



IDEALOGY

JOURNAL



IDEALOGY JOURNAL

Volume 6, Issue 2, 2021
Published: 1 September 2021

Published by:
©UiTM Press

e-ISSN 2550-214X

EDITORS:

**MUHAMAD ABDUL AZIZ AB GANI, ISHAK RAMLI
MOHAMMAD HAFIZ YAHAYA, NURUL SHIMA TAHARUDDIN
HASLINDA MD NAZRI, MUHAMMAD REDZA ROSMAN
NIZAR NAZRIN**

IDEALOGY JOURNAL INFORMATION

INTRODUCTION

Idealogy Journal is a biannual journal, published by UiTM Press, Universiti Teknologi MARA, MALAYSIA. IDEALOGY is a combination of the words IDEA and LOGY whereby the word IDEA refers to any activity or action that can lead to change. On the other hand, the word LOGY refers to the understanding towards a certain group or thought, that is often related to the creation of the idea itself. So, IDEALOGY is a platform for those who have ideas to share in journal form. The IDEALOGY Journal is spearheaded by the Faculty of Art & Design, Universiti Teknologi MARA (Perak), however the scope and theme applied were broadened to cover Arts & Social Science. This journal is purely academic and peer reviewed (double-blind review) platform. It caters to original articles, review paper, artwork review and appreciation, exhibition review and appreciation, and book reviews on diverse topics relating to arts, design, and social science. This journal is intended to provide an avenue for researchers and academics from all persuasions and traditions to share and discuss differing views, new ideas, theories, research outcomes, and socio-cultural and socio-political issues that impact on the philosophical growth in the contemporary events.

VISION

To elevate the standard of Academic writing, especially for ASEAN countries to be recognized in the eyes of the world

MISSION

To produce academia with world recognized writing quality

To combine with selected ASEAN countries in producing academic articles

PUBLICATION HISTORY

Published various field of arts and social sciences' studies since 2016 onwards.

PUBLICATION FREQUENCY

Biannual Frequency: Two (2) issues per year (April and September)

e-ISSN

2550-214X

COPYRIGHT NOTICE

UiTM Press (The Publisher) has agreed to publish the undersigned author's paper in Idealogy Journal. the agreement is contingent upon the fulfilment of a number of requirements listed below.

1. The undersigned author warrants that the paper entitled below is original, that it is not in any way libellous or unlawful in malaysia, that it does not infringe any copyright or other proprietary right. The undersigned hereby represents and warrants that he/she is the author of the paper, except for material that is clearly identified as to its original source, with permission notices from the copyright owners where required. The undersigned represents that he/she has the power and authority to sign and execute this agreement.
2. The undersigned author warrants that the paper entitled below has not been published elsewhere, and also it will not be submitted anywhere else for publication prior to acceptance/rejection by this journal.
3. By submitting the paper entitled below, the undersigned author agrees to transfer the rights to publish and distribute the paper in an international e-journal (entitled above) to publisher.
4. The undersigned author agrees to make a reasonable effort to conform to publisher's submission guidelines and to liaise with the editor to ensure that the requirements of these guidelines are met to a reasonable degree.
5. The corresponding author signs for and accepts responsibility for releasing this material on behalf of any and all coauthors. This agreement is to be signed by at least one of the authors who has obtained the assent of the co-author(s) where applicable. After submission of this agreement signed by the corresponding author, changes of authorship or in the order of the authors listed will not be accepted.

COMMITTEE ON PUBLICATION ETHICS

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution – Non Commercial – No Derivatives License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited, and is not altered, transformed, or built upon in any way. This journal also followed to the principles of The Committee On Publication Ethics (COPE) www.publicationethics.org

REPRINTS AND PERMISSIONS

All research articles published in Idealogy Journal are made available and publicly accessible via the internet without any restrictions or payment to be made by the user. Pdf versions of all research articles are available freely for download by any reader who intent to download it.

DISCLAIMER

The authors, editors, and publisher will not accept any legal responsibility for any errors or omissions that may have been made in this publication. The publisher makes no warranty, express or implied, with respect to the material contained herein.

EDITORIAL AND REVIEWER TEAM

EDITORIAL BOARD

JOURNAL ADVISOR

Professor Sr Dr Md Yusof Hamid *AMP*
(Rector, Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)

CHIEF EDITOR

Associate Professor Dr Muhamad Abdul Aziz Ab Gani
(Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)
Ishak Ramli
(Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)

MANAGING EDITOR

Mohamad Hafiz Yahaya
(Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)
Muhammad Redza Rosman
(Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)
Nurul Shima Taharudin
(Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)

SECTION EDITOR

Haslinda Md Nazri (Secretary)
(Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)
Nizar Nazrin (Promotion)
(Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)

PANEL EDITOR

Dr Asyiek Desa
(Universiti Sains Malaysia)
Dr Muhamad Firdaus Ramli
(Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia)
Dr Yuhanis Ibrahim
(Universiti Malaysia Kelantan, Malaysia)
Dr Saiful Akram Che Cob
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Associate Professor Dr Nur Hisham Ibrahim
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)

ADVISORY BOARD

Associate Professor Dr Sophiya Umar
(Bahauddin Zakariya University, Pakistan)
Assistant Prof. Dr. Abdul Jilil Nars Hazaea
(Effat University, Saudi Arabia)
Dr Sheikh Mehedi
(Jatiya Kabi Kazi Nazrul Islam University, Bangladesh)
Professor Dr Anis Sujana
(Institut Seni Budaya, Indonesia)
Professor Masahiro Suda
(Nagoya University of Art, Japan)
Jeconiah Louis Dreisbach
(De La Salle University, Philippine)

PANEL OF REVIEWERS

MALAYSIA

Associate Professor Dr Nur Hisham Ibrahim
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Associate Professor Dr Rusmadiyah Anwar
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Associate Professor Dr Azhar Jamil
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Mohd Khairi Baharom
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Nagib Padil
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Hanafi Hj Mohd Tahir
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Shahrel Nizar Baharom
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Azian Tahir
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Aznan Omar
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Hamidi Abdul Hadi
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Syed Alwi Syed Abu Bakar
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Zainuddin Md Nor
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Verly Veto Vermol
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Zahirah Haron
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Saiful Akram Che Cob
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Issarezal Ismail
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Shahrizum Sulaiman
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Azwady Mustapha
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Muhammad Fauzan Abu Bakar
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Salwa Ayob
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)

Dr Noorlida Daud
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Ishak Ramli
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Nurul Shima Taharuddin
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Zahir Alauddin Abd Hamid
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Mohd Radzuan Mohd Rafee
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Wan Juliana Emeih Wahed
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Nizar Nazrin
(Universiti Teknologi MARA, Malaysia)

INDONESIA

Prof. Dr Anis Sujana
(Institut Seni Budaya Indonesia)
Dr Andang Iskandar
(Institut Seni Budaya Indonesia)
Dr Husein Hendriyana
(Institut Seni Budaya Indonesia)
Dr Supriatna
(Institut Seni Budaya Indonesia)
Dr Pandu Purwandaru
(Universitas 11 Maret, Indonesia)
Dr M. Zaini Alif
(Institut Seni Budaya Indonesia)
Drs Deden Maulana, M.Ds
(Institut Seni Budaya Indonesia)
Toufiq Panji Wisesa, S.Ds., M.Sn
(Institut Seni Budaya Indonesia)
Drs Syaiful Halim., M.I.Kom
(Institut Seni Budaya Indonesia)
Ratno Suprpto., M.Ds
(Institut Seni Budaya Indonesia)

SAUDI ARABIA

Assistant Prof. Dr. Abdul Jilil Nars Hazaea
(Effat University, Saudi Arabia)

Assistant Prof. Dr. Mueen Uddin
(Effat University, Saudi Arabia)
Assistant Prof. Dr. Shajid Khalifa
(Effat University, Saudi Arabia)

BANGLADESH

Mr Al-Monjur Elahi
(Jatiya Kabi Kazi Nazrul Islam University, Bangladesh)
Dr Sidhartha Dey
(Jatiya Kabi Kazi Nazrul Islam University, Bangladesh)
Dr Sheikh Mehedi
(Jatiya Kabi Kazi Nazrul Islam University, Bangladesh)

PAKISTAN

Associate Professor Dr Sophiya Umar
(Bahauddin Zakariya University, Multan, Pakistan)
Masood Akhtar
(Bahauddin Zakariya University, Multan, Pakistan)
Shah Zaib Raza
(Bahauddin Zakariya University, Multan, Pakistan)

JAPAN

Professor Masahiro Suda
(Nagoya University of Art, Japan)
Ko Yamada
(Nagoya University of Art, Japan)

PHILIPPINES

Jeconiah Louis Dreisbach
(De La Salle University, Philippine)

Table of Content

EDITORIAL	
Introduction	iii
Editorial Board	iv
Panel of Reviewer	iv
Editorial Preface <i>Muhamad Abdul Aziz Ab Gani, Ishak Ramli</i>	vii
Editorial Foreword <i>Muhamad Abdul Aziz Ab Gani, Ishak Ramli, Mohammad Hafiz Yahaya, Nurul Shima Taharuddin, Haslinda Md Nazri, Muhammad Redza Rosman, Nizar Nazrin</i>	viii
ORIGINAL ARTICLE	
Adakah Reka Bentuk Emoji Senyum Dengan Pelbagai Tahap Realistik Pada Poster Bercetak Memberi Kesan Yang Signifikan Dalam Menstimulasi Kesedaran Pengguna? <i>Does Design of Smiley Emoji with Different Realistic Level in A Printed Poster Have Any Significant Effects on Stimulating User's Awareness</i> <i>Noorlida Daud, Ahmad Zamzuri Mohamad Ali</i>	1
Design for The Real World: The Case Study of Fish-Ball Seller Cart <i>Fitorio Bowo Leksono, Hari Nugraha</i>	21
Rural Life of Bangladesh Reflected in Hashem Khan's Painting <i>Mohammad Ferdous Khan Shawon</i>	28
Seni Kreatif Dengan Penggunaan Medium Sisa Dalam Era Norma Baharu <i>Creative Arts with the Use of Waste Medium in the New Norm</i> <i>Khairi Asyraf Abdul Karim</i>	35
Budaya Berhibur Menerusi Aplikasi Smule Dalam Karya Arca Instalasi <i>Entertainment Culture through Smule Application in Installation Sculpture</i> <i>Aznan Omar, Syed Alwi Syed Abu Bakar, Mahizan Hijaz Muhammad</i>	43
Metamorphosis <i>Muhammad Khalik Mustafa</i>	53
Perjalananku: Penggunaan Medium Elektronik (Cahaya) Dalam Karya Seni Arca <i>My Journey: The Use Of Electronic Medium (Light) In Sculpture Works</i> <i>Syed Alwi Syed Abu Bakar, Aznan Omar, Noor Enfendi Desa, Siti Humaini Said Ahmad@Syed Ahmad, Rosmidahanim Razali, Sharifah Nursahilah Syed Omar</i>	60

Rumah Kutai Perak in Watercolor Painting	67
<i>Siti Humaini Said Ahmad @ Syed Ahmad, Muhamad Rozali Othman, Issarezal Ismail, Syed Alwi Syed Abu Bakar</i>	
Understanding the Meaning and Symbols of Animals in Visual Artwork: A Case Study of Five Selected Works in the SI + SA 2020 Exhibition	78
<i>Rosmidahanim Razali, Ruzamira Abdul Razak, Mohd Nafis Saad, Nizar Nazrin, Ishak Ramli, Issarezal Ismail</i>	
Perception on Si + Sa as a Theme in a Work of Art Entitled “Free Memories”	91
<i>Noor Enfendi Desa, Noor A’yunni Muhamad, Syed Alwi Syed Abu Bakar, Azian Tahir</i>	
Translating Traditional Malay Pottery Motifs to Inspire Ceramic Surface Decoration Design	98
<i>Siti Maryam Ali Yasin, Hamdzun Haron, Zuliskandar Ramli, Suhaimi Tular, Mohd Shahrol Hanafi Mohd Raffie</i>	
REVIEW ARTICLE	
Contra Commodification of Audiences in Reporting 212 Brotherhood Reunion in Jakarta	104
<i>Syaiful Halim, Nuria Astagini</i>	
Conceptual Framework: The Determinant Factors of Intention to Use Interactive Kiosk Technology in The Museum	115
<i>Mohd Nasiruddin Abdul Aziz, Siti Norlizaiha Harun, Sharifah Raudzah S Mahadi, Mohd Hisham Johari, Muhammad Abdullah</i>	

Budaya Berhibur Menerusi Aplikasi Smule Dalam Karya Arca Instalasi

Entertainment Culture through the Smule Application in Installation Sculpture

*Aznan Omar, Syed Alwi Syed Abu Bakar, Mahizan Hijaz Muhammad
Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Perak, Kampus
Seri Iskandar, 32610 Seri Iskandar, Perak, MALAYSIA

Email: aznan760@uitm.edu.my, syeda214@uitm.edu.my, kotak2kaca@gmail.com

*Corresponding author

Received: 31 December 2020, Accepted: 22 March 2021, Published: 1 September 2021

ABSTRAK

Projek penyelidikan ini merupakan interpretasi semula fenomena masyarakat tentang budaya berhibur menerusi aplikasi hiburan tentang tingkah laku dan obsesi terhadap hiburan atas talian di media sosial menerusi fabrikasi karya arca instalasi. Penerokaan idea terhadap aspek hiburan digital diinspirasikan dari karya rujukan iaitu Scott Snibbe. Rujukan menitikberatkan aspek amalan hiburan masyarakat pengguna menerusi interaksi dan perkongsian sosial menerusi media digital. Kaedah penyelidikan praktik studio digunakan menerusi pendekatan refleksi sendiri secara kritikal, eksperimentasi studio dan ulasan kontekstual menerusi sesi kritik. Projek penyelidikan ini memberi sumbangan dalam bidang Seni Halus melahirkan himpunan koleksi simbolik visual dan perkaitan isu-isu kolektif budaya berhibur dalam konteks gaya hidup popular masyarakat digital masa kini. Projek penyelidikan ini memberi impak dalam penjanaaan pemahaman terhadap trend dan amalan hiburan digital yang begitu digemari yang bersifat variasi, sentiasa berubah-ubah dan membentuk budaya popular menerusi semangat dan tingkah laku, keinginan dan kepuasan serta ekspresi masyarakat pengguna.

Kata Kunci: Budaya Berhibur; Aplikasi Hiburan Mudah Alih; Seni Arca Instalasi.

ABSTRACT

This research project is an interpretation of a societal phenomenon in terms of the culture of using digital application for leisure and entertainment especially regarding the human behaviour and its obsession of using these applications in the social media platforms. This idea was translated by using the idea of an installation of a fabricated sculpture. The idea of how the digital media plays a major role for leisure and its obsession was inspired by the artist Scott Snibbe. This reference includes on how netizens utilize and share their interests and interactions with these digital media, games and other kinds of digital media entertainments. The method used for this practical studio research are through self critical evaluation, studio experimentation and contextual reviews. This research project was intended to contribute to the field of fine arts in terms of collecting symbolic visual narratives and its issues of the collective culture in regarding of leisure and entertainment and its popularity as a life style today. With hope this research project will give a major impact in terms of understanding towards its trend and the digital entertainment itself. The variation, the ever changing content of its application has impacted the popular culture itself through its spirit and behaviour, the wants and needs projected by the new expression of consumerism.

Keywords: *Culture And Entertainment; Mobile Entertainment; Sculpture.*



1. PENGENALAN

Teknologi masa kini membolehkan pengguna akses pada berbagai-bagai aplikasi yang berupaya memenuhi keperluan kehidupan. Tambahan pula apabila dunia kini diancam pandemik dan manusia terpaksa menjalani kehidupan secara norma baharu yang mana banyak urusan dilakukan secara atas talian. Telefon pintar adalah antara alat teknologi yang sangat penting dan berperanan membantu manusia melakukan tugas harian. Selain dari komunikasi dan pencarian maklumat, aplikasi hiburan mudah alih amat relaven kerana ia begitu mudah, cepat dan boleh dilakukan pada bila-bila masa. Menurut Aguado dan Martínez (2014) aplikasi hiburan telah membentuk budaya popular masyarakat dan telah menjadi gaya hidup digital masyarakat masa kini.

1.1 Garis Panduan Projek

Projek penyelidikan ini menjurus kepada penerokaan aspek hiburan menerusi ekspresi sendiri oleh individu dalam masyarakat menerusi pemerhatian di dalam aplikasi 'smule' di media sosial. Imagan yang dikongsikan oleh pengguna di Instagram dan Facebook yang berkaitan aktiviti 'smule' akan diguna pakai sebagai subjek kajian di dalam febrikasi karya arca instalasi. Penghasilan karya adalah refleksi visual bagi menjelaskan budaya berhibur yang melibatkan hiburan digital sedang dibudayakan oleh masyarakat masa kini.

2. KONTEKS

2.1 Budaya Berhibur: Hiburan Mudah Alih

Budaya berhibur masa kini tidak sama macam dahulu lagi. Masyarakat masa kini sangat terdedah dengan teknologi sehinggakan hampir semua perkara harian dalam kehidupan akan melibatkan telefon pintar. Berhibur cara baharu menyentuh gaya hidup digital menerusi hiburan digital mudah alih yang melibatkan interaksi di media sosial. Seperti yang dinyatakan oleh Ictech dan Bradley;

Telefon pintar tidak hanya digunakan untuk komunikasi atau mencari maklumat sahaja tetapi ia juga boleh memberikan hiburan tanpa henti. Permainan di telefon pintar berlaku apabila pengguna berkongsi maklumat di telefon pintar atau akses kepada beberapa kapasiti untuk hiburan dan keseronokan.

(Ictech dan Bradley, 2014)

Moore dan Rutter (2004) telah mentakrifkan bahawa hiburan digital mudah alih sebagai 'aktiviti riadah' yang dilakukan menerusi interaksi dengan alat teknologi peribadi yang melibatkan pemindahan data termasuk suara, bunyi dan imej pada bila-bila masa dan di mana sahaja. Kemajuan teknologi telefon mudah alih yang menyediakan berbagai-bagai aplikasi hiburan sebagai tambahan kepada keperluan pengguna menyebabkan keseronokan beraktiviti dengan alat tersebut. Berbagai-bagai bentuk hiburan menerusi teknologi mudah alih menjadi sebahagian dari aktiviti untuk pengguna mengisi masa lapang mereka.

Aplikasi hiburan seperti aplikasi Tik Tok dan Smule adalah antara yang popular dan semakin mendapat tempat di hati pengguna telefon pintar. Menurut Khoiriyah, et al. (2019) 'Smule' menjadi tarikan kepada peminat-peminat karaoke kerana aplikasi ini membolehkan pengguna bernyanyi bersama penyanyi pujaan mereka secara langsung di atas talian. Disamping dapat menonjolkan bakat, mereka juga berupaya mencipta muzik bersama dan berkongsi minat bersama komuniti pencinta muzik, rakan, kenalan dan penyertaan dari seluruh dunia yang tanpa sempadan.

Kegilaan 'Smule' telah menarik minat penyanyi-penyanyi ternama tempatan dan antarabangsa untuk ikut serta secara 'video live' di atas talian. Mereka menawarkan karaoke secara berduet bersama peminat-peminat mereka bagi menghargai sokongan peminat selama ini. Semasa bersiaran, pengguna dapat melihat wajah dan gelagat rakan penyanyi mereka antara satu sama lain seolah-olah sedang beraksi di atas satu pentas. Ia juga menawarkan akses pada lagu yang sedang hit dan popular masa kini. Tidak kurang juga penyanyi amatir yang membunyai bakat besar dapat mengintai peluang untuk dipancing oleh komposer sebagai penyanyi sebenar.



Gambar 1: Imajan aktiviti Smule yang terdapat di Facebook dan Instagram pengguna

Namun ramai yang menyanyi tanpa mengira tahap kemahiran mereka. Ini kerana aktiviti ini sangat menyeronokkan yang membolehkan pengguna menyatakan emosi dan ekspresi mereka dengan cara yang kreatif. Kesan pengubahan audio dan peningkatan teknologi bunyi banyak membantu untuk memberi galakan kepada penyanyi baharu supaya beraksi tanpa rasa malu (Damayanti, 2019). 'Smule' membuka peluang untuk peserta menyanyikan lagu-lagu kegemaran sambil membayangkan bahawa mereka sedang beraksi di atas pentas dihadapan penonton dalam sesebuah konsert sebenar. Penyanyi yang dilebelkan 'Famous' akan mudah mendapat 'Like' atau 'Love' dari peminat mereka yang mana lebih dari 50 juta pengguna smule (Musically .com, 2019). Setiap peserta akan memiliki 'Homepage', 'Channel' dan 'Playlist' secara peribadi mereka sendiri. Ini akan membolehkan rakaman secara langsung dapat tersebar dan dikongsi di khalayak ramai. Manakala pautan menerusi akaun Facebook dan Instagram sentiasa akan mengemaskini aktiviti terbaharu dari pengguna untuk rakan-rakan mereka supaya dapat mendengar secara rakaman. Ini secara tidak langsung persahabatan akan terjalin dengan mudah dan boleh menambah rakan baharu dengan menyatakan komen 'Like' dan 'Love' di media sosial.

2.2 Artis Rujukan: Scott Snibbe

Scott Snibbe merupakan artis rujukan yang banyak membicarakan isu sosiologi masyarakat, pendidikan dan kebudayaan melibatkan hiburan digital. Beliau juga adalah seorang pengarah filem yang menggunakan medium multimedia, teknologi mudah alih, alat elektronik dan teknologi perfileman dalam penghasilan karya seni visual beliau. Karya-karya beliau yang bersifat media baru banyak terpengaruh dengan animasi tanpa suara dan filem realiti yang sering melibatkan penglibatan penonton secara langsung dan interaktif.

Merujuk pada karyanya yang bertajuk 'Deepwalls' (2002) yang memaparkan skrin kabinet yang memberi refleksi kepada tindak balas perlakuan manusia di hadapan skrin kamera. Kamera projektor yang dipasang akan merakam tindak balas seseorang yang berjalan melintasi lensa kamera sehingga orang terakhir berlalu melepasi bingkai, maka imej yang dirakam akan dimainkan semula melalui salah satu daripada 16 ruang kabinet skrin segi empat tepat kecil. Setiap pergerakan yang dirakam akan diterjemahkan dalam bentuk siluet atau bayang-bayang hitam. aktiviti yang direkod pada setiap saat akan terpancar di hadapan layar skrin kabinet secara *delay* bagi menghasilkan kesan urutan plot cerita pada setiap ruang kabinet. Ini membolehkan orang yang imejnya dirakam dapat melihat kembali kelibatnya pada skrin kecil di kabinet. Imej yang dirakam akan di ulang tayang secara berterusan. Ia merupakan proses yang dikenali sebagai 'Memori Cinematic'. Snibbe membuka peluang untuk penghayat dapat berinteraksi, kolaborasi, dan bermain dengan rakaman imej perwakilan mereka sendiri (Fornari, 2013).



Gambar 2: 'Deepwalls' (2002) dan detil bayang siluet yang tertera pada 16 skrin

Kaedah ini juga dikenali sebagai filem strukturalisme yang mana imej rakaman yang berulang-ulang di representasi pergerakan dan aktiviti secara berterusan. Kesan ini juga dapat dilihat pada karyanya yang bertajuk 'YOU!'. Karya ini mepamerkan unsur-unsur pergerakan menerusi elemen pengulangan dan pertindihan objek yang terhasil dari kesan khas teknologi digital. Beliau cenderung melibatkan masyarakat bersama melalui penggunaan teknologi digital di dalam karya ini. Snibbe menekankan kaedah interaktif dan interaksi sosial di dalam penghasilan karya beliau bagi menjelaskan pemahaman bahawa kehidupan manusia adalah saling bergantung dengan persekitaran. Menurut Snibbe (2002), '*manusia atau mana-mana fenomena adalah saling berinteraksi dan berhubungan di dalam dunia realiti*' Fokus utamanya adalah perhubungan atau *networking* yang merupakan sebahagian dari rangkaian kehidupan yang terdiri dari perkongsian di dunia maya dan realiti.



Gambar 3: 'YOU!' (2002), penghayat berinteraksi dengan karya

Aspek yang dilihat dari karya rujukan merangkumi interaksi, gaya hidup dan tingkah laku pengguna di dalam jaringan maya. Kita dapat melihat pelbagai ragam individu yang berhibur dan ekspresi perasaan secara terbuka dan dikongsi bersama di atas talian. Subjek gaya hidup

dan tingkah laku ini diinterpretasikan semula menerusi penghasilan karya arca instalasi berdasarkan isu budaya berhibur atas talian.

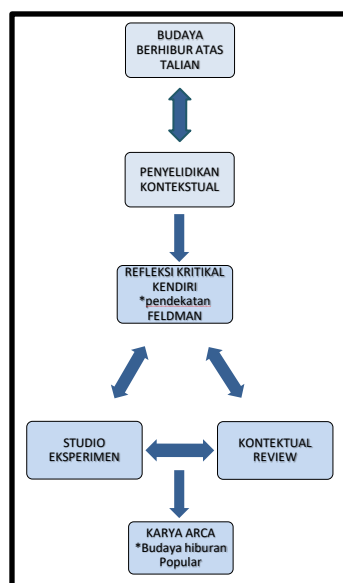
3. PENYELIDIKAN STUDIO DAN ANALISIS

3.1 Metodologi

Metodologi dan analisis dilaksanakan mengikut kaedah penyelidikan studio praktis. Penyelidikan ini terhasil melibatkan dua bahagian iaitu;

1. Penyelidikan kontekstual iaitu kajian prima, kajian lapangan dan kajian visual.
2. Studio analisis adalah analisis berdasarkan tiga kaedah utama iaitu;
 - I. Refleksi sendiri secara kritikal (Critical Self-Reflection) berpandukan pendekatan seni oleh Feldman di dalam 'Method Of Art Criticism' (1994) yang menggariskan empat pendekatan iaitu;
 - a. Penerangan (Description)
 - b. Analisis (analysis)
 - c. Interpretasi (interpretation)
 - d. Penilaian (judgement)
 - II. Kajian bahan dan teknik melalui eksperimentasi studio.
 - III. Sesi kritik melibatkan di antara pengkarya dengan rakan-rakan artis untuk mendapatkan pandangan umum mengenai hasil kerja dan juga pandangan atau cadangan serta idea-idea baharu yang boleh digunakan sebagai penambahbaikan dalam penghasilan karya seni.

Fabrikasi karya pula menitik beratkan proses interpretasi semula yang dilakukan untuk mendapatkan hasil baharu pada penerokaan kepada permasalahan isu yang dipersembahkan melalui kaedah visual seni arca. Pendekatan yang digunakan adalah melalui eksploitasi imej digital dan eksplorasi medium seni arca dan kajian akan bertumpu kepada penggunaan bahan bagi pembinaan bentuk. Medium arca yang digunakan adalah representasi isu-isu yang diketengahkan melalui proses pembinaan yang dirancang.

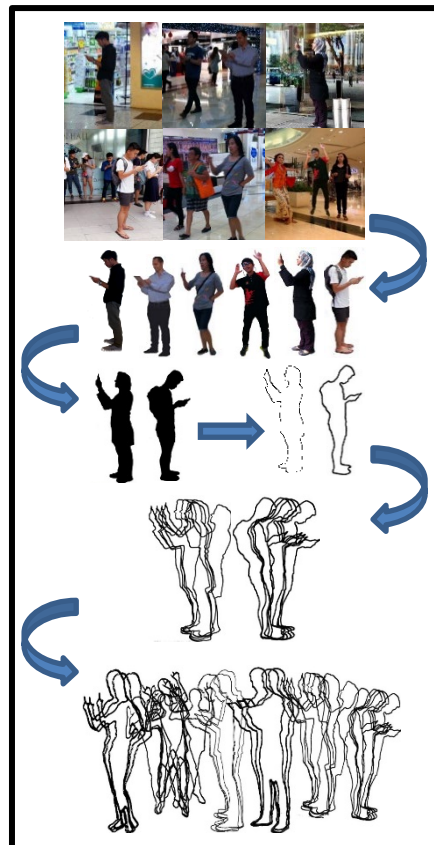


Carta 1: Kerangka Penyelidikan

3.2 Analisis Studio

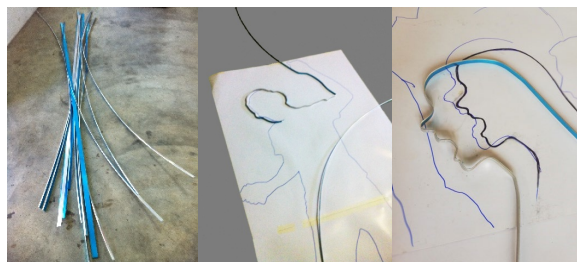
Kajian lapangan di pusat membeli belah secara observasi dilakukan bagi mendapatkan maklumat tentang tingkah laku pengguna ketika menggunakan alat teknologi mudah alih. Hasil tinjauan mendapati pengguna sentiasa aktif dan sering akses pada gajet mereka pada bila-bila masa tanpa kira waktu. Bertepatan dengan pendapat Sliwinski et al. (2015) yang menyatakan bahawa interaksi pengguna dengan telefon bimbit boleh melekakan mereka tentang masa. Manakala kajian visual pula dilakukan menerusi media sosial seperti di Instagram dan Facebook untuk melihat imej perkongsian budaya berhibur dalam konteks hiburan digital dilakukan. Hasil kajian di media sosial mendapati masyarakat masa kini cenderung pada aktiviti hiburan digital disebabkan ia mudah dan menyeronokkan. Terdapat banyak gambar dan video Smule yang dikongsi di media sosial menerusi aplikasi Youtube. Hauben dan Back (1997) menyatakan bahawa netizen sentiasa peduli dan terlalu mengambil berat tentang Internet terutama yang melibatkan hiburan. Jadi tidak hairanlah, apabila sesuatu status menjadi tular, netizen akan memberi respon, menonton dan memberi komen terhadap isu-isu yang sedang hangat dibicarakan.

Penyelidikan studio dijalankan dengan memanipulasi imej-imej yang telah dipilih dari kajian lapangan dan kajian visual. Imajan figura dimujaratkan kepada bentuk siluet untuk dijadikan templat dan diwarnakan dengan warna hitam sebagai penafian bentuk 3D. Seterusnya siluet ditukar kepada bentuk figura bersifat kegarisan. Perkembangan idea dilakukan menerusi pengolahan imej secara berulang-ulang. Penerapan teknik pertindihan yang digunakan secara berulang kali sangat berkesan bagi mendapatkan unsur-unsur pergerakan dalam karya. Kesan pertindihan imej ini berupaya melahirkan imej baharu dengan kuantiti yang banyak. Secara Kontektual, menandakan bilangan ramai orang atau pengguna boleh terlibat untuk melayan hiburan digital menerusi teknologi mudah alih. Unsur-unsur pergerakan ini pula menggambarkan aktiviti dilakukan berulang kali pada setiap masa.



Carta 2: Proses pengkaryaan: tranformasi imej kepada bentuk kegarisan

Kepingan aluminium dipilih berdasarkan sifatnya yang ringan dan mudah untuk dibentuk. Kepingan aluminium ini dipotong nipis mengikut ukuran setengah inci lebar bagi memudahkan lagi proses penghasilan siluet figura. Proses membentuk arca figura dilakukan secara manual dan sangat terkawal. Templat yang sama digunakan, namun sedikit perubahan dilakukan terutama pada bahagian tangan dan kaki bagi menampakan ada unsur pergerakan terjadi. Proses ini dilakukan berulang-ulang kali secara mass produk pada setiap templat bagi mendapatkan jumlah figura yang banyak untuk diolah dalam komposisi karya arca instalasi.



Gambar 4: Teknik: potongan aluminium 1cm, dibentuk mengikut templat

Figura berbentuk garisan yang terhasil secara berulang-ulang dari penggunaan templat yang sama ini adalah representasi interaktiviti pengguna yang melakukan aktiviti hiburan secara berulang-ulang kali. Visual yang terhasil dari gabungan imej figura menunjukkan bahawa amalan dan tingkah laku melayan gajet memberi kesan keseronokan dan kepuasan kepada pengguna dalam menikmati bentuk hiburan digital. Bakardjieva (2011) berpendapat, disamping menjalankan tugas-tugas harian seperti bekerja dan aktiviti fizikal disekeliling individu, interaksi sosial dan berhibur di media teknologi telah menjadi keperluan pada masa kini.



Gambar 5: Karya: Aznan Omar, 'Gerak Layan', aluminium, pelbagai saiz, (2018)

3.3 Keterangan Karya

'Gerak Layan' menampilkan karya arca instalasi yang memaparkan unsur-unsur kegarisan yang membentuk siluet sekumpulan figura sedang berinteraktiviti berhibur menggunakan alat teknologi mudah alih. Karya ini menekankan isu utama yang berkaitan dengan amalan dan tingkah laku pengguna melibatkan hiburan digital yang dilakukan menerusi aplikasi Smule. Penglibatan masyarakat pengguna yang sentiasa aktif dan sensitif dengan aktiviti perkongsian dan sentiasa update kepada status terkini telah menyebabkan budaya ini menjadi popular dan sangat seronok untuk dilayan. Pernyataan serta maklumat yang berkaitan dengan elemen pergerakan menjadi keutamaan di dalam karya ini. Karya yang bersifat 'mobile' ini, mampu digerakkan menerusi tiupan angin dan bergeseran sesama sendiri hingga mengeluarkan bunyi yang unik. Sifat figura yang sentiasa bergerak-gerak menunjukkan bahawa aktiviti sedang dilakukan dan interaksi terjadi secara berulang kali. Komposisi figura yang disusun secara berulang-ulang menandakan individu yang sama terlibat dan kekerapan aktiviti itu dilakukan pada setiap masa. Imej figura yang berganda ini juga menunjukkan bahawa perbuatan atau amalan yang dilakukan sangatlah menyeronokkan dan mengasyikkan. Ini memberi gambaran bahawa aktiviti berhibur menerusi teknologi digital telah dibudayakan dan amat digemari oleh masyarakat masa kini.

4. KESIMPULAN

Kesimpulannya, masyarakat masa kini lebih cenderung terlibat dengan hiburan digital di media sosial berbanding penglibatan secara fizikal. Aktiviti berhibur menerusi aplikasi Smule merupakan satu gaya hidup baru yang mendapat tempat dihati masyarakat pengguna masa kini. Keadaan ini dipengaruhi oleh aplikasi tersebut yang mampu menyajikan hiburan yang melebihi batas kebiasaan dan sangat menarik minat pengguna untuk terus cenderung menggunakannya. Manakala kemampuan teknologi itu sendiri yang mesra pengguna dan membenarkan berbagai-bagai perkara dilakukan dalam satu masa serta mudah untuk akses pada bila-bila masa. Dari sudut pengolahan idea dan rekaan menunjukkan karya yang dihasilkan menerapkan konsep pergerakan dan menjadi simbolik ke arah menggambarkan amalan dan tingkah laku pengguna dalam konteks hiburan digital. Sebagai representasi kepada kesemua faktor hiburan yang dikaji, sebuah karya arca instalasi telah dihasilkan. Karya yang diberi tajuk 'Gerak Layan' ini adalah sebagai refleksi kepada gaya hidup melibatkan budaya berhibur digital yang semakin popular masa kini.

RUJUKAN

- Aguado, J. M., & Martínez, I. J. (2014). The relationship is the medium: Understanding media in a mobile age. *Living inside mobile social in-formation*, 77-108.
- Arif Ishak, (29 Mac 2016). #Tips : Aspek Yang Perlu Diambil Kira Sebelum Membeli Telefon Pintar. Di muat turun dari: <http://piratz.my/tips-membeli-telefon-pintar/>
- Bakardjieva, M. (2011). The Internet in everyday life: Exploring the tenets and contributions of diverse approaches. *The handbook of internet studies*, 11. 59-82.
- Bijker, W. E. (2001). Understanding technological culture through a constructivist view of science, technology, and society. *Visions of STS: Counterpoints in science, technology and society studies*.
- Damayanti, Y. (2019). *Analisis Motivasi Penggunaan Aplikasi Sing! Karaoke By Smule Oleh Anggota Ukm Paduan Suara Mahasiswa Universitas Lampung*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung 2019.
- Feldman, E.B. (1994). *Practical art criticism*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Fornari, F. (2013). Specification And Prototype Implementation Of An Open Source Interactive Ambient Application. *Master of Science Computer Science*, University of Camerino.
- Gary Liam (19 Januari 2017). *Daftar Aplikasi & Software Edit Foto Terbaik 2017*. Dimuat turun dari: <http://tekno.10terbaik.com/2013/05/download-aplikasi-terbaik-untuk.html>
- Hamid, S. A. (2016). *Pengaruh media massa terhadap perubahan sosial masyarakat*. 1, 214-226.
- Hauben, R., & Back, I. L. (1997). *Netizen and Communication; A New Paradigm*. IEEE Computer Society Press. USA.
- Hosmer K. (2012). *Aluminum Cans Delightfully Transformed into Pop Culture Icons*. *My Modern Met*. Dimuat turun dari: <http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/list/tag/makaon>.
- Ictech, I. I. & Bradley, O. (2014). Smartphones and face-to-face inte
- Khoiriyah, H., Waris, A. M., & Juhansar, J. (2019) *The Students' achievement In Pronouncing English Song Using Smule Application*. Indonesian EFL Journal (IEFLJ) Volume 5, Issue 1, January 2019.
- Mohd Azam Osman, Abdullah Zawawi Talib, Zainal Abidin Sanusi, Tan Shiang-Yen, and Abdullah Sani Alwi. (2012) "A Study of the Trend of Smartphone and its Usage Behavior in Malaysia". *International Journal of New Computer Architectures and their Applications*, 2,(1), 274-285.
- Moore, K. & Rutter, J. (2004). *Understanding consumers' understanding of mobile entertainment*. *Mobile Entertainment: User-Centred Perspectives*, 49-65.
- Moore, K. & Rutter, J. (2004). *Understanding consumers' understanding of mobile entertainment*. *Mobile Entertainment: User-Centred Perspectives*, 49-65.
- Musically .com (August 29, 2019) Just like TikTok, Smule is bigger than you think in India. <https://musically.com/2019/08/29/just-like-tiktok-smule-is-bigger-than-you-think-in-india/>
- Nagarkoti, B. (2014). Factors Influencing Consumer Behavior of Smartphone Users. Förmamn Efternamn, *Degree Thesis*, International Business (BBA).
- reactions: Ex-tending Goffman to 21st century conversation. University of New Orleans Scholar Works @ UNO, *Theses and Dissertations*, 1812.
- Sliwinski, J., Katsikitis, M. & Jones, C. M. (September 2015). *Mindful Gaming: How Digital Games Can Improve Mindfulness*. In *Human-Computer Interaction*, Springer International Publishing, 167-184.
- Wang, D., Xiang, Z. & Fesenmaier, D. R. (2014). Smartphone use in everyday life and travel. *Journal of Travel Research*.

- Weide, K., Ireland, G & Kevorkian, S., (2011). Social Entertainment 2.0: What Is It, and Why Is It Important?. *External Publication of IDC Information and Data*. Myspace.
- Wong, C. C. & Hiew, P. L. (April 2005). Diffusion of Mobile Entertainment in Malaysia: Drivers and Barriers. *In WEC*, (5), 263-266.
- Wong, C. C. & Hiew, P. L. (June 2005). Mobile entertainment: model development and cross services study. In *Services Systems and Services Management, 2005. Proceedings of ICSSSM'05*. 2005 International Conference on IEEE. (2), 1355-1359.
- Wu, J., & Liu, D. (2007). The effects of trust and enjoyment on intention to play online games. *Journal of electronic commerce research*, 8(2), 128-140.