architectural field this can be applied by designing building with Sundanese form and concept.*

Nowadays, the face of traditional Sundanese architecture in the city is not as popular as it was before. The implementation of traditional Sundanese architecture can be found on some commercial buildings such as restaurants, resorts, museums, etc. But it is more as an accessory on the façade.

To support this research in conserving Sundanese architecture, there are some fundamental data that need to be collected. It is to collect data about the characteristics of traditional Sundanese architecture, and then select and analyze the elements of traditional Sundanese architecture that are applicable in contemporary house design.

Afterwards, implemented the design forms of Sundanese traditional house in today's houses in the city area.

The purpose of the research is to collect data about architectural elements in traditional Sundanese housing, in order to select the fundamental exterior form that can be applied into contemporary houses in the city. Hopefully this can be one of the efforts towards conserving local identity and Sundanese culture through architecture.

Keywords

Sundanese Culture, Traditional Architecture, Residential Architecture.

PENDAHULUAN

Rumah tinggal merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia. Seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk, kebutuhan akan rumah juga terus meningkat. Salah satu bisnis perumahan yang sedang populer di kota Bandung adalah perumahan dengan bentuk rumah seragam dengan jumlah terbatas di lahan yang kecil. Hal ini mengakibatkan terbentuknya *cluster* perumahan kecil di kota Bandung. Setiap kompleks perumahan biasanya memiliki tema sendiri, mulai dari tema perumahan modern, kolonial, eropa dan sebagainya.

Kota Bandung merupakan kota di Provinsi Jawa Barat dengan latar belakang penduduk berkebudayaan Sunda. Masa kolonisasi oleh Belanda mengakibatkan banyaknya rumah dengan gaya bangunan kolonial tropis di jalan utama kota Bandung. Bentuk ini merupakan perpaduan antara gaya kolonial dengan adaptasi terhadap iklim tropis di Indonesia, yang menyebabkan bangunan memerlukan penanganan khusus terhadap panas, hujan dan kelembaban.

Bentuk kolonial tropis ini merupakan bangunan yang telah didesain dengan baik dengan memperhatikan iklim di Indonesia, namun tidak banyak mengangkat bentuk desain yang mencerminkan karakter kebudayaan Sunda di kota Bandung.

Penerapan ornamen sunda pada bangunan di Bandung biasanya digunakan di masa kini oleh restoran sunda, museum atau resort. Namun penerapan ini biasanya lebih merupakan tempelan ornamen sunda pada fasad bangunan.

Menurut YB. Mangunwijaya "Arsitektur yang baik juga tidak harus mengikuti mode mutakhir, gaya yang sedang laku dan sebagainya... Maka salah satu pengenal kemuliaan bahasa, juga bahasa arsitektur adalah kejujurannya, kewajarannya, atau seperti yang dinasihatkan oleh ahli pikir Thomas dari Aquinas: "*Pulchrum splendor est veritatis*" (keindahan adalah pancaran kebenaran)" (Mangunwijaya, 20)

*METODE

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pembahasan deskriptif analitis. Dengan cara meneliti unsur-unsur arsitektur yang menentukan kekhasan kebudayaan Sunda, kemudian menerapkannya pada bangunan rumah tinggal masa kini.

METODA PEMBAHASAN

- Mengidentifikasi karakteristik kebudayaan tradisional sunda
- Menganalisa arsitektur tradisional sunda yang mewakili karakter arsitektur sunda
- Merumuskan ciri-ciri eksterior dari rumah tinggal sunda
- Menerapkan bentuk eksterior arsitektur sunda pada rumah tinggal masa kini

METODA PENGUMPULAN DATA

- Survei di lapangan, mendokumentasikan bangunan yang dijadikan sampel dengan foto dan sketsa, mengidentifikasi perubahan fungsi dan fisik bangunan tersebut.
- Wawancara dengan para pakar, seperti pakar kebudayaan sunda, pakar arsitektur dan pengamat bangunan tradisional, mengenai arahan kegiatan pelestarian kebudayaan sunda
- Memperoleh data-data mengenai pelestarian kebudayaan sunda dari pemerintah kota Bandung dan lembaga swadaya masyarakat dan sumber-sumber lain.

*HASIL DAN PEMBAHASAN

SEJARAH DAN KULTUR MASYARAKAT SUNDA

Masyarakat Sunda memiliki ikatan kekeluargaan yang kuat. Begitu pula peran agama yang memengaruhi kehidupan di lingkungan suku Sunda. Kehidupan masyarakat sunda dipengaruhi juga oleh lingkungan sekitar. Faktor alam memberikan pengaruh besar pada kehidupan masyarakat Sunda. Sebagai contoh bahan bangunan untuk tempat tinggal/ rumah masyarakat sunda berasal dari sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar.

Proses terbentuknya kampung dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu: (Anwar, 8)

- Pemukiman yang berjumlah 1-3 rumah disebut umbulan
- Pemukiman yang berjumlah 4-10 rumah disebut babakan
- Pemukiman yang berjumlah 10-20 rumah disebut lembur
- Pemukiman yang berjumlah lebih dari rumah disebut kampung

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI ARSITEKTUR RUMAH SUNDA

Menurut Purnama Salura, arsitektur masyarakat Sunda senantiasa mengalami perubahan sesuai perkembangan kondisi kehidupan. Bentuk arsitektur masyarakat Sunda yang otentik dan abadi tidak ada. Konsep bentuk arsitektur Sunda selalu adaptif terhadap perubahan budaya dan kehidupan masyarakatnya. 'Purisme Kesundaan' atau keyakinan adanya budaya atau arsitektur Sunda otentik dan harus dijaga keasliannya merupakan mitos yang harus dipertanyakan relevansinya. (Salura, 3).

Sementara menurut Hendi Anwar dan Hafizh. A. Nugraha terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi arsitektur masyarakat Sunda. Arsitektur rumah sunda dipengaruhi oleh tradisi atau adat istiadat.

Rumah tradisional orang sunda yang berbentuk panggung memiliki arti bahwa rumah tidak boleh menempel ke tanah untuk menghormati orang yang sudah meninggal dunia. Adapun bahan bangunan rumah tradisional sunda banyak menggunakan bahan dari alam seperti kayu, bambu, ijuk dan pelepah daun kelapa. Faktor adat istiadat juga mempengaruhi tatanan rumah etnik sunda. Di dalam rumah sunda terdapat perbedaan ruang berdasarkan fungsi dan pemakai. Area depan rumah seperti teras dan ruang tamu adalah wilayah laki-laki, sedangkan *pawon* (dapur) dan *goah* (gudang gabah) adalah wilayah perempuan.

Sementara ruang tengah bersifat netral tempat berkumpul semua anggota keluarga. Selain pengaruh adat istiadat, faktor alam pun ikut mempengaruhi arsitektur rumah sunda. Kondisi topografi yang berbeda-beda mempengaruhi penempatan rumah yang disesuaikan dengan keadaan, fungsi, dan kebutuhan masyarakat sunda. (Anwar, 8-9)

POLA PENATAAN KAMPUNG

Setiap perkampungan yang ada di tanah sunda memiliki pola permukiman yang berbeda-beda. Hal itu disesuaikan dengan kebutuhan, fungsi, dan keadaan kondisi alam yang ada. Pola kampung tradisional sunda dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pola linier, pola terpusat dan pola radial. (Anwar, 12)

ARSITEKTUR RUMAH SUNDA

Umumnya bangunan dan rumah masyarakat Sunda menggunakan bahan yang mudah musnah oleh waktu, sehingga tidak banyak peninggalan fisik bangunan asli yang dapat dijadikan contoh bagi generasi berikut. Yang masih tertinggal adalah tradisi yang diteruskan melalui tukang-tukang dan kebiasaan yang diperkuat oleh sistem kepercayaan mereka. Material dasar yang dahulu umum digunakan pada rumah di kampung masyarakat Sunda adalah bambu dan kayu untuk tiang konstruksi, anyaman bilik bambu untuk dinding, dan penutup atap daun hateup yang kemudian dilapisi ijuk.

Seiring zaman masyarakat Sunda telah menggunakan batu bata untuk dinding, serta genteng tanah liat untuk tutup atap (Salura,23)

Rumah tradisional suku sunda memiliki konsep arsitektur natural atau kembali ke alam yang menempatkan unsur alam sebagai konsep dasar pada arsitekturnya. Konsep rumah panggung pada masyarakat sunda juga merupakan adaptasi dari kosmologi sunda yang membagi jagat raya dalam tiga tingkatan berikut ini (Anwar,15)

- *Buana nyuncung*, yaitu tempat para dewa
- *Buana panca tengah*, yaitu tempat manusia dan makhluk lainnya
- *Buana larang*, tempat orang yang sudah meninggal

BENTUK ATAP RUMAH SUNDA

Bentuk atap atau suhunan rumah tradisional sunda memiliki ciri tersendiri yang disesuaikan dengan keadaan alam, fungsi dan adat istiadat (kebiasaan) dari kampung setempat. Bentuk atap ini menjadi ciri khas rumah adat sunda. Ada beberapa bentuk suhunan yang ada di masyarakat sunda, antara lain *jolopong*, *tagog anjing/ jogog anjing*, *badak heuay*, *perahu kumureb/ perahu nangkub*, *capit gunting*, dan *julang ngapak*. (Anwar,18)

Menurut data dari Dinas Parawisata dan Kebudayaan (Disparbud) Provinsi Jawa Barat tahun 2009, terdapat 9 Kampung adat yang terletak di Jawa Barat. Berikut rangkuman dari data tersebut:

DATA KAMPUNG ADAT DI JAWA BARAT

No	Nama	Lokasi	Pola Permukiman
1	Kampung Cikondang	Desa Lamajang, Kecamatan Pangalengan, Kabupaten Bandung	Pola permukiman masyarakat di Kampung Cikondang adalah mengelompok
2	Kampung Kuta	Desa Karangpaningal, Kecamatan Tambaksari, Kabupaten Ciamis	Pemukiman penduduk Kampung Kuta menunjukkan pola menyebar. Rumah-rumah terletak berjajar atau berderet di tepi jalan Kampung atau mengelompok pada tanah yang rata.
3	Kampung Mahmud	Desa Mekarrahayu, Kecamatan Margaasih, Kabupaten Bandung	Kawasan Kampung Mahmud ini dahulu merupakan sebuah delta di belokan sungai citarum. Rumah-rumah dibangun mengelompok dan memadati bagian selatan sungai citarum baru.
4	Kampung Gede Kasepuhan Ciptagelar	Kampung Sukamulya, Desa Sirnaresmi, Kecamatan Ciselok, Kabupaten Sukabumi	Permukiman masyarakat Kasepuhan Ciptagelar merupakan prototype dari pola Kampung masyarakat sunda pada umumnya
5	Kampung Dukuh	Desa Cijambe, Kecamatan Cikelet, Kabupaten Garut	Kampung Dukuh merupakan kesatuan permukiman yang mengelompok, terdiri atas beberapa puluh rumah yang tersusun pada kemiringan tanah yang bertingkat.
6	Kampung Naga	Desa Neglasari, kecamatan Salawu, Kabupaten Tasikmalaya, Propinsi Jawa Barat.	Pola permukiman Kampung Naga adalah mengelompok. Rumah-rumah berkelompok di lereng bukit di suatu areal tanah yang tidak sama ketinggiannya
7	Kampung Pulo	Desa Cangkuang, Kecamatan Leles, Kabupaten Garut.	suatu keunikan yang menjadi ciri khas Kampung Pulo adalah adanya aturan adat yang mengatur pola permukiman dan jumlah keluarga yang diperbolehkan tinggal di Kampung tersebut. Permukiman masyarakat Kampung pulo dengan pola yang khas, yaitu enam rumah tinggal dibagi dua

TABEL
Data Kampung Adat di Jawa Barat

Sumber:
Disparbud Jawa Barat.
2009

STUDI KASUS : KAMPUNG DUKUH



KAMPUNG ADAT DUKUH DALAM 8 JANUARI 2012

Sumber: (hasil survei dan pendataan Arsitektur Hijau, UNPAR) 2012

Kampung ini terletak di desa Ciroyom (07.33', 80°S, 107.41.762E.), Kecamatan Cikelet, Kabupaten Garut, sekitar 190 km dari kota Bandung, terletak di kawasan pantai selatan Kabupaten Garut. Dari Cikelet masih berjarak sekitar 8 km, dapat ditempuh dengan kendaraan roda dua maupun roda empat, dengan jalan yang sebagian masih berbatu menaiki perbukitan. Posisi kampung ini terletak di kaki gunung Dukuh dan diapit oleh dua Daerah Aliran Sungai (DAS), yaitu sungai Cimangke dan sungai Cipasangan.

Kampung Dukuh terbagi menjadi dua, yaitu Dukuh Dalam (tanah Karomah) dan Dukuh Luar, dimana yang masih memegang adat adalah Dukuh Dalam, berbagai aturan adat harus dipatuhi disana. Sementara untuk Dukuh Luar, kehidupannya lebih modern. Dukuh Dalam menempati lahan seluas sekitar 2 hektar, di huni oleh 40 kepala keluarga dengan total 172 jiwa, yang di ketuai oleh seorang Ketua adat/ Kuncen bernama Abah Lukman Uluk. Budaya gotong royong dan saling menolong merupakan kebiasaan mereka dalam mengerjakan sesuatu, misalkan dalam membangun -

atau merenovasi rumah, kerja bakti memperbaiki batas tanah karomah, dsb. Dalam hal tata letak bangunan, rumah tinggal, fasilitas umum dan sosial harus menghadap sumbu/ arah Timur - Barat, pintu tidak boleh menghadap Utara (ke arah makam). Bangunan terbuat dari material kayu dan bambu dengan atap rumbia dan pondasi umpak batu alam dengan ketinggian panggung sekitar 60 - 100 cm diatas tanah. Energi untuk keseharian tidak boleh menggunakan listrik atau gas. Perhitungan luas rumah menggunakan standar telapak tangan kanan.

Diatas kampung Dukuh terdapat hutan Larangan (yang tidak boleh dimasuki sembarangan) dan Kuburan Karuhun tempat berziarah. Tiap hari sabtu peziarah berdatangan dari berbagai kota/ daerah, dengan jumlah kisaran 200 orang. mahasiswa dan dosen beberapa Perguruan Tinggi banyak yang melakukan penelitian disini. (Yahintara, 2012)

ANALISA BENTUK ARSITEKTUR SUNDA

Konsep rumah panggung pada masyarakat Sunda merupakan adaptasi dari kosmologi Sunda yang membagi jagat raya dalam tiga tingkatan berikut ini: *Buana nyungcung*, yaitu tempat para dewa *Buana panca tengah*, yaitu tempat manusia dan makhluk lainnya, *Buana larang*, tempat orang yang sudah meninggal. Sedangkan kerangka rumah tradisional Sunda sendiri disebut rangkay. Rangkay terdiri dari tiga bagian.

Bagian atas disebut hateup (atap) dan suhunan (bubungan), bagian tengah disebut rangka atau badan, dan bagian bawah disebut salasar (lantai). Bentuk arsitektur Sunda yang akan dianalisa, yaitu:

Analisa Bentuk Arsitektur Sunda		
Bagian Atas	Bagian Tengah	Bagian Bawah
Atap (Hateup, Suhunan)	Badan (Rangka)	Lantai (Salasar)
Bentuk Atap	Tiang Bangunan	Pondasi Bangunan
Penyangga Atap	Dinding Bangunan	Tangga
Penutup Atap (Material)	Jendela	Lantai
Variasi Atap	Pintu	Teras
	Lubang Angin (Ventilasi)	

TABEL

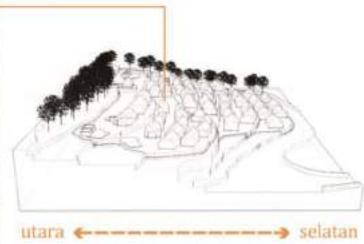
Analisa Bentuk Arsitektur Sunda

Sumber

Dokumen Pribadi. 2015

Arsitektur rumah tradisional Sunda akan dianalisa dengan menggunakan pengamatan dan identifikasi langsung terhadap terhadap bentuk eksterior rumah tinggal di Kampung Dukuh. Berdasarkan kategori pada tabel diatas, berikut hasil analisa terhadap bentuk rumah di Kampung Dukuh:

Bagian Atas
Atap (Hateup, Suhunan) Bentuk Penyangga Material



Atap (suhunan) rumah yang ada di kampung Dukuh menggunakan atap memanjang yang disebut atap jolopong. Atap ini biasa disebut juga susunan panjang atau gagajahan. Sekarang model atap seperti ini kita sebut juga sebagai atap pelana. Atap ini diletakkan memanjang ke arah barat timur, dengan bagian yang memanjang menghadap ke utara selatan



Tiang penyangga teritisan atap atau konsol atap terbuat dari kayu yang dipasang miring mengikuti jatuhnya atap



Atap terbuat dari kuda-kuda kayu, dengan kaso dan reng yang terbuat dari bambu, dan penutup atap daun hateup yang kemudian dilapisi ijuk.

Suhunan jolopong dikenal juga dengan sebutan suhunan panjang, di kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang pada era tahun 30 an atap ini disebut dengan suhunan Jepang. Jolopong adalah istilah Sunda artinya tergolek lurus, bentuk jolopong merupakan bentuk yang cukup tua sekali karena bentuk ini terdapat pada bentuk atap saung (dangau). Bentuk jolopong memiliki dua bidang atap saja, kedua bidang atap ini dipisahkan oleh jalur suhunan ditengah bangunan rumah. Kebalikan jalur suhunan itu sendiri merupakan sisi yang sama atau rangkap dari kedua bidang atap. Batang suhunan sama panjangnya dan sejajar dengan kedua sisi bawah bidang atap yang bersebelahan. Sedangkan pasang sisi lainnya lebih pendek dibanding dengan suhunan dan memotong tegak lurus kedua ujung suhunan itu, dengan demikian di kedua bidang atap itu berwujud dua buah bentukan persegi panjang. Sisi-sisinya bertemu pada kedua ujung suhunan. Pada tiap ujung batang suhunan, kedua sisa atap pendek membentuk sudut pundak dan apabila kedua ujung bawah kaki itu dihubungkan dengan suatu garis imajiner akan terwujudlah segitiga sama kaki Bentuk rumah semacam ini dapat dijumpai di Kampung Dukuh Kabupaten Garut. (<http://anjjabar.go.id/rumah-tradisional>)



Foto : Dokumentasi Arsitektur Hijau & Yahintara. Bandung, 2011-2014
Ilustrasi : Purnama Salura. Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda. Bandung, 2008

Bagian Atas
Atap (Hateup, Suhunan)

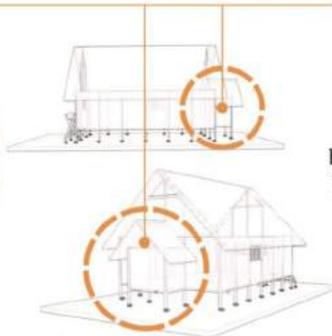
Variasi Atap

Selain atap utama yang berbentuk jolopong, pada rumah Sunda di kampung Dukuh terdapat pula atap tambahan yang terletak di sisi panjang atau sisi pendek bangunan. Atap tersebut merupakan atap tambahan yang menaungi ruang tambahan di bawahnya. Pada rumah tinggal, atap tambahan biasanya diletakkan di atas golodog (area pintu masuk) di depan rumah atau untuk menaungi pangkeng (area belakang rumah). Sedangkan di masjid, atap tambahan dipasang di area teras masuk masjid dan tempat bedug. Selain itu atap tambahan juga dipasang untuk menaungi mihrab.

Atap tambahan atau teritisan di area depan rumah, biasanya menaungi golodok dan teras, area yang terletak di depan pintu masuk pria dan wanita. Bentuk atapnya merupakan atap yang miring ke satu sisi. Material yang digunakan sama dengan material atap utamanya, yaitu daun hateup dan ijuk



Atap tambahan atau teritisan di atas ruang servis belakang, biasanya menaungi pawon, pangkeng, hawu atau goah. Pawon yaitu area yang digunakan wanita untuk mengerjakan pekerjaannya serta menerima tamu. Pangkeng yaitu area tempat tidur bagi penghuni rumah. Hawu yaitu area untuk memasak, selalu terletak di area pawon. Goah yaitu area penyimpanan beras. Bentuk atapnya juga atap yang miring ke satu sisi. Material yang digunakan juga sama dengan atap utama

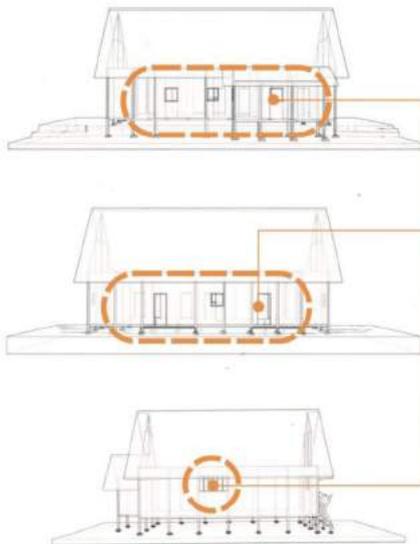


Pada bangunan masjid di kampung Dukuh terdapat dua tambahan atap. Yang pertama yaitu penambahan atap di depan pintu masuk yang menaungi golodok, teras dan bedug. Bentuk atapnya miring ke satu sisi. Yang kedua adalah atap tambahan yang menaungi mihrab. Bentuk atap tambahan ini berbeda dengan atap tambahan lainnya, bentuk atap ini merupakan bentuk atap jolopong dengan ukuran yang lebih kecil. Pada kedua atap tambahan tidak ada perubahan pada material atap, semuanya menggunakan daun hateup dan ijuk

Bagian Tengah
Badan (Rangka)

Tiang
Dinding
Jendela
Pintu

Material dasar yang dahulu umum digunakan pada rumah di kampung masyarakat Sunda adalah bambu dan kayu untuk tiang konstruksi, anyaman bilik bambu untuk dinding, Tiang rumah terbuat dari kayu, walaupun mungkin dahulu ada juga rumah yang tiangnya terbuat dari bambu, karena ada peribahasa hejo tihang, yaitu sebutan buat orang yang selalu pindah-pindah rumah, sehingga tiangnya tak sempat kering.



Pada rumah Sunda, dinding, pintu, dan jendela memungkinkan udara dapat melewatinya. Dinding bangunan terbuat dari anyaman bambu yang dapat dilewati udara, jendela yang selalu terbuka dan hanya ditutupi kisi-kisi bambu maka udara dapat bebas masuk dalam ruangan, sehingga suhu didalam ruangan tidak panas.

Dinding yang ringan terbuat dari anyaman bambu yang dapat menyerap dan mencegah terjadinya panas akibat radiasi matahari sore hari. Selain itu material dinding yang terbuat dari anyaman bambu memungkinkan udara untuk masuk ke dalam rumah

Selain itu ada juga pintu dan jendela yang materialnya terbuat dari kisi-kisi bambu yang dapat ditembus oleh udara, hal ini membuat suasana di dalam rumah tetap nyaman.

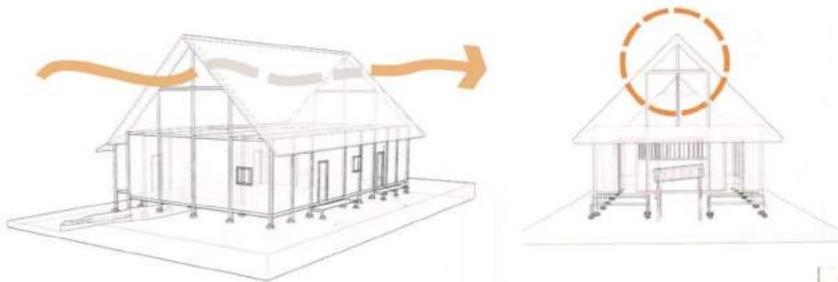


Dinding rumah terbuat dari bilik, yaitu anyaman bambu, ada yang dianyam miring (anyaman kepeng), ada yang lurus (anyaman sasag).



Bagian Tengah
Badan (Rangka)

Ventilasi



Sejak dahulu rumah tradisional Indonesia sebagian besar merupakan rumah berpori. Kecuali beberapa rumah tradisional yang terletak pada lokasi iklim agak ekstrim (kaki gunung sehingga udara sangat dingin). Pemakaian material kayu atau bambu yang dirakit sedemikian rupa sehingga membentuk satu bidang dindingnya atau lantai, memungkinkan udara menembusnya. Perakitan merupakan susunan yang tidak sempurna maka terdapat celah-celah kecil yang dimanfaatkan oleh udara untuk menembus.

Kolong yang dibiarkan kosong, memungkinkan udara bergerak sehingga meminimalkan kelembaban yang berada di kolong panggung. Tanah di kolong panggung menjadi kering, sehingga udara lembab tidak naik sampai di lantai rumah panggung.

Lantai rumah panggung biasanya terbuat dari bambu, sehingga sirkulasi udara masih bisa melewatinya. Selain itu, sirkulasi udara naik dari kolong bisa bertukar dengan bukaan-bukaan pada dinding rumah. Dinding rumah panggung sunda terbuat dari bilik, sehingga dinding rumah ini seperti berpori.

Ini salah satu alasan rumah panggung sunda sedikit sekali jendela, karena dinding sudah berpori. Untuk menahan dingin, mereka memperkecil luas jendela. Kelemahannya, pencahayaan kurang masuk ke dalam ruang. Sehingga ruang menjadi gelap. (<http://ritalaksmatasari.wordpress.com/category/arsitektur/>)



Di rumah Sunda juga menyediakan bukaan di bawah atap untuk jalur sirkulasi udara silang (*cross ventilation*). Adanya aliran udara yang terus menerus menyebabkan udara panas keluar dan menurunkan suhu didalam ruangan

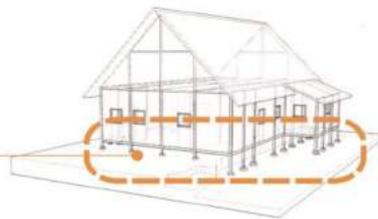


Lantai dan dinding dari material bambu, membuat ruangan ini sejuk, karena sirkulasi udara baik. Contoh konsep rumah berpori.

Bagian Bawah
Pondasi

Pondasi

Pondasi rumah tradisional Sunda terbuat dari batu alam. Bentuk pondasi tersebut mirip dengan pondasi umpak yang digunakan juga di rumah satu lantai di jaman sekarang. Perbedaannya yaitu pondasi rumah tradisional Sunda tidak memerlukan galian tanah, kolom bangunan terdiri dari batu alam yang diletakkan di atas tanah. Tiang bangunan menumpang di atas pondasi batu tersebut.



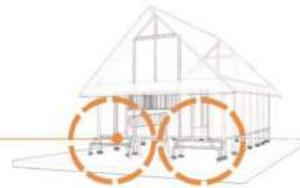
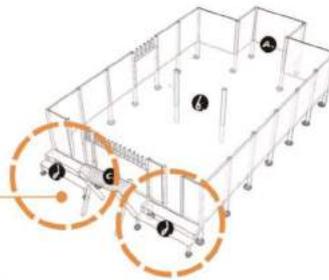
Rumah dengan sistem pondasi ini menciptakan rumah panggung yang tidak permanen, sehingga bisa sewaktu-waktu dipindahkan. Pondasi ini juga menghindari terjadinya keretakan pada saat terjadi gempa.



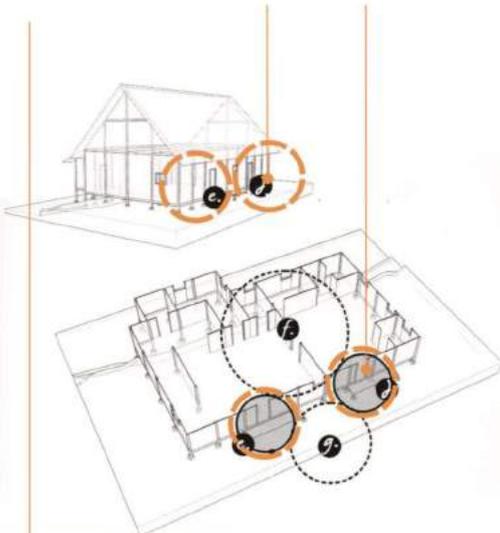
Rumah adat sunda disebut dengan rumah panggung, dinamai demikian karena posisi rumah melayang di atas permukaan tanah yang diberi tumpuan terbuat dari batu kali dan ditopang oleh beberapa pondasi tumpuan tersebut disebut wadasan, titinggi, umpak, tatapkan dengan ketinggian sekitar 40 s/d 60 cm. Ruang tanah dengan pondasi rumah disebut kolong imah (kolong rumah), kolong rumah dibuat sedemikian rupa dengan maksud tertentu diantaranya untuk menyimpan kayu bakar dan paranje untuk ternak ayam dan sebagainya. (<http://anjjabar.go.id/rumah-tradisional>)

Bagian Bawah
Lantai (Salasar)

Tangga
Lantai
Teras



Bentuk rumah tradisional Sunda berbentuk panggung yang terletak di atas permukaan tanah. Tangga untuk naik ke dalam rumah disebut sebagai Golodog. Bahan golodog terbuat dari kayu atau bambu, biasanya tingginya tidak lebih dari tiga anak tangga. Golodog ini biasa juga ditambahkan teras (tepas) yang digunakan untuk tempat berkumpul. Selain itu golodog berfungsi pula untuk membersihkan kaki sebelum naik ke dalam rumah. Di rumah kuncen kampung Dukuh terdapat golodog pameget yang menuju ke teras/patemon dan golodog istri yang menuju ke tengah imah.



Material lantai rumah tradisional Sunda terbuat dari pelupuh (bambu yang sudah dibelah). Dengan menggunakan palupuh, maka udara akan masuk melalui kolong rumah ke dalam rumah. Sirkulasi udara yang baik akan mengakibatkan udara di dalam rumah menjadi tidak terlalu lembab.

PENERAPAN ARSITEKTUR SUNDA PADA RUMAH TINGGAL

Berdasarkan hasil analisa terhadap bentuk eksterior rumah tinggal tradisional sunda, maka hasil analisa tersebut diuji dengan dilakukannya perancangan rumah tinggal di kota dengan menggunakan karakteristik rumah tradisional sunda.

Sementara material atau bahan bangunan yang digunakan yaitu bahan bangunan yang tersedia di lingkungan sekitar. Berikut hasil penerapan bentuk arsitektur tradisional Sunda pada rumah tinggal masa kini atau kontemporer.



Tampak Depan



Tampak Samping



Perspektif



Perspektif

PENERAPAN BENTUK ARSITEKTUR SUNDA DI KOTA BANDUNG

Sumber : Dokumen Pribadi. 2015

*PENUTUP

KESIMPULAN

Arsitektur masyarakat sunda mempunyai karakteristik bangunan yang tidak permanen. Bentuk dan material yang digunakan untuk membuat rumah merupakan bahan yang diperoleh di lingkungan sekitar tempat tinggal, oleh karena itu bentuk arsitekturnya dapat berubah sesuai dengan perkembangan lingkungan serta perubahan masyarakatnya.

Masyarakat sunda yang hidup di area perkotaan telah mengalami perubahan dalam aktivitas masyarakatnya, namun masih ada pula karakteristik budaya yang tetap dapat dipertahankan. Aktivitas berkumpul di teras (tepas) di bagian depan bangunan merupakan aktivitas berkumpul dan berinteraksi antar tetangga. Kebiasaan ini dapat berkembang apabila rumah tinggal yang didesain di perkotaan masih mengindahkan unsur-unsur kebudayaan sunda.

Berdasarkan hasil analisa terhadap rumah penduduk di Kampung Dukuh, telah diperoleh identifikasi pembentuk karakteristik rumah tinggal tradisional sunda. Dengan adanya identifikasi eksterior ini diharapkan dapat menjadi panduan dalam perancangan rumah tinggal dengan konsep sunda di perkotaan.

SARAN

Bentuk adaptasi ini lebih ditekankan pada bentuk adaptasi dari bentuk visual arsitektur bangunan, jadi masih terbatas pada kajian estetika eksterior bangunan. Untuk mendapatkan kajian lebih dalam mengenai bentuk tempat tinggal yang terbentuk oleh aktivitas penghuninya, maka diperlukan penelitian lebih lanjut.

Sesuai dengan perkembangan jaman, maka masyarakat sunda pun akan terus berubah. Begitu pula dengan arsitektur sunda. Proses penerapan bentuk arsitektur tradisional Sunda pada rumah tinggal masa kini atau kontemporer merupakan penerapan bentuk visual, dengan penyesuaian pada material. Sesuai dengan kebiasaan masyarakat sunda yang membangun tempat tinggal dengan bahan-bahan yang ada di lingkungannya, maka penerapan arsitektur sunda di perkotaan pun menggunakan material yang ada di kota sesuai dengan perkembangan jaman.

Penerapan bentuk eksterior ini diharapkan dapat menjadi upaya untuk melestarikan kebudayaan sunda dalam arsitektur bangunan.

Pada saat ini sudah banyak penerapan konsep bentuk arsitektur Sunda pada bangunan komersial seperti rumah makan atau tempat peristirahatan. Pada rumah tinggal, penerapan konsep arsitektur Sunda belum banyak diterapkan.

Diharapkan dengan adanya upaya pelestarian arsitektur Sunda di kota Bandung ini akan semakin banyak bangunan rumah tinggal dengan bentuk dan kebutuhan yang selaras dengan masyarakat dan wilayah tempatnya berada.

R E F E R E N C E S

Buku

Hendi Anwar dan Hafizh. A. Nugraha. Rumah Etnik Sunda. Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup). Depok. 2013

Purnama Salura. Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda. PT. Cipta Sastra Salura. Bandung. 2008

Setiadi Sopandi. Sejarah Arsitektur – Sebuah Pengantar. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. 2013

Tri Harso Karyono. Green Architecture - Pengantar Pemahaman Arsitektur Hijau di Indonesia. PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2010

Y.B. Mangunwijaya. Wastu Citra – Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur, Sendi-sendi Filsafatnya beserta Contoh-contoh Praktis. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. 2013

Seminar

Purnama Salura dan Rivani Chandra. Spirit Sunda dalam Arsitektur Modern. Konferensi Internasional Budaya Sunda II. Revitalisasi Budaya Sunda: Peluang dan Tantangan dalam Dunia Global. Jakarta. 2011.

Website

Data Kampung Adat di Jawa Barat.
<http://www.disparbud.jabarprov.go.id/wisata/fupload/Data%20Kampung%20Adat%20di%20Jawa%20Barat.pdf>

Rumah Tradisional
<http://anjjabar.go.id/rumah-tradisional>

<http://ritalaksmitasari.wordpress.com/category/arsitektur/>

http://perpustakaan.upi.edu/index.php?option=com_content&view=article&id=110:rumah-tradisional-sunda&catid=41:umum

Data Survey

Data Hasil Survei dan Pendataan Kampung Dukuh. Arsitektur Hijau UNPAR dan Yahintara. Bandung. 2011, 2012, 2014.

SENI FOTOGRAFI 2.0

KHAIRUL ANUAR IBRAHIM

FACULTY OF ART AND DESIGN,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA,
SERI ISKANDAR CAMPUS,
SERI ISKANDAR, 32610,
PERAK, MALAYSIA

FOTOGRAFI

FOTOGRAFI SEBAGAI SALAH SATU MEDIUM SENI

Fotografi adalah sebahagian dari lingkungan kita dan mempengaruhi keadaan persekitaran dengan pelbagai isu dan penemuan.

Fotografi juga mempunyai kesan budaya yang besar dalam setiap kelompok komuniti dalam sesebuah masyarakat. Penemuan dalam bidang teknikal fotografi memberikan kesan dalam setiap kelompok manusia seperti gaya hidup, budaya masyarakat dan kehidupan sosial. Sebelum penemuan fotografi, imej dan peristiwa hanya menggunakan lakaran tangan untuk manusia menceritakan kisah mereka.

Penemuan bidang fotografi secara tidak langsung dapat menghasilkan imej secara realistik serta secara objektif dan detail. Keadaan ini selari dengan pendapat Bruce Warren (2002), kemampuan untuk merakam realiti dengan komunikasi media seni dan alat yang jitu dapat mengubah sikap, budaya dan pandangan dunia.

Menurut Michael Langford, (2000), pada dasarnya fotografi adalah kombinasi dari imaginasi visual dan design, kemahiran dan kemampuan mengatur secara pratikal. Pada tahap lain, fotografi digunakan untuk memanipulasi atau menafsirkan realiti.

Fotografi juga adalah satu media yang kuat dari segi pemujukan dan hal-hal berkaitan propaganda. Selain itu juga objektif fotografi adalah mengekspresikan, menyatakan tentang sesuatu tajuk atau topik. Dalam seni fotografi, jurugambar menggunakan imej untuk menyatakan wawasannya, berkomunikasi idea, dan membangkitkan beberapa emosi, mencetuskan tindak balas dengan audien.

Jurugambar boleh menggunakan pelbagai gaya untuk membuat imej seni halus, termasuk realisme, stail, dan abstrak. Jurugambar juga boleh menggunakan mana-mana genre, seperti landskap atau potret, untuk menghasilkan gambar seni. Justeru itu fotografi seni bukan sekadar rakaman dokumentasi sahaja tetapi memarkan idea-idea seni untuk dihayati dan dihargai bersama.

Secara asasnya fotografi terbentuk dengan adanya cahaya. Biasanya terhasil dengan bantuan kamera dan kemudian gambar kekal direkodkan dengan baik melalui proses digital dengan menggunakan sensor elektronik, simpanan data dan pemprosesan dan di cetak (print-out) melalui komputer.

Penghasilan imej yang baik adalah penting namun kemahiran pratikal untuk mengawal hasil juga faktor yang sangat utama. Apakah Fotografi? Pada asasnya fotografi terdiri dari pada campuran pratikal sains, imaginasi dan kemahiran serta kemampuan menyusun atur element-element dipersekitaran.

Kewujudkan imej fotografi terhasil dengan melibatkan pertimbangan cahaya, fokus, warna, kontras, berkualiti dan apa yang dapat dilihat secara jelas. Kawalan terhadap elemen-elemen inilah yang membuat imej fotografi terhasil. Dengan melalui satu proses evolusi yang panjang fotografi menjadi satu keperluan yang sangat diperlukan dalam pelbagai aspek kehidupan seharian pada masa kini.

Seni Fotografi merupakan salah satu cabang disiplin didalam fotografi. Ianya telah wujud pada tahun 1844 melalui buku fotografi yang pertama bertajuk "The Pencil of Nature" oleh William Henry Fox Talbot dan dikategorikan sebagai buku hasil karya seni fotografi terawal.

Dua tokoh penting dalam usaha untuk menjadikan fotografi sebagai medium seni yang serius adalah Oscar G. Rejlander dan Henry Peach Robinson. Kedua-duanya adalah pelukis dan bertukar menjadi jurugambar dan merasakan pada masa itu bahawa fotografi perlu untuk dipertimbangkan sebagai seni yang sebenar. Seni Fotografi hanya merupakan medium seni visual yang kaya dengan imaginasi, inspirasi dan kesenian. Semangat kreativiti ini dikongsi bersama masyarakat umum dengan kuasa untuk menggalakan, memberi inspirasi dan memberitahu orang lain berkaitan sesuatu isu.

Idea, kejelasan visi dan tujuan inilah semangat yang dikongsi kepada umum semua melalui hasil karya seni fotografi. Seperti semua aliran seni, fotografi mencipta realiti sendiri dan gambar yang terbaik bukanlah semata-mata adalah merekodkan apa yang dilihat, tetapi orang-orang yang melihat, memahami bagaimana struktur susunan imej mengikut peraturan dan undang-undang dengan khusus terhadap genre didalam fotografi itu sendiri.

Antara aliran Seni fotografi adalah "Straight Photography" di mana hasil karya yang dikekalkan pada tahap minimum sebagai satu bentuk dokumentasi yang tulen atau sebagai pilihan estetik. Salah seorang yang terbabit dengan aliran ini adalah Alfred Stieglitz, beliau mempercayai bahawa imej-imej fotografi hendaklah dicetak tanpa manipulasi. Pendekatan ini dijiwai oleh jurugambar seperti Edward Weston, Ansell Adams dan imogene Cunningham.

Sehinggalah tertubuhnya Kumpulan f/64 pada tahun 1932 oleh sekumpulan jurugambar untuk menggalakkan estetik fotografi dan tanpa kompromi dalam pendekatan kepada teknik seni fotografi berdasarkan kepada pegangan aliran "Straight Photography".

Dalam tahun 1920-an dan 1930-an Bauhaus movement adalah merupakan salah satu aliran pendekatan seni fotografi secara radikal. Hanya bermula di Bauhaus iaitu sebuah Sekolah seni bina dan reka bentuk di Jerman dan merupakan pusat untuk artis yang dipengaruhi oleh beberapa trend radikal dalam seni termasuk Dadaism, cubism, konstruktivisme dan surrealisme.

Hasil karyanya subjectiveness dan ini merupakan proses melibatkan penonton yang melihat hasil karya beliau menghasilkan soalan dan jawapan mereka sendiri apabila melihat gambar-gambar yang dihasilkannya.

PENGAJARAN SENI FOTOGRAFI DALAM KONTEK PENGAJAR DAN PELAJAR

Sebagai tenaga pengajar seni fotografi, saya dapati sekitar diri saya terlalu banyak idea-idea baru yang wujud dengan pelbagai peluang dan mencabar pengembaraan didalam bidang ini. Ianya datang secara langsung atau tidak langsung melalui perbincangan bersama teman-teman dan pelajar-pelajar. Saya percaya kita perlukan persekitaran pendidikan yang memiliki pelbagai teknik, pelbagai pendapat, dan pelbagai sumber, termasuk perpustakaan yang lengkap dengan buku-buku dan majalah, serta akses terbuka kepada website seluruh dunia.

Suara-suara profesional dalam semua aspek kehidupan kreatif, dan peluang untuk berinteraksi dan bertukaran pendapat didalam pelbagai bidang disiplin dapat membantu menambahkan lagi tahap kefahaman didalam bidang ini. Saya mengimbas kembali apa yang saya telah pelajari tentang seni fotografi dan bagaimana ianya memberi kesan langsung kepada kehidupan dan perfikiran yang saya lalui kini. Ianya juga melibatkan ramai individu yang menyumbang kepada pembentukan aspirasi profesional saya.

Peluang yang ada perlu digunakan sepenuhnya pada hari ini untuk meneroka, berkomunikasi, dan menghasilkan sesuatu yang menakjubkan, dan memang tidak dapat disangkal lagi ianya akan membawa kepada pemahaman yang lebih baik dan kesannya kepada masyarakat secara global. Adalah perlu untuk memahami asas-asas tatabahasa fotografi, bahan-bahan, dan pendedahan serta sifat kebolehan berkomunikasi medium fotografi pada semua peringkat iaitu secara deskriptif, emosi, estetik, penerangan, ekspresif, dan konsep terletak pada hakikat bahawa asas bukan teknologinya tetapi hasil visualnya yang utama.

Hasil karya seni fotografi yang dihasilkan oleh Nur Farah Zulaikha Zulkifli yang bertajuk "destroyed" mengisahkan tentang pencemaran alam sekitar yang memberi kesan buruk terhadap kehidupan didunia pada masa kini. Walaupun pelbagai kempen kesedaran telah dijalankan namun tahap keprihatinan masyarakat masih lagi rendah berkenaan isu pencemaran alam sekitar. Hasil karya ini dilakukan secara naratif untuk membangunkan idea dan kreativiti.

Pelajar juga diberi kebebasan untuk memilih pelbagai jenis media untuk menyatakan unsur kreativiti mereka. Pelajar dikehendaki melaksanakan pemikiran kreatif dan penyelidikan untuk memastikan mereka boleh membangunkan idea tersebut. Bagi Series "Hope" yang turut dihasilkan oleh Nur Farah Zulaikha Zulkifli menceritakan tentang perasaan harapan dan keinginan untuk sesuatu perkara. Ianya digambarkan melalui tangan yang mengampai ke atas tanda mohon simpati.

Melalui hasil karya seni fotografi ini ianya cuba untuk meneroka dan berkomunikasi serta membawa kepada pemahaman kepada masyarakat untuk lebih menghargai nilai artistik yang terhasil dari karya-karya seni fotografi. Ianya secara tidak langsung dapat memberi pengaruh terhadap cara berfikir dan juga dapat memberi inspirasi serta menggalakkan orang ramai ke arah usaha untuk lebih menghargai semangat serta kreativiti yang terhasil melalui karya-karya seni fotografi ini.

Akhir sekali seni fotografi boleh dikatakan salah satu seni paling moden, bukan sahaja dari segi alam kontemporari tetapi oleh fakta bahawa ia menarik bersama-sama di dunia, sebagai medium komunikasi dan pergantungannya kepada teknologi membuat gambar.

Sejak pengenalan fotografi pada tahun 1839 dan kini dengan pengenalan pengimejan digital ia boleh dikatakan bahawa untuk menjadi jurugambar atau pengkarya seseorang mesti belajar tahap teknologi yang tinggi bersama-sama dengan kecanggihan dunia teknologi terkini.



DESTROYED I



DESTROYED II



HOPE I

*Fotografi oleh Farah Zulaikha
2015*

R E F E R E N C E S

Bruce Warren, (2002). *Photography* (2nd Ed.). Delmar Thomson Learning, Inc. Albany, NY.

Marvin J. Rosen and David L. DeVries, (1993). *Introduction to Photography* (4th Ed.). Wadsworth Publishing Company, Belmont, California.

Duane Preble and Sarah Preble and Revised by Patrick Frank. (2004). *Artforms, An Introduction to the visual Arts, (Revised 7th Edition)*. Pearson Prentice Hall. Kansas.

Angela Faris Belt, (2008). *The Elements of Photography, Understanding and Creating Sophisticated Images*. Elsevier Inc.

Duane Preble and Sarah Preble and Revised by Patrick Frank. (2004). *Artforms, An Introduction to the visual Arts, (Revised 7th Edition)*. Pearson Prentice Hall. Kansas.

<https://writingcreativenonfiction.wordpress.com>

NILAI FOTOGRAFI DI MASYARAKAT

ANDANG ISKANDAR

FACULTY OF VISUAL ART AND DESIGN
INDONESIAN ART AND CULTURE INSTITUTE
(ISBI) BANDUNG
WEST JAVA - INDONESIA

P E N D A H U L U A N

P E N D A H U L U A N

Dari sekian fotografer profesional yang ada, tidak banyak fotografer melibatkan "seni artistik/estetik" dalam karya fotonya.

Mereka cenderung memperlakukan fotografi sebagai komoditas bukan karya seni. Padahal fotografi merupakan *general style* personal sehingga foto tidak sekedar gambar tanpa makna melainkan karya seni (artistik). Fotografi mencerminkan dualitas yang sama, realitas dan cermin realitas. Bahkan fotografi menggantikan realitas itu sendiri. Realitas dimana fotografi menggantikannya, mengubah ke dalam makna fotografis. Disinilah fotografi membuat pesan sekaligus makna. Pesan dan makna yang membuat fotografi diyakini sebagai bahasa, menghadirkan (*representation*) objek secara akurat. Fotografi (Booth, 2008: 2) juga merupakan duplikasi dari pengalaman. Fotografi merupakan kejadian dalam hidup yang direkam; telah terjadi. Foto (Kirova, t.t:8) dapat membangkitkan masa lalu, kenangan, perasaan dan pengalaman.

Konteks pada saat pemotretan menjadi penting dalam membuat foto sebagai karya seni. Hal ini tergantung pada bahasa foto agar foto dimaksud bermakna. Kekuatannya untuk menciptakan pengalaman dunia dan bentuk serta perilaku di sisi lain. Sontag (1977:80) menjelaskan bahwa memotret adalah membuat bingkai, dan bingkai untuk mengecualikan realitas.”

Foto adalah fragmen, karena konteks pada perubahan mereka. Setiap konteks menyarankan penggunaan yang berbeda untuk foto, sehingga makna muncul. Dalam konteks ini, fotografi sebagai karya seni menampilkan arti ganda yaitu seni visual dan dokumenter sejarah. Menurut Sontag, foto tidak dapat berbicara, suara itu berasal dari judul foto yang disematkan fotografer pada karyanya. Keterangan pada judul foto dapat menjadi bukti nyata dan keterangan dapat dengan mudah diubah. Sontag melihat duplikasi realitas itu sendiri sebagai sesuatu yang berlebihan dan distorsi melalui reproduksi realitas. Surealisme pada fotografi seni merupakan proses penciptaan sebuah dunia, realitas kedua, sempit tapi lebih dramatis daripada melihat secara alami. Pathos sebagai pesan masa lalu membuat foto menjadi surealis.

NILAI FOTOGRAFI

Fotografi sebagai dokumenter sejarah merupakan presentasi dari masa lalu dan perubahan. Oleh sebab itu fotografer tidak dapat memberi makna permanen pada sebuah foto. Fotografi juga memiliki nilai, praktik sosial dan fungsi. Dari foto kita mendapatkan informasi tentang relasi temporal dan spasial antara objek yang dilihat dan diri kita (Cohen, t.t: 3). Disisi lain, fotografi sebagai proses pengamatan kesadaran diri (Berger, 2006: 2). Perbedaan fotografi seni dan komersial terletak pada auranya. Menurut Benjamin (Gelder, 2011:42-43) aura akan mulai tereduksi setelah *cult value* fotografi menjadi nilai pasar dan nilai propaganda.

Nilai merupakan kualitas yang tidak tergantung pada foto. Foto adalah sesuatu yang bernilai. Nilai sebagai kualitas yang independen tidak berbeda dengan foto. Nilai itu mutlak. Nilai tidak dikondisikan oleh perbuatan. Nilai bersifat historis, sosial, biologis atau murni individual. Pengetahuan tentang nilailah yang bersifat relatif (Frondizi, 2001: 114-115). Nilai fotografi dibedakan berdasarkan pelakunya yaitu (a) model sekaligus fotografer dan (b) fotografer dan model.

Nilai fotografi dibedakan berdasarkan pelakunya yaitu (a) model sekaligus fotografer dan (b) fotografer dan model.

Model Sekaligus Fotografer

Nilai fotografi dalam masyarakat berkembang, foto tidak lagi sekedar menyimpan kenangan (album keluarga) melainkan eksistensi bagi model foto dimana pun berada. Model ini sekaligus fotografer. Tanpa fotografer (di luar diri), model masih dapat memotret dirinya dalam kondisi apapun (foto *selfie*). Kualitas foto tidak lagi menjadi pertimbangan utama melainkan kebaruan informasi; sedang apa, dimana, bersama siapa menjadi penting bagi model untuk mendokumentasikannya dan memberitahukannya kepada orang lain.

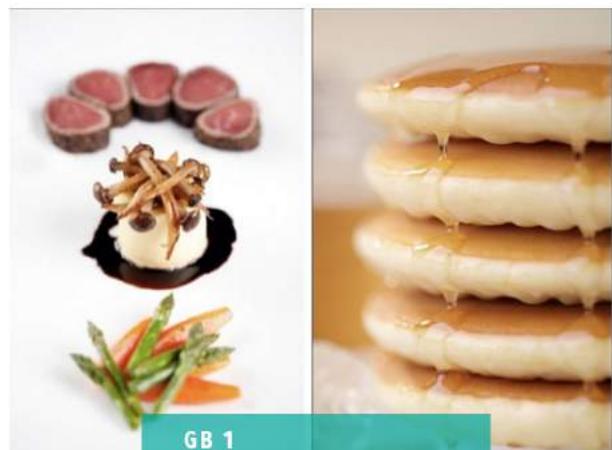
Fotografer dan Model

Fotografi adalah sintesis pemaknaan dua subyek yang-memotret dan yang-memandang. Menurut Seno Gumira Ajidarma (2007: 159), fotografer memotret apapun yang bermakna kepada dirinya, sedangkan bermakna artinya mengandung cerita; foto kehidupan manusia. Fotografi dibagi menjadi dua yaitu fotografi sebagai ilmu pengetahuan dan fotografi seni (Barret, 2000: 53). Fotografi dikelompokkan berdasarkan objek (*subject matter*) atau bentuknya (*form*). Fotografi menurut Jerry Aurum (2009:64) adalah dunia yang mengemukakan cita rasa. Selera yang lahir dari kebudayaan yang melekat dari pendidikan keluarga, dari pergaulan keseharian, dari kebiasaan imajinatif dunia sastra, dari tafsir pesan sinematek. Fotografi yang menarik mampu memberikan rasa keakraban subjektif ketika interaksi fotografer dan objek (model) foto terjadi. Pemahaman jenis dan kemampuan teknis kamera (Cleghorn, t.t.: 10) juga diperlukan dalam proses pemotretan *potrait* seperti *exposure* dan fokus. Terdapat 3 jenis kamera yaitu *compact*, *single lens reflex* (SLR) dan *medium format*. Kamera SLR memberikan hasil profesional baik ukuran, kecepatan yang digunakan dan pilihan bagi fotografer. Fotografer dapat mengganti lensa untuk efek berbeda dari hasil yang diinginkan. Sedangkan

pada kamera *medium-format*, fotografer dapat memperoleh kualitas gambar yang lebih bagus dan digunakan untuk komersial.

Fotografi Komersial : Autentisitas dan Orientasi Pasar

Ide John Broadus Watson (Gewirtz, 2001: 23) tentang mekanisme pembelajaran dalam fotografi yaitu *contiguity*, *frequency* dan *recency*. *Contiguity* adalah keterkaitan antara ide, ingatan dan pengalaman fotografer. Jika ide, ingatan dan pengalaman ini dilakukan secara bersamaan maka terdapat hubungan yang kuat antar ketiganya. Pada proses *contiguity* terjadi asosiasi karena kesamaan. Asosiasi yang diperoleh karena kesamaan ini merupakan gagasan dari ingatan lain yang memiliki properti atau sifat umum yang sama. Misalnya ingatan tentang bunga mawar memiliki properti umum warna merah. Mawar dan merah menjadi terkait (asosiasi kedekatan). *Frequency* terjadi karena adanya pengulangan yaitu tindakan yang sering dilakukan secara tetap sehingga membentuk kebiasaan. Sedangkan *recency* adalah kebaruan tindakan yang berulang. Fotografi komersial dapat terlihat jelas pada karya fotografi *potrait* Jerry Aurum (JA) dan Indra Leonardi (IL). Pada karya komersial fotografi JA terdapat *contiguity*, *frequency* dan *recency* yang digemari oleh pasar (konsumen).



GB 1

Karya Foto Kuliner Jerry Aurum
Sumber : <http://jerryaurum.com/>

Sedangkan foto-foto karya IL memiliki ekspresi autentik dan juga orientasi pasar. Karya foto yang didalamnya terdapat rasionalisme modern (Barker, 2005:60; Sarup, 2009: 230; Magnis-Suseno, 1992:249). Hal ini dibuktikan dengan proses dialektika terus menerus pada karya-karya potraitnya; sikap tangan, pencahayaan gelap terang dan model tokoh terkenal. Autentik mengandung subyektivitas yaitu kemurnian subjek dimana nilai sama dengan harga (Saptawan,2005:40).

Subyektivitas berisi kehidupan sehari-hari, pengulangan kesamaan, satu-satunya konsep dan imajinasi yang tidak dapat didefinisikan sebelumnya (Sherman, 2007 : 241). Rasionalitas estetik dengan stilistik tunggal terus menerus (Lash, 2004: 166); Tiruan yang tidak terkonseptual (tiruan alami) (Sherman, 2007: 208). Hal ini disebut dengan dialektika *negative* yaitu proses dialektika yang berlangsung terus. Sehingga karya seni bukanlah pengada (*being*) yang murni melainkan sebuah arena kekuatan antara subjek dan objek (Martinjay, 2005: 255).



GB 2

Sikap tangan model IL
Sumber : www.the-leonardi.com

PENUTUP

Fotografi mereproduksi apa yang disukai fotografer dan fotomodel.

Fotografi menjadi kenangan, gambar ingatan kolektif. Pada saat yang sama masing - masing dari mereka menjadi sejarah personal. Pada fotografi, sesuatu akan mati, memento mori. Kontras ketika seseorang ingin dikenang dan mengenang masa yang pernah dilewati lewat fotografi. Namun melalui fotografi juga, keunikan setiap orang dan setiap orang cepat dilupakan karena kecepatan perkembangan teknologi fotografi.

R E F E R E N C E S

- Aurum, Jerry, 2009. *In My Room*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Barker, Chris, 2005. *Cultural Studies : Teori dan Praktek*, Yogyakarta : Bentang
- Berger, John, 2006. *Understanding a Photograph*
- Booth, Paul dan Amber Davisson, 2008. "Visualizing the Rhetorical Situation of Hurricane Katrina : Photography, Popular Culture, and Meaning in Images", *American Communication Journal* Vol. 10 No.6
- Cohen, Jonathan and Aaron Meskin, t.t. *On The Epistemic Value of Photographs*, San Diego : Department of Philosophy, University of California
- Cleghorn, Mark. t.t. *Portrait Photography : Secrets of Posing & Lighting*, [s.l.]
- Fronzizi, Risieri, 2001. *Pengantar Filsafat Nilai*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Gelder, Hilde Van dan Helen Westgeest, 2011. *Photography Theory in Historical Perspective*, Oxford : Wiley-Blackwell
- Gewirtz, Jacob L. 2001. "J.B. Watson's Approach to Learning : Why Pavlov? Why Not Thorndike?", *Behavioral Development Bulletin*, Vol. 1
- Kirova, Anna dan Michael Emme, [t.t.], "Using photography as a means of phenomenological seeing: Doing phenomenology with immigrant children", dalam *Photography and Phenomenological Seeing*, Canada : University of Alberta
- Lash, Scott, 2004. *Sosiologi Postmodernisme*, Yogyakarta : Kanisius
- Livingston, Debra and Pam Dyer, 2010. "A View From the Window : Photography, recording family memories", *Social Alternatives*, Vol 29 No. 4, ProQuest Sociology
- Magnis-Suseno, Franz, 1992. *Filsafat Sebagai Ilmu Kritis*, Yogyakarta : Kanisius
- Martinjay, 2005. *Sejarah Mazhab Frankfurt : Imajinasi Dialektis dalam Perkembangan Teori Kritis*, Yogyakarta : Kreasi Wacana
- Sarup, Madan, 2008. *Poststrukturalisme dan Posmodernisme*, Yogyakarta : Jalasutra
- Sontag, Susan. 1977. *On Photography*. New York : Delta
- Sherman, David, 2007. *Sartre and Adorno*, Albany : State University of New York Press