



# IDEALOGY

## JURNAL SENI & BUDAYA MALAYSIA • INDONESIA

---

Universiti Teknologi Mara Cawangan Perak  
/ UiTM Malaysia

Institut Seni Budaya Indonesia  
/ ISBI Bandung

---

### EDITOR

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

2

# IDEOLOGY 2

## JURNAL SENI & BUDAYA MALAYSIA • INDONESIA

Cetakan Pertama/First Printing, 2016

©Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka (FSSR),  
Universiti Teknologi Mara  
Cawangan Perak, Seri Iskandar 2016

Hak cipta terpelihara. Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, disimpan untuk pengeluaran atau ditukar ke dalam sebarang bentuk atau dengan sebarang alat juga pun, sama ada dengan elektronik, gambar serta rakaman dan sebagainya tanpa kebenaran bertulis daripada, Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka (FSSR), Universiti Teknologi Mara Cawangan Perak, Kampus Seri Iskandar

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical including photocopy, recording, or any information storage and retrieval system, without permission in writing from the Faculty of Art & Design (FSSR), Universiti Teknologi Mara, Perak Branch, Seri Iskandar Campus

Diterbitkan di Malaysia/Published in Malaysia by

Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka (FSSR),  
Universiti Teknologi Mara Cawangan Perak,  
Kampus Seri Iskandar, Seri Iskandar,  
32610, Perak, Malaysia

perak.uitm.edu.my/

Kandungan yang diterbitkan tidak semestinya mencerminkan pandangan mahupun pendirian pihak Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka (FSSR), Universiti Teknologi Mara Cawangan Perak,

Perpustakaan Negara Malaysia  
Data Pengkatalogan-Dalam-Penerbitan

ISBN 978-967-5741-42-5

ISBN 978-967-5741-42-5



9 789675 741425

### Sidang Editorial / Editorial Board

#### Penaung / Patron

Prof. Madya Dr Sr Md Yusof Hamid

#### Penasihat / Advisor

Dr Nur Hisham Ibrahim

Dr Mohamad Hanif

En. Suhaimi Tular

En. Zainon Abdullah

En. Izaddin Matrahah

#### Ketua Editor/Head of Editor

Dr Muhamad Abdul Aziz Ab Gani

Dr Andang Iskandar

#### Editor bersama/ Associate Editor

Dr Mohd Khairi Baharom

Dr Mohamad Hanif

En. Ishak Ramli

En. Mohamad Hafiz Yahaya

En. Izaddin Matrahah

En Khairul Nizan Mohd Aris

#### Pengarah Kreatif/Creative Director

En. Asrul Nizuan Ariffin

#### Pengarah Teknologi Maklumat/IT Director

En. Anwar Fikri Abdullah

#### Panel Pengulas (reviewer) IDEOLOGY 2

#### Seramik / Ceramics

Dr Mohd Khairi Baharom

#### Reka bentuk Fesyen / Fashion Design

En Muhamad Rozali Othman

#### Reka bentuk Grafik & Media Digital /

#### Graphic Design & Digital Media

En Mhd Nor Osman

#### Fotografi & Pengimejan Digital /

#### Photography & Digital Imaging

En Nuri Yaakob

#### Seni Halus / Fine Art

Pn Azian Tahir

#### Asas Seni / Art Foundation

En Khayril Anwar Khairudin

# KANDUNGAN

## KATA ALUAN

<b>OBJEK HARIAN, MEMORI DAN MOMEN SERTA HUBUNGKAITNYA DENGAN KARYA SENI VISUAL</b> Mohamad Hafiz Yahaya	<b>12</b>
<b>PENGARUH ALAM DALAM UNGKAPAN LAGU DABUS</b> Dr Rozimah Bidin	<b>22</b>
<b>KEPENTINGAN IMEJ FOTOGRAFI TERHADAP MEDIUM PAPAN TANDA PENGIKLANAN PELANCONGAN</b> Khairul Anuar Ibrahim / Md Nagib Padil / Mohd Nuri Yaacob / Mohammad Firdaus Azman	<b>33</b>
<b>TECHNO FASHION THROUGH ISLAM LOOKING GLASS</b> Zolina Mohamad / Tengku Azahari Tengku Azizan	<b>38</b>
<b>PEREKA GRAFIK SAMBILAN DAN PERMASALAHAN</b> Mohd Nasiruddin Abdul Aziz	<b>46</b>
<b>AZIMUTH (FROM PASIR SALAK TO KUALA KANGSAR): A QUESTION OF BEAUTY AND BEYOND</b> Izaddin Matrahah	<b>51</b>
<b>KEMUDAH BACAAN DAN KEBOLEHBACAAN TIPOGRAFI DAN VISUAL TERHADAP REKA BENTUK KULIT BUKU</b> Hanafi Hj Mohd Tahir	<b>58</b>
<b>KAREKTERISTIK CATAN YANG MENJADI KEUTAMAAN PENGHAYAT DI MALAYSIA: KERANGKA KONSEPTUAL</b> Khayril Anwar Khairudin	<b>64</b>
<b>PENGAMATAN TERHADAP JARINGAN SOSIAL &amp; AKTIVITI SENI VISUAL (OKU)</b> Dr. Muhamad Firdaus Ramli	<b>70</b>
<b>BUKTI ARKEOLOGI SEBARAN ISLAM DI SEMENANJUNG MALAYSIA</b> Dr Mohamad Hanif Md Noor	<b>76</b>
<b>APRESIASI SENI DARI KACA MATA ZAINON ABDULLAH</b> Zainon Abdullah	<b>87</b>
<b>TEKNOLOGI MOBILE MENERUSI IKON DAN SIMBOL DALAM SENI ARCA</b> Aznan Omar	<b>98</b>

<b>TRAVEL LOG: BOTA-PHNOM PENH-BANGKOK</b> Khairul Nizan Mohd Aris / Suhaimi Tular / Md Nagib Padil	<b>107</b>
<b>THE ELEMENTS OF CULTURE VALUES ON MALAY TRADITIONAL FOOD WRAPPING: KETUPAT</b> Mhd Nor Osman / Dr Norhasandi Mat / Dr Khairul Azahari Abdul Rani	<b>118</b>
<b>MEDIA FOTOGRAFI SEBAGAI PLATFORM KEMPEN PILIHAN RAYA MENERUSI MEDIA CETAK DAN SOSIAL DI MALAYSIA</b> Md Nagib Padil /Mustaffa Halabi Azahari /Khairul Anuar Ibrahim / Khairul Nizan Mohd Aris / Hanafi Hj Mohd Tahir	<b>133</b>
<b>IDEOLOGI SOSIAL POLITIK PADA KARYA SEMSAR SIAHAAN</b> Anggiat Tornado	<b>142</b>
<b>PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN MELALUI PEDAGOGI ESTETIK</b> Nia Emilda	<b>164</b>
<b>SUPER PETRUK</b> Didik Desanto S. Sn. ,Mpd	<b>169</b>
<b>UNSUR RUPA DAN MANAJEMEN SENI PADA KESENIAN BELOK DAN GENYE: SEBAGAI UPAYA PEMBERDAYAAN SENI DAERAH DI KABUPATEN PURWAKARTA</b> Zaenudin Ramli, M.Sn	<b>176</b>
<b>PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA PADA PROSES PEMBELAJARAN SENI TARI &amp; DRAMA</b> Drs. H. Ramlan, M.Sn	<b>183</b>
<b>INSTALASI BUKU DARI BATU SEBAGAI REPRESENTASI REINKARNASI ILMU DALAM PENGKARYAAN TIGA DIMENSI SENI PATUNG KONTEMPORER</b> Gabriel Aries Setiadi Dr. A.Rikrik Kusmara M.Sn & Dr. Tisna Sanjaya, M.Sch	<b>192</b>
<b>SET PANGGUNG ACARA KOMEDI TELEVISI 'OPERA VAN JAVA' (Stasiun Trans 7, studi panggung tahun 2013)</b> Nani Sriwardani, Savitri	<b>203</b>





## **PROF. MADYA DR. SR. MD YUSOF HAMID**

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 penulisan bersama jurnal "IDEALOGY" 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 yang berindeks bagi mencapai skor MyRA kepada tiga (3) bintang. Fakulti Seni Lukis & Seni Reka sememangnya telah sinonim dengan pameran malah ramai diantara tenaga pensyarahnya telah Berjaya menghasilkan karya bertaraf antarabangsa. Oleh yang demikian, penghasilan penghasilan jurnal IDEALOGY ini sebenarnya diharapkan dapat memberi motivasi kepada para pelajar khususnya serta masyarakat luar amnya tentang penulisan akademik serta bidang pengkhususan dan dalam masa yang sama merupakan satu titik permulaan ke arah menjadikan Fakulti Seni Lukis & Seni Reka dalam kedudukan 500 universiti dunia. Diharapkan penulisan ilmiah antara Malaysia Indonesia ini dapat diteruskan serta dikembangkan sehingga mendapat pengiktirafan dunia. Sekali lagi saya mengucapkan tahniah dan syabas kepada Fakulti Seni Lukis & Seni Reka.



## **DR. HJ. EEN HERDIANI, S.SEN., M.HUM**

REKTOR

INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA (ISBI) BANDUNG

Assalamualikum Warahmatullahi Wabarokatuh,

Puji dan syukur senantiasa dilimpahkan pada Allah SWT, kerana atas rachmat dan karunia-Nya buku ini dapat diwujudkan. Sebuah karya ilmiah hasil kolaborasi para dosen di Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung dan UiTM Cawang Perak ini merupakan buku edisi kedua setelah tahun 2015 meluncurkan buku pertamanya. Penyusunan buku ini merupakan karya nyata dari para dosen dalam menunjukkan konsistensi kerjasama yang telah dibangun oleh Fakultas Seni Rupa dan Desain ISBI Bandung dengan Fakutas Seni Lukis & Seni Reka UiTM.

Pentingnya penulisan karya ilmiah dalam bentuk kolaborasi pada masa sekarang sangat dibutuhkan. Hal ini untuk saling menambah keilmuan dan karya ilmiah dari masing-masing perguruan tinggi yang memiliki latar budaya yang berbeda. Juga untuk saling memperkaya wawasan keilmuan seni. Hal ini sebagai salah satu bukti bahwa Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung dapat berkolaborasi dengan perguruan tinggi lain di luar negeri. Harapannya bahwa ISBI Bandung dapat setara dengan perguruan tinggi seni lain dalam tataran internasional. Kehadiran buku edisi kedua ini sebagai wujud nyata yang harus dilakukan secara berkelanjutan 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 tindaklanjut dari buku yang sebelumnya dalam rangka merealisasikan kerjasama pendidikan luar negeri. Harapannya semoga kerja sama antar institusi ini dapat berjalan terus menerus untuk menunjukkan konsistensi dalam melahirkan pakar-pakar sesuai bidangnya.

Akhir kata saya mengucapkan selamat dan sukses atas diterbitkannya buku ini dan saya memperikan apresiasi yang tinggi kepada Fakuktas Seni Rupa dan Disain ISBI Bandung dan Fakultas Seni Lukis & Seni Reka UiTM yang telah berupaya menjalin kerja sama secara berkelanjutan sehingga karya ilmiah terus dilahirkan secara berkala. Semoga buku ini memberikan bermanfaat bagi masyarakat luas.



## **DR. NUR HISHAM IBRAHIM**

TIMBALAN REKTOR  
PEJABAT PENYELIDIKAN, JARINGAN INDUSTRI,  
MASYARAKAT & ALUMNI  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN PERAK

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh dan Selamat Sejahtera

Bersyukur saya ke hadrat Allah SWT diatas limpah kurnianya melalui Program Kerjasama Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka (FSSR), UiTM cawangan Perak dengan Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI), Bandung yang diadakan pada April 2016, maka Jurnal pertama Idealogy telah diterbitkan. Tahniah diucapkan kepada semua pensyarah FSSR dan ISBI yang terlibat dalam menerbitkan jurnal berilmiah seumpama ini.

Jurnal Idealogy edisi yang kedua sudah pasti akan memberi impak yang lebih bernilai dalam membicarakan seni berteraskan budaya nusantara Malaysia dan Indonesia khasnya buat tatapan para akademik, pelajar, artis dan seterusnya pencinta seni. Maka usaha murni ini seharusnya diteruskan bagi menyemarakkan budaya kesenian supaya tidak terus ditelan zaman.

Akhir kata saya ingin merakamkan ucapan terima kasih dan tahniah kepada FSSR UiTM cawangan Perak serta semua warga ISBI, Bandung yang terlibat dalam menjayakan program kerjasama ini. Saya berharap agar usaha sebegini akan dijalankan secara berterusan demi kecemerlangan UiTM dan ISBI, Insya Allah.





## **SYED ALWI SYED ABU BAKAR**

**KETUA FAKULTI  
SENI LUKIS & SENI REKA (FSSR)  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN PERAK**

Assalamualaikum W.B.T.

Bismillahirrahmanirrahim. Segala puji dipanjatkan ke Hadrat Allah SWT tuhan sekalian alam kerana hanya dengan keizinanNya maka Jurnal IDEALOGY ini dapat diteruskan kesinambungannya kepada keluaran kedua. Seperti yang kita semua sedia maklum berdasarkan garis panduan hala tuju strategik UiTM bagi tempoh masa lima tahun (2016 – 2020), iaitu untuk meletakkan setiap fakulti pada ranking 500 terbaik dunia. Justeru, Fakulti Seni Lukis & Seni Reka perlu memulakan langkah bagi bergerak seiring dengan wawasan UiTM ini. Oleh yang demikian, jurnal IDEALOGY ini sebenarnya merupakan satu platform dan juga ruang kepada para pensyarah khususnya untuk bergiat cergas dalam menghasilkan penulisan akademik dengan menfokuskan kepada bidang pengkhususan masing-masing. Dalam masa yang sama jurnal IDEALOGY ini merupakan satu titik permulaan ke arah menjadikan Fakulti Seni Lukis & Seni Reka dalam kedudukan 500 universiti dunia. Saya sebagai Ketua Fakulti Seni Lukis & Seni Reka menyokong sepenuhnya jurnal IDEALOGY ini dan diharapkan dapat berkekalan penerbitannya sehingga mendapat pengiktirafan masyarakat dunia. In Sha Allah.



## **DR. MUHAMAD ABDUL AZIZ AB GANI**

KETUA EDITOR  
JURNAL IDEALOGY  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN PERAK

Assalamualaikum W.B.T.

Bismillahirrahmanirrahim. Syukur kepada Allah S.W.T kerana nikmat demi nikmat telah diberikan. Begitu juga dengan penghasilan Jurnal IDEALOGY 2 ini sememangnya hanya kerana dengan keizinanNya jua. Seperti yang kita semua sedia maklum disebalik setiap perkara hebat berlaku, sudah pasti ianya mempunyai permulaan dan jika ingin dikaitkan dengan jurnal IDEALOGY ini sebenarnya ia berada pada tahap permulaan ke arah menghasilkan sesuatu jurnal yang hebat. Sekali lagi saya ingin menegaskan bahawa matlamat serta objektif jurnal IDEALOGY ialah untuk memberi peluang dan platform kepada semua ahli akademik khususnya bagi Fakulti Seni Lukis & Seni Reka bagi berkongsi ilmu dari perspektif bidang masing-masing. IDEALOGY juga sebenarnya merupakan medium untuk menggalakkan lebih ramai pensyarah menghasilkan penulisan akademik bermula dari penulisan akademik tidak berimpak sehingga menjadi penulisan yang berimpak serta mendapat pengiktirafan masyarakat dunia. Dalam mencapai objektif di atas, IDEALOGY mempunyai strategi serta pendekatan tersendiri dan ianya akan diteruskan serta ditingkatkan dari semasa ke semasa mengikut kemampuan ahli akademik semasa. Insha Allah saya yakin Jurnal IDEALOGY ini akan menjadi sebuah makalah yang dikenali di dunia akademik dalam dan luar negara suatu hari nanti.



# OBJEK HARIAN, MEMORI DAN MOMEN SERTA HUBUNGKAITNYA DENGAN KARYA SENI VISUAL.

**MOHAMAD HAFIZ BIN YAHAYA**

ruang2kosong@yahoo.com

Fakulti Seni Lukis & Seni Reka (FSSR )  
Universiti Teknologi Mara  
Cawangan Perak , Kampus Seri Iskandar

## **ABSTRAK**

Kajian ini adalah untuk menyelidik hubungkait di antara penggunaan objek harian dan pengaruhnya serta pembinaan memori dan momen dalam kehidupan individu. Penggunaan objek di dalam kehidupan seseorang merupakan suatu bentuk praktis yang mempunyai konotasi yang pelbagai, ia boleh merangkumi aspek pengalaman, atau ingatan memori, terhadap bentuk-bentuk sesuatu kejadian yang memberi ingatan dan membentuk emosi dalam kehidupan seseorang. Kajian ini akan melihat sejauhmanakah peranan penggunaan objek boleh membentuk suatu pengalaman visual yang distruktur semula dengan melalui proses integrasi terhadap objek-objek yang dipilih, yang tertumpu pada bentuk, kontek, dan konsep. Melalui pembinaan dan penstrukturan semula objek yang diguna boleh memberi bentuk pengayaan baru terhadap bagaimana manusia menafsir pengalaman peribadi yang boleh dikongsi bersama melalui visual tampak. Penulisan ini diharap mampu membuka satu perkongsian pengalaman baru terhadap pemerhati mengenai estetika objek harian dan karya seni.

Kata kunci : Objek, Seni Visual Memori, Momen, , Emosi



"The artist is a receptacle for emotions that come from all over the place: from the sky, from the earth, from a scrap of paper, from a passing shape, from a spider's web."

Pablo Picasso

Kajian ini adalah untuk menyelidik hubungkait di antara karya seni dengan objek harian serta pengaruhnya terhadap pembinaan memori dan momen dalam kehidupan individu. Penggunaan objek di dalam kehidupan seseorang merupakan suatu bentuk praktis yang mempunyai konotasi yang pelbagai, ia boleh merangkumi aspek pengalaman, atau ingatan memori, terhadap bentuk-bentuk sesuatu kejadian yang memberi ingatan dan membentuk emosi dalam kehidupan seseorang. Menurut Norman (1990), di dalam kehidupan manusia sentiasa dikelilingi dengan objek industri yang direka dengan tujuan membantu dan mempermudah kehidupan seharian manusia. Objek ini yang merangkumi perkakasan pejabat, komunikasi, perabot, pakaian, peralatan rumah dan peralatan peribadi. Penggunaan objek harian di dalam kehidupan mewujudkan satu pertalian di antara pengguna dan objek. Artifak, harta peribadi, dan benda disekeliling kehidupan manusia dari lahir sehingga mati banyak memainkan peranan di dalam kehidupan manusia (Camic, 2010). Menurut Goergevits (2007), artifak (objek harian) samada besar atau kecil dan samada ianya privasi atau awam mampu mewujudkan perasaan masa lalu atau memori terhadap individu.

Saintis sosial menyarankan mengenai objek yang dijumpai atau dibeli mempunyai pelbagai fungsi dan makna di dalam kehidupan seharian individu atau masyarakat (Camic, 2010). Childe (1936), ahli arkeologi berpendapat bahawa objek kegunaan harian memberikan satu petunjuk terhadap perkembangan kehidupan seharian serta mencadangkan objek juga boleh digunakan untuk melihat perilaku individu manusia. Objek juga dari perspektif Mills (2009) dapat memberikan satu pemahaman terhadap kerangka kehidupan manusia yang menjurus kepada pembinaan memori dan momen dalam kehidupan lalu seseorang individu. Bagi penyelidik, kebolehan interaksi antara kehidupan seharian dengan seni dapat memberikan ekspresi terhadap keunikan serta keinginan pelukis untuk mentransformasikan objek menjadi karya seni yang dipengaruhi oleh konteks, emosi, sesuatu keadaan, lokasi, dan pemikiran luaran atau dalaman, yang menyatakan manifestasi seni yang mampu membentuk makna dan fungsi seni.

Berkembangnya gaya hidup masyarakat dari satu sisi boleh menjadi petanda positif dimana peningkatan kegiatan konsumerisma dilihat sebagai kesan dari meningkatnya penghasilan dan taraf hidup masyarakat. Konsumerismamenjadipeganganhidupbagisebahagian masyarakat sehingga setiap aktiviti yang dilakukan didasari oleh kehendak konsumer (Giorgio & O'Brien, 2004). Konsumer juga terus dilakukan oleh masyarakat seiring dengan perkembangan zaman sehingga kini. Kesan budaya massa dan industri merupakan titik tolak terhadap ketamadunan manusia moden. Banyak sejarah telah dibentuk melalui fasa-fasa ini, dan sejarah telah memberi banyak kenangan pahit dan manis untuk dikenangi oleh manusia. Budaya industri juga telah meninggalkan kesan besar terhadap masyarakat sehingga kini. Produk-produk dari budaya industri telah memberi isyarat mengenai kepentingannya walaupun dalam keadaan terganggu pada awal penerimaannya, tetapi setiap darinya adalah model kepada ekonomi permesinan yang besar dan berpotensi, di mana sejak dari permulaannya ia meletakkan manusia dalam keadaan selesa samada di tempat kerja ataupun di masa lapang (Hockhmeir & Adorno, 2002).

Kesan pembangunan ekonomi dan kebudayaan di seluruh dunia meningkatkan taraf hidup sosial sesuatu masyarakat. Wujud pelbagai kesan dan impak terhadap persekitaran bila pembangunan ekonomi di selaraskan ke taraf negara maju. Dalam keadaan yang samar mengenai kapitalis yang melibatkan revolusi industri dan pengiklanan, masyarakat akan dinilai bukan dengan cara hidupnya tetapi lebih kepada apa yang dimilikinya (Twitchell, 2002). Ahli falsafah John Dewey (1910) berpendapat bahawa segala pengalaman manusia adalah kaitan diantara objek dan interaksi manusia terhadapnya. Ini memperlihatkan perkembangan kehidupan manusia sentiasa dikelilingi dengan objek dan interaksi antara manusia dan objek mempunyai satu pertalian yang rapat sehingga ahli sejarah dan psikologi mengambil berat terhadap kepentingan objek harian di dalam kehidupan manusia. Ianya meliputi pengalaman estetik, pembentukan emosional dan perkembangan sosial serta bagaimana perasaan manusia terhadap objek membentuk satu identiti Camic (2004).

Di dalam kesedaran terhadap budaya dan praktis seni, terdapat keghairahan terhadap bahan buangan dan kitar semula dimana kedua-duanya terlibat secara langsung di dalam aktiviti budaya dan pembangunan teknologi serta kedua-duanya melibatkan memori masa lalu terhadap tempat dan sesuatu kejadian, (Neville & Villeneuve, 2002).

Menurut Camic (2010), di dalam sejarah dan perkembangan seni visual, terdapat satu waktu dimana pelukis terdahulu menggunakan objek terbuang, objek jumpaan dan objek industri sebagai bahan, simbol, dan makna didalam penghasilan karya individu. Setelah berlakunya revolusi industri serta kesan peperangan lampau, pelukis mula berpaling dari alam dan mengambil objek industri sebagai bahan dan idea didalam penghasilan karya. Papastergiadis (2010) menyatakan apabila diletakkan kaitan diantara sejarah avant garde dan konsep kehidupan seharian membolehkan penilaian semula ke atas praktis seni di mana budaya arus perdana yang dianggap remeh boleh dijadikan subjek kajian di dalam praktis kesenian. Dari gerakan Dadaist dan Surrealist sehingga ke gerakan Situationist dan Fluxus (aliran isme seni kontemporari), terdapat beberapa eksperimen secara berterusan terhadap penggunaan objek kegunaan harian di dalam amalan seni moden. Hasilnya tidak hanya tertumpu kepada dokumentasi sesuatu artifak (objek) dunia moden tetapi ia juga melibatkan penyertaan praktis artistik dengan teknik-teknik industri dalam membebaskan potensi kreatif di dalam kehidupan moden.

Menurut Jean Baudrillard, objek di dalam kehidupan yang digunakan pada sesuatu masa, mewakili sesuatu peristiwa yang berkait dengan pengguna. Walaupun bentuk fizikalnya sahaja yang disentuh manusia tetapi perasaan antara pengguna dan objek yang digunakan cuma dapat dijelaskan oleh individu terbabit sahaja, perasaan ini merupakan satu bentuk memori diantara manusia dan objek, (Elsner & Cardinal, 1994). Objek juga boleh membuatkan masyarakat untuk melihat peristiwa yang mungkin tidak pernah disaksikan oleh mereka, tetapi sensitiviti individu yang peribadi mungkin menjadi perhubungan diantaranya dan oleh sebab inilah objek dilihat sangat penting didalam menilai memori seseorang dan masyarakat (Georgevits, 2007). 'Momen dan memori' sangat berkait rapat antara satu sama lain. Momen adalah tempoh tertentu, kepentingan, momentum, pengaruh, faktor penting serta momentum masa dalam sesuatu ruang. Memori pula merupakan kuasa minda untuk mengingati sesuatu, kuasa seseorang untuk mengingati sesuatu perkara, serta proses di mana informasi dikod, disimpan, dan dipanggil semula (Georgevits, 2007).

### **Karya seni visual dan objek harian.**

Objek jumpaan (found object) dan ready made juga telah digunakan oleh seniman yang lain di sekitar abad ke-20. Di antara pelukis yang menggunakan objek ialah

Kurt Schwitters, Pablo Picasso, Robert Rauschenberg, Joseph Cornell, Carl Andre, Tony Cragg, Bill Woodrow, Sarah Lucas, Michael Landy, Vik Muniz, Damien Hirst, Tracey Emin, dan ramai lagi (Pinto, 2015). Objek kegunaan harian mula dijadikan bahan oleh pelukis untuk menterjemahkan ekspresi dan idea individu setelah jumpaan 'ready made' oleh Marcel Duchamp. Bahan-bahan kegunaan harian dikaji, dieksploitasi, dan digabungkan untuk membentuk hasil karya seni yang pelik dan mencabar sejarah perkembangan seni. Seniman Dadaisma dikatakan menghasilkan karya seni dengan mencabar realiti audiens dengan mengaitkan sejarah dan pemikiran separa sedar terhadap konteks semasa (ketika peperangan) dan semangat nasionalisma, (Richter, 1965). Seniman Surrealisma pula menganggap objek mempunyai roh, lalu mengangkat objek sebagai elemen penting di dalam kehidupan manusia (Baldwin, 1988). Gascoygne (1936) menulis mengenai pelukis yang menggunakan 'bahan pelik' yang merujuk kepada objets trouves (objek jumpaan) didalam karya surealisma yang mewakili sesuatu simbol penting tersembunyi didalam objek dan ianya dipelihara apabila objek tersebut 'dibekukan' sebagai karya seni. Di dalam seni kontemporari, penghasilan karya seni menggunakan objek merangkumi konteks, konsep, idea, spiritual, bahan, dan simbol. Pelukis juga lebih selesa menggunakan objek untuk menyatakan ekspresi terhadap kehidupan seharian yang dilalui oleh pelukis sendiri.

Manusia mengalami pengalaman kehidupan seharian yang telah menjadi rutin peribadi yang biasa bagi individu dan rutin yang sama mungkin dilalui oleh individu lain atau masyarakat (Inglis, 2005). Rutin yang normal melibatkan aktiviti kehidupan dari bangun dari tidur di awal pagi sehingga ke malam sewaktu individu tidur. Menurut Anthony Giddens (Tomlinson, 1997), kita hidup dari sehari ke sehari di mana apa yang kita lakukan adalah rutin harian, pakai pakaian yang kita miliki, berjalan sekeliling tempat-tempat yang biasa dilalui dan lakukan aktiviti seharian yang biasa dilakukan setiap hari adalah rutin harian kita. Perkara-perkara ini adalah sebahagian daripada aktiviti sosial manusia yang sukar untuk dijelaskan melainkan manusia itu merasainya sendiri. Ini menjelaskan bahawa kehidupan seharian manusia mengandungi pengaruh yang besar dari apa yang dirasakan. Menurut Georg Simmel, (1950), perkara atau rutin biasa di dalam kehidupan penting kerana ianya boleh mencerminkan ekspresi yang luas terhadap sosial budaya sesuatu masyarakat kerana setiap manusia melalui rutin hariannya yang biasa dan ianya mungkin dikongsi perbuatan yang sama oleh individu yang lain di tempat yang berbeza.

Kehidupan harian manusia mungkin dianggap biasa atau tiada apa-apa yang menarik untuk dibincangkan, namun pelukis mungkin tertarik mengenainya. Pelukis sememangnya menggunakan subjek disekelilingnya untuk dijadikan inspirasi berkarya. Pelukis dan masyarakat tidak dapat dipisahkan kerana pelukis merupakan individu yang merakam dan mengkaji sejarah secara langsung atau tidak langsung, (Godfrey, 2007). Percampuran tanda dan konsep yang mewakili sumber tempatan dan global mempengaruhi pembentukan budaya harian. Pelukis tidak dapat lari dari terlibat secara langsung di dalam dialog mengenai masyarakat sosial, politikal, estetik dan realiti kehidupan manusia di zamannya (Rump, 2009). Pelukis juga mula melakukan proses kajian (proses berkarya) yang mengundang audiens untuk berfikir mengenai masa lalu dengan membuat hubungan di antara situasi, sifat, dan objek dengan menghubungkannya dengan memori lalu untuk membentuk satu gambaran budaya dengan lebih luas (Godfrey, 2007).

Kaitan di antara objek dan memori di dalam karya seni visual sememangnya dapat dilihat melalui aktiviti kesenian dan aktiviti sosial yang berlaku di dalam sejarah (Lapierre, 1946). Pelukis dan masyarakat tidak dapat dipisahkan kerana pelukis merupakan individu yang merakam dan mengkaji sejarah secara langsung atau tidak langsung, (Godfrey, 2007). Pelukis juga mula melakukan proses kajian (proses berkarya) yang mengundang audiens untuk berfikir mengenai masa lalu dengan membuat hubungan di antara situasi, sifat, dan objek dengan menghubungkannya dengan memori lalu untuk membentuk satu gambaran budaya dengan lebih luas (Godfrey, 2007). Pelukis kontemporari tidak hanya menghasilkan karya di dalam studio tetapi mula untuk mencari dan melihat sesuatu isu yang lebih cenderung kepada masyarakat. Papastergiadis (2010) meletakkan seni dalam konteks kehidupan seharian dan penggunaan bahan atau objek harian di dalam penghasilan karya seni telah menjadikan seni sebagai alat untuk menentukan nilai pada estetika karya seni dan memudahkan pemahaman terhadap perkembangan sosial budaya. Di dalam kajian ini, kepentingan objek bukan hanya dilihat dari sudut kaitan di antara pengguna dan objek harian tetapi ianya lebih kepada penilaian perasaan dan pendapat individu terhadap objek di dalam konteks kehidupan manusia.

Amalan praktis seni visual merangkumi idea yang membentuk proses penghasilan karya seni. Imej dan idea yang dihasilkan mempunyai kapasiti untuk tidak

cuma menukar perspektif pelukis terhadap realiti, tetapi ianya juga telah mempengaruhi persepsi audiens terhadap karya pelukis. Menurut Leo Tolstoy, seni ialah aktiviti manusia yang mengandungi kesedaran individu dengan maksud merujuk kepada petanda luaran, lalu menyampaikan kepada individu yang lain mengenai perasaan dan pengalaman yang dirasai, serta individu tersebut akan terpengaruh dengan perasaan ini lalu berjangkit dengannya (Popova, 2013). Individu yang menerima pernyataan perasaan dan pengalaman individu yang lain melalui perasaan sendiri akan mewujudkan aktiviti dasar yang membentuk seni (Popova, 2013). Menurut Thompson (2006) penyelidikan berasaskan seni difahami sebagai bentuk kajian yang mempunyai banyak bentuk persembahannya, namun ia sebenarnya mudah difahami sebagai "cara untuk mengetahui".

Menerusi pendapat-pendapat yang diperolehi, kajian ini juga telah memilih beberapa pengkarya seni yang dilihat menerapkan aspek yang berkaitan dengan penggunaan objek kegunaan harian di dalam karya mereka. Pelukis dan karya yang dirujuk akan dibahagikan mengikut dua tajuk yang dicadangkan bagi melihat konteks kajian dengan lebih jelas. Tajuk yang dicadangkan ialah dengan melihat penggunaan objek di dalam penghasilan karya dari konteks objek harian sebagai imbasan memori dan objek harian dan obsesi konsumer.

### **Objek harian sebagai imbasan memori.**

Pengaruh memori dan momen terhadap objek harian mampu membentuk satu kajian terhadap kedudukan masyarakat dan individu. Manusia perlukan sesuatu untuk dijadikan penghubung yang mengaktifkan memori, manusia dapat mengenal sejarah dari bangunan lama, foto-foto lama, surat-surat yang lalu, objek-objek disekitar, bunyi-bunyi yang mengingatkan kita kepada sesuatu dan mimpi yang berulang-ulang (Hung, 2009). Objek harian merupakan produk konsumer yang dikeluarkan dari kilang dan dihantar kepada pengedar untuk dipasarkan kepada konsumer. Objek-objek harian ini digunakan oleh manusia sehingga tarikh luput atau objek telah rosak. Susur masa objek itu berada dengan seseorang individu akan mewujudkan satu tempoh dan pembinaan memori dari perhubungan manusia dan objek harian. Sejarah yang terkandung disebalik objek harian akan hilang apabila ianya bertukar pemilik atau melalui jangka masa yang terlalu lama dengan pemiliknya tersebut (Jode & Barthel & Smith, 2013).



Imbasan memori lalu terhadap sesuatu situasi mampu dicerminkan melalui objek kegunaan harian kerana hubungan di antara objek kegunaan harian dan manusia amat berkait rapat.



Illustrasi 1: Song Dong, Waste Not, Medium Campuran, 2013

Song Dong ialah pelukis konseptual dari Negara China. Karya beliau yang bertajuk 'Waste Not' merupakan karya instalasi menggunakan objek harian yang dikumpul oleh ibu pelukis selama beberapa tahun. Objek harian ini merangkumi pinggan, mangkuk, berus gigi, pembalut sabun, tali, lampu, beg plastik, sudu, pakaian serta serpihan rumah pelukis yang berusia lebih dari 100 tahun. Waste Not jika ditafsir di dalam bahasa China klasik ialah Wu Jin Qi Yong yang bermaksud tiada apa-apa yang perlu dilupuskan dan ianya adalah rekod kepada hidup, sejarah kebudayaan China dan simbol kepada arkib yang bersifat keabadian arkib (Cotter, 2009). Ibu beliau mula mengumpul objek kegunaan harian setelah kematian bapa pelukis dimana ibunya mengalami kesedihan dan kemurungan, bagi menangani kesedihan ibunya telah mula mengumpul objek kegunaan harian di dalam rumahnya dan aktiviti mengumpul barangan harian mula menjadi satu obsesi pada ibunya (Krischer, 2013).

Kesan dari obsesi ibunya ini telah memberikan beliau idea untuk menukar obsesi mengumpul barangan kegunaan harian kepada membina satu karya instalasi berskala besar. Idea Song Dong ialah untuk memberi ruang buat emaknya menyimpan memori dan sejarah peribadi dan menjadikan karya ini sebagai landasan untuk emaknya berhubung dengan masyarakat serta dapat memulakan

kehidupan baru. Ketika karya ini mula-mula dipamerkan di Beijing pada tahun 2005, ramai audiens yang bukan dari golongan seni yang datang ke pameran tersebut dan berbual dengan ibunya mengenai barangan yang dipamerkan serta mereka mula berkomunikasi mengenai barangan yang mereka pernah miliki dan ianya terdapat di dalam pameran tersebut (Hung, 2009). Menurut Song Dong, karya 'Waste Not' merupakan karya yang bersifat peribadi, dan karya ini merupakan perhubungan diantara manusia dengan manusia, manusia dengan objek dan objek dengan objek. Karya ini membicarakan mengenai cinta, kekeluargaan dan fungsi seni dalam menyelesaikan permasalahan didalam kehidupan. Zhao Xiangyuan (ibu kepada Song Dong) menyatakan bahawa apabila seseorang tidak lagi berada disekeliling kita (meninggal dunia) dan barang-barang mereka masih berada dengan kita dan ianya seakan memberi satu nostalgia di mana jangka hayat sesuatu objek boleh bertindak sebagai agen mengekalkan memori (Krischer, 2013). Karya-karya Song Dong merupakan satu instalasi kolaborasi bersama Zhao Xingyuan (ibunya).

Karya ini mengenai objek dan pembentukan memori dari hubungan manusia dan objek. Obsesi terhadap objek mewujudkan memori masa lalu yang menyebabkan manusia mangumpul objek-objek harian yang dirasakan penting untuk mengingati sesuatu. Pengaruh memori individu terhadap objek harian mampu membentuk satu pertalian yang merangkumi aspek psikologi. Manusia melalui kehidupan seharian dengan meninggalkan masa lalu, namun sejarah dan memori lalu tetap mengikut kehidupan samada secara nyata atau tidak. Peranan objek mampu membangkitkan sesuatu memori masa lalu yang mungkin terpendam didalam kehidupan manusia.



Illustrasi 2: Yin Xiuzhen, Portable City (series) : Gronigen, Medium Campuran, 2012

Yin Xiuzhen merupakan pelukis kontemporeri wanita dari China. Beliau juga merupakan isteri kepada pelukis Song Dong yang dibincangkan melalui karya 'Waste Not'. Karya Yin Xiuzhen mula mendapat tempat didalam dunia seni kontemporeri China apabila beliau menghasilkan karya menggunakan objek jumpaan seperti bahagian-bahagian bangunan lama, bahagian-bahagian mesin yang rosak serta pakaian dan fabrik lama sebagai medium dan metafora di dalam karya beliau. Menurut Masters (2009) Yin Xiuzhen menggunakan objek harian sebagai bentuk fizikal terhadap memori atau pengalaman lalu yang mewujudkan penceritaan yang boleh mewakili sesuatu sejarah, ini membuatkan objek boleh mentafsirkan sesuatu peristiwa dengan lebih terperinci dan meluas terhadap sejarah.

Pada tahun 1995, beliau mula menghasilkan siri karya instalasi bertajuk 'suitcase' dimana beg pakaian beliau yang berisi pakaian lama telah disaluti dengan simen, menurut beliau pakaian mewakili pengalaman, memori, dan menandakan sesuatu jangka masa (Hung, 2009). Karya-karya beliau selepas itu mula menggunakan pakaian yang dibentuk sebagai bangunan dan landskap kota yang dihasilkan didalam begasi pakaian. Karya-karya ini dihasilkan dalam siri karya arca instalasi menerusi siri 'Portable City'. Yin Xiuzhen mula menganalisa tema seperti memori, kesementaraan, keberangkatan (penghijrahan), kegoyahan serta melihat kesan-kesannya terhadap perubahan besar masyarakat di bandar seperti Beijing dan Shanghai (Cushman, 2010). Beliau menyatakan jika bandar mulai berubah atau berkembang, memori akan mula hilang dan kemungkinan lenyap terus dari pemikiran manusia.

Karya Yin Xiuzhen merupakan pertalian diantara objek dan memori di dalam kehidupan manusia. Beliau menggunakan fabrik dan pakaian lama bagi mewujudkan perasaan manusia dan sekeliling. Penggunaan pakaian merupakan objek yang paling tepat untuk membangkitkan memori manusia kerana pakaian merupakan objek yang digunakan manusia setiap hari. Walaupun karya Portable City (series) : Gronigen (dan karya-karya lain di dalam siri Portable City) menumpukan kepada bentuk-bentuk landskap kota, tetapi penyelidik memilih pelukis Yin Xiuzhen dan karyanya untuk dirujuk adalah kerana penggunaan idea terhadap memori yang beliau tampilkan di dalam karya-karyanya.

### Objek harian dan konsumer.

Menurut Jean Baudrillard (1998):  
Di dalam masyarakat kosumer, objek-objek konsumer yang berbentuk produk tidak lagi sekadar memiliki

manfaat (nilai guna) dan harga (nilai tukar), namun ianya lebih dari itu dimana ia menandakan status, prestij dan kehormatan (nilai tanda dan nilai simbol). Nilai tanda dan nilai simbol yang berbentuk status, prestij, ekspresi gaya hidup, kemewahan dan kehormatan adalah motif utama aktiviti konsumer terhadap masyarakat. Hari ini, kita dikelilingi oleh keistimewaan yang menarik perhatian kita terhadap penggunaan dan kekayaan serta kestabilan oleh lambakan objek, servis dan produk yang baik. Ianya menyumbang kepada perubahan asas di dalam kehidupan manusia. Kehidupan manusia yang selesa tidak lagi dikelilingi oleh manusia yang lain seperti sebelumnya, tetapi ia mulai dikelilingi oleh objek.

Objek kegunaan harian mempunyai talian terhadap masyarakat konsumer. Masyarakat menggunakan objek kegunaan harian sebagai memenuhi kehendak kehidupan seharian. Objek kegunaan merangkumi peralatan asas kehidupan dan produk atau servis yang melengkapkan kehendak individu atau masyarakat. Menurut Turkle (2007) objek kegunaan harian dapat mewujudkan kesan emosi dan membentuk pemikiran intelektual yang membawa pemikiran manusia kepada bentuk memori, hubungan yang kekal diantaranya serta mewujudkan provokasi bagi membentuk idea dan tanggapan baru dan beliau juga percaya bahawa objek kegunaan harian menjadi peneman kepada sepanjang pengalaman kehidupan manusia. Ini membuka ruang bagi ahli falsafah, ahli psikologi, ahli sosiologi, jurutera, pereka dan pelukis untuk melihat setiap aspek kehidupan sebagai sumber rujukan menerusi pengkajian terhadap kehidupan seharian manusia dan hubungkaitnya dengan objek kegunaan harian. Objek-objek kegunaan harian yang berkait rapat dengan konsumerisme mampu memberi satu petunjuk untuk melihat corak kehidupan seharian manusia kontemporeri.



Illustrasi 3: Ade Darmawan, Human Resource Development, Medium Campuran, 2012.

Ade Darmawan merupakan seniman kontemporer dari Indonesia. Beliau merupakan pelukis, kurator dan aktivis seni di Indonesia. Karya-karya beliau banyak menumpukan kepada persoalan konsumerisme dan budaya popular masyarakat kontemporer. Beliau banyak menghasilkan karya instalasi menggunakan objek kegunaan harian yang dijumpai atau beliau beli di pasar lambak (pasar yang menjual barangan terpakai). Proses karyanya adalah sistematik dan menyerupai kaedah kajian secara etnografi yang banyak menyelidik mengenai kehidupan seharian manusia. Pengaruh kaedah pameran dan analisis muzium digunakan di dalam karya-karya beliau bagi mewujudkan satu pertalian diantara seni dan sosiologi (Yap, 2014). Ade Darmawan menganggap bahawa barangan terbuang atau terpakai memberikan beliau peluang untuk mengkaji mengenai sejarah dan memori serta memberi satu petunjuk terhadap corak kehidupan masyarakat kontemporer. Ade Darmawan (2012) juga turut menegaskan bahawa sebagai pelukis yang menjalankan kajian (visual) secara etnografi, pelukis itu perlu menjadi pemerhati dan pencatat kepada fenomena-fenomena budaya dimana pelukis perlu berinteraksi dengan masyarakat bagi mengetahui sesuatu perkara dengan lebih jelas melalui masyarakat (Hujatnikajennong, Darmawan, Wiyanto, 2012).

Karya 'Human Resource Development' (2012) adalah merupakan karya berbentuk fakta, spekulasi dan satira terhadap cara bagaimana masyarakat mengharapkan keinginan, impian, ilusi, dan utopia (kearah kesempurnaan) yang ditafsir melalui hubungkaitnya dengan objek kegunaan harian dan konsumerisme (Hujatnikajennong, Darmawan, Wiyanto, 2012). Karya ini dihasilkan menerusi kaedah penyusunan, mengatur dan mengkonstruktif imej dan objek-objek jumpaan. Proses karyanya adalah sistematik dimana beliau mengkaji dan menyiasat buku-buku motivasi, barangan cenderamata, barangan memorabilia, perhiasan rumah di pasar lambak, serta imej-imej dari internet yang beliau temui dan mencetaknya untuk dijadikan hasil karya. Karya ini mengajak audiens untuk melihat kesan konsumerisme di dalam masyarakat serta untuk mencungkil permasalahan-permasalahan sosial di dalam masyarakat melalui penggunaan objek harian dan individu. Konsumerisme yang berlaku sehingga masa kini adalah berkait rapat dengan gaya hidup individu dan masyarakat. Karya 'Human Resource Development' oleh Ade Darmawan dirujuk dari segi penggunaan objek-objek harian yang dipamer mengikut kaedah pameran di muzium. Kaedah kajian beliau juga turut memperlihatkan interaksi diantara seni dan sosiologi.



Ilustrasi 4: Tony Cragg, The Runner, Medium Campuran, 1985

Tony Cragg merupakan pelukis British dari U.K . Beliau merupakan salah seorang pelukis muda British yang mempelopori gagasan 'Young British Artist' yang merupakan satu kumpulan pelukis muda yang terkenal di dalam dunia seni visual sehingga kini. Kino (2011) sebagai pengarca Tony Cragg menyelidik dunia fizikal dengan tekun, di mana beliau berpendapat material (bahan) yang mengelilingi manusia merupakan sumber kepada pengetahuan dan setiap maklumat di dalam pemikiran manusia datang dari dunia material. Tony Cragg sangat taksud dengan material di mana setiap penghasilan karya arca beliau menggunakan objek atau bahan industri di sekeliling manusia. Fizikal dan emosi adalah berkait rapat dengan material dan ianya perlu didalam proses penghasilan karya seni serta pelukis bertanggungjawab untuk menentukan arah sesebuah ekspresi karya tersebut (Berk, 2012). Berk (2012) juga menjelaskan tema di dalam karya Tony Cragg berkait rapat dengan perhubungan diantara alam dan manusia dan beliau menganggap penggunaan objek-objek buatan manusia adalah mewakili alam dimana keadaan dunia moden yang dikelilingi oleh objek-objek keluaran insustri. Tony Cragg memilih objek industri buatan manusia yang dimudah diperolehi disekeliling manusia dan ianya bersesuaian dengan kontek dimana kesan pembangunan dan perkembangan sains serta teknologi oleh manusia di muka bumi amat ketara.

Manusia dan pembangunan adalah berkait rapat dengan objek, dimana setiap kehidupan manusia seharian dikelilingi dengan produk industri dan sebahagian dari produk tersebut merupakan objek-objek kegunaan harian. Di dalam karya Tony Cragg mungkin tidak menceritakan mengenai perihal konsumerisme dan hubungannya dengan masyarakat secara nyata, namun setiap objek (bahan) yang digunakan beliau merujuk kepada objek-objek konsumer yang mengelilingi kehidupan manusia. Hubungan diantara objek kegunaan harian dan manusia tidak dapat dipisahkan kerana ianya meliputi aspek fungsi objek terhadap manusia dan pengaruh memori di antara manusia dan objek harian (Elsner, Cardinal, 1994). Tony Cragg pernah menghasilkan siri karya yang menggunakan objek kegunaan harian yang ditampal di dinding galeri untuk membentuk satu imej 'silhouette' (rupa) yang membentuk imej botol, polis, penduduk asli Amerika, kuda dan sebagainya. Objek-objek yang digunakan meliputi barangan plastik seperti botol, permainan kanak-kanak dan objek kegunaan harian. Setiap objek tersebut diolah mengikut bentuk dan warna objek tersebut. Di antara karya beliau di dalam siri ini ialah karya bertajuk *The Runner* (1985).

Manusia dan pembangunan adalah berkait rapat dengan objek, dimana setiap kehidupan manusia seharian dikelilingi dengan produk industri dan sebahagian dari produk tersebut merupakan objek-objek kegunaan harian. Di dalam karya Tony Cragg mungkin tidak menceritakan mengenai perihal konsumerisme dan hubungannya dengan masyarakat secara nyata, namun setiap objek (bahan) yang digunakan beliau merujuk kepada objek-objek konsumer yang mengelilingi kehidupan manusia. Hubungan diantara objek kegunaan harian dan manusia tidak dapat dipisahkan kerana ianya meliputi aspek fungsi objek terhadap manusia dan pengaruh memori di antara manusia dan objek harian (Elsner, Cardinal, 1994). Tony Cragg pernah menghasilkan siri karya yang menggunakan objek kegunaan harian yang ditampal di dinding galeri untuk membentuk satu imej 'silhouette' (rupa) yang membentuk imej botol, polis, penduduk asli Amerika, kuda dan sebagainya. Objek-objek yang digunakan meliputi barangan plastik seperti botol, permainan kanak-kanak dan objek kegunaan harian. Setiap objek tersebut diolah mengikut bentuk dan warna objek tersebut. Di antara karya beliau di dalam siri ini ialah karya bertajuk *The Runner* (1985).

## Kesimpulan

Sejarah, perkembangan dan penghasilan karya seni visual memang tidak dapat dipisahkan dengan aktiviti manusia. Instrumen dan kaedah baru di dalam sektor kesenian sentiasa dicipta untuk masyarakat lebih memahami kehidupan, budaya dan perkembangannya. Perkara ini menyebabkan manusia tidak hanya berharap kepada sains dan teknologi untuk melihat kehidupan dan perkembangannya. Pelukis bertanggungjawab untuk mencari satu persoalan yang wujud di dalam kehidupan masyarakat (Papastergiadis, 2010; Lapierre, 1946) dan menterjemahkannya kepada masyarakat untuk dikongsi sebagai satu penemuan ilmu dan fakta yang mampu menentukan nilai pada estetika karya seni dan memudahkan pemahaman terhadap perkembangan sosial budaya. Objek kegunaan harian merupakan produk konsumer yang wujud di dalam kehidupan manusia dari saat bayi dilahirkan sehingga meningkat dewasa. Manusia menggunakan objek kegunaan harian untuk keperluan kehidupan harian. Namun, disebalik perhubungan diantara pengguna dan objek kegunaan harian, terdapat nostalgia dan memori yang mampu dikenang samada secara sengaja atau pun tidak. Kajian ini dihasilkan untuk menyelidik hubungkait di antara momen dan memori terhadap objek kegunaan harian di dalam penghasilan karya seni. Momen dan memori mampu mewujudkan satu komunikasi terhadap pelukis dan audiens melalui karya seni. Satu perbualan mengenai objek kegunaan harian yang dipamer di dalam galeri mampu membuka kisah-kisah sejarah lalu yang dapat dikongsi bersama.

## Bibliografi

- Ana Teixeira Pinto (2015). Arranged for Effect Essay, Dilawati pada 05/05/2015 di [http://marteeeknaes.info/2013\\_texts\\_and\\_cv/Teixeiro\\_EknaesEngFINAL.pdf](http://marteeeknaes.info/2013_texts_and_cv/Teixeiro_EknaesEngFINAL.pdf).
- Baldwin, N. (1988). *Man Ray : American Artist*, New York : Clarkson N. Potter.
- Baudrillard, J. (1970). *The Consumer Society*, London: SAGE, 1998, m/s. 28.
- Berk, A. (2012). *Shape Shifter, the computer in the oeuvre of Tony Cragg*, dilawati pada 01/07/2015 di <http://anneberk.nl/articles-english/tony-cragg/>.
- Camic, P. M. (2004). *Assemblage as Rorschach : Empirical Hermeneutic Aesthetics and the Art Spectator*, Lisbon : Gulbenkian Foundation, m/s. 228-231.

- Camic. P. M. (2010). From Trashed to Treasured: A Grounded Theory Analysis of the Found Object (online journal). Dilawati pada 05/05/2015 di [http://www.researchgate.net/profile/Paul\\_Camic/publication/232454545\\_From\\_trashed\\_to\\_treasured\\_A\\_grounding\\_theory\\_analysis\\_of\\_the\\_found\\_object/links/02bfe50f99a29ebf5d000000.pdf](http://www.researchgate.net/profile/Paul_Camic/publication/232454545_From_trashed_to_treasured_A_grounding_theory_analysis_of_the_found_object/links/02bfe50f99a29ebf5d000000.pdf).
- Childe. V. G. (1936), *Man Makes Himself*, London : Watts
- Cotter. H. (2009). The Collected Ingredients of a Beijing Life. *New York Times* (online) – Art Review. Published: July 14, 2009. Dilawati pada 25/06/2015 di [http://www.nytimes.com/2009/07/15/arts/design/15song.html?pagewanted=all&\\_r=0](http://www.nytimes.com/2009/07/15/arts/design/15song.html?pagewanted=all&_r=0)
- Cushman. D. (2010). Yin Xiuzhen : Collective Subconscious, *Art Asia Pacific : Contemporary Visual Culture*, Issue 69 (Jul/Aug 2010), m/s. 126
- Dewey. J. (1958). *Art as Experience*, New York : Capricorn Books
- Elsner. J, Cardinal. R. (1994). *The Cultures of Collecting*, Massachusetts : Harvard University Press
- Gascoygne. D. (1936). *A Short Survey of Surrealism*, London: Cobden Sanderson
- Georgevits. S. (2007). *Place of The Heart : Objects and Personal Memory* (A Thesis submitted for the degree of Master of Arts from the University of Technology Sydney). Dilawati pada 20/06/2015 di <https://opus.lib.uts.edu.au/research/bitstream/handle/2100/978/02whole.pdf?sequence=2>
- Giorgio. R, O'Brien. P. K. (2004). *Reconstructing the Industrial Revolution: analyses, perceptions and conceptions of Britain's precocious transition to Europe's first industrial society*, *Economic History Working Papers*, 84/04. Department of Economic History, London School of Economics and Political Science, London, UK.
- Horkheimer. M, Adorno. T. W. (2002). *The culture industry: Enlightenment as Mass Deception*, Stanford University Press, m/s. 94–136.
- Hujatnikajennong. A, Darmawan. A, Wiyanto. H. (2012). *Apokalips Di Pasar Loak : Kehidupan Pasca Konsumsi* (e-katalog), Ark Galerie : [www.arkgalerie.com](http://www.arkgalerie.com)
- Hung. W. (2009). *Zhao Xiangyuan & Song Dong*, Japan : Tokyo Gallery + BTAP.
- Inglis. D. (2005). *CULTURE AND EVERYDAY LIFE*. (First published printed in the USA and Canada by Routledge). London and New York : Taylor & Francis e-Library (<http://www.ebookstore.tandf.co.uk/>), m/s. 1-2
- Jean Baudrillard : Wikipedia, The Free Encyclopedia, dilawati pada 27/05/2015 di [http://en.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Baudrillard](http://en.wikipedia.org/wiki/Jean_Baudrillard)
- Jode. D. M, Barthel. R, Smith. A. S. (2013). *Tales of Things: interacting with everydayobjects in an NFC world*. Centre for Advanced Spatial Analysis University College London, Gower Street, London, WC1E 6BT. V, dilawati pada 25/06/2015 di [http://downloads.bbc.co.uk/rd/pubs/conferences/internet\\_of\\_things\\_2013/Tales\\_of\\_Things.pdf](http://downloads.bbc.co.uk/rd/pubs/conferences/internet_of_things_2013/Tales_of_Things.pdf)
- Kino. C. (2011). *The Brilliance of Tony Cragg*, dilawati pada 01/07/201 di <http://www.carolkino.com/docs/The%20Brilliance%20of%20Tony%20Cragg.pdf>
- Krischer. O. (2013). *Mourning and Remembrance; Reinforcing the Power of Simple Actions*. *Contemporary Visual Art+Culture Broadsheet* 42.1 2013. Dilawati pada 25/06/2015 di [http://www.cacsa.org.au/Wordpress/yoo\\_bigeasy\\_demo\\_package\\_wp/wp-content/uploads/Broadsheet/2013/42\\_1/BS\\_42\\_1\\_Kirchner.pdf](http://www.cacsa.org.au/Wordpress/yoo_bigeasy_demo_package_wp/wp-content/uploads/Broadsheet/2013/42_1/BS_42_1_Kirchner.pdf)
- Masters. H. G. (2009). Yin Xiuzhen : *Fabric of Society*, *Art Asia Pacific : Contemporary Visual Culture*. Issue 62 (Mar/Apr 2009), m/s. 102 - 107
- Mills. C. (2009). *Materiality as the Basis for the Aesthetic Experience In Contemporary Art*. (Master Thesis), dilawati pada 29/04/2015 di [http://www.umt.edu/art/sites/default/files/documents/graduate/Mills\\_Christina%20MA%20Art%20History.pdf](http://www.umt.edu/art/sites/default/files/documents/graduate/Mills_Christina%20MA%20Art%20History.pdf)
- Norman. D. A. (1990). *The Design Of Everyday Things*, United States of America: Doubleday Dell Publishing Inc.
- Neville. B, Villeneuve. J (2002). *Waste-Site Stories: The Recycling of Memory*, Albany: State University of New York Press.
- Papastergiadis. N. (2010). *Spatial Aesthetics, Art, Place and the everyday*. Institute of Network Cultures, Amsterdam, m/s. 21
- Richter. H. (1965). *Dada : Art and Anti Art*, London : Thames & Hudson, m/s. 128
- Simmel. G. (1950). 'Metropolis and Mental Life', in Kurt H. Wolff (trans. and ed.) *The Sociology of Georg Simmel*, New York: Free Press.
- Tomlinson. J. (1997). *Cultural Imperialism: A Critical Introduction*, London: Pinter, m/s. 174
- Turkle. S. (2007). *Evocative Objects : Things We Think With*, Massachusetts, Cambridge : MIT Press, m/s. 8.
- Twitchell. J. B (2002). *Living It Up: Our Love Affair with Luxury*. New York: Columbia University Press.

# PENGARUH ALAM DALAM UNGKAPAN LAGU DABUS

**ROZIMAH BIDIN**

rozim409@perak.uitm.edu.my

Fakulti Seni Lukis & Seni Reka (FSSR )  
Universiti Teknologi Mara  
Cawangan Perak , Kampus Seri Iskandar

## **ABSTRAK**

Flora dan fauna, laut dan sungai, gunung ganang, serta udara dan atmosfera adalah isi alam yang mempunyai hubungan paling akrab dengan manusia dan kehidupan manusia. Keharmonian bermula dari terbukanya mata di pagi hari, lantas pandangan segar dengan kehijauan rimbunan dan kuntuman bunga mekar dicelah-celah percikan mentari. Hati terhibur dek kokokan ayam, kicauan burung, hinggalah kepada cengkerik malam menjadi halua telinga. Keakraban alam dan manusia ini membawa pengaruh dalam penciptaan sastera pantun Melayu termasuklah dalam lagu dabus. Kertas kerja ini bertujuan menghuraikan pengaruh unsur-unsur alam yang menjadi sumber ilham dalam lirik pantun lagu dabus. Obserbasi dan temubual bersama penggiat tarian dabus daerah Perak Tengah akan memberi gambaran unsur-unsur alam yang menjadi sandaran dalam setiap ungkapan dalam bait-bait pantun lagu dabus yang mengiringi gerak langkah tarian dabus. Apakah unsur-unsur alam yang paling bermakna dan berpengaruh dalam setiap lirik pantun dabus? Apakah maksud penciptaan lagu tersebut dan untuk siapakah ia dicipta? Persolan ini akan dibincangkan selanjutnya.

Kata kunci : Pengaruh Alam, Lagu Dabus



## Pengenalan

Alam dan segala isinya seperti flora dan fauna, gunung ganang, laut dan sungai serta udara dan atmosfera mempunyai hubungan paling akrab dengan manusia dan kehidupan manusia. Kehidupan manusia adalah unik. Hubungan sesama manusia dari sehari ke sehari berkembang dengan seribu satu macam peristiwa, fenomena, percaturan dan lain-lain yang sukar untuk diungkapkan dengan kata-kata. Manakala manusia itu sendiri tidak akan sempurna kehidupannya jika tanpa ada hubungan yang sepadu dengan benda-benda ciptaanNya. Alam menjadi sumber inspirasi kepada manusia dalam penciptaan karya seni dan kesusasteraan. Kesusasteraan Melayu berkembang menerusi penghayatan pengkarya kepada alam dan isikandungnya lantas dizahirkan dalam puisi-puisi indah, pantun, seloka, sajak, lagu dan sebagainya. Kesusasteraan Melayu itu juga digabungkan dalam palitan-palitan berus kasar dan halus dengan warna merah, kuning, putih dan lain-lain bermatlamat meneroka, mengeksplotasi dan mengeksperisi diri dan emosi pengkaryanya. Alam menjadi rujukan utama seorang pelukis maupun sasterawan untuk melakar, memalit, mengungkap, melarit dan mengalun pujian-pujian keindahan alam dan penciptaanNya. Keharmonian alam dan kehendak manusia menyatupadukan alam dan kehidupan manusia itu sendiri. Alam menjadi inspirasi dan merangsang idea dalam pernyataan emosi, ekspresi suka duka kehidupan dan kritikan baik maupun buruk dari kacamata manusia sejagat.

Kesusasteraan Melayu itu juga dihayati dalam menyempurnakan geraklenggang tarian-tarian tradisi Melayu umpama zapin, ala canggung, dabus dan sebagainya. Dalam tarian dabus penghayatan alam terutama alam sekeliling dan persekitaran kehidupannya dapat disaksikan dalam beberapa tindakan pengkaryanya bukan hanya setelah persembahan itu bermula tetapi di awal persiapan lagi seperti penyediaan butiran beras, daun-daun, batang dan sebagainya. Geraktari tarian dabus diekspresikan dari alam seperti langkah langkah tiga atau lang sewah. Ungkapan-ungkapan alam dengan menyebut nama, memuji penciptaanNya, menghayati dan mengaitkan keharmonian alam dengan manusia turut dilagukan dalam rangkap dan bait-bait pantun dan lagu dalam tarian.

Tujuan kertas kerja ini adalah untuk menghuraikan pengaruh unsur-unsur alam yang menjadi sumber ilham dalam lirik pantun lagu dabus. Penulis membuat

obsorbasi, temubual dan rujukan bersama penggiat tarian dabus Kampung Tanjung Bidara, Kampung Gajah, Daerah Perak Tengah, Perak. Mereka turut berkongsi pengalaman tarian dabus dan ekspresi alam yang menjadi sandaran dalam setiap ungkapan dalam bait-bait pantun lagu dabus yang mengiringi gerak langkah tarian dabus. Menurut Penggiat tarian dabus yang ditemui (En. Ismail Muhammad, 2010) pantun merupakan nadi dan pelengkap kepada lagu dabus. Ini memberi gambaran bahawa dengan adanya pantun yang dinyanyikan mengikut irama zikir ia dapat mengindahkan persembahan tarian itu sendiri. Penghuraian unsur-unsur alam akan ditumpukan kepada ungkapan-ungkapan alam dalam bait-bait lirik pantun lagu dabus yang menjadi salah satu keperluan menyempurnakan pergerakan langkah tari tarian dabus. Unsur-unsur alam apakah yang paling bermakna dan berpengaruh dalam setiap lirik pantun dabus? Apakah maksud penciptaan lagu tersebut dan untuk siapakah ia dicipta? Perbincangan akan berkisar kepada dua aspek iaitu rasa (tanggapan) dan puitika yang terdapat dalam lagu tarian dabus yang dipersembahkan oleh kumpulan Tarian Dabus Kampung Tanjung Bidara, Kampung Gajah, Perak. Persembahan tarian dabus dan lagu yang didendangkan adalah untuk menyampaikan sesuatu ekspresi diri dengan gaya tersendiri.

### Apa itu tarian dabus?

Tarian dabus ialah salah satu tarian tradisi Melayu yang terkenal di negeri Perak. Asal usul tarian ini sukar dikenal pasti. Di negeri Perak, Dabus mula dipersembahkan sejak zaman pemerintahan Sultan Mudzafar Shah II dari tahun 1636 hingga 1654 yang dibawa masuk dari Aceh (Zarina Hj. Sarifan, 1996). Pada masa itu Aceh muncul sebagai kuasa baru di Nusantara selepas kejatuhan Kerajaan Melaka di tangan Portugis. Perak selaku wilayah naungan Aceh bermula dari tahun 1573 turut menerima impak dari pelbagai aspek kehidupan termasuk kebudayaan. Secara tidak langsung Tarian Dabus yang dibawa ke Sumatera dari Tanah Arab oleh pedagang dan pendakwah Islam telah mula bertapak di Perak (Mohd Ghouse Nasuruddin, 1994). Tarian Dabus pertama kali dipersembahkan di Pasir Panjang, Sitiawan, Perak. Pemain dabus di kawasan ini mempercayai bahawa tarian ini di kembangkan dari Aceh oleh nakhoda Lombong, seorang nakhoda yang datang dari Batu Bahara, Aceh (Mohd Ghouse Nasuruddin, 1994). Zarinah Hj. Sarifan (1996) berpendapat Tarian Dabus mula dimainkan di kawasan Perak Tengah iaitu di Pekan dan kawasan Tanjung Bidara, Parit, Pasir Salak, dan Bota.



Kemudian merebak ke Kampung Telaga Nenas (Daerah Manjung), Kampung Pasir Panjang Laut (Sitiawan), kemudian bertapak pula di Bagan Datoh serta Kuala Selangor. Kumpulan kesenian Dabus dari Tanjung Bidara, Kampung Gajah (2005) turut menyatakan bahawa seni tari Dabus berasal dari Aceh. Ia dikatakan telah dibawa oleh Tok Pawang Bakar yang telah merantau ke Aceh dan telah berkahwin dengan orang Aceh. Hasil perkahwinan beliau telah dikurniakan seorang anak yang diberi nama Alang Dollah. Alang Dollah pula telah merantau ke negeri Perak dan menetap di Tanjung Bidara. Beliau dikatakan telah berkahwin dengan orang tempatan dan dikurniakan seorang anak yang bernama Salleh iaitu Tuan Haji Salleh (Mohamad Nazri Ahmad, 1998). Tuan Haji Salleh dikatakan telah mengekalkan seni tari Dabus yang bergerak aktif sehingga beliau meninggal dunia. Kumpulan ini kemudiannya diambil alih oleh sepupunya Encik Seteh bin Anjang Ria. Mereka sering mengadakan persembahan di merata-rata tempat. Tuan Haji Ismail Muhammad (salah seorang penggiat Tarian Dabus Kampung Tanjung Bidara, 2005) turut mempercayai bahawa Tarian Dabus di Tanjung Bidara berasal dari Jambi Sumatera. Ia dibawa oleh seorang pedagang dari Aceh yang lebih dikenali dengan nama Haji Nabi.

Berasaskan pelbagai pendapat tentang asal-usul yang diberi dapat dirumuskan bahawa tarian ini sememangnya berasal dari Timur tengah iaitu Arab dan Parsi yang kemudiannya dibawa ke Sumatera oleh pedagang-pedagang Islam. Seterusnya telah berkembang ke Tanah Melayu melalui pesisir pantai barat seperti di sekitar Kampung Pasir Panjang dan merebak ke daerah-daerah lain di sekitar negeri Perak. Tarian Dabus merupakan satu tarian turun temurun yang diwariskan dari satu generasi ke satu generasi. Sehingga kini tokoh yang masih ada di Kampung Tanjung Bidara, Kampung Gajah ialah Encik Nasarudin b. Abdullah Sani selaku khalifah. Menurut beliau sehingga kini tarian ini masih dipersembahkan di dalam majlis-majlis tertentu. Kumpulan Tarian Dabus Kampung Tanjung Bidara, Kampung Gajah, Perak mempersembahkan tarian dabus dalaam dua versi iaitu asli dan kreatif. Persembahan tarian secara asli adalah persembahan yang dimulai dan diakhiri dengan jampi serapah yang sekarang ini tidak diamalkan lagi kerana ianya bertentangan dengan syariat Islam manakala persembahan tarian secara kreatif tidak memerlukan jampi dan ia tidak bertentangan dengan Islam. Tarian ini mempunyai empat langkah iaitu langkah sembah pahlawan, langkah lirik, lang sewah dan tengah tiga. Keempat-empat langkah di tari bersambungan antara satu dengan lain. Lagu dabus dinyanyikan sepanjang langkah tari ini.

## Apakah Lagu dabus ?

Lagu dabus ialah lagu-lagu yang didendangkan mengiringi persembahan tarian dabus samada secara asli atau kreatif. Irama lagu dabus adalah gabungan di antara lagu nasyid, pantun dan zikir daripada kitab berzanji yang dinyanyikan oleh penyanyi dan pemuzik dalam tarian tersebut. Lagu dabus adalah sebahagian daripada puisi. Puisi ialah hasil seni sesuatu bangsa yang paling nasional sifatnya, kerana ia adalah jiwa bahasa itu sendiri yang tidak dapat difahami oleh bangsa lain kecuali dalam terjemahan, dan terjemahan selalunya merupakan suatu usaha yang jauh dari sempurna (Anis Sabirin, 1972). Jika diteliti pada bahasa yang digunakan dalam lagu dabus ianya bercirikan masyarakat setempat dan untuk bangsa Melayu. Ini terdapat dalam pantunnya. Lagu dabus dinyanyikan dalam bahasa Melayu dan bahasa Arab.

Kitab berzanji merupakan kitab yang digunakan untuk nyanyian nasyid memuji-muji kebesaran Allah dan RasulNya. Ia ditulis dan dinyanyikan dalam bahasa Arab. Menurut Mazidah Haji Abd. Rahman (1995) pada peringkat awal pengenalan dabus di negeri Perak, lagu atau disebut nasyid dabus dilagukan dalam bahasa Arab yang diambil dari kitab berzanji. Apabila telah sekian lama bertapak di sini, senikata lagu ini mula diubah ke dalam bahasa tempatan iaitu bahasa Melayu mengikut kesesuaian tempat serta daya kreativiti penggubahnya. Ayat zanjil dalam kitab berzanji ini digunakan dalam lagu dabus yang dipanggil juga dengan nasyid Tarian Dabus. Kitab berzanji yang digunakan oleh Kumpulan Tarian Dabus Tanjung Bidara ialah lagu 'Bishahrin' dari kitab berzanji. Sebahagian dari isi kandungannya digunakan untuk menyanyikan lagu-lagu ketika persembahan Tarian Dabus dan diselang-seli antara bahasa Arab dan bahasa Melayu.

Lagu dabus dimulakan dengan nyanyian solo tanpa muzik oleh salah seorang ahli yang memukul gendang dabus. Nyanyian solo ini merupakan mukaddimah yang dilagukan dengan syair panjang. Setelah selesai satu lirik lagu disambut secara beramai-ramai. Pada ketika ini gendang dabus dan gong dipalu rancak dengan pukulan yang sederhana. Lagu disampaikan diselang seli antara nyanyian solo dan ramai-ramai sehingga selesai. Nyanyian disambut dengan pukulan gendang dabus dan gong menampakkan keracakannya. Pemuzik dalam tarian dabus hanya menggunakan tiga alat muzik utama iaitu gendang dabus atau rebana kecil gong dan anak dabus. Anak dabus yang dipegang oleh penari turut menjadi salah satu alat yang dapat menghasilkan bunyi gemericik.

Setelah lagu dabus dinyanyikan dan disambut dengan pukulan gendang, pada ketika ini penari masuk mengambil tempat dan memberi tunduk hormat ke arah penonton. Lagu terus dinyanyikan serentak dengan tarian sehingga selesai. Lagu dabus ini dinyanyikan bersama-sama dengan tarian bertujuan untuk menyerikan lagi tarian tersebut. Justeru itu lagu dipilih bersesuaian dengan tempat dan golongan penontonnya. Seringkali lagu dabus ini dihafal dikalangan penyanyi dan penari. Antara lagu dabus yang dinyanyikan oleh kumpulan tarian dabus Kampung Tanjung Bidara ialah Solellah Mahkota Tok Alam, Baju Putih Serban Putih dan Zaman-zaman ya Rasulullah.

Pantun-pantun yang diselitkan dalam lagu dabus mempunyai pelbagai lirik yang disesuaikan dengan tempat persembahan. Ianya mudah untuk dihafal dan mempunyai ciri-ciri alam, budaya dan kehidupan orang-orang Melayu. Malah dikaitkan pula dengan unsur-unsur nasihat yang dapat memberi kesedaran kepada penonton. Beberapa lirik yang dapat penulis rakamkan adalah lirik yang digunakan dalam nyanyian lagu dabus tersebut seperti Solellah Mahkota Tok Alam, Baju Putih Serban Putih dan Zaman-zaman ya Rasulullah. Lagu dabus Solellah Mahkota Tok Alam (disertakan lirik di bawah) sering dinyanyikan ketika mengadakan persembahan. Satu lagu mempunyai satu pantun sahaja dan diselang seli dengan berzanji sehingga hadi 6. Lirik pantun 1 dan 2 adalah contoh lirik pantun lagu dabus yang dinyanyikan secara berzanji dalam lagu dabus Solellah Mahkota Tok Alam.

#### **Pantun 1**

Adam Siti Hawa datok nenek moyang kita  
Wafat di Juddah Ilallah di luar kota  
Panjang kuburnya empat puluh hasta  
Batu nesannya Ilallah berlajur tiga

#### **Pantun 2**

Solellah Mahkota Tok Alam  
Bukit Samaan kubur aulia  
Dituntut besi yang tajam  
Buat penawar besi yang bisa

Pantun dabus yang lain adalah seperti pantun 3 hingga 6. Pantun berikut adalah warisan dari turun temurun. Menurut Encik Ismail Muhammad (2010) lirik pantun dabus boleh dikarang dan digubah sendiri oleh penggiat tarian tetapi mereka gemar menyanyikan lirik pantun yang diwarisi sejak dahulu lagi.

#### **Pantun 3**

Baju putih serban putih  
Lalu dibawa pergi sembahyang  
Allah kasih Muhammad kasih  
Rasullullah selalu sayang

#### **Pantun 4**

Zaman-zaman ya Rasulallah  
Zaman nabi di tanah Mekah  
Wafat nabi di Madinah  
Meninggalkan anak Siti Fatimah

#### **Pantun 5**

Syed Hassan Syed Hussin  
Anak cucu ya rasulallah  
Mati Hassan tinggallah Husin  
Mati berperang sabilillah

#### **Pantun 6**

Nampak berkabus di Pasir Salak  
Itu tanda berubah musim  
Tarian Dabus budaya Perak  
Kami selalu diundang bermain

Lagu dabus adalah sebahagian daripada karya sastera puisi, malah ia mempunyai strukturnya tersendiri. Karya sastera berbeza daripada jenis karangan yang lain kerana aspek bahasanya. Bahasa ialah alat untuk memindahkan pengalaman jiwa manusia yang merangkumi pernyataan perasaan dan fikirannya. Kejelasan tanggapan dan ketepatan makna dalam bahasa adalah penting agar komunikasi dapat dijalankan dengan berkesan. Penggunaan bahasa perlu teliti untuk menimbulkan kesan kehalusan, kemuliaan dan kesempurnaan penggunaannya sebagai memenuhi syarat keindahan. Sastera puisi lagu dabus mempunyai pengaruh nasyid, zikir dan pantun. Ianya peka dan sensitif kepada setiap bunyi, nada dan irama kata-kata penuh dengan kreatif dan imaginatif. Bahasa yang digunakan dapat menyampaikan pemikiran, nasihat dan penjelasan. Pantun lagu dabus pula merupakan suatu bentuk persembahan yang menggunakan perkataan, dengan itu beberapa cara pembentukan telah digunakan seperti struktur penyusunan atau makna yang hendak disampaikan akan dapat menimbulkan unsur-unsur bahasa perbandingan, penegasan, sindirian dan pertentangan. Pantun lagu dabus juga mempunyai unsur-unsur puitika.

**Lirik Lagu dabus : Soleliah Mahkota Tok Alam**

RANGKAP	LIRIK	NYANYIAN	MUZIK	TARIAN
Mukadimah (Syair panjang) atau (Nasyid Dabus)	Adam Siti Hawa Datok Nenek Moyang Kita (Allah Allah) Wafat di Juddahhh lallah Di luar kotaaa (Ya Rasul Lallah) Panjang Kuburnyaaa Empat Puluh Hastaaa (Allah Allah) Batu Nesannyaaa lallah Berjanjur Tigaaa (Ya Rasul Lallah)	Solo Ramai-ramai Solo Ramai-ramai Solo Ramai-ramai Solo Ramai-ramai	Semua nyanyian solo Adalah tanpa muzik  Semua nyanyian ramai-ramai semasa syair panjang Gendang dabus dan gongnya dipalu rancak dengan pukulan sederhana	
Penutup Syair Panjang Pantun sambut Hadi atau (Rentak Dabus)	LAAILAA HAILLALLAHU WALLAHU AKBAR Soleliah Mahkotaaa Tok Alam Bukit Samaan kubur alia Dituntut besi yang tajam Buat Penawar Besi Yang bisa  Soleliah Mahkotaaa Tok Alam Bukit Samaan Kubur Aulia Dituntut Besi Yang Tajam Buat Penawar Besi Yang Bisa	Ramai-ramai Solo Solo Ramai-ramai Ramai-ramai  Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai	Mulai dari sini disambut dengan pukulan gendang dabus dan gong dengan kuat dan rancak	

sambungan lagu...

RANGKAP	LIRIK	NYANYIAN	MUZIK	TARIAN
HADI 1	BISYAHRI RABI INQAD BADANU RUHUL A'ALAA PAYAA HABBAZA BADRAN BIZAKAL HIMA UJLAA  Soleliah Mahkotaaa Tok Alam Bukit Samaan Kubur Aulia Dituntut Besi Yang Tajam Buat Penawar Besi Yang Bisa	Ramai-ramai Ramai-ramai  Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai	→	Penari masuk mengambil tempat dan memberi tunduk hormat kea rah penonton
HADI 2	ANAARAT BIHILAKWA NUSYARQAN WAMAGHRIBAA	Ramai-ramai Ramai-ramai	→	Penari mempersembahkan tarian
HADI 3	WAAHLUS SAMAA QAALU LAHUMAR HABAN AHLAA  Soleliah Mahkotaaa Tok Alam Bukit Samaan Kubur Aulia Dituntut Besi Yang Tajam Buat Penawar Besi Yang Bisa  WAULBI SASAU BANNUR RIZZA WARIP'ATANN PAMAAMIS LUHUPII KHAL A'TILHUS NIYUS TAHLAA Soleliah Mahkotaaa Tok Alam Bukit Samaan Kubur Aulia Dituntut Besi Yang Tajam Buat Penawar Besi Yang Bisa	Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai  Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai	→	Penari mempersembahkan tarian

sambungan lagu..

RANGKAP	LIRIK	NYANYIAN	MUZIK	TARIAN
HADI 4	<p>WALALLAA ROA HULBAD RUHARA LIHUS NIHI WAS YAA HADAMIN HUBAH JATAN TAS LIBUL AQLAA</p> <p>Solellah Mahkotaaa Tok Alam Bukit Samaan Kubur Aulia Dituntut Besi Yang Tajam Buat Penawar Besi Yang Bisa</p>	<p>Ramai-ramai Ramai-ramai</p> <p>Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai</p> <p>Ramai-ramai Ramai-ramai</p>	<p>→</p> <p>→</p> <p>→</p>	<p>Penari mempersembahkan tarian</p> <p>Penari mempersembahkan tarian</p> <p>Penari mempersembahkan tarian</p>
HADI 5	<p>WAAUTFI ANU RUSYSYAM SIMINNU RIWAJHIHI PALILLAHI MAA AGHA WALILLAHI MAA AJLA</p> <p>Solellah Mahkotaaa Tok Alam Bukit Samaan Kubur Aulia Dituntut Besi Yang Tajam Buat Penawar Besi Yang Bisa</p>	<p>Ramai-ramai Ramai-ramai</p> <p>Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai</p> <p>Ramai-ramai Ramai-ramai</p>	<p>→</p> <p>→</p> <p>→</p>	<p>Penari mempersembahkan tarian</p> <p>Penari mempersembahkan tarian</p> <p>Penari mempersembahkan tarian</p>
HADI 6	<p>AYAA MAU LIDAL MOKHTAA RIJADDAD TASYAU QONAA ILAAKHAI RIMAB'USIN JALILIN HAWA FADZLAA</p> <p>Solellah Mahkotaaa Tok Alam Bukit Samaan Kubur Aulia Dituntut Besi Yang Tajam Buat Penawar Besi Yang Bisa</p>	<p>Ramai-ramai Ramai-ramai</p> <p>Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai Ramai-ramai</p>	<p>→</p> <p>Gong dan gendang dabus dipukul terus sehingga 2 baris Hadi tanpa nyanyian</p>	<p>Penari mempersembahkan tarian</p>

Lagu dabus adalah sebahagian daripada karya sastera puisi, malah ia mempunyai strukturnya tersendiri. Karya sastera berbeza daripada jenis karangan yang lain kerana aspek bahasanya. Bahasa ialah alat untuk memindahkan pengalaman jiwa manusia yang merangkumi pernyataan perasaan dan fikirannya. Kejelasan tanggapan dan ketepatan makna dalam bahasa adalah penting agar komunikasi dapat dijalankan dengan berkesan. Penggunaan bahasa perlu teliti untuk menimbulkan kesan kehalusan, kemuliaan dan kesempurnaan penggunaannya sebagai memenuhi syarat keindahan. Sastera puisi lagu dabus mempunyai pengaruh nasyid, zikir dan pantun. Ianya peka dan sensitif kepada setiap bunyi, nada dan irama kata-kata penuh dengan kreatif dan imaginatif. Bahasa yang digunakan dapat menyampaikan pemikiran, nasihat dan penjelasan. Pantun lagu dabus pula merupakan suatu bentuk persembahan yang menggunakan perkataan, dengan itu beberapa cara pembentukan telah digunakan seperti struktur penyusunan atau makna yang hendak disampaikan akan dapat menimbulkan unsur-unsur bahasa perbandingan, penegasan, sindirian dan pertentangan. Pantun lagu dabus juga mempunyai unsur-unsur puitika.

### Ungkapan-ungkapan alam dalam lagu dabus

Ungkapan membawa maksud susunan kata yang membentuk ayat dan digunakan dalam percakapan dan tulisan. Ungkapan ini membawa perubahan kepada air

muka seterusnya dapat menggambarkan emosi atau perasaan hati. Alam merujuk kepada flora fauna, binatang, atmosfera dan sebagainya sering menjadi sumber inspirasi kepada penciptaan karya sastera, khususnya pantun lagu dabus. Ungkapan yang disusun dalam pantun adalah ringkas berbanding dengan ungkapan dalam syair. Tetapi ia jelas mempunyai nada dan irama 'jual' dan 'beli' gaya tersendiri dan istimewa. Menurut Noriah Mohamed (2006) sikap orang Melayu yang mereka cipta sesuatu karya tidak hanya menggunakan rasa getar hatinya, malah akal budi dan sentuhan rasa jasmaniahnya. Rasa yang dirasakan bukan sekadar bunyi yang dapat didengar telinga malah pandangan mata dan kata hati turut diabadikan dalam pantun-pantun yang dicipta. Pandangan jagat yang dialami turut dijadikan frasa kata dalam pantun yang dibina. Yang diungkapkan mencakup segala hal yang ada kaitannya dengan kehidupannya samaada alam sekelilingnya, termasuklah bahan tanam, tumbuhan, binatang dan semua yang dapat dirasa dengan lima panca inderanya. Alam realiti dan alam fantasinya turut memainkan peranan dalam penggubahan sesuatu pantun. Dalam ungkapan pantun lagu dabus alam kehidupan sekeliling, tumbuhan, binatang, alam realiti dan fantasi telah diberi perhatian. Amat wajar dikatakan sebagai pantun adalah milik orang Melayu. Zaaba (1965) menjelaskan pantun adalah kaedah rangkapan yang tertua dan memang asal orang Melayu betul. Dari semenjak tatkala orang Melayu belum tahu surat menyurat dahulu pun mereka telah pandai berpantun dan biasa berbalas antara sama sendiri. Menurut Noriah Mohamed (2006) ungkapan

dalam setiap pantun Melayu sering berkait antara jenis, rasa dan keterikatan makna. Pemantun akan berusaha untuk menghasilkan sebuah pantun yang baik dibahagian pembayang. Alam dan segala yang wujud di dalamnya digarap untuk membayang dan menyampaikan maksud.

Dalam pantun lagu dabus, unsur-unsur alam apakah yang paling bermakna dan berpengaruh dalam setiap lirik pantun dabus? Daripada pemerhatian penulis dan temubual dengan penggiat tarian dabus, lirik lagu dabus berkisarkan kepada alam manusia (hidup dan mati), atmosfera, gunung ganang dan tumbuhan. Ungkapan alam dalam pantun lagu dabus dihuraikan dalam dua aspek iaitu pertama aspek rasa (tanggapan) dan kedua aspek unsur puitika.

Aspek rasa (tanggapan) adalah seperti hal luaran dan makna dalaman, teknik, persoalan, estetika pantun dan gambaran realiti yang ada gambaran alam dan kehidupan manusia sendiri (Noriah Mohamed, 2006). Penulis mengambil contoh dua lirik pantun di bawah iaitu pantun 2 dan pantun 3.

#### Pantun 2

Solella Mahkota Tok Alam  
Bukit Samaan Kubur Aulia  
Dituntut Besi Yang Tajam  
Buat Penawar Besi Yang Bisa

#### Pantun 3

Baju putih serban putih  
Lalu dibawa pergi sembahyang  
Allah kasih Muhammad kasih  
Rasullullah terlalu saying

Hal luaran lebih menyorot kepada gambaran luar yang dipaparkan seperti lirik pantun 2 lagu dabus (Solella Mahkota Tok Alam) di atas. Alam digambarkan satu tempat yang menempatkan golongan aulia. Manakala dalam pantun baju putih serban putih pula hal luaran ialah penggunaan perkataan 'baju putih serban putih' iaitu penggunaan pakaian dalam alam kehidupan pemantun. Baju dan serban adalah pakaian yang saling melengkapi. Apabila kaum lelaki yang hendak ke masjid umpamanya ia akan mengenakan baju. Baju putih membawa maksud suci dan bersih. Kebersihan amat disukai Allah maka eloklah masyarakat sentiasa menanam sikap bersih hati, ikhlas dan jujur. Serban putih pula adalah pelengkap kepada pemakaian baju, juga serban selalunya berwarna putih. Pakaian putih dan berserban tadi dipakai untuk pergi sembahyang. Ungkapan ini adalah sebagai lambang positif kerana pakaian bersih, lengkap dan kemas sahaja yang melambangkan identiti diri baik dikalangan masyarakat sesuai untuk mengerjakan sembahyang atau solat.

Makna dalaman dalam lirik pantun 2 adalah memaparkan nilai positif menuntut ilmu besi yang tajam dari alam bagi penawar dan merawat bisa dari besi yang bisa. Dalam tarian ini penari telah menggunakan besi tajam untuk menyucuk lengan sehingga luka bertujuan menunjukkan kekebalan. Setelah luka, secara rendah diri permintaan yang amat besar adalah untuk merawat semula luka tersebut. Dalam pantun 3 pula menjurus kepada sindiran yang mengaitkan dengan tingkah laku. Bahagian maksud pantun lebih terarah kepada unsur positif, sentiasa mengajak manusia mengingati Allah dan Rasullullah. Allah penyayang dan rasullullah pula digambarkan terlalu sayang pada umatnya. Keseluruhan bahagian pembayang dan maksud jelas menunjukkan rasa mengajak masyarakat mendekati kebaikan, mengerjakan sembahyang dan memuji-muji keesaan Allah, Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Sebagai umat Muhammad rasa kasih rasul junjungan harus ditanam sejak awal lagi. Pantun lagu dabus ini menunjukkan setiap kata yang dipilih mempunyai pertalian dan pemantun menggunakan hujung rimanya yang sama. Sesuatu perkataan yang hendak digunakan perlu dilihat dari segi jenis, kualiti dan fungsinya.

Teknik pantun dalam lagu dabus jelas memberi gambaran bagaimana setiap makna dan kata yang digunakan oleh pemantun amat bertali erat di antara satu sama lain. Dalam lirik pantun 2 digambarkan para aulia yang dihormati dan tempatkan dikalangan orang baik-baik. Kata berikutnya dalam bait ke tiga ialah alam besi digambarkan adalah boleh dibentuk tajam dan bisa. Lirik pantun 3 pula, contohnya baju putih dan serban putih merupakan dua elemen yang berkait. Sekiranya kita memakai baju Melayu kita akan mengenakan songkok, tarbus, ketayap, serban dan sebagainya. Pemantun memilih perkataan serban kerana hanya serban berwarna putih yang dapat memberi rima yang sejajar dengan perkataan 'kasih' di baris ketiga pada maksudnya. Serban juga sesuai untuk dipakai ke masjid dan pemantun juga ingin mengajak orang lelaki ke masjid kerana jika sembahyang berjemaah, ganjaran kebajikannya adalah berganda. Secara umumnya pantun Melayu akan menggunakan unsur-unsur kemelayuan dalam pantun. Objek-objek dipersekitaran yang mudah didapati oleh orang Melayu akan dijadikan gambaran dalam gubahan pantun seperti baju dan serban.

Persoalan adalah berkait dengan kenapa pemantun menggunakan perkataan-perkataan tertentu dalam ungkapan pantunnya. Lirik pantun 2 menunjukkan pemantun menggunakan perkataan besi dalam ungkapan pantun kerana ia memberi gambaran besi yang telah digunakan dalam persembahan. Ia adalah anak dabus iaitu salah satu alat dalam persembahan

tarian dabus. Dalam lirik pantun 3 contohnya baris pertama kenapa pemantun memilih baju berwarna putih dan tidak berwarna kuning. Dalam Islam warna putih melambangkan kesucian. Oleh itu adalah sesuai menggunakan baju yang berwarna putih. Seperkara lagi ialah rima baju 'putih' dapat disamakan dengan perkataan serban 'putih'. Ini menjadikan nada kelihatan sejajar.

Estetika pantun merujuk kepada menghasilkan pantun yang membawa gambaran alam terutama bahagian pembayang yang indah. Dalam bahagian maksud pantun pula dipaparkan kata-kata perlambangan yang selaras dengan sikap orang Melayu yang sulit untuk menyuarakan secara langsung atau berterus terang. Dalam lirik 2 dan lirik 3 pantun lagu dabus, dilahir atas rasa halus yang indah yang ingin dizahirkan secara tidak langsung dan tidak mahu pula menyinggung perasaan orang lain. Ini adalah sebahagian daripada sikap orang Melayu. Gambaran realiti yang dilahirkan dalam pantun wujud dari suasana yang melatarinya. Jika pantun lahir daripada masyarakat Melayu warna dan latarnya adalah alam Melayu yang penuh dengan flora dan faunanya. Pemantun akan memilih objek yang wujud di alam kehidupannya seperti dalam bait pertama pembayang pantun ' Solellah Mahkota Tok Alam, Bukit Samaan Kubur Aulia' dan 'Baju putih serban putih, Lalu dibawa pergi sembahyang'. Pemantun telah memilih objek yang biasa dan mesra dengannya selain untuk membentuk sebuah pantun.

Aspek kedua ialah unsur puitika meliputi unsur keindahan bahasa yang digunakan bagi meningkatkan kesan melalui cara memperkenalkan serta membandingkan sesuatu benda atau hal yang tertentu dengan benda atau hal lain yang lebih umum sifatnya. Menurut (Kamarudin Husin, 1985) unsur puitika ialah unsur bahasa yang merupakan elemen perbandingan yang digunakan untuk menghasilkan karya sastera, khususnya puisi. Dalam analisis puisi Melayu tradisional unsur puitika dapat dikategorikan kepada empat bahagian iaitu unsur bahasa perbandingan, bahasa sindirian, bahasa penegasan dan bahasa pertentangan. Setiap unsur ini dapat dibahagikan pula kepada beberapa jenis yang lain seperti metafora, simile, personifikasi hiperbola, lilotes, totologi, klimaks, antiklimaks dan seumpamanya. Wan Akmal Wan Semara (2005) membincangkan 32 unsur puitika dalam puisi tradisi Melayu daripada 60 jenis yang digolongkan dalam empat kategori. Unsur puitika merupakan bentuk retorik iaitu penggunaan kata-kata bagi meyakinkan atau mempengaruhi audiens. Oleh kerana itu pantun lagu dabus mempunyai unsur puitika untuk mengungkap fikiran melalui bahasa yang dapat memperlihatkan jiwa dan keperibadian penciptanya. Sebagai contoh dalam pantun 6 unsur puitika meliputi metafora dan simbolik.

Pantun 6  
Nampak berkabus di Pasir Salak  
Itu tanda berubah musim  
Tarian Dabus budaya Perak  
Kami selalu diundang bermain

Metafora merupakan unsur bahasa perbandingan yang paling singkat, padat dan tersusun rapi. Perbandingan secara metafora ialah perbandingan yang langsung atau terus tidak menggunakan kata bandingan seperti bak, bagai, bagaikan dan sebagainya. Unsur metafora membandingkan sesuatu benda dengan benda lain secara langsung tanpa menggunakan perbandingan. Metafora terdiri daripada dua konsep iaitu abstrak dan konkrit. Pembentukan kata 'berkabus' dan 'berubah musim' menceritakan tentang alam atmosfera yang dialami di tempat tinggalnya. Pembentukan kata 'tarian dabus budaya Perak, kami selalu diundang bermain' ialah unsur perbandingan secara metafora. Perkara konkrit ialah 'tarian dabus budaya perak' dibandingkan dengan idea yang abstrak 'kami selalu diundang bermain'. Tarian dabus adalah tarian tradisi Perak tetapi terkenal kerana gaya tarinya. Unsur metafora dalam pantun 6 juga dilihat sebagai dalam bentuk kiasan secara langsung. Perkataan budaya Perak dan diundang bermain ialah unsur metafora dalam bentuk kiasan. Penggunaannya tepat dengan maksud yang ingin disampaikan dan bentuknya pula indah.

Dalam pantun Melayu, penggunaan unsur simbolik sebagai salah satu jenis unsur puitika yang menggerakkan kaitan perasaan dan pemikiran lebih banyak terbentuk daripada unsur alam. Ini ada hubungannya dengan falsafah pantun yang terhasil daripada pemerhatian, penelitian serta pentafsiran terhadap ketentuan alam yang hakiki. Contoh dapat dilihat seperti dalam pantun 2 di bawah

Pantun 2  
Solellah Mahkota Tok Alam  
Bukit Samaan kubur aulia  
Dituntut besi yang tajam  
Buat penawar besi yang bisa

Sifat benda kepada manusia seperti sifat dituntut besi yang tajam, iaitu menuntut ilmu besi yang keras dan tajam, namun begitu ia adalah penawar yang berguna seperti 'buat penawar besi yang bisa'.

### **Ekspresiasi ungkapan**

Penciptaan lagu dabus mempunyai ekspresiasi dan maksud tertentu gubahan ilham daripada penggiat tarian kepada penonton dan pemerhati. Antara

ekspresiasi yang ingin diungkapkan dalam persembahan tarian dabus dan lagu dabus adalah puji-pujian, nasihat dan menyeru kebaikan, hiburan, kasih sayang, agama dan dakwah, dan penghayatan alam. Lagu dabus mempunyai unsur-unsur zikir yang terdapat pada sebahagian daripada bait-bait lagu, rentak dan irama lagu. Memuji-muji nama Allah dan rasulNya dalam zikir mendekatkan diri kita, sebagai manusia kepada pencipta. Kesedaran dan keinsafan terhadap keesaanNya akan membawa kita ke arah melakukan kebaikan dan menjauhkan kejahatan dalam melayari hidup di alam ini. Menyeru kepada kebaikan adalah tanggungjawab semua manusia sejagat. Dalam situasi masyarakat Malaysia terutamanya di kalangan masyarakat Melayu kesempatan yang ada ketika berkumpul dalam majlis keramaian, keraian, kenduri malah dalam majlis persembahan dabus akan digunakan untuk menasihati. Kesempatan ini amat bermakna untuk memastikan masyarakat sekeliling akan hidup dalam suasana yang harmoni.

Menyebut tentang hiburan ia tidak terbatas kepada hiburan moden masa kini. Secara tradisi hiburan ini setidak-tidaknya adanya perkumpulan sekelompok masyarakat untuk berkumpul dan bertemu di antara satu sama lain untuk mengisi masa terluang. Hiburan yang dimaksudkan dalam persembahan tarian dabus ini adalah lebih tertumpu kepada menghilangkan ketegangan dan keletihan seharian setelah seharian berkerja. Ungkapan-ungkapan lagu dabus akan menjadi aliran irama yang menyejukkan telinga, mendamaikan keresahan hati dan mendamaikan kekalutan jiwa. Sekurang-kurangnya dendangan lagu dabus menimbulkan keseronokan dalam diri individu yang mendengarnya. Rasa kasih sayang timbul daripada kerelaan hati individu menerima baik individu yang lain disekelilingnya dalam apa keadaan sekalipun. Kasih sayang itu bermula daripada keluarga, jiran, masyarakat sekampung, masyarakat satu Malaysia umpamanya dan sedunia. Dalam Islam, setiap individu dan masyarakat Islam secara keseluruhannya ditanam sifat kasih sayang kepada penciptaNya kerana Allah SWT. itu sifatNya pengasih dan penyayang. Ungkapan-ungkapan dalam lagu dabus, bait-bait pantunnya menyeru dan mengajak individu, masyarakat sekeliling dan masyarakat keseluruhannya menanam sifat kasih sayang di antara sesama insan.

Tarian dabus berasal dari Tanah Arab dan dikendalikan oleh masyarakat beragama Islam di Malaysia. Secara tidak langsung ia telah menjadi salah satu alat untuk pengembangan agama di kalangan masyarakat. Ungkapan-ungkapan bait-bait pantun dalam lagu dabus menyumbang manfaat dalam mengajak masyarakat sama-sama memelihara kesejasteraan sesama sendiri,

mendalami ilmu dan tolong-menolong di antara satu sama lain mengikut kehendak dan tuntutan agama. Memelihara alam adalah tanggung jawab semua masyarakat. Pantun-pantun Melayu amat jelas menggunakan alam sebagai bahasa simbol yang ertinya lebih jauh maksudnya daripada perkataan itu sendiri. Unsur-unsur alam seperti laut, ombak, bulan, gunung, matahari, bintang, pagi dan senja dan sebagainya. Dalam pantun Melayu kata-kata bersumberkan alam ini mempunyai nilai simbolik yang menarik.

## Penutup

Tarian Dabus dikenali sebagai sebuah tarian tradisi Melayu yang popular di negeri Perak. Sejarah lampau telah menunjukkan tarian ini mendapat pengaruh dari Tanah Arab, kemudian berkembang di nusantara terutamanya di Tanah Jawa seperti di Aceh dan dibawa dan dipopularkan pula di Tanah Melayu. Di Tanah Melayu, tarian ini telah dipersembahkan hampir 150 tahun yang lampau. Sehingga kini ia masih dipertontonkan walaupun kurang mendapat sambutan daripada masyarakat kerana perkembangan tarian moden begitu pesat sekali. Sebagai salah satu persembahan tarian tradisi Melayu sastera Melayu seperti pantun turut diselitkan digabungkan dengan lagu-lagu dalam kitab berzanji.

Penulisan bait-bait pantun lagu dabus adalah menarik selain dari gabungan bersama lagu-lagu dalam kitab berzanji, dan unsur-unsur alam dijadikan sumber inspirasi telah dieksplotasi begitu meyakinkan sehingga ia sesuai untuk santapan masyarakat umum. Bait-bait pantun ini diselarikan dengan rentak tari yang mengasyikkan penonton. Seperti juga penulisan seni sastera yang lain seperti peribahasa, sajak dan sebagainya, pantun juga menyelitkan tauladan, nasihat, bimbingan dan panduan kepada pembaca dan pendengarnya. Pantun dalam tarian dabus juga tidak ketinggalan menggunakan peluang yang ada untuk menanam sifat baik kepada ahli masyarakat. Proses ini berlaku secara tidak sedar sehingga si penyanyinya yang mendendangkan lagu ini sentiasa mendambakan diri dan personaliti yang baik dikhalayak ramai. Sepanjang temubual yang dijalankan bersama-sama penggiat tarian dabus ini penulis merasakan di antara ahli-ahli kumpulan mereka mempunyai hubungan yang akrab, saling tolong menolong dan bekerjasama. Penambian diri ahli-ahli seperti khalifah, pemuzik, penyanyi zangi atau lagu dabus, ahli muzik dan penari sangat mesra dan mudah berbincang seperti mana yang diungkapkan dalam lagu dabus. Pakaian yang dipakai adalah sopan, berhemah dan gerak geri mereka juga boleh ditauladani.

## Rujukan

- Ahmad Kamal Abdullah (1988) Unsur-unsur Islam dalam puisi Melayu moden. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Ahmad Omar Haji Ibrahim (1995). Selepas Tari Tradisional. Dewan Budaya. September. Jilid 17 Bil 9.
- Amat Juhari Moain (1990). Kepercayaan Orang Melayu Berhubung Dengan Pertanian Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Anis sabirin (1972) Mengenal puisi. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Asmad (1990). Kesenian Tari: Siri Bunga Rampai Kebudayaan Malaysia. Kuala Lumpur : Asociated Educational Distributors (M) Sdn. Bhd.
- Aziz Deraman (1983). Dukong Cita-cita Kebudayaan Kita. Dewan Budaya, Oktober Jilid 5, Bil. 10, 8-9.
- Harun Mat Piah (1989). Puisi Melayu Tradisi- Satu Perbicaraan Genre dan Fungsi. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Ismail Ahmad. (1983). Muzik: Kuasanya Yang Memukau. Dewan Budaya, Jilid 5 Bil. 8. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- James Fernandez (1990). Body Language. Dewan Siswa. Januari, Jilid 12 Bil 1.
- Joseph Gonzales (2004). Choreography A Malaysian Perspective. Malaysia: Ministry of Arts, Culture and Heratage.
- Kamarudin Hj Husin (1985). Kaedah pengajaran kesusasteraan. Petaling Jaya:
- Mazidah Haji Abd Rahman (1995). Dabus Satu Warisan Kesenian Negeri Perak. Perak: Pejabat Kebudayaan, Kesenian dan Pelancongan Negeri.
- Mohamad Nazri Ahmad (1998). Dondang Sayang dan Seni Dabus. Siri Kebudayaan Tradisional. Kuala Lumpur: Pustaka Mawar.
- Mohamed Ghouse Nasaruddin (1974). Masyarakat Pandang Rendah. Dewan Masyarakat, Mac. Bil 13, Jilid xii. 44-45.
- Mohd Anis Md. Nor (2000). Asian Dance Voice of The Millennium. Asia Pasific Dance Research Society World Dance Alliance asia Pacifik 2000. Kuala Lumpur: Cultural Centre, Universiti Malaya.
- Mohd Fitri, A. R dan Zainul Abidin, H. (1995). Nilai-nilai Islam dalam Budaya Melayu Dewan Budaya. Januari, Jilid 17 Bil 1.
- Mohd Nefi Imran Djamaan (2003). Tari Melayu: Satu kajian Berdasarkan Festival Tari Kebangsaan. Universiti Malaya. Kuala Lumpur.
- Mohd Taib Osman (1988). Kebudayaan Melayu dalam beberapa persolan. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohtar Md. Dom (1979). The Bomoh and The Hantu. Kuala Lumpur: Federal Publication.
- Nancy M. Henley (1986). Body Politics. Power, Sex & Nonverbal Communication. New York: A Touchstone Book.
- Newton, H. (1999). Newton's Telecom Dictionary. 15th Edition. Freeman Inc. Cmp Books.
- Nurazmi Kuntum (1983). Pengaruh Tamadun Islam Terhadap Kesenian Melayu. Dewan Budaya, Jilid 5. Bil. 12. 17-19.
- Onie Moraza (1994). Dabus Tetap Bertahan di Perak. Berita Harian, 19 Disember.
- Otman Rasul (1982). Tarian Dabus Mengalami Perubahan. Kebudayaan Kebangsaan: Tinjauan Dari Beberapa Aspek. Siri iii. Siri Stensil Am. Bil 25. Kementerian Kebudayaan, Belia dan Sukan Malaysia.
- Rahimah Hj Ahmad (1975). Tarian-tarian Malaysia. Kementerian Kebudayaan Belia dan Sukan Malaysia. Kuala Lumpur.
- Rahmah Bujang (2003) Glosari Seni: Istilah Kesenian Melayu. Akademi Pengajian Melayu Universiti Malaya. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Sally S.F. (1988). Dance Kinesiology. New York: University of Utah.
- Salmah Ayob (1992). Pergerakan Kreatif dan Pendidikan. Petaling Jaya: Flo Enterprise.
- Siri Tarian Tradisional Melayu (2003). Jabatan Muzium dan Antikuiti. Petaling Jaya: Oak Publication.
- Soedarsono (1976) Tari Tarian Rakyat di daerah Yogyakarta. Indonesia: Akademi Seni Tari Indonesia Yogyakarta.
- Susunan Sidang Pengarang (1984). Tarian Rakyat. Siri Sukan. Kuala Lumpur: Penerbitan Fargoes Sdn. Bhd.
- Wan Akmal Wan Semara (2005) Unsur Puitika dalam Puisi Melayu Tradisi. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Yahya Ismail (1989). The Cultural Heritage of Malaysia: Malay Tradisional Dances. Malaysia: Dinamika Kreatif Sdn Bhd.
- Za'ba (1965). Ilmu Mengarang Melayu, Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Zakaria Abdullah (1987). Tarian Dabus. Dewan Siswa. Ogos. Jilid 9, Bil. 8, 44.
- Zarinah Hj. Sarifan (1996). Kajian Awal Tarian Dabus Negeri Perak. Malaysia: Jabatan Muzium dan Antikuiti Perak.
- Zubir Ali (2000). Alat Muzik Tradisional Melayu Dalam Perspektif Islam, Alat muzik Tradisional Daya dan Bunyi. Kuala Lumpur: Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia.



# KEPENTINGAN IMEJ FOTOGRAFI TERHADAP MEDIUM PAPAN TANDA PENGIKLANAN PELANCONGAN

## **KHAIRUL ANUAR IBRAHIM**

khairulphoto80@gmail.com

## **MD NAGIB PADIL**

Tourismo\_1@yahoo.com

## **MOHD NURI YAACOB**

mnuri@perak.uitm.edu.my

## **MOHAMMAD FIRDAUS AZMAN**

moham735@perak.uitm.edu.my

Jabatan Fotografi  
Fakulti Seni Lukis & Seni Reka (FSSR )  
Universiti Teknologi Mara  
Cawangan Perak , Kampus Seri Iskandar

## **ABSTRAK**

Imej fotografi pada papan iklan pelancongan merupakan satu bentuk komunikasi melalui penglihatan dengan tujuan untuk menyampaikan, mempengaruhi seterusnya memberikan kesan emosi kepada khalayak penerima. Sesuatu imej fotografi pada papan iklan pelancongan yang menarik, mampu memberi gambaran awal tentang destinasi pelancongan yang dipaparkan. Imej fotografi juga adalah merupakan satu bahan komunikasi visual yang menyampaikan sesuatu cerita, menyampaikan maklumat dan bertujuan memujuk. Setiap imej yang kreatif yang menggabungkan nilai-nilai estetika akan lebih dihargai dan mesej akan mudah diterima dengan lebih baik oleh masyarakat umum. Selain itu juga daya tarikan terhadap imej yang digunakan perlulah menggambarkan imej yang bersesuaian terhadap mesej yang ingin disampaikan.

Kata kunci : Imej Fotografi, Papan Iklan Pelancongan



## Pengenalan

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. Pada asasnya fotografi terdiri daripada campuran praktikal 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.

## Fotografi dan Kepentingan Papan Iklan

Penggunaan imej fotografi sebagai medium utama dalam mempromosikan pelancongan sesuatu tempat dapat memberikan kesan yang besar terhadap sektor tersebut. Ianya dapat menyampaikan maklumat secara mudah dan jelas kepada masyarakat. Justeru itu penggunaan imej fotografi pelancongan banyak digunakan dalam pelbagai medium pengiklanan seperti poster pengiklanan, iklan majalah, pengiklanan di akhbar-akhbar, risalah pelancongan, banting dan banner. Pendekatan menggunakan kaedah ini telah digunakan dalam menyampaikan maklumat dan mempromosikan tempat menarik yang terdapat di sesuatu tempat.

Salah satu kaedah yang digunakan adalah penggunaan papan tanda iklan pelancongan. Merujuk dari [www.wisegeek.com](http://www.wisegeek.com) (2011), papan tanda iklan ditakrifkan sebagai papan tanda iklan yang terdapat di jalan raya untuk mengiklankan pelbagai produk dan perkhidmatan. Secara umumnya, papan tanda iklan harus lebih dari ukuran tertentu dan membolehkan pemandu atau penumpang di dalam kenderaan dapat melihat dan membaca dengan jelas.

Menurut Terence A. Shimp, (2000), walaupun terdapat pelbagai medium pengiklanan luar seperti pengiklanan pada kenderaan awam seperti bus dan teksi, pengiklanan pada pakaian yang dihiasi dengan logo dan jenama tertentu dan paparan jenama pada

pusat-pusat perniagaan, medium pengiklanan luar yang paling utama adalah papan tanda iklan yang direka dengan saiz yang besar dan dapat menarik perhatian umum. Menurutnya lagi papan tanda iklan terbahagi kepada dua bahagian iaitu poster panel dan panel dicat (painted bulletins). Poster panel adalah papan iklan terdapat di jalan-jalan raya dan lokasi persimpangan yang menjadi laluan utama. Poster panel ini menggunakan bahan sutera-ditapis (silk-screened) yang kemudian dipadankan dengan panel papan iklan tersebut.

Merujuk kepada bulletin Jabatan Perancangan Bandar dan Desa, Negeri Perak Darul Ridzuan, Edisi 1–2012, "Free-standing Billboard" dikategorikan dalam tiga saiz iaitu saiz besar, sederhana dan kecil. Papan Iklan bersaiz besar berukuran 60 x 20 kaki berketinggian 30 x 40 kaki, Papan Iklan bersaiz sederhana 40 x 10 kaki, 30 x 10 kaki atau 15 x 20 kaki dan berketinggian 30 x 40 kaki tinggi dan Papan Iklan bersaiz kecil 50 inci x 10 inci, berketinggian 20 kaki. Dibenarkan dipasang mengikut hierarki jalan dan zon guna tanah serta aspek utama garis panduan papan iklan luar yang utama adalah struktur dan kandungan yang mana dua elemen ini amat perlu dititikberatkan.

Selain itu juga antara faktor kelebihan iklan luar menurut Terence A. Shimp, (2000), Iklan luar juga memberikan peluang kepada pelanggan sebagai peringatan terakhir sebelum membeli atau menggunakan sesuatu produk atau perkhidmatan. Pengiklanan dalam kategori ini mengharapkan untuk meninggalkan kesan kepada pengguna sebelum pemilihan produk atau perkhidmatan oleh pelanggan. Lokasi papan tanda iklan pelancongan terdapat di tempat-tempat strategik sepanjang jalan raya, lebuh raya dan jalan-jalan pusat bandar. Papan tanda iklan pelancongan perlulah menggunakan imej yang menarik (eye-catching) dan slogan yang mudah untuk menarik perhatian pemandu dan pelancong. Ini adalah disebabkan papan iklan pelancongan ini hanya mempunyai beberapa saat untuk memberi kesan terhadap pemandu atau pelancong yang melihatnya. Justeru itu penghasilan imej pelancongan yang menarik dan berkesan dapat memberikan nilai tambah terhadap sektor pelancongan negeri.

Menurut Paul Martin Lester, (2003), imej visual merupakan komponen penting dalam sesuatu pengiklanan. Kebanyakan papan iklan memaparkan imej fotografi sebagai daya penarik dalam menyampaikan maklumat dan mempromosikan sesuatu perkhidmatan. Menurut Shahril Anuar Abdul Ghalim (2008), secara amnya, pengiklanan adalah salah satu cara yang efektif untuk mempromosikan produk barangan atau perkhidmatan

dan sekali gus memberi maklumat secukupnya kepada masyarakat. Ia merupakan satu cara yang cepat, meluas dan berkesan bagi proses pemberitahuan mengenai sesuatu produk dan jenama yang disulam dengan pelbagai idea dan konsep berpandukan mesej yang hendak disampaikan.

### **Imej Fotografi yang Berkesan**

Didalam menghasilkan imej fotografi pelancongan yang menarik terdapat beberapa aspek yang perlu diambil kira bagi menghasilkan impak yang berkesan. Memilih imej atau visual yang tepat adalah tugas kreatif yang sukar. Contohnya, iklan visual yang bagaimana yang dapat memberi kesan dari segi komunikasinya?. Berapakah imej atau visual yang diperlukan untuk sesuatu iklan?. Ianya juga terpaksa menentukan subjek imej atau visual yang hendak digunakan. Dengan begitu banyak pilihan, penggunaan imej atau visual yang bersesuaian bukanlah perkara yang mudah. Imej atau visual yang di hasilkan tidak semudah dengan hanya melihat dengan mata sahaja. Ia juga perlu disesuaikan dengan pemikiran dimana ianya memberi persepsi realiti yang merupakan hasil dari hubungan mata dan fikiran yang mampu memberikan kesan kepada sesuatu kempen atau pengiklanan. Imej fotografi adalah merupakan satu bahan komunikasi visual yang menyampaikan sesuatu cerita, menyampaikan maklumat dan bertujuan memujuk. Setiap imej yang dipaparkan akan menceritakan idea dan ekspresi jurugambar tersebut. Setiap gambar terhasil memiliki satu sudut penceritaan dimana jurugambar mempunyai kawalan sepenuhnya terhadap imej yang ingin dipaparkan.

Menurut Arnaud Frich, (2007), imej fotografi digunakan sebagai alat yang ampuh untuk memujuk dan propaganda. Oleh itu bahan komunikasi harus menjadi pertimbangan utama bagi setiap jurugambar. Element asas fotografi terdiri daripada aspek teknikal serta bentuk visual dalam keseluruhan gambar foto. Merujuk kepada Angela Faris Belt, (2008), Webster's Third New International Dictionary mendefinisikan element asas fotografi sebagai "prinsip ilmu, seni, disiplin dan amalan. Empat unsur yang penting dalam penghasilan imej fotografi oleh cahaya ialah: 1). Rangka fotografi dan sempadannya, 2). High fokus yang ditentukan oleh aperture atau kanta, 3). Kelajuan tertingkap (shutter speed) dan kesan dalam kaitan antara waktu dan gerakan dan ke 4). Media fizikal yang digunakan untuk menghasilkan imej fotografi. Unsur-unsur ini tidak beroperasi secara hirarki atau berturutan, ianya memainkan peranan masing-masing dalam membentuk imej fotografi. Imej fotografi berdasarkan struktur

gramatikal berkaitan dengan menyampaikan maklumat dengan cara yang bererti. Unsur-unsur fotografi ini adalah gabungan dua faktor iaitu faktor teknikal dan faktor imej visual. Ini secara tidak langsung dapat memberikan satu paparan imej fotografi yang dapat menggambarkan maknanya.

Menurut William F. Arens, (1999), visual imej yang digunakan dalam pengiklanan memerlukan ketelitian yang dalam untuk menghasilkan impak yang berkesan. Terdapat sepuluh perkara yang perlu di ambil kira iaitu 1) imej yang digunakan dapat menarik perhatian pengguna atau penonton yang melihatnya, 2) menjelaskan mesej yang hendak disampaikan, 3) mengenalpasti subjek iklan, 4) paparan produk yang sedang digunakan, 5) memenuhi syarat pembaca dengan mengenalpasti prospek, 6) membantu menyakinkan pembaca akan kebenaran produk, 7) membangkitkan minat pembaca terhadap headline, 8) menekankan ciri-ciri unik produk, 9) mencipta kesan yang baik dari segi produk atau pengiklanan dan 10) memberikan kesinambungan kempen dengan menggunakan teknik visual bersepadu dalam setiap iklan.

### **Kesimpulan**

Pemilihan imej fotografi yang bersesuaian didalam kempen pelancongan mampu memberikan impak yang berkesan terhadap sektor pelancongan itu sendiri. Peranan imej fotografi yang dapat memujuk dan memberi maklumat tentang sesuatu tempat yang menarik mampu meningkatkan jumlah kedatangan pelancong. Elemen visual didalam kempen papan tanda pengiklanan pelancongan dapat memberikan kesan emosi keterujaan kepada khalayak yang melihat dan merupakan satu bentuk komunikasi yang efektif dalam menyampaikan maklumat kempen kepada golongan sasaran. Ianya juga memudahkan audien menyimpan informasi dengan lebih baik berbanding dengan hanya kaedah secara verbal. Imej fotografi menjadi alat yang untuk menangkap emosi tertentu dan dirancang terhadap audien yang melihatnya serta memberikan emosi dan kesan dalam membuat keputusan. Justeru itu imej fotografi didalam medium papan tanda iklan pelancongan bukan sekadar penyampaian maklumat yang baik tetapi juga memberikan kesan yang terhadap audien dari segi psikologi dan seterusnya mampu menyampaikan mesej dengan jelas dan berkesan.

## Rujukan

Arnaud Frich, (2007) *Panoramic Photography: from composition and exposure to final exhibition* (Translated by Alan Greene). Elsevier Inc. pp. 22.

Angela Faris Belb, (2008). *The Elements of Photography: Understanding and Sophisticated Images*. Elsevier Inc. pp. xvi.

Della summers, (2003). *Longman Dictionary of Contemporary English*. Pearson Education Limited, Edinburgh Gate, England. p.1757

Michael Langford, (2000). *Basic Photography* (7th Edition). Focal Press, Reed Educational and Professional Publishing Ltd. pp. 22

Paul Martin Lester, (2003). *Visual Communication: Images with Messages* (3rd Edition). California State University, Fullerton: Thomson Wadsworth Inc. pp. 238-242.

Terence A. Shimp (2000). *Advertising Promotion, Supplemental Aspects of Integrated Marketing Communications* (5th Edition). Harcourt College Publishers. pp.372-376

William F. Arens, (1999). *Contemporary Advertising* (7th Edition). pp.542.

Sharil Anuar Abdul Ghalim, (5.6.2008). *Karya kreatif iklan perlu beretika*. Retrieved January 18, 2011, from <http://www.utusan.com.my/utusan> .

Bulletin Jabatan Perancangan Bandar dan Desa, Negeri Perak Darul Ridzuan, Edisi 1–2012

<http://www.wisegeek.com/what-is-a-billboard.htm>,

<http://www.motac.gov.my/>

# TECHNO FASHION THROUGH ISLAMIC LOOKING GLASS

**ZOLINA MOHAMAD**

mzoelina@gmail.com

**TENGGU AZHARI TENGGU AZIZAN**

backbeat47@earthdome.com

Fashion Department , Faculty of Art and Design  
Universiti Teknologi Mara , Perak Branch , Seri Iskandar Campus

School Of The Arts, Universiti Sains Malaysia  
Pulau Pinang, Malaysia

## **ABSTRACT**

The research project is designated to lead focuses on specific contexts of the proposed topic of interest. Theoretical framework plus research methodology that strategically function as the core driving mechanism will navigate the research into specific area of expertise, nonetheless the area of fashion art and Islamic Sociology. Thus both academic disciplines have been selected as my first scientific area of preference. This research project upholds qualitative and quantitative of research method structures. Although the research containment will be thoroughly composed and constructed by using both methodological paradigm, laboratory experimentation will be taken into account in order to obtain coherent research finding. This research project will unravel the genealogy and a brief historical background of the origin of techno fashion, its origin of existence, its functionality, design and aesthetic characteristics and high-tech personality. Throughout fundamental investigation on the techno fashion preliminary profile, the research will continue to scope the research objective into its original mission, which is to perceive and depict the equivalency and mutual coherency between techno fashion and Islamic Clothing Concept.

Key words : Techno-fashion, Islamic Dress Code Ethics, Fashionable, Science,



This research project is principally enthused by the sense of urgency to prevail new intellectual trajectory. Thus it is a quest of innovation breakthrough and aesthetic novelty that will invite thought provoking and mind intriguing discourses specifically on fashion art domain. The research project is deliberately designed and soon to be conducted in explicit academic research manners. This is due to its core purpose, which is to function as a noble pursuit that shall unleash new intellectual threshold.

The title seems mystifying if one carelessly reads from an ethnocentric rigidity lens thus one will witness shattered imageries of misguided falseness and detoured fakeness, dispersed by irresponsible delinquents. Hence we are breathing and living in the world of hedonism scavenging, spiritualism debasing, corporatism capitalizing has come knocking on our 21st century doormat. In the dawn of the age of apocalyptic holocaust arising, I sense the immediacy of the second call for the schizophrenic saga of postmodern epoch has arisen.

Every corner of the world is inevitably affected by the pervasive cult of postmodernism induces. Postmodern seductive influences are strictly inescapable. It has rigorously crafted a hyperfragmentation structure in every contexts of socio-cultural strata. This disoriented social upheaval consequently raises a new breed of heterogeneous cultural turmoil and deteriorating contemporary society cataclysm. In this case, 21st century schizophrenic millinea has open to new meaning and definition to all culture families, especially contemporary youth culture and pop culture aesthetic. This has involved media culture and visual culture, whence arts and design as the omnipotent parental host.

Changes have shifted through stratification of cultural multifaceted phases. The uncanny invasion of postmodernism in every aspect of our daily lives has indisputably altered the epitome essentiality our lives principles and meaning. The fundamental concept of our live true nature has been recontextualized and teleported into an alternative by-default realm of contemporary post-pop culture. The unavoidable persuasive influences modify or codify each and every angle of society day to day living. From politic to economy, from law to education system, from agriculture to maritime, from urban and country district to metropolitan, postmodernism has fashioned and crafted a lexicon of cultural gargantuan populace. Hence 21st century has successfully eradicated a new cultural dystopia, a vigorous sublime of dialectical materialism utopia and this millennia too has successfully unveiled a new anthropomorphic threshold of geo-cultural trajectory . Consequently this new

contemporary culture utterance has trespassed across some unfortunate occurrences. It despises and dismisses natural value, quality authenticity, original individuality or even spirituality virtues.

At the dawn of the 21st century, we have witnessed the inevitable invasion of technological revolution that has highly affected every aspects and sectors of human lives. Digital technology and cybertronic industries have colonized most of society's material and infrastructure imperatives. Nevertheless both industrial prowess are no longer function as daily material apparatuses providers but they have trespassed from their original form of functionality to humanity generator. Digital and cyberspace technology has triumphantly revolutionized media and communication sectors, simultaneously endorsed the proximity to new perception and interpretation of the future human needs. Human life basic material consumption soon will require a different sets of interface design, to suits with the sophistication of future technological advancement. Cloths, houses, buildings, foods, communication apparatuses and all consumer products miscellaneous are under colossal seize by digital and cybertronic technology. The massive influence are clearly witnessed on every aspects of social sectors.

Politics, economy, law system, education system and even the entertainment and leisure products have received the techno-culture infections. This type of post-modern intoxicating techno lust affection has aggressively influenced not only the common consumer product industries thus also the creative industry received the inevitable pervasive techno culture. The abominable pervasiveness of digital tech revolution has eccentrically evolved and bypassed through human material needs basis whence it would simultaneously colonized the creative industries. Fine arts and applied arts, both parental breeders of art and design next of kin are no longer hold responsibilities and functionalities as they were. Digital technology determines new methods and approaches, consequently alters the way society response and interacts with their environment. Eventually when great infection occurred in society's daily lives, all of the producers, regardless of type of product or info-service supplies, will receive instantaneous affect. This leaves inescapable space for artists and designers to avoid such great influence.

Creative industry literally owes to digital and cybertronic technology due to its technological advancement and media sophistication has simultaneously revolutionized a vast aspects in creative production.



Designers and artisan alike are now exposed to multifaceted of innovative creation possibilities and media and technical exploration probabilities. Dwelling inside local creative community we will witness of multilayers strata of alternate communities, whose some are lurking in search to find exit threshold to withdraw themselves from being colonized by modern technology. This is the traditional culture preserver, sovereign of ancestral archetype. However many artists and creative producers embrace the dawn of the digital reproduction age.

Objec de art making process received new media repulsive assault and new streams of sophisticated technological onslaught that greatly influence the production aspect of the creative industry. In this research project, creative production will be referred as applied arts core unit. Fashion design functions as the case study for the research area of interest. Several objectives that outline my investigation principle. Techno-fashion, a topic of interest that allows me to undermine formulaic strategies in constructing methodological and theoretical framework. Techno fashion has been one of the many art and design prodigal child that has greatly affected by this late modernism industrial and technological revolution. 21st century, as it has been aforementioned earlier, has rigourously dictated all system in cultural production, including fashion art and clothing industry. The cohesive techno culture inevitability oppress fashion design industry with indisputable digi-tech empowerment coherence. Digital sophistication has fetiched aesthetic avlues and humnitarian authenticity, withdrawn afar from the nature of fashion design industry. However technological empowerment does not prevent creative producers to distress in overwhelming melancholia because digital technology has eventually supplied new improvisation in media and technical invention. Innovation in fashion art especially is currently forwarding ahead into a new paradigm of ultra avant garde of clothing technology, applause to digi-tech industrial investment, now techno fashion has given to new context and creative concept especially in fashion design.

In the early phase of this millineum, we have witnessed the slow pace gradual progress of this new alternative movement in fashion design and clothing industry. Fashion design and textile vocational practice or even garment, fabric and clothing technology are now being redefined by the arrival of techno fashion. According to Sabine Seymour (2008) in 'Fashionable Technology', fashionable technology refers to the intersection of design, fashion, science and technology. Bradley Quinn (2002) is another one of the current internationally renowned researcher of techno fashion

who has a parallely identical point of perspectives as Sabine Seymour. He indicates that techno fashion was first invented by a neo radical fashion extroverts minorities whose wanted to response to the current technological changes that is revolutionizing social daily lives. This group of post modern fashion art renegades attempted to revolutionize fashion industry, revolting against conventional tradition of fashion cliché (evening wear, catwalk). These designers cum artists were non-conformists whose did not compromise to old school conservatism of fashion catholic. The group was among young designers and graduate students by the name of Hussein Chalayan, Alexander McQueen, Lucy Orta and in the east are Issey Miyake, Ryoji Yamamoto and Rei Kawakubo.

Prominent and the utmost significant design or technological concept in techno fashion is anti fashion concept but wearable engineering is the focal point in production criteria for these techno-geek designers. From digital-display dresses to remote control couture, techno fashion exposes the revolutionary interface between contemporary fashion and technology. 21st century fashion invites and trespasses through challenging departure from traditional methods to sophisticated renovation. Rather than looking to the past for inspiration, designers now look to the hi-tech future. The result is i-wear, intelligent clothing that fuses fashion with communication technology, electronic textiles, and sophisticated design innovations to express new ideas about appearance, construction and functionalism. Born out of the collaboration between fashion designers and I.T. technicians, this new dialogue could be the most significant design innovation in fashion's history, or indicate its eventual demise.

Though his studies, Bradley Quinn examines the impact of this new paradigm in fashion art wave. According to Quinn, the emergence of cyber tech revolution has unlock the threshold of alternative possibilities in fashion design especially techno fashion. Digital technology development ranging from high end like nano tech and neuroscience and artificial intelligence to low res technology such as mobile communication have created new and alternative direction for clothing. In the meantime, a new breed of designer-cum-scientist emerges to redefine the way we dress, communicate, and even respond to environmental changes.

Bradley Quinn investigates the effect of this new genre of fashion. As advance intelligence and technology create another direction for clothing, the aforementioned new generation of cyberpunk artists-cum-engineers unvei

the newly improvised format of dressing concept redefinition, communication technology, and reevaluate human interaction and reactions to environmental changes. Through detailed studies of archival collections and projects view with designers ranging from mavericks like Alexander McQueen and Tristan Webber to artistic innovators Hussein Chalayan and Yeohlee, Bradley Quinn examines the impact of this new wave of fashion. Intelligent media and digital technology has given the implication to the creative industries. In techno fashion, the digital revolution also supplies negative elements to the society such as the disappearance of the traditional woman identity in fashion.

However techno fashion is regarded as the alternative innovation that still manages to retain human value. To an extent, it explores the boundaries between clothing, body and machine, and re-evaluates the ethics and lifestyles traditionally designated by codes of dress. Consumer and society at large could still retrieve their individuality persona although they consume techno fashion in the day to day living. It is not an alienation of culture. Revivalisation, revitalization and realization of human intellectuality, cultural identity and the new search for material-human mutual coexistence life cycle have been the core containment in techno fashion invention or any technological advancement creative innovation. Artists are looking thoroughly into human interface and intelligent design that promotes environmental sustainability. Smart costume, wearable computer and intelligent clothing are among the integrated art and science tech-development.

Cloth and fabric are no longer made using natural cotton indirectly maintain nature stability by protecting and sustaining silk worm habitats. Synthetic fiber carbon is invented to undo the harm on nature. Cathod ray and fiber optics are intertwined to make alternative low res thread for cloth surface fabrication. Digital and electrical appliances are largely used by artists/engineers to replicate intelligent wear which was anciently designed for astronauts, firefighters and marine divers. Nevertheless this alternative new fabrication and clothing technology have been actualized and in reality have been utilized but in special sectors and departments. These functional wear like the astronaut space suit is detailed out from its aspect of form to function. This has been the sample case study for Hussein Chalayan and Lucy Orta to regain the application of functionality pragmatism into daily costume, and generally to be widely accepted in the fashion industry. These designers/scientists are implying new fashion concept by replicating digi-tech genome onto human body. This will determine the

reconstruction of the banal concept of costume to wear or clothing as daily consumer product. Redefinition of consumer product concept has taken into real form when techno fashion invades the fashion industry scene.

The young and emerging contemporary costume designers/engineers with slide of cyberpunk ethics and techno-geek aesthetics nurtured, back-packed with a slice of pop artisan persona, techno fashion embraces radicalism aurality and eclectic eccentricism atmosphere that chained down into the midst of post apocalyptic ultra modernism reality. Techno artists renders their intellectuality and creative sensitivity in ambience avatar which they have purposefully engraved and crafted as their retreat rehab center when they seek refuge for prolonging the journey towards artistic nirvana.

Interpreting techno fashion requires cohesive understanding and knowledge on the of 21st century digital technology that gave birth to new sciences, simultaneously permitted the extension of the existing 20th century information communication technology to a wider paradigm. This digi-tech evolution allows proximity to new art, science and technology intervention such as nanotech, neuroscience, artificial intelligence, cloning technology, 3G mobile communication, nuclear waste by-products and sonic wave. Art and design sectors and creative production community are currently extending alliance with the physic science and engineering departments. Techno fashion is the result of this cross-disciplinary amalgamation. Techno fashion is conceptually dependent on contemporary techno culture and scientific revolution. Human daily needs and material necessities such as clothing remain truthful to its original purpose of existence, which is to necessitate human needs.

If look through a critical lens, techno fashion design basis is more a pragmatic oriented, which embraces functionality over aesthetic notion. It dismisses glam sensationalism, which has been a tradition of fashion design cliché. Techno fashion embodies humanitarian values more than artistry craftsmanship orientation. Humanitarian qualities that have been instilled in techno fashion encompass industrial and computational technology that interconnects with human. The integration of human-technology association in techno fashion production by techno emerging international fashion designers has induced the traditional concept of fashion art and these eccentric changes made by these young designers has unwillingly invited reconciliation and redefinition for a new concept in fashion art. Thus this will simultaneously decontextualize the old context of purpose in fashion design production.

Designers of techno fashion are optimizing their artistic and intellectual vitality in their creative invention towards different imperatives, which uphold more important needs and objectives. They are not interested in the fashion showbusiness tradition of catwalks and runaway, hedonistic yuppies glam, happy hours for ultra high class of super capitalistic elitist sensationalism, booze and groove. Techno fashion designers have set different platforms and new rules for new mission- the interface design of human technology that necessitates the embodiment of new digital technology. Their research is their response to the current state of global socio-cultural-political massive and aggressive changes, development and reconstruction of human life in general overview. Their research and production are designated to facilitate the social needs in daily lives. Costume and clothing are no longer worn just for the purpose to cover our bodies. In the future, techno fashion is hoped to encourage the utilization of sophisticated technology on daily costumes. For instance, a computer is no longer on our laps but will be attached and installed on our shirt or jackets. Multifunction interface computer softwares are easily downloaded and video or music files are uploadd through microscale computer screen that attached to eye-glasses. Fiber optics thread that illuminates shirt or trouser is now in the making. The invention of glow in the dark fabric helps the wearer and consumer to walk or mingle around safely in the city even in an unlit dark alley.

These technological advancement and development help consumer to use clothes and costumes in a more advanced environ in the future. Techno fashion supplies preparation for the challenging future that lies ahead. In our day to day context of social living, changes are unpredictable, hence they will not be of something that we could have foreseen. Social and cultural upheaval, turndown and turbulence create uncertain commotion, which nevertheless give great effects and influence of our perception and responses in our daily living. Thus techno fashion favors towards supporting social needs in preparing for these future turmoil. This is the humanitarian qualities that on par of equivalence with Islamic concept of Muslim costumes codes.

Techno fashion is not far from what have been promoted in Islamic costume concept. The Islamic paramount dress code have been traditionally aligned with humanitarian values and social qualities. Islamic dress codes instigate the preservation of social qualities simultaneously retain humanitarian and utilitarian preoccupation. The designated muslim dress codes is Islamic wear concept is scoped and detailed purposefully to maintain ethical containment in human values. These are the

foundations that ground the basic concept of Islamic wear, and these foundations are strictly embodied with its utmost fundamental cocept of all, singularly to vitalize the omnipotence of Allah, the Merciful. Costume, clothing or fabric design, and the rest of the industry of creative production in the world of Islamic wear and costume design are breathing, breeding and expanding through the revenue of Islam aesthetic-artistry diasporas. This shall not be confused as rigidity of conservative rules of guideline, although lately in every aspect of relative topic of interest pertaining Islam is often judged or perceived from ironic misguided perception.

Dress code in Islamic costume design concept is a conceptual reference for designing purpose. The design process and end product of Islamic costume or clothing and fabric design that contain Islamic values and aesthetic elements shall comply to Islamic rules in daily lives. This is a degree of agreement that engulf the controlment of social behaviour, human to human to environment interaction and finally human to God Almighty. Costume in Islamic context renders the imperatives of psychological and spiritual behaviour of human decisively on the costume wearer. Dress code in Islamic context have this indisputable juggernaut intensity and colossal capacity to help maintain and even repair the human interaction and communication on day to day basis. The contexts of current social banality and cultural mundaness have been ruggedly disposed by the unorthodox colonization of post modernism. Costume, clothing and fashion industry in the prime scene of high consumer capitalism are rowing towards similar direction. Human values, needs and basic living purposes are ignored and neglected. These human values are removed by western fashion industry because Jews capitalism conquers its existence, its movement and development. The quantity of techno fashion designers who's withdrawing themselves farther from the invasion is multiplying and grossing. They lead a cult of new movement of techno artists, combining design, technology, aesthetic and human values.

In the like of Lucy Orta, her techno design is aligned with Islamic understanding and dress code element. Orta's Transformers series of a changeling costume and jackets that mutates into camping tent is a true concept that have been earlier mentioned on Islamic costume perspective of supporting human needs. Lucy Orta's techno-wear that permits human-environment association has successfully encompassed the true nature of Islamic costume concept.



Figure 1: Lucy Orta techno wear



Figure 2 : Lucy Orta techno wear

Orta's wearable shelters critique social and political issues and provide practical solutions to the problems of transitional living.

Other related techno design reservoir are in the like of Hussein Chalayan or Hüseyin Çağlayan (born 1970) is a British/Turkish Cypriot. Chalayan, a muslim designer who has consistently and persistently involved an produced great milestone of design accomplishment. His distinguished idiosyncratic charisma and enthusiasm distinct him in every angle in comparison with the rest of techno artist league. Chalayan aesthetic unique endeavor in his techno wear production instigates critical design concept that mostly intervene with interdisciplinary aurality. His grandeous avatar is obviously replicated in his eclectic design composition that transgresses high tech digital sophistication and human insistency. In his techno reproduction, Chalayan challenges the traditional western fashion design inconguency. He intensify the generic index of western dress code, then he subsequently decodified the design concept with the implementation of digitech-sophisticated utilities on the physical body of the costume. High tech apparatus on clothes is considered to be extremely hazardous to the human body if not properly wired but Chalayan managed to resolve. By using media such as fibre optic thread fabric, LED, neon and laser lighting components installed, attached and sewn on the costume, Chalayan has succeeded in producing human-technology interface costume. His renowned techno fashion design severally complies to Islamic dress code.

However some of the international prominent collection of his creation failed to infuse Islamic dress code in completion. Chalayan manage to inculcate Islamic concept indirectly in his design, which promote the human-technology interconnectionship. The costume

enables the wearer to exploit technological needs and manipulate them from his body (in this case, the costume).

For instance, a wearable computer will be the future reality, which has been one of Chalayan's innovation (since the first trial attempted by Steve Mann from MIT, 1991) has managed to help human to use and interact with the intelligent system of the computers on the costume. This is he Islamic qualities that has been promoted in the design, but the incompleteness of Islamic dress code revealed in his western influence of design concept that use female body sihouutte and shape line as reference for size and pattern measurement. Chalayan also vigorously allows body exposure of the model during runaway scene for his techno fashion show. The exploitation of female model body in his techno fashion has indirectly disgraced a minor threat on Islamic dress code.

Chalayan western fashion scheme is still widely seen implemented in his techno wear invention. Thus women values of femininity, intellectuality, individuality and spirituality are all being debased, devalued and degraded. Chalayan design probably does not put the Islamic code of physical appearance into thorough consideration; hence this has made him relentlessly nullify the Islamic notion in his costume design. He is forever outgunned and overshadowed by western modernism if he uses the concept of form and function over religious values. The spiritual determinacy that Chalayan believe in his design philosophy made him unsuitable to be put under the category of Islamic techno fashion.

Islamic dress code, the most prominent and relevant is body closure. They are parts of male and female body that have to be covered. Body parts covering for muslim costume design concept is a compulsory requirement in Islamic dress code ethics. Through Islamic religious law, it is clearly stated in the sunnah that body covering is one of the religious law that have been anciently instilled and implemented in the Islamic law. The ultimate purpose of the body coverage in Islamic wear for muslim wearers is to maintain humanitarian values, to enhance spiritual intensity and to sustain peace and harmony in daily socio-cultural living. Islam has foreseen that in the material realm of physical existence, human needs clothes as basic necessity. Clothes in Islamic concept is universal and relevant in any contexts, and in any time/space paradigm.

Dress code of Islamic concept promotes unification of harmony and peace through discreet level of parallel subtlety in the muslim costume. It is not too lavishly rugged, provocative, extremely grotesque and peaceful. Muslim costume avoids dissimilarities that permits social stratification or clusters (clothes that differentiate people according to material or political status). Islamic dress code implies and supplies social interconnectivity. Islamic dress code intensify multifacets of relationship and communication layers. Through simplicity in Islamic fashion, communal living in mutual coexistence environ is achieved when simplicity and minimalism extinguish human oxymoronic egocentricism. Parallel level of sameness in Islamic concept eradicates the social class hierarchy, which was predominated and triumphant by Marxists capitalism.

Techno fashion design, which is produced in accordance with the Islamic dress code is not publicly acknowledged. The designers are not being famously quoted or referred. The designers that have some Islamic dress code qualities in their techno costume creation probably exists by coincidence. Their creative conventions possibly share similar values and intentions that drives the core concepts of Islamic costume. Dress code of Islamic wear nevertheless is not partially separed from techno fashion style and concept. Human-technology-communication-interrelation mutual intergration are the key concepts that help to create unified communality in day to day social living. Techno fashion embraces human-digital integralism. Islamic wear promotes peace and harmony in clothing consumer and humanity at large.

## REFERENCES

- Bolton, A. (2005). *The supermodern wardrobe*. V&A Publications London.
- Breward, C. (Eds.) . (1995). *The culture of fashion*. Manchester University Press.
- Delius, P. (Eds.) . (2000). *A history of fashion*. Könemann Verlagsgesellschaft mbH German.
- Gale, C., & Kaur, J. (2004). *Fashion and textiles. An overview*. Berg Oxford UK
- Lee, S. (2005). *Fashioning the future. Tomorrow's wardrobe*. Thames & Hudson London.
- Malloy, J. (Eds.) . (2003). *Women art & technology*. Massachusetts Institute of Technology.
- Quinn, B. (2002). *Techno fashion*. Berg: Oxford International Publishers Ltd.
- Seymour, S. (2008). *Fashionable technology*. Springer Wien New York.
- Wilcox, C. (2001). *Radical fashion*. Victoria and Albert Museum London.
- Qaradawi, Y. (1982). *The lawful and prohibited in islam*. Kazi Publications U.S.
- Siddiqi, M. M., (2004). *Women in islam*. Adam Publishers & Distributors
- Al Albani, S. M. N. (2009). *Jilbab wanita muslimah menurut al-quran dan sunnah*. At-Tibyan
- Zainal Abidin, S. B. (Eds.) (2008). *Fatwa-fatwa kontemporeri syeikh ali jum'ah (mufti mesir)*. Berlian Publications Sdn. Bhd.

# PEREKA GRAFIK SAMBILAN DAN PERMASALAHAN

**MOHD NASIRUDDIN ABDUL AZIZ**

mohdn571@perak.uitm.edu.my

Jabatan Grafik & Media Digital ,  
Fakulti Seni Lukis & Seni Reka (FSSR)  
Universiti Teknologi Mara , Cawangan Perak ,  
Kampus Seri Iskandar

## **ABSTRAK**

Antara masalah yang selalu ditempuhi oleh seorang pereka sambilan adalah apabila mereka tidak mempunyai dokumen yang rasmi untuk berunding kontrak dengan pelanggan dalam menjaga hak cipta terpelihara '*Intellectual Property*' untuk setiap rekaan mereka bagi kerja-kerja yang berprofil tinggi. Permasalahan ini telah ditulis dalam penulisan buku bertajuk "*Copyright, Contracts, Creators : New Media, New Rules* " yang ditulis oleh Giuseppina D'Agostino (2010). Permasalahan yang sama dipanggil legal issue oleh beberapa penulis buku yang berbeza mengenai isu Inteltektual Property termasuklah penggunaan copyrights, trademark dan patent. Menurut Shel Perkins di dalam penulisan bukunya yang bertajuk "*Business Secrets For Designer*" pada tahun 2010, bagi mengelakkan isu hak cipta ini berlaku, pereka grafik di negara United States telah diwujudkan satu organisasi yang dinamakan AIGA (American Institute of Graphic Art) yang sentiasa memantau dan menjaga karya-karya dan kerja pereka grafik di sana. Setiap pereka grafik sepenuh masa atau pereka grafik sambilan hanya perlu menandatangani perjanjian yang dinamakan AIGA Standards Form of Agreement For Design Services bagi memastikan setiap hasil kerja mereka terkawal dan bebas daripada isu peniruan hasil kerja pereka grafik yang lain. Perjanjian ini merupakan salah satu langkah yang telah diwujudkan dalam melindungi karya dan hak-hak seorang pereka grafik.

Kata kunci : Pereka Sambilan, Hak Cipta



## Pengenalan

Perkembangan dunia grafik yang tiada batas pada hari ini secara langsung telah melahirkan ramai pereka bebas atau pereka sambilan. Perkembangan teknologi dalam menimba ilmu rekaan, penggunaan alat rekaan (tools), kemudahan dalam penggunaan komputer dan perisian yang sentiasa memudahkan pereka menyebabkan dunia rekaan pada hari ini sudah jauh ke hadapan dan ianya menjadi satu punca rezeki bagi mereka yang tidak berpeluang untuk bekerja di dalam mana-mana syarikat-syarikat ataupun agensi. Menurut kajian Ed Gandia, di dalam laporan Freelance Industry Report (2012), bidang kerjaya secara sambilan yang mencatatkan bilangan tertinggi adalah bidang rekaan yakni termasuklah fotografi, pereka grafik, penulis, pereka laman web dan pengilustrasi. Rata-rata bersetuju dengan mengatakan bahawa bekerja sebagai pereka sambilan adalah lebih senang dan tidak terikat dengan masa. Menurut kajian juga, 90 peratus daripada mereka lebih seronok dan berasa senang bekerja sebagai pekerja bebas berbanding terikat dengan mana-mana majikan.

Pelbagai sumber rujukan bertulis telah di kaji dan dirumuskan dalam penulisan ini bertujuan untuk mengkaji isu dan permasalahan yang timbul apabila seseorang pereka grafik bekerja secara sambilan dan perseorangan. Terdapat beberapa isu yang ditemui dan antaranya adalah dari segi pengendalian masa, hasil kerja, disiplin pereka, perkhidmatan antara pereka dengan pelanggan dan hak cipta dalam menghasilkan sesebuah hasil karya grafik itu sendiri.

### Pereka bebas / Pereka sambilan (*freelance designer*)

Menurut kamus Oxford Advance Learner, Edisi ke-7 (2005), perkataan 'freelance' bermaksud mendapatkan wang dengan menjual hasil kerja ataupun perkhidmatan kepada beberapa organisasi yang berlainan berbanding bekerja di bawah satu organisasi majikan yang khusus. Jika di kaji pada sejarah pula, menurut Steve Gordon Jr dan Laurel Saville (2009), di dalam penulisan bukunya yang bertajuk 100 habits of successful freelance designers, , perkataan 'freelance' mula digunakan oleh Sir Walter Scott dalam penulisannya tentang sejarah perang abad ke-19. Perkataan 'lance' merujuk kepada senjata dan 'freelancer' adalah orang yang mempunyai kepakaran menembak dan mengambil upah untuk berperang demi meneruskan kehidupannya. Apabila perkataan ini diaplikasikan kepada pereka grafik, 'senjata' yang di upah adalah idea dan pemikiran mereka dalam menghasilkan karya yang berkualiti bagi memenuhi citarasa pelanggan.

## Permasalahan

Menurut penulisan menurut Steve Gordon Jr dan Laurel Saville (2009), ramai pereka grafik berfikir tentang kebebasan apabila menjadi seorang pereka sambilan. Namun mereka tidak sedar tentang tanggungjawab dan cabaran yang lebih besar berbanding bekerja dengan majikan. Seseorang pereka grafik sambilan haruslah bekerja keras untuk mencari peluang kerja, kekal fokus, menguruskan pelanggan, mengimbangi bajet, memikirkan kerugian dan keuntungan berbanding seseorang pekerja dibawah majikan yang hanya perlu diberitahu tahu bila dan apa yang perlu di lakukan tanpa memikirkan tentang masalah kewangan (Perkins, 2010). Keith Bowman, seorang pereka dalam agensi The Design Bureau of Amerika, berpendapat bahawa (Dougher, 2005):

*"One of the best ways to start off as a freelancer is to keep a full-time day job and take on freelance work that you can do on nights and weekends."*

Beliau berpendapat bahawa tempoh paling minima untuk menstabilkan diri dalam mejadi seorang pereka sambilan sepenuh masa adalah selama enam bulan dalam melakukan dua pekerjaan serentak sebelum bertukar ke arah pereka secara sambilan sepenuhnya. Dalam tempoh itu, seseorang pereka dapat membiasakan diri untuk bekerja dalam tekanan, belajar menguruskan pelanggan dan bekerja dengan tempoh masa yang ditetapkan (deadlines). Beliau juga berpendapat bahawa tempat kerja adalah tempat paling strategik untuk memulakan aktiviti mencari pelanggan ke dalam kerja sambilan yang akan datang.

Untuk menjadi seorang pereka grafik sambilan yang berjaya, mereka harus tahu elemen-elemen atau persiapan yang perlu disediakan sebelum memulakan kerjaya mereka (Laurel Saville, 2011). Menurut Christine Godlewski, seorang pereka di agensi Genius Creative, terdapat tujuh perkara yang perlu ada pada seseorang pereka sambilan untuk menunjukkan kredibiliti mereka (Steven Heller, 2010). Tujuh perkara yang pereka sambilan perlu ada sebelum memulakan kerjaya mereka adalah :

- 1) Nama yang formal untuk dipanggil - Nama yang tidak elok akan merosakkan persepsi pelanggan terhadap pereka itu sendiri.
- 2) Logo dan identiti yang jelas untuk menjadi satu imej yang mudah diingat oleh orang ramai dan pelanggan.



- 3) Kad perniagaan - Bahan komunikasi adalah penting untuk membantu memperkenalkan identiti yang baru kepada orang ramai.
- 4) Laman web - Pada masa kini, laman web merupakan satu kewajipan kepada pereka yang mahu mengembangkan perniagaan mereka kerana ianya akan menunjukkan tahap keseriusan dalam perniagaan.
- 5) Alamat - Sekiranya seorang pereka itu bekerja dari rumah, letakkan perkataan 'suite' pada nama jalan untuk menampakkan tahap professional dan alamat haruslah tepat supaya tidak mengelirukan penghantar surat.
- 6) Portfolio adalah sangat penting kerana ianya adalah tulang belakang dalam perniagaan. Ianya akan meyakinkan pelanggan dengan apa yang telah pereka hasilkan dan apa yang mereka boleh hasilkan untuk pelanggan.
- 7) Gaya - Seorang pereka grafik sambilan mestilah sentiasa kemas dan nampak segar. Sebagai seorang pereka yang professional, gaya yang ditunjukkan akan menjadi salah satu elemen dalam mempromosikan diri mereka sebagai pereka yang profesional kepada pelanggan.

perjanjian yang dinamakan AIGA Standards Form of Agreement For Design Services bagi memastikan setiap hasil kerja mereka terkawal dan bebas daripada isu peniruan hasil kerja pereka grafik yang lain. Perjanjian ini merupakan salah satu langkah yang telah diwujudkan dalam melindungi karya dan hak-hak seorang pereka grafik.



Contoh helaian dalam surat perjanjian AIGA Standards Form of Agreement For Design Services.

Sumber : <http://www.aiga.org/standard-agreement/>

Antara masalah yang selalu ditempuhi oleh seorang pereka sambilan adalah apabila mereka tidak mempunyai dokumen yang rasmi untuk berunding kontrak dengan pelanggan dalam menjaga hak cipta terpelihara (Intellectual Property) untuk setiap rekaan mereka bagi kerja-kerja yang berprofil tinggi. Permasalahan ini telah ditulis dalam penulisan buku bertajuk *Copyright, Contracts, Creators: New Media, New Rules* yang ditulis oleh Giuseppina D'Agostino (2010). Permasalahan yang sama dipanggil legal issue oleh beberapa penulis buku yang berbeza mengenai isu Intellectual Property termasuklah penggunaan copyrights, trademark dan patent. Menurut Shel Perkins di dalam penulisan bukunya yang bertajuk *Business Secrets For Designer* pada tahun 2010, bagi mengelakkan isu hak cipta ini berlaku, pereka grafik di negara United States telah diwujudkan satu organisasi yang dinamakan AIGA (American Institute of Graphic Art) yang sentiasa memantau dan menjaga karya-karya dan kerja pereka grafik di sana. Setiap perekagrafik sepenuh masa atau pereka grafik sambilan hanya perlu menandatangani

## Penutup

Bekerja sebagai seorang pereka grafik secara sambilan sememangnya satu jalan yang terbaik untuk seseorang pereka itu menguji tahap keyakinan dan kebolehan diri sendiri dalam menguruskan semua perkara dan menjadikannya satu sumber pendapatan yang menguntungkan. Namun begitu, banyak cabaran yang harus diketahui dan kajian secara menyeluruh perlu diperincikan terlebih dahulu supaya tidak timbul isu yang boleh menjejaskan kredibiliti mereka sebagai seorang pereka grafik yang profesional. Setiap keputusan yang akan dibuat oleh seorang pereka grafik sambilan akan memberi impak kepada pendapatan, pelanggan dan jangka hayat perkerjaan mereka sendiri untuk masa yang akan datang. Badan-badan berkuasa perlu memainkan peranan dalam melindungi hak-hak karya pada pereka grafik terutamanya kepada pereka grafik sambilan.

## Rujukan

D'Agostino, G. (2010). *Copyright, Contracts, Creators: New Media, New Rules*. UK: Edward Elgar Publishing.

Dougher, S. (2005). *100 Habits of Successful Graphic Designers: Insider Secrets from Top Designers on Working Smart and Staying Creative*. UK: Rockport Publishers.

Fleishman, M. (2012). *Starting Your Career as a Freelance Illustrator Or Graphic Designer*. US: Skyhorse Publishing Company.

Gandia, E. (2012). *Freelance Industry Report 2012. Data and Analysis of Freelancer Demographics, Earnings, Habits and Attitudes*, 7-10.

Hannam, B. (2012). *A Graphic Design Student's Guide to Freelance: Practice Makes Perfect*. New Jersey: John Wiley & Sons.

Laurel Saville, J. B. (2011). *365 Habits of Successful Graphic Designers: Insider Secrets from Top Designers on Working Smart and Staying Creative*. UK: Rockport Publishers.

Oxford Advanced Learner's Dictionary, 7th Edition. (2005). New York: Oxford University Press.

Perkins, S. (2010). *Talent Is Not Enough : Business Secrets For Designers*, Second Edition. Berkeley, California: Pearson Education.

Saville, S. G. (2009). *100 Habits of Successful Freelance Designers: Insider Secrets for Working Smart & Staying Creative*. US: Rockport Publishers.

Shaughnessy, A. (2006). *How to Be a Graphic Designer without Losing Your Soul*. San Francisco: Chronicle Books.

Steven Heller, T. F. (2010). *Becoming a Graphic Designer: A Guide to Careers in Design*. Canada: John Wiley & Sons.

Internet :

<http://www.aiga.org/standard-agreement/>

# AZIMUTH (FROM PASIR SALAK TO KUALA KANGSAR) : A QUESTION OF BEAUTY AND BEYOND

**IZADDIN MATRAHAH**

izadd071@perak.uitm.edu.my

Jabatan Seni Halus

Fakulti Seni Lukis & Seni Reka (FSSR)

Universiti Teknologi Mara , Cawangan Perak ,

Kampus Seri Iskandar

## **ABSTRACT**

A regard for beauty have always been a fundamental in appreciating the arts. In this short article I am trying to discuss its importance and the elements that created the perception in defining beauty and its criteria. Beauty maybe considered as a very subjective element as for most of us and as the saying goes – beauty is in the eye of the beholder.

The topic in my study consist the elements and principles that constructed its language, the use of colour and how we perceived beauty according to our culture and belief. Through my observation there are also scientific approaches that were used to observe and understand the characteristic of design in art.

By the way, the aim of this article is also to recognize how the design and images produced by artists reflects the personal forms of beauty that existed in their minds. The significance of this paper is also to explain the meaning of beauty through different kinds of definitions in hoping to bring understanding to the reader in this world full of different kinds of aesthetic.

Key words : Beauty, Art Appreciation, Culture and Belief



**“Art does not lie down on the bed that is made for it; it runs away as soon as one says its name, it loves to be incognito. Its best moments are when it forgets what it is called”.**

### **Jean Dubuffet**

A regard of beauty is always the factor in appreciating the arts. To defy beauty in our culture is an anathema to every aspect of sensibility that had been built in as Malays, Muslims, Malaysian or even Asians. Beauty is in the eye of the beholder or maybe there are questions raised beyond its metaphorical boundaries.

Art is about modes of perception – how we see as much as what we see. We build up constantly changing models of the world from multitudes of random thoughts and images. Artists are able, with practice, to build this information into structures with meaning; they make things fit together. Artistic modernism have long preceded the concentration camps, the nuclear bomb and the Cold War but there is an undeniable fact that since the Second World War social political conditions have for many artists given their creative dilemmas a special urgency.

When the Cold War ended new modes of thinking appeared. But one set of barbarians at the gate having sent of, in our contemporary psyche another slips easily into its place, an ecological disaster, perhaps, or an Aids epidemic. Tradition is ransacked for allusions and references, but not for imitations of beauty or for providing foundations for judgments of values, which are unselfconsciously meant. Apparently how can one create or teach unless one is prepared to make judgments of value, and without irony? With the current status quo, what can be the source of one’s creation and valuing but the past and the discoveries of the past? When a culture is threatened it usually takes steps to protect itself in order to maintain balance and sense of self. In most cultures this takes the form of conscious revitalization by going deeper into its creative well for inspiration. The works of its contemporary artists have to sense this highly intentional direction of ground itself in a highly identifiable culture rather than play the game of culture hybrids. The question is how one use the past as well as the living present to make a statement about the human condition and to sensitize other people to what one perceives?

Society is, as Burke teaches us, a partnership between those who are dead, those who are living, and those who are to be born. And so is art, or so should it be. Artistic

creation, like procreation, is an act of hope; in their performance, both acts tell us that something is worth living for, that there is some hope. An art which denies its own worth and denies hope is an existential contradiction, as is an art which deny its place in tradition from which it derives its meaning. Even as an intelligible only within the language and framework of value established within it. As a result, the dichotomous existence of Modernism or Post – 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.

### **Regarding the Self**

The biologist Johannes von Uexkull has written a book about a critical revision of the principles of biology. Biology, according to Uexkull, is a natural science which has to be developed by the usual empirical methods – the methods of observation and experimentation. Wishing to avoid all psychological interpretations, he follows an entirely objective or behaviouristic method. He found out that life is perfect everywhere; it is the same in the smallest as in the largest circle.

**“And He it is Who hath set for you the stars that ye may guide your course by them amid the darkness of the land and the sea. We have detailed Our revelations for a people who have knowledge. And He it is Who hath produced you from a single being, and (hath given you) a habitation and a repository. We have detailed Our revelations for a people who have understanding.”**

### **Surah Al – An’am (Cattle) Verse 98 – 99**

Every organism, even the lowest, is not only in a vague sense adapted to (angepasst) but entirely fitted into (eingepasst) its environment. According to its anatomical structure it possesses a certain “Merknetz” and a certain “Wirknetz” – a receptor system and an effector system. The cooperation and equilibrium between these two systems are vital for the survival of an organism. The receptor system by which a biological species receives outward stimuli and the effector system by which it reacts to them are relatively closely interwoven. They links in one and the same chain which is described by Uexkull as the “functional circle” (Funktionskreis) of the animal.

In the human world we find a new characteristic which appears to be distinctive mark of human life. Man has, as it were, discovered a method of adapting himself to his environment. Between the receptor system and the effector system, we find in man a third link which we may describe as the "symbolic system". As compared with the other animals man lives not merely in a broader reality; he lives, so to speak, in a new dimension of reality. Undeniably, there is a difference between organic reactions and human responses. In the first case a direct and immediate answer is given to an outward stimulus; in the second case the answer is delayed. It is interrupted and retarded by a slow and complicated process of thought. At first glance such a delay may appear to be a very questionable gain. Many philosophers have warned man against this pretended progress. "L' homme qui medite", says Rousseau, "est un animal deprave": it is not an improvement but a deterioration of human nature to exceed the boundaries of organic life.

Syed Muhammad Al – Naquib Al – Attas concludes the nature of man:

A "double associate": possessed of a dual nature of soul and body, the soul rational and the body animal; that he is at once spirit and physical being, and that he has individuality referred to as the self; that he has attributes reflecting those of his creator. We say specifically that he has knowledge of names of things, and knowledge about God; that he has a spiritual and rational organs of cognition such as the heart and the intellect; that he has faculties relating to physical, intellectual and spiritual vision and experience; that he has the potentiality to contain within his self guidance and wisdom, and that he has power and capacity to do justice to his self. We also say that he is forgetful by nature and hence subject to disobedience, injustice and ignorance. In him both qualities, positive and negative, contend for supremacy; but in him also is sealed the means of salvation in true religion and submission.

Man's outstanding characteristic, his distinctive mark, is not his metaphysical or physical nature - but his work. It is this work, it is the system of human activities which defines and determines the circle of "humanity". Language, myth, religion, art, science, history are the constituents, the various sector of this circle. Language, art, myth, religion are not isolated, random creations. They are held together by a common bond but not as a "vinculum substantiale", as it was conceived and described in scholastic thought; it is rather a "vinculum functionale".

## In the Field of Vision

**" It mathematizes..... visual space, but it is still visual space that it mathematizes; it is an ordering, but an ordering of visual appearance. And in the end it is hardly more than a question of emphasis whether the charge against perspective is that it condemns "true being" to the appearance of things seen or that it binds the free and, as it were, spiritual intuition of form to appearance of things seen. Through this location of the artist's subject in the sphere of the phenomenal, the perspective view closes to religious art the territory of magic within which the work of art itself the wonder worker..... but it opens to religious art..... the territory of the vision, within which the wonderful becomes the immediate experience of the spectator....."**

## Erwin Panofsky

The history of painting for example is nothing but history of vision – or seeing. Technique changes only when the mode of seeing has changed; it only changes because the method of seeing has changed. It changes so as to keep pace with changes of vision as they occur. And the eye changes its method of seeing according to the relation man assumes towards the world. A man views the world according to his attitude towards it ..... as time is infinite, the only change is the ambience of the situation.

The act of seeing and appreciating a work of art is not a nonsensical act. It lies between the virtues of contemplating and pondering; it can be transcribe into words or emulate its effects onto other ideas because a painting carries more than an imitative value but also its ideals and empirical notions. The work of art is not always created exclusively for the purpose of being enjoyed or, in a more scholarly expression, of being experienced aesthetically. Poussin's statement that 'la fin de l'art est la delectation' was quite revolutionary one, insisted that art, however enjoyable, was also, in some manner, useful. But a work of art always has aesthetic significance (not to be confused with aesthetic value): whether or not it serves some practical purpose, and whether it is good or bad, it demands to be experienced aesthetically. In the case of man – made objects which do not demand to be experienced aesthetically, are commonly called 'practical', and may be divided into two classes: vehicles of communication, and tools or apparatuses. A vehicle of communication is 'intended' to transmit a concept. A tool or apparatus is 'intended' to fulfill a function (for example

the production or transmission of communications, as in the case with a typewriter or a traffic light. Where the sphere of practical objects ends and that of 'art' begins, depends, then, on the 'intention' of the creators. This 'intentions' cannot be absolutely determined. In the first place 'intentions' are, per se, incapable of being defined with scientific precision. In the second place, the 'intentions' of those who produced objects are conditioned by the standard of these 'intentions' are inevitably influenced by our own attitude, which in turn depends on our individual experiences as well as on our historical situation. Finally, one thing is certain: the more the proportion of emphasis on 'idea' and 'form' approaches a state of equilibrium the more eloquently will the work reveal what is called 'content'. Content, as opposed to subject matter, may be described in the words of Peirce as that which a work betrays but does not parade. It is the basic attitude of a nation, a period, a class, a religious or philosophical persuasion – all this unconsciously qualified by one personality, and condensed, into one work. In the sense of a Malay culture, the content of the idea of beauty permeates into our everyday life because of the cultural stance that amplifies it through ritualistic behaviour that beckons accountability from every thing that we produced both physically and spiritually.

One main aspect of order in a work of art is unity; unity of some kind is necessary for our restful contemplation at the work, of art as a whole since if it lacks unity we cannot contemplate it in its entirety and passed it to other things necessary to complete its unity. In a picture this unity is due to balancing of the eye about the central line of the picture. The result of this balance of attractions is that the eye rests willing within the bounds of the picture. Dr Denman Ross of Harvard University has made a most valuable study of the elementary considerations upon which the balance is based in his "Theory of Pure Design". He concludes his results in the formula that composition is of value in proportion to the number of orderly connections which it displays.

Dr Ross wisely restricts himself to the study of abstract and meaningless forms. The moment representation is introduced forms have entirely new set of values. Thus a line which indicated the sudden bend of a head in a certain direction would have far more than its mere value as line in the composition because of the attraction which a marked gesture has for the eye. In almost all paintings this disturbance of the purely decorative values by reason of the representative effect takes place, and the problem becomes too complex for geometrical proof.

## What does that represent?

In the field of painting, imitation of an object had value in itself, any picture by anyone at all that imitative character would have pictorial value. When we call a figure in an Italian Renaissance picture 'plastic', while describing a figure in a Chinese painting as 'having volume but no mass' (owing to the absence 'modeling'), we interpret these figures as two different solutions of a problem which might be formulated as 'volumetric units (bodies) vs. unlimited expanse (space)'. When we distinguish between a use of line as 'contour' and to quote Balzac, a use of line as 'le moyen par lequel l'homme se rend compte de l'effet e la lumiere sur les objets' [the means by which man takes account of the effect of lights on objects], we refer to the same problem while placing special emphasis upon another one: 'line versus areas of colour'.

Fernand Leger wrote in his paper 'The Origins of Painting and its Representational Value' made a clear cut point that the realistic value of a work is completely independent of any imitative character. Posited as the truth he used the word 'realistic' intentionally in its most literal sense, for the quality of a pictorial work is in direct proportion to its quantity of realism. In painting constitutes what we call realism?

From one point of a view, a pictorial realism is simultaneous ordering three great plastic components: Lines, Form and Colours. Leger believed every epoch has produced such works, which despite, all the talent they involve, remain simply period pieces. They soon become dated; they may astonish or intrigue present generations, but since they do not have the components needed to attain to pure realism, they must finally disappear. For most painters who preceded the impressionists, the three indispensable components that he mentioned earlier were closely linked to the limitation of a subject that contained value in itself. The impressionists were the first to reject absolute value of the subject and to consider it to merely relative.

That is the tie that links and explains the entire modern evolution. The impressionists are the great originators of the present movement; they are primitives in the sense that, wishing to free themselves from the imitative aspect, they consider painting for its colours only, neglecting all form and line entirely.



Izaddin Matrahah  
Azimuth - Pasir Salak (Mixed media on canvas)



As every history of vision must lead beyond mere art, it goes without saying that such national differences of the eye are more than a question of taste: conditioned and conditioning, they contain the bases of the whole world – picture of a people. That is why the history of art as the doctrine of the modes of vision can claim to be, not only a mere (supernumerary) in the company of historical disciplines, but as necessary as sight itself.

Where there is a radical imbalance between sensation and language means that the experience of colour will largely associational. Colour has always lent itself very readily to association and symbolizing, whether on the general of identifying the sensuous, unstable, indeterminate characteristics of colour as such with the female, as opposed to the determinate, stable, male element of line and form; or grouping individual colours into categories such as 'warm' and 'cool'; or characterizing colours as, for example, 'cheerful' or 'sad'. But the course of the nineteenth century developments in the physiology of the nervous system, in experimental aesthetics, increased the tendency to detach colour – expression from association, and to see colour as evoking immediate physical and mental responses.

## References

- Anthony O' Hear, 'A Regard for Beauty,' *Modern Painters*, a quarterly journal of Fine Arts, 1994, pp. 77 - 76.
- Derek Hyatt, 'Paul Nash and the Megaliths,' *Modern Painters*, a quarterly journal of Fine Arts, 1994, pp.66 – 67.
- David B. Baradas, 'Philippine Traditional Aesthetics in the Visual Arts'; First ASEAN Symposium on Aesthetics, The National Art Gallery, 1989 pp. 29 – 35.
- Heinrich Wofflin, 'Principles of Art History, 1915', Introduction and Conclusion of Principles of Art History; the Problem of the Development of Style in Later Art, 6th edition, translated by M.D. Hottinger, New York, 1960 pp. vii – ix, 9 – 16 and 226 – 37.
- Erwin Panofsky, 'The History of Art as a Humanistic Discipline', Princeton University Press, 1966 pp.1 – 25.
- T.J. Clark, ' The Condition of Artistic Creation,' *Times Literary Supplement*, 1974, pp.561 - 2.
- Syed Muhammad Al – Naquib Al – Attas, 'Islam and Secularism, ABIM, Kuala Lumpur, 1978 pp. 132 – 6.
- Ernst Cassirer, ' The Symbolic Function,' in the 20th century Theories of Art, edited by James M. Thompson.
- John Gage, 'Colour and Meaning; Art, Science and Symbolism, Thames and Hudson, 1999, pp.261 – 8.
- Fernand Leger, 'The Origins of Painting and its Representational Value,' *Art in Theory 1900 – 1990*, edited by Charles Harrison and Paul Wood, Blackwell Publishers, UK, 1992 pp. 196 – 9.
- Antonio R. Damasio, 'How the Brain Creates the Mind,' *Scientific American*, 1999 pp. 74 – 79.
- Hermann Bahr, ' from Expressionism,' *Art in Theory 1900 – 1990*, edited by Charles Harrison and Paul Wood, Blackwell Publishers, UK, 1992 pp. 116 – 21.

# KEMUDAHBACAAN DAN KEBOLEH BACAAN TIPOGRAFI DAN VISUAL TERHADAP REKA BENTUK KULIT BUKU

**HANAFI HJ MOHD TAHIR**

hanafimt@gmail.com

Jabatan Grafik & Media Digital  
Fakulti Seni Lukis & Seni Reka (FSSR)  
Universiti Teknologi Mara , Cawangan Perak ,  
Kampus Seri Iskandar

## **ABSTRAK**

Buku merupakan bahan bacaan yang popular sejak dahulu lagi. Ia menjadi bahan bacaan kepada setiap peringkat umur dan golongan dari peringkat umur kanak-kanak, remaja, dewasa dan orang tua. Malahan terdapat juga penerbitan buku khusus untuk bayi bagi merangsang perkembangan otaknya. Buku adalah suatu keperluan yang pasti dimiliki oleh setiap pembaca tidak kira sama ada ia menjadi bahan bacaan keperluan harian, Kemudahbacaan membantu pembaca untuk mengecam dan membuat tafsiran bagi mengenal sesuatu muka huruf. Apabila pembaca berkemahiran untuk menafsir, memahami serta menganalisis sesuatu bahan bacaannya, bermaksud pembaca telah berjaya menguasai aspek kemudahbacaan terhadap aktiviti pembacaannya. Kemudahbacaan pembaca terhadap sesebuah bahan bacaan dipengaruhi oleh beberapa aspek penting dan salah satunya melibatkan peranan tipografi. Ia merangkumi pemilihan dan penggunaan muka huruf, saiz huruf dan juga jenis huruf yang digunakan terhadap sesebuah bahan bacaan. Kemudahbacaan visual merujuk kepada tafsiran terhadap sesuatu visual. Ia meliputi kepada kejelasan imej, gambar, carta, rajah ataupun imej-imej grafik yang dipersembahkan pada sesuatu bahan bacaan itu. Sehubungan dengan itu kemudahbacaan visual ialah keupayaan pembaca untuk mengenali seterusnya menafsir visual yang dilihat itu dengan jelas, mudah dan tepat. Justeru itu, penggunaan dan pemilihan visual yang baik dan jelas dapat memudahkan sekaligus membantu pembaca untuk memahami cerita, mesej dan maksud yang hendak disampaikan. Reka bentuk kulit buku berperanan dan direka bagi menghuraikan dan merumuskan isi kandungan di dalam sesebuah buku. Ia harus menjelaskan segala-galanya tentang penceritaan isi kandungan buku kerana kulit buku diibaratkan sebagai penghubung dan pengantara yang baik iaitu di antara pembaca dengan sesuatu bahan bacaan seperti buku. Sesuatu reka bentuk kulit buku yang baik, sangat penting dalam memainkan peranan mempengaruhi khalayak sasarannya.

Kata kunci : Tipografi, Visual dan Reka Bentuk Kulit Buku



Terdapat pelbagai bahan-bahan bacaan yang terdapat dipasaran pada masakini. Ia boleh didapati sama ada melalui media cetak seperti buku-buku, majalah, suratkhbar dan lain-lain lagi. Manakala melalui media digital, bahan-bahan bacaan boleh didapati melalui sumber laman sesawang. Buku adalah salah satu bahan bacaan yang popular sejak dahulu lagi. Ia merupakan bahan bacaan kepada setiap peringkat umur dan golongan. Ada buku untuk kategori peringkat umur kanak-kanak, dewasa dan orang tua. Malah perkembangan industri buku masakini juga dilihat telah adanya penerbitan buku-buku untuk bayi bagi merangsang perkembangan otaknya. Buku merupakan suatu keperluan yang pasti dimiliki oleh setiap pembaca tidak kira sama ada ia menjadi bahan bacaan keperluan harian, suatu barangan sebagai tanda pemberian hadiah atau pun menjadi sebagai suatu bahan koleksi simpanan peribadi. Walau apapun keperluan atau kehendak pembaca terhadap sesuatu bahan bacaan, matlamat dan objektif bahan bacaan tersebut tetap sama iaitu sebagai salah satu kaedah penyampaian maklumat, informasi dan penceritaan terhadap sasaran pembacanya.

Satu kajian yang dijalankan oleh penyelidik di Malaysia iaitu Kamaruzaman (2011) menyatakan bahawa dalam banyak-banyak bahan bacaan di pasaran, buku telah menjadi sumber maklumat dan informasi yang paling utama dan justeru itu buku masih didominasi penggunaannya berbanding dengan bahan-bahan bacaan yang lain. Industri penerbitan, penghasilan dan pasaran buku di Malaysia merupakan salah satu penyumbang utama di dalam industri pendidikan negara dan ia sekaligus membantu untuk menjana perkembangan kemajuan ekonomi negara. Dalam sistem pendidikan di Malaysia, sama ada akademik berbentuk formal ataupun tidak formal, buku merupakan suatu media yang berperanan mendidik dan membentuk minda pelajar-pelajar. Ini adalah kerana buku-buku berperanan untuk melahirkan khalayak yang berpengetahuan dan berkemahiran tinggi dalam bidang yang diceburi.

## **KEMUDAHBACAAN TIPOGRAFI DAN VISUAL**

Kemudahbacaan membantu pembaca untuk mengecam dan membuat tafsiran bagi mengenal sesuatu muka huruf. Apabila pembaca berkemahiran untuk menafsir, memahami serta menganalisis sesuatu bahan bacaannya, bermaksud pembaca telah berjaya menguasai aspek kemudahbacaan terhadap aktiviti pembacaannya. Kemudahbacaan (legibility) menurut Brown (2004), ialah kebolehan dan keupayaan seseorang pembaca dalam menafsirkan dan menentukan muka huruf tipografi yang dilihatnya. Muka huruf memberikan kesan dan

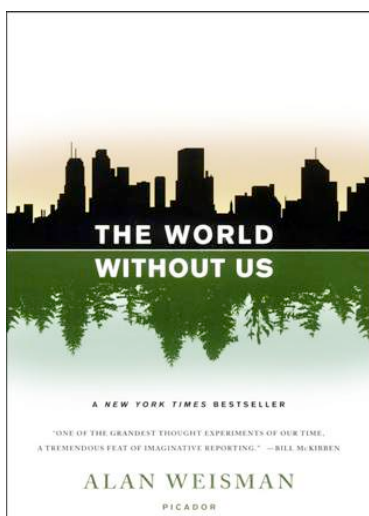
gambaran yang berbeza-beza kepada pembacanya yang sekaligus mewujudkan suatu tindakbalas terhadap pembaca itu sama ada berminat atau tidak berminat untuk meneruskan pembacaannya itu. Dumont (2011), pula menyatakan bahawa kemudahbacaan adalah berkaitan dengan pandangan dan persepsi pembaca ketika melihat, membaca, menilai serta memahami penggunaan sesuatu muka huruf dan rupa bentuk tipografi dengan mudah, jelas dan tidak perlu bersusah payah.

Ketika aktiviti pembacaan, pembaca sebenarnya sedang melihat dan cuba menafsir muka huruf melalui anatominya. Pada ketika itu proses melihat, menilai dan memahami sifat-sifat serta ciri-ciri sesuatu muka huruf berlaku. Anatomi muka huruf melibatkan kedudukan saiz muka huruf, ketebalan muka huruf, kedudukan susun atur muka huruf, penggunaan warna sesuatu muka huruf dan jenis-jenis klasifikasi muka huruf iaitu jenis Serif, Egyptian, San Serif, Script dan Decorative. Menurut pernyataan daripada Kamarulzaman (2010), Davis, Woods dan Scharff (2001) mendapati bahawa kemudahbacaan pembaca terhadap sesebuah bahan bacaan dipengaruhi oleh beberapa aspek penting dan salah satunya melibatkan peranan tipografi. Ia merangkumi pemilihan dan penggunaan muka huruf, saiz huruf dan juga jenis huruf yang digunakan terhadap sesebuah bahan bacaan.

Kemudahbacaan pembaca terhadap visual pula ialah persepsi dan keupayaan pembaca untuk melihat, menilai serta memahami sesuatu visual yang dipersembahkan dalam sesuatu bahan bacaan. Kemudahbacaan visual merujuk kepada tafsiran terhadap sesuatu visual. Ia meliputi kepada kejelasan imej, gambar, carta, rajah ataupun imej-imej grafik yang dipersembahkan pada sesuatu bahan bacaan itu. Sehubungan dengan itu kemudahbacaan visual ialah keupayaan pembaca untuk mengenali seterusnya menafsir visual yang dilihat itu dengan jelas, mudah dan tepat. Justeru itu, penggunaan dan pemilihan visual yang baik dan jelas dapat memudahkan sekaligus membantu pembaca untuk memahami cerita, mesej dan maksud yang hendak disampaikan.

Kemudahbacaan visual penting terutama kepada pembaca yang mengalami permasalahan dalam aktiviti pembacaan dan penafsiran maksud. Kemudahbacaan visual yang baik dapat membantu melahirkan nilai-nilai motivasi kepada pembaca agar dapat mencetus dan mempengaruhi minat untuk melihat sesuatu bahan bacaan. Ia memberi impak terhadap proses mengingat sesuatu bahan bacaan itu pada masa-masa akan datang.

Setiap pembaca akan melalui proses dimana proses pengecaman, pemahaman dan mengenalpasti elemen-elemen yang terdapat pada sesuatu bahan bacaan apabila pertama kali melihatnya. Beberapa elemen-elemen utama menjadi perhatian pembaca pada masa itu seperti tajuk/judul, visual, warna dan keseluruhan bahan bacaan itu. Kemudahbacaan terhadap sesuatu bahan bacaan itu wujud apabila pembaca dapat mengenali dan mengecam keseluruhan elemen yang terdapat pada bahan bacaan tersebut. Tipografi dan visual adalah merupakan dua elemen asas yang berperanan penting terhadap sesuatu bahan bacaan kerana ia berupaya untuk mewujudkan faktor kemudahbacaan kepada sasaran pembacanya.



Rajah 1 : Contoh tipografi dan visual pada reka bentuk kulit buku

Reka bentuk kulit buku seperti yang ditunjukkan pada rajah 1 menampilkan dua elemen asas reka bentuk kulit buku iaitu tipografi dan visual. Judul buku yang ditampilkan adalah daripada muka huruf jenis San-Serif. Sifat dan ciri-ciri muka hurufnya digambarkan lebih bersifat sederhana, kurang formal tetapi kelihatan moden. Tipografi yang digunakan dalam reka bentuk kulit buku ini juga bersaiz kecil. Keseluruhan muka hurufnya yang digunakan ialah huruf besar (capital letter). Penggunaan warna tipografi ini berwarna putih dan mempunyai ciri-ciri ketebalan pada sifat muka hurufnya. Penggunaan dan penampilan tipografi yang dipersembahkan dalam reka bentuk kulit buku ini menyerlah dan ini berupaya memberi kesan yang baik terhadap sasaran pembacanya. Penampilan visual pada reka bentuk kulit buku dalam rajah 1 memperlihatkan penggunaan teknik ilustrasi. Visual tersebut ialah merupakan imej struktur bangunan dan alam semulajadi. Ia mudah untuk ditafsir dan

difahami kerana wujudnya kemudahbacaan visual terhadap sasaran pembacanya. Kemudahbacaan visual yang ditampilkan pada reka bentuk kulit buku tersebut boleh merujuk kepada kejelasan imej dan ilustrasi yang dipersembahkan kepada sasaran pembacanya. Ini membuktikan bahawa keupayaan pembaca untuk memahami dengan mudah menunjukkan terdapatnya unsur-unsur kemudahbacaan terhadap sesuatu bahan bacaan itu.

## KEBOLEHBACAAN TIPOGRAFI DAN VISUAL

Kebolehbacaan (readability) adalah merujuk kepada kemahiran kebolehan atau kesulitan pembaca untuk memahami sesuatu bahan bacaan. Pernyataan daripada Dumont (2011), menghuraikan bahawa kebolehbacaan boleh didefinisikan dan merujuk kepada pemahaman dan persepsi visual pembaca dalam membaca suatu petikan teks yang banyak dan panjang.

Menurut kenyataan daripada Meng Guat (2005) pula menyatakan bahawa kebolehbacaan merangkumi kepada cara atau kaedah untuk mengimbangi tahap senang-sukar sesuatu bahan bacaan itu secara objektif dan juga saintifik. Pernyataan daripada Oakland dan Lane (2004), menyatakan bahawa faktor kebolehbacaan sesuatu bahan bacaan boleh dibahagikan kepada dua faktor utama iaitu faktor sasaran pembaca dan juga faktor penggunaan tipografi. Faktor pembaca yang dimaksudkan adalah keupayaan seseorang pembaca yang diuji untuk menentukan keupayaannya sama ada boleh membaca secara lancar atau mengalami kepayahan dan kesulitan semasa aktiviti pembacaannya. Manakala faktor tipografi yang dimaksudkannya pula adalah merupakan bahan bacaan yang diuji penggunaan keberkesanannya dari segi kognitif. Ini dinilai melalui keupayaan seseorang pembaca untuk meneka maksud dan menafsirkan sesuatu muka huruf pada tipografi dengan tepat.

Kenyataan daripada Pikulski (2002) dan Yujing (2003) pula menjelaskan bahawa kebolehbacaan adalah suatu peringkat di mana kedudukan tahap senang sukar sesuatu tipografi yang perlu difahami oleh sasaran pembaca bagi tujuan dan matlamat yang tertentu. Pernyataan daripada Brown (2004) telah menyatakan bahawa kebolehbacaan boleh dijelaskan dengan kebolehan pembaca untuk memahami segala maklumat dan mesej yang diterima. Lazimnya daripada pelbagai penyelidikan yang telah dijalankan oleh beberapa penyelidik, kebolehbacaan adalah keupayaan pembaca untuk membaca keseluruhan ayat ataupun sesuatu perenggan. Ini disokong dengan kenyataan daripada

beberapa orang penyelidik iaitu Brinck, Gergle dan Wood (2002), menyatakan bahawa kebolehbacaan adalah merujuk kepada jumlah perkataan dan ayat yang dapat dikesan oleh pembaca. Ia juga meliputi kejelasan prosa kata dan tatabahasa perkataan dan ayat tersebut. Proses pembacaan akan melalui tahap kecekapan, kemahiran memahami bahan yang dibaca. Kebolehbacaannya merujuk kepada kepantasan dan keselesaan pembacaan serta pemahaman maksud. Ini melibatkan susunan huruf sama ada ianya mampu difahami, dapat dibaca dengan lancar tanpa terlibat dengan sebarang kesukaran dan kepayahan (Bradley, 2011). Secara khususnya, kebolehbacaan adalah tertumpu kepada sejumlah perkataan, sebaris ataupun sepotong ayat dan maksud sesebuah perenggan.

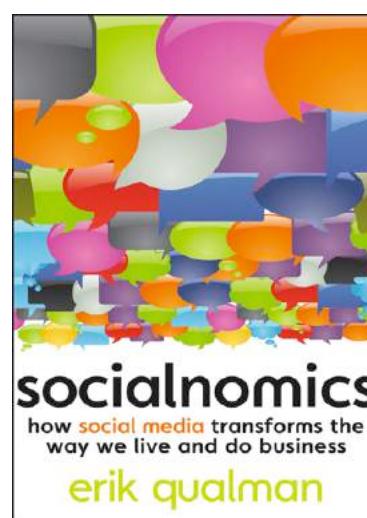
Suatu kajian yang dijalankan oleh Khadijah Rohani (2001) menyatakan bahawa kebolehbacaan adalah merupakan pengukuran tahap senang atau sukar sesuatu bahan-bahan pembacaan. Dalam penyelidikan yang telah dijalankan olehnya menyatakan bahawa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kebolehbacaan pembaca. Faktor tersebut adalah semasa bermulanya proses pemilihan sesuatu bahan bacaan antaranya ialah dari aspek kecenderungan minat pembacaan pembaca, cetakan, ilustrasi teks dan kejelasan perkataan serta sesuatu ayat. Bagi pembaca yang sememangnya minat dengan aktiviti pembacaan, kesusahan dan kepayahan pembaca ketika membaca tidak akan menjadi suatu masalah dan juga bebanan kepada mereka.

Aspek kebolehbacaan pembaca bukan sahaja terhadap kepada tipografi, ia juga melibatkan penggunaan visual di dalam sesuatu bahan bacaan. Ia boleh diperjelaskan melalui pemahaman dan penerimaan pembaca terhadap penceritaan yang dilihat yang dipersembahkan melalui visual. Komunikasi secara visual adalah suatu seni yang merangkumi aspek di dalam seni lukis dan seni reka. Ini adalah kerana kebolehbacaan pembaca terhadap visual merupakan suatu aspek yang melibatkan persembahan sesuatu visual sama ada melalui dua dimensi ataupun tiga dimensi seperti seni reka grafik, seni catan, ilustrasi, fotografi dan pelbagai lagi. Justeru itu penyusunan visual dan susun aturnya yang bersesuaian pada sesuatu bahan bacaan akan menentukan kebolehbacaan sasaran pembacanya. Sehubungan dengan itu, susun atur dan reka letak visual merupakan aspek yang penting dalam sesuatu rekaan bahan bacaan. Setiap paparan dan penampilan visual memberikan gambaran dan merupakan penceritaan sesuatu bahan bacaan. Sebagai contoh bagi sesuatu reka bentuk kulit buku,

visual yang baik penampilannya berupaya memberi penceritaan yang jelas isi kandungan sesebuah bahan bacaan itu.

Rajah 2 seperti yang ditunjukkan adalah merupakan suatu contoh sebuah reka bentuk kulit buku. Penentu terhadap kewujudan kebolehbacaan bermula apabila pembaca cuba untuk mengenalpasti tipografi dan juga visual yang terdapat pada reka bentuk kulit buku tersebut. Kepantasan, keselesaan dan berupaya untuk menafsirkan maksud semasa proses pembacaan dapat menjelaskan bahawa wujudnya kebolehbacaan pembaca terhadap sesuatu bahan bacaan itu.

Penggunaan tipografi pada reka bentuk kulit buku yang ditunjukkan dalam rajah 2 menampilkan muka hurufnya daripada jenis San-Serif. Penggunaan tipografi dengan penampilan muka huruf tersebut menggambarkan suatu yang lebih bersifat sederhana tetapi moden santai. Penggunaan tipografinya juga secara keseluruhannya menggunakan jenis huruf kecil (small capital letter) manakala penggunaan warnanya adalah warna hitam. Ia juga mempunyai ciri-ciri dan sifat ketebalan pada muka hurufnya. Penggunaan warna yang ditampilkan pada muka huruf tersebut menggambarkan unsur-unsur moden dan kontemporari. Manakala penggunaan visual di dalam reka bentuk kulit buku ini mempamerkan teknik ilustrasi. Warna pada ilustrasi yang diperlihatkan juga memainkan peranan bagi menarik minat sasaran pembacanya. Ini adalah kerana penggunaan warna yang pelbagai dapat mempengaruhi deria penglihatan sasaran



Rajah 2 Contoh tipografi dan visual pada reka bentuk kulit buku

pembacanya. Justeru itu penggunaan warna pada visual di dalam reka bentuk kulit buku ini membolehkan dan membantu pembaca untuk memahami penerimaan visual yang dilihat. Kebolehbacaan pembaca terhadap visual juga merujuk kepada kejelasan imej dan ilustrasi yang dipersembahkan kepada sasaran pembacanya.

Reka bentuk kulit buku seperti yang ditunjukkan pada Rajah 2 ini, menampilkan teknik ilustrasi. Penggunaan ilustrasi tersebut menampilkan dan menggambarkan diskusi ataupun simbol percakapan. Diskusi dan percakapan tersebut dipersembahkan melalui penggunaan beberapa buah kotak-kotak dialog. Visual tersebut mewujudkan suatu aktiviti perbualan-perbualan yang dilakukan di dalam suatu media sosial yang menggunakan pelbagai ukuran saiz dialognya. Ia juga menggunakan pelbagai jenis warna dan ini sekaligus sebagai suatu cara untuk menarik perhatian pembaca melihatnya dan seterusnya wujud faktor untuk membelek-belek buku tersebut.

Kesimpulannya, reka bentuk kulit buku berperanan dan direka bagi menghuraikan dan merumuskan isi kandungan didalam sesebuah buku. Ia harus menjelaskan segala-galanya tentang penceritaan isi kandungan buku kerana kulit buku diibaratkan sebagai penghubung dan pengantara yang baik iaitu di antara pembaca dengan sesuatu bahan bacaan seperti buku. Sesuatu reka bentuk kulit buku yang baik, sangat penting dalam memainkan peranan mempengaruhi khalayak sasarannya (Sharifah 2010). Reka bentuk kulit buku seharusnya mempunyai suatu daya tarikan, mempunyai kekuatan untuk memujuk dan mempunyai maklumat yang lengkap dalam mempengaruhi setiap pembaca yang melihatnya agar wujudnya aspek kemudahbacaan dan kebolehbacaan.

Kemudahbacaan dan kebolehbacaan merupakan aspek yang penting semasa aktiviti pembacaan terutamanya terhadap penampilan sesebuah buku. Pembaca perlu berupaya memahami mesej dengan tepat dan jelas atas apa yang hendak disampaikan melalui reka bentuk kulit buku. Ini adalah kerana reka bentuk kulit buku merupakan elemen yang pertama dilihat ketika proses awal pemilihan sesebuah buku. Sehubungan dengan itu penampilan reka bentuk kulit buku perlu mengambilkira kehendak sasaran pembacanya terlebih dahulu. Persaingan terhadap industri pemasaran buku-buku amat hebat kerana pelbagai jenis kategori buku-buku terdapat dipasaran masakini. Justeru itu, faktor kemudahbacaan dan kebolehbacaan pembaca adalah suatu aspek yang penting agar ia berupaya mempengaruhi kumpulan-kumpulan sasaran pembacanya dengan menjadikan sesebuah buku itu sebagai bahan bacaan pilihannya.

## SENARAI RUJUKAN

Kamarulzaman Abdul Ghani, 2011. Kebolehan Buku Teks Bahasa Arab Tinggi Berasaskan Ujian Kloz Dalam Kalangan Pelajar Di SMKA. *GEMA Journal of Language Studies*. Volume 11(2)

Abbie Brown. 2004. *Visual design basics: Creating effective handouts, flyers and brochures*. Consortuim of MS Centers. Teaneck, NJ.

Tay Meng Huat. 2005. Kebolehan bahan bacaan. *Jurnal Penyelidikan MPBL*, Jilid 6.

Oakland, T. and Lane, H. B., *Language, Reading and Readability Formulas/Implications for Developing and Adapting Tests*, *International Journal of Testing*, 2004, Vol. 4, No3.

Pikulski, J.J. 2002. *Readability*. U.S.A: Houghton Mifflin Company

Yujing, Z. What is readability and how to measure it?. <http://www.beiwaionline.%20com//tutor/2003collection/zhaiyujing.htm>

Brinck, T., Gergle, D, Wood, S.D. 2002. *Designing web sites that work usability for the web*. Morgan Kaufmann:San Francisco. pp.247.

Steven Bradley. 2011. The two funtions of types: Readability and legibility. *Vanseo Design*. <http://www.vandesign.com/web-design/display-text-type/>. (8 Oktober 2011)

Khadijah Rohani Mohd Yunus. 2001. Kebolehan dalam Buku Teks. Bahan kursus penulisan Buku Teks Sekolah Menengah, bahagian Buku Teks, KPM dan Majlis Buku Kebangsaan Malaysia. *Jurnal Penyelidikan MPBL*, Jilid 6, 2005.

Sharifah, F. 2010. Judging a book by its cover: Paratextual device employed in Blyton Es Books in Malay, *International Conference on Translation and Multiculturalism*, Universiti Malaya Kuala Lumpur

Nathalie Dumont 2011, *International Conference on Document Analysis and Recognition*. Evaluation of fonts for digital publishing and display.

Brinck, T., Gergle, D. & Wood, S. D. (2002). *Designing web sites that work usability for the web*. Morgan Kaufmann / San Francisco. 247.

Bradley,(2011).<http://www.vanseodesign.com/web-design/display-text-type/>

# KAREKTERISTIK CATAN YANG MENJADI KEUTAMAAN PENGHAYAT DI MALAYSIA : KONSEPTUAL FRAMEWORK

**KHAYRIL ANWAR B. KHAIRUDIN**

khayr171@perak.uitm.edu.my

Fakulti Seni Lukis & Seni Reka (FSSR)  
Universiti Teknologi Mara , Cawangan Perak ,  
Kampus Seri Iskandar

## **ABSTRAK**

Estetika merupakan salah satu cabang bidang falsafah berkenaan dengan menjelaskan kepada umum mengenai maksud keindahan. Menurut Leo Tolstoy keindahan adalah sesuatu yang dapat menimbulkan rasa damai atau menyenangkan apabila dilihat. Karya seni khususnya catan dihasilkan dengan pelbagai tujuan seperti merakam, ekspresi peribadi, membincangkan perihal keintelektualan dan yang paling utama adalah untuk meluahkan rasa keindahan oleh pelukis. Catan dihasilkan adalah untuk dipamerkan kepada masyarakat untuk dihayati dan dikongsi mengenai rasa kedamaian dan ketenangan di dalam mencapai kepuasan pancaindera. Bagi mencapai kesefahaman untuk merasa kedamaian dan ketenangan, penghayat perlu faham dalam menilai sesuatu karya catan. Kajian ini cuba meneliti beberapa faktor karekteristik yang perlu ada di dalam sesebuah karya catan bagi memenuhi kesepakatan (mengenai keindahan) diantara pelukis dan penghayat. Karekteristik yang digariskan dalam satu konseptual framework bagi melihat faktor-faktor yang kuat bagi menarik minat penghayat untuk menghayati keindahan serta membeli sesuatu karya catan. Karekteristik ini juga mampu menjelaskan citarasa serta minat penghayat seni catan di Malaysia serta boleh digunapakai oleh pelukis sebagai panduan untuk menghasilkan karya catan yang mampu memenuhi rasa keindahan oleh penghayat. Faktor- faktor karekteristik yang digariskan bagi membina konseptual framework ini adalah warna, komposisi, rupa dan typography (text).

Kata kunci : Karekteristik seni catan , estetika , konseptual '*framework*'





## Pendahuluan

Selain itu, pendapat Al-Ghazali di dalam mengaitkan pengertian seni dan teori keindahan ini, 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 (Rahmah Bujang & Nor Azlin 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 Mahmood, (2007) yang menyatakan bahawa sesuatu seni itu dilahirkan oleh masyarakat malahan turut dihasilkan oleh masyarakat juga dan tujuannya adalah untuk dihayati oleh masyarakat juga. Pernyataan 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. Ini menunjukkan bahawa di dalam menghasilkan objek seni seseorang pelukis itu haruslah memikirkan juga bagaimanakah objek seni yang dikatakan indah itu supaya iayanya bertepatan dengan teori keindahan yang dimaksudkan seterusnya hasil seni yang dihasilkan tersebut dapat dihayati keindahannya serta menarik minat penghayat untuk memilikinya.

Walaupun bagaimanapun di dalam kajian yang dijalankan ini, penulis hanya mengfokuskan kajian terhadap apakah ciri-ciri atau karekteristik seni catan yang menjadi keutamaan penghayat di dalam membeli catan di Malaysia. Seperti yang dinyatakan oleh Li & Chen, (2009) bahawa penghayat memainkan peranan penting di dalam menilai dan menyatakan pendapat terhadap hasil seni yang dilihat. Ini kerana peranan mereka sebagai penaung dengan membeli hasil senilah yang menentukan perkembangan seni di sesuatu tempat itu berkembang atau sebaliknya.

Oleh yang demikian adalah penting bagi pelukis untuk mengetahui dengan jelas tentang ciri-ciri atau karekter catan yang bagaimanakah yang menjadi keutamaan penghayat di dalam membeli catan di Malaysia. Tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan gambaran awal tentang kriteria-kriteria yang perlu ada di dalam sesebuah catan untuk memastikan catan yang dihasilkan akan dapat memenuhi citarasa penghayat di Malaysia selain turut dapat memberikan garis panduan kepada pelukis di dalam menghasilkan catan yang mungkin

akan mendapat permintaan daripada penghayat di Malaysia.

Hasilnya perkembangan seni catan di Malaysia akan terus rancak dan menjadikan seni catan ini terus relevan di Malaysia terutama terhadap institusi-institusi pengajian tinggi yang mana mempunyai pengkhususan seni catan serta turut melahirkan ratusan graduan di dalam bidang ini setiap tahun.

Di dalam mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi penghayat di dalam menilai visual estetika seni catan, Li & Chen, (2009) telah menyenaraikan warna, komposisi, makna/isi, jalinan/sapuan berus, rupa, perspektif, pergerakan, keseimbangan, gaya, 'mood', ketulenan, kesatuan, dan banyak lagi sebagai factor yang mempengaruhi penghayat terhadap kecantikan sesuatu catan. Namun demikian daripada kajian yang dilakukan oleh Li dan Chen, warna, komposisi, makna/isi, dan jalinan/sapuan berus merupakan antara karekter yang paling mempengaruhi di dalam menilai estetika sesebuah catan dengan mendapat kekerapan yang tinggi daripada kajian yang dijalankan ke atas responden. walaupun bagaimanapun ciri-ciri atau karekter catan yang dikaji oleh Li dan Chen disini hanyalah dua sahaja iaitu warna dan juga komposisi walaupun terdapat banyak lagi ciri-ciri dan karekter catan yang lain. Ini kerana kajian yang dilakukan oleh Li dan Chen bukanlah bermatlamat untuk mendapatkan keputusan tentang ciri-ciri catan yang mempengaruhi minat penghayat terhadap estetika catan sahaja, sebaliknya dapatan yang diperolehi oleh mereka adalah untuk digunakan sebagai garis panduan di dalam membina system perisian penilaian visual menggunakan komputer.

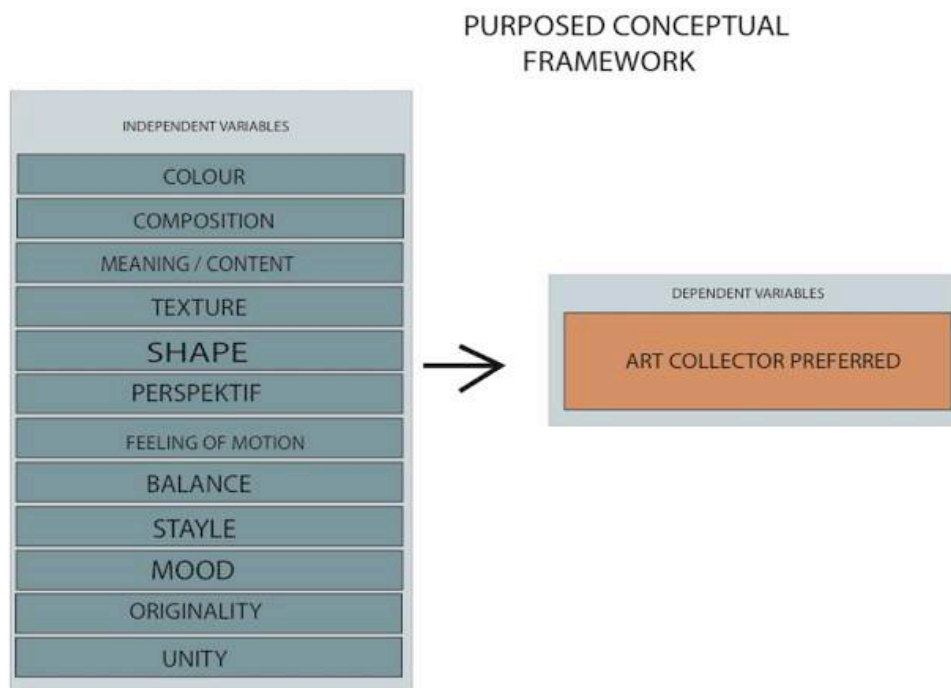
Oleh yang demikian penulis berpendapat bahawa kajian awal Li & Chen, (2009) tentang factor-faktor yang mempengaruhi penghayat terhadap visual estetika seni catan ini dapat dikembangkan lagi terutamanya di Malaysia di dalam mengenal pasti tentang ciri-ciri catan yang manakan yang menjadi keutamaan peminat seni di Malaysia. Walaupun bagaimanapun di dalam membangunkan konseptual *framework* tentang ciri-ciri catan yang menjadi keutamaan penghayat seni di Malaysia ini, kesemua ciri-ciri yang dinyatakan oleh Li dan Chen akan digunakan dan digabungkan dengan '*variable*' daripada (Aziz, 2013; Hekkert & Van Wieringen, 1996; Li & Chen, 2009; Yoon, Desmet, & van der Helm, 2012) untuk mengenal pasti dengan tepat apakah ciri-ciri catan yang menjadi keutamaan penghayat di Malaysia.

## Model Cadangan (Conceptual Framework)

Rajah satu menunjukkan cadangan konseptual 'framework' yang digunakan di dalam mengenalpasti karekteristik catan yang menjadi keutamaan penghayat seni di Malaysia. Konseptual 'framework' yang digunakan ini adalah adaptasi daripada model 'framework' yang dibangunkan oleh (Aziz, 2013; Hekkert & Van Wieringen, 1996; Li & Chen, 2009; Yoon et al., 2012). 'Dependent Variables' bagi 'framework' ini adalah penghayat seni yang terdiri daripada pengumpul dan juga peminat seni. Sementara itu independent 'variables' pula merangkumi karekter-karekter di dalam seni catan yang dilihat boleh memberi kesan kepada penghayat seni di dalam menilai atau menghayati sesebuah hasil seni. Karekter-karekter catan ini adalah seperti warna, komposisi, makna/isi, jalinan/sapuan berus, rupa, perspektif, pergerakan, keseimbangan, gaya, 'mood', ketulenan, dan kesatuan.

## Karekteristik Catan

Seperti yang telah diterangkan sebelum ini bahawa Li dan Chen telah menyenaraikan warna, komposisi, makna/isi, jalinan/sapuan berus, rupa, perspektif, rasa pergerakan, keseimbangan, gaya, 'mood', ketulenan, dan kesatuan sebagai aspek-aspek yang mempengaruhi penghayat terhadap catan. Walau bagaimanapun seperti yang dinyatakan oleh Li dan Chen (2009) mereka hanya melihat aspek warna dan komposisi sahaja di dalam kajian mereka. Disebabkan itu maka 'conceptual framework' ini dibina untuk mengkaji kedua-dua aspek tersebut dan ditambah dengan dua lagi aspek iaitu 'rupa' dan tipografi menjadikan secara keseluruhan iaitu sebanyak empat aspek atau 'variables' yang mempengaruhi DV iaitu penghayat seni di Malaysia.



Rajah1: 'Conceptual Framework' Ciri-ciri Catan Yang Menjadi Keutamaan Penghayat Seni Di Malaysia

## Warna vs Penghayat Seni

Sememangnya tidak dapat dinafikan bahawa peranan warna di dalam seni visual akan memberikan impak yang besar terutamanya terhadap catan. Seperti yang dipersetujui oleh Lang (1993), Hemphill (1996), Orvirk et al. (1998) dan Aziz (2014), bahawa melalui kajian empirical yang telah dilakukan menunjukkan bahawa warna memberi pengaruh kepada emosi manusia sama ada secara positif ataupun negatif. Selain itu Henderson & Cote (1998) juga bersetuju tentang kepentingan warna di dalam meningkatkan ingatan seseorang terhadap objek yang dilihat.

## Komposisi vs Penghayat Seni

Di dalam penghasilan seni catan, komposisi merupakan prinsipal seni yang sangat penting yang perlu diberi perhatian. Ini kerana melalui komposisi yang baguslah akan melahirkan sebuah hasil karya yang bermutu (Alvin Thompson, 1927). Selain itu Sendova & Chehlarova, (2010) melalui kajian mereka terhadap komposisi catan pada abad ke 19 telah mendapati bahawa susun letak sesuatu objek di dalam hasil karya adalah sangat penting. Ini kerana komposisi yang bagus akan menyebabkan penghayat akan lebih fokus dan tertarik dengan sesebuah catan yang dihasilkan.

Di dalam menghasilkan komposisi catan yang bagus maka beberapa kriteria asas di dalam seni visual perlulah difahami terlebih dahulu (Doo, n.d.). Diantaranya ialah tidak meletakkan objek di bahagian tengah sesuatu catan, perlu mengimbangi susun letak objek supaya catan yang dihasilkan tidak kelihatan terlalu tegang (Poore, 2008).

## Rupa vs Penghayat seni

Definisi asas terhadap rupa adalah garisan luar yang mengelilingi sesuatu objek. Tidak kiralah samaada objek tersebut bersifat geometrik seperti segi tiga, segi empat ataupun organik seperti daun, tangan dan sebagainya (Federal Chambers, 2000). Rupa juga sebenarnya mempunyai peranan yang penting di dalam rekaan. Seperti yang dijelaskan oleh Oxman (2002) bahawa rupa mempunyai kepentingan di dalam kehidupan terutama di dalam konteks rekaan di mana peranan rupa sebagai medium simbolik di dalam menjelaskan sesuatu situasi serta menyampaikan sesuatu mesej. Selain itu juga melalui kajian yang dilakukan oleh Satlow & Newcombe (1998) menunjukkan bahawa bentuk asas geometric seperti segi empat, segitiga dan juga bulatan mempunyai kecenderungan untuk mudah diingati. Kajian ini juga disokong oleh teori pengulangan seperti yang

dinyatakan oleh Kohli & Leuthesser (2001) objek yang dilihat dengan kerap dan berulang-ulang adalah lebih mudah untuk diingati berbanding dengan objek yang jarang dilihat. Oleh itu rupa asas geometrik yang kerap dilihat di dalam kehidupan harian kita seperti kotak, bola, dan sebagainya adalah lebih mudah untuk diingati berbanding dengan rupa yang lain.

Dalam pada itu Satlow & Newcombe (1998) juga berpandangan bahawa rupa juga mempunyai pengaruhnya terhadap minda kita. Oleh itu tidak dapat dinafikan bahawa peranan rupa di dalam seni juga akan memberikan kesan yang hebat terhadap hasil seni yang dihasilkan.

## Tipografi vs Penghayat Seni

Di dalam kajian yang dilakukan oleh Rojas & Roast (2006), Gabriele (2006), Zramdini & Ingold (1998) dan Aziz (2014) menunjukkan bahawa tipografi memberikan impak yang kuat terhadap memori seseorang. Jika dilihat jauh ke dalam aspek fizikal sesuatu tipografi maka kita dapat melihat bahawa ianya bukanlah sekadar perkataan. Sebaliknya ia adalah sebahagian daripada rekaan dengan karekter yang berbagai. Selain itu Samara (2007) juga telah menjelaskan bahawa tipografi sebenarnya merupakan hasil seni yang direka dengan menggunakan huruf dan juga perkataan. Sesuatu rekaan tipografi yang bagus juga haruslah boleh di baca. Ini adalah seperti yang dinyatakan oleh Drenttle (1993) bahawa tipografi merupakan salah satu daripada element rekaan yang mana fungsinya adalah untuk menyampaikan mesej. Oleh itu sudah semestinya sesuatu rekaan tipografi yang dihasilkan haruslah dapat dibaca serta difahami maksud yang disampaikan.

## Rumusan dan Cadangan

Walaupun perkembangan seni catan di Malaysia dilihat berada pada tahap yang memuaskan, namun kajian terhadap karekteristik catan yang menjadi keutamaan penghayat seni perlu dilakukan. Ini kerana melalui kajian yang dilakukan ini akan menghasilkan dapatan baru di dalam perkembangan seni catan tanah air. Selain itu, hasil daripada keputusan yang diperolehi ini juga seterusnya akan menjelaskan lagi tentang citarasa serta minat penghayat seni catan di Malaysia selain dapat dijadikan sebagai panduan kepada pelukis di Malaysia untuk menghasilkan catan yang digemari.

Walaubagaimanapun, kajian seterusnya haruslah dilakukan untuk melihat bagaimanakah peranan pihak industry seperti hospitality dan korporat dalam memacu serta menjana ekonomi di dalam bidang seni di Malaysia. Mungkin hasil daripada kajian tersebut akan dapat membuka pasaran baru di dalam pasaran seni catan di Malaysia

## Rujukan

- Albertini, T. (2005). Crisis and Certainty of Knowledge in Al-Ghazālī (1058-1111) and Descartes (1596-1650). *Philosophy East and West*, 55(1), 1–14. <http://doi.org/10.2307/4487933>
- Ali, Z. (2015). *Kuliah Estetik* (3rd ed.). Paksi Press.
- Alvin Thompson. (1927). the artist purpose , then it is a good composition . There is however several Good Examples : The Golden The golden Triangle Golden Triange.
- Cavanaugh, P. G. (1972). *The Literary Criticism*. University Microfilms.
- Dhiraj Joshi, Ritendra Datta, Elena Fedorovskaya, Quang-Tuan
- Luong, James Z. Wang, Jia Li, J. L. (2011). John Dewey's theory of art, experience, and nature : the horizons of feeling. *IEEE Signal Processing Magazine*.
- Doo, M. (n.d.). *The Basic Rules of Probability*.
- Gani, M. A. A. bin A. (2013). *The Influence Of Design Character on Logo Recall*. Universiti Teknologi MARA.
- Hekkert, P., & Van Wieringen, P. C. W. (1996). Beauty in the eye of expert and nonexpert beholders: A study in the appraisal of art. *American Journal of Psychology*, 109(3), 389–407. <http://doi.org/10.2307/1423013>
- Joshi, D., Datta, R., Fedorovskaya, E., Luong, Q., Wang, J. Z., Li, J., & Luo, J. (2011). Aesthetics and Emotions in Images. *IEEE Singal Processing Magazine*, (SEPTEMBER 2011), 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>
- Mahmood, M. (2007). *Modern Malaysian Art: Manifestation of Malay Form and Content*. Utusan Printcorp Sdn. Bhd.
- Poore, H. R. (2008). *Pictorial Composition and the Critical Judgment of Pictures*. *Statewide Agricultural Land Use Baseline 2015* (Vol. 1). <http://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Rahmah Bujang & Nor Azlin Hamidon. (2002). *Kesenian Melayu* (1st ed.). Kuala Lumpur: Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya.
- Sendova, E., & Chehlarova, T. (2010). Creating dynamic geometry constructions as composition tools in art and photography.
- Todd, W. M., & Tolstoy, L. N. (n.d.). Tatyana Gershkovich, 74(1), 115–138.
- Yoon, J. K., Desmet, P. M. A., & van der Helm, A. (2012). Design for interest: Exploratory study on a distinct positive emotion in human-product interaction. *International Journal of Design*.

\

# PENGAMATAN TERHADAP JARINGAN SOSIAL & AKTIVITI SENI VISUAL (OKU)

**DR. MUHAMAD FIRDAUS RAMLI**

azwhyec@gmail.com

Pereka , penyelidik bebas dalam rekaan fesyen & seni visual dan sukarelawan untuk khidmat masyarakat.

## **ABSTRAK**

Makalah ini mengungkap pengamatan estetika dalam seni visual kepada faktor kritikan dan penerimaan. Melalui aktiviti seni visual berupaya menonjolkan bakat peserta dari golongan unik OKU (Orang Kurang Upaya/Orang Kelainan Upaya) yang terpilih. Aktiviti ini melibatkan aspek kinestetik terhadap pergerakan fizikal dan mental peserta. Selain itu, dalam aktiviti seni visual dapat mengenalpasti sensitiviti secara khusus terhadap penglibatan (umum/masyarakat) secara langsung. Tujuan utama makalah ini adalah untuk membuka lembaran konsep dan prinsip seni visual terhadap keperluan umum. Penerimaan asas dalam interaksi fizikal peserta telah mendorong aktiviti penjanaan emosi dalam memberikan tumpuan kepada pola catan yang bakal disampaikan. Pengamatan program berupaya menonjolkan teori dalam amalan praktis seni visual secara khusus. Melalui aktiviti seni visual dapat mengangkat keilmuan yang sedia ada ke dalam faktor penerimaan kognitif umum. Jesteru itu, imbalan dari makalah ini akan berkongsi gaya cetusan rasa peserta semasa berkarya. Karya visual peserta OKU berfungsi sebagai pelengkap dalam menjanakan aktiviti secara khusus. Konsep estetika dalam objektiviti makalah dipilih untuk menonjolkan aktiviti seni visual dengan lebih wajar.

Kata kunci : Estetika , Interaksi Peserta OKU , Seni Visual



## Idea Awalan dalam Penulisan

Keritikan dan penerimaan dalam makalah ini bukan hanya bersandarkan dari hubungan deria peserta OKU dengan umum sahaja. Ianya menghubungkan penglibatan faktor dalam pembinaan sesebuah karya catan. Karya akan ditentukan oleh pelbagai perkara yang melibatkan parameter dalam psikologi, sosial, dan emosi umum yang khusus. Seterusnya, sesebuah karya catan dibina dengan wajar demi menyampaikan pengalaman peserta OKU dalam melengkapkan emosi umum. Bagaimanapun, keritisan umum akan terjejas disebabkan gabungan pola karya catan yang kurang efektif. Masalah ini berkait dengan kekurangan ruang kognitif dalam pembinaan karya catan dan interaksi fizikal yang natural oleh peserta OKU. Sebahagiannya, pola catan yang telah dimanipulasikan dengan sebaik mungkin oleh peserta mampu mewujudkan penerimaan umum yang berbeza. Dengan menyampaikan makalah ini, penulis wajar berkongsi tumpuan estetika secara peribadi melalui pengalaman bersama peserta OKU.

Perkongsian dalam program seni visual telah melibatkan:

- a. Faktor keritikan dan penerimaan terhadap sensitiviti peserta kepada ruang dan fizikal (persekitaran/ medium) program seni visual
- b. Memahami unsur estetika dan emosi umum dalam interaksi kesenian (keritikan dan penerimaan)
- c. Aspek manipulasi pola karya catan terhadap komposisi dan interaksi umum.

Justifikasi oleh penulis untuk mengkaji prestasi pembinaan sendiri setiap peserta OKU dalam program seni visual. Selanjutnya, pengajaran dapat memurnikan keupayaan peserta dalam interaksi aktiviti fizikal terhadap lapangan seni visual. Selain itu, keperluan kepada peserta untuk memahami hubungan bahantara yang digunakan perlu dititikberatkan dalam pembinaan karya catan. Ini menjadikan kondisi dalam pembinaan catan akan bertindakbalas dengan aspek fizikal dan emosi umum.

Makalah ini melibatkan dengan persoalan yang mengungkap perkara yang berkaitan:

- Apakah keperluan sensitiviti umum untuk memahami aspek estetika terhadap karya catan OKU?

- Sejauh manakah kelangsungan peserta OKU meneruskan kefahaman seni visual dalam berkarya?

## Keperluan Membangunkan Aktiviti Seni Visual

Catan yang dibangunkan hendaklah mengikut dimensi/parameter berdasarkan keperluan khusus. Ianya juga disandarkan dengan analisis terhadap faktor pragmatis peserta. Selanjutnya, karya yang berfungsi secara telus akan memudahkan ianya diterima umum. Melalui proses tersebut, umum boleh membuat andaian terhadap sesuatu keperluan dan peringkat kualiti artistik sesebuah karya. Di samping itu, keperluan seni visual terhadap sesebuah karya dapat menonjolkan cita rasa dan personaliti seseorang peserta. Dengan tercetusnya aktiviti seni visual, dapat menyatupadukan pengamatan estetika secara umum terhadap aspek artistik yang dijanakan. Melalui catan, persepsi dan kognisi penghanyat dapat digabungkan untuk memahami tindakan luaran fizikal aspek sesuatu karya yang disampaikan. Ini adalah kerana, perkara ini akan melibatkan motif sensasi dan faktor penyediaan bahantara dalam aspek karya catan. Seterusnya, peserta telah membuah tumpuan kepada perkara yang lebih sensasi atau negatif terhadap karya mereka. Adalah sewajarnya, fungsi dan faktor kesenian oleh catan yang dijanakan bertindak sebagai unsur keharmonian kepada bakal khalayak. Ini adalah kerana, kepentingan dan kefahaman seni visual akan melibatkan pemikiran umum dalam membezakan kematangan karya yang berkualiti. Dalam mengungkap aspek estetika, penulisan ini akan mengangkat kelestarian dalam catan sebagai faktor utama pembinaan karya. Justeru itu, aspek pengkaryaan adalah berdasarkan dari ilmu (faktor kemanusiaan dan alami) yang berkait dengan pembinaan catan. Namun, sebilangan peserta OKU masih dalam percubaan untuk menunjukkan sensasi dan cetusan rasa peribadi kepada khalayak dalam bentuk yang nyata (aksi). Ini adalah kerana, tindakan aksi sebilangan peserta sungguh menampilkan keterujaan emosi untuk bersama dalam aktiviti pemurnian karya catan. Keterujaan yang berlaku dipengaruhi oleh emosi memperluaskan konteks kesenian dan estetika. Jika keterujaan peserta/umum gagal dikawal dengan rapi, ianya akan membawa kepada faktor provokasi yang besar dalam kesenian.

## Pengamatan dan Manfaat Seni Visual

Media dalam pembinaan catan yang digunakan sebagai bahantara hendaklah setara dengan keperluan karya. Kesesuaian menjadi keperluan peserta untuk



menyampaikan karya yang bakal dikongsikan. Selanjutnya, bahantara yang bersesuaian hendaklah bersifat tahan pada kelasakkan. Di dalam perihal ini, ianya juga bertujuan untuk memberikan impak dalam kelestarian sesebuah karya. Kemungkinan, sebilangan keperluan pengajaran yang bersifat saintifik perlu digabungkan untuk mengukuhkan faktor kegunaan bahantara di luar kebiasaan. Namun, beberapa faktor pemahaman saintifik dan teknologi akan menjadi kesukaran bagi seseorang peserta karya catan. Permasalahan akan berlaku semasa proses pembinaan catan untuk meletakkan idea ke lingkaran sesuatu motif yang dibawa. Perkara yang dicadangkan, peserta hanya perlu menggunakan data/fakta daripada hasil pemikiran sekeliling untuk disandarkan sebagai tema karya. Hasil catan menonjolkan aspek estetika untuk dijanakan dengan memberikan makna dalam pergerakan aktiviti secara fizikal.

### **Gambaran Rangka Kerja Aktiviti Seni Visual**

Berdasarkan Christensen (2004) dan Cupchik (1995), telah membincangkan aspek estetika dalam beberapa domain kreatif. Mereka menyatakan perkara yang berkaitan dengan Visual yang boleh menonjolkan penampilan dan kualiti pembinaan karya. Ianya akan menyentuh penerimaan dan perhatian yang penting dalam peringkat penyelidikan yang berkaitan dengan kualiti kinestetik. Selanjutnya, Salem, Nakatsu, dan Rauterberg (2006) menyatakan pengamatan karya dalam estetika yang membawa terma emosi dan keseimbangan peribadi dalaman penghayat.

Berikut adalah pernyataan berkenaan dengan pengalaman dalam estetika:

- a. Persepsi dalam estetika; Geraklaku pancaindera umum/penghayat akan setara dengan penyampaian sesebuah pengkaryaan,
- b. Kognisi dalam estetika; Menurut Cupchik (1995), membicarakan pengertian yang menjadi keperluan kepada seseorang individu memahami sesebuah karya yang disampaikan,
- c. Tindakan dalam estetika; Cara atau perlakuan individu untuk mendapatkan/memahami kepuasan hati/emosi dalam tindakan pergerakan aktiviti fizikal.

Pengamatan seni visual akan mengangkat perspektif peserta kepada keperluan unsur pengalaman estetika dalam karya catan. Ianya memerlukan pemahaman

mental peserta dalam memahami proses tindakan pergerakan fizikal karya catan. Secara umumnya, peserta perlu memahami ciri ekspresif sesuatu isu yang disandarkan sebagai tema. Berkait dengan perihal tersebut, kefahaman peribadi akan menjadi simbolik kepada keperluan pergerakan fizikal seni visual. Aspek ini akan membentuk ketentuan dan penyampaian peserta dalam membina karya. Oleh yang demikian, adalah amat penting kepada peserta mengenalpasti dan menilai keperluan pengetahuan estetika. Ianya akan berkait dengan aspek hubungan kesenian (iaitu deria, fizikal, tingkahlaku/karakter dalam aktiviti). Faktor ini dapat memberikan kelebihan dan ketenangan kepada peserta untuk terus bekerja. Kefahaman adalah keperluan dalam usaha peserta untuk membangunkan karya seni secara lanjutan jika diperlukan.

### **Pergerakan Aktiviti Seni Visual**

Memahami kondisi dan fizikal aktiviti seni visual dapat mengungkap peranan penting dalam membangunkan karya seni berdasarkan keperluan umum. Organisasi Teknikal Program berusaha meletakkan pemahaman peserta terhadap senario kehidupan lapangan. Ianya membantu untuk membolehkan proses Interaksi kesenian berlaku. Aspek estetika yang berkait akan mencetuskan kualiti dan kehasilan karya yang wajar. Cetusan rasa karya akan dipengaruhi oleh pergerakan keilmuan lapangan. Oleh yang demikian, pemahaman persepsi terhadap karya seni dan pemikiran ilmiah akan terkait kepada umum. Dalam keadaan yang berbeza, Merleau-Ponty (1962) menyatakan pemahaman terhadap sifat dan ruang tidak mempunyai penetapan (sebenar dan logik). Ini berkait dengan motif/isu yang perlu diatur oleh peserta kepada posisi dan komposisi asas kepada sesebuah karya. Kepentingan dan cara komposisi karya seni menjadi keperluan dalam membina pelbagai perkara yang penting kepada umum. Tambahan pula, Merleau-Ponty (1962) menambah dengan menyatakan ruang yang digambarkan tidak tersedia dan hanya menunggu untuk dilengkapkan. Ianya hanya sebagai medium gabungan deria seseorang individu secara (subjektif). Dalam aspek tersebut, ianya berkait dengan proses pemahaman yang boleh membina (objektif). Kefahaman ini membentuk pemikiran yang intelek mengikut keutamaan fizikal kesenian. Kesenian perlu menjadi keperluan dengan mengangkat persepsi dan pemikiran yang melengkapkan kehidupan. Kesenian yang wajar tidak akan hanya terpapar untuk dilihat sahaja. Ianya hendaklah dijanakan dengan lebih nyata berdasarkan keadaan dan kehendak semasa. Antara perkara yang boleh disandarkan berkait dengan prosedur kebolehpayaan visual seperti kinestetik, bahantara dan aspek gunaan.

## Aktiviti dan Pengamalan

Konsep 'pengamalan' adalah berkait dengan perkongsian umum secara fizikal dari seseorang individu peserta. Ini akan berkait dengan faktor pengamatan yang perlu untuk difahami oleh seseorang peserta. Ianya berkaitan dengan kehadiran pengalaman jasmani fizikal individu yang terkesan daripada interaksi pemikiran responsif. Berdasarkan Arnheim (1969), pemikiran (konsep/idea) akan terkesan melalui pemerhatian yang membawa kepada komplikasi fizikal. Perkara tersebut akan melibatkan tingkah laku dan sifat karakter individu yang dikaitkan dengan pengamalan. Menurut Gibson (1979), dalam teori (kemampuan) telah mencadangkan bahawa kehidupan perlu digarapkan oleh seseorang individu dengan potensi mengikut perlakuan dan tindakan. Selanjutnya, peserta hendaklah melihat kehidupan dan hubungan yang tersedia. Pemahaman pengamalan fizikal yang bersifat intuitif boleh dilanjutkan mengikut sesuatu keadaan. Oleh yang demikian, pemahaman dan gaya kehidupan secara asasnya akan memberi makna kepada fizikal umum. Pengamalan dalam kesenian mampu mendapatkan akses kepada penyediaan karya yang berilmiah. Tumpuan kepada struktur aktiviti fizikal secara visual akan mengungkap keperluan peserta untuk membina karya. Manakala, aspek pengajaran akan tertumpu kepada pemikiran mental yang menyampaikan 'makna' yang difahami oleh seseorang individu peserta. Tingkah penyampaian (karakter) sesebuah produk boleh diperkayakan dengan pemahaman umum untuk mengoptimalkan prestasi kehasilan karya. Dalam peringkat yang sama, melalui penyampaian kehasilan karya catan dapat membentuk sebuah kelangsungan komunikasi secara visual yang khusus.

## Matlamat Makalah dan Pendekatan Metodologi Seni Visual

Untuk Mengenal Pasti faktor pembinaan karya catan, aspek estetika dan sensitiviti aktiviti umum hendaklah difahami. Tugas ini akan memperkuatkan Persepsi peserta dalam membangunkan karya catan. Cetusan Rasa dari aktiviti dan ruang akan digabungkan dalam hubungan perkongsian karya catan. Aktiviti seni visual memerlukan peserta OKU menyesuaikan Peribadi mereka dengan pendekatan pembangunan dan keilmuan. Seni visual perlu digabungkan dengan keperluan dan faktor kegunaan Bahantara oleh kesediaan seseorang peserta. Menurut Nagamachi (2002), melalui pendekatan seni visual bertujuan untuk merangkap dan menjangka perasaan umum melalui imej dan objek. Selanjutnya, ianya akan menonjolkan keperluan untuk menerapkan emosi ke dalam karya yang bakal dijanakan.

Pendekatan dan mekanisma perkongsian seni visual dijanakan untuk mengetahui:

- Peserta dapat memuktamadkan 'papan mood' dan membina kefahaman dalam 'memilih' serta 'merangka' bentuk dapatan (pengetahuan).
- Peserta dapat menyusun (kategori) hubungan antara pengalaman peribadi dengan keperluan karya dan sifat-sifatnya.

## Keberhasilan Perantara (Pengajar) dalam Aktiviti Seni Visual

Kaedah (tatacara) dalam mengembangkan seni visual akan membuka lembaran kepada kritikan terhadap konsep karya catan. Konsep dan idea seni visual boleh dibangunkan hingga menjadi objek dalam konteks 'manipulasi tema'. Dengan berlakunya proses tersebut akan disandarkan sebagai sumber penjanaan kefahaman artistik. Peserta perlu berkerja (menjalankan pencarian) mengikut jangkaan masa yang telah ditetapkan. Dengan mengenalpasti sumber idea, karya dapat disepadukan. Pengalaman peribadi dalaman peserta dapat memenuhi ungkapan luaran aktiviti kesenian. Dengan mengikut keperluan program seni visual, interaksi fizikal peserta OKU akan terkesan terhadap teori artistik.

Pengesanan tema tugas karya peserta OKU akan berlaku ke dalam bentuk:

- Dimensi** dan cetusan rasa peserta,
- Fungsi** dan estetika, dan
- Interaksi** emosi peribadi.

Kelebihan fungsi tema akan menjadi sebahagian daripada ruang peralihan di antara proses interaksi peserta dan tugasannya. Setiap karya yang dijanakan bertujuan untuk merangsang tindak balas emosi dari peserta. Prosedur ini adalah sebahagian daripada fasa awalan sesebuah karya yang bakal diperolih mengikut keperluan umum. Berdasarkan kepada konsep (idea), transformasi dari manipulasi pola karya catan akan menentukan penyesuaian diri peserta terhadap aktiviti fizikal lapangan. Keperluan emosi umum akan bertindak sejurus 'transformasi' idea kepada catan. Ini adalah satu proses perubahan hubungan seni visual terhadap medium interaktif.

## Keperluan Instruktur dalam Aktiviti Seni Visual

Aktiviti yang berkaitan dengan durasi pembelajaran seni visual adalah amat penting untuk difikirkan dan menjadi keperluan untuk :

- a. Memahami program dalam mendapatkan data/fakta dengan berkongsi kepada peserta (ahli) secara terbuka,
- b. Penulis membuat pemerhatian dan rakaman visual secara digital. Memahami dan mengenalpasti tingkahlaku personaliti peserta. Memuktamadkan lingkungan fasa pengajaran (perkongsian) kepada peserta.

Keperluan prosedur semasa fasa aktiviti seni visual:

- a. Peserta menentukan pilihan (tema) mereka melalui imej yang ingin diperkongsikan kepada umum. Peserta dikehendaki untuk menjalankan tugas khusus secara ringkas. Penyampaian dirakam secara digital dan didokumentasikan untuk rujukan lanjutan.

Semasa proses aktiviti berlangsung:

- b. Pengajar memerlukan peserta berkerjasama untuk menjayakan tugas ringkas yang bersifat kolektif. Ini adalah untuk mendapatkan maklumat yang terperinci dalam membuat pilihan fasa pengajaran awalan. Peserta memanipulasi tema pilihan mengikut kesesuaian keadaan peribadi secara natural. Semasa proses tersebut, peserta dengan menggunakan tema dalam siri latihan yang ditetapkan. Pemerhatian terhadap peserta dijalankan dengan pengumpulan hasil karya untuk menilai tahap kemampuan mereka.

## Kesimpulan

Secara natural, peserta OKU menunjukkan tingkahlaku dan tindakbalas yang memberansangkan sepanjang proses pembelajaran seni visual. Bagaimanapun dalam beberapa keadaan, sebilangan peserta masih dalam tahap percubaan. Program perkongsian seni visual adalah melibatkan beberapa individu yang terlatih sebagai mentor. Peserta OKU dibantu oleh ahli keluarga yang sentiasa memberikan sokongan yang tiada pengakhiran. Secara khususnya, aktiviti seni visual bersama OKU ini didokumenkan adalah untuk tujuan perkongsian khalayak umum. Untuk mencapai ke tahap yang lebih optimum, seluruh organisasi program bersama berusaha untuk memenuhi bentuk keperluan seni yang lebih berilmiah. Ini memudahkan umum dapat merujuk ilmu yang khusus mengikut keperluan dari usaha sesebuah organisasi meningkatkan keilmuan seni visual.

## Penghargaan

Penulis ingin merakamkan ucapan penghargaan ditujukan kepada seluruh organisasi yang menjayakan program seni visual OKU:

- a. Universiti Malaya (UM)
- b. Akademi Pengajian Melayu (APM)
- c. Yayasan Maybank
- d. Majlis Pemulihan Malaysia (MCR)
- e. Universiti Teknologi Mara (UiTM)

Selain itu, penulis menghargai sokongan dari rakan mentor dan ahli mobiliti yang sentiasa memastikan urusan aktiviti berjalan lancar:

- a. En. Rainal Wardi (Jabatan Seni Reka Tekstil FSSR, UiTM, Shah Alam)
- b. Pn. Rusmawati Ghazali (Jabatan Seni Reka Tekstil FSSR, UiTM, Shah Alam)
- c. En. Jaffri Hanafi (Jabatan Asas Pendidikan & Kemanusiaan, Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya)
- d. Pn. Maithreyi Subramaniam (Jabatan Rekabentuk Multimedia & Animasi, Fakulti kreatif & Industri, Universiti Tunku Abdul Rahman)
- e. Prof. Dr. Mohamad Mokhtar Abu Hassan (Pengarah Akademi Pengajian Melayu, UM)
- f. Datin Paduka Khatijah Sulieman (Presiden MCR Malaysia)

## Rujukan

- Arnheim, R. (1969). *Visual Thinking*. University of California press, Berkeley.
- Christensen, M. S. (2004). *Introducing Excitability*. In *Proceedings of the Nordic CHI 2004 Workshop*, October 24, 2004, Tampere, Finland, pp. 10-13.
- Cupchik, G. C. (1995). *Emotion in Aesthetics: reactive and reflective models*, *Poetics*, vol. 23, pp. 177-188.
- Gibson, J. J. (1979). *The Ecological Approach To Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception*, Routledge & Kegan Paul, London.
- Nagamachi, M. (2002). *Kansei Engineering As A Powerful Consumer-Oriented Technology For Product Development*. *Applied Ergonomics*, vol. 33, no. 3, pp. 289-294.
- Salem, B., Nakatsu, R., & Rauterberg, M. (2006). *Kansei Experience: Aesthetic, Emotions, And Inner Balance*.

# BUKTI ARKEOLOGI SEBARAN ISLAM DI SEMENANJUNG MALAYSIA

**MOHAMAD HANIF HJ MD NOOR**

nhanif2a@gmail.com

Fakulti Seni Lukis & Seni Reka (FSSR)  
Universiti Teknologi Mara , Cawangan Perak ,  
Kampus Seri Iskandar

## **ABSTRAK**

Pensejarahan berkaitan penyebaran Islam tercatat dalam banyak manuskrip dan buku sejarah lama. Namun begitu, catatan sejarah tersebut masih boleh dipertikai kesahihannya selagi pembuktian pensejarahan tersebut dilaksanakan. Matlamat utama penulisan ini adalah untuk menghimpunkan bukti arkeologi berkaitan penyebaran Islam di Semenanjung Malaysia. Kajian ini disusun dari catatan sejarah awal dan teori penyebaran Islam ke Malaysia. Penerangan berbentuk kronologi penyebaran Islam dilaksanakan oleh penyelidik dari kerajaan ke kerajaan (Acheh, Samudera-Pasai, Melaka) di rantau Tamadun Melayu. Selain itu, pensejarahan berkaitan kerajaan penting (Johor, Terengganu, Manjung, Kelantan, Perak dan Beruas) di Semenanjung Malaysia dijelaskan dalam penemuan penulisan sejarah. Selepas itu, pembuktian kewujudan Islam berdasarkan pengaruh kerajaan yang diceritakan berdasarkan penemuan artifak penting (inskripsi papan batu, batu bersurat, batu nisan) yang tercatat atasnya tentang penerangan penting (nama, tahun, bentuk artifak yang memiliki pengaruh). Kajian ini akan memberi satu takrifan baru dalam meletakkan topologi kedatangan Islam di Semenanjung Malaysia. Kajian ini juga diharap dapat menjadi rujukan penting dalam usaha penyusunan semula sejarah Malaysia khususnya dan sejarah Alam Melayu umumnya.

Kata kunci : Arkeologi, Penyebaran Islam , Semenanjung Malaysia



## Pengenalan

Penyebaran Islam di Asia Tenggara amnya bermula sejak zaman kerajaan Umayyah dan Abbasiyah lagi. Pemimpin dua kerajaan Islam itu telah menghantar ratusan mubaligh untuk berdakwah di sepanjang perjalanan perdagangan mereka ke Asia Tenggara. Perdagangan Arab – Nusantara bermula pada abad ke-3 Masihi lagi melalui jalan darat dan laut. Menurut Badri (1993), Islam telah tersebar di Asia Tenggara pada akhir abad ke-7 Masihi. Nusantara menjadi tumpuan para pendakwah Islam pada waktu itu kerana kemudahan pelayaran daripada pihak pedagang Arab yang berulang alik ke Asia Tenggara dan Timur Jauh. Peluang ini telah digunakan oleh mereka untuk menyebarkan syiar Islam sehingga ke negara China.

## Teori Penyebaran Islam ke Malaysia

Penyebaran Islam ke Nusantara dipercayai melalui tiga cara iaitu penyebaran melalui pelayar Arab, pendakwah dari negara China dan pendakwah dari India (Peta 1). Pelayar Arab Islam mula bermukim di Sumatera Utara pada abad ke-7 Masihi. Ada pendapat yang mengatakan satu perkampungan Arab telah wujud di Barus, Sumatera Utara pada abad itu. Sesetengah kumpulan pelayar ini mengambil kesempatan untuk berdakwah sementara menunggu musim pelayaran ke negara China pula untuk meneruskan misi perdagangan mereka. Mereka telah meyampaikan dakwah di kalangan pedagang di pelabuhan Perlak dan sekitarnya. Pada waktu yang sama ada di antara mereka yang sempat berkahwin dengan wanita tempatan dan ada di kalangan mereka yang menjadi warganegara Perlak. Dengan sebab itu penyebaran Islam di Sumatera Utara menjadi pantas dan berterusan apabila memasuki abad ke-9 Masihi.

Orang-orang Cina yang beragama Islam telah memainkan peranan sebagai pendakwah dan telah menyebarkan Islam di kalangan masyarakat Nusantara pada abad ke-9 Masihi selepas teretusnya kekacauan oleh Hwang Chao di Canton yang menyebabkan ramai pedagang Islam melarikan diri ke Champa, Kedah dan Palembang. Ini telah mengukuhkan lagi sebaran Islam oleh orang-orang Arab di Nusantara pada waktu itu.

Pelayar-pelayar Arab juga telah singgah di pelabuhan Gujerat, Benggala dan Malabar, India Selatan dan menyebarkan Islam secara langsung di kalangan penduduk tempat di situ. Mubaligh Islam-India yang mengikuti pelayar-pelayar ke Nusantara pada abad ke-13 Masihi pula telah menyebarluaskan ajaran Islam di kalangan masyarakat Nusantara secara aktif. Di antara negeri yang menerima dakwah mereka di antaranya Samudera-Pasai, Kedah, Palembang, Demak dan Champa.

## Kerajaan Awal Islam dan Penyebaran Islam di Semenanjung Malaysia

Penyebaran Islam secara lebih luas selepas era pedagang Arab, Cina dan India telah diteruskan oleh kerajaan-kerajaan tempatan di Asia Tenggara seperti kerajaan Samudera-Pasai (abad ke-12 hingga 14 Masihi), kerajaan Melaka (abad ke-15 dan 16 Masihi) dan kerajaan Aceh (abad ke-17 Masihi). Pada abad ke-18 Masihi, Penyebaran Islam telah diteruskan oleh mubaligh dari Hadramaut, Yaman.

### Penyebaran Islam Samudera-Pasai Abad ke-12 hingga 14 Masihi

Pada abad ke-12 Masihi, Samudera-Pasai menjadi pusat perdagangan yang terpenting di Asia Tenggara selepas runtuhnya empayar Srivijaya pada tahun 1023 Masihi. Di sini Islam telah berkembang dengan pesat dan menjadi pusat penyebaran Islam yang penting di Asia Tenggara. Dari sini, Islam telah tersebar secara pantas ke Aceh, Beruas, Melaka, Aru, Deli dan Jawa Tengah.

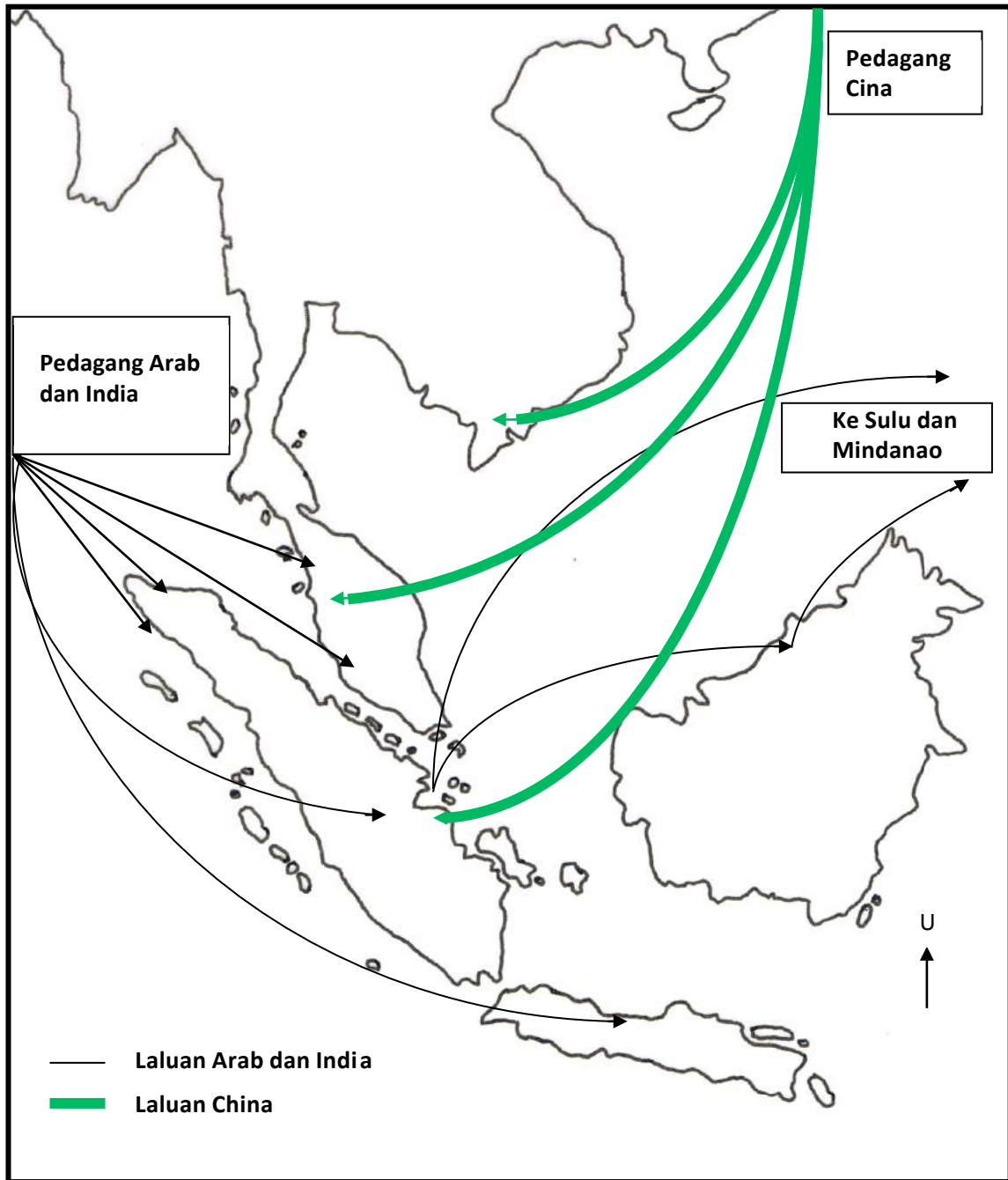
### Penyebaran Islam Empayar Aceh Abad ke-17 Masihi

Selepas Melaka ditawan oleh Portugis pada tahun 1511, Aceh pula menjadi pelabuhan utama di rantau Asia Tenggara dan pada waktu yang sama, Aceh menjadi pusat perkembangan Islam yang terpenting. Kerajaan Aceh meluaskan wilayah Islam ke Fansuri, Perak, Padang, Indrapura dan Siam

## Kerajaan Terengganu

Pada abad ke-12 Masihi muncul kerajaan Terengganu atau Fo-lo-an (Cina) di Pantai Timur Semenanjung Tanah Melayu. Catatan Ling-wai Tai-ta karangan Chao Chu-fei pada tahun 1178 Masihi, ada menyebut tempat yang bernama Fo-lo-an. Ahli sejarah tempatan mengenali Fo-lo-an sebagai Kuala Berang yang terletak di tepi Sungai Terengganu sebagai pelabuhan utama di Asia Tenggara pada zaman kejatuhan empayar Srivijaya. Hasil eksport kerajaan ini ialah kayu laka, kapur barus, lilin, madu dan kulit penyus. Barang-barang yang diimport ialah porselin biru-putih, kapas, sutera, timah dan arak.

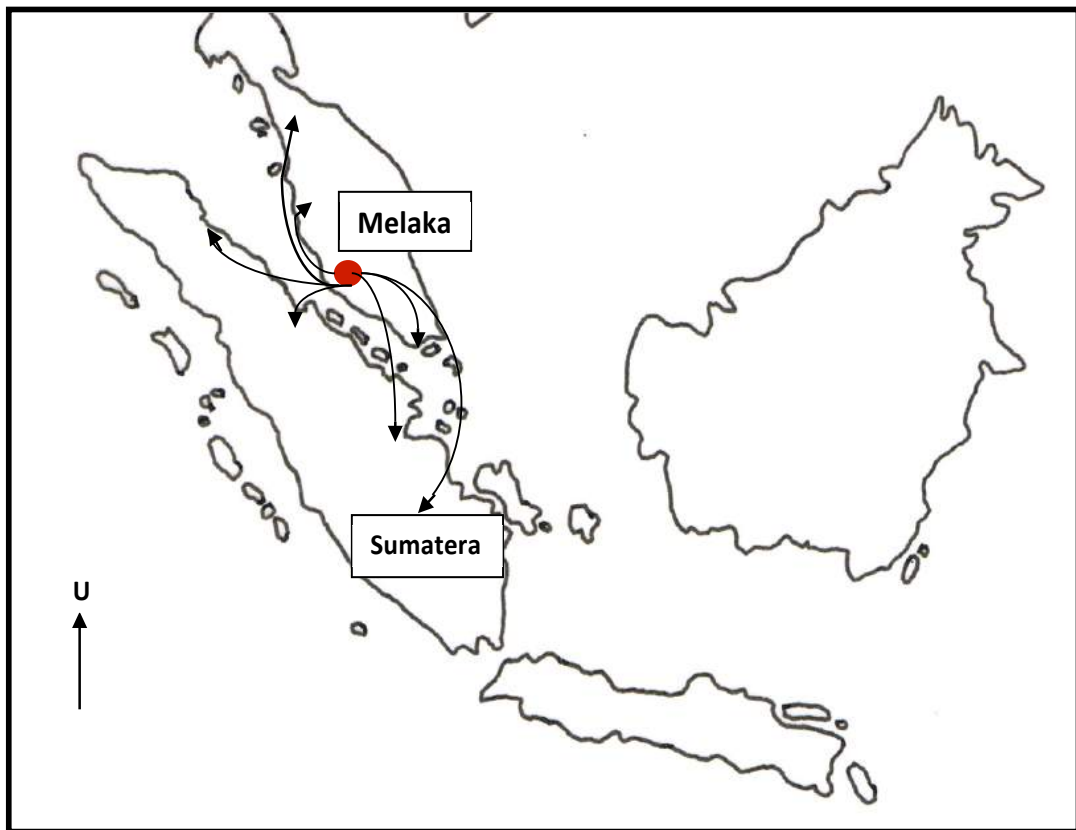
Pada abad ke-14 Masihi, agama Islam telah sampai ke Terengganu. Ini dapat dibuktikan dengan batu bersurat Sungai Tersat tertulis tarikh 702-789 Hijrah yang bersamaan dengan tahun 1303-1387 Masihi (Buyong, 1980). Satu abad kemudian, Kerajaan Melaka telah menguasai kerajaan Terengganu sehingga kedatangan Portugis pada tahun 1511 Masihi



Peta 1: Penyebaran Awal Islam di Nusantara dari Arab, India dan China

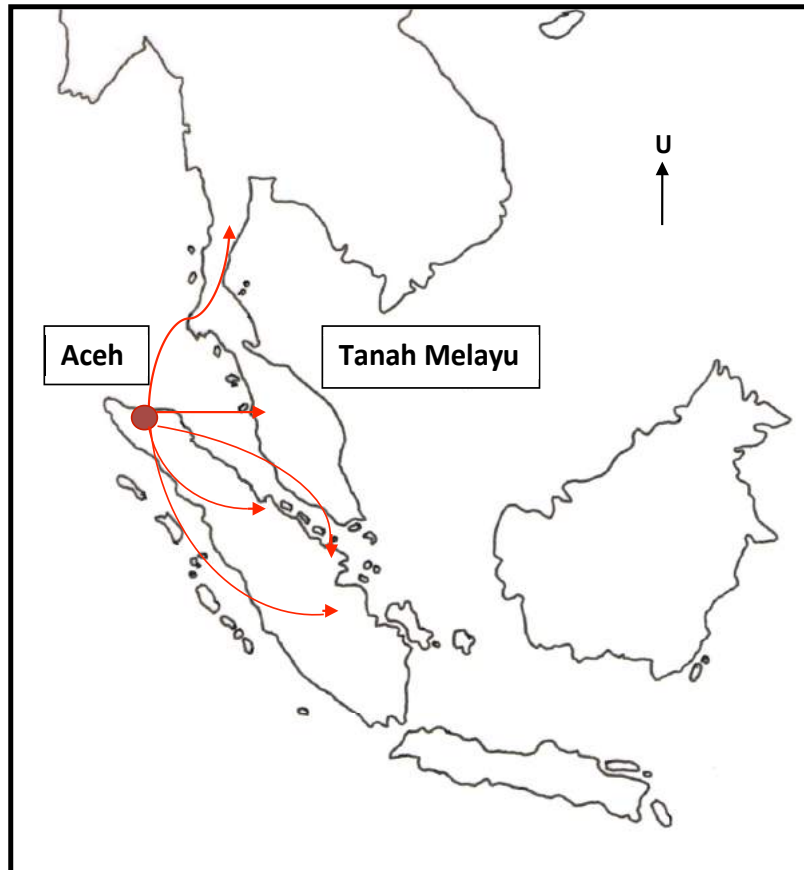


Peta 2: Penyebaran Islam Zaman Kerajaan Samudera-Pasai



Peta 3: Penyebaran Islam Zaman Kerajaan Melaka





Peta 4: Penyebaran Islam zaman Kerajaan Aceh

### Kerajaan Johor

Kerajaan Johor telah dikuasai oleh kerajaan Melaka seawalnya pada tahun 1411 Masihi seperti dalam catatan Eredia (1512 Masihi). Semasa Portugis menyerang Melaka pada tahun 1511 Masihi, Sultan Melaka, Sultan Mahmud Syah telah melarikan diri ke Johor dan membentuk kerajaan Melayu Johor (Hanizah, 1997). Dengan sebab itu, Johor telah diserang oleh Portugis pada akhir tahun 1511 Masihi. Johor sekali lagi diserang oleh Portugis pada tahun 1536 Masihi, semasa Johor diperintah oleh anak Sultan Mahmud, Sultan Alauddin Riayat Syah II dan Johor berdamai dengan Portugis. Kerajaan Aceh tidak senang dengan keadaan ini, telah menyerang Johor pada tahun 1564 Masihi dan menawan Johor hingga abad ke-17 Masihi.

### Kerajaan Manjung

Manjung terletak di bahagian tengah Pantai Barat Semenanjung Tanah Melayu iaitu di kawasan muara Sungai Dinding. Ianya dipercayai telah wujud seawal-

lewatnya pada tahun 1335 Masihi berdasarkan catatan Kesah Raja-Raja Pasai (Abdullah, 1963) yang menyebut bahawa Sultan Malik al-Zahir II (1326-1350) telah mengusir saudaranya Sultan Malik al-Mansur (1326-1336) ke Manjung. Pada waktu ini, Manjung telah bebas daripada cengkaman kerajaan Siam Sukhothai. Adalah dipercayai bahawa Manjung telah membuat hubungan dagangan dengan pedagang-pedagang luar sebelum Beruas mengambil alih pelabuhannya pada tahun 1499 Masihi (Moorhead, 1959). Dengan sebab itu Manjung telah dipanggil dengan berbagai nama seperti Myjam, Minjam, Micham, Michim, Mican dan Imchon. Dalam catatan Tome Pires pada tahun 1512 Masihi, Manjung dipanggil sebagai Mjmmam (Wheatley, 1961). Pada zaman kerajaan Gangga Negara, kawasan Manjung memang kaya dengan hasil bijih timah. Kerajaan Manjung yang wujud pada abad ke-14 Masihi itu telah mewarisi pengeluaran bijih timah yang terpenting di Semenanjung Tanah Melayu sehingga abad ke-16 Masihi seperti mana yang telah dilaporkan oleh Tome Pires pada tahun 1512 Masihi. Menurutnya lagi,

Manjung telah menjadi sebahagian dari wilayah Beruas dan membayar sejumlah 8,000 calains timah setahun kepada Melaka.

Manjung dan Beruas adalah dua buah kerajaan yang berjiran dan mempunyai kepentingan perdagangan yang sama iaitu pengeksport bijih timah yang penting di Semenanjung Tanah Melayu. Kedua-dua kerajaan ini sering bermusuhan di antara satu sama lain sehingga tercetus peperangan saudara sebelum tahun 1499 Masihi. Beruas telah memohon bantuan ketenteraan daripada kerajaan Melaka untuk mengalahkan Manjung. Manjung dapat dikuasai oleh Beruas pada tahun 1499 Masihi dengan campur tangan Melaka. Justeru itu, Manjung terpaksa membayar cukai sejumlah 8,000 calains timah setahun kepada Melaka.

### **Kerajaan Kelantan**

Kerajaan Kelantan telah wujud pada abad ke-7 Masihi yang dikenali dengan nama Tan-Tan. Kerajaan ini berdagang dengan China sehingga dikuasai oleh Sriwijaya pada abad ke-13 Masihi dan Majapahit pada abad ke-14 Masihi.

Kerajaan Kelantan dipercayai telah menerima Islam pada abad ke-12 Masihi iaitu sebelum kunjungan pelayar Islam Ibn Battutah pada tahun 1297 Masihi. Menurut beliau, kerajaan Kelantan pada waktu itu diperintah oleh seorang raja perempuan yang bernama Urduja (Rahman, 2006).

### **Kerajaan Beruas**

Selepas tiga abad Gangga Negara musnah, maka muncul pula kerajaan Melayu Beruas sebelum abad ke-15 Masihi (Wilkinson, 1971). Pemerintahnya dipercayai berasal dari keturunan Sultan Malik al-Salleh dari Samudera-Pasai, Sumatera (Ishak 2008). Bukti yang ada ialah batu nisan Aceh yang terdapat di Makam Raja Beruas I dan II di Kampung Kota dan lain-lain tempat di sekitar mukim Beruas (Supraytino, 2010).

Kerajaan Melayu Beruas telah membina semula Beruas sebagai pelabuhan entrepot antarabangsa di bawah penguasaan Melaka. Beruas mengeksport bijih timah, perahu dan hasil perhutanan yang terkenal. Catatan Arab mengatakan bahawa Beruas menghasilkan bijih timah sejak abad ke-9 Masihi. Berdasarkan catatan Portugis (1512), Beruas mempunyai penduduk yang ramai dan merupakan pusat perniagaan (Fawzi, 1986). Namun demikian Beruas telah menerima pengaruh luar dalam kerajaannya. Empayar Melaka telah berkuasa sepenuhnya ke atas kerajaan Beruas dalam perdagangan dan perlombongan bijih timah. Tome Pires, 1512

Masihi (Cortesao, 1944) telah menyatakan bahawa Beruas telah membayar cukai kepada Melaka sebanyak 6,000 calains timah setahun sebelum kedatangan Portugis lagi.

Hubungan Beruas dan Melaka bertambah erat apabila wujud perhubungan persaudaraan dalam kalangan istana pada awal abad ke-16 Masihi. Pada mulanya, Tun Isap Barakah (Bendahara Melaka) telah berkahwin dengan Puteri Siat (adik kepada Raja Beruas, Tun Aria Bija Diraja) pada tahun 1500 Masihi. Kemudian pada tahun 1511 Masihi (sebelum Melaka ditawan Portugis), Tun Mahmud (anak Tun Isap Barakah) telah berkahwin dengan Tun Mah, anak Raja Beruas (Fawzi, 1986).

Setelah Portugis menguasai Melaka mulai pada tahun 1511 Masihi, maka seluruh taklukan Melaka lumpuh dari segi politik dan ekonomi. Beruas turut terjejas dan dikuasai oleh Portugis keseluruhannya. Raja Beruas, Tun Aria Bija Diraja telah melarikan diri ke Riau (Fawzi, 1986). Selepas itu tiada berita lagi tentang beliau.

Apabila sistem beraja lenyap, maka pemerintahan Beruas bertukar tangan kepada pembesar-pembesar daerah sehingga putera kedua Sultan Mahmud Syah dari Kampar (Melaka) yang bernama Raja Muzaffar Syah telah dipanggil untuk dipertuankan di Perak pada tahun 1528 Masihi sebagai sultan Perak yang pertama (Shellabear, 1986).

### **Kerajaan Perak**

Kerajaan Perak telah dibentuk pada tahun 1528 Masihi. Seluruh negeri Perak telah bersatu melantik anak Sultan Mahmud Syah (sultan Melaka yang terakhir), Raja Muzaffar Syah sebagai sultan Perak yang pertama dengan gelaran Sultan Muzaffar Syah (1528-1549 Masihi). Pusat pemerintahannya ialah di Tanah Abang (kini dipanggil Teluk Bakong), Bota di tepi Sungai Perak (Rahman, 2003). Bukti arkeologi lokasi itu ialah batu nisan jenis Aceh di Makam Sultan Muzaffar Syah I di Teluk Bakong.

Kerajaan Perak telah ditakluk oleh kerajaan Aceh pada tahun 1573 Masihi pada zaman pemerintahan Sultan Mansur Syah I (1549-1577 Masihi). Sekali lagi Aceh telah menakluk Perak dalam tahun 1619 Masihi iaitu pada zaman pemerintahan Sultan Mukaddam Syah (1603-1619 Masihi). Kerajaan Perak bebas daripada kongkongan kerajaan Aceh mulai pada tahun 1700 Masihi. Kerajaan Perak kekal hingga ke hari ini.

### **Bukti Arkeologi Penyebaran Islam Semenanjung**

Pada peringkat awal lagi, bukti kedatangan Islam ke Nusantara adalah berdasarkan jumpaan batu nisan, batu bersurat, duit syiling dan pentarikhan radiokarbon.

radiokarbon membuat bukti-bukti yang sedia ada menjadi lebih kukuh. Namun demikian tidak semua pentarikhan radiokarbon berjaya dilakukan pada setiap tempat di Asia Tenggara. Ia memerlukan masa, tenaga dan sumber kewangan yang mencukupi untuk kajian ini.

Bukti penyebaran awal Islam di Semenanjung Malaysia (Kedah) adalah berdasarkan inskripsi papan batu yang tertulis perkataan Ibnu Sardan yang bertarikh pada 213 H/829 Masihi (Foto 1). Papan batu itu dijumpai di Merbok, Kedah. Berikutnya penyebaran Islam di Pantai Timur Semenanjung Tanah Melayu (Terengganu) dengan bukti batu bersurat yang dipercayai ditulis pada tahun 1303 Masihi (Foto 2).



Foto 1 : Inskripsi papan batu Ibnu Sardan, Merbok, Kedah, 829 Masihi

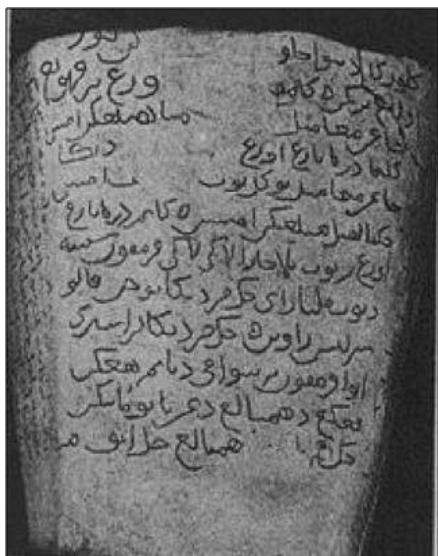


Foto 2 : Batu Bersurat Terengganu 1303 Masihi

Di antara yang menarik perhatian ahli sejarah dalam perkembangan Islam di Nusantara ialah penggunaan batu nisan Aceh yang berleluasa di Indonesia, Malaysia, Thailand, Brunei, Filipina dan Vietnam. Batu nisan ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1907 oleh Jeragan Abdul Syukur dalam *Journal of the Malayan Branch of the Royal Asiatic Society* (No. 48). Pada tahun 1988, Othman Mohd Yatim telah mengklasifikasikan batu Aceh kepada 14 jenis mengikut status dan jantina simati. Jenis batu nisan itu dinamakan Othman A-N.

Pembuatan batu nisan ini memang bermula di Samudera-Pasai pada abad ke-13 Masihi iaitu batu nisan di Makam Malik al-Saleh di Lhokseumawe, Aceh (Othman, 1988) (Foto 3). Batu nisan ini tersebar ke negeri-negeri di Nusantara pada abad ke-13 hingga ke-18 Masihi. Pengaruh Islam telah tersebar bersama penggunaan batu nisan Aceh ke Pattani, Beruas, Melaka, Aru dan Demak.



Foto 3 : Nisan Sultan Malik al-Saleh, 1297 Masihi

Islam telah tersebar ke Beruas dari Samudera-Pasai melalui penghijrahan Sultan Malik al-Mansur pada abad ke-14 Masihi dan membentuk kerajaan Beruas di Kampung Kota. Bukti penyebaran Islam di sini ialah batu nisan di Makam Raja Beruas I dan II di Kampung Kota (Foto 4). Melaka telah menerima Islam semasa pemerintahan Sultan Muhammad Shah pada tahun 1414 Masihi. Antara lain bukti yang terdapat di Melaka ialah batu nisan Makam Sultan Mansur Shah (Foto 5).



Foto 4 : Batu nisan Aceh di Makam Raja Beruas II



Foto 6 : Batu nisan Aceh di Makam Sultan Abdul Jalil IV, kampung Panchor, Johor



Foto 5 : Batu nisan Sultan Mansur Shah Melaka

Penggunaan batu nisan Aceh ini bertambah banyak semasa kerajaan Aceh menjadi pusat penyabaran Islam di Nusantara yang bermula pada pertengahan abad ke-16 Masihi selepas kerajaan Melaka dikalahkan oleh Portugis. Kerajaan Aceh telah mengukuhkan lagi kedudukan Islam Di Nusantara hingga abad ke-19 Masihi sebelum ditawan oleh Belanda pada tahun 1903.

### Sumbangan Kajian Arkeologi Islam Malaysia

Kajian arkeologi sentiasa mementingkan pentarikan kronometrik melalui artifak yang ditemui semasa ekskavasi di sesuatu tapak kajian. Pentarikan ini biasanya menggunakan kaedah radiokarbon. Pemberian pentarikan itu membantu pengkaji sejarah menentukan tarikh sesuatu peristiwa berlaku dengan lebih tepat. Kebanyakan artifak batu nisan yang ditemui di Malaysia tidak tertulis tarikh kematian, namun masih boleh dipastikan tarikhnya dengan menggunakan teknik radiokarbon. Batu-batu nisan jenis Aceh yang ditemui di Kampung Kota, Beruas, Perak didapati tidak tertulis tarikh kemangkatan Raja Beruas. Tetapi setelah kajian arkeologi dijalankan terhadap batu nisan berkenaan dan artifak yang ditemui berhampiran dengan makam tersebut, maka tarikh yang ditemui ialah pada abad ke-14 Masihi (Suprayitno, 2010).

Kerajaan Melaka telah meluaskan lagi kawasan pengaruh Islam di Nusantara dengan menguasai Pahang, Manjung, Selangor, Johor, Siak, Kampar, Riau dan Bentan. Pengaruh Islam oleh kerajaan Melaka ini secara langsung telah menyebarkan penggunaan batu nisan Aceh di makam-makam kerajaan berkenaan. Bukti yang sangat jelas ialah batu-batu nisan di Makam Sultan Abdul Jalil IV Kampung Panchor, Johor (Foto 6).

Daripada hasil kajian arkeologi maka boleh dikenalpasti teori kedatangan dan penyebaran Islam di sesuatu tempat. Penyebaran Islam di Kedah dapat dikenalpasti bermula pada abad ke-9 Masihi dengan penemuan batu bersurat Merbok yang bertarikh pada 829 Masihi. Teori kedatangan dan penyebaran Islam di negeri Perak dipercayai bermula pada abad ke-14 Masihi dengan kedatangan Sultan Al-Malik Mansur dari Samudera pada awal abad ke-14 Masihi ke Manjung dan seterusnya ke Beruas (Hanif, 2011). Rekod arkeologi tentang kehadiran Islam di Semenanjung (Kedah) menyatakan dengan jelas seawalnya pada abad ke-9 Masihi yang bertepatan dengan rekod sejarah kedatangan Islam di Nusantara (Barus). Rekod arkeologi dan sejarah saling memerlukan dalam menentukan kesahihan peristiwa penting yang berlaku di dalam sesebuah negara. Kedua-dua rekod ini sentiasa di kemaskini supaya jitu dan tepat.

Kedatangan Islam di Nusantara berkait secara langsung dengan Malaysia dari segi cara penyebarannya. Ini kerana ianya berlaku secara menyeluruh di rantau Asia Tenggara termasuk Malaysia. Keadaan ini serupa kerana pedagang Arab dan India sentiasa menyinggahi setiap pelabuhan yang ada di seluruh pelusuk Nusantara pada setiap musim pelayaran mereka ke negara China. Kesempatan ini mereka ambil untuk menyebarkan ajaran Islam.

Hasil daripada kajian arkeologi, kita dapat mengenalpasti tokoh-tokoh yang menyebarkan ajaran Islam di Malaysia pada masa lampau. Tokoh Islam yang tidak asing lagi ialah Inbu Sardan berbangsa Arab dipercayai telah menyebarkan Islam di Kedah pada abad ke-9 Masihi. Batu bersurat dari Sungai Teresat, Terengganu yang bertarikh pada tahun 1303 Masihi membuktikan tokoh Islam dari Malayu, Sumatera telah mengembangkan Islam di sana.

## **Kesimpulan**

Awal kedatangan agama Islam ke Semenanjung Tanah Melayu berkait secara langsung dengan hal-hwal perdagangan bangsa Arab dengan Melayu. Tempat tumpuan sebaran Islam pada waktu itu adalah di kawasan pelabuhan. Usaha dakwah Islam ini telah disemarakkan lagi oleh gabungan pedagang dengan mubaligh dari negara China dan India. Kemunculan kerajaan-kerajaan hebat seperti Samudera-Pasai, Melaka dan Aceh telah menyebarkan lagi pengaruh Islam di kalangan negeri-negeri di Semenanjung Tanah Melayu. Kedatangan Islam dan penyebarannya di seluruh pelusuk Nusantara dibuktikan dengan jumpaan batu nisan dan batu bersurat yang bertulisan jawi. Batu nisan jenis Aceh sangat banyak ditemui di negeri Semenanjung Tanah Melayu dari abad ke-14 Masihi hingga abad ke-18 Masihi.

## Rujukan

- Abdullah Haji Musa Lubis, (1963). *Kesah Raja-Raja Pasai*. Kuala Lumpur: Pustaka Antara.
- Abdul Rahman Abdullah, (2003). *Sejarah dan Tamadun Asia Tenggara Sebelum dan Sesudah Pengaruh Islam*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Abdul Rahman Abdullah, (2006). *Sejarah dan Kebudayaan Asia Tenggara Tradisional*. Shah Alam: Karisma Publications.
- Badri Yatim, (1993). *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Buyong Adil, (1980). *Sejarah Johor*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka & Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Cortesao, A., (1944). *The Suma Oriental of Tome Pires, Vol. II*. London: Hakluyt Society Press.
- Fawzi Basri, (1986). *Cempaka Sari. Sejarah Kesultanan Negeri Perak*. Ipoh: Yayasan Perak.
- Hanizah Jonoh, (1997). *Senjata-Senjata Kesultanan Melayu Johor*. Johor Bharu: Yayasan Warisan Johor.
- Ishak Saad, (2008). *Bukti Arkeologi dan Sejarah Kewujudan Kerajaan Lama di Malaysia*. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia.
- Mohamad Hanif Hj Md Noor., (2010). *Interpretasi Sejarah Kerajaan Gangga Negara dan Kerajaan Melayu Beruas dari Sudut Arkeologi dalam Prosiding Seminar Kebangsaan Penanda Arasan Arkeologi Institut Alam dan Tamadun Melayu Universiti Kebangsaan Malaysia, Julai 2010*.
- Mohamad Hanif Hj Md Noor., (2011). *Arkeologi di Daerah Manjung dan Larut-Matang-Selama: Kajian Kerajaan Awal*. Pulau Pinang: Penulisan tesis Phd. Universiti Sains Malaysia.
- Moorhead, F.J., (1959). *A History of Malaya and Her Neighbours*. London: Longmans.
- Muzaffar Hj Mohamad & Suzana Hj Othman, (2006). *Ahlul Bait Rasulullah SAW & Kesultanan Melayu*. Batu Caves: Crescent News (K.L) Sdn. Bhd.
- Nik Hassan Shuhaimi Nik Abdul Rahman, (1994). *Beruas: Kerajaan Kuno di Perak*. Kuala Lumpur: Jabatan Muzium dan Antikuiti.
- Mohamad Hanif Hj Md Noor., (2010). *Interpretasi Sejarah Kerajaan Gangga Negara dan Kerajaan Melayu Beruas dari Sudut Arkeologi dalam Prosiding Seminar Kebangsaan Penanda Arasan Arkeologi Institut Alam dan Tamadun Melayu Universiti Kebangsaan Malaysia, Julai 2010*.
- Mohamad Hanif Hj Md Noor., (2011). *Arkeologi di Daerah Manjung dan Larut-Matang-Selama: Kajian Kerajaan Awal*. Pulau Pinang: Penulisan tesis Phd. Universiti Sains Malaysia.
- Moorhead, F.J., (1959). *A History of Malaya and Her Neighbours*. London: Longmans.
- Muzaffar Hj Mohamad & Suzana Hj Othman, (2006). *Ahlul Bait Rasulullah SAW & Kesultanan Melayu*. Batu Caves: Crescent News (K.L) Sdn. Bhd.
- Nik Hassan Shuhaimi Nik Abdul Rahman, (1994). *Beruas: Kerajaan Kuno di Perak*. Kuala Lumpur: Jabatan Muzium dan Antikuiti.
- Mohamad Hanif Hj Md Noor., (2010). *Interpretasi Sejarah Kerajaan Gangga Negara dan Kerajaan Melayu Beruas dari Sudut Arkeologi dalam Prosiding Seminar Kebangsaan Penanda Arasan Arkeologi Institut Alam dan Tamadun Melayu Universiti Kebangsaan Malaysia, Julai 2010*.
- Mohamad Hanif Hj Md Noor., (2011). *Arkeologi di Daerah Manjung dan Larut-Matang-Selama: Kajian Kerajaan Awal*. Pulau Pinang: Penulisan tesis Phd. Universiti Sains Malaysia.
- Moorhead, F.J., (1959). *A History of Malaya and Her Neighbours*. London: Longmans.
- Muzaffar Hj Mohamad & Suzana Hj Othman, (2006). *Ahlul Bait Rasulullah SAW & Kesultanan Melayu*. Batu Caves: Crescent News (K.L) Sdn. Bhd.
- Nik Hassan Shuhaimi Nik Abdul Rahman, (1994). *Beruas: Kerajaan Kuno di Perak*. Kuala Lumpur: Jabatan Muzium dan Antikuiti.
- Othman Mohd Yatim, (1988). *Batu Aceh Early Islamic Gravestones in Peninsular Malaysia*. Kuala Lumpur: Jabatan Muzium dan Antikuiti.
- Othman Mohd Yatim, (2006). *Batu Aceh Early Islamic Gravestones in Peninsular Malaysia*. Kuala Lumpur: Jabatan Muzium dan Antikuiti.
- Suprayitno, (2010). *Makam-Makam Diraja Perak: Sumbangannya Kepada Asal-Usul Kerajaan Negeri Perak Darul Ridzuan dan Pengaruh Aceh di Negeri Perak*. Pulau Pinang: Penulisan tesis Phd. Universiti Sains Malaysia.
- Shellabear, W. D, (1986). *Sejarah Melayu*. Petaling Jaya: Fajar Bakti.
- Syeid Naquib al-Attas, (1969). *Preliminary Statement on a General Theory of the Islamization of the Malay-Indonesian Archipelago*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Wheatley, P., (1961). *The Golden Khersonese*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya Press.
- Wilkinson, R. J., (1971). *Papers on Malay Subjects*. London: Oxford University Press.

# APRESIASI SENI DARI KACA MATA ZAINON ABDULLAH

**ZAINON ABDULLAH**

zaino750@perak.uitm.edu.my

Fakulti Seni Lukis & Seni Reka (FSSR)  
Universiti Teknologi Mara , Cawangan Perak ,  
Kampus Seri Iskandar

## **ABSTRAK**

Penulisan ini adalah satu apresiasi seni dan pandangan dari kaca mata penulis terhadap hasil karya rakan-rakan seniman yang rapat dengan penulis. Ianya boleh dikatakan sebagai tribute buat teman-teman yang bersama-sama dalam mengangkat seni kontemporari di tempat yang sepatutnya. Diharap penulisan ini mampu memberikan sedikit cetusan idea buat seniman yang lain terutama pengkarya muda untuk menyemarakkan aktiviti seni kontemporari Malaysia pada masa depan.

Kata kunci : Apresiasi Seni , Karya Rakan-Rakan Penulis



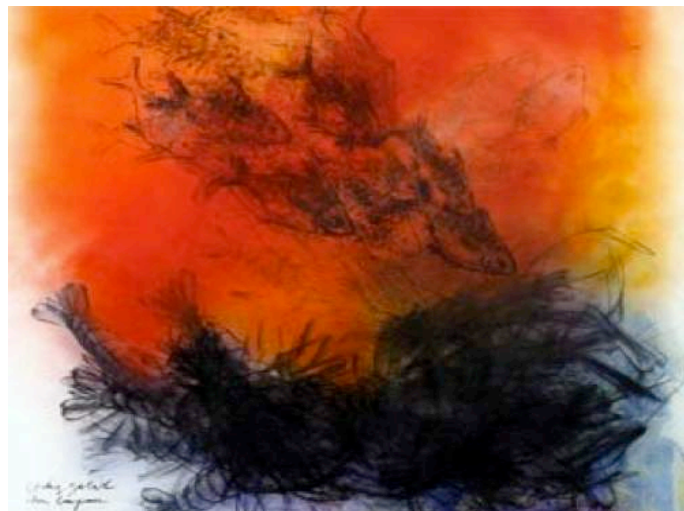


### Karya Hamdan Shaarani



Di studio Kantan, Tronoh, seorang pelukis kelahiran Teluk Intan meminjam mata burung untuk mengolah karyanya. Karya realisma ini dihasilkan pada tahun 2005 menggunakan sudut pandangan mata burung. Keistimewaan Hamdan disebabkan ketajaman mata dan penghayatan beliau keatas subjek rujukan alam. Melalui bantuan kamera beliau membuat ekpidisi subjek rujukan. Dari subjek terpilih tersebut beliau membuat simulasi jalinan (simulated texture) dengan memindahkan kepermukaan kanvas melalui kaedah sapuan berus. Kelebihan Hamdan ialah kerana dalam proses pemindahan warna, beliau akan menokok tambah bagi mengimbangi komposisi. Seterusnya peraturan estetik seperti garisan, bentuk dan ruang antaranya dipadankan bagi menghasilkan karya yang berestetika tinggi. Karya ini seperti sebuah cermin alam, dimana apabila kita melihat karyanya kita seolah melihat tanah, air, langit dan diri kita sendiri. Hidup kita juga umpama sebuah cermin kerana setiap perbuatan dan kata kita akan kembali terbias kepada kita. Melihat karya ini bukan sekadar memenuhi keperluan mata terhadap keindahan alam tabie, bahkan boleh membawa penghayat melihat tanda-tanda kebesaran Tuhan melalui mata hati.

### Karya Daud Rahim



Udang Galah dan Lampan adalah dua kehidupan yang menghuni dasar sungai telah menjadi subjek rujukan Daud Rahim. Karya ini diperkuatkan lagi dengan gabungan warna panas dan sejuk. Lampan sedang berenang dikawasan warna panas (oren) dikontraskan dengan Udang Galah, berkumpul di kawasan warna sejuk (biru). Kekuatan karya ini disebabkan kelincahan Daud menggunakan bahan arang secara pantas dan spontan dalam membentuk karyanya. Sentuhan beliau secara gesture dapat merakamkan pergerakan kedua-dua hidupan tersebut secara dinamik. Dinamika Udang Galah dan Lampan seolah-olah terencat apabila Daud mewujudkan warna kontras oren dan biru. Suasana ini seolah-olah sungai yang biru dan cantik telah tercemar oleh manipulasi manusia (oren) . Sinisnya, seperti tangan-tangan kapitalis yang mengaut keuntungan duniawi sehingga mengabaikan ekosistem kehidupan alam kehaiwanan dan kemanusiaan itu sendiri.

### Karya fotografi Ko Yamada

Ko Yamada seorang pensyarah dan artis terkenal di negara Jepun. Beliau terlibat dengan program Malaysian Japan Art- Exchange diantara UiTM Perak dan Nagoya University of Art 2005. Penulis tertarik dengan gambar hitam putih ini yang memaparkan potret seorang wanita berlatarbelakangkan subjek bunga-bunga. Karya ini mengingatkan penulis seolah-olah sebuah kematian ataupun sebuah mimpi keamanan yang panjang. Bunga-bunga yang diletakan menggunakan rentak tidak



Karya ini penulis hasilkan pada tahun 2008. Kenapa karya ini bertajuk Episod Dalang : Pertarungan I. Entahlah, bila nak bercerita konsep karya sendiri ni, jadi susah. Biasanya ketika berkarya kita hanya merancang beberapa subjek rujukan, tetapi dalam proses penghasilan karya terutamanya karya abstrak, kita membiarkan alam bawah sedar memandunya (Intuitive concept). Sememangnya penulis sukakan subjek alam tabie. Hampir 200 pokok dan tumbuhan ditanam dipersekitaran Studio Telagafakir (gambar kecil). Tumbuhan tersebut telah menjadi inspirasi sebagai subjek gabungan dalam berkarya. Karya ini diaktifkan dari keresahan dalaman minda yang sentiasa bertempur untuk meneruskan kehidupan di dunia fana ini. Pertempuran diantara nafsu baik dan tidak baik sentiasa berlaku. Sebagai manusia kita tidak dapat merujuk kepada budi pekerti alam yang sentiasa tunduk dan patuh terhadap perintah Allah. Tumbuhan patuh dengan sifat taat dan zikir oksigen dan karbon dioksid, disamping memanfaatkan dirinya untuk kemanfaatan manusia. Nabi pernah berkata sebaik-baik manusia ialah manusia yang boleh memanfaatkan dirinya kepada orang lain. Kadang-kadang kita leka bertempur sehingga merosakan alam, manusia dan kehidupan itu sendiri.

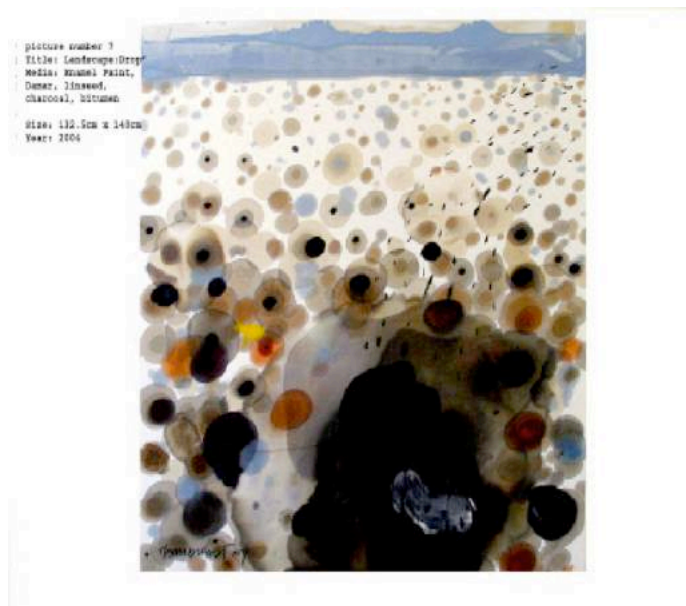
tersusun (random rhythm) seperti memaparkan mesej keamanan. Mungkin beliau ingin menyampaikan mesej kematian sebuah keamanan atau mimpi panjang sebuah keamanan. Kini sewaktu dunia sudah tua keamanan juga telah turut uzur. Boleh jadi potret wanita yang berpakaian cantik dengan sikatan rambut rapi adalah sinis beliau terhadap kematian sebuah keamanan yang dipaksakan atau direkaciptakan oleh dalang yang bercita-cita besar untuk terus hidup senang dengan menderitakan orang lain.

### Episod Dalang : Pertarungan I



Studio Penulis : Telagafakir

## Apresiasi karya Hamidi Hadi



Karya landscape Drop di hasilkan pada tahun 2004, di studio Titi Gantung II. Penggunaan subjek biomorphic dari jalinan rekaan (invented texture) telah meletakkan karya hamidi agak istimewa. Selain daripada ianya terkeluar dari kaedah sapuan konvensional, teknik tumpahan warna tersebut telah menghasilkan satu fenomena pemandangan lanskap yang bukan lagi biasa. Ulangan titik-titik biomorphic tersebut berupaya menjangkau minda penghayat dalam satu illusi perasaan berasaskan suasana meditasi. Keinginan Hamidi untuk menterjemahkan bentuk sel dan organisma dalaman dengan menggunakan metafora lanskap telah menjadikan karya beliau sebuah pemandangan mikro. Bentuk seakan janin dalam bahagian gelap di latar hadapan adalah permulaan kehidupan di dalam kandungan. Benih manusia berasal dari titik. Dari lautan titik tersebut cuma beberapa titik terpilih untuk memulakan kehidupan di luar. Landscape Drope adalah metafora titik kehidupan dari alam kehidupan sel dan organisma sehinggalah menjenguk dunia fana dan kembali kedunia sana.

## Karya Seni Suhaimi Tular



Karya yang tidak bertajuk ini dihasilkan sekitar tahun 2004, oleh Suhaimi Tular. Karya beliau didominasi oleh subjek muka, gondang dan buah serta bunga hutan dihiasi dengan latarbelakang bergaris menegak dari jalinan rekaan. Subjek muka dan gondang dilatar hadapan (high key) dikontraskan dengan struktur garis menegak pada latarbelakang (low key), menghasilkan satu nostalgia diantara dunia berwarna dan hitam putih. Kegusaran pelukis jelas kelihatan pada raut wajahnya yang menggunakan teknik garisan ekspresif. Namun subjek Gondang yang di lukis secara teliti dengan teknik rendering menimbulkan satu persoalan. Kenangan memungut Gondang di lopak air mungkin merupakan satu catatan minda yang tidak lekang, sebaliknya dunia masakini yang berwarna warni pada latarbelakangnya merupakan kisah perjalanannya merentasi masa silam. Keindahan masa silam bersama alam telah kabur, kerana pembangunan telah mengambil alih. Hakikat yang terpaksa direntasinya, perkampungan Dengkil (tempat lahir beliau) yang pada silamnya dipenuhi hutan, kini telah bertukar menjadi Putra Jaya. Hijrah beliau ke Seri Iskandar sedikit sebanyak dapat merungkai masa silamnya. Namun suatu hari nanti apakah Seri Iskandar ini akan merndapat nasib yang sama seperti kota besar Putra Jaya.

## Studio Desa : Aznan Omar



Kami memanggil Aznan Omar, sebagai Nan. Beliau membeli sebidang tanah lot dibelakang rumahnya, semata-mata untuk membina studio dan galeri. Fasa pertama gambar diatas adalah Studio Desa. Sejak balik dari U.K. beliau lebih menumpukan bidang pengarcaan. Pagi ini penulis berpeluang mengambil beberapa gambar beliau sedang menyiapkan karya arca. Gambar dibawah ialah seekor ikan yang telah siap di casting dari imej asalnya.



## Studio Ofis : Izzadin Matrahah



Nan antara pelukis muda negara yang mewarnai kelompok pelukis Seri Iskandar. Secara tidak langsungnya dalam diam kelompok Seri Iskandar dan pelukis Perak telah membina peta seni dunia di negara kita. Usaha murni ini semoga berterusan dan menjadi wadah budaya dan bangsa.

Ruang pejabat 8x16 kaki adalah medan Izzadin mempraktikkan ilmu seni lukis bagi memantapkan proses pengajarannya. Sungguh pun ruang tersebut bersaiz kecil beliau mampu memaksimumkan penggunaan ruang yang minimum. Di sinilah seorang pengajar dan pelukis berkarya untuk memperkembangkan wadah kebudayaan bangsa dan negara.

Ada orang mengatakan melukis memerlukan ruang yang besar dan hebat. Namun Izzadin berupaya memperkembangkan kreativitinya umpama kata pepatah "hendak seribu daya, tidak hendak seribu dalih". Keinginan yang kuat dan semangat beliau yang membara membuatkan beliau terus berkarya tanpa jemu.



Sebagai pendidik beliau tidak mahu dilabelkan sebagai cakap tidak serupa bikin oleh anak didiknya. Lagi pula mempraktikkan ilmu yang diajar merupakan perkembangan budaya intelektual yang sihat. Penulis pernah melawat beberapa universiti di negara matahari terbit. Nagoya Universiti misalnya menyediakan studio seluas 15x30 kaki untuk penyarah / pelukisnya. Mereka berpendapat studio yang disediakan tersebut disamping pensyarahnya mempraktikkan ilmu, dalam masa yang sama mereka boleh membawa anak didik bagi kegiatan pendidikan secara bersemuka.

## Studio Gunung Raya : Mohd Tajali Abdullah



Kami memanggil beliau TJ, sahabat lama semasa sama-sama mengajar di tahun 1 Fakulti Senilukis Senireka UiTM Shah Alam. Beliau kini di Universiti Multimedia. 14 Mei 2009 lalu kami bertemu di Pameran 365 Hari Paiman. TJ bercerita tentang Studio Gunung Raya di Langkawi. Studio yang tingginya hampir 50 kaki tersebut merupakan angan-angan lama beliau yang kini bertukar menjadi realiti. Semasa melayan angan-angan "mimpi gila" tersebut, beliau tidak mengeluarkan wang walau sesen pun. Namun apabila impian beliau bertukar menjadi realiti banyak wang dikeluarkan sehingga ada yang mengelarkan projek gila. Tambah aku pada TJ semasa belajar Al Quran dulu, guru Quran tersebut juga berkata kalau mahu pandai membaca Quran, kita mesti gila baca Quran. Jadinya kegilaan TJ untuk merealisasikan projek Studio Gunung Raya kena pada tempatnya. Disebabkan pemikiran beliau terkeluar dari zaman maka orang normal tidak dapat menerimanya.

Tujuan beliau membina studio tersebut antara lain ialah untuk membuat Art Camp. TJ merealisasikan impiannya untuk bertukar-tukar program seni visual sedunia. Studio yang dibina berlatar belakang kaki gunung Raya tersebut digabungkan dengan alam dimana pada malam hari kita dihiburkan oleh bunyian fauna dan orkestra kodok. Dalam pada itu atap ditingkap atas dibiarkan lutsinar bagi tujuan memerhati bintang-bintang. Air terjun yang terletak diatas bukit tersebut pula adalah nyayian alam yang bakal menghiburkan peminat. Sementara ruang sekeliling di tingkat atas dibiarkan tidak berdingin, bagi tujuan menghayati keindahan alam ciptaan Allah.



Studio Kantan diberi nama sempena kampung tersusun Seri Kantan yang didudukinya. Sekitar 2008 selepas lawatan silaturahim oleh Ahmad Shukri Mohamed (Mat Yie), Hamdan membina Studio Kantan dalam tempoh seminggu. Sinis oleh Mat Yie telah berjaya meransang perancangan pembinaan studio oleh Hamdan.

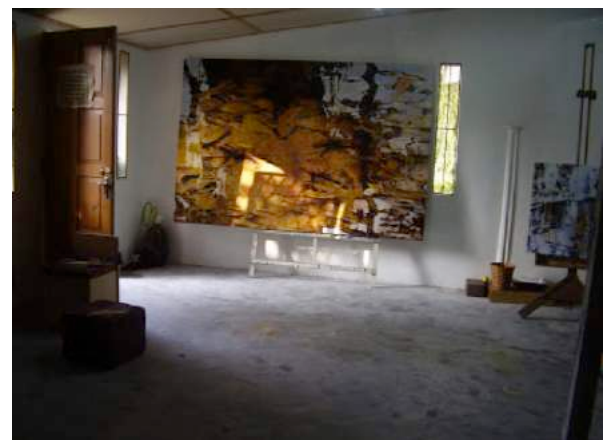
Mat Yie telah menyindir Hamdan secara seloka yang mana Hamdan begitu terkenal suatu ketika dahulu, tapi kini sudah tenggelam. Tambahnya lagi beliau mempunyai kawasan yang luas tetapi tidak mahu buat studio.



Kini sewaktu dunia menghadapi gelombang pemanasan global muncul seorang anak seni bertindak sebagai individu berusaha menyuburkan seni tampak dan menyelamatkan bumi dari ditarah oleh sinafsu serakah. Semoga Studio Gunung Raya menjadi satu mercu tanda dunia seni visual yang suatu hari nanti akan menjadi kemegahan negara.

Studio memainkan peranan penting untuk menghasilkan karya, dimana sebagai tenaga pengajar kita boleh mempraktikkan teknik-teknik baru. Malah studio juga membolehkan kunjungan rakan artis dan menjadi tempat wacana dan kritikan seni.

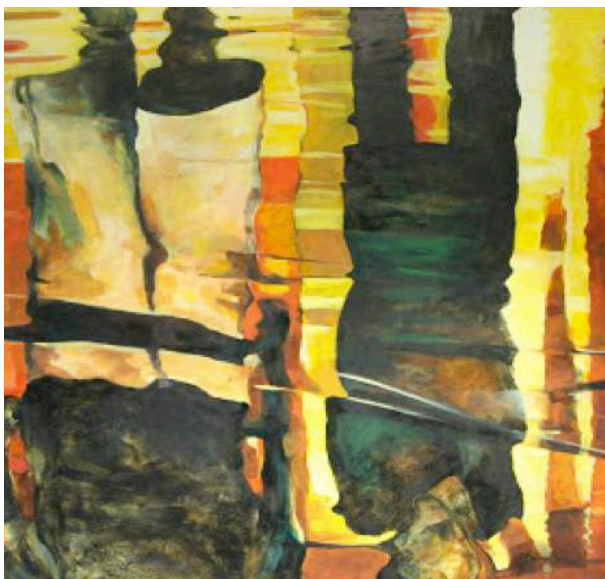
### Studio Kantan ; Hamdan Shaarani



Dua hari yang lepas penulis ke rumah Hamdan, tetapi gambar kurang bagus kerana cuaca agak mendung. Alhamdulillah pagi ini cuaca bersinar dengan baik sekali.



Semenjak berpindah dari Shah Alam (April 2002) ke Seri Iskandar, sehingga kini Suhaimi sinonim dengan persekitaran Studio Suak Sodang. Walaupun bertugas di Yaman Selama tiga tahun Suhaimi masih menyewa rumah “open space” di Suak Sodang. Studio Suak sodang dkekalkan berkonsep terbuka dengan gabungan tumbuhan diruang luar dan bahagian dalamnya. Pokok buluh di komposisikan dengan palma , bunga kertas dan lainnya membentuk suasana taman yang matang.



### Studio Suak Sodang : Suhaimi Tular



Bilik atas dijadikan ruangan peribadi, sementara bilik bawah dan ruang tamu telah menjadi kawasan menghasilkan karya. Suhaimi bijak menggunakan ruang yang ekonomis. Sambil mentelaah beliau menghasilkan karya dengan bertemankan pokok-pokok dan anak ikan guppy. Dihari minggu Suhaimi gemar melapangkan mindanya sambil menambahkan koleksi bank imej beliau dengan panorama alam persekitaran Cameron Highland. Kadang-kadang beliau melayan selekoh Cameron-Simpang Pulai yang berliku-liku. Keindahan diantara studio Suak Sodang dan Cameron Highland kadang-kadang diabadikan didada kanvas sehingga menghasilkan karya-karya yang menawan.

Studio Suak Sodang menyimpan pengalaman diantara seorang pendidik, pengkarya dan juga bikes.



Tanpa Tajuk 1 , Karya semasa di Yemen



Tanpa Tajuk 2 : 2006



Tanpa tajuk 3: 2006



Tanpa Tajuk 4: 2007



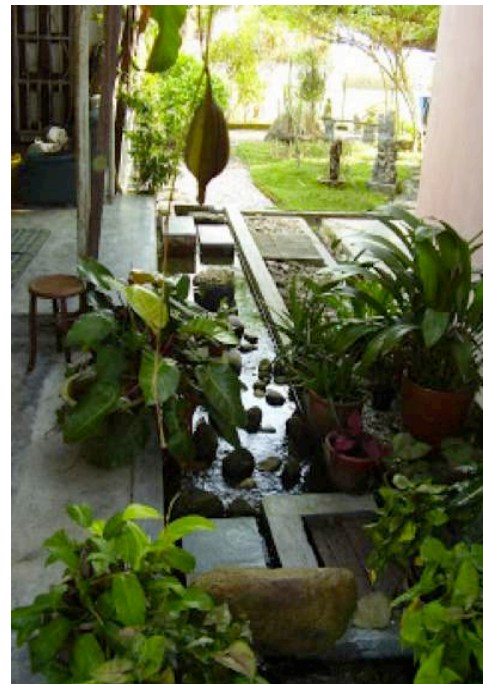


## Studio TelagaFakir: Zainon Abdullah



Hari ini cadang hendak menulis studio Suhaimi Tular. Tetapi terlupa pula bawa kamera, jadinya penulis mengambil keputusan untuk menceritakan proses penghasilan studio telagafakir. Gambar ini diambil pada tahun 2005 semasa proses awal pembikinan studio telagafakir. Penulis memilih kayu dari rumah lama dengan pintu dan sepasang tingkap asal. Tujuannya supaya penulis dapat mengimbuai kembali nostalgia tinggal dirumah kampung semasa kecil-kecil dahulu.

Penulis gabungkan sedikit laman dan persekitaran ala taman Jepun. Ini pun nostalgia juga, iaitu kenangan berada disana selama setahun. Hampir setiap rumah di Jepun mempunyai taman (walaupun bersaiz mini ataupun Bonsai). Mereka menyiapkan rumah beserta dengan tamannya sekali tanpa mempunyai ruang untuk ditambah lagi. Ini menyebabkan bila kita berada di kawasan perumahan tersebut, kita seperti berada dalam taman. Penulis gabungkan Pakis gajah, pokok puding dan buluh antaranya untuk menampakan persekitaran hutan.



**Terima kasih yang Maha Esa  
kerana mengizinkan hambamu  
mengukir bentuk  
mengores lakar  
Di teratak fana ini  
Ku pohon restu mu  
ku pohon hidayah mu**

**Jangan lah kau hanyutkan aku  
Di lembah yang tidak keruan  
Ingatkanlah aku seperti seruan mu  
seperti bayang yang sentiasa sujud  
Hanya pada mu, yang Maha Esa**

Gambar di bawah & di atas diambil pada Mei 2009



Sekian buat catatan kali ini.  
Zainon Abdullah

# TEKNOLOGI MOBILE MENERUSI IKON DAN SIMBOL DALAM SENI ARCA

**AZNAN OMAR**

aznan760@perak.uitm.edu.my

Jabatan Seni Halus  
Fakulti Seni Lukis & Seni Reka (FSSR)  
Universiti Teknologi Mara , Cawangan Perak ,  
Kampus Seri Iskandar

## **ABSTRAK**

Telefon mudah alih merupakan objek konsumer yang penting di dalam kehidupan harian manusia. Istilah telefon pintar mewakili fungsi telefon mudah alih kini yang bukan lagi disifatkan sebagai alat komunikasi tetapi ditambah dengan fungsi hiburan dan sebagai alat bantuan peribadi. Pengguna dihubungkan dengan telefon pintar melalui aplikasi program yang direka bagi memenuhi keperluan pengguna. Aplikasi program yang menggunakan ikon, imejan grafik dan simbol bagi mewakili sesuatu program. Penggunaan ikon, imejan grafik dan simbol merupakan unsur penting bagi menjelaskan interaksi komunikasi diantara pengguna dan telefon pintar. Kajian ini melihat penggunaan ikon dan simbol yang mempengaruhi gaya hidup digital dengan menyelidik beberapa karya pelukis yang menggunakan ikon dan simbol didalam penghasilan karya arca dan campuran. Seni merupakan alat perakam sejarah dimana pelukis cuba mengupas isu-isu yang wujud disekelilingnya. Pelukis kontemporari tidak hanya meneliti alam semulajadi sebagai subjek didalam penghasilan karya tetapi lebih cenderung untuk melihat isu-isu semasa yang berlaku disekelilingnya. Kekuatan ikon dan simbol yang mewakili aplikasi mampu menyampaikan makna dalam bentuk komunikasi visual dengan lebih jelas. Penggunaan ikon dan simbol pada telefon pintar mampu digunapakai bagi menghasilkan karya seni visual yang mencerminkan realiti kehidupan masyarakat kini.

Kata kunci : Arca , Teknologi Mobile dan Simbol



## Pengenalan

Teknologi mobile melalui telefon mudah alih merupakan keperluan bagi generasi hari ini kerana kepentingan fungsinya. Alat perhubungan ini, pada suatu ketika dianggap sebagai barang mewah yang sering digunakan oleh ahli korporat dan golongan berada sahaja. Tapi kini telah menjadi trend gaya hidup digital dan mampu dimiliki oleh setiap golongan masyarakat tanpa mengira usia atau pun jantina. Secara umumnya, telefon mudah alih adalah melebihi daripada telefon selular biasa. Shiratuddin dan Zaibon (2009) menyatakan bahawa, telefon mudah alih telah menjadi sebahagian daripada aksesori peribadi dan digunakan secara meluas untuk komunikasi dan hiburan.

Selain dari kemampuannya membuat dan menerima panggilan telefon atau mesej teks, ia juga mampu untuk menghantar dan menerima e-mel, menyediakan akses internet, dan sering mempunyai keupayaan lain seperti kamera digital dan platform untuk hiburan. Alat teknologi mobile seperti smartphone, tablet dan phablet, memperlihatkan banyak penggunaan ikon dan simbol bagi mewakili setiap aplikasi untuk memudahkan penggunaan pada setiap paparan antara muka pelanggan (user interface). Ikon, imejan grafik atau simbol, merupakan unsur-unsur penting dalam interaksi antara pengguna dan gajet. Menurut Gatsou et al. (2012) Ikon adalah satu kaedah yang popular untuk visual yang mewakili fungsi, kerana mereka menyediakan akses terus, membolehkan manipulasi langsung dan boleh berjimat pada ruang berharga dalam antara muka.

Penggunaannya secara meluas dalam reka bentuk antara muka setiap telefon mobile telah meningkat kebergantungan pengguna pada ikon dan unsur-unsur grafik untuk komunikasi yang lebih berkesan. Secara tidak langsung dapat dibuat andaian bahawa ikon visual mampu merentasi halangan bahasa dan menyampaikan makna dalam bentuk komunikasi visual. Seperti yang dinyatakan oleh Fitrianie et al. (2007) Ikon boleh membentuk bahasa, di mana setiap ikon yang dicipta mampu difahami sebagai perwakilan suatu konsep, iaitu objek, tindakan dan perhubungan.

Kepentingan memahami sifat dan peranan makna ikon dan simbol dalam aktiviti pasaran seperti membuat reka bentuk produk, penjenamaan, pengiklanan, dan peruncitan tidak dapat dipertikaikan lagi di kalangan ahli strategi pemasaran dan penyelidik hari ini. Budaya kepenggunaan adalah hasil daripada hubungan pelanggan yang tertarik pada bentuk pengiklanan dan organisasi ruang niaga dalam memilih semua jenis

produk. Nilai yang dikaitkan dengan satu jenama atau logo yang mengganti sifat-sifat produk dan membezakan jenama dalam arena kompetitif, adalah testimoni kepada kuasa perwakilan simbolik untuk menawan hati dan minda pengguna melalui visual, audio, dan komunikasi lisan.

Gatsou et al. (2012) juga berpendapat, terdapat tiga andaian mengenai persepsi simbol boleh dibuat. Pertama, beberapa simbol yang berlainan boleh menyampaikan maksud yang sama dalam mesej tertentu. Kedua, satu simbol mungkin boleh menyampaikan lebih daripada satu mesej. Ketiga, pengguna perlu terlebih dahulu belajar dan faham erti yang dimaksudkan oleh sesuatu simbol.

Di dalam menjalani kehidupan seharian, ikon dan simbol banyak memberi kemudahan kepada manusia. Menurut Mick dan Oswald (2006), juga berpendapat bahawa ada tiga perkara berkaitan tanda - objek yang dianggap paling penting dan telah pun digunakan secara meluas dalam bidang kemanusiaan dan sains sosial. Jenis pertama adalah ikon, yang melibatkan tanda - hubungan sesuatu objek berdasarkan persamaan. Indeks adalah jenis kedua yang melibatkan hubungan objek dengan tanda berdasarkan sambungan sebab dan akibat. Ketiga adalah simbol, mewakili tanda - hubungan objek berdasarkan peraturan budaya atau satu simbol mewakili makna tertentu contohnya, pakaian tertentu menjelaskan makna tertentu.

## Analisa Karya

Seni menggunakan alat teknologi terutama telefon bimbit adalah sebahagian dari penerokaan baru yang sedang dicipta oleh pelukis hari ini. Faedah seni yang dikaitkan dengan teknologi mobile bukan sahaja terletak pada penghasilan karya seni itu sendiri tetapi dalam potensi teknologi mobile untuk menghasilkan kerja-kerja yang bersifat interaktif. Selalunya ciptaan yang di luar dari sistem tradisional seni, karya akan difikirkan dari sudut yang berbeza, yang tidak hanya tertumpu di sudut ruang pameran galeri semata-mata. Malah turut bergerak ke dalam alam mobiliti yang penuh dinamik. Namun ada beberapa artis yang menghasilkan karya ilham dari teknologi mobile tetapi dipersembahkan dalam konteks seni arca secara tradisi tanpa melibatkan fungsi asal kegunaan alat tersebut. Ikon dan simbol digunakan bagi menyampaikan mesej di dalam karya di samping penggunaan imej gadget itu sendiri sebagai objek kajian.



Rajah 1. Jean-Luc Cornec, "Telephone Sheep", 2006  
Arca Instalasi (Museum für Kommunikation Frankfurt). Model rotary telephones dan curly phone cable.  
Pelbagai saiz.

Bagi melihat penggunaan icon dan simbol yang mempengaruhi gaya hidup digital dan kebergantungan manusia terhadap teknologi mobile, beberapa pengkarya telah dikenal pasti. Antara nama-nama tersebut seperti Jean-Luc Cornec, Roger Belveal, Aristarkh Chernyshev, Alexei Shulgin dan Dario Tironi, Koji Yoshida.

Perkembangan teknologi mobile yang tidak dapat dijangka telah memberi ilham kepada Jean-Luc Cornec untuk menghasilkan arca dengan menggunakan bahan dari telefon lama. Jean Luc ingin menyingkap kembali zaman alat komunikasi lama sebagai satu nostalgia dan menggambarkan seperti ia merupakan satu benda hidup yang mampu bergerak. Subjek kambing biri-biri dipilih, amat sesuai dengan sifatnya yang bergerak sekawan. Ia dikiaskan dengan keadaan teknologi komunikasi masa lalu yang terbatas kepintarannya. Namun ia akan terus bergerak dan berkembang ke arah teknologi yang terkini.

Arca kambing biri-biri Jean Luc yang bertajuk "Telephone Sheep", telah dibina menggunakan model telefon putar antik (rotary telephones) dan wayarnya (curly phone cable) dililit di sekeliling kerangka asas bagi membentuk tubuh badan seekor kambing. (Rajah 1).

Dari sudut estetik, bentuk telefon dan ganggang menghasilkan kombinasi yang menakjubkan. Objek telefon menyerupai kepala dan pada bahagian kaki pula digunakan ganggang yang dibengkokkan untuk

mewujudkan kuku yang hebat. Karya instalasi ini disusun atur mengikut posture yang berbeza-beza pengayaan bagi mewujudkan suasana sekelompok biri-biri di ladang mengikut gaya Jean Luc. Menerusi pengamatan, arca beliau berjaya menimbulkan 'mood' realiti, walaupun menggunakan bentuk yang tidak bermaya seperti telefon dan wayar lama.

Karya ini dapat ditafsirkan bahawa, di dalam persekitaran yang baru kini, objek komunikasi yang telah berlabel 'out of date' dari telefon lama digambarkan sesuatu kehidupan yang mentah (raw), manja dan ia berada dalam klasifikasi yang tersendiri. Menerusi paparan visual ini, Pelukis memberi cadangan ke atas persepsi terhadap revolusi teknologi analog menerusi anjakan paradigma kepada teknologi yang bersifat mudah alih. Keupayaan Jean Luc untuk melihat peranan bahan dari luar kotak tradisional adalah peralihan dalam perspektif baru sebagai kitaran semula kepada produk harian masyarakat yang pernah popular menjadi gaya hidup tipikal masa lalu.

Kini masyarakat global mengamalkan gaya hidup digital, yang mana teknologi mudah alih dilihat sebagai kebergantungan dan keperluan dalam menjalani kehidupan harian. Objek teknologi sebagai ikon gaya hidup boleh dilihat menerusi karya Aristarkh Chernyshev and Alexei Shulgin. Karya arca mereka memaparkan objek digital popular iaitu Smartphone dari jenama iPhone. Arca ini digayakan dalam bentuk spiral

berdiri bebas. Arca ini juga merupakan kotak cahaya (light box) yang dikenali sebagai "3G International" (Rajah 2). Ia dibina dari ilham peniruan bentuk menara Tatlin yang cukup terkenal di awal abad ke-20 yang menggunakan reka bentuk avant-garde constructivism Russia. Tetapi pada karya ini, berlawanan dengan reka bentuk avant-garde yang mewakili zaman teknologi sekarang.



Rajah 2. Aristarkh Chernyshev and Alexei Shulgin, "3G International", 2011.

Karya "3G International" ini menonjolkan produk konsumerisme yang menggambarkan obsesi masyarakat hari ini. Elemen materialisme yang dibentuk adalah cerminan gaya hidup masyarakat digital dalam memenuhi impian dan cita-cita peribadi pengguna masa kini. Secara tidak langsung karya ini menjelaskan tentang kehidupan yang berlandaskan objek-objek teknologi yang menjadi kebanggaan kepada pengguna. Bukan sekadar kepuasan fizikal semata-mata tetapi menggambarkan simbol dan status kehidupan yang diimpikan. Ikon yang tertera pada arca adalah ikon yang diguna pakai dengan maknanya yang tersendiri. Setiap satunya melambangkan aplikasi yang berbeza-beza yang juga merupakan refleksi kepada kehidupan dan identiti masyarakat digital yang berbagai-bagai ragam. Karya ini bersifat surealisme digayakan dalam bentuk spiral menaik yang membawa makna 'tumbuh', menunjukkan pusingan teknologi mobile yang akan terus berkembang dengan pesat dari masa ke semasa.

Satu lagi karya Aristarkh Chernyshev and Alexei Shulgin yang bertajuk "Icon Man" yang menjelaskan tentang budaya hidup digital melalui teknologi mobile dan pergantungan manusia terhadap alat teknologi.

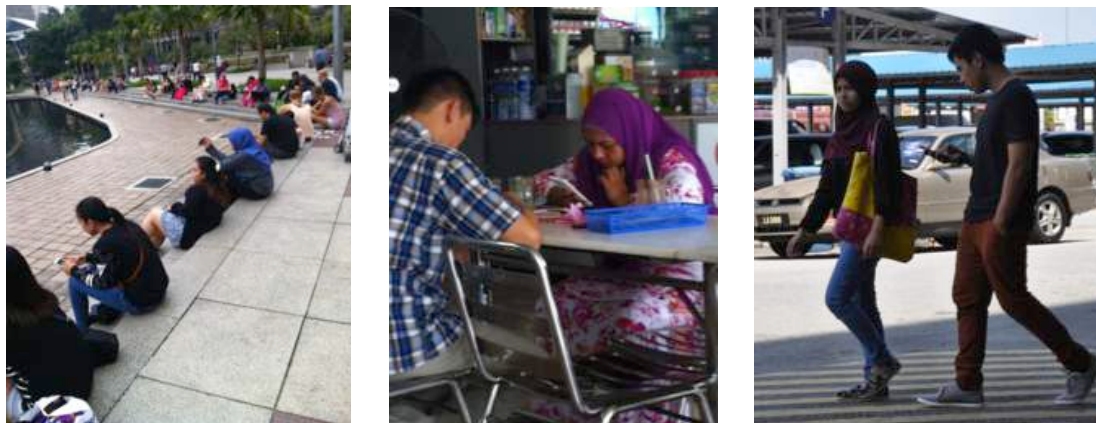
Karya ini tergolong dalam genre seni arca awam yang memaparkan susunan ikon menjadi sebuah rekaan robot gergasi. Karya arca setinggi tiga meter ini merupakan kotak cahaya (light box) yang dinamik mewakili seorang lelaki yang seluruh badannya diperbuat daripada ikon rangkaian sosial dan aplikasi internet yang sangat popular. Karya ini menghiasi landskap Perm, Russia dan menjelaskan tentang obsesi masyarakat setempat yang menerima teknologi digital sebagai amalan budaya hidup mereka seharian (Rajah 3).



Rajah 3. Aristarkh Chernyshev and Alexei Shulgin, "Icon Man", 2011. Dynamic light sculpture.

Pelukis menggambarkan ikon-ikon telah menguasai manusia dari dalam dan luar kehidupan harian pada tahap algoritma kompleks. Ini menunjukkan keunikan setiap kehidupan moden begitu obsesi dan ketagihan pada teknologi mobile. Pelukis menggambarkan generasi masa kini seakan robot yang dikawal oleh teknologi. Mereka terlalu bergantung pada teknologi dan berada di bawah taklukan pemerintah teknologi pengkomputeran dalam seluruh kehidupan mereka.

Di mana-mana sahaja manusia beraktiviti menggunakan telefon mudah alih. Berbagai-bagai ragam dan cara penggunaan boleh dilihat melibatkan rutin harian, tabiat sosial, dan sikap individu ketika beraktiviti dengan alat teknologi mobile. Keadaan ini telah membentuk satu fenomena gaya hidup popular masyarakat yang mana semua orang membawa telefon bimbit ke mana-mana dan akses padanya pada bila-bila masa. Masyarakat amat bergantung kepada komunikasi digital dan internet menerusi media sosial dalam setiap aktiviti harian mereka. Ini menunjukkan bahawa alat teknologi ini amat penting pada masyarakat dalam menjalani kehidupan harian.



Rajah 3. Contoh pengguna menggunakan telefon mobile di mana-mana.

Di mana-mana sahaja manusia beraktiviti menggunakan telefon mudah alih. Berbagai-bagai ragam dan cara penggunaan boleh dilihat melibatkan rutin harian, tabiat sosial, dan sikap individu ketika beraktiviti dengan alat teknologi mobile. Keadaan ini telah membentuk satu fenomena gaya hidup popular masyarakat yang mana semua orang membawa telefon bimbit ke mana-mana dan akses padanya pada bila-bila masa. Masyarakat amat bergantung kepada komunikasi digital dan internet menerusi media sosial dalam setiap aktiviti harian mereka. Ini menunjukkan bahawa alat teknologi ini amat penting pada masyarakat dalam menjalani kehidupan harian.



Rajah 4. Roger Belveal, "My Favorite Machine", 2012.

Telefon bimbit dijadikan subjek dalam karya seni dapat dilihat pada karya Roger Belveal. Beliau merupakan pengarca yang menghasilkan karya menggunakan logam dan bahan campuran dalam membicarakan idea tentang pengalaman pengguna menyentuh persoalan teknologi digital. Roger menghabiskan masa bertahun-tahun untuk membuat reka bentuk pengalaman pengguna yang hebat dalam bidang teknologi digital. Ini dapat dilihat pada karyanya yang bertajuk, "My Favorite Machine" (Rajah 4).

Karya instalasi yang dihasilkan pada tahun 2012 ini terdiri dari tiga objek besar yang menyerupai telefon bimbit dari jenama iPhone. Ia diperbuat daripada konkrit dan keluli. Setiap satu terletak pada kekaki terdiri daripada palet keluli galvanize dan didirikan di atas pementang secara menegak. Masing-masing mempunyai tema yang berbeza dan menggunakan bahan yang sedikit berbeza. Beliau mengkaji bagaimana manusia bertindak balas kepada reka bentuk menerusi icon tertentu dan sensitiviti luar biasa untuk hubungan antara manusia dan teknologi.

Karya instalasi yang dihasilkan pada tahun 2012 ini terdiri dari tiga objek besar yang menyerupai telefon bimbit dari jenama iPhone. Ia diperbuat daripada konkrit dan keluli. Setiap satu terletak pada kekaki terdiri daripada palet keluli galvanize dan didirikan di atas pementang secara menegak. Masing-masing mempunyai tema yang berbeza dan menggunakan bahan yang sedikit berbeza. Beliau mengkaji bagaimana manusia bertindak balas kepada reka bentuk menerusi icon tertentu dan sensitiviti luar biasa untuk hubungan antara manusia dan teknologi.

Karyabeliaumempersoalkanbudayadigitalyangmenjadi deria kepada kehidupan moden, seolah-olah menjadi satu fenomena yang menyerang semua manusia pada zaman ini. Roger mengilhamkan imej gejet dari sudut yang berbeza bagi memaparkan bentuknya.

Beliau menggambarkan imej atau icon aplikasi telefon pintar terkeluar dari kaca skrin interface ke dalam ruang realiti. Tujuannya adalah untuk menzahirkan pemikiran, perasaan, kenangan dan pengalaman yang di rekod di dalam mesin kegemaran peribadi pengguna. Menurut Roger, 'my favourite machine' adalah tentang alat peribadi yang khas dan berfungsi dengan baik yang memperlihatkan harga diri pengguna. Hubungan peribadi yang menyentuh persoalan kasih sayang dan mengekalkan kepercayaan pengguna terhadap teknologi digital. Ia telah menjadi lanjutan kepada pemikiran dan tindakan manusia malah sebahagian daripada kebergantungan hidup manusia ke atas teknologi digital. Menurutnya lagi menggunakan objek digital membuatkan manusia merasa lebih pintar dan lebih berbakat.

Satu lagi karya instalasi oleh Roger yang bertajuk "My Phone Henge", merupakan siri yang sama tetapi dipamerkan pada skala yang lebih besar dan meriah. (gambar 5).



Rajah 5. Roger Belveal, "My Phone Henge", 2012. Bahan Industri. Pelbagai saiz.

Karya yang bertajuk "My Phone Henge" ini, menampilkan icon pada lima objek yang berbentuk Smartphone (iPhone) yang didirikan di atas pallet plastik. Karya ini disusun separuh bulatan, adalah dikotomi misteri dalam memparodikan mesin ke atas kehidupan manusia, dahulu dan sekarang. Setiap bentuk telefon pintar yang diilhamkan ke dalam satu kenyataan individu mengenai teknologi, reka bentuk, sejarah, serta interaksi manusia dan mesin. Bersaiz tujuh kaki tinggi dan diperbuat daripada bahan-bahan industri. Setiap satu telefon pintar penuh dengan paparan media interaktif yang berbeza visual.

Ikon yang dihasilkan ini menceritakan tentang pengaruh penggunaan teknologi dalam memudahkan kehidupan harian. Ikon yang dihasilkan secara tiga dimensi dengan penggunaan objek harian seperti cawan, jam tangan dan lain-lain, sebagai simbol aktiviti dan kehidupan manusia yang tidak boleh lari dari pengaruh teknologi. (Rajah 6).



Rajah 6. (detail)

Teknologi digital sudah telah menguasai ekosistem kehidupan manusia ini dengan berleluasa. Hampir setiap saat orang menggunakan teknologi terutama Smartphone bagi tujuan yang pelbagai, dan dengan teknologi ini jugalah menyebabkan pengguna boleh menguasai dan mengawal hampir setiap perkara di hujung jari sahaja. Ini menunjukkan bahawa objek digital berupaya menjadi alat dalam membentuk gaya hidup digital.

Gaya hidup digital merupakan pencantuman alat teknologi, ilmu pengetahuan dan budaya. Gaya hidup digital ditakrifkan melalui cara hidup moden yang melibatkan pembangunan, pengayaan dan penggunaan alatan, mesin, bahan dan proses teknologi untuk menyelesaikan masalah manusia. Manakala teknologi digital dilihat sebagai tahap pengetahuan semasa dalam menggabungkan sumber bagi menghasilkan produk yang dikehendaki. Oleh itu, teknologi akan berubah apabila pengetahuan teknikal manusia berubah.

Karya-karya Dario Tironi and Koji Yoshida dihasilkan menyentuh aspek hubungan manusia dengan objek. Bahan buangan industri dan sampah melibatkan persoalan alam sekitar dan proses kitar semula. Arca figura yang sedang memegang telefon, diperbuat



daripada objek harian, setiap orang boleh mengenal pasti sesuatu objek atau sebahagiannya pernah digunakan dalam kehidupan seharian. Karya yang bertajuk "Uomo Seduto" (Rajah 7) dan "Ragazza Con Telefono" (Rajah 8) mempamerkan bentuk figura manusia gaya hidup digital yang sedang memegang alat telekomunikasi mobile. Ia merupakan simbol kepada manusia yang hidup pada zaman yang segalanya teknologi.



Rajah 7. Dario Tironi and Koji Yoshida "Uomo Seduto", 2011 Arca Instalasi, pemasangan objek, 40 x 162 x 45 cm



Rajah 8. Dario Tironi and Koji Yoshida "Ragazza Con Telefono", 2012. Arca Instalasi, pemasangan objek, 40 x 162 x 45 cm

Dari sudut yang berbeza Tironi dan Yoshida membawa kita untuk berfikir tentang bagaimana manusia yang telah 'tercemar' oleh teknologi dan bagaimana manusia tidak boleh hidup tanpanya. Karya ini memaparkan gaya hidup digital menyentuh nilai-nilai obsesi masyarakat terhadap teknologi seperti "bersahabat" dengan telefon bimbit milik peribadi, "teman bermain" dengan permainan video dan alat elektronik sebagai "pembantu peribadi".

Dari sudut integrasi manusia dengan mesin, karya ini sebagai satu kritikan sosial menyentuh tentang kemajuan kejuruteraan bio-komputer yang telah menghasilkan bahagian-bahagian anggota badan ditukar dengan anggota tiruan robotik. Juga penemuan organ buatan pada implan cip atau menggantikan injap jantung tiruan ke atas manusia yang berfungsi dengan berkesan. Menurut Tironi dan Yoshida, Manusia bionik bukan imaginasi sains fiksi, ia sudah sebahagian daripada masa depan yang terdekat kita, dan ini pasti akan mengubah persepsi dan perasaan ke atas manusia dan alam semula jadi.

### Kesimpulan

Sebagai kesimpulan, pengarca mengaplikasikan ikon dan simbol melalui pelantar teknologi mobile sebagai medium asas dalam penghasilan karya seni arca. Justeru itu, eksperimentasi dan fabrikasi bentuk menerusi modifikasi dan manipulasi menjadi teras dalam proses penghasilan karya. Di sebalik perkembangan teknologi mudah alih, fungsi ikon dan simbol telah menjadi begitu penting melibatkan beberapa bidang utama di dalam kehidupan. Hasil kajian ini mendapati ikon dan simbol merupakan komunikasi visual dalam konteks seni arca. Ia mempengaruhi serta membentuk budaya komunikasi dan interaksi antara manusia dengan alat. Ini menunjukkan bahawa manusia amat bergantung dengan mesin melalui gaya hidup digital. Ia juga merupakan suatu ekspresi terhadap aspirasi, emosi dan obsesi yang menjelaskan gaya hidup digital masa kini.

## Rujukan:

Shiratuddin, N., & Zaibon, S. B. (2009). Local content game: The preferred choice for mobile learning space. Proc. of the ASCILITE: In Same places, different spaces, Auckland, 684-694.

Gatsou, C., Politis, A., & Zevgolis, D. (2011, September). From icons perception to mobile in-teraction. In Computer Science and Information Systems (FedCSIS), 2011 Federated Conference on (pp. 705-710). IEEE.

Fitrianie, S., Datcu, D., & Rothkrantz, L. J. (2007). Human communication based on icons in crisis environments. In Usability and Internationalization. Global and Local User Interfaces (pp. 57-66). Springer Berlin Heidelberg.

Mick, D. G., & Oswald, L. R. (2006). The semiotic paradigm on meaning in the marketplace. Handbook of qualitative research methods in marketing, 31-45.

Kaenampornpan, M., & O'Neill, E. (2004). Activity and Context for Mobile and Ubiquitous Computing Users. In ThCSC 2004, 1st Thailand Computer Science Conference. University of Bath.

Marsen, S. (2008) Becoming More Than Human: Technology and the Post-Human Condition Journal of Evolution and Technology - Vol. 19 Issue 1 – September 2008 <http://jetpress.org/v19/marsen.pdf>  
Muat turun dari. <http://belveal.net/tag/sensory-deprived/> dan Muat turun dari. <http://belveal.net/articles-2/>

Damodaran, L. (2001). Human factors in the digital world enhancing lifestyle the challenge for emerging technologies. Leicestershire, UK. Int. J. Human-Computer Studies (2001) 55, 377-403. Ms 378

O'Donoghue, Z. (2012). "Friend Me": The Impacts of Technology on Human Interactio. Running Head: Technology and Human Interaction. 8 July 2012. Ms 3.

Hammersley, B. (2013). Digital Trends 2013, Experian Marketing Services. Retrieved 17 January 2013 from <http://www.experian.co.uk/assets/marketing-services/brochures/Digital%20Trends%20-2013.pdf>

# TRAVEL LOG: BOTA- PHNOM PENH-BANGKOK

**KHAIRUL NIZAN MOHD ARIS**

**SUHAIMI TULAR**

suhai815@perak.uitm.edu.my

**MD. NAGIB PADIL**

tourismo\_1@yahoo.com

Fakulti Seni Lukis & Seni Reka (FSSR)  
Universiti Teknologi Mara , Cawangan Perak ,  
Kampus Seri Iskandar

## **ABSTRAK**

Penulis bersama dengan seorang rakan baru-baru ini dijemput untuk mengadakan Art talk di Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand. Istilah '*Art talk*' memang selalu digunakan dalam bidang Seni Lukis dan Seni Reka merujuk kepada bicara seni atau persembahan yang melibatkan seni visual. Memang sudah acap kali penulis di jemput mengadakan '*Art talk ini*' baik di dalam negara mahupun di luar. Kebetulan baru- baru ini, rakan baik penulis yang juga merupakan Professor di Srinakharinwirot University bersungguh-sungguh menjemput penulis ke universiti beliau kerana ingin memanjangkan aktiviti kerjasama yang telah dijalinkan antara UiTM Perak dan SWU sejak tiga tahun kebelakangan ini .

Kata kunci : Art Talk & Pameran Seni UiTM Perak bersama SWU  
( Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand )





Penulis bersama dengan seorang rakan baru-baru ini dijemput untuk mengadakan Art talk di Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand. Istilah Art talk memang selalu digunakan dalam bidang Seni Lukis dan Seni Reka merujuk kepada bicara seni atau persembahan yang melibatkan seni visual. Memang sudah acap kali penulis di jemput mengadakan Art talk ini baik di dalam negara mahupun di luar. Kebetulan baru-baru ini, rakan baik penulis yang juga merupakan Professor di Srinakharinwirot University bersungguh-sungguh menjemput penulis ke university beliau kerana ingin memanjangkan aktiviti kerjasama yang telah dijalinkan antara UiTM Perak dan SWU sejak tiga tahun kebelakangan ini.

Seperti biasa penulis akan membuat persediaan dari segi bahan-bahan yang akan dipersembahkan di sana beserta persediaan-persediaan lain seperti tiket penerbangan dan katalog-katalog pameran yang ingin di beri kepada rakan penulis di Bangkok nanti. Bila melibatkan perjalanan pada jarak yang tidak begitu jauh, penulis akan menggunakan perkhidmatan penerbangan AirAsia memandangkan harganya yang murah.

Semua persiapan telah dibuat, penulis pun menghubungi rakan penulis yang akan sama-sama ke Bangkok untuk memastikan segala-galanya berjalan dengan lancar. Setibanya hari untuk kami bertolak, penulis dimaklumkan oleh pihak AirAsia yang penerbangan terus ke Bangkok pada hari berkenaan telah dibatalkan. Agak terkejut juga kami memandangkan segala persiapan telah dibuat. Pihak rakan penulis di SWU juga telah membuat pengesahan kedatangan kami dan segala persediaan bagi Art talk telah dibuat. Kami pun bergegas ke kaunter AirAsia di KL Sentral untuk mendapatkan maklumat lanjut. Setibanya di sana kami dimaklumkan bahawa lapangan terbang antarabangsa Survanabumi di Bangkok telah ditawan oleh pihak parti pembangkang. Mereka berbuat demikian bagi mendesak perdana menteri ketika itu untuk meletak jawatan. Tidak ada yang ketahui sampai bila ianya akan berakhir.

Mahu saja kami membatalkan penerbangan kami. Tetapi pihak AirAsia tidak akan memulangkan wang dan hanya memberikan kami kredit account yang membolehkan kami menggunakan amaun yang sama ke destinasi lain atau pada tarikh yang lain.

Setelah berfikir panjang dan mengambil kira persediaan yang telah dibuat oleh pihak SWU, penulis dan rakan penulis mengambil keputusan untuk menukar tiket penerbangan kami menuju ke Phnom Penh, Kemboja. Itu sajalah destinasi terdekat yang akan membolehkan kami memasuki Bangkok selain dari cara dengan menaiki bas. Kami telah menukarkan tiket kami menuju ke Phnom Penh pada keesokkan harinya.

Keesokkan harinya sebelum kami bertolak dari terminal tambang murah AirAsia di Sepang, kebetulan kami terserempak dengan seorang rakan penulis. Kebetulanannya rakan penulis ini mempunyai kenalannya yang merupakan guru agama madrasah di Phnom Penh. Beliau pun terus menghubungi guru agama tersebut yang boleh berbahasa Malaysia dengan baik dan memberitahu yang penulis bersama seorang rakan ingin menuju ke Phnom Penh bagi transit sebelum bertolak ke Bangkok menaiki bas. Lega rasa hati kami yang pada mulanya agak risau memikirkan tempat yang akan kami tuju ini memandangkan inilah kali pertama kami akan ke Phnom Penh. Kami bercadang ingin bermalam di Phnom Penh sebelum bertolak ke Bangkok pada keesokkan harinya. Dengan pertolongan orang tempatan dapatlah kami mengetahui serba sedikit berkenaan makanan ataupun hotel-hotel yang berpatutan untuk kami bermalam. Guru agama tersebut memberitahu bahawa pelajarnya akan menunggu kami di lapangan terbang Phnom Penh.

Setelah bersalaman dengan rakan penulis itu, kami pun memasuki terminal dan terus melapor masuk. Penerbangan hanya mengambil masa lebih kurang dua jam untuk sampai ke Phnom Penh. Sebelum kapal terbang mencecah bumi, pemandangan dari Phnom Penh dari udara amat berlainan sekali dari pemandangan muka bumi negara-negara yang telah penulis mahupun rakan penulis kunjungi. Jalan-jalan utama di Phnom Penh kelihatan merah mungkin disebabkan tanah merah di sekelilingnya. Kelihatan juga sawah padi yang amat luas terbentang di sekeliling Phnom Penh. Setelah mendarat dan membuat pemeriksaan bagasi kami terus melangkah keluar dari terminal.

Begitu ramai sekali orang di dalam kawasan terminal lapangan terbang ini. Kebanyakannya adalah orang Islam dari segi gaya berpakaian mereka. Agak terperanjat apabila kami disapa oleh dua orang lelaki yang kemudiannya memperkenalkan diri mereka seorang Ustaz Zakaria dan seorang lagi Sulaiman, pelajar Ustaz Zakaria. Kami tidak menyangkakan yang Ustaz Zakaria sendiri yang akan menunggu kami di lapangan terbang sebab telah diberitahu oleh rakan penulis semasa di LCCT yang pelajar Ustaz Zakaria yang akan menunggu.

Walau bagaimanapun kami berterima kasih kepada ustaz tersebut yang sanggup menunggu kami.

Ustaz Zakaria ni masih muda lagi berumur lingkungan 28 tahun dan apa yang mengagumkan kami ialah beliau mampu untuk bertutur dalam tujuh bahasa. Bahasa Malaysia beliau sendiri seolah-olah beliau merupakan rakyat Malaysia. Amat lancar. Tanpa melengahkan masa lagi Ustaz Zakaria terus membawa kami menaiki satu pengangkutan awam yang biasa digunakan di Phnom Penh yang dipanggil Tuk-Tuk. Ianya hanyalah sebuah motosikal biasa yang diubahsuai pada bahagian belakangnya untuk dijadikan tempat duduk penumpang. Ini adalah kenderaan yang paling lazim digunakan di sini.



Sebelum kami bergerak untuk ke restoran makanan halal di sekitar Phnom Penh ini, Ustaz Zakaria telah disapa oleh seorang kenalannya yang pada ketika itu menangis tersesak-esak. Rupa-rupanya kenalannya itu menangis disebabkan tidak dapat untuk menaiki pesawat ke Bangkok oleh kerana lapangan terbang di Bangkok telah ditutup. Beliau ingin menuju ke Mekah bagi mengerjakan ibadah haji dan memang lazimnya penduduk di Kemboja akan mengambil penerbangan ke Bangkok dahulu disebabkan ruang lapangan terbang di Phnom Penh yang kecil dan tidak mampu untuk menerima pesawat bersaiz besar. Rupa-rupanya orang ramai di dalam terminal tadi adalah mereka yang akan mengerjakan haji dan tidak dapat berlepas ke Bangkok. Amat menyedihkan bagi kami mendengarkan ada yang telah menunggu selama lima tahun untuk pergi menunaikan haji namun tahun ini namun tidak dapat dipenuhi oleh kerana masalah yang berlaku di Bangkok. Terlintas di benak fikiran penulis yang mana sungguh bertuah sekali dilahirkan di bumi Malaysia yang serba lengkap dan canggih. Lapangan terbang antarabangsa Kuala Lumpur kita diiktiraf sebagai yang terbaik di dunia. Biar besar mana pun saiz kapal terbang, ianya mampu mendarat di KLIA.

Disepanjang perjalanan menuju ke pusat Bandar Phnom Penh, kami dapat melihat pemandangan sekeliling jalan dan bangunan-bangunan di sekitar Phnom Penh yang agak mundur infrastrukturnya. Motosikal yang merupakan kenderaan terbanyak digunakan bersimpang siur seolah-olah penulis berada di kampung-kampung pedalaman. Tiada peraturan pemakaian helmet bagi penunggang motosikal. Boleh penulis memberi gambaran suasana di Phnom Penh seolah-olah Malaysia pada era 50 atau 60 tahun dahulu. Kenderaan berupa lori penumpang juga kerap kelihatan di sekitar jalan-jalan bagi membawa pekerja-pekerja ladang pulang. Ada yang sehingga dua puluh orang di dalam satu lori bersaiz kecil. Kelihatan juga pelajar-pelajar sekolah yang pulang dari sekolah yang hanya berselipar dan beruniform lusuh. Di sesetengah jalanraya yang hanya mempunyai satu lorong tetapi kenderaan yang melaluinya sehingga empat barisan.

Dalam perjalanan penulis banyak bertanyakan kepada Ustaz Zakaria tentang kehidupan di Kemboja. Beliau mengatakan kemunduran yang teramat sangat di Kemboja ini adalah kesan dari era pemerintahan Pol Pot dahulu yang tidak mahukan rakyatnya berpendidikan. Akibatnya sehingga kini amat sukar untuk membangunkan Kemboja. Majoriti rakyatnya hanya mengharapkan bidang pertanian dan perikanan sebagai sumber pekerjaan. Lebih memeranjatkan penulis apabila Ustaz Zakaria memberitahu yang beliau sendiri tidak mempunyai pendapatan bulanan. Beliau dan anak-anak murid beliau di madrasah hanya mengharapkan belas ikhsan dari penduduk setempat untuk memberikan mereka makanan seperti beras, ikan dan sebagainya. Penulis masih tidak dapat membayangkan lagi bagaimanakah rupa madrasah dan perkampungan Islam di tempat tinggal Ustaz Zakaria.



Setelah menaiki Tuk-Tuk salam hampir dua puluh minit, kami dibawa oleh ustaz Zakaria ke sebuah restoran makanan halal di pusat Bandar Phnom Penh. Penulis memang telah bercadang untuk membayar segala makanan yang disajikan, tetapi telah lebih dahulu diselesaikan oleh ustaz berkenaan. Entah bila masanya beliau membayar pun kami tidak tahu. Kami berasa serba salah juga menyusahkan Ustaz Zakaria yang telah kami maklum tidak mempunyai pendapatan mengajar agama. Walau bagaimanapun kami terharu sangat dengan layanan yang diberikan. Makanan yang disajikan pun cukup enak terutama sekali sate tradisional Kemboja. Kemudian kami dibawa oleh Ustaz Zakaria ke perkampungan Islam tempat tinggal dan tempat Ustaz Zakaria mengajar di madrasah. Untuk ke perkampungan tersebut kami perlu menyeberangi sungai Mekong dengan menaiki bot kecil.

Pemandangan sungai Mekong di waktu senja begitu indah dan damai sekali. Terlihat juga feri besar yang merentasi sungai membawa penumpang yang begitu ramai sekali dengan kenderaan-kenderaan mereka.

Setibanya kami di perkampungan tersebut, kami terus dibawa ke masjid untuk bersembahyang Maghrib berjemaah. Dimaklumkan bahawa kebanyakan masjid di perkampungan ini telah didirikan dengan bantuan sumbangan dari rakyat Malaysia yang prihatin. Setelah bersembahyang kami dibawa ke madrasah tempat Ustaz Zakaria mengajar anak-anak muda yang kebanyakannya berasal dari keluarga miskin seluruh Phnom Penh. Sungguh terharu kami melihat bagaimana bangunan pondok yang kecil menempatkan hampir 40 orang pelajar belajar pada satu-satu ketika. Kerusi meja yang hampir reput dengan papan hitam



Bersebelahan dengan madrasah ini adalah pondok yang agak uzur bagi pelajar-pelajar tidur atau menukar pakaian. Dibelakang pondok ini ada pondok kecil yang menempatkan dapur-dapur kayu bagi kegunaan pelajar-pelajar ini masak setiap hari. Bila ada beras atau ikan yang diberi oleh penduduk kampung, pelajar-pelajar ini akan memasaknya menggunakan kayu. Hampir menitis air mata penulis bila diberitahu yang pelajar-pelajar ini sudah dua hari tidak masak dan makan nasi disebabkan tiada yang menyumbang pada minggu tersebut. Mereka hanya menjamah pucuk paku dan air yang diveduk dari sungai Mekong.

Penulis bertanyakan kepada Ustaz Zakaria bagaimana pelajar-pelajar ini boleh ditempatkan di sini dengan keadaan yang teramat uzur untuk belajar. Menurut beliau pelajar-pelajar ini berasal dari keluarga yang lebih miskin dan susah. Tiada cara bagi ibu bapa mereka untuk membesarkan anak-anak mereka hanya dengan menghantarnya ke madrasah ini. Sekurang-kurangnya mereka dibekalkan dengan pendidikan ilmu dunia dan akhirat.

Kebanyakan dari pelajar-pelajar ini telahpun menghafaz Al Quran dan mampu bertutur dalam bahasa Urdu dan Arab dengan baik. Pengajaran di madrasah ini tidak hanya tertumpu kepada ilmu agama sahaja tetapi Ustaz Zakaria juga mendedahkan mereka kepada ilmu mengira dan bercucuk tanam. Kebanyakan masa mereka dihabiskan di masjid dan madrasah yang terletak berdekatan antara satu sama lain. Lebih menginsafkan penulis apabila ustaz Zakaria berkata yang beliau hanya berpesan kepada para pelajarnya supaya berpuasa setiap hari dan memohon kepada Allah untuk dikurniakan makanan pada setiap hari. Ini kerana kadang-kadang mereka langsung tidak ada apa pun yang hendak dimakan selama beberapa minggu. Kalau ada pun hanyalah ikan-ikan yang berikan oleh penduduk kampung yang rata-ratanya amat miskin. Setelah agak lama penulis dan rakan penulis berada di pondok pelajar-pelajar madrasah ini, kami diajak oleh ustaz Zakaria untuk ke rumah beliau. Rumah beliau terletak hanya seratus meter dari madrasah tempat beliau mengajar. Di rumah beliau kami disajikan dengan air dan buah kurma buat penghilang dahaga.





Ustaz Zakaria mempelawa kami untuk bermalam di rumah beliau sebelum bertolak ke Bangkok keesokan hari. Tetapi setelah berbincang dengan rakan penulis kami menolak dengan alasan yang perjalanan untuk menyeberangi sungai dan sebagainya mengambil masa yang agak lama untuk sampai ke perhentian bas di pusat Bandar Phnom Penh. Kami perlu untuk berada di perhentian bas sebelum pukul tujuh pagi oleh kerana bas ekspres menuju ke Bangkok bertolak pada pukul tujuh setengah pagi. Lagipun kami tidak mahu menyusahkan ustaz tersebut yang sudah tentu akan menyediakan tempat tidur, makanan dan sebagainya kepada kami. Setelah bersalaman dengan Ustaz Zakaria dan beberapa pelajar-pelajar beliau, kami pun meminta diri untuk menuju semula ke pusat bandar bagi mencari hotel yang agak berpatutan buat kami berehat sebelum bertolak pada keesokan hari.

Sebelum pulang Ustaz Zakaria sempat bertanya dan meminta tolong kepada kami jika ada orang-orang di Malaysia yang ingin menyumbang kepada penduduk Islam di sini bagi meringankan beban mereka. Walaupun tidak sampai sehari kami bersama dengan penduduk Islam di sini, terasa hiba hati kami mengenangkan nasib sesetengah umat manusia yang tidak bernasib baik. Terasa betapa bersyukur kita dapat menikmati segala kemewahan dan kesenangan di bumi Malaysia. Penulis bagaimanapun sempat berkata kepada Ustaz Zakaria walaupun mereka susah dari segi hartabenda atau kemudahan asas, namun ilmu akhirat yang telah sama-sama mereka pupuk di sini adalah perkara yang lebih bermakna dari segala kemewahan dunia.

Setelah menyeberangi semula sungai Mekong dan mendaftaf masuk di sebuah hotel yang dipunyai oleh rakyat Malaysia, kami berdua terus merehatkan badan supaya bersedia dengan segala kemungkinan yang bakal terjadi keesokan harinya. Pada keesokan harinya kami terus menuju ke perhentian bas yang tidak berapa jauh dari hotel penginapan kami. Harga tiket bas ekspres ke Bangkok adalah 20 Dolar Amerika. Di sini mereka menerima matawang dolar di dalam urusaniaga selain matawang Kemboja sendiri iaitu Reel. Kami diberitahu perjalanan ini akan mengambil masa selama 10 jam untuk menuju ke utara Kemboja sebelum sampai di sempadan Kemboja-Thailand. Setelah itu, semasa di sempadan Thailand kami juga perlu menukar bas untuk ke Bangkok yang akan mengambil masa selama 4 jam. Keadaan di dalam bas agak sesak terutama di bahagian belakang bas. Penumpang sanggup bersesak-sesak demi untuk sampai ke Bangkok. Kami difahamkan yang bas untuk ke Bangkok hanya sekali setiap hari iaitu waktu di sebelah pagi sahaja.

Pemilik bas sanggup mengambil lebih penumpang walaupun mereka duduk dibahagian tengah lantai bas demi mendapatkan keuntungan yang lebih tanpa memikirkan keselesaan serta keselamatan penumpang. Terdapat juga pelancong asing yang turut mengalami masalah untuk ke Bangkok melalui udara bersama kami di dalam bas itu. Seorang daripada mereka yang berasal dari Turkiasyik mengeluh dan merungut dengan susana di dalam bas dan perkhidmatan yang diberikan. Bila penulis mengatakan yang penulis berasal dari Malaysia, beliau berterus-terusan memuji pembangunan di Malaysia dan membandingkan antara Malaysia dan Kemboja.



Di sepanjang perjalanan menaiki bas itu, penulis langsung tidak dapat melelapkan mata. Mungkin kerana suasana di dalam bas yang bising dan agak sesak. Semasa didalam perjalanan, bas juga kadangkala berhenti beberapa kali untuk penumpang-penumpang berehat dan mengisi perut. Penulis dan rakan penulis hanya makan sedikit biskut lebihan dari bekalan yang kebetulan saki baki yang di beli semasa di Malaysia untuk dibuat alas perut sepanjang perjalanan tersebut. Walaupun terasa amat lapar, namun kami tidak sampai hati untuk membeli makanan yang dijual di gerai-gerai . tersebut. Ini kerana terdapat juga gerai yang menjadi persinggahan bas kami itu bersebelahan dengan kandang babi yang terang-terangan dibela seperti membela ayam. Amat kotor, hampir sahaja penulis muntah melihatkan keadaan itu. Di satu persinggahan yang lain, kelihatan tandas yang disediakan adalah terbuka. Antara tandas lelaki dan wanita dipisahkan hanya dengan sekeping papan nipis yang tidak menutupi keseluruhan tandas. Tidak sanggup penulis mahupun rakan penulis menggunakan tandas tersebut. Melihatkan keadaan ini, teringat penulis kepada keadaan lebuhraya di negara kita yang bukan sahaja terbaik malah kawasan rehatnya juga cukup sempurna dan lengkap dengan segala kemudahan yang diperlukan.



Perjalanan kami menuju ke utara Kemboja melalui jalan-jalan kampung yang kecil. Sesekali kami melalui jalan yang masih tidak berturap. Kemboja masih tidak mempunyai lebuh raya yang sempurna. Bila melihat ke luar cermin bas, kami hanya dapat melihat kawasan ladang dan sawah padi dan sese kali terlihat juga perkampungan yang rumah-rumahnya hanya berbentuk pondok yang daif. Setelah melalui perjalanan hampir sepuluh jam, kami menghampiri satu daerah bersempadan dengan Thailand yang dipanggil Poipet.

Setibanya kami di situ, kami dikehendakki mendaftar keluar diri di pos imigresen Kemboja sebelum berjalan kira-kira dua ratus meter untuk mendaftar masuk pula ke kawasan Imigresen Thailand. Di dalam kawasan Imigresen Thailand kelihatan begitu ramai warga asing yang beratur untuk mendaftar masuk. Kami terpaksa berbaris dan menunggu hampir dua jam untuk keluar dari imigresen. Daerah di sebelah Thailand dipanggil Anyatapatet. Kawasan sekelilingnya penuh dengan gerai-gerai menjual pelbagai makanan. Bagi masyarakat Thailand mahupun Kemboja, proses untuk keluar masuk amat mudah. Tetapi bagi kami warga asing pemeriksaan ketat dilakukan mungkin kerana keadaan politik di Thailand yang sedang mengalami ketidakpastian.

Setelah selesai menjalani pemeriksaan masuk ke Thailand, kami perlu menaiki bas yang akan menuju ke kota Bangkok. Perjalanan ini mengambil masa empat jam. Di sepanjang perjalanan dari Anyatapatet ke kota Bangkok, kami merasakan kelainan yang ketara berbanding perjalanan dari Phnom Penh ke Poipet.

Malah bas yang disediakan pun jauh lebih baik. Barulah penulis dapat melelapkan mata mungkin dek kerana badan yang terlalu letih mengharungi perjalanan yang terlalu panjang.

Kami tiba di Bangkok hampir tengah malam dan meminta untuk diberhentikan di Hua Lamphong. Kami kemudian menaiki Tuk-Tuk untuk ke hotel penginapan. Keesokan harinya penulis terus menghubungi rakan penulis di SWU dan beliau meminta penulis dan rakan penulis untuk terus ke universiti berkenaan untuk menerangkan perjalanan program yang sudah disusun untuk kami. Jarak hotel penginapan kami dengan Srinakharinwirot university hanyalah kira-kira lima belas minit perjalanan menggunakan keretapi bawah tanah. Keadaan di kota Bangkok tidaklah seperti yang digambarkan oleh media. Semuanya berjalan seperti biasa dari penjual makanan tepi jalan sehinggalah pekerja korporat yang masing-masing membawa haluan mereka.





Bangkok merupakan sebuah kota metropolitan yang begitu pesat. Kenderaan yang menggunakan jalan-jalan di pusat kota Bangkok amat sesak terutama sekali di waktu puncak. Kami mengambil keputusan untuk menggunakan keretapi bawah tanah untuk ke destinasi kami memandangkan ianya murah dan pantas. Kenderaan awam yang dipanggil Tuk Tuk juga banyak kelihatan.



Penulis mempunyai pengalaman sebelum ini menggunakan Tuk Tuk di Bangkok dan telah beberapa kali dikenakan bayaran yang agak mahal. Jadi untuk kali ini penulis merasakan keretapi bawah tanah adalah yang terbaik untuk tiba ke destinasi dengan cepat. Setibanya kami di universiti berkenaan rakan penulis sudah pun menunggu dengan beberapa pensyarah-pensyarah di Fakulti 'Fine Arts'.

Keadaan di universiti berkenaan sudah banyak berubah dengan keadaan kali terakhir penulis datang setahun yang lalu. Setelah semua pebincangan dibuat dan segala bahan-bahan untuk kami mengadakan art talk diserahkan, kami pun dibawa untuk melawat berjumpa dengan presiden universiti berkenaan. Pertemuan secara santai dengan presiden SWU membuatkan kedatangan kami begitu dihargai. Sempat juga kami diusik oleh presiden SWU yang mengatakan jika lapangan terbang di Bangkok ditawan untuk jangka masa yang lama,

maka kami bolehlah memohon jawatan di SWU. Kami mengatakan yang kami perlu juga pulang ke Malaysia sebab hari Raya Aidiladha bakal menjelma dan tidak sanggup beraya diperantauan.



Program Art talk berjalan dengan baik selama dua hari dihadiri oleh pelajar-pelajar tahun akhir dan staf-staf universiti berkenaan. Banyak persoalan diajukan kepada kami berkenaan bidang Seni Lukis dan Seni Reka di Malaysia. Berbeza dengan pelajar-pelajar universiti di Malaysia, pelajar-pelajar di sini perlu memakai uniform untuk ke kuliah. Setelah selesai Art talk, kami dibawa ke beberapa muzium dan galeri seni di sekitar Bangkok. Sesekali ternampak penyokong-penyokong parti pembangkang membuat demonstrasi di tepi-tepi jalan. Bagaimanapun ianya tidak mengganggu perjalanan kenderaan-kenderaan di jalan raya. Seolah-olah pemandu-pemandu di sini sudah terbiasa dengan keadaan itu. Di Bangkok kami sempat juga melawat tempat-tempat tarikan pelancong seperti Ayutthia dan Wat Phra Kaew.

Pada hari untuk kami kembali ke tanah air, sekali lagi syarikat penerbangan Airasia menghantar satu pesanan ringkas melalui telefon bimbit penulis mengatakan yang penerbangan di batalkan. Penyokong-penyokong parti pembangkang di Thailand masih menawan lapangan terbang Suvarnabumi. Kami terus ke kaunter Airasia di Bangkok untuk mendapatkan penerangan lanjut. Kami sekali lagi terpaksa menunda tarikh kami pulang ke tarikh esoknya.

Keesokkan harinya sekali lagi diberitahu yang lapangan terbang masih ditawan. Pada ketika ini kami sudah agak cemas disebabkan beberapa perkara. Antaranya wang

yang kami bawa hanya cukup untuk digunakan untuk sehari sahaja lagi. Keduanya lusa umat Islam akan menyambut Hari Raya Aidiladha. Risau kami dibuatnya.

Semasa hendak membeli makanan di suatu tempat di pusat membeli belah terkenal Pratunam, kami sempat berbual-bual dengan seorang pengawal keselamatan di situ. Beliau memberitahu yang berita terkini yang diterima mengatakan pihak pembangkang akan berundur dari lapangan terbang Suvarnabumi esok kerana menghormati ulang tahun Raja Bumiphol. Mendengar itu kami terus bergegas ke kaunter Airasia sekali lagi untuk mendapatkan kepastian lanjut.



Akhirnya bagaikan tidak percaya kami terus diberikan tiket untuk tarikh balik pada keesokkan hari. Syukur tidak terkata di dalam hati kami walaupun masih ragu-ragu dengan keadaan yang bakal berlaku keesokkan hari. Walau bagaimanapun kami tetap bersyukur kerana telah mendapat kepastian tentang tarikh pulang kami.

Kebetulan pada masa itu jaga kami terserempak dengan seorang wanita yang kemudiannya memperkenalkan dirinya sebagai seorang kurator dan pemilik galeri seni persendirian di Jakarta. Beliau juga terpaksa menunda tarikh penerbangannya ke Jakarta. Sebelum kami beredar sempat juga kami diajak minum oleh wanita berkenaan sebagai meraikan kami yang telah dapat tiket pulang esok katanya. Perbualan kami banyak menyentuh tentang perkara-perkara yang berkaitan dengan seni visual. Beliau telah mengembara ke banyak negara dalam menerokai bidang seni visual. Persoalannya yang sehingga kini masih penulis fikirkan adalah mengapa kita terlalu mengagung-agungkan budaya dan seni barat sedangkan negara-negara jiran kita mempunyai budaya dan kesenian yang cukup menarik untuk dikaji.

Beliau juga bertanya kepada penulis mengapa Indonesia dan Malaysia selalu menganggap dan dianggap oleh masing-masing sebagai seteru, baik dalam sukan, muzik, filem, seni dan banyak lagi. Sedangkan kita dalam rumpun yang sama dan menggunakan bahasa yang hampir sama. Ada kebenarannya dalam apa yang telah diperkatakan itu. Sebelum pulang sempat kami bertukar-tukar kad nama dan beliau menjemput penulis untuk datang ke Jakarta untuk melihat koleksi-koleksi lukisan dan arca di galeri beliau.

Akhirnya hari-hari yang ditunggu telah tiba dan sejak awal-awal pagi lagi rakan penulis bersiap sedia untuk ke lapangan terbang walaupun waktu kami berlepas adalah di sebalah petang. Mungkin sudah tidak sabar agaknya untuk bertemu keluarga di Malaysia setelah kami melalui pelbagai pengalaman bermula dari Phnom Penh hingga ke Bangkok. Setelah bersarapan kami terus menahan teksi untuk ke lapangan terbang. Setibanya di lapangan terbang Suvarnabumi, kelihatan begitu ramai orang. Sangka kami lapangan terbang ini masih lagi ditawan. Rupa-rupanya Kementerian Kebudayaan Thailand mengadakan jamuan dan persembahan di dalam terminal lapangan terbang.



Para penumpang yang terkandas diberikan jamuan makan yang enak dan persembahan tarian kebudayaan dari pelbagai etnik di Thailand. Ianya sebagai satu cara bagi pihak kerajaan Thailand memohon maaf di atas segala yang berlaku yang telah menyebabkan ratusan ribu pelancong terkandas di Bangkok. Menteri kebudayaan Thailand sendiri hadir untuk bersalam-salaman dengan para pelancong. Para pelancong juga diberikan cenderahati untuk dibawa pulang



Kami meninggalkan Bangkok dengan seribu kenangan yang tidak dapat kami lupakan. Pengalaman yang kami lalui mengajar kami erti kesabaran selain bersyukur dengan apa yang telah dikurniakan di bumi bertuah Malaysia. Kadang-kadang penulis berfikir bagaimana hidup penulis di Malaysia yang serba lengkap dan sempurna. Hinggakan hendak makan pun hanya sebut sahaja makanan apa yang hendak dimakan hari itu.

Berbeza dengan sesetengah masyarakat seagama penulis di Kemboja yang hinggakan tiada apa langsung yang boleh dimakan pada hari itu. Banyak perkara yang menginsafkan penulis yang sehingga ke hari ini ketika ingin menyuap nasi ke mulut, terbayang wajah-wajah anak kecil di madrasah di Phnom Penh yang kelaparan. Penulis hanya mampu berdoa kepada Allah supaya memberikan kekuatan kepada mereka untuk terus hidup dan tabah.

Tamat.

# THE ELEMENTS OF CULTURE VALUES ON MALAY TRADITIONAL FOOD WRAPPING: KETUPAT

**MHD NOR OSMAN**

mhdno683@perak.uitm.edu.my

**DR. NORHASANDI MAT**

norhas095@perak.uitm.edu.my

**Dr. Mohd Khairul Azahari Abdul Rani**

mohdk173@perak.uitm.edu.my

Universiti Teknologi Mara , Cawangan Perak ,  
Kampus Seri Iskandar

## ABSTRACT

Most of the traditional food wrapping is made from various natural materials. Ketupat is one of the traditional foods in Malaysia and in the Malay Archipelago. It is wrapped coconut leaves called 'janur'. The origin of the Ketupat or Kupat is from Java, Indonesia. The migration of peoples in the Malay Archipelago has made the Ketupat with many similarities in terms of its use. The tradition of making the Ketupat started a few generations ago and became mandatory in certain ceremonies as a main meal. This activity is considered as a culture since it has been passed down through generations and has become a symbol to identify the community. Ketupat requires technical skills to weave its container, besides have its physical attractive characteristics and significant aesthetic values in shapes, lines, patterns and colors. Ketupat also has different symbolic meanings and has become beliefs in daily life. The effect of modern packaging has hit the tradition and threatens the art of weaving the Ketupat. Therefore, although we are in the mainstream of development but we must preserve the elements of culture values on Malay traditional food wrapping (Ketupat).

Key words : Ketupat, Art of Wrapping, Symbolic Meaning, Aesthetics, Heritage, Identity and Culture Value.



## Introduction

Art activities among communities in the Malay Archipelago have been recognized worldwide as being very unique and interesting. In this community activity that contains the elements of art are produced through carving, weaving, carpentry, architecture and so on. This art has been fundamental to the culture of their lives for centuries. With this activity, the identity of the community is more visible and attractive to outsiders. According to Marzita Putih, et al, (2007), in the community, the arts are divided into two categories: Performing Arts (dance, song, stage performances such as makyong, wayang kulit, ghazal, tambourine, kuda kepang) and Visual Arts (sculpture, art architecture, decorative arts, crafts, and weaving).

Handicraft is a work of art created to be used, but composed by incorporating elements of art to form a beautiful and interesting outlook. Handicraft creation requires expertise and efficiency. According to Siti Zainon Ismail (1986), handicraft creation process requires the power of aesthetics in order to provide a beautiful and interesting design. Malay artwork has its own identity, which also shows a combination of various local elements and influences from abroad. Carving and weaving are part of the traditional art and cannot be separated from the culture and way of life of the Malays. In fact, the art of weaving is part of the Malay life. Thus, art and culture as part of the life and identity of the country that needs to be protected from the effects of globalization, A Ghafar Ahmad (2004). According to Abdullah A. Badawi (2007), arts, culture and heritage must be preserved from extinction. Noor Nikman Salleh (2009) said that the National Cultural Policy 1971 has outlined that national culture should be based on the culture of the Malays. Meanwhile, the Akta Warisan Kebangsaan (2005) suggests that the study or research of the documentation relating to the elements of culture is very important because it will rebuild a national identity so that it can be maintained, otherwise it will be lost in the course of modernization. Arts and crafts such as weaving mats or baskets have similarities in production processes such as in making rice cake (ketupat) which requires the skill to weave and fold, but only differ in terms of their usage. Therefore foods such as ketupat also can distinguish and identify the community of other races.

The influence of modern ketupat wrapped in plastic material and changed the polar Malays settlements in Malaysia, will affect the younger generation to learn how to wrap traditional foods. This research is to provide

knowledge about the art, its symbolic meaning, and values contained behind this practice as a culture that has been passed down for over a long period of time. If not preserved, the nation would lose its cultural identity.

## The Issue

Since the 1990s, the influence of modern ketupat wrapped in plastic material has taken place in the community. Modern ketupat is easier and faster to prepare. The Malay population now lives in the housing estates. There is no space to plant trees that can be used as traditional packaging materials such as banana trees or coconut trees. This will affect the younger generation to learn from their parents about how to wrap traditional foods and to know the culture elements behind it. This situation is expected to impact the traditional ketupat weaving especially to the next generation.

## Limitation of the Study

The study took a sample of the ketupat as one of the traditional Malay cakes in the archipelago as a subject matter in this study. Therefore, the culture elements which are trying to find out are only focused on this subject matter as a sample survey among traditional Malay cakes/kuih.

## Significance of Study

The study is to ascertain how many members in the family, especially the younger generation know how to wrap or still practice traditional food weaving such as ketupat. It should be taught and the knowledge of weaving and the culture elements behind it will be transferred to the new generation. If not preserved, the nation would lose its cultural identity.

## Objectives of the Research

To investigate the factors that contributes to the loss of cultural values on Malay traditional food wrapping.

To find out the culture's elements behind the Malay traditional food packaging.



## Hypothesis

There are a lot of elements on culture value in Malay traditional food packaging which exist and are applied in the daily life of the Malay society. However, the current Malay generation does not realize it and technology has replaced the traditional part of the Malay traditional food packaging. This research will have to find out the potential elements to discover the loss of culture values in the Malay community.

## Background

### Packaging History

Around 10,000 years ago, packaging of foods was made from natural ingredients and they were applied and modified from animal skins, stems and leaves of trees. Packaging was generally divided into two different eras; modern and traditional packaging. Modern packaging usually includes packaging for consumer goods. Gardon, L. R. (2005), states that packaging has been translated as a socio-scientific discipline operating in the community to ensure the smooth delivery of goods to customers. It occurs with the advent of technology, paper and printing industry in the 19th century. Bill, S. (2007) provides that the packaging in pre-modernization era began in 1945. Based on Groth, C. (2006), this is the beginning time line for packaging using modern materials. It continues until now when packaging technology is more innovative in terms of using of materials, functions, and design.

### The Significance of Traditional Packaging

The way of life of a society or culture is becoming an identity to a nation. Usually it is simply and clearly identified by the color, dress, language, behavior, foods, customs and economic activities of a race. Abdullah A Badawi (2007) has reminded the people to defend the nation's cultural and artistic identity of Malaysia/Malay so as not to drown in the global cultural flows. He said, "Development in order to prosper the country cannot run from maintaining the unique identity of the nation of this country is easily recognizable." Food can also distinguish a society of other people. It will be the identity of a community. The identity of a society will usually be inherited and has been the pride of the community, Marzita Puteh et al (2007).

## Japanese Traditional Food Packaging/Wrapping

History has shown that the Japanese are very famous for their traditional packaging using packing materials of natural elements and has the beauty of art. Some foods are packed in a durable manner and can be bought by tourists as souvenirs. According to Yuriko Saito (2007), the Japanese have a clear history and background on the philosophy of food packaging. The Japanese traditional packaging can be considered as a form of art because it features unique design in various forms such as baskets, boxes, wrapping paper, which are still used in everyday life. Hideyuki Oka (2008) explained that the Japanese use rice straw, bamboo, paper and leaves as wrapping materials. They provide onigiri, rice balls, wrapped in bamboo leaf. Bamboo fronds are substances of natural resources that have become popular packaging materials in Japan. It has become a symbol of freshness, because of the aroma of bamboo will seep into the food inside.

## Malay Traditional Food Packaging/Wrapping

The Malays as well as Japanese society is famous for their cuisine, especially cakes (kuih) or food cooked and served by using a wrapper of natural materials that can be found around the house. (Retrieved from: AbsoluteAstronomy.com, 2009)

The Malays are also rich in various kinds of traditional packaging. According to Nik Hassan Suhaimi (2005), the Malays in Peninsular Malaysia is said to be derived from a variety of ethnic hill in the archipelago. He divided the Malays into some ethnic groups factions, (for example: Aceh, Bugis, Minangkabau, Minang, Banjar, Pattani or Java). Therefore, each ethnic group has its own culinary arts tradition and the identity of privileges for each group.

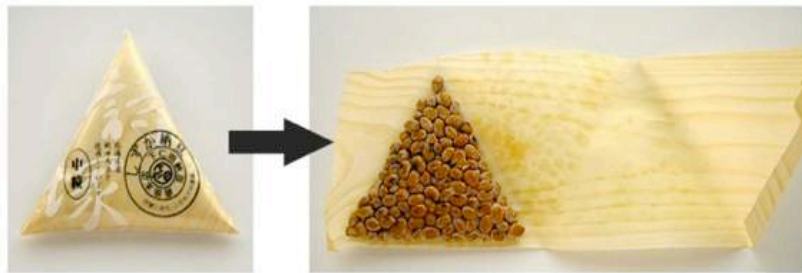
The interesting aspect about the Malay kuih in the archipelago is in the types of leaves which are used for wrapping food. The leaves are: Lepat wrapped in banana leaves, ketupat palas wrapped in palas leaves, dodol and lempok wrapped with upeh pinang, where tapai also can be wrap either with baharu leaves, ketapang leaves, keladi leaves, banana leaves or rubber tree leaves. Kuih tepung pelita can be wrapped using pandan leaves or banana leaves, while ketupat sate, otak-otak and belebat are packaged in different ways using coconut leaves

However, among these materials, banana leaves is very famous and most widely used as wrapping for some Malay foods and cakes. For example, pulut panggang, tepung bungkus, lepat, kuih koci, tepung pelita, tapai, nasi lemak, use banana leaves as a wrapper. Uniquely, each type of kuih has a distinctive way of wrapping

methods and techniques, even in using materials from the same wrapping material which is banana leaves. However, more unique is the Ketupat which uses coconut leaves and have to go through the process of weaving to create a cone or sheath. This uniqueness requires skills that not everyone has, especially this generation.



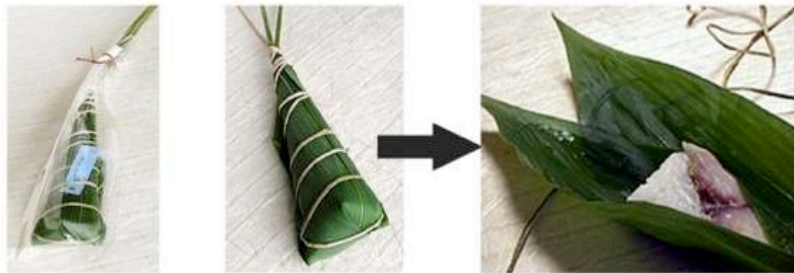
Figure 1 : Various traditional Malay cakes (kuih) wrapped in banana leaves



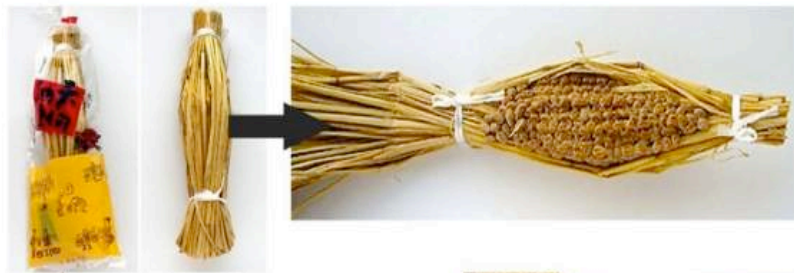
Natto



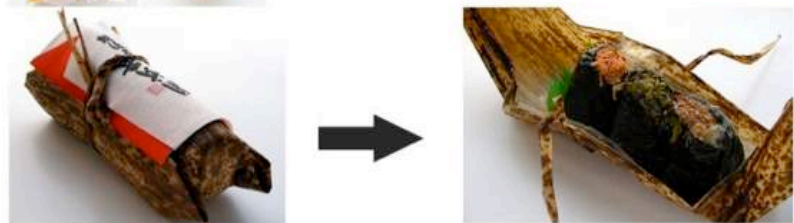
Asa-dango



Chimaki Sushi



Natto- straw



Onigiri

Figure 2 : Traditional Japanese foods wrapped by various natural materials

## Statements of Problem

### The Influence of Modern Packaging

Since the 1990s, the influence of modern Ketupat wrapped in plastic material has taken in the community. Modern ketupat is easier and faster to prepare. This situation is expected to impact traditional ketupat weaving especially to the next generation. The same applies to kuih tapai, nasi lemak and kuih tepung pelita, which are now wrapped with plastic and PVC containers. Nowadays, plastic packaging has taken over the functions of traditional packaging. With plastic packaging, the aroma and natural smell of packaging materials are missing. There is no longer the taste of the original fragrance of food packaging materials. If the situation continues, people will lose their skills on how to wrap these traditional foods.

### The Problem of Waste Disposal

The use of plastic materials is not easy to rot or decompose and will contribute to environmental degradation. Waste of plastic material is not environmentally friendly and it takes a long time to decompose and disintegrate. As a result, Malaysia is burdened by the cost of managing solid waste disposal and if not managed well, this will cause environmental pollution.

### Chemicals/Pesticides

Plastic materials used for packaging foods can cause adverse effects to the human body. According to the

Consumers Association of Penang (CAP) S. M. Mohamed Idris (2006), the results of a study by the Institute of Materials Science and Technology, Princeton, USA, revealed that plastic material when at a level of heat will secrete polyethylene (VOC), a type of chemical that can destroy the human hormone that also causes cancer. Similar results were also obtained by Rahmat Awang (2006), from a survey conducted by several scientists from the National Poison Centre (Pusat Racun Negara), Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang, Malaysia

### Population and Development

Rapid development of the Malaysian economic over the last fifty years has changed the polar settlements in Malaysia. Most of the Malay population now lives in housing estates in suburbs and cities, Wan Hashim Wan Teh (1998). These areas do not have enough space to plant trees that can be used as traditional packaging materials such as banana trees or coconut trees. It is different with people who are still living in villages where traditional packaging materials can be found surrounding their homes. Consequently, those who live in housing estates have limited opportunities to cook and they only choose foods that do not require such packaging materials. To get traditional packaging materials, they have to go to the market. This situation makes them choose to cook foods that do not use wrapping from leaves. Over time, the younger generation will not learn from their parents how to wrap traditional food. With this situation, if this tradition of weaving will not be passed to the new generation, it will be lost to modernity, Hashim Hj. Musa (2005), Hasanah (2008).



Figure 3 : Plastic packagings took over traditional packaging.

## The History of Ketupat

Ketupat is a traditional food made from rice and wrapped in coconut leaves, known as Janur. Ketupat is very popular on the eve of Hari Raya Aidil Fitri or Hari Raya Aidil Adha. The tradition of making the ketupat started when Islam first came to Java. (Retrieved from: [www.aceh Forum Community](http://www.acehforum.com))

## The Origin of Ketupat

In history, the Sunan Kalijaga is the first to introduce ketupat in the Java community. He civilized to make ketupat twice referred to as Bakda i.e during the celebration of Eid al-Fitr is called "Bakda Lebaran" and "Bakda Kupat" is one week after the day of Eid (after fasting six days in Shawwal). On the day called Bakda Kupat, in Java almost every house weaves the ketupat. After they have finished cooking, kupat (ketupat) is sent to the home of relatives, starting with the oldest first, as a symbol of unity. (Retrieved from: [www.aCeh Forum Community](http://www.aCeh Forum Community))

According to Agus Wibowo (2008), the tradition of making ketupat was started by KG PAA Mangkunegara I, who was known as the Pangeran Sambernyawa. At that time, after the Eid prayer, a meeting was held between the King and the *penggawa* (chief of districts) and the soldiers simultaneously in the *balai istana*. All *penggawa* and soldiers, with the orderly together perform a *sungkem* (a way to seek for apologies) to the king and queen.

The history of making ketupat, according to M Yusril Anwar Al Jafary (2008), is said to be derived from the traditions of the community Wali Songo, it was an attempt to incorporate Islamic elements in the tradition of making the ketupat. This is because in ancient times,

## Ketupat in the Malay Archipelago

Ketupat has traditionally been made and eaten in the Malay Archipelago when celebrating Eid al-Fitr and Eid al-Adha. The festival is incomplete without the ketupat. Practically every home prepares this delicacy. As the entire geography of the islands of Malay Archipelago is planted with coconut trees, it is very easy to get the leaves 'janur' the young leaves, which are used as cladding for woven the ketupat. The nature of the Malay Archipelago, there are similarities in the history of the tradition in making the ketupat. In Malaysia, Singapore, Brunei, Sabah and Sarawak and most of the Indonesian archipelago it was known as 'ketupat'. In some places in Indonesia, ketupat is referred to as 'kupas' or 'ketupek' mainly by tribal Java. .

In Indonesia, ketupat is sometimes boiled with coconut milk for added flavor. In the Philippines, the Moros in Kapampangan called ketupat as 'Patupat', 'Puso' in the Cebuano area and 'Ta'mu' in the Tausug. Leaves (young coconut leaf) are named *Arecaceae*.

In Malaysia, ketupat is usually divided into two categories, namely ketupat nasi (normal rice) and ketupat pulut (sticky rice). Ketupat rice is rectangular shape using rice as its contents are wrapped with coconut leaf, while ketupat pulut (use sticky rice) a diamond-shaped, wrapped with palas leaves, usually referred as ketupat palas.

## Type of Ketupat

Generally, ketupat is a typical of Southeast Asian dish made from rice. Rice is inserted into the woven coconut leaves and boiled or steamed to cook. Ketupat is most prevalent when it comes to the festive season, when Muslims celebrate the end of the fasting month. Ketupat is also often served with satay. Among the people in Java, ketupat is often hung over the entrance to the house as a symbol of saving things. In Bali, ketupat is often presented as serving in a religious ceremony. Among the types of ketupat are:

### Ketupek Katan Kapau

This Ketupat Katan is small sized and cooked with coconut milk in a bamboo cylinder. During cooking, coconut milk is left to concentrate once and blended into the ketupat. Ketupat katan can be eaten during afternoon tea, but can also be eaten with spicy dishes, such as curry or stew (*rendang*).

### Ketupat Glabed

Kupas Glabed is very famous in Tegal, Indonesia. Kupas Glabed is a ketupat that is eaten with thick gravy yellow. Ketupat is cut into pieces, put inside it some fried tempeh, and smothered with gravy glabed. For more spice sambal is added. On it cracker noodles made from cassava flour and sprinkled with fried onions. As a side dish, Kupas Glabed is always eaten with satay chicken or shellfish.

### Ketupat Betawi (Bebanci)

The most typical dish and unique feature is the ketupat bebanci by the Betawi community. This ketupat is not made for sale even though it is very unique and delicious. As the name implies, ketupat Bebanci is cook with the main elements of the ketupat. This ketupat is eaten with

### **Ketupat Blegong (tegal)**

Kupat Blengong (Kupat Glabedeaten with Blengong meat, is the result of interbreeding species of ducks and geese).

### **Ketupat Bongko (tegal)**

Kupat Bongkois is ketupat with vegetable tempeh that has been acidified.

### **Ketupat Cabuk Rambak (solo)**

Cabuk Rambak is rice ketupat sliced lemon-lime, and sprinkled with sesame sauce mixed with a little grated coconut. Sauces taste very special indeed. This dish is served with rice crackers called kara.

### **Ketupat/lontongSayur**

Usually vegetables lontong sayur is served with thick gravy add in some glass noodles (su'un), boiled eggs and sprinkled with fried onions.



Figure 4 : Different types of ketupatwoven using young coconut leaves

### **How to Wave Ketupat**

To make the ketupat, especially weaving techniques, requires creativity and skill of its own in order to produce woven cladding of 'janur' which has artistic value. Not everyone knows how to make ketupat and to be able to make, one has to learn to weave.

### **Materials to Make**

- Janur (coconut leaves); which has been cleaned and select the bright yellow color.
- Cutting tools; to separate the coconut leaf from the stems.

### **General Way to Make Ketupat**

- Choose good quality rice, wash upclean. Soak the rice for 3 hours with clean water. Drain, Mix with a little kapur makan. If the rice is unclean, ketupat will be perishable.

- Fill cladding ketupat with rice until 3/4 full.
- When boiled, the ketupat must be submerged in boiling water altogether. If water reduces boiling water is added. The duration for cooking ketupat is between 4 to 6 hours.
- After cooking, lift the ketupat and hang it up to dry.

### **The Art Elements in Ketupat**

#### **The Meaning of Art**

Art can also be interpreted as meaning or sense abilities to create a painting, sculpture, calligraphy and it was so beautiful to look at. According to Oxford Dictionary (1989), Art is: The production of something beautiful; skill or ability in such work; Works such as paintings or sculptures produced by skills. Ibn. Khaldun states, "art is truth, beauty and goodness in which it is contains the characteristics of aesthetics, ethics and logic." Aristotle believes that art is an imitation or

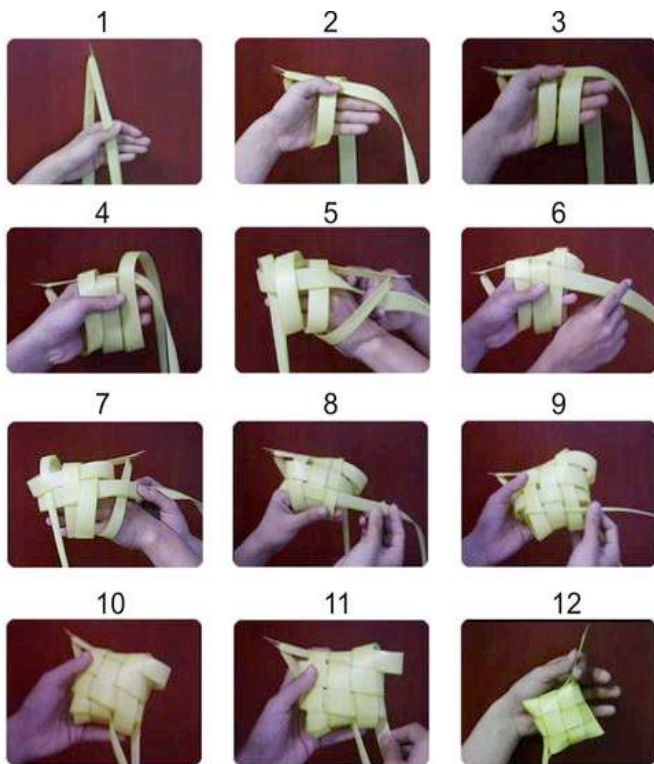


Figure 5 : Retrieved from: arjunafirdausi.blogspot

The basic elements of art are translated by the results during the process weaving a ketupat as the objects of art, which are; form, shape, finish line, texture, space and color.

### The Form/Shape (bentuk)

Form within the meaning of the language, it means waking up (shape) or physical form (form). Build (shape) is a kind of plain shape, as seen by the eye, just to mention it is round, square, ornamental, irregular and so on. Physical form is the kind that looks and feels because of the element of (value) of these objects, such as a closet. Chest is exists in a space and is not just a rectangular box, but has its value and function. Three-dimensional shape bounded by space that surrounds and forms that include pyramids, prisms, cones, cone, and cylinder.

Irregular shape cubes and square, either in two or three dimensions affect static, stable, and formal. When the shape loomed up, it seems so great and stable.

replication process of the world, life, people, meaning the display or new ideas on an existing design. Plato also believes that art is an imitation of nature (Art's imitation natural). Meanwhile, Schopenhauer thinks that art is an attempt to create new forms of fun. Everyone loves the art of music, although music is the most abstract art.

### Elements of Art

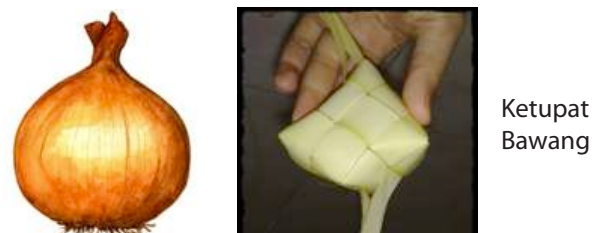
To make ketupat, especially the case, needs creative power to produce cladding woven coconut that has artistic value. Indeed, not everyone is good at making the ketupat and to be able to create there is a need to learn how to weave. Viewed in terms of its shape, the ketupat is said to have characteristics that make up the perfection of its art and, thus the value of the ketupat works into the art and culture of a society.

From the creativity of someone weaving janur for cladding made of ketupat, it is known names ketupat include: ketupat raya, ketupat sate, ketupat jantung, ketupat berlian (diamond), ketupat bawang, ketupat duduk, ketupat bantal, ketupat sinta, ketupat jago, ketupat luwar, ketupat sido lungguh, ketupat khodok, ketupat bata and others. It is not clear the origin of the name of ketupat, but usually these names connected with the shape of the ketupat.



Ketupat Bantal

Round or spherical shape of the curve affects dynamic and moving (movement).



Ketupat Bawang

Tapered triangular shape affects active, energetic, sharp, and pointing direction.



Ketupat Intan / Jantung

Figure 6 : Retrieved from: shvoong.com

## The Lines (garisan)

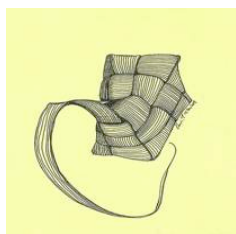
These few lines of dots are contiguous or which have a certain distance. Lines play a very important role in creating the appearance, shape, fabric, movements, tones and pattern. Lines also play an important role in showing one's feelings in a work.



Lines have elongated nature and have a certain direction. Although it has an element of thickness, the nature of the most prominent is the length dimension. Of shape, line distinguished by straight lines, curved lines and broken lines (zigzag). Ruler also has a specific character depending on the media, techniques, and place making.

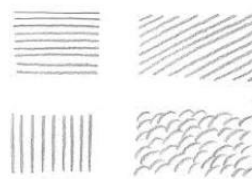
## The Interwoven (jalinan)

Interwoven intends effects found in an object's surface. Interwoven is divided into two sections: Interwoven touch and looks.



## The Texture (tekstur)

The texture in art means karakter, nature, or the value of a surface material that looks and or touched. Usually in the form of a smooth texture, rough, bumpy, slippery and so on. Of course the texture of wood, stone, ceramic and paper have differing values.



There are two holes on the texture, namely:

- i. Realistic Texture, where the surface of an object when seen and touched have the same characteristics.
- ii. Virtual Texture, the surface of an object that looks similar to the characteristics of the object when touched.

## The Colors (warna)

Color plays an important role in creating atmosphere. Various artists can show one's feelings while using the types of color in his art work.

According to Chai Wuang Shen (2010), color is the most important element in the visual arts field. Colors are divided into:

- The basic colors - red, blue and yellow
- Secondary colors - mix two shades of basic colors into the third color.
- Tertiary colors - a mix of revenue to the three colors.
- Monochrome color - the color is mixed with white and black to dark color desired control.
- Natural color - black and white, the result of the effect of light and silhouette.

## The Symbolic Meaning in Ketupat

### The Symbolic Meaning

Despite the tradition of weaving coconut leaves, there are philosophies contained therein. According to M Yusril Anwar Al Jafary (2008), a ketupat or a traditional Javanese 'Kupatan' is not just a traditional day of Eid by serving ketupat, but has many profound meanings behind its use for various occasions in the life of society, ranging from methods and materials to make it, to how to eat it. It is the symbolic meaning of these various aspects.



## Meaning from the Name

Ketupat in the Java language is called Kupat, that is, the tradition of the ketupat-consuming outside (after) the day of eid, which is usually called Ketupat Raya, or referred to as an outside Kupat tradition. Kupat comes from Pat or Lepat (offense) and "outside" which means outside, or freed or released, with the hope that people who eat a ketupat means they are independent and free from offense. With the public expected to forgive sins of everyone with the symbolism of ketupat consuming.

From one source, the ketupat from kerotoboso (language abbreviation) of said Ngaku Lepat that means admitting mistakes. The tradition of making and consuming ketupat is expected to make us admit our mistakes so that helps us to forgive the mistakes of others as well. This means, there will be another sin dissolved.

Ketupat or Kupat in Java language as "Java dhosok" also means "ngaku lepat". In this case contains the order that someone immediately admits his guilt when making mistakes. The action "ngaku lepat" has become a habit or tradition on the first day of Shawwal, i.e by providing ketupat and the other dishes in the homes on the day of Eid, so-called ketupat lebaran. All this shows the same symbol: confession to the Almighty God and to their fellow human beings.

Ketupat from the language of Sunda is also called as kupat, means that someone who doesn't like to ngupat (gossip), which is bad-mouthing other people, because this would arouse the anger of others. In this sense one can be reminded to refrain from actions that ngupat.

Along with the above meanings and the dates of Shawwal, Kupat is "Java dhosok" from "laku papat" (four measures). The culture of serving ketupat on 1st of Shawwal gives the meaning that humans have to take 4 actions which: lebaran, luberan, leburan and laburan.

Eid, means "completion". It is intended that the first day of Shawwal is the sign of the completion of fasting; then 1st of Shawwal is commonly referred to as the holiday. On the day of Eid Muslims are required to eat, and not to fast anymore.

Luberan means overflow, like water from a jar, so abundant contents are spilled over. It is a symbol that gives the order to give some of one's wealth to the poor, that is, charity with such sincerity spills / overflow water from the jar. This can be seen in the Islamic tradition that is, giving sedekah or zakat fitrah on 1st of Shawwal.

Leburan, in line with the meaning of ngaku "lepat", i.e confess and apologize to each other in Javanese culture, the implementation of Leburan on 1st Shawwal with speeches of apology from a lower social status person to a person of higher social status, or from child to parent, that is, greeting "mugi segeda lebur ing dinten menika". It means that all mistakes before this can be removed and excused on that day.

Laburan, labur (whitewash) is material to whiten the walls. In this case, as a symbol that gives meaning to take care of yourself physically and spiritually. So after implementing the leburan (forgiving each other), Muslims are advised to keep a good attitude and actions, to reflect good manners too.

Thus the meaning contained in the ketupat served where anyone who eats it considers about the meaning and the message contained in it

## Meaning from the Form/Shape

Ketupat shape represents perfection. This relates to the victory of Muslims after a month of fasting and the victory against lust.

The angular shape of the ketupat can be defined by the Java community as the embodiment of kiblat papat limo pancer. It is meaning kiblat papat limo pancer as the balance of nature: 4 diagonal directions, namely, East, South, West, and North. However, all these directions are around a center (kiblat). When one of them is missing, the balance of nature will be lost. Such was the man in his/her life; he/she goes in any direction, but not to forget God Almighty.

Kiblat papat limo pancer can also be defined as 4 types of human passions in the tradition of: amarah, aluamah, supiah, dan mutmainah. Anger is an emotional desire, lust aluamah to satisfy hunger, lust supiah is to have something beautiful or good, and the lust for mutmainah force yourself. The four passions are four things that we need to maintain during fasting, so by eating ketupat symbolizes that we have been able to resist temptations.

## Meaning from the Making Process

Ketupat is a food with rice contents in it, packed using janur or coconut leaves which are yellowish in color. The tradition began with the weaving the packaging or casing. The casing is made usually before Eid and made usually by women. Making a ketupat in a group

is enlivened on the Day of Eid, and demonstrates familiarity among the community. One way to cook rice cake is by boiling it in coconut milk, or, if the ketupat is boiled in plain water, it will be served with food which is cooked with coconut milk. This makes the privilege of the ketupat, as a special food, as well signifies the relationship between communities and the social interaction between families and residents during the process of preparing the ketupat.

### **Meaning from the Yellow Janur (Young Coconut Leaves)**

Janur a name in Javanese dhosok culture (true nur), short for "Jatining nur" or be construed as a voice of conscience (a pure heart). The yellow janur or coconut leaves are a symbol of refused reinforcements. At the Kraton Surakarta, is one of the accessories required to be used, in the form of long yellow cloth. The fabric is called Samir. Samir is a repellent reinforcement, so the janur is the symbol of the samir.

### **Meaning from Rice**

Rice as a symbol of prosperity, rice is considered as a prayer that we will all be given the abundance of prosperity after fasting. Rice proved to be a symbol of a lustful world, so that the ketupat symbol of lustful the world that may be covered by conscience (the intent of the leaf). This means every human being has desires, but desires it may be controlled or restrained by conscience. In this vein, if a man cannot control the desires of his world, then someone will reveal the nature of the ego and the actions it does reflect the sheer lust. This means that the light of God shining reduced from the human's heart. One should be able to fight his lust so as to achieve self-control.

### **Meaning from Coconut Milk**

Coconut milk, or in the Java language is santen, synonymous with the sound of the word ngapunten which means apologize. A famous poem that mentions the ketupat and coconut milk is:

Mangan kupat nganggo santen,  
Menawi lepat, nyuwun pangapunten  
(Eating ketupat with coconut milk,  
If there any mistake please forgive)

### **Meaning from Weaving Process**

Two strands of coconut (young coconut leaves) woven into a ketupat symbolize the bond of human life married couple, of two souls into one. Two strands of woven coconut weaved painstakingly to become casing of ketupat. This situation is akin to how difficult it is to maintain harmony of households. Ketupat is not difficult if you want to eat just by taking a knife and then cut it and can continue to eat. This situation is akin to human life that is hard to be married but if you want a divorce is very simple as splitting the ketupat. Ketupat also symbolizes various human afflictions, which are visible from the complexity of weaving the ketupat casing.

### **Meaning from Colors**

Ketupat reflects the cleanliness and purity of heart after praying for forgiveness. That is translated through the white color of the rice as well as the color white coconut milk. Meanwhile the yellowish green leaf color gives meaning of freshness, serenity and gentleness of nature created by God.

### **Meaning from the Way it is Serves**

Aside from eating a ketupat in the morning of Eid with family, there punjungan event, that is, delivering of ready-cooked meals at night or early morning to your relatives' houses, starting with the oldest brother's house first. This gives meaning in the Java community, indigenous punjungan which means to give respect and appreciation to older relatives and this makes a family relationship.

### **Meaning from Customs and Beliefs**

Ketupat is also used as a supplement in the human life cycle, for example, for the purpose of four months old baby in the womb. The types of ketupat used in this ceremony to celebrate are ketupat jago, ketupat sinta, ketupat sido lungguh and ketupat luwar the following meanings:

Four types of Ketupat are used, in line with the pregnancy period of four months.

Ketupat Jago - Contains the intention that the baby to be born a male isto be a champion (hero), that is, have the character of a knight and have high status.

Ketupat Sinta - Sinta is a symbol of a beautiful woman and virtuous. In this connection, if child born is a female, she will have beauty and be virtuous.

Ketupat Sido Lungguh - There is a belief that the four-month pregnancy Almighty God breathed spirit into the baby, thus the baby of four months gestation in the womb is perfect outwardly and inwardly, meaning a human who has been given body and soul elements by God Almighty .

Ketupat Luwar - Ketupat Luwar means will be given release. This symbol gives the message that the baby can be borne easily and safely. This symbol also gives the message "ngeluwari ujar", ie fulfilled the expectation. This means the pregnancy is the achievement of the expectations of parents who want a child through the process of pregnancy.

(Retrieved from: Tim Koordinasi Siaran Direktorat Jenderal Kebudayaan, 1995)

## Conclusion

The findings have shown that only 20% of households who know how to weave ketupat. This means that in a family with a total of 6 family members, on the average only 2 persons know how to weave ketupat. Among parents who know how to weave ketupat, is only 10% of them. The remaining 10% is among the children who represent the younger generation. The study also shows about 3% of the Malay community know about the symbolic meaning and philosophy behind the art of weaving as a traditional food cake. However, not all practiced these symbols in their daily life as had been practiced by previous generations.

This situation gives the impression that the importance of research done on the ketupat as traditional food philosophy, as a cultural practice can create something of artistic value, and also as a symbol of cultural expressions that have meaning and good practice. It turned out so far, that the public needs to be cultivated again so that they understand the meaning behind cultural activities and social around them that has a meaning that can be used in everyday life. The ketupat should be promoted in an initiative to improve the country's cultural heritage so that it becomes part of the national culture.

## References

- A.Ghafar Ahmad (2004), Urban Conservation in Malaysia: Safeguarding Cultural Heritage for Tourism Development. Paper Presented at Seminar Budaya, Pemuliharaan dan Warisan di Malaysia. Fakulti Ecologi Malaysia, Universiti Putra Malaysia, 30 September 2004.
- Abdullah A Badawi (2007), Pertahan budaya, kesenian bangsa, Berita Harian, Malaysia, 10 April 2007, pg. 2].
- Agus Wibowo (2008), Aneka Ragam Khasanah Budaya Nusantara, Sinar Harapan Edisi Selasa, 30 September 2008, Jakarta.
- Agus Wibowo (2008), Kesalehan Kultural Tradisi Syawalan, Harian Sinar Harapan Edisi Selasa, 30 September 2008, Jakarta.
- Akta Warisan Kebangsaan (2005), (Akta 645), Jabatan Warisan Negara, Kementerian Kebudayaan, Kesenian, dan Warisan (KeKKWA). Kuala Lumpur.
- Bill, S. (2007), Packaging Design, Laurence King Publishing, UK
- Chai Wuang Shen (2010), Unsur-unsur Seni, <http://chaiwuangshen.weebly.com/1/post/2010/11/unsur-unsur-seni.html> (11/09/2010).
- Groth, C. (2006), Exploring Package Design - The Art and Techniques of Designing Exceptional Packaging, Thomson Delmar Learning, Canada
- Gordon, L. R. (2005), Food Packaging: Principles and Practice, Marcel Dekker Inc, New York, USA.
- Hasanah (Dr.) (2008), Anyam Ketupat: Seni Kraftangan yang dilupakan, [www.DrHasanah.com](http://www.DrHasanah.com)
- Hashim Hj. Musa (2005), Pemeriksaan Tamadun Melayu Malaysia Menghadapi Globalisasi Barat, Penerbit Universiti Malaya, Kuala Lumpur.
- Hideyuki Oka (2008), How to Wrap Five Eggs: Traditional Japanese Packaging, Weatherhill, Boston.
- M Yusril Anwar Al Jafary (2008) Pengaruh Tradisi Kupatan (Hari Raya Ketupat) terhadap sikap keagamaan Masyarakat Duku Klumosari, Fakulti Agama Islam, Universiti Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

- Marzita Puteh, Sadiah Baharom, Jamilah Omar (2007), *Pemikiran Saintifik dan Matematik dalam Kraf Anyaman Buluh Melayu Tradisional: Satu Kajian Kes*, Jurnal Peradaban Melayu, Jilid 5, Tahun 2007, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tg. Malam.
- Nik Hassan Suhaimi Nik Abd Rahman (2005), *Aspek-aspek Tamadun Melayu: Perkembangan dan Perubahan*, (Seminar Warisan Seni Bangsa: Bicara Warisan Khazanah Jiwa), Upena, UiTM Shah Alam.
- Noor Nikman Salleh (2009). Bab 2: *Impak Globalisasi, Seni dan Kebudayaan*, Universiti Teknologi Malaysia.
- Rahmat Awang (Prof. Madya) (2006), *Bahaya Bahan Kimia Dalam Pembungkusan Plastik*, Pusat Racun Negara, USM.
- S. M. Mohamed Idris (2006), *Ketupat Segera Dalam Plastik boleh Akibat Kanser*, Utusan Malaysia, 2 November 2007, pg. 9].
- Siti Zainon Ismail (1986), *Rekabentuk Kraftangan Melayu Tradisi*, Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.
- The Oxford Paperback Dictionary, 1989:40
- Wan Hashim Wan Teh (1998), *Nilai Budaya Masyarakat Desa*, Kajian Etnografi di Wang Kelian, Perlis, DBP.
- Yuriko Saito (2007), *Everyday Aesthetics*, Oxford University, NY
- <http://arjunafirdausi.blogspot.com/2012/08/tutorial-membuatmenganyam-ketupat-roya.html>
- <http://www.AbsoluteAstronomy.com> (2009).
- <http://www.aCehForumCommunity.htm>, Sejarah Ketupat, [2008 April 12].
- <http://id.shvoong.com/humanities/arts/1990826-unsur-unsur-senirupa>.
- <http://www.TimKoordinasiSiaranDirektoratJenderalKebudayaan>. 1995. *Aneka Ragam Khasanah Budaya Nusantara VI*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

# **MEDIA FOTOGRAFI SEBAGAI PLATFORM KEMPEN PILIHAN RAYA MENERUSI MEDIA CETAK DAN SOSIAL DI MALAYSIA**

**MD. NAGIB PADIL**

tourismo\_1@yahoo.com

**MUSTAFFA HALABI AZAHARI**

**KHAIRUL ANUAR IBRAHIM**

**KHAIRUL NIZAN MOHD ARIS**

**HANAFI BIN HJ MOHD TAHIR**

Universiti Teknologi Mara , Cawangan Perak ,  
Kampus Seri Iskandar

## **ABSTRAK**

Dunia politik dan elemen komunikasi visual sememangnya tidak dapat dipisahkan khasnya semasa tempoh kempen sesuatu pilihan raya rancak dijalankan. Di Amerika Syarikat sebagai contohnya, komunikasi visual seperti media gambar telah lama dipraktikkan dalam kempen-kempen pilihan raya Presiden. Begitu juga di Malaysia, gambar-gambar kempen melalui akhbar bercetak juga merupakan kaedah yang sudah telah digunapakai bagi tujuan pemasaran sesebuah parti politik dan ianya semakin popular digunakan sewaktu pilihan raya umum (PRU) ke 10 (1999). Kini di era teknologi , pemaparan foto mengenai berita-berita kempen juga mudah dilihat dan akses oleh masyarakat di media-media sosial. Malahan sejak PRU ke 12 (2008) peranannya telah mula menjadi trending dan digunakan secara meluas di media-media sosial seperti Twitter, Facebook, Instagram, whats-app, youtube dan portal rasmi yang dimiliki oleh calon-calon parti untuk melaporkan perkembangan semasa dan pelbagai aktiviti parti. Fenomena ini juga bukan sahaja memberi suasana yang baru dalam pembentukan sikap dan pandangan terhadap politik tempatan. Malahan merupakan cabaran besar buat kerajaan dalam menangani serta mengawal maklumat yang benar dan tepat yang bakal sampai kepada masyarakat Justeru itu, artikel ini cuba meneliti apakah perbezaan elemen-elemen koleksi visual, teknik dan corak persembahan diantara kedua-dua media ini dalam strategi meraih ketarikan masyarakat semasa proses berkempen.

Kata kunci : Fotografi , Kempen Pilihanraya , Malaysia



## Pengenalan

Sekeping gambar adalah lebih bernilai daripada seribu perkataan; itu adalah kata pepatah yang memberikan nilai harga yang tinggi pada sesuatu hasil karya fotografi (Moore, 2004, hal.12). Sejak penciptaan kamera dan imej kekal yang pertama dihebahkan kepada masyarakat dunia pada tahun 1839 oleh Louis Jacques Mande Daguerre, dengan menggunakan teknik daguerreotype, di Akademi Sains Perancis. Medium ini membolehkan jurugambar pada masa itu bukan sahaja dapat merakamkan peristiwa dan tempat sesuatu kejadian, tetapi juga dapat menghasilkan karya seni dengan kemahiran tertentu (Sandler, 2002).

Sejajar dengan perkembangan zaman dan teknologi, kini walaupun evolusi bidang fotografi sudah bertukar daripada dunia analog kepada dunia digital. Namun peranannya tetap bergitu amat penting dalam semua aspek kehidupan kita dan memberikan manfaat yang sangat berguna pada seluruh masyarakat dunia. Masyarakat kini amat sukar bagi mengelakkan atau menjauhkan diri daripada media fotografi. Daripada foto pengenalan diri, visual fotografi kini boleh dilihat di mana-mana di sekeliling kita sama ada dari dalam rumah, tepi jalan, sehinggalah kepada laman sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram dan sebagainya. Gambar-gambar yang dilaporkan oleh media ini boleh membawa beraneka mesej dan makna kepada manusia yang melihatnya. Malahan visual gambar telah menjadi salah satu media komunikasi untuk manusia berkenalan, berkongsi emosi samada kegembiraan atau kesedihan. Kewujudan kamera digital kini lebih memudahkan manusia untuk melihat secara terus apa yang mereka rakamkan dan berkongsi dengan masyarakat dengan cepat dan pantas. Malahan menurut Hoveland, C.et. al.(1953), kamera bukan sahaja dapat merakam gambar yang realistic, tetapi imej yang terakam juga mampu merangsang emosi dan mengubahsuaui tingkahlaku individu lain (p.12)

Gambar bukan saja menjadi bukti untuk tatapan manusia sejagat, tetapi juga dapat menyampaikan sesuatu mesej atau maklumat kepada masyarakat. Majalah, surat khabar, poskad, buku ilmiah, poster, papan iklan dan sebagainya, telah menggunakan platform foto sebagai untuk menyampaikan informasi, memberi hiburan dan memasarkan sesuatu produk terkini kepada masyarakat. Foto-foto yang dimuat dalam akhbar tempatan, turut dapat memperindah halaman dan juga sebagai pelengkap penulisan. Ini kerana kekuatan fotografi di media-media cetak terletak pada tiga aspek. Pertamanya daya tarik visual (eye catching), isi atau erti (meaning)

dan daya tarik emosional (impact). Simbol, warna, eksperasi, subjek yang dipotretkan didalam sekeping gambar dapat memaparkan pelbagai maklumat mengenai hal-hal tersurat mahupun tersira untuk dinilai oleh manusia berkaitan kisah, tragedy dan peristiwa yang berlaku.

Selain daripada suatu hobi yang sihat. Dari aspek ekonomi, aktiviti fotografi juga boleh membantu menjana pendapatan kepada penggemarnya. Bidang fotografi juga telah membuka peluang perkerjaan di sector-sektor awam dan swasta di kebanyakan negara. Malah, Menurut kajian-kajian yang lepas dari tokoh-tokoh seperti Barthes, beliau menyatakan bahawa, fotografi adalah fenomena yang penting dari semua sudut sama ada sains, sejarah, sosiologi, politik, dan estetik (1980, hal. 21). Robinson, E.M. (2010) dan Nazri (2014), didalam kajiannya turut menyatakan bahawa sumber gambar telah diguna oleh beberapa pakar sains dan perundangan sebagai sumber utama untuk beberapa kajian optik, kanser, sistem galaksi dan merakam bukti jenayah selama beberapa dekad lalu. Dalam bidang pendidikan pula, medium ini berupaya digunakan sebagai proses komunikasi di dalam bilik darjah antara guru dan pelajar bagi tujuan meningkatkan kefahaman dan ingatan pelajar pada tahap 30 % dalam mengingat sesuatu ilmu (Stuart, Hall, 2007, dan Mustaffa Halabi, 2011). Begitu juga dalam bidang sejarah, sekeping gambar juga dapat membuktikan bahawa sebuah sejarah tersebut wujud dan benar. Kini medium ini juga amat penting sebagai instrument perakam sejarah hari perkahwinan bagi masyarakat setempat.

Di Malaysia, sejak pengenalan teknologi kamera yang diperkenalkan oleh pengembara Eropah yang memasuki Tanah Melayu untuk berdagang sekitar tahun 1840-an. Kepentingan gambar bukan sekadar telah di gunakan sebagai hebahan iklan dan sumber pemberitaan di media-media cetak. Tetapi medium ini turut digunakan sebagai element berkempen setiap kali menjelangnya pilihan raya umum di negara ini. Penggunaan gambar-gambar kempen, awalnya yang telah pelopuri oleh beberapa akhbar tempatan seperti Berita Harian, Star, New Straits Times, Utusan Malaysia, Sin Chew Jit Poh serta Nanyang Siang Pau pada 21 November 1999, iaitu ketika PRU ke 10. (Miskin & Grant 2004). Kini mesej-mesej gambar yang disampaikan di sebalik pemaparan berita merupakan element yang terpenting untuk mempengaruhi kepercayaan pembaca sebelum membuat sesuatu keputusan undi. Sepertimana Syed Arabi (2011) menyatakan bahawa, di Malaysia, visual atau foto yang dilaporkan dari media massa seperti akhbar juga cukup penting dalam membantu untuk

memastikan kemenangan mana-mana pihak parti politik sewaktu sepanjang aktiviti kempen dijalankan. Kelebihannya bukan sahaja mampu untuk memperlihatkan segala kredibiliti perjalanan dan aktiviti parti politik namun jua mampu mengeksploitasikan isu tertentu dalam mempengaruhi sikap, pendapat dan kepercayaan rakyat (p.51-55). Beberapa kajian terdahulu seperti Zubaidah Osman dan Nor Azura Adzharuddin (2015) turut menyatakan bahawa, media fotografi antara platform yang cukup penting digunakan oleh pihak media massa di dalam memberi gambaran yang lebih tepat, pantas untuk menarik perhatian masyarakat berkaitan laporan yang ditonjolkan. Malah, medium ini turut digunakan oleh parti-parti politik di negara ini untuk memperkenalkan identifikasi parti dan mempengaruhi atau memujuk pengundi supaya memihak kepada calon atau parti mereka didalam beberapa siri kempen pilihan raya yang lepas. Beberapa petemuan kajian seperti Paul Messaris, (1997) dan Jiménez, M., & Yang, K. C. (2008), turut mendapati visual gambar di dalam perang kempen sangat digemari di kalangan pengundi termasuk golongan muda dan dewasa ketika membaca sesuatu maklumat atau isu yang dilaporkan dari media.

Didalam beberapa penyelidikan yang dilakukan oleh Hunt, S. (1976) dan Mustaffa Halabi (2011) turut berpandangan bahawa kepentingan medium fotografi untuk pemberitaan dan kempen-kempen mempunyai dua peranan yang begitu penting. Pertama, imej fotografi berbentuk realistik atau realiti. Dimana objek atau lambang yang direkodkan oleh kamera menyamai ketepatan dan keaslian pengalaman sesebuah peristiwa. Kedua, wujudnya proses komunikasi. Bahasa visual atau bahasa bergambar boleh membawa mesej penuh dengan makna dan logikanya untuk mencetuskan interpretasi, pentafsiran dan emosi pembaca apabila melihat sesuatu gambar dan bukan hanya disimpan sebagai memori sahaja. Peracchio & Meyers-Levy, (1997) turut menyatakan bahawa, gambar juga memberikan kesan yang besar terhadap pujukan.

Selain di media-media cetak, penggunaan visual gambar kempen di laman-laman sosial juga kini telah menjadi wadah baru sebagai medium berkempen di Malaysia. Siti Ezaleila Mustafa dan Azizah hamzah (2011) menyatakan bahawa visual gambar boleh memberi impak perang persepsi dan menentukan kemenangan sesuatu parti politik. Melalui gambar yang dikongsikan dari media ini, calon-calon parti juga dapat memasarkan diri dan masyarakat jua dapat mengenali calon serta mengetahui perkembangan ahli-ahli politik mereka dengan cepat. Di Malaysia, calon-calon parti yang bertanding telah memanfaatkan gambar-gambar di laman sosial untuk

untuk berinteraksi dan menyakinkan penyokong mereka untuk mengundi parti. Kempen era baru ini jua dilihat sangat diminati untuk dirujuk dan mesra bagi pengundi –pengundi muda. Malahan menurut Ghazali Daimin (2013) yang merujuk kepada kajian yang dilakukan oleh Razak Ahmad (2012) dan Haris Zalkapli (2009), menyatakan bahawa impak paparan visual gambar di beberapa blog parti politik juga mampu meluaskan popularity calon parti dan medekatkan diri dengan peminatnya terutamanya golongan muda dari kelompok umur 20 tahun hingga 40 tahun dengan sangat berkesan (p.15).

Jelas sekali, dalam dunia tanpa sempadan, didalam beberapa siri kempen pilihanraya yang lepas pendekatan gambar-gambar kempen di laman Twitter Obama telah berjaya menarik hampir 20.8 juta pengikutnya. Malah, paparan gambar dan video berkenaan Obama di YouTube juga direkodkan sebanyak 240,000 dan telah ditonton hampir 246 juta kali oleh rakyat AS. Begitu juga di Malaysia, dengan kadar penembusan internet yang telah pun melangkaui lebih 60%, pengguna Facebook di Malaysia sahaja dilaporkan melebihi 13 juta orang, manakala untuk Twitter, angka pengguna dianggarkan sekitar 2 juta. Iklan dan rakaman video atau gambar aktiviti yang menarik turut dikongsikan di laman-laman sesawang dan di YouTube oleh calon-calon parti yang bertanding dalam menyampaikan info-info terkini kepada masyarakat. Perdana Menteri Malaysia sendiri Datuk Seri Najib Razak mempunyai 1.6 juta orang yang 'like' kepada gambar-gambar aktiviti kempen di halaman beliau. Malahan gambar-gambar ceramah umum, poster dan sebagainya di dalam laman-laman sesawang peribadi beliau turut telah dikongsikan kepada masyarakat di seluruh dunia dalam mempromosikan agenda, bertukar pendapat dan berdebat dengan penyokong-penyokong mereka.

## **Permasalahan**

Seperti di kebanyakan negara lain, setiap kali menjelang musim kempen PRU visual-visual kempen seperti imej fotografi yang disiarkan di dada-dada akhbar cetak adalah medium utama yang sentiasa di dilihat dan dirujuk oleh kebanyakan masyarakat di negara ini. Sumber gambar bukan sahaja dapat berfungsi memberikan informasi tentang sesuatu hal yang menarik dan bermanfaat bagi pembacanya, tetapi juga boleh mengubah pemikiran seseorang hingga membolehkan masyarakat membuat keputusan dan bertindak. Walaupun gambar-gambar kempen di akhbar merupakan senjata terpenting dalam persaingan politik untuk menyampaikan mesej dan memancing undi simpati rakyat. Namun kini, era



Namun kini, era kegemilangan surat khabar dilihat semakin kurang diyakini dan tenggelam popularitinya. Implikasi ini turut memberi kesan pada mesej-mesej gambar-gambar yang terkandung didalam akhbar cetak. Selain dari faktor kos dan kelewatan berita tersebut sampai kepada pembaca, kecenderungan akhbar menggunakan medium gambar bagi tujuan menyampaikan mesej berbentuk positif kepada parti pemerintah dan negatif untuk parti pembangkang serta penyampaian maklumat (visual gambar) politik kurang memenuhi citarasa mereka. Faktor-faktor ini telah menyebabkan masyarakat mula mencari sumber alternatif di media-media sosial dalam mencari maklumat perbandingan yang tepat. Malahan beberapa siri pilihan raya umum yang lepas, dilihat masyarakat terutamanya pengundi-pengundi muda lebih cenderung merujuk pada gambar-gambar yang disiarkan di laman sosial dalam meneliti sesuatu isu dan melihat program yang dibuat oleh calon parti, walaupun mereka tahu isi kandunga maklumat di media sosial bukan mutlak.

Beberapa kajian dari Lin, C. A. & D. J. Atkin. (2007) dan Wood, A. F. & Smith, M. J. (2001), pula mendapati, di pusat pengajian media atau komunikasi pun, semakin kurang pelajar membuat kajian mengenai akhbar. Dari segi peratusan, ramai memilih untuk mengkaji berita atau maklumat di alam maya. Faktor ini turut memberi kesan kepada pelajar atau masyarakat mengasingkan diri daripada akhbar atau bahan bercetak. Keadaan seperti ini perlu dilihat dengan serius walaupun kerajaan mengiktiraf kebebasan mendapatkan maklumat, kebebasan akhbar dan sebagainya. Namun masyarakat perlu faham, membaca akhbar membolehkan mereka mendapatkan suatu perspektif berhubung sesuatu isu. Perspektif di media baharu berbeza dengan perspektif yang dipaparkan di akhbar.

### **Objektif kajian**

Bagi mencapai matlamat penyelidikan ini, kajian telah menggariskan dua (2) objektif penting yang menjadi haluan utama penyelidikan, iaitu;

1. Melihat penggunaan imej-imej yang popular yang dijadikan bahan berkempen di dalam media cetak dan media online (internet) sebagai informasi berita bagi tatapan masyarakat.
2. Mengenalpasti perbezaan elemen-elemen kreatif yang dipilih oleh media cetak dan media online untuk persembahan sesebuah visual kempen.

### **Kepentingan kajian**


Hasilan kajian ini adalah untuk memberi panduan kepada industri media di Malaysia tentang pendekatan medium fotografi yang boleh digunakan dalam menyampaikan maklumat kepada masyarakat atau penyokong parti.

Signifikansi dari kajian ini juga, diharap mampu menyumbangkan sebagai panduan utama kepada pihak kerajaan, media-media asing, persatuan dalaman, ahli akademik, pelajar dari latarbelakang seni dan media dan para penyelidik yang berminat terhadap penyelidikan seni fotografi dan media bagi tujuan penyelidikan kempen pilihanraya di Malaysia.

### **Kaedah penyelidikan**

Penyelidikan kajian ini telah melibatkan aktiviti pendekatan keadah kualitative, berasaskan instrumen pemerhatian. Koleksi media akhbar yang terlibat didalam kajian ini seperti Utusan Malaysia, Berita Harian, Suara Keadilan, Harakah, Harian Metro bagi edisi Bahasa Malaysia. Manakala edisi Bahasa Inggeris melibatkan akhbar seperti New Straits Times, The Malay Mail. Chinese Press, Harian Tamil Malaysia Nanban dan Tamil Nelsan Daily bagi akhbar Cina dan India. Manakala koleksi imej kempen pada media sosial di rujuk pada sumber Facebook, Twiter, Tagged, Instagram dan blog-blog individu. Kesemua koleksi-koleksi visual ini di analisa berpandukan Model Lester.

## Analisa

Koleksi visual dari akhbar sewaktu PRU-11 (2004)	Koleksi visual dari media online sewaktu PRU-11(2004)
<p data-bbox="363 394 770 427"><b>Foto kempen kepimpinan tertinggi parti</b></p> 	<p data-bbox="799 394 1206 427"><b>Foto kempen kepimpinan tertinggi parti</b></p> 
<p data-bbox="472 647 662 680"><b>Foto kempen calon</b></p> 	<p data-bbox="906 647 1096 680"><b>Foto kempen calon</b></p> 
<p data-bbox="440 900 694 934"><b>Foto kempen penyokong</b></p> 	<p data-bbox="874 900 1128 934"><b>Foto kempen penyokong</b></p> 
<p data-bbox="483 1153 651 1187"><b>Foto kempen isu</b></p> 	<p data-bbox="919 1153 1086 1187"><b>Foto kempen isu</b></p> 

### Visual di Media Cetak;

- Penggunaan subject matter pada visual kempen di media cetak lebih berfokuskan potret tokoh-tokoh parti yang popular di kalangan masyarakat, foto aksi masyarakat, kenderaan, lukisan serta pemandangan poster dan bendera parti.
- Medium menggunakan foto asli, foto kolaj dan warna teks (Headline) yang kontras
- Tertumpu pada format foto warna dan hitam putih dan memposisikan objek di 1/3 bagian.
- Rekabentuk dan susunan gambar lebih bersifat formal.
- Penyampaian mesej disaljiikan secara 'direct' dan abstrak.

### Visual di Media Online;

- Penggunaan subjek matter pada visual kempen di media online lebih berfokuskan potret tokoh-tokoh parti yang popular dan kurang dikenali, bendera parti dan mimik muka manusia.
- Medium menggunakan foto kolaj dan teknik manipulasi.
- Tertumpu pada format foto warna.
- Rekabentuk dan susunan gambar disusun tidak formal dan kekotak.
- Penyampaian mesej disaljiikan secara 'direct' dan semi abstrak.

Koleksi visual dari akhbar sewaktu PRU-12 (2008)	Koleksi visual dari media online sewaktu PRU-12(2008)
<p data-bbox="331 376 762 403"><b>Foto kempen kepimpinan tertinggi parti</b></p> 	<p data-bbox="794 376 1225 403"><b>Foto kempen kepimpinan tertinggi parti</b></p> 
<p data-bbox="443 616 651 642"><b>Foto kempen calon</b></p> 	<p data-bbox="906 616 1114 642"><b>Foto kempen calon</b></p> 
<p data-bbox="411 851 683 878"><b>Foto kempen penyokong</b></p> 	<p data-bbox="874 851 1145 878"><b>Foto kempen penyokong</b></p> 
<p data-bbox="459 1081 635 1108"><b>Foto kempen isu</b></p> 	<p data-bbox="922 1081 1098 1108"><b>Foto kempen isu</b></p> 

### Visual di Media Cetak;

- Penggunaan subject matter pada visual kempen di media cetak lebih berfokuskan potret tokoh-tokoh parti yang popular di kalangan masyarakat, potret golongan muda, suasana ceramah, barangan keperluan masyarakat dan pakaian masyarakat.
- Medium menggunakan foto asli, foto kolaj, foto panoramic dan warna teks yang kontras dan tebal.
- Tertumpu pada format foto warna dan hitam putih.
- Rekabentuk dan susunan gambar lebih tidak formal.
- Penyampaian mesej disaljiikan secara 'direct' dan abstrak.

### Visual di Media Online;

- Penggunaan subjek matter pada visual kempen di media online lebih berfokuskan potret tokoh-tokoh part yang popular, logo parti, simbol-simbol dan pakaian masyarakat.
- Medium menggunakan foto kolaj dan teknik manipulasi.
- Tertumpu pada format foto warna dan straightforward shot.
- Rekabentuk dan susunan gambar tidak formal dan vertical.
- Penyampaian mesej disaljiikan secara 'direct'.

Koleksi visual dari akhbar sewaktu PRU-13 (2013)	Koleksi visual dari media online sewaktu PRU-13 (2013)
<p data-bbox="370 349 753 407"><b>Foto kempen kepimpinan tertinggi parti</b></p> 	<p data-bbox="817 349 1254 376"><b>Foto kempen kepimpinan tertinggi parti</b></p> 
<p data-bbox="459 631 673 658"><b>Foto kempen calon</b></p> 	<p data-bbox="928 631 1136 658"><b>Foto kempen calon</b></p> 
<p data-bbox="427 887 699 913"><b>Foto kempen penyokong</b></p> 	<p data-bbox="896 887 1168 913"><b>Foto kempen penyokong</b></p> 
<p data-bbox="475 1191 657 1218"><b>Foto kempen isu</b></p> 	<p data-bbox="938 1191 1120 1218"><b>Foto kempen isu</b></p> 

**Visual di Media Cetak;**

- Penggunaan subject matter pada visual kempen di media cetak lebih berfokuskan potret tokoh-tokoh parti yang popular di kalangan masyarakat, suasana ceramah, lokasi kejadian, permainan tradisional, simbol-simbol warna dan saiz.
- Medium menggunakan foto asli dan foto kolaj.
- Tertumpu pada format foto warna.
- Rekabentuk dan susunan gambar formal dan kekotak.
- Penyampaian mesej disaljiikan secara 'direct' dan semi abstrak.

**Visual di Media Cetak;**

- Visual di Media Online;
- Penggunaan subjek matter pada visuak kempen di media online lebih berfokuskan tokoh-tokoh part yang popular, simbol wang, pemandangan bangunan dan foto sambutan masyarakat di aktiviti ceramah.
- Medium menggunakan foto kolaj dan teknik manipulasi.
- Tertumpu pada format foto warna dan straightforward shot.
- Rekabentuk dan susunan gambar disusun tidak formal dan kekotak.

## Kesimpulan

Peranan medium fotografi di media massa di Malaysia amat memainkan peranan penting dalam menyampaikan maklumat yang terkini kepada masyarakat. Bahkan, kesempurnaan rakaman imej disebalik detik, masa dan peristiwa berkempen bukan sekadar dapat memaklumkan kepada masyarakat berkaitan apa yang berlaku. Namun jika dipadatkan dengan subjek yang bersesuaian, element persembahan yang menarik dan menepati tema isu. Ianya juga mampu dijadikan senjata yang paling berkesan dalam mempengaruhi ingatan, emosi dan fikiran pengundi ketika membuat sesuatu keputusan. Walaupun lambakan foto- foto di media-media sosial ketika kempen dijalankan didapati boleh memainkan peranan utama untuk mengimbangi maklumat dan mudah mendekati masyarakat. Tetapi dari segi fakta, etika dan kreadibiliti gambar, foto-foto di media cetak dilihat masih relevent untuk dijadikan sumber semasa untuk di rujuk oleh masyarakat. Ini kerana keperluan dan kepentingan imej di laporan media massa tidak boleh dilihat sebagai kepentingan agen politik sahaja semata -mata, tetapi ia juga perlu bertanggungjawab untuk pembangunan dan kemakmuran negara.

## Rujukan

- Suruhanjaya Pilihan Raya. (2007). 50 Tahun Demokrasi dan Pilihan Raya di Malaysia. Kuala Lumpur: Percetakan Nasional Malaysia Berhad, pp.7.
- Worran Hj.Kabul, Shireen Haron, Mat Zain Mat Kib, Abdul Kadir Rosline. (2008). Seminar Politik Malaysia. UiTM Shah Alam: Pusat Penerbitan Universiti.
- Zaherawati Zakaria. (2008). Media: Ketelusan Dalam Pilihan Raya Malaysia Ke-12, pp. 279.
- Sides, J., Swaw, D., Grossmann, M. and Lipsitz, K. (2011). Campaigns & Elections: Rule, Reality, Strategy, Choice. New York: W.W. Norton & Company, pp 181-185.
- Iyengar, S. (2011). Media Politic 2nd Edition: A Citizen's Guide. New York. London: W.W. Norton & Company, pp. p13.
- Nanyan. A. (1994) Komunikasi Kewartawanan Foto. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Dan Pustaka, pp. 10-12.
- Mustaffa, H.A. (2011). Photography Its Significance Strands and Values in Education. UiTM Shah Alam: University Publication Centre, pp. 8.
- Lester, P.M. (2003). Visual Communication Images with Messages 3rd Edition. USA: Wadsworth/Thomson Learning, pp.63.
- Syed Arabi, I.(2011).Peranan Media Massa dalam Pilihan Raya Umum. Selangor:ILUM Press,pp.13
- Vromen, A. (2007). Australian young people's participatory practices and internet use. Information Communication and Society10(1): 48-68.

# IDEOLOGI SOSIAL POLITIK PADA KARYA SEMSAR SIAHAAN

## ANGGIAT TORNADO

anggiat.tornado@yahoo.co.id

Prodi Seni Murni  
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

### ABSTRACT

Ideology Social Political in Indonesia Contemporary Art with the case of artist Semsar Siahaan.

The ideology refers to a system of thinking adopted by the artist in expressing criticism and their mind in the form of the contemporary art work with the subject of two artists: 1) Semsar Siahaan with the work of installation redigging (Kuburan Massal, 1999) said that the history of cruelty in Indonesia especially violation of human rights has been buried with a new history being recreated again. His work's painting works Manubilis (1998); Human, animals and the devil a term describing Manubilis three characteristics in one unity. Man as a body, animals as desires, and the devil as cunning and cheating, and in his other work shade of Northern Lights (2004). He was suing about inequality and talk about global humanity. The ideology of the two artists refers to the reality of a group that oppressed with structured by a sovereign and investor. I say it as humanist ideology.

Key words : Ideology, Semiotics, Contemporary, Social Political



## Pendahuluan

Setiap zaman selalu melahirkan seniman-seniman yang kritis terhadap zamannya. Pada masa perubahan seniman memiliki dua pilihan apa tetap berada pada status quo, atau sebagai pelopor dari perubahan itu. Pada era perubahan Orde Lama ke Orde Baru seniman terbelah menjadi dua antara pro pemerintah Soekarno mau pun era transisi (Orde Baru), yang dikenal dengan Lekra vs Manikebu.

Orde Lama ditandai dengan Presiden Soekarno memerintah menggunakan konstitusi Undang-Undang Dasar Sementara Republik Indonesia 1950. Periode ini berlangsung mulai dari 17 Agustus 1950 sampai 6 Juli 1959. Sebelum Republik Indonesia Serikat dinyatakan bubar, pada saat itu terjadi demo besar-besaran menuntut pembentukan suatu Negara Kesatuan. Melalui perjanjian antara tiga negara bagian, Negara Republik Indonesia, Negara Indonesia Timur, dan Negara Sumatera Timur dihasilkan perjanjian pembentukan Negara Kesatuan pada tanggal 17 Agustus 1950. Wild dan Carey (1986).

Orde Baru adalah sebutan bagi masa pemerintahan Presiden Soeharto di Indonesia. Orde Baru menggantikan Orde Lama yang merujuk kepada era pemerintahan Soekarno. Orde Baru hadir dengan semangat "koreksi total" atas penyimpangan yang dilakukan oleh Soekarno pada masa Orde Lama. Orde Baru berlangsung dari tahun 1966 hingga 1998. Dalam jangka waktu tersebut, ekonomi Indonesia berkembang pesat meskipun hal ini terjadi bersamaan dengan praktik korupsi yang merajalela di negara ini. Selain itu, kesenjangan antara rakyat yang kaya dan miskin juga semakin melebar. Pada 1968, MPR secara resmi melantik Soeharto untuk masa jabatan 5 tahun sebagai presiden, dan dia kemudian dilantik kembali secara berturut-turut pada tahun 1973, 1978, 1983, 1988, 1993, dan 1998.

Era Reformasi adalah era Pasca Soeharto di Indonesia dimulai pada pertengahan 1998, tepatnya saat Presiden Soeharto mengundurkan diri pada 21 Mei 1998 dan digantikan wakil presiden BJ Habibie. Krisis finansial Asia yang menyebabkan ekonomi Indonesia melemah dan semakin besarnya ketidakpuasan masyarakat Indonesia terhadap pemerintahan pimpinan Soeharto saat itu menyebabkan terjadinya demonstrasi besar-besaran yang dilakukan berbagai organ aksi mahasiswa di berbagai wilayah Indonesia. Pemerintahan Soeharto semakin disorot setelah Tragedi Trisakti pada 12 Mei 1998 yang kemudian memicu Kerusuhan Mei 1998 sehari setelahnya. Gerakan mahasiswa pun meluas hampir di

seluruh Indonesia. Di bawah tekanan yang besar dari dalam dan luar negeri, Soeharto akhirnya memilih untuk mengundurkan diri dari jabatannya.

Masa era transisi Orde Baru (Orba), yang sering disebutkan ekonomi menjadi tujuan negara untuk mensejahterakan rakyat. Pada pembangunannya Soeharto menitikberatkan ekonomi adalah landasan pembangunan Indonesia. Orde Baru membuat program kerja dengan istilah Repelita (Rencana Pembangunan Lima Tahun). Pengamat politik sering mengatakan Indonesia dalam posisi transisi, menuju perubahan yang demokratis. Bersamaan dengan perubahan cara pandang dunia (world view), diawali dengan runtuhnya kekuasaan komunisme di Eropa, pecahnya negara Uni Soviet dalam beberapa negara dan bersatunya Jerman Barat dan Timur, yang banyak mempengaruhi cara pandang dunia terhadap sistem pemerintahan, kekuasaan hubungan antar negara dan sistem pembangunan. Akhirnya dengan perkembangan dunia informasi menjadikan proses perubahan tersebut menjadi terbuka yang dapat diakses oleh masyarakat luas.

Indonesia menjadikan demokrasi sebagai "ideologi" yang dipayungi oleh hukum sebagai cita-cita yang belum dijelaskan dalam bentuk Garis Besar Haluan Negara (GBHN) kalau kita mengambil istilah yang digunakan oleh rezim Orde Baru yang berpegang pada Demokrasi Pancasila. Dalam sistem pemerintahan yang sentralisasi telah berubah menjadi desentralisasi, yang melahirkan bentuk pemerintahan otoriter baru (raja-raja kecil) di setiap daerah, yang sampai saat ini belum banyak konsep untuk menanggulangi perubahan tersebut.

Perubahan Orba ke Orde Reformasi seniman dalam posisi tidak adanya perbedaan dalam menghadapi masa transisi. Hampir dapat diyakini seluruh seniman setuju terhadap perubahan tersebut. Posisi seniman terbagi dua, tidak setuju dari awal terhadap sistem pemerintahan yang dijalankan oleh Soeharto (mulai 1971-an) dan seniman yang setuju terhadap sistem yang dijalankan oleh Orde Baru, yang pada akhirnya, ikut dalam arus perubahan (Reformasi).

Lewat karya-karya inilah seniman membuat realita baru, dari hasil studi dan informasi yang diperolehnya. Diolah menjadi gagasan-gagasan yang dapat menjadi pesan seniman kepada khalayak. Sistem berpikir terhadap hal ini bila dilakukan terus-menerus oleh seniman menjadikannya sebagai sebuah ideologi yang dianut oleh seniman secara langsung maupun tidak langsung. Sistem berpikir yang diyakini inilah yang dimaksud dengan ideologi, gagasan-gagasan seniman dalam berkarya.



Seniman rupa merespresentasikan lewat karya rupanya (lukis, patung, grafis, dan sebagainya) sastrawan tentu saja lewat sajak, novel atau tulisan dalam bentuk sastra lainnya. Karya lukis Penangkapan Pangeran Diponegoro (1857) oleh Raden Saleh adalah salah satu bentuk keberpihakan seniman atas perjuangan Pangeran Diponegoro beserta pengikutnya melawan pemerintahan Kolonial Belanda. Peristiwa tersebut saat Raden Saleh berada di Belanda, setelah kembali ke Indonesia Raden Saleh mengumpulkan informasi atas peristiwa tersebut. Lukisan yang menggambarkan Pangeran Diponegoro ditangkap dengan mudah oleh Jenderal de Kock di mana para pengikut Pangeran Diponegoro tidak membawa senjata, hanya keris dipinggang sebagai ciri khasnya Pangeran Diponegoro datang untuk mengadakan perundingan, yang pada akhirnya gagal. Pangeran Diponegoro ditangkap dengan mudah, karena Jenderal de Kock tahu musuhnya tak siap berperang di bulan Ramadhan. Terlihat Pangeran Diponegoro tetap digambarkan berdiri dalam pose siaga yang tegang. Wajahnya yang bergaris keras tampak menahan marah, tangan kirinya yang mengepal menggenggam tasbih. Peristiwa penangkapan itu terjadi pada 1830 di rumah kediaman Residen Magelang. Dalam lukisan itu tampak Raden Saleh menggambarkan dirinya sendiri dengan sikap menghormati menyaksikan suasana tragis tersebut bersama-sama pengikut Pangeran Diponegoro yang lain. Jenderal De Kock pun kelihatan sangat segan dan menghormati mengantarkan Pangeran Diponegoro menuju kereta yang akan membawanya ke tempat pembuangan.

Karya lukisan Perkelahian dengan Singa (1879; 309 x 231) bentuk lain dari yang ditafsirkan sebagai anti penjajah. Dua karya lukis di atas adalah contoh dari seniman Indonesia awal terhadap sistem berpikir seniman dalam menyampaikan gagasan ataupun keberpihakan terhadap realita yang dihadapi. Realita yang dihadapi seniman diwujudkan dalam bentuk "realita karya", bukan memindahkan realita yang terjadi menjadi realita baru, tapi realita interpretasi seniman. Secara langsung atau tidak langsung gagasan, ideologi, sistem berpikir, keberpihakan dan hal-hal yang menjadi pesan seniman diwujudkan pada karya, yaitu realita karya. Tornado (2004)

Padagenerasi nasionalimehadir Sindudarsono Sudjojono, yang dikenal sebagai pelukis yang mengobarkan nasionalisme sejak pertama kali berkiprah. Kobaran disertai politik kesenian yang tak henti menganjurkan lahirnya "kesenian politis". Itulah sebabnya pada 23 Oktober 1938 Sudjojono dan kawan-kawan mendirikan Persagi (Persatuan Ahli-ahli Gambar Indonesia), Persagi

sangat agresif dan memiliki dasar perjuangan kelas: mencariseni lukisberwatakIndonesia, dan menganjurkan seniman jujur menggambarkan keadaan Indonesia yang sesungguhnya. Lewat karyanya Mengatur Siasat (1964), Maka Lahirlah Angkatan 66 (1966), serta Suatu Hari tanpa Hukum (1975) lukisan ini yang menggambarkan pemberontakan para kuli kontrak di Sumatera.

Selanjutnya lahir generasi yang dimasa kekuasaan Orde Baru Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) pada 1975 yang merupakan salah satu bagian perkembangan Seni Rupa kontemporer. Lahirnya Gerakan Seni Rupa Baru dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu Peristiwa Malari, Desember Hitam dan kebijakan depolitisasi yang dikeluarkan oleh pemerintah. Peristiwa Malari pada 1974 memberikan dampak diberlakukannya sejumlah tindakan represif terhadap organisasi dan kegiatan mahasiswa. Pernyataan Desember Hitam, merupakan sebuah reaksi atas kekecewaan seniman muda/junior pada keputusan karya yang dijadikan pemenang dalam Pameran Besar Bienalle Seni Lukis Indonesia.

Kekecewaan ini karena karya yang menjadi pemenang ialah karya yang bersifat dekoratif. Seniman muda berpendapat bahwa adanya keragaman gaya pada karya seni, menjadi sebuah pilihan yang baru. Dampak dari peristiwa ini ialah diskorsnya seniman muda yang terlibat dalam Pernyataan Desember Hitam dari sekolahnya yaitu ASRI. Kebijakan depolitisasi merupakan kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah sebagai upaya untuk mengatur kegiatan masyarakat Indonesia agar tidak masuk ke dalam dunia politik. Pada dunia kampus mulai diberlakukannya Normalisasi Kehidupan Kampus (NKK) dan munculnya Badan Koordinasi Kemahasiswaan (BKK) pada tahun 1978. Mariantio (2001)

Gerakan Seni Rupa Baru beranggotakan Harsono, Hardi, Bonyong Munni Ardhi, Nanik Mirna, Siti Adyati, Ris Purwana, Anyool Subroto, Bachtiar Zainul, Pandu Sudewo, Muryoto Hartoyo dan Jim Supangkat. Selama berdirinya Gerakan Seni Rupa Baru melakukan tiga pameran yaitu pada 1975, 1977 dan 1979. Pameran pertama pada 1975 menampilkan konsep yang baru dalam Seni Rupa, dengan mengangkat tema sosial dan penggabungan media rupa. Pameran kedua diselenggarakan 1977, dengan nama "Kepribadian Apa?". Pada pameran ini dibahas mengenai masalah-masalah yang berkaitan dengan konsep Seni Rupa. Konsep seni instalasi pada pameran ini mulai digunakan pada bentuk-bentuk karya. Hal ini ditandai dengan sebagian besar karya yang dipamerkan dalam pameran menggunakan benda-benda tiga dimensi. Pameran yang ketiga 1979 tidak ada bedanya dengan pameran kedua, pada pameran ini seni

instalasi banyak digunakan dan tema sosial dijadikan sebagai tema untuk karya yang dipamerkan. Beberapa fenomena di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Seni Rupa adalah bentuk representasi fenomena yang terjadi di Indonesia. Seni Rupa sebagai media untuk mengkritisi kebijakan pemerintah, menggambarkan realitas sosial masyarakat wujud kekerasan negara terhadap rakyat. Pengaruh ideologi seniman terlihat jelas pada karya seni yang dibuat. Perbedaan ideologi jelas direpresentasikan pada karya seni yang dihasilkan untuk kepentingan rakyat atau pasar seni. Ideologi seniman yang berbeda di setiap periodisasinya. Ini disebabkan cara adaptasi seniman terhadap kondisi realitas sosial dan pilihan estetika mempunyai ciri khas sendiri. Ideologi seniman dideskripsikan melalui kerja kreatif yang dilakukan terus menerus dalam rentang waktu perkembangan karya. Beberapa seniman memilih bentuk estetika eksploratif yang memiliki risiko radikal terhadap apresiasi masyarakat. Risiko yang disebabkan perubahan carapandang terhadap seni yang begitu cepat dan menyeluruh, serta tidak dibarengi oleh sosialisasi terhadap kerja kreatif seniman pada masyarakat.

Ideologi sosial politik seniman terus direproduksi seniman melalui karya seni yang dihasilkan. Reproduksi ideologi ditentukan oleh pilihan objek, tema dan sistem berpikir seniman terhadap kondisi sosial politik Indonesia. Tidak hanya persoalan teknis semata, atau pun struktur permukaannya saja tetapi deep structure yang berkaitan dengan elemen-elemen pendukung reproduksi lainnya seperti latar belakang seniman baik secara ideologi maupun kreativitas menjadi elemen pembentuk reproduksi ideologi tersebut. Kata ideologi berasal dari dua suku kata; yaitu Idea dan logos, yang secara sederhana dapat diartikan sebagai aturan atau hukum tentang ide. Pengertian ide itu sendiri bila kita mengutip pengertian yang dilontarkan oleh Plato, seorang filsuf Yunani yang hidup di abad ke-3 SM (429-347 SM), berarti kebenaran sejati. Manusia terdiri dari badan dan jiwa, kedua hal tersebut secara substansial berbeda satu sama lain. Dalam mengenali kebenaran sejati, manusia harus kembali ke 'dalam diri', menggali jiwa serta menemukan kebenaran. Karena jiwa mengandung pengetahuan yang benar (episteme), mengenali kebenaran sejati.

Lebih lanjut Bagus Takwin (2003 : 12 - 13) mengatakan:

Pengertian ideologi sebagai kebenaran sejati menjadi dasar ideologi dalam arti positif yang secara kasar dapat disimpulkan sebagai perangkat nilai dan aturan atau hukum yang dipercayai dapat membantu manusia menjalani hidupnya.

Pendekatan ini menekankan bahwa manusia tinggal menganut nilai dan mengikuti aturan-aturan itu agar dapat menjalani hidupnya dengan baik.

Kecenderungan Plato untuk lebih mementingkan spirit ketimbang materi, pemikirannya lebih dikenal dengan istilah pikiran idealistik yang banyak mengilhami pemikir idealisme. Dalam kehidupan ini, manusia harus meninggalkan kepentingan materi dan kepentingan duniawi agar jiwa dapat kembali mengenali kebaikan-kebaikan yang pernah dikenal di dunia idea. Di satu sisi, 'ideologi' digunakan para penulis sebagai sebuah istilah yang murni deskriptif, di antaranya; sebagai sistem berpikir, sistem kepercayaan, praktik-praktik simbolik yang berhubungan dengan tindakan sosial dan politik. Secara konsep sering dipahami dengan berbeda-beda, baik dalam pengertian orang awam (common sense). Maupun dalam pemakaian di dunia keilmuan. Sesekali disebut sebagai "jalan kebenaran" yang menyerupai firman, di sisi lain ideologi dianggap sebagai gambaran palsu tentang dunia, ia menjadi guiding principle suatu masyarakat atau bangsa dan mengantarkannya kepada suatu tatanan obsesif (misalnya kesetaraan manusia, keadilan dan kemakmuran). Secara sederhana, Franz Magnis Suseno membaginya ke dalam tiga hal. Pertama, ideologi dalam arti penuh atau yang juga disebut ideologi tertutup, tentang hakikat keseluruhannya, yang merupakan teori metafisika (misalnya Marxisme-Leninisme), dan teori tentang sejarah, merupakan norma-norma ketat tentang bagaimana suatu masyarakat harus ditata dan pada hakikatnya melegitimasi monopoli kekuasaan sekelompok orang di atas masyarakat. Kedua, dalam artian terbuka, artinya ia hanya menyuguhkan orientasi dasar, sedangkan penerjemahannya ke dalam tujuan dan norma politik sosial selalu dapat dipertanyakan dan disesuaikan dengan norma-norma, prinsip-prinsip moral, dan cita-cita masyarakat. Ketiga, ideologi dalam arti implisit atau tersirat. Ideologi semacam ini dapat ditemukan dalam keyakinan-keyakinan tentang hakikat realitas pada masyarakat tradisional. Keyakinan-keyakinan itu pada akhirnya melegitimasi sebuah struktur non-demokratis tertentu. Dari ketiga ciri yang dipaparkan oleh Franz Magnis Suseno di atas dapat diambil kesimpulan bahwa proses ideologi yang banyak dimiliki oleh seseorang maupun sekelompok masyarakat yang lebih mementingkan kehidupan masyarakatnya adalah dari ideologi terbuka yang siap untuk berubah menurut prinsip-prinsip moral, dan cita-cita masyarakatnya.

## 2.1. Analisis Ideologi Seni Rupa Semsar Siahaan



Gambar 2.1. Foto Diri Semsar (foto Google)

Semsar Siahaan lahir di Medan 11 Juni 1952 Sumatra Utara. Pada tanggal 23 Februari 2005 ia meninggal di Tabanan Bali. Ia tinggal di wilayah Kesambi, Desa Jatiluwih, Kecamatan Penebel, Tabanan, Bali. Ayah seorang tentara, Mayjen (Purn) Ricardo. Pengalaman melukis pertama kali didapatkan waktu beliau mendapatkan kursus menggambar di Beograd, sewaktu ayahnya menjadi atase meliter di sana. 1981 Sepulangnya ke tanah air Semsar Siahaan melanjutkan kuliah di Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB mengambil studio patung. 1983 Semsar Siahaan dikeluarkan dari FSRD karena dia membuat karya pertunjukan Oleh-oleh dari Desa 2. Karya ini sebuah kritik dan protes terhadap karya Sunaryo (seniman senior sekaligus dosen Semsar di ITB) yang dianggap mengeksploitasi apa yang dinamakan seni primitif suku bangsa (pada kelompok minoritas). Semsar Siahaan membakar karya patung tersebut. Semsar Siahaan berharap ia dituntut secara hukum dan akan menggunakan pengadilan untuk menjelaskan pandangannya di muka umum. Cara ini telah digunakan dengan efektif di masa sebelumnya oleh mahasiswa radikal lainnya. Tapi pihak FSRD ITB mengambil sikap lunak yang tak terduga-duga, sehingga rencana Semsar kandas. Ia diskors dua tahun dan kemudian dikeluarkan dari ITB. Melanjutkan seni lukis di Prancis dan di San Francisco Art Institute.

Karya: A Self Potrait with Black Orchid; The Blue Scream of an Artist; Buruh (3); Semsar' Self Potrait; Cerita Kami; Confusion; Homage to Cristo's Mother; Hak Berserikat Kaum Buruh; Kecelakaan Kerja; White Collars Workers [Penghisapan; Pintunya Harapan; The Poet Who Disappeared; Women Workers Between Factory and Prison.

Semsar Siahaan, aktif dalam berkarya dimulai awal 1980-an, yang sebenarnya bila para peneliti cermat dalam memperiodisasi era dalam perkembangan seni rupa Indonesia Semsar Siahaan dimasukkan pada era 1980-an, tapi yang dimaksud dengan periodisasi di dalam penelitian ini bukanlah kemunculan seniman, tapi lebih berorientasi pada aktifitas Semsar yang banyak mempengaruhi era-1990an. 1988 Semsar pulang dari Belanda setelah ia lama kurang lebih lima tinggal di sana menyelenggarakan pameran tunggal dengan tema SENI SAYA, SENI PEMBEBASAN di Taman Ismail Marzuki (TIM) tanggal 5 -14 Januari 1988. Dalam katalog yang memuat statement, yang menjadi ideologi (sistem kepercayaan) yang dikembangkan dan menjadi pilihan dalam melakukan proses kerja kreatif Semsar tersebut diinterpretasikan oleh L. Miklou-Maklai (1998 : 106) :

Dengan mengibaratkan seni Indonesia sebagai "taman keindahan", Semsar menyatakan bahwa karyanya mencuat dan mengangakan derita yang nyata ada di luar "taman" itu. Nilai-nilai estetika dewasa ini secara paksa telah meracuni keindahan yang sesungguhnya. Maksud Semsar dengan itu adalah bahwa kemanusiaanlah yang sesungguhnya menderita karena diracuni oleh kebodohan dan oleh penipuan minoritas yang menyangkal nilai dan hak apa pun bagi mayoritas. Ia percaya bahwa komitmen sosial adalah bagian esensial dari seni, sehingga ia dapat menggabungkan ke dalam perjuangan besar pembebasan kemanusiaan dari penindasan. Ia mengimbau para seniman diharapkan cara-cara meromantisasi kemiskinan. Seniman diharapkan membawa "semangat pembaruan kemanusiaan yang baru bagi seni kontemporer Indonesia. Dan ia akan membuat kepribadian itu, "hidup, segar dan kuat"

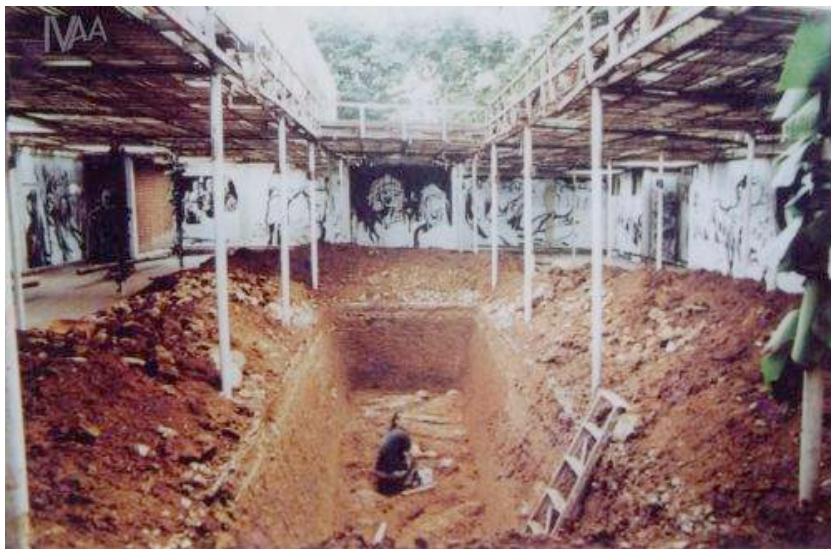
Semsar Siahaan terakhir kali menggelar pameran tunggal di Galeri Nasional pada tahun 2004. Sejumlah lukisan anak kedua dari enam bersaudara, ini bertema keseharian yang kritis merekam kebobrokan moral masyarakat. Salah satu lukisannya yang pernah dipamerkan di Galeri Nasional berjudul Pizza. Lukisan berbentuk piza yang di dalamnya ada potongan-potongan segitiga seperti piza, cukup menggambarkan berbagai fenomena kehidupan saat ini. Di antaranya, penggambaran tentang penjungkirbalikan fakta yang sering terjadi.

Dia juga sangat peduli terhadap masalah lingkungan. Sejumlah lukisannya bertema keserakahan negara-negara kaya yang memusnahkan hutan di negara-negara miskin. Lukisan itu ikut dipamerkan di Galeri Nasional Indonesia, 17-31 Agustus 2004. Bahkan pada tahun 1980-an, dia juga aktif di Sekretariat Perlindungan Hutan Indonesia (Skepy) yang menentang pembabatan hutan di berbagai daerah. Semsar Siahaan, yang akrab dipanggil Sam, dikenal sebagai perupa yang kritis dan sering melakukan aksi protes. Pada saat kuliah di Institut Teknologi Bandung (ITB) tahun 1981, dia pernah membakar karya lukisnya sendiri karena dianggap hanya bersifat suvenir.

Semsar Siahaan meninggal di Rumah Sakit Umum Daerah Tabanan, Rabu 23 Februari 2005 pukul 01.00 Wita. Jenazahnya disemayamkan di Galeri Cipta Taman Ismail Marzuki, Jakarta. Dimakamkan di Taman Pemakaman Umum Menteng Pulo, Kamis 24 Februari 2005, setelah diadakan upacara pelepasan pukul 11.00.

### 2.1.1. Semsar Siahan dan Instalasi Redigging Kuburan Massal.

Pada Beinnal IX tahun 1994 di Taman Ismail Marzuki (TIM) Jakarta diselenggarakan oleh Dewan Kesenian Jakarta. Semsar Siahaan menampilkan karya Redigging Kuburan Massal, dengan menyajikan site-specific. Menggunakan Ruang Pameran TIM akan diruntuhkan, Dia membuat galian, memajang poster di dindingnya. Pada malam hari diberi penerangan dengan cahaya dari obor. Suasana terasa sangat alami ditengah reruntuhan bangunan yang akan dibongkar. Semsar Siahaan mengubur karya Lukisan dan drawingnya. Karya ini lebih banyak diasumsikan, melambangkan sejarah Indonesia pelanggaran hak asasi manusia ". Karya ini pun muncul sebagai karya terbaik yang akan dipamerkan pada beinnal Brazil di Sao Paolo, tetapi karena sifat politik karyanya, pemerintah Soeharto membatalkan setiap partisipasi yang diikuti oleh Semsar Siahaan.



Gambar 2. 2. Tampak dari Depan karya Instalasi Redigging Kuburan Massal, 1994 (Foto Google)



Gambar 2.3. Tampak dari samping Karya Instalasi Redigging Kuburan Massal, 1994 (Foto Google)



Gambar 2.4 Tampak dari atas karya Instalasi Redigging Kuburan Massal, 1994 (Foto Google)

Media yang digunakan	Tempat Pameran	Tema	Kegiatan	Proses Finishing
Tanah Drawing Lampu Minyak Karya Lukis dan Drawing di tanam dan di bakar ( <i>Performance Art</i> )	Bekas Bangunan TIM	Sosial Politik Lokal, tentang kekerasan Orde Baru. Kritik Tentang Pembunuhan yang dilakukan pada masyarakat Aceh (DOM) dan Papua masa pemerintahan Orde Baru.	Beinnal Jakarta 1994	Dikerjakan langsung ditempat lokasi pameran berlangsung. Memilih tempat tidak mainstream sebagai venus manepan
<p>Analisa: Semsar Siahaan Menggali tana bekas bangunan di Taman Ismail Marzuki (TIM) Jakarta. Dia sengaja mengerjakannya langsung ditempat karyanya yang akan dipamerkan. Terbentuk kuburan missal, dia membuat kuburan tidak untuk satu-satu, tapi terlihat mayat yang dimasukkan begitu saja tanpa ada penghormatan. Semsar Siahaan mengkritik penguasa Orde Baru terhadap peristiwa yang terjadi selama ini. Aceh salah satu tempat yang banyak menjadi korban. Dikarenakan perseteruan antara Pemerintah dan Gerakan Aceh Merdeka (GAM). Masyarakat Papua masa Orde baru juga tak lebih baik, karena wilayah</p>				

Tabel V 1. Proses kreatif Semsar Siahaan pada karya Redigging Kuburan Massal.

Denotasi	Konotasi
<i>Redigging Kuburan Massal.</i>	Kuburan, arti dalam bahasa Indonesia adalah Masal Mengingat Sosial Politik Lokal, tentang kekerasan Orde Baru. Kritik Tentang Pembunuhan yang dilakukan pada masyarakat Aceh (DOM) dan Papua masa pemerintahan Orde Baru.

Tabel V. 2. Analisa Denotasi dan Konotasi pada Judul Redigging Kuburan Massal.

### 2.1.2. Karya Manubilis

Tidak kurang dari 250 lukisan hitam putih dengan tinta di atas kertas dan belasan karya berwarna di dalam pameran. Karya pada pameran Manubilis lebih pada sifat yang hadir pada manusia (perpaduan sifat yang buruk antara manusia dan iblis). Kekejaman, keserakahan dan ketidakadilan yang melanda masyarakat. Terlihat pada judul karya tersebut lebih cenderung pada keserakahan pejabat "Manubilis Menyantap Hutan, Manubilis berfoya-foya, dll.

Dalam pameran saat itu Semsar Siahaan mengungkapkan dasar-dasar pikirannya dalam proses berkarya L. Miklou-Maklai (1998: 132-133)

Aku datang lengkap dengan segala lengkap dengan segala cacat dan membawa luka-luka. Aku tampil mempertunjukkan/menyikap lebar-lebar derita yang

nyata ada di luar pagar taman indah ini. Aku tampil dengan nilai-nilai keindahan yang di dalam mata segelintir manusia-manusia beradab (civilized clown) mencemoohkannya sebagai keindahan compang-camping yang menyesatkan. Aku tampil di sini melanggar, menerjang dan meriaki tata karma para MANUBILIS pengagum bentuk dengan warna mediokernya, Aku datang dari lingkungan manusia-manusia yang berjuang membebaskan diri dari kematiannya. Dari lingkungan yang berjuang paling tidak agar kepala-kepala kami mampu bertahan di atas permukaan air bah peradaban orde. Dan itu pun selalu diiringi dengan irama (bagi para budayawan-budayawan seni pemuja bentuk, perhatikan, betapa indah gerak-gerak para kepala itu) timbul ..... tenggelam .... Muncul..... terbenam. Aku datang dari kenyataan/realita yang sangat luas penderitaannya akibat kebodohan/pembodohan. Aku datang dari kenyataan/realita manusia-manusia terbanyak yang kehilangan harga diri dan haknya.



Gambar 2. 5 Karya Semsar Siahaan, Manubilis, 1998 (foto Google)

Tidak hanya dikenal sebagai seniman yang kritis terhadap kondisi sosial Semsar Siahaan juga dikenal sebagai aktivis, hal ini diungkapkan seorang aktivis buruh Susuhunan Situmorang, dalam [http://www.blogberita.com

Semsar memang bukan pelukis “biasa”. Ia juga kritikus sosial yang tak bisa mendiamkan karut-marutnya realitas sosial yang dilihat matanya dalam keseharian. Ia marah melihat totalitariannya pemerintah Orde Baru yang seaneak perut menginjak-injak HAM, geram menyaksikan kemiskinan penduduk yang semakin mengerikan akibat ketidakbecusan penguasa mengelola aset dan keuangan negara sementara di sisi lain praktik-praktik KKN semakin memakmurkan keluarga pejabat dan pengusaha kroninya. Berang atas perlakuan-perlakuan diskriminatif penegak hukum, penindasan terhadap buruh, dan mengecam kecenderungan masyarakat yang kian egois, materialistis, konsumtif, dan snobis. Sikap galak dan kritisnya itu membuat dirinya memainkan posisi ganda di dunia senirupa Indonesia: seniman sekaligus kritisi sosial.

Sebagai aktivis Semsar leluasa untuk ikut dalam kegiatan atau megorganisir Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Pro-Demokrasi. Pada demonstrasi damai tiga hari yang dikenal dengan “Demonstrasi Damai”. Pada hari ketiga ratusan militer bereaksi keras terhadap para demonstran. Semsar Siahaan dan dua puluh tiga demonstran terluka, ia dipukuli oleh tujuh tentara yang mengakibatkan patah kaki kiri menjadi tiga bagian. Semsar Siahaan dilempar ke dalam truk tentara, kemudian melemparkan Semsar Siahaan ke tanah di dekat markas polisi, dua jam kemudian ambulans tentara datang dan membawa Semsar Siahaan - sangat kasar dan dengan kekerasan - ke rumah sakit militer sana, mereka menyiksa, membungkuk kaki patah kiri seperti ‘V’.

Setelah peristiwa itu Semsar Siahaan tidak dapat berjalan dengan normal, karir dan kehidupannya seperti akan berakhir. Satu tahun kemudian Semsar Siahaan seperti diselamatkan oleh undangan dari pemerintah Singapura untuk bergabung dengan 1.995 Modernitas dan luar pameran. Ia terus meneruskan aktivitas seninya ke Australia untuk menghadiri Konferensi Asia Pacific Trade Union di Perth, dan diundang untuk berbicara di Galeri Seni Queensland di Brisbane. Pada tahun 1997, Siahaan diundang untuk kedua museum Tokyo dan Hiroshima seni kontemporer. Semsar Siahaan diundang untuk memamerkan karyanya di Jerman.

Media yang digunakan	Tempat Pameran	Tema	Kegiatan	Proses Finishing
Drawing	Galeri Nasional	Sosial Politik Lokal, tentang kekerasan Orde Baru. Kritik Tentang		Dikerjakan langsung ditempat lokasi pameran berlangsung. Memilih tempat tidak mainstream sebagai venue

Tabel V. 3. Proses kreatif Semsar Siahaan pada karya Manubilis

Denotasi	Konotasi
Manubilis Manusia Binatang dan Iblis	Sosial Politik Lokal, tentang kekerasan Orde Baru. Kritik Tentang masa pemerintahan Orde Baru. perpaduan sifat yang buruk antara manusia dan iblis). “Manubilis Menyantap Hutan, Manubilis berfoya-foya, dll

Tabel V. 4. Analisa Denotasi dan Konotasi pada Karya Manubilis

### 2.1.3. Karya *The Shade of Northern Lights* (Keteduhan Cahaya Utara)

Peristiwa kerusuhan Mei 1998, penangkapan dan penculikan aktivis, penjarahan dan teror yang akhirnya memaksa Semsar untuk beremigrasi ke Kanada, Di Kanada Semsar Siahaan terus melakukan aktifitas melukisnya. Sese kali ia menyelenggarakan pameran di Kanada dan mendapatkan perhatian dari dunia Internasional dalam setiap aktifitasnya. Sebagai seniman yang terus mencatat perjalanannya Semsar Siahaan mengungkapkan perjalanan itu dalam tulisan pada bukunya *The Shade of Northern Lights*:

LimatahuntingabulanakumeninggalkanIndonesia. Berangkat dari benua belahan Selatan, aku menetap di benua belahan Utara, berkontemplasi, katakanlah, di sebuah negeri yang bernama Kanada. Tiga puluh satu juta jiwa penduduknya, negeri itu membentang luas dari Samudra Pasifik hingga Samudra Atlantik, beratapkan Kutub Utara. Kanada negeri yang dingin, panas, penuh warna, terkadang terkesan 'datar'. Di sini pun ada konflik kemanusiaan, namun dibungkus dengan lembut, dingin dan halus, dalam tenunan berhias ornamen indah seperti 'multikulturalisme,' 'hak warga,' dan 'kebebasan bicara.' Inilah negara yang masuk kelompok G-8, negara industri maju, yang ternyata masih harus menghidupi sejumlah besar manusia tanpa rumah, yang dipinggirkan dan harus mengais-ngais tong sampah untuk menyambung hidup. Di sini, manusia-manusia muda hidup terkatung-katung, tanpa kasih sayang, sebagai korban keruntuhan nilai keharmonisan hubungan kekeluargaan, di dalam lingkaran setan. Mereka terbungkam, terbutakan, terjejal oleh jaminan kesejahteraan sosial yang memberikan hanya pelipur lara berupa materi. Negeri ini, seperti juga Indonesia, tumbuh dalam alam purbasangka yang menyakitkan dan akut. Seperti juga Indonesia, negeri ini masih mencari sosok dirinya. Sementara tanahnya telah ditempati masyarakat asli beribu-ribu tahun, negaranya masih harus melihat perjuangan First Nation, begitulah masyarakat aslinya lazim disebut, untuk mempertahankan identitasnya dari pemusnahan sistematis, meskipun dengan keberdayaan yang sangat kecil. Tanah itu, setidaknya bagi telingaku, melantunkan kisah-kisah tentang suramnya cahaya utara. Kanada, kebanyakan rakyatnya, mulai merasakan dampak mengerikan lindasan roda mesin neo kapitalisme berskala global yang adidaya dalam era World Trade Organization

Karya yang berjudul *Blinded by the UN* (Dibutakan oleh PBB), Semsar menggambarkan sebuah wajah yang matanya tertutup oleh batang padi, yang menjadi lambang PBB. Tepat di depan matanya ada meriam, dan di dalam otaknya tergambar peta dunia yang menjadi sasaran meriam dan rudal-rudal itu. Semsar ingin menyatakan bahwa PBB telah mengilusi banyak orang, karena PBB dalam berbagai tindakannya justru merupakan alat dari negeri-negeri maju untuk menguasai negara berkembang, dengan kekerasan.

Dalam *The Man Who Knows All* (Lelaki yang tahu Segalanya), Semsar menggambarkan George Bush yang duduk dengan jumawa, sambil menenteng rudal kecil di tangan kanan, dan berselempang bendera AS di pundak kiri. Kedua gambar ini sangat mudah dipahami. Dalam *Damned City* (Kota Terkutuk), Semsar memandang kenistaan kota, pelacuran, kemiskinan dan kekacauan dengan mata muram. Juga dalam *Sebuah Potret Diri dengan Anggrek Hitam*, Semsar memandang warna-warni perjalanan hidup, pribadi dan kesenimanannya sambil meneteskan air mata.

Kepiluan paling terasa adalah dalam *Racism* (Rasisme), dimana ia gambarkan dua wajah, satu hitam satu putih, dan satu wajah lagi tanpa bola mata. Gambar ini sangat muram, sehingga Semsar mungkin ingin menyampaikan hatinya yang terluka parah akibat diskriminasi warna kulit. Karya *Dead Ends* (Kematian Mengakhiri), tampak seperti ungkapan rasa putus asa di tengah situasi sekelilingnya.

Dalam pameran ini karya yang dianggap paling spektakuler tentulah *G-8 Pizza and the Study of the Falling Man* (Pizza G-8, dan Pelajaran tentang Manusia yang Jatuh). G-8 adalah delapan negara penindas di dunia (Kanada, AS, Inggris, Jerman, Perancis, Jepang, Italia dan Spanyol). Karya tersebut berbentuk pizza bentuk makanan yang akrab bagi masyarakat Eropa dengan bentuk Pizza, Semsar ingin menggambarkan bahwa internasionalisasi dan dominasi imperialisme bukan hanya pada lapangan ekonomi dan politik, bahkan juga menyerobot ke wilayah budaya, kebiasaan dan selera makan.

Karya tersebut terdiri dari 11 "obyek" yang diletakkan di lantai di depan G-8. Semua obyek itu juga dibuat dengan karton bekas wadah sepatu, yang konon ia pungut dari tempat sampah. Ia membentangkannya dan memperlihatkan goresan charcoal yang ia buat berupa wajah-wajah manusia, bedil, dan tubuh-tubuh.



Karya Instalasi ini menggambarkan berbagai aktivitas penguasa negeri maju, mulai dari perang, menyiapkan senjata sampai cuci otak. Sementara di latar belakang terlihat kerumunan orang, laki-laki dan perempuan, dengan wajah kosong, berdiri menunggu. Segelintir orang yang menguasai teknologi dan senjata memegang kuasa atas sejumlah besar the falling men, yang tinggal hanya sebagai sosok diam dan kebingungan di tengah penindasan.

Semsar mengkritik perbuatan negara makmur anggota "G8". Negara G8 mengontrol miliaran manusia di ratusan negeri lain yang lebih lemah, memaksakan kehendak, melakukan cuci otak dengan perangkat kerja yang supercanggih, dan seterusnya. Karya tersebut dikerjakan dengan teknik mix media yang juga menggunakan kertas karton dengan teknik drawing-nya yang kuat, yang terkadang menonjolkan serabut-serabut garis untuk menandai gejolak atau suasana keras tertentu, lukisan-lukisan Semsar menggugah lewat tatapan visualnya. Sebagian dari pesannya tertangkap dengan cukup mudah seperti lukisan yang bicara soal tragedi lingkungan dan penggusuran terhadap penduduk asli. The Death of Ancestor (Kematian Leluhur) menggambarkan mayat seorang perempuan Indian dan bayinya dengan batangan pohon sebagai peti matinya. Eco Defender (Pejuang Lingkungan) menggambarkan hal yang lebih tragis, kematian seorang perempuan muda (mungkin aktivis lingkungan) tepat di bawah sebuah batang pohon besar yang habis ditebang. Dalam kematiannya tangan perempuan itu menggenggam sejumput akar pohon, tak rela ia dicabut paksa dari ibu kandungnya, bumi. Gambar ini sangat kuat, realis dan tragis.

Kanada adalah daerah "perantauan" bagi Semsar yang banyak melahirkan karya-karya dari pengalaman sehari-harinya, ketika menelaah masalah kemanusiaan di sekitarnya, Semsar selalu berangkat dari pengalamannya yang menghadapi dirinya pada kekerasan terhadap jiwa di dalam perantauan. Kekerasan itu mengancam secara licik, melalui diskriminasi dan konspirasi yang terbentuk oleh tabiat para intelektual neo kolonial busuk bermentalitas pencuri dan rakus. Kekejaman terencana itu menggunakan kekuasaan institusional dan uang untuk 'membunuhku' dengan menghina dan melecehkan, melalui media teknologi informasi global, atas nama kebebasan bicara. Lima tahun aku hidup dalam keadaan tertekan, menahan amarah dan terus bersabar, dan hingga kini aku masih menghadapinya. Ternyata, hukum bukanlah dongeng yang indah.

Solidaritas Rakyat Global untuk Kesetaraan, Keadilan dan Persaudaraan. 'Keberhasilan' negara-negara mega kapital dalam menciptakan panggung global bernama World Trade Organization yang membuka pasar bebas bagi penganut demokrasi kaum pedagang, ternyata justru memperdalam jurang antara si Kaya dan si Miskin. Jurang itu pun mencakup segregasi ikatan sosial yang terjadi di negara-negara G-8 sendiri.

Hal-hal seperti di atas itulah yang akan tetap menonjol dan utama. Bentuk dan isi bercampur menjadi satu kesatuan, yang berangkat dari pengalaman hidupnya sebagai bagian dari masyarakat global. Semangat berkarya seni Semsar masih selalu menjauh dan mengambil jarak dari 'ke-Indah-an' yang manja, spoilt beauty, serta eksotisme tradisional yang menuntut belas kasihan. Keindahan yang dipenuhi tata krama yang berkarat dan basi, bagiku, tidak akan pernah menjadi tantangan bagi dunia Penghayatan dan Berpikir.



Gambar 2.6. Karya The Shade of Northern Lights (Keteduhan Cahaya Utara) (Foto Google)



Gambar 2.7. Karya The Shade of Northern Lights (Keteduhan Cahaya Utara) (Foto Google)



Gambar 2.8. Karya The Shade of Northern Lights (Keteduhan Cahaya Utara) (Foto Google)

Media yang digunakan	Tempat Pameran	Tema	Kegiatan	Proses Finishing
Drawing, Lukis dengan bentuk segi delapan yang juga menyerupai belahan pizza.	Galeri Nasional Jakarta	Sosial politik global, mengkritisi kekuasaan G8 dalam mendominasi dunia.	Pameran Tunggal	

Tabel V. 5. Proses kreatif Semsar Siahaan pada karya The Shade of Northern Lights (Keteduhan Cahaya Utara)

Judul	Tema	Analisa
1. <i>Blinded by the UN</i> (Dibutakan oleh PBB)	Sosial Politik Lokal, Global tentang kekerasan Negara maju (Kanada, As, Inggris,	Semsar menggambarkan sebuah wajah yang matanya tertutup oleh batang padi, yang menjadi lambang PBB. perpaduan sifat yang buruk antara manusia dan iblis). "Manubilis Menyantap Hutan, Manubilis berfoya-foya, dll
2. <i>The Man Who Knows All</i> (Lelaki yang tahu Segalanya),	Jerman, Spanyol, Jepang, Italia dan Perancis Kritik tentang	Semsar menggambarkan George Bush yang duduk dengan jumawa, sambil menenteng rudal kecil di tangan kanan, dan berselempang bendera AS di pundak kiri. Kedua gambar ini sangat mudah dipahami. Dalam

3. <i>Damned City</i> (Kota Terkutuk)	dominasi Negara-negara maju terhadap Negara berkembang, Negara maju dengan kepemimpinan George Bush.	Semsar memandang kenistaan kota, pelacuran, kemiskinan dan kekacauan dengan mata muram. Juga dalam <i>Sebuah Potret Diri dengan Anggrek Hitam</i> , Semsar memandang warna-warni perjalanan hidup, pribadi dan kesenimanannya sambil meneteskan air mata. Kepiluan paling terasa adalah dalam
4. <i>Dead Ends</i> (Kematian Mengakhiri)		Tampak seperti ungkapan rasa putus asa di tengah situasi sekelilingnya.
5. <i>Racism</i> (Rasisme)		Semsar Siahana gambarkan dua wajah, satu hitam satu putih, dan satu wajah lagi tanpa bola mata. Gambar ini sangat muram, sehingga Semsar mungkin ingin menyampaikan hatinya yang terluka parah akibat diskriminasi warna kulit. Karya
6. <i>G-8 Pizza and the Study of the Falling Man</i> ( <b>Pizza G-</b>		karya yang dianggap paling spektakuler tentulah. Kanada, AS, Inggris, Jerman, Perancis, Jepang, Italia dan Spanyol). Karya tersebut berbentuk pizza bentuk makanan yang akrab bagi masyarakat Eropa dengan bentuk Pizza, Semsar ingin menggambarkan bahwa internasionalisasi dan Pelajaran tentang Manusia yang Jatuh). <b>G-8</b> adalah delapan negara penindas di dunia
7. <i>Eco Defender</i> (Pejuang Lingkungan)		Menggambarkan hal yang lebih tragis, kematian seorang perempuan muda (mungkin aktivis lingkungan) tepat di bawah sebuah batang pohon besar yang habis ditebang. Dalam kematiannya tangan perempuan itu menggenggam sejumput akar pohon, tak rela ia dicabut paksa dari ibu kandungnya, bumi. Gambar ini sangat kuat, realis dan tragis.
8. <i>The Death of Ancestor</i> (Kematian Leluhur)		Menggambarkan mayat seorang perempuan Indian dan bayinya dengan batangan pohon sebagai peti matinya

Tabel V.6. Analisa Semiotik Semsar Siahana pada karya *The Shade of Northern Lights* (Keteduhan Cahaya Utara)

Denotasi	Konotasi
<p><i>Blinded by the UN</i> (Dibutakan oleh PBB),</p>	<p>Liga Bangsa-bangsa dianggap gagal mencegah meletusnya Perang Dunia II (1939-1945). Untuk mencegah meletusnya Perang Dunia Ketiga, yang mana tidak diinginkan oleh seluruh umat manusia, pada tahun 1945 PBB didirikan untuk menggantikan Liga Bangsa-Bangsa yang gagal dalam rangka untuk memelihara perdamaian internasional, dan meningkatkan kerjasama dalam memecahkan masalah ekonomi, sosial, dan kemanusiaan internasional.</p> <p>Istilah ini pertama kali secara resmi digunakan pada 1 Januari 1942, ketika 26 pemerintah menandatangani Piagam Atlantik, dimana masing-masing negara berjanji untuk melanjutkan usaha perang.</p> <p>Sejak pendiriannya, banyak kontroversi, dan kritik tertuju pada PBB. Di Amerika Serikat, saingan awal PBB adalah John Birch Society, yang memulai kampanye "get US out of the UN" pada tahun 1959, dan menuduh bahwa tujuan PBB adalah mendirikan "One World Government" atau Pemerintah Seluruh Dunia.</p> <p>Setelah Perang Dunia Kedua berakhir, PBB dianggap adalah lembaga yang akan banyak memperbaiki keadaan dunia yang berbeda kondisi realita satu Negara dengan Negara lain. Ternyata PBB hanya sebagai stempel dominasi negara maju.</p>
<p><i>The Man Who Knows All</i> (Lelaki yang tahu Segalanya),</p>	<p>Keangkuhan Negara kuasa yang diwakili sosok George Bush adalah ikon yang melahirkan tragedy abad modern. Dengan munculnya perang di Timur tengah dan menginvasi Negara-negara di ilayah Timur tengah adalah salah satu bukti arogansi negara adi kuasa.</p>
<p><i>Damned City</i> (Kota Terkutuk)</p>	<p>Kemajuan kota tak dapat diimbangi dengan kesejahteraan tapi ia melahirkan kenistaan: pelacuran, kemiskinan.</p> <p>Dengan kekacauan dengan mata muram. Juga dalam <i>Sebuah Potret Diri dengan Anggrek Hitam</i>, Semsar memandang warna-warni perjalanan hidup, pribadi dan</p>

	kesenimanannya sambil meneteskan air mata. Kepiluan paling terasa adalah dalam
<i>Dead Ends</i> (Kematian Mengakhiri)	Frustasi akan hal yang terjadi hanya dapat diselesaikan oleh kematian.
<i>Racism</i> (Rasisme)	Kritik Semsar terhadap dunia yang masih membedakan akan warna kulit, agama, dan bangsa. Masih terjadinya dibelahan dunia terhadap perbedaan yang membuat hal yang berbeda menjadikan permusuhan
<i>G-8 Pizza and the Study of the Falling Man (Pizza G-)</i>	G8 berawal dari krisis minyak 1973 dan resesi dunia yang terjadi. Akhirnya Amerika Serikat mendirikan kelompok bernama <i>Library Group</i> , perkumpulan para pejabat keuangan senior dari Amerika Serikat, Eropa, dan Jepang, untuk mendiskusikan masalah-masalah ekonomi. 1975, Presiden Perancis Valéry Giscard d'Estaing mengundang para kepala negara enam negara demokratis besar yang maju ke pertemuan G6 yang pertama di Rambouillet dan menawarkan ide untuk adanya pertemuan tetap. Para peserta setuju terhadap rencana pertemuan tahunan dengan jabatan kepresidenan kelompok tersebut yang bergilir, dan mendirikan apa yang dinamakan G6 (Kelompok Enam) yang terdiri dari Perancis, Jerman, Italia, Jepang, Amerika Serikat, dan Britania Raya. Pada pertemuan kedua di Puerto Riko, G6 menjadi G7 dengan masuknya Kanada. 1991 berakhir Perang Dingin, pada 1991 Rusia ( Uni Soviet) mulai bertemu dengan G7 setelah pertemuan utama. Sejak pertemuan tahun 1998 di Birmingham, Rusia diizinkan untuk turut serta lebih banyak, menandai terciptanya G8. Meskipun begitu, Rusia tidak mengikuti pertemuan untuk para menteri keuangan karena negara tersebut masih bukan merupakan kekuatan ekonomi yang besar. Dan pada akhirnya gerakan ini mendominasi keuangan global. Semsar mencoba mengkritik Negara G8 akan dominasi tersebut dengan pembuatan Pizza makanan masyarakat G8 dengan gambar akibat dominasi tersebut negara yang

	tersebut menjadi ketimpangan kemanusiaan dan ekonomi serta kesejahteraan yang semakin jauh.
<i>Eco Defender</i> (Pejuang Lingkungan)	Lingkungan hidup tidak hanya sekedar slogan. Bangsa maju selalu mendominasi setiap perkembangan dengan mengabaikan lingkungan. Kritik Semsar terhadap kemajuan yang melupakan lingkungan hidup secara keseluruhan.
<i>The Death of Ancestor</i> (Kematian Leluhur) <i>The Death of Ancestor</i> (Kematian Leluhur)	Suku Indian adalah salah satu suku pribumi di benua Amerika, tapi mereka hidup penuh dengan keterbelakangan dan kemiskinan. Hal ini yang yang ditampak oleh Semsar. Bangsa yang maju juga tidak peduli kepada manusia yang lain selain dirinya.

Tabel V. 7. Analisa Denotasi dan Konotasi pada Judul *The Shade of Northern Lights* (Keteduhan Cahaya Utara)



Gambar 2.9. Penangkapan Semsar Siahaan saat demo membela pembredelan Majalah Tempo dan Detik (Foto Google)



Gambar 2.11. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.10. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.12. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.13. Seni Saya, Seni Pembebasan di Taman Ismail Marzuki (TIM), 1988. (foto Google)



Gambar 2.16. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.14. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.17. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.15. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.18. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.19. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.22. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.20. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.23. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.21. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.24. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)





Gambar 2.25. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.28. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.26. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.29. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)



Gambar 2.27. Semsar Siahaan, Lukis (foto Google)

## SIMPULAN

Era 1950-1960-an seiring dengan perkembangan ideologi negara pancasila. Tapi perkembangan itu diubah oleh Soekarno dengan semangat perlawanan terhadap kapitalisme, anti terhadap bangsa kolonialisme dan anti semangat feodalisme –new feodalisme. Semangat ingin menentukan nasib sendiri tidak tergantung pada negara Barat. Di sisi lain seni rupa berkembang variatif, dengan hadirnya seniman-seniman yang mendapat kesempatan untuk belajar di Amerika sangat besar. Perkembangan seni rupa Barat yang dibawa oleh seniman yang pulang dari Amerika membawa semangat baru dalam berkesenian dan mengembangkan aliran abstrak dan abstrak ekspresionis. Hal ini sering dikaitkan oleh peneliti dikarenakan ketakutan Amerika terhadap perkembangan

ideologi komunis Uni Soviet yang menggunakan seni sebagai alat "berkembangnya" ideologinya tersebut, yang dikenal dengan realisme sosial. Di sisi lain dengan berkembangnya seni rupa abstrak dan ekspresionis abstrak banyak dikaitkan dengan semangat seni rupa modern yang dikenal dengan mengembalikan seni pada seni. Tumbuhnya seni rupa ini memadamkan semangat perdebatan tentang ideologi seni yang berkaitan dengan sosial, politik dan kebudayaan. Seni rupa lebih banyak dibicarakan dengan semangat estetika. Gerakan ini begitu cepat berkembang dengan dorongan negara terhadap kerja kreatif seniman yang banyak dipelopori oleh seniman Bandung yang akhirnya melahirkan mazhab Bandung.

- 1) Ideologi yang berkembang saat itu terjadinya monopoli partai sebagai garis ideologi seniman yang dinaunginya Tumbuhnya seni yang berkembang dengan semangat kehidupan partai
- 2) Sebagian seniman menemukan jalannya sendiri dengan terjadinya pertentangan di antara mereka yang menganggap bahwa seni adalah seni (Manikebu).

Era 1970-an Gerakan seni yang hanya dibicarakan pada wilayah seni dan seni hanya dimonopoli oleh perkembangan estetika yang berkisar antara seni patung, lukis dan seni grafis mendapat perlawanan oleh gerakan anak muda yang saat itu menamakan gerakannya Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB). Seni hanya berdasarkan semangat meneruskan tidak mencari pembaharuan dari realita yang ada di sekeliling. Semangat yang tumbuh adalah berdasarkan dari luar seni yang berkembang, kehidupan masyarakat secara menyeluruh. Ketika kaum intelektual menanyakan kembali semangat kehidupan kebangsaan yang telah diselewengkan oleh pemerintahan. Kesenian pun merespon kondisi yang terjadi dengan semangat estetika perlawanan yang berbeda dengan estetika yang telah mapan yang dianut oleh seniman senior menjadi kritikan seniman muda, dengan semangat estetika pop-art dan dadaisme yang terjadi di Amerika dan Eropa. Dapat disimpulkan ideologi yang berkembang saat itu adalah:

- 1) Perjuangan untuk membebaskan rakyat dari kemiskinan, kebodohan dan berbagai bentuk penindasan yang membelenggu kehidupan rakyat.
- 2) Tetap independen (tidak terlibat dengan ideologi partai)

Perkembangan seni rupa kontemporer Indonesia banyak dikaitkan dari perkembangan Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) memberikan warna terhadap perkembangan sejarah seni rupa modern Indonesia saat ini, walaupun gerakan ini dimulai dengan kecurigaan dan menjadi obyek cemoohan, yang mengawali dari pengakuan dan eksistensi keberadaannya. Mereka memelopori bangkitnya semangat pluralisme dalam seni rupa Indonesia. Perkembangan selanjutnya dominan mempengaruhi perjalanannya seni rupa era setelahnya. Karya-karya seni rupa kontemporer yang berkembang sejak era kelahiran GSRB sebagian mengandung kritik sosial, politik, dan ekonomi, menjadi karya tersebut sulit.

Semsar Siahaan yang menampilkan karya-karya lebih dengan tema sosial politik yang pekat dengan menggunakan warna yang suram, hitam menjadi dominan dalam hampir keseluruhan karya menggali sisi gelap kehidupan. Warnanya banyak ditafsirkan sebagai keinginan seniman. Dan akhir-akhir ini Semsar Siahaan menggunakan warna yang begitu terang, adalah langkah perubahan estetika visualnya. Dalam karya akhir-akhir ini Semsar Siahaan menggunakan keceriaan warna-warna (biru, merah, dan tidak ada warna yang dominan), dengan berbagai media yang dicampurkan (Instalasi, drawing) yang ditampilkan memperlihatkan memperlihatkan warna bukanlah sebagai makna, warna hadir sebagai warna. Potret diri yang menjadi dominan dalam obyek karyanya, yang diakui Semsar Siahaan sebagai kritik dengan menggunakan dirinya terlebih dahulu untuk menyampaikan pada orang lain.

Sebagai orang yang banyak terlibat dengan kelompok LSM di Indonesia Semsar Siahaan pun menyakini semangat dalam seni ada elemen-elemen yang mampu menciptakan perubahan terhadap kebudayaan. Semangat intropeksi itulah yang dominan yang dilakukan Semsar yang akhirnya ia juga melakukan kritik terhadap orang lain. Juga dengan semangat seni tradisi, sunda yang dekonstruksi dan ditafsirkan menjadi bentuk yang dapat diterima menjadikan lemparan dapat diterima penuh dengan kepekaan terhadap suasana dan selalu membawakan dan memparodikan. Dalam karya selalu menyuguhkan humor maupun kemustahilan sebagai bentuk inti dari persoalan dan jawaban. Dengan bentuk memparodikan keadaan yang sebenarnya terjadi lebih leluasa dalam mengungkapkan keinginannya. Lewat ungkapan bahasa yang humor, dan hal yang mustahil tersebutlah ingin mencoba mengungkapkan keseluruhannya.

Kesimpulan dari ideologi sosial politik seni rupa kontemporer Indonesia yang berkembang, lahirnya semangat untuk menafsirkan kembali berbagai macam ideologi dan sistem kebenaran terhadap kehidupan pokok utama dari ideologi tersebut adalah simpatik maupun empatik terhadap:

- 1) Perjuangan untuk membebaskan rakyat dari kemiskinan, kebodohan dan berbagai bentuk penindasan yang membelenggu kehidupan rakyat.
- 2) Pluralisme
- 3) Kelompok sub-culture
- 4) Perempuan (gender)
- 5) Kekerasan negara terhadap rakyat
- 6) Anti militerisme
- 7) Tetap independen (tidak terlibat dengan ideologi partai)
- 8) Anti Globalisasi

## Daftar Pustaka

Alfian 1976, Ideologi, Idealisme dan Integrasi Nasional, dalam Yahya Muhaimin, Masalah-masalah Pembangunan Politik. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

Arif, Saiful (Ed), Pemikiran-pemikiran Revolusioner, Averroes Press bekerjasama dengan Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2001

Esmeralda & Marce Bollansee. 1997 MASTERPIECES of Contemporary Indonesian Painters, Times Editions, Singapore

Hadad, Ismid [Ed], 1979, Kebudayaan Politik dan Keadilan Sosial, LP3ES, Jakarta

Holt, Claire,. 2000. Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia, MSPI,

Hoed, Beny Hoendoro. 1994. Linguistik, Semiotik, dan Kebudayaan. Pidato Pengukuhan Guru Besar Tetap pada Fakultas Sastra Universitas Indonesia, Tanggal 4 Juni 1994

Karyanto, Ibe, Realisme Sosialis Georg Lukacs, Gramedia Pustaka Utama bekerjasama dengan Jaringan Budaya, Jakarta, 1997.

Kennick, W.E. (Ed), 1979, Art and Philosophy: art as Intuition, St. Martin Press, New York

K. Miharja, Achdiat, Polemik Kebudayaan, Pustaka Jaya, Jakarta, 1977

Larrain, Jorge. 1996. Konsep Ideologi, LKPSM, Yogyakarta

L. Miklou-Maklai, Brita. 1998. Mengungkap Luka Masyarakat, Beberapa Aspek Seni Rupa Kontemporer Indonesia Sejak 1966, Gramedia, Jakarta

Mariato, Dwi M. 2001. Surealisme Yogyakarta, Rumah Penerbit Merapi, Yogyakarta

Moeljanto, D.S. & Ismail, Taufik, 1995, Prahara Budaya, Kilas Balaik Ofensif Lekra / PKI dkk, Mizan, Bandung

Mariato, Dwi M. 2001. Surealisme Yogyakarta, Rumah Penerbit Merapi, Yogyakarta

Moleong, Lexy J. 2004. Metodologi Penelitian Kualitatif, Rosda Karya Bandung

Noor, Mamman, 2002, Makalah makalah Sekadar Catatan Diskusi: Serba-serbi Formalisme di Zaman Filsafat Subyek, Pembacaan Ulang Peta Wilayah Kreatif

Sugiharto, I. Bambang, 1996, Postmodernisme, Tantangan Bagi Filsafat, Kanisius, Yogyakarta.

Sumardjo, Jakob, 2000, Filsafat Seni, ITB, Bandung, 2000

Supangkat, Jim. Membaca Modernitas Indonesia dalam Representasi Budaya pada Seni Rupa, artikel

SP, Soedarso, 2000, Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern, CV. Studio Delapan Puluh & Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Takwin, Bagus. 2003. Akar-akar Ideologi, Jalasutra, Yogyakarta, 2003

# PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN MELALUI PEDAGOGI ESTETIK

**NIA EMILDA**

niaemilda@yahoo.com

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

## **ABSTRAK**

Kepribadian merupakan satu kesatuan integral yang terdiri dari unsur psiko dan fisik yang bersifat dinamis, otonom, khas, dan unik yang dapat membedakan antara pribadi satu dengan pribadi yang lainnya. Kepribadian manusia bukanlah sesuatu yang statis sehingga memerlukan upaya pengembangan agar kodrat manusia untuk mengalami perkembangan dari waktu ke waktu dapat tercapai. Banyak cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kepribadian, salah satunya ialah melalui pengalaman estetik seseorang dalam mencipta atau menikmati seni, pengalaman intersubjektif yang melibatkan hubungan vertikal dan horizontal dalam berkesenian dapat menstimulus kepekaan kepribadian dalam ranah psiko dan fisik manusia. Pengalaman estetik tersebut melahirkan sebuah proses pendidikan yang mengacu pada internalisasi nilai-nilai sebagai lapisan tertinggi dalam seni.

Kata kunci : Kepribadian, Pedagogi, Estetik.



## Pendahuluan

Manusia adalah makhluk yang unik, yang memiliki perbedaan antara manusia satu dengan manusia lain. Tidak ada satu manusiapun yang memiliki persamaan meski manusia tersebut terlahir sebagai kembar identik. Keunikan manusia menjadi sebuah kajian yang menarik karena multidimensi yang dimilikinya.

Hakikat manusia dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, seperti yang dijelaskan oleh Tatang Syarifudin (2008: 9-16) bahwa hakikat manusia ialah: 1) Manusia adalah makhluk Tuhan YME; 2) Manusia sebagai kesatuan badani dan ruhani; 3) Individualitas/ personalitas; 4) Sosialitas; 5) Keberbudayaan; 6) Moralitas; 7) Keberagamaan; 8) Historisitas; 9) Komunikasi/ Interaksi; 10) Dinamika; dan 11) Eksistensi manusia adalah untuk menjadi manusia.

Beberapadimensihakikatmanusiatersebutmenunjukkan bahwa manusia adalah makhluk Tuhan Yang Maha Esa yang terdiri dari kesatuan badani dan ruhani, dengan kecenderungan sosial, moral, dan agama yang dimilikinya serta sifat dinamis yang terpaut pada masa lampau sekaligus mengarah kepada masa depan dalam mencapai tujuan hidupnya, artinya bahwa manusia sedang berada dalam pengadaannya sebagai manusia atau belum selesai mengadakan/ mewujudkan dirinya sebagai manusia seutuhnya, untuk itu diperlukan upaya yang dilakukan untuk memanusiaikan manusia, dan menjadikan manusia sebagai manusia yang utuh.

Proses memanusiaikan manusia bukanlah persoalan yang sederhana, karena melibatkan proses pengembangan diri secara utuh yang terkait dengan psiko dan fisik manusia. Dalam proses memanusiaikan manusia, pendidikan memiliki peran yang penting artinya prinsip keharusan pendidikan menjadi alat untuk memanusiaikan manusia dalam konteks mengembangkan kepribadian manusia secara utuh.

Banyak cara yang dilakukan dalam pendidikan untuk mengembangkan kepribadian manusia, salah satunya ialah dengan pendidikan seni. Pengalaman seseorang dalam mencipta dan menikmati seni dapat dijadikan sebagai alat untuk mengembangkan kepribadian, karena dalam proses mencipta dan menikmati karya seni melibatkan pengalaman estetik yang sarat dengan nilai-nilai sebagai pembelajaran bagi pencipta dan penikmat seni.

Kepekaan seseorang merespon nilai-nilai dalam suatu karya seni melahirkan dialog intersubjektif psiko dan fisik yang akan membawa kesadaran manusia sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa dan sebagai makhluk sosial yang hidup berdampingan dengan makhluk lain. Pengalaman estetik yang sarat akan nilai-nilai ini disebut dengan pedagogi estetik sebagai proses pendidikan melalui pengalaman keindahan dari suatu karya seni.

## Pembahasan

### 1. Hakikat Kepribadian

Kepribadian merupakan satu kesatuan yang terdiri dari psiko dan fisik, otonom, dan bersifat unik, sehingga dengan unsur tersebut dapat membedakan antara pribadi yang satu dengan pribadi yang lain.

Hall, C. S. Dan Gardner Lindzey (1985: 345) mengutip pendapat Allport mengenai kepribadian yaitu "Personality is the dynamic organization within the individual of those psychophysical systems that determine his unique adjustment to his environment." Selanjutnya definisi tersebut diterjemahkan oleh Yusuf, LN. S. Dan Juntika Nurihsan (2008: 4) "Kepribadian merupakan organisasi yang dinamis dalam diri individu tentang sistem psikofisik yang menentukan penyesuaiannya yang unik terhadap lingkungan."

Yusuf LN. S. Dan Juntika Nurihsan (2008: 4) juga memberikan penjelasan tentang definisi tersebut yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Dynamic, merujuk kepada perubahan kualitas perilaku (karakteristik) individu, dari waktu ke waktu, atau dari situasi ke situasi.
2. Organization, yang menekankan pemolaan bagian-bagian struktur kepribadian yang independen, yang masing-masing bagian tersebut mempunyai hubungankhusus satusama lainnya. Ini menunjukkan bahwa kepribadian itu bukan kumpulan sifat-sifat, dalam arti satu sifat ditambah dengan yang lainnya, melainkan keterikatan antara sifat-sifat tersebut yang satu sama lainnya saling berhubungan atau berinterelasi.
3. Psychophysical Systems, yang terdiri atas kebiasaan, sikap, emosi, sentimen, motif, keyakinan, yang kesemuanya merupakan aspek psikis, juga mempunyai dasar fisik dalam diri individu, seperti: syaraf, kelenjar, atau tubuh individu secara keseluruhan. Sistem psikofisik ini meskipun mempunyai dasar/ fondasi pembawaan, namun dalam perkembangannya lebih dipengaruhi oleh hasil belajar, atau diperoleh melalui pengalaman.

4. *Determine*, yang menunjukkan peranan motivasional sistem psikofisik. Dalam diri individu, sistem ini mendasari kegiatan-kegiatan yang khas, dan mempengaruhi bentuk-bentuknya. Sikap, keyakinan, kebiasaan, atau elemen-elemen sistem psikofisik lainnya muncul melalui stimulus, baik dari lingkungan, maupun dari dalam diri individu sendiri.
5. *Unique*, yang merujuk kepada keunikan atau keragaman tingkah laku individu sebagai ekspresi dari pola sistem psikofisiknya. Dalam proses penyesuaian diri terhadap lingkungan, tidak ada reaksi/ respon yang sama dari dua orang, meskipun kembar identik.

Berdasarkan definisi Allford bahwa kepribadian memiliki lima dimensi yaitu: 1) *Dynamic*; 2) *Organization*; 3) *Psychophysical Systems*; 4) *Determine*; dan 5) *Unique*. Kelima dimensi ini menunjukkan bahwa dalam setiap pribadi manusia dibangun oleh unsur-unsur yang sistematis yaitu unsur dinamis yang menunjukkan bahwa manusia itu mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, memiliki struktur sifat dan perilaku yang berhubungan antara satu dengan yang lainnya yang melekat pada kesatuan psiko dan fisik, memiliki kekhasan dan keunikan, sehingga pribadi manusia dapat dibedakan antara satu dengan lainnya.

Kartini Kartono (2005: 7) menjelaskan bahwa kepribadian adalah keseluruhan dari individu yang terorganisir, dan terdiri atas disposisi-disposisi psikis serta fisis, yang memberikan kemungkinan-kemungkinan untuk memperbedakan cirin-cirinya yang umum dengan pribadi lainnya.

## 2. Pedagogi Estetik

Pedagogi berasal dari bahasa Yunani dari kata *Paedos* dan *Agogos*. *Paedos* artinya anak, sedangkan *Agogos* artinya membawa atau membimbing. Sehingga secara etimologi arti dari pedagogi ialah membawa atau membimbing anak. Namun pada perkembangannya istilah pedagogi diartikan sebagai proses membimbing anak untuk mencapai tujuan yaitu nantinya mampu menyelesaikan tugas hidup.

Ada dua istilah yang berkaitan dengan hal ini yaitu pedagogik dan pedagogi, Langeveld (Uyoh Sadulloh, 2010: 2) membedakan istilah "pedagogik" dengan istilah "pedagogi". Pedagogik diartikan dengan ilmu mendidik, lebih menitik beratkan kepada pemikiran, perenungan tentang pendidikan. Suatu pemikiran bagaimana

membimbing anak, mendidik anak. Sedangkan istilah pedagogi berarti pendidikan, yang lebih menekankan kepada praktik, menyangkut kegiatan mendidik.

Dalam kajian ini istilah yang digunakan ialah istilah pedagogi sebagai praktik, yang melibatkan proses pendidikan dalam konteks estetika.

Istilah estetika pertama kali digunakan oleh seorang filsuf yang bernama A. G. Baumgarten pada tahun 1750. Menurut Jacob Sumardjo (2000: 24-25) bahwa istilah estetika diambil dari bahasa Yunani kuno, yaitu dari kata *Aistheton*, yang berarti kemampuan melihat lewat penginderaan.

Estetika merupakan pengetahuan tentang keindahan dalam seni, namun tidak semua karya seni mesti indah, seni juga kadang membuat persaan menjadi tidak indah sebagai respon dari karya seni yang dibuat hal itu menurut Jacob Sumardjo (2000: 26) disebut sebagai paradoks, namun bagaimanapun salah satu aspek dari seni selalu menghadirkan keindahan.

Sofyan Sauri dan Herlan Firmansyah (2010:7) menjelaskan bahwa nilai estetik menempatkan nilai tertingginya pada bentuk dan keharmonisan. Apabila nilai ini ditilik dari subjek yang memilikinya, maka akan muncul kesan indah dan tidak indah.

Pedagogi estetik merupakan suatu proses pendidikan yang diperoleh dari keindahan dalam karya seni, sehingga baik pencipta maupun penikmat dapat mengalami sebuah situasi yang mendidik dari nilai-nilai seni yang dihasilkan dalam sebuah karya seni.

## 3. Pengembangan Kepribadian melalui Pedagogi Estetik

Seni bukanlah sekadar hasil seni yang berupa benda-benda seni atau proses berkesenian saja, namun seni memiliki lapisan-lapisan sebagai satu kesatuan integral dari komponen eksistensial dan esensial seni. Armeidi Mahzar (Beni Ahmad Saebeni, 2009: 2005) menjelaskan bahwa eksistensi seni terdiri dari empat lapis eksistensialitas. Lapis terbawah adalah keberadaannya sebagai benda-benda seni berupa sosok materiil sebagai wujud seni. Lapis kedua, keberadaan seni mewujudkan sebagai proses karya penciptaan benda seni. Lapis ketiga adalah kekerasan dalam pikiran berupa pandangan atau gagasan yang mengarahkan proses penciptaan seni. Pada lapis teratas adalah eksistensi seni sebagai nilai-nilai dan tujuan estetik yang mendasari wawasan seni dan mendorong proses terciptanya karya seni.

Lapisan seni dalam konteks integral tersebut menggambarkan bahwa, seni bukan hanya berurusan dengan benda dan proses saja, melainkan berkaitan dengan tujuan dan nilai-nilai sebagai lapisan teratas dari suatu seni. Dalam pencapaian lapisan seni sebagai nilai tidak hanya melibatkan pancaindera sebagai alat inderawi seni, namun juga melibatkan roh sebagai subjektivitas yang dimiliki oleh pencipta dan penikmat seni, hal ini tentunya akan berdampak pada pengembangan respon psiko dan fisik yang dimiliki oleh pencipta dan penikmat seni.

Edmund Burke dan David Hume (Sutardjo A. Wiramihardja, 2007: 162) menjelaskan bahwa konsep estetika secara empirik yaitu dengan cara mengamati respon psikologis dan fisik yang dapat membedakan individu satu dengan yang lainnya untuk objek dan kejadian yang berbeda.

Beni Ahmad Saebeni (2009: 206) menjelaskan bahwa pada hakikatnya seni adalah dialog intersubjektif. Intersubjektivitas tersebut mempunyai dua sisi, yaitu sisi transsubjektif (*habl min allah*) dan sisi kosubjektif (*habl min an-nas*). Dalam bahasa populer, kedua sisi itu mencerminkan hubungan vertikal dan hubungan horizontal.

Adanya hubungan vertikal dan hubungan horizontal di sini yang dapat mengembangkan kepribadian seseorang dalam berkesenian, bagi pencipta maupun penikmat seni yang menggugah kepekaan psiko dan fisik yang dimiliki oleh seseorang.

## Penutup

Seni bukan sekadar wujud seni dalam bentuk karya saja, namun ia meliputi proses, tujuan, dan nilai-nilai yang ada dalam sebuah karya seni. Begitupun dengan berkesenian yang merupakan proses melahirkan ide dan menemukan jati diri, serta menginternalisasikan nilai seni melalui karya yang dihasilkan.

Interpretasi terhadap estetika dalam suatu karya seni dapat menstimulus pencipta maupun penikmat seni dalam mengembangkan kepribadian, karena melibatkan intersubjektif dari seseorang yaitu hubungan transsubjektif (hubungan vertikal) dan kosubjektif (hubungan horizontal) yang mampu menggugah kepekaan psiko dan fisik sebagai unsur dari kepribadian pencipta dan penikmat seni.

## Daftar Pustaka

Hall, C. S. dan Gardner Lindzey, (1985), *Introduction to Theories of Personality*. Canada: Jhon Wiley & Sonc Inc.

Kartono, Kartini, (2005), *Teori Kepribadian*, Bandung: Mandar Maju.

Sadulloh, Uyoh, dkk. (2010), *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*, Bandung: Alfabeta.

Saebeni, Beni Ahmad, (2009), *Filsafat ilmu*, Bandung: Pustaka Setia.

Sauri, Sofyan dan Herlan Firmansyah, (2010), *Meretas Pendidikan Nilai*, Bandung: Arfino Jaya.

Syarifudin, Tatang, (2008), *Landasan Pendidikan*, Bandung: Percikan Ilmu.

Sumardjo, Jacob, (2000), *Filsafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB.

Wiramihardja, Sutardjo A., (2007), *Pengantar Filsafat: Sistematika Filsafat, Sejarah Filsafat, Logika dan Filsafat Ilmu (Epistemologi), Metafisika dan Filsafat Manusia, Aksiologi*, Bandung: Refika Aditama.

Yusuf, LN. S. dan Juntika Nurihsan, (2008), *Teori Kepribadian*, Bandung: Remaja Rosdakarya.



# SUPER PETRUK

**DIDIK DESANTO S. SN. ,MPD**

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

## **ABSTRAK**

Jagad pewayangan tidak akan menarik dan komplit tanpa tokoh Petruk, anak Semar yang bermuka manis, pandai menari, menyayi, melucu, pandai berbicara dan suka menyindir, dibalik fisik yang kurang memadai itu terselelip sifat nilai-nilai luhur, setia mengabdikan, kejujuran dan tauladan yang baik dalam setiap tingkah laku dan tutur katanya. Petruk adalah tokoh punakawan yang cerdas dan kritis terhadap fenomena kehidupan yang dianggapnya kurang pas, lalu mengingatkan. Etiket rokok, toko emas, merek limun, komik, tema-tema lukisan, Teater dan lain-lain telah mengambil tokoh Petruk sebagai ikonnya.

Kata kunci : Tokoh Petruk, Teladan, Realitas hidup



## Pendahuluan

Bumi gonjang-ganjing lintang kelap-kelip, eeee... eeee... crek..crek...crek.... gara-gara, serentak penonton menyambut dengan antusias, lalu bergerak kedepan, sekitar jam 12 malam saat apa yang dinantikan telah tiba yaitu gara-gara pada malam pementasan wayang kulit semalam suntuk.

Gara-gara adalah waktu dimana para tokoh punakawan muncul, kemunculan para punakawan ini selalu disambut dengan gembira. Punakawan dianggap sebagai penebar humor, tingkah laku dan ucapan hampir selalu mengundang tawa, guyon-guyonan baik ketimpangan yang ada dimasyarakat, korupsi, bahkan politik dikemas dalam lelucon yang segar, kadang dibumbui dengan nyempet-nyempret ke hal yang berbau sex.

Punakawan yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk dan Bagong, selalu muncul dalam setiap lakon selain sebagai penghibur, panakawan juga punya profesi rangkap sebagai abdi, penasehat, dan pengiring setia para ksatria yang berbudi luhur dalam hal ini Pandawa.

Dalam tulisan ini akan tidak dibahas masalah punakawan secara holistik, penulis hanya mengambil salah satu tokohnya saja yaitu, Petruk



Gb. Punokawan, Semar, Gareng, Petruk dan Bagong

## Pembahasan

### Mengapa Petruk?

Petruk adalah tokoh punakawan dalam pewayangan Jawa, ada di pihak keturunan Witaradya. Petruk tidak disebutkan dalam kitab Mahabarata. Jadi jelas bahwa kehadirannya dalam dunia pewayangan merupakan gubahan asli Jawa. Diranah Pasundan Petruk lebih dikenal dengan nama Dawala atau Udel (Pasha, 2011:52). Petruk atau juga Kanthongbolong (kantong yang berlubang lepas, Suragendila (seperti kerbau tolol) melambangkan rasa panca indera yang menghasilkan segala macam seni. Maka dalam peranannya dalam pertunjukan wayang purwa juga sebagai seniman dan penghibur.

Wujudnya yang paling besar diantara keempat punakawan itu mengisyaratkan bahwa dalam kenyataan hidup bahwa perasaan itu paling menonjol, meskipun seharusnya menjadi "adik" dari pikiran (adik Gareng) dan dikendalikan oleh kemauan yang baik (anak Semar). Gerak-gerak Petruk bebas lepas, pandai menari, dan ialah yang paling berfungsi untuk menghibur ksatria tuannya yang sedang dirundung malang. Namun disadari oleh para Empu yang menciptakan punakawan itu bahwa rasa panca indera, kalau dibiarkan lepas, dapat mengajak kearah gila-gilaan (Suragendila) dan boros (Kantongbolong) (Guritno, 2005:12)



Gambar. Petruk dalam Versi Wayang Kulit

Di era globalisasi ini nama Petruk tidak sehebat seperti, Superman, Batman, Green Lantern, captain America dan tokoh-tokoh super yang mendunia lainnya, bahkan anak-anak sekarang lebih mengenal Naruto, Ben 10, Avatar, sepertinya nama Petruk hanya dikenal oleh para orang sudah tua terutama yang tinggal di Jawa. Secara anatomis fisik Petruk tidak seindah tokoh-tokoh super hero lainnya, kulit warna hitam, hidung mancung, muka lebar, sepertinya tidak pantas untuk dijadikan favorit apalagi fans berat bagi generasi muda.

Namun dibalik anatomi yang tak sempurna itu jika kita gali dari sisi yang lain, Petruk adalah tokoh yang patut diteladani sikapnya yang jujur, jago menghibur, terutama tuannya ketika dalam mengalami kesusahaan menerima cobaan, mengingatkan ketika kita lupa, membela ketika teraniaya.

### Cerita tentang Petruk

Secara anatomi fisik Petruk sangatlah tidak proposional, tetapi menurut kisah para dalang sebenarnya Petruk

adalah seorang ksatria yang gagah dan sakti tanpa tanding juga kaya raya yang bernama Bambang Penyukilan anak seorang pertapa sakti Begawan Salantara, tapi yang banyak dipercaya orang, dia adalah seorang keturunan raja Jin. Prabu Welgeduwelbeh dan permaisuri dari bangsa Gandarwa

Menurut kisah para dalang ia adalah orang yang gemar bersenda gurau, baik dengan ucapan maupun tingkah laku, dan suka berkelahi. Ia seorang yang sakti ditempat kediamannya dan daerah sekitarnya. Oleh karena itu ia ingin berkelana guna menguji kekuatan dan kesaktiaanya.

Ditengah perjalanan bertemu dengan Bambang Sukodadi. Seorang sakti dari pertapaan Bluluktiba yang pergi daripadepokan diatas bukit, untuk mencoba kekebalannya, karena mempunyai maksud yang sama, maka terjadilah perang tanding, mereka berkelahi sangat lama, berhantam, bergumul, tarik-menarik, tendang-menendang, injakmenginjak hingga tubuhnya menjadi cacat dan berubah sama sekali dari wujud aslinya yang tampan. Perkelahian itu kemudian dipisahkan oleh Smarasanta (Semar) dan Bagong yang mengiri Batara Ismaya. Mereka di beri fatwa dan nasehat sehingga akhirnya keduanya menyerahkan diri dan berguru kepada semar dan mengabdikan kepada Sangyang Ismaya. Karena perubahan wujud tersebut masing-masing kemudian berganti nama Bambang Panyukilan menjadi Petruk, Sedangkan Bambang Sukodadi menjadi Gareng

### **Petruk dan Suri Tauladan**

Kehidupan Petruk berubah setelah Semar meleraikan saat bertarung habis-habisan dengan Gareng yang saat itu bernama Bambang Sukodadi, Semar menolong dari kematian, menyembuhkan luka fisik dan pikiran Petruk, tapi tetap penampilan berbeda. Kehidupan Petruk berubah saat itu, Petruk belajar banyak tentang hakiki kehidupan dari Semar. Yang ada dalam hati dan pikirannya hanyalah mengabdikan dan mengabdikan pada kebenaran, mengabdikan pada kehidupan. Kesaktian Petruk tetap tinggi, tetapi ia tak pernah dengan sombong menunjukkan kesaktiaanya, tinggi ilmu kanuragan hanya dipakai ketika terpaksa, ketika semua orang lupa dia mengalahkannya dan mengingatkan semua yang lupa dengan kesaktiaanya.

Petruk meninggalkan semua kekayaannya. Ketika orang lain bangga dengan kekayaan atas semua apa yang dipunya. Petruk justru merasa kaya ketika tidak punya apa-apa. Semua diberikan pada orang lain, kantonya menjadi kosong, karena itu dia dijuluki Pertuk Kanthong Bolong, sudah merasakaya dengan kantong

menjadi kosong, karena itu dia dijuluki Pertuk Kanthong Bolong, sudah merasakaya dengan kantong tanpa isi. Seluruh hidupnya dicurahkan untuk mengabdikan raja raja besar. Dari sejak Rama penguasa ayodya, Abiyasa ketika bertahta di Hastinapura, sampai pada jaman Pandu Dewanata, kemudian mengabdikan Arjuna, sampai Abimanyu, dan jaman Parikesit. Pengabdianannya bukanlah pengabdian buta, karena pengabdian yang sesungguhnya dia curahkan kepada kehidupan dan Sang Pencipta. Petruk tak segan-segan menegur tuannya bila dari kacamataannya, para raja itu dianggap melakukan kesalahan. Petruk selalu menghibur tuannya ketika dalam dalam kesusahan menerima cobaan, mengingatkan ketika lupa, membela ketika teraniaya. Intinya bias momong, momot, momor dan murakabi.

1. Momong artinya bisa mengasuh
2. Momot artinya dapat memuat segalanya keluhannya dapat merasakaya masalah
3. Momor artinya tidak sakit hati ketika dikritik dan tidak mudah bangga kalau disanjung
4. Mursid artinya pintar sebagai abdi, mengetahui kehendak tuannya
5. Merakabi artinya bermanfaat bagi sesama

### **Petruk dan Realistas Kehidupan**

Pada tahun 2009, grup yang dipimpin Nano Riantiarno mementaskan drama Republik Petruk. Kisah drama bermula saat Mustakaweni berhasil mencuri jimat Kalimasada, pusaka milik keluarga Pandawa. Caranya menyamar sebagai Katotkaca. Sementara itu Srikandi tidak mampu merebut jimat itu. Pada saat yang sama datanglah pria tampan Priambada yang sedang mencari ayahnya, Arjuna. Srikandi bersedia menolong asalkan Priambada bersedia merebut kembali jimat Kalimasada. Ternyata merebut jimat ditangan Mustakaweni tidak sulit, karena mustakaweni jatuh cinta pada Priambada, jimat yang sudah ditangan dititipkan kepada Petruk. Disinilah teater Koma menggali intrik, politik, reformasi, penggantian kekuasaan, hingga korupsi. Petruk pun jadi raja di Lotjitengarara berkat jimat Kalimasada dan bergelar Petruk Belgeduwelbeh, memperbolehkan kegiatan apa saja, termasuk korupsi, asal tidak ketahuan, namun justru kondisi negaranya aman-aman saja, KKN jalan ters tapi terkendali. Demikian dengan stabilitas keamanan dalam negeri terjamin. Pasalnya Petruk memakai dasar reformasi politik serba boleh. Apapun boleh dilakukan dinegrinya, raja Petruk terus berkubang pesta, tiada hari tanpa dansa dan makan enak-enak. Justru banyak raja yang cemburu dan ingin menyerangnya. Tapi para raja khawatir bila mereka ditangan Petruk, cua dijadikan saudara. Kisah Republik Petruk tidak jauh dari

situasi politik menjelang pemilihan umum. Ditengah umur reformasinya melibat yang sudah satu decade ini, masih saja korupsi, kolusi, nepotisme tumbuh subur. Semakin banyak orang terlibat korupsi. Bahkan daftar pelaku korupsi tidak hanya melibatkan pejabat tinggi, partai politik, anggota dewan hingga pihak swasta ikut terjerat korupsi



Gambar Poster pertunjukan Republik Petruk

### Petruk dan Seni

Dunia perdagangan Petruk banyak digunakan sebagai trade mark atau cap dari berbagai usaha dagang, seperti tokoh mas, toko ban, limun, rokok dan lain-lain meskipun kalah populer dengan Semar dan Bagong. Sedikitnya penggunaan tokoh petruk ini mungkin ada kaitannya dengan nama lain Petruk, yaitu Kanthong Bolong yang mempunyai konotasi boros jadi ada anggapan dikalangan pengusaha atau produsen bila memakai merk atau cap Petruk usahanya akan bangkrut karena ada pemborosan. Hal ini disebabkan masih banyaknya pengusaha, yang sejak dulu sampai sekarang, masih mempercayai hal-hal mistis yang berhubungan dengan gugon tuhon atau cerita burung yang menyatakan hal-hal negative. Dengan demikian , symbol-simbol yang berkonotasi, tidak baik, jelek, negative atau yang membuat usaha merugi sedapat mungkindihindari. Tokoh Petruk bersinar cemerlang dan menjdi tokoh sentral justru dala dunia seni mulai dari seni hiburan seperti wayang orang dan wayang kulit dalam “gara-gara”, seni gambar komik Petruk dan Gareng, serta seni sastra. Hal ini memang sesuai dengan karakter Petruk sebagai tokoh penghibur. (Hermanu, 2005:6)

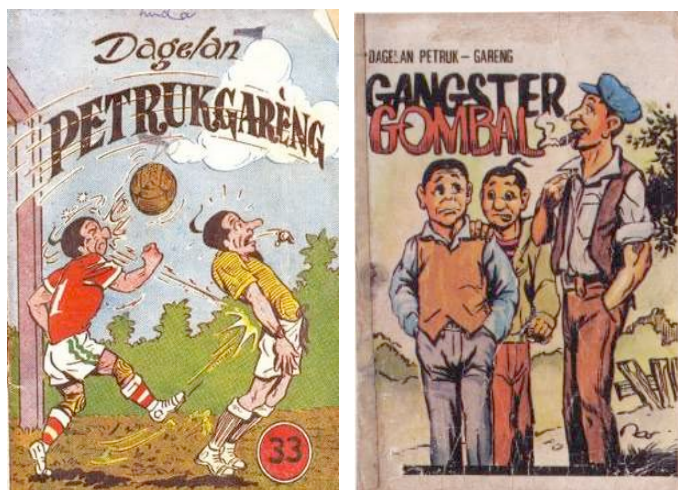
### Petruk dalam Komik

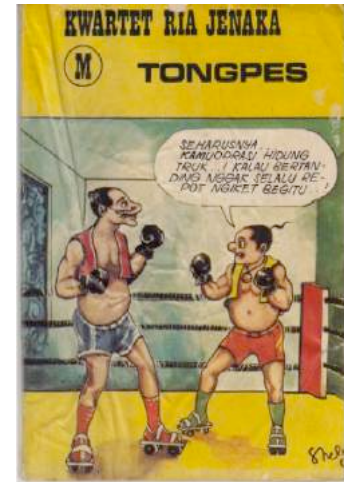
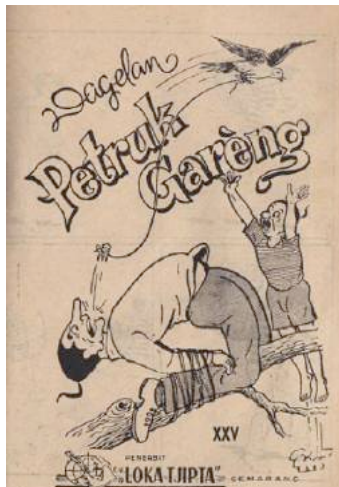
Pada tahun 1960an, di Indonesia pernah diterbitkan dagelan versi komik dari tokoh punakawan ini. Komik tersebut berjudul Petruk dan Gareng. Sebenarnya bukan hanya satu komikus yang pernah membuat komik ini, namun Indri Soedono adalah komikus yang disebut mengawalinya. Indri Soedono adalah komikus yang paling produktif membuat komik Petruk dan Gareng ini di tahun 1960an hingga tahun 1970an, karya-karyanya banyak diterbitkan oleh CV Loka Tjipta Semarang. Komikus lain yang mengikutinya adalah Oerip, Rini AS, Leo, Sopoiki, Tjepi, Ricky NS, dan Tatang S.

Diantara para komikus yang pernah menggarap Petruk dan Gareng, Tatang S adalah salah satu komikus yang paling tenar sebagai membuat komik Petruk dan Gareng karena dia yang masih tetap bertahan membuat komik ini meski pada tahun 1980an dunia perkomikan di Indonesia mulai meredup. Dia membuat komik Petruk dan Gareng dengan format sederhana dan mendistribusikan langsung ke sekolah-sekolah dasar melalui penjual mainan anak-anak. Komik dengan format sederhana tersebut kebanyakan diterbitkan Gultom Agency.

Komik Petruk dan Gareng yang pernah digarap oleh para komikus Indonesia ini berbeda dengan kisah pewayangan aslinya, setting dari komik ini lebih modern. Mulai masyarakat perkotaan hingga masyarakat pedesaan, lengkap dengan atribut-atribut masa kini yaitu sepeda motor dan mobil.

Berikut ini disajikan gambar-gambar Petruk pada cover Komik:





### Petruk dalam Cover Buku

Buku yang menggunakan tokoh Petruk biasanya buku-buku yang berhubungan atau berisi dengan Petruk itu sendiri

### Lukisan

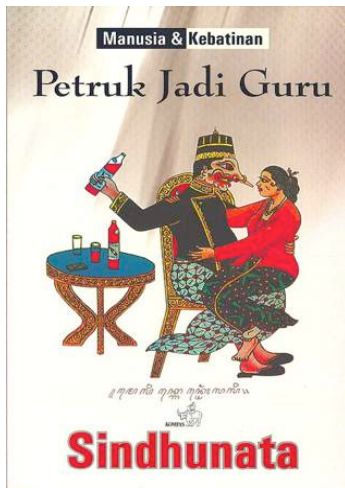
Banyak pelukis yang memanfaatkan tokoh Petruk sebagai inspirasi dalam berkarya salah satunya pameran seni rupa bertajuk Petruk Nagih Janji. Pameran ini menampilkan karya-karya perupa dengan beragam aliran dan beragam konsep berkarya. Alasan Petruk dijadikan tema sentral dalam pameran ini karena dianggap mewakili kawulo alit, atau rakyat kecil. Petruk nagih janji adalah janji-janji para caleg dalam pemilu setelah menang, mereka harus merealisasikan janjinya yang diucapkan pada waktu kampanyenya.

### Aplikai Tokoh Petruk pada Media Lain

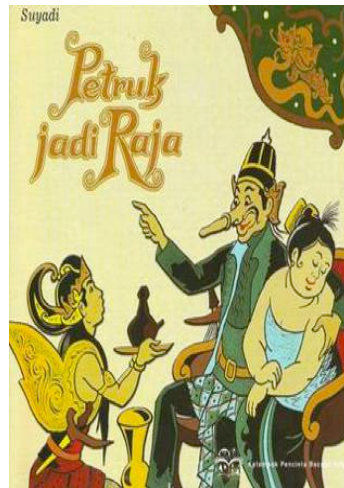
Rokok kretek, Toko emas, poster, togel, slebor becak, merek tenun, cap batik, lukisan kaca, barang kerajinan, bak truk, limun an lain-lain. Penggunaan tokoh Petruk dimaknai berbeda-beda dengan tujuan yang berbeda-beda. Ada yang mengerti secara falsafah atau hanya sekedar suka-suka saja.



Gambar Lukisan kaca



Gambar Tokoh Petruk pada Sebuah Cover Buku



Lukisan pada Pameran Seni Rupa Bertajuk "Petruk Nagih Janji" Karya Slamet Riadi dan Felix S. Wanto



Gambar Petruk pada Etiket Teh



Gambar Petruk pada Ramalan Togel



Gambar Umbul



Gambar Petruk pada Kaos Oblong

### Daftar Pustaka

Hermanu, Katalog Pameran, "Tjap Petroek" Yogyakarta: Bentara Budaya, 2005

Lukman Pasha, Buku Pintar Wayang, Yogyakarta: IN AzNa Books, 2011

Katalog Pameran Seni Rupa "Petruk Nagih Janji" Yogyakarta: Bentara Budaya, 2009

Pandan Guritno, Katalog Pameran, "Tjap Petroek" Yogyakarta: Bentara Budaya, 2005

# UNSUR RUPA DAN MANAJEMEN SENI PADA KESENIAN BELOK DAN GENYE: SEBAGAI UPAYA PEMBERDAYAAN SENI DAERAH DI KABUPATEN PURWAKARTA

**ZAENUDIN RAMLI, M.SN**

zaenudinramli@gmail.com

Jurusan Seni Rupa Murni  
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

## **ABSTRAK**

Kesenian Belok dan Genye merupakan sebuah seni pertunjukan (performance) yang bersifat hiburan. Pada mulanya kesenian Belok dan Genye digunakan pada kegiatan seni keramik. Tetapi pada saat ini kesenian Belok dan Genye digunakan sebagai seni hiburan. Hal ini berhubungan dengan semakin berubahnya pandangan masyarakat yang mencari inovasi-inovasi kesenian baru. Pada saat ini kesenian Belok dan Genye masih tetap tumbuh dan berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat sekitar. Walaupun perkembangan Kesenian Belok dan Genye lebih bersifat hiburan tetapi identitas budaya di dalamnya masih tetap terjaga. Kesenian Belok dan Genye merupakan festival kesenian atau helaran kesenian memberikan makna penting untuk memahami budaya yang dihasilkannya dalam hal ini pada aspek kehidupan sosial masyarakat. Identitas yang kemudian bertindak keluar secara real time, melalui ritual yang mengangkat peserta-peserta di luar waktu untuk kesadaran baru, atau tujuan akhir mereka sendiri sebagai makhluk spiritual –manusia milik suci tatanan kosmis. Dalam tingkat ini, makna festival kesenian biasanya hidup berdampingan dalam upacara dan adat istiadat tradisional.

Kata kunci : Identitas, Kesenian, Belok, Genye, Tradisional.





## PENDAHULUAN

Kesenian Belok dan Genye merupakan sebuah seni pertunjukan (performance) yang bersifat hiburan. Pada mulanya kesenian Belok dan Genye digunakan pada kegiatan seni keramik. Tetapi pada saat ini kesenian Belok dan Genye digunakan sebagai seni hiburan. Hal ini berhubungan dengan semakin berubahnya pandangan masyarakat yang mencari inovasi-inovasi kesenian baru. Pada saat ini kesenian Belok dan Genye masih tetap tumbuh dan berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat sekitar. Walaupun perkembangan Kesenian Belok dan Genye ini lebih bersifat hiburan tetapi identitas budaya di dalamnya masih tetap terjaga. Kesenian Belok dan Genye ini merupakan warisan budaya yang harus dipelihara dan dilestarikan. Pengaruh era globalisasi yang sangat kuat membuat kita seakan lupa dan tidak peduli terhadap warisan budayanya sendiri. Oleh sebab itu, penulis melakukan kajian terhadap kesenian tradisi khas Kabupaten Purwakarta tersebut. Hasil penulisan ini dapat dijadikan sumber untuk mengembangkan dan melestarikan kesenian Belok dan Genye. Penulis berusaha untuk memberikan informasi serta dokumentasi mengenai penyajian kesenian Belok dan Genye di Kabupaten Purwakarta.

Adapun permasalahan mengenai pengembangan kesenian Belok dan Genye sebagai berikut. Pertama, Bagaimana penyajian kesenian Belok di Kabupaten Purwakarta? Kedua, Seperti apa peranan unsur rupa dalam kesenian Belok di Kabupaten Purwakarta? Ketiga, Bagaimana konsep manajemen dan promosi dalam kesenian Belok di Kabupaten Purwakarta?

Tujuan yang pokok berkaitan dengan perspektif pembinaan dan luaran adalah kebutuhan akan perluasan medium unsur rupa dan manajemen promosi dalam kesenian Belok-Genye, khususnya pada masyarakat kabupaten Purwakarta. Hal ini menandakan upaya pemberdayaan seni daerah agar tetap eksis dan dapat dilestarikan.

Landasan penulisan dilakukan dengan pendekatan teoritik dan empirik. Pendekatan teoritik melihat bahwa kesenian merupakan suatu produk dari manusia yang berasal dari pengalaman-pengalaman hidupnya. Kesenian merupakan ekspresi dan sifat kreatif manusia yang timbul dari perasaannya dan bersifat indah sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia seperti apa yang diungkap oleh Koentjaraningrat dalam Arifa (2013: 1). Sementara pendekatan empirik melihat bahwa kesenian Belok-Genye merupakan produk kesenian daerah khas Purwakarta dan salah satu genre

seni pertunjukkan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi yakni: wawancara, studi pustaka dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejak awal waktu munculnya modernitas merupakan kemajuan sekuler linear sejarah. Sebagian besar kehidupan masyarakat manusia biasanya telah membuka dalam siklus suci suksesi ketat melalui ketaatan-kemeriahan. Hal itu telah mengganggu rutinitas kehidupan sehari-hari mereka. Kehidupan sosial masyarakat pada akhirnya menegaskan kembali prinsip-prinsip yang mendasarinya seperti pola keyakinan, asumsi, harapan, mitos dan visi masa depan. Fakta bahwa festival kesenian atau helaran kesenian memberikan makna penting untuk memahami budaya yang dihasilkannya dalam hal ini pada aspek kehidupan sosial masyarakat. Identitas yang kemudian bertindak keluar secara real time, melalui ritual yang mengangkat peserta-peserta di luar waktu untuk kesadaran baru, atau tujuan akhir mereka sendiri sebagai makhluk spiritual –manusia milik suci tatanan kosmis. Dalam tingkat ini, makna festival kesenian biasanya hidup berdampingan dalam upacara dan adat istiadat tradisional.

Keadaan normal waktu adalah apa yang membuat mereka menonjol sebagai manifestasi arketif (the archetypical manifestation) bahwa manusia seperti apa yang dikatakan oleh sejarawan Belanda John Huizunga (1872-1945) merupakan makhluk bermain atau “yang bermain dalam budaya”. Tindakan sakral festival dirayakan pada momen liburan, sebagaimana momen-momen waktu suci. Dalam acara seperti festival mereka berkumpul bersama secara kolektif untuk kegembiraan. Acara festival seperti seni pertunjukkan, tarian, musik dan lain-lain dirayakan. Seperti apa yang dikatakan Huizunga, apakah kita pikirkan bahwa perayaan agama Yunani kuno atau agama di Afrika, hari ini kita hamper tidak bisa menggambarkan apapun garis secara tajam antara suasana festival hiruk-pikuk kesenian dengan hal-hal yang suci dan sakral (Homo Ludens, 1955 : 21).

Seni dan budaya yang tumbuh dan berkembang di Jawa Barat merupakan refleksi dari akar budaya, hasil kreativitas dari kelompok masyarakat, maupun kreativitas individual. Semua itu, merupakan kekuatan lokal dan modal social (social capital) yang sering dilupakan, bahkan tidak disadari potensinya oleh masyarakat sebagai pemilikinya, merupakan aset, dan kekayaan daerah, yang dapat dijadikan potensi sebagai Aset Seni Budaya dan Pariwisata.

Namun demikian potensi Seni Budaya, dan Pariwisata tersebut belum dapat diberdayakan secara optimal (Darsiharjo, et al., 2009 : 6). Seni pertunjukan Indonesia sangat istimewa serta merupakan sosok seni pertunjukan yang sangat lentur dan “cair” sifatnya. Hal tersebut karena lingkungan masyarakatnya yang selalu berada dalam kondisi yang terus berubah-ubah. Pada kurun waktu tertentu, ada yang mapan dan mengembangkan suatu sosok yang tumbuh sebagai suatu “tradisi”, sebagai upaya dan penerimaan masyarakat kepada suatu “hasil budaya” yang dialihteruskan selama ber-generasi. Begitu pula daerah Jawa Barat, berbagai karya seni tumbuh dan berkembang, difungsikan dari generasi ke generasi yang kemudian mempunyai ciri-ciri yang mapan, masing-masing daerah mempunyai ciri khas yang mencerminkan asal daerahnya, bahkan membentuk genre-genre, kemudian menjadi tradisi masyarakat setempat.

### **Fungsi Seni Pertunjukan**

Seni pertunjukan bisa dikategorikan memiliki tiga fungsi yaitu: fungsi primer, ungkapan pribadi dan presentasi estetis. (1) Fungsi primer adalah seni sebagai sarana upacara; sebagai ungkapan pribadi; dan (3) sebagai presentasi estetis. Sedangkan fungsi sekunder apabila seni pertunjukan bertujuan bukan untuk dinikmati, tetapi untuk kepentingan yang lain. Ini berarti fungsi pertunjukan menjadi multifungsi, tergantung dari perkembangan masyarakat pendukungnya. Multifungsi itu antara lain; sebagai pengikat kebersamaan, media komunikasi, interaksi, ajang gengsi, bisnis, dan mata pencaharian. Dengan kata lain bahwa tiap tarian bisa mempunyai beberapa fungsi, yang menentukan fungsi primer dan fungsi sekundernya. Artinya fungsi belum tentu abadi dari waktu ke waktu (Any Peterson Royce, 1980: 85).

### **1. Fungsi Primer**

Seni Pertunjukan sebagai Sarana Ritual. Beberapa daerah di Jawa Barat masih menyelenggarakan seni pertunjukan yang ada kaitannya dengan upacara ritual, khususnya yang berkaitan dengan padi, yang dilaksanakan menurut kebiasaan secara tetap, menurut waktu tertentu, serta untuk keperluan tertentu. Antara lain, Tarawangsa di Sumedang, Ngarot di Indramayu, dan Seren Taun di Sukabumi. Pertunjukan tersebut merupakan ritual untuk persembahan demi kesuburan pertanian. Penyajian tarian pada upacara padi, diyakini memiliki kekuatan magi-simpatetis dan berpengaruh terhadap upacara persembahan itu (Darsiharjo, et al., 2009 : 8-9).

### **2. Fungsi Sekunder**

Apabila fungsi primer dari seni pertunjukan, adalah seni pertunjukan berfungsi untuk dinikmati, baik sebagai ritual, hiburan, atau tontonan, berbeda dengan fungsi sekunder. Fungsi seni pertunjukan lebih kepada kepentingan yang lain. Ini berarti fungsi pertunjukan menjadi multifungsi, tergantung dari perkembangan masyarakat pendukungnya. Multifungsi itu antara lain; sebagai pengikat kebersamaan, media komunikasi, interaksi, ajang gengsi, bisnis, dan mata pencaharian, termasuk juga untuk kepentingan pariwisata (Darsiharjo, et al., 2009 : 10).

### **Konsep Penyajian Seni Belok-Genye Purwakarta**

Seni Belok-Genye yang coba dikembangkan di kabupaten Purwakarta, merupakan seni pertunjukan yang muncul pada tahun 90-an, yang muncul pada awalnya dari kegiatan kreatif beberesih memakai sapu lidi yang dilaksanakan di seputar jalan buah batu-Bandung. Oleh karena itu, tidak heran jika pertunjukan Belok-Genye ini memakai material sapu lidi sebagai alat pertunjukannya. Seni Belok sendiri kalau melihat perkembangan dalam seni modern Barat bisa dikatakan model pendekatannya disebut memakai pendekatan happening art. Seni Belok sendiri dalam tataran materialnya memakai medium tanah lumpur bekas –hasil karya keramik Plered— yang kemudian dilumuri ke seluruh tubuh para aktor pertunjukannya, kita bisa cermati bahwa pemakaian lumpur bekas ini tidak lain hasil pemanfaatan dari karya keramik yang merupakan hasil dari industri keramik yang berada di Plered-Purwakarta. Maka dengan demikian seni Belok-Genye bukanlah seni tradisional yang orisinal milik kabupaten Purwakarta. Pada prakteknya seni Belok-Genye ini mengalami berbagai perubahan, kreatifitas, dan hasil inovasi. Meskipun seni Belok-Genye pada pendekatannya masih berpegang pada prinsip-prinsip seni pertunjukan. Seni Belok-Genye pada perjalanan kemudian telah mengalami perkembangan dan pergeseran, salah seorang yang berhasil mengembangkan seni Belok-Genye ini ialah oleh Gondo seorang alumni dari STSI/ISBI Bandung.

### **Pengembangan Unsur Rupa dalam Seni Belok-Genye kabupaten Purwakarta**

Sejauh pengamatan penulis bahwa pola seni Belok dan Genye yang ditampilkan di panggung atau di jalanan tampak sporadis dan tidak teratur. Maka dibutuhkan pola iring-iringan Belok-Genye yang sesuai dengan konsep budaya tradisional masyarakat Sunda. Estetika adalah dasar sekaligus tujuan dari penciptaan seni, desain dan



Gambar 1. Tahap persiapan latihan seni Belok-Genye kabupaten Purwakarta  
(sumber foto: Mpap Gondo September 2015)

arsitektur. Dalam seni rupa kontemporer dimungkinkan pencarian gagasan atau sumber estetika tidak hanya dari bentuk berbagai artefak tradisional tetapi juga dari berbagai sumber lain termasuk kondisi geografis dan kekayaan budaya lainnya yang dimiliki masyarakatnya dalam hal ini masyarakat Sunda. Beberapa sumber yang dapat dijadikan acuan adalah kosmologi Sunda, bahasa dalam hal ini ungkapan dan peribahasa serta naskah Sunda kuno. Dalam khasanah seni rupa, desain dan arsitektur serta matematika dikenal tiga bentuk dasar yaitu segi empat bujursangkar, lingkaran dan segitiga (Jamaludin, 2011 : 9). Ketiga bentuk dasar ini juga ditemukan dalam babasan (ungkapan) dan paribasa (peribahasa) Sunda. Oleh karena itu sebagai pengembangan inovasi unsur rupa pola seni Belok-Genye dalam pertunjukannya bisa memakai ketiga pola bentuk dasar tersebut.



Gambar 2. Para aktor seni Belok yang berjumlah 15 orang yang sudah dilumuri tanah  
(sumber foto: Mpap Gondo September 2015)

## 1. Pola Iring-iringan Genye-Belok Segi Empat Bujursangkar

Pola atau bentuk segi empat bujur sangkar yang dipakai dalam terdapat dalam ungkapan "Hirup kudu masagi". Ungkapan yang berisi petuah yang artinya hidup harus serba bisa. Bentuk lain, "jelema masagi" (Natawisastra, 1979, Hidayat, dkk, 2005) artinya orang yang memiliki banyak kemampuan dan tidak ada kekurangan. Masagi berasal dari kata pasagi (persegi) yang artinya menyerupai (bentuk) persegi. Ciri bujursangkar adalah keempat sisinya berukuran sama. Kesamaan ukuran empat bidang pada bentuk bujursangkar ini diibaratkan berbagai aspek dalam bentuk tindakan atau perbuatan di dalam kehidupan yang harus sama dalam kualitas dan kuantitasnya. Umumnya ungkapan ini dipahami sebagai perlambang untuk hidup serba bisa sehingga tercipta kesempurnaan perbuatan atau perilaku dalam hidup. Pengertian serba bisa atau serba) dilakukan dalam arti positif dengan penekanan utama mengarah pada dua aspek pokok kehidupan manusia, yaitu kehidupan duniawi (bekerja, hubungan manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan alam) dan kehidupan di akhirat nanti (hubungan manusia dengan Tuhan). Bentuk segi empat bujur sangkar secara absolut tidak terdapat di alam. Dengan kata lain, bentuk ini adalah ciptaan imajinasi manusia hasil abstraksi dari rupa yang ada di alam. Bentuk segi empat lainnya, seperti empat persegi panjang adalah turunan dari bentuk bujur sangkar ini (Jamaludin, 2011 : 10).

## 2. Pola Iring-iringan Genye-Belok Lingkaran

Bentuk lingkaran terdapat dalam ungkapan "Niat kudu buleud" (niat harus bulat). Niat berkaitan dengan persoalan keteguhan sikap, keyakinan serta kepercayaan yang pada ujungnya bermuara pada masalah keimanan atau spiritual. Bentuk bulat dibuat dari garis melingkar dengan ujung saling bertemu, dengan jari-jari dari titik pusat ke setiap sisi berukuran sama. Bila mengacu pada bentuk-bentuk yang ada di alam tampak bahwa lingkaran terdapat pada berbagai objek seperti bulan dan matahari di angkasa, berbagai bentuk bunga seperti bunga teratai dan beberapa jenis daun memiliki bentuk dasar lingkaran atau bulat. Bentuk lingkaran mempunyai keunikan yang tidak dimiliki bentuk dasar lain, seperti riak di permukaan air. Bila permukaan air tersebut terganggu seperti karena suatu objek jatuh pada permukaan air tersebut, di sekitar objek, karena pengaruh gravitasi, air bereaksi dengan membentuk lingkaran yang bergerak membesar mengitari objek (Jamaludin, 2011 : 10).



Gambar 3. Pola lingkaran yang dilakukan pada saat latihan Belok-Genye (sumber foto: Mpap Gondo September 2015)

### 3. Pola Iring-lingen Genye-Belok Segitiga


Bentuk segi tiga terdapat dalam ungkapan “bale nyuncung” dan Buana Nyuncung (tempat para dewa dan hyang dalam kosmologi masyarakat Kanekes). Bale Nyuncung adalah sebutan lain untuk tempat atau bangunan suci, yang dalam Islam adalah masjid. Kalimat ka bale nyuncung dalam percakapan sehari-hari maksudnya melangsungkan akad nikah, yang jaman dahulu umumnya dilakukan di masjid. Mengacu pada alam, bentuk nyuncung adalah bentuk umum gunung. Gunung berperan penting dalam perjalanan sejarah Sunda khususnya karena berbagai situs megalitikum dan makam keramat umumnya terdapat di gunung (Wessing, 2006). Wessing lebih jauh mengungkapkan penelitian Hidding (1933 dan 1935) bahwa pegunungan adalah perbatasan antara hunian manusia (settled area) dan wilayah asing tempat kehidupan manusia berakhir dan kehidupan lain mulai (Jamaludin, 2011 : 12).

## Rekomendasi Pengembangan Unsur Rupa Baru dalam Seni Belok-Genye

Rekomendasi peneliti untuk menunjukkan upaya lebih menarik lagi dari pertunjukkan seni Belok-Genye ini, dirasa perlu pengembangan lagi dalam tataran unsur rupa seperti: eksplorasi material dan pemakaian unsur warna. Selain memakai tanah liat/lumpur yang hanya bisa dilihat satu warna (monokromatik). Peneliti merekomendasikan eksplorasi material yang memakai bodysuits colour yang tentu lebih menarik akan segi warna dan aman terhadap iritasi kulit para aktor.

## Manajemen dan Promosi dalam Seni Belok-Genye

Seni tradisi Belok-genye di Purwakarta-Jawa Barat banyak mengalami perubahan, di antaranya ada yang berubah fungsinya, bentuk, atau bahkan orientasi nilai budaya. Di Jawa Barat misalnya. Tidak ada satupun investor yang berani membuka Pusat Budaya sejenis Culture Center tempat berkumpulnya para seniman lokal sebagai ajang kreativitas, dengan penataan panggung yang representatif untuk suatu sajian pertunjukan serta dilengkapi desain artistik tata panggung, tata suara, dan tata lampu yang super canggih. Atau yang lebih kecil lagi, tempat untuk menyajikan berbagai pertunjukan tradisional, yang mencerminkan kelokalan daerah Sunda Jawa Barat. Pengemasan seni pertunjukan atas pertimbangan industri pariwisata harus disesuaikan dengan kondisi dan keberadaan para turis dan wisatawan yang datang. Parawisatawan biasanya memiliki waktu yang terbatas untuk menonton seni pertunjukan, oleh sebab itu pengemasan dan perkembangan seni pertunjukan pun akan selalu mengikuti perkembangan dan dinamika masyarakat pendukungnya.

No.	Unsur Rupa Belok-Genye Lama	Rekomendasi Unsur Rupa Belok-Genye Baru
1	 <p>Material lama: tanah liat Warna: monokromatik-coklat</p>	 <p>Material baru: <i>bodysuits</i> Warna: <i>Full colour</i> (kuning, putih, hijau, hitam, merah biru)</p>

Gambar 4. Ilustrasi Penggunaan Material baru dan Body Colour Suits (Sumber: Penulis, 2015)

## KESIMPULAN DAN SARAN

Untuk mempertahankan seni budaya Jawa Barat dari kepunahan perlu dilakukan pengemasan berupa seni pertunjukan dengan tetap melestarikan budaya dari unsur konservasi, menjadi sajian pariwisata yang bersifat kompetitif. Kemasan seni pertunjukan merupakan bentuk seni pertunjukan tradisi yang sudah terwujud sebagai hasil interaksi sosial, karena sebuah pertunjukan tidak hanya memuaskan seniman pelaku dan penciptaannya, melainkan juga harus dapat dinikmati oleh masyarakatnya.

Untuk mempertahankan seni budaya yang ada di Jawa Barat perlu mengemas, kesenian daerahnya menjadi sajian seni yang menarik, yang bisa disukai oleh pengguna, yang tidak saja dikonsumsi oleh masyarakat setempat, tetapi juga oleh daerah lain, sebagai bentuk seni yang unik dan menarik. Sehingga selain dapat melestarikan, dan mengembangkan seni budaya daerah, juga dapat mewujudkan dan menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat atau juga para seniman lokal.

Seni dan budaya Jawa Barat harus dianggap sebagai aset yang luar biasa, dan disinergikan dengan sektor pariwisata, sehingga dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. Untuk mengefektifkan pembinaan dan pengemasan seni budaya dalam bentuk seni pertunjukan perlu dibuat kantong-kantong pembinaan seni pertunjukan sebagai salah satu destinasi kunjungan wisata.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifa, Rina. (2013). Penyajian Seni Domyak Pada Grup Sinar Pusaka Muda Kabupaten Purwakarta. Skripsi Sarjana Pendidikan Pada FPBS UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Darsiharjo. (2009). Pengembangan Potensi Seni Tradisi di Jawa Barat Melalui Pembinaan Sentra-sentra Budaya Seni dan Pariwisata. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Jamaludin. (2011). Estetika Sunda dan Implementasi dalam Desain Kontemporer. Konferensi Internasional Budaya Sunda II.
- Kubarsah, Ubun.1994. Waditra. Bandung: CV. Sampurna.
- Lestari Suci, Prima. (2013). Kesenian Dod Dod Pada Acara Syukuran Panen (Rasulan) di Kampung Pamatang Kecamatan Saketi Kabupaten Pandeglang. Skripsi Sarjana Pendidikan Pada FPBS UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Maulany, Hilda. (2013). Kesenian Buncis di Sanggar Leuweung Seni Kabupaten Purwakarta Skripsi Sarjana Pendidikan Pada FPBS UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Roy, Christian. (2005). Traditional Festivals- A Multicultural Encyclopedia, Santa Barbara, California, Oxford-England.
- Sedyawati. (1981). Seni Pertunjukan. Jakarta: Sinar Harapan
- Sp, Soedarso. (1990). Tinjauan Seni. Cetakan ke3. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Cetakan ke5. Bandung: Alfabeta
- Tryana, Tino. (2011). Pertunjukan Angklung Buncis dalam acara seren Taun Di Kecamatan cigugur Kabupaten Kuningan. Skripsi Sarjana Pendidikan Pada FPBS UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.

# PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA PADA PROSES PEMBELAJARAN SENI TARI & DRAMA

**DRS. H. RAMLAN, M.SN**

1963ramlan@gmail.com

Pendidikan Seni  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
(PGSD), Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan,  
Universitas Pasundan Bandung

## **ABSTRACT**

Facing the nation issue which is considered associated with the failure of the government in the education sector, on the new Nation Curriculum concept (Kurikulum 2013), there are so many highly things containing the character building concept. It became the new challenge for the teachers to quickly change the old mindset that teaching is just to make people smart, but they should give priority to build the students' characters. The fact from the field is that to change the mindset of the teacher is not easy. There are so many researches has been done, that teachers still teaching with old habits or unconventional ways.

This is a Research and Development ( R&D ) to character building concept and cultural arts education, especially on dance and drama studies. His research is done towards teachers and elementary students. Through the steps of R&D's research methods which have already resulted a Model of Learning Dance and Drama that could be used by the teachers to teach Dance and Drama lesson in school that could help them to build the student's character.

Key words : Character Building, Dance and Drama Lesson





## Pendahuluan

Persoalan bangsa Indonesia pada masa sekarang ini sangat kompleks. Peristiwa pelanggaran hukum dan etika terus-terusan terjadi pada berbagai kalangan, mulai dari kalangan rakyat sampai kalangan 'elit' Pemerintah dan anggota Dewan Perwakilan Rakyat ( DPR ), bahkan Penegak hukum termasuk Mahkamah Konstitusi. Fakta ini sangat mudah dan jelas diketahui oleh publik pada setiap saat, misalnya dengan melihat di media televisi atau media sosial. Tidak bisa dipungkiri bahwa semenjak munculnya fenomena masyarakat demokratis, reformasi dan juga serangan budaya global yang sangat deras memasuki wilayah Indonesia, bangsa Indonesia pada masa ini sudah sampai pada titik 'krisis moral', yang mengancam pada kehancuran peradaban sebuah bangsa.

Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) sangat sibuk, menangkap oknum anggota DPR, Gubernur, Bupati atau Wali Kota, Pimpinan Partai, Menteri, bahkan para Hakim dan Jaksa. Di kalangan masyarakat biasa atau rakyat, bermunculan berbagai kejahatan seperti : bandar narkoba ; penculikan bayi; aborsi dan penjualan manusia; perampokan; pelecehan seksual seorang bapak terhadap anaknya; pembunuhan anak terhadap orang tuanya; dan sudah cukup lama pula menyaksikan bangsa kita yang terjatoh sebagai anggota teroris.

Khususnyayangberkaitandenganpelajardanmahasiswa, fenomena yang terjadi pada saat ini adalah : (1) kebiasaan 'mencontek' pada saat ulangan atau ujian masih dilakukan; (2) Keinginan lulus dengan cara mudah dan tanpa kerja keras pada saat ujian nasional menyebabkan mereka berusaha mencari jawaban dengan cara tidak beretika; (3) Plagiarisme atau penjiplakan karya ilmiah di kalangan mahasiswa juga bersifat masif; (4) tawuran antar pelajar dan antar mahasiswa; (5) meminum minuman keras, pergaulan bebas, dan penyalahgunaan narkoba; dan (6) 'geng pelajar' dan 'gang motor' yang seringkali menjurus pada tindakan kriminal seperti penganiayaan, bahkan pembunuhan. ( Muhammad Nuh, 2010).

Penomena masyarakat sebagaimana telah diuraikan di atas, adalah bagian dari fakta gagalnya Pmbinaan Pendidikan Karakter pada masa lalu. Sesungguhnya pembangunan karakter adalah cita-cita luhur pendiri bangsa Indonesia yang tertulis dalam Pancasila dan Pembukaan Undang Undang Dasar Republik Indonesia 1945. Pembangunan karakter merupakan amanat pendiri negara yang telah dimulai sejak awal kemerdekaan. Namun pada kenyataannya, keajegan perhatian terhadap pembangunan karakter bangsa ini

belum terimplementasi dengan baik, sehingga hasilnya tidak pernah optimal. Hal tersebut tampak dari fenomena keseharian bangsa Indonesia yang menunjukkan perilaku masyarakat belum sejalan dengan karakter bangsa yang dijiwai oleh budaya dan falsafah Pancasila. Menghadapi persoalan bangsa yang dipandang berkaitan dengan gagalnya pemerintah pada sektor pendidikan, pada konsep Kurikulum Nasional yang baru ( kurikulum 2013), sangat nampak banyak bermuatan tentang konsep pendidikan karakter. Hal tersebut menjadi tantangan baru bagi guru-guru untuk segera merubah mindset yang sebelumnya mengajar hanya untuk melahirkan manusia yang cerdas saja, menjadi harus mengutamakan mengajar untuk membentuk karakter peserta didik, agar di masa mendatang akan melahirkan bangsa yang berkarakter.Pada Kurikulum 2013 mengembangkan dua modus proses pembelajaran yaitu proses 'pembelajaran langsung' dan proses' pembelajaran tidak langsung'.

'Pembelajaran langsung' adalah proses pendidikan dengan peserta didik mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan ketrampilan psikomotorik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran.

'Pembelajaran tidak langsung' berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap. Berbeda dengan pengetahuan tentang nilai dan sikap yang dilakukan dalam proses pembelajaran langsung oleh mata pelajaran tertentu, pengembangan sikap sebagai proses pengembangan moral dan perilaku dilakukan oleh seluruh mata pelajaran dan dalam setiap kegiatan yang terjadi di kelas, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran Kurikulum 2013, semua kegiatan yang terjadi selama belajar di sekolah dan di luar dalam kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler terjadi proses pembelajaran untuk mengembangkan moral dan perilaku yang terkait dengan sikap.

Pada faktanya di lapangan, untuk merubah mindset guru-guru tidak-lah mudah. Sudah banyak penelitian-penelitian yang telah dilakukan, bahwa guru-guru masih juga melaksanakan pembelajaran dengan kebiasaan-kebiasaan lama atau dengan cara-cara konvensional. Menurut mereka (guru-guru), untuk melaksanakan pembelajaran sebagaimana yang diharuskan menurut kebijakan kurikulum baru tidaklah mudah, banyak kendala yang mereka hadapi, antara lain pada umumnya keterbatasan pengetahuan dalam menentukan 'Model Pembelajaran' yang relevan dengan tujuan kurikulum.

## Kebijakan Pendidikan Karakter di Indonesia

Kebijakan pemerintah yang berkaitan dengan pembinaan pendidikan karakter sudah banyak diterbitkan, bahkan sejak Negara memproklamkan kemerdekaan : (1) Undang-Undang Dasar 1945. Amandemen. Bab XII; (2) Undang – Undang Nomor 12 Tahun 1954; (3) Ketetapan MPRS No. XXVII/MPR/1966; (4) Ketetapan MPR No. IV/MPR/1973; (5) Ketetapan MPR No. 11/MPR/1983; (6) Ketetapan MPR No. II/MPR/ 1988; (7) Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989; (8) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003; (9) Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005; (10) Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006; (11) Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006; (12) Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007; (13) Permendiknas Nomor 39 Tahun 2007; (14) Peraturan Presiden Nomor 5 Tahun 2010; dan (15) Instruksi Presiden Tahun 2010.

Sejak tahun 2010 Kemendiknas secara komprehensif telah melakukan pengembangan kapasitas sumber daya pendidikan karakter, antara lain: (1) Sistem pelatihan bagi para pemangku kepentingan. Misalnya pelatihan tingkat utama, pelatihan tingkat nasional, pelatihan tingkat propinsi, pelatihan tingkat kabupaten/kota, pelatihan tingkat sekolah rintisan; (2) Menggunakan sumber

daya pelatih : telah melatih Kepala Sekolah, Pengawas sebagai bagian dari peningkatan kompetensi dalam mengelola, memimpin, dan mensupervisi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis Pendidikan Karakter; (3) Memasukan nilai-nilai pendidikan karakter dalam kegiatan sosialisasi penyusunan KTSP.

Kebijakan yang telah di produk oleh pemerintah sejak masalalu, faktanya tidak mendapatkan hasil sebagaimana yang diharapkan. Bahkan sangat mengawatirkan apabila kebijakan pendidikan karakter pada saat ini-pun tidak pula diimplementasikan sebagaimana mestinya oleh pihak-pihak terkait terutama guru-guru sebagai ‘ujung tombak’ yang memiliki kewajiban membentuk karakter peserta didik.

Konsep Mendidik Untuk Membentuk Karakter Thomas Lickona (1992), ahli pendidikan karakter dari Cortland University yang dikenal sebagai Bapak Pendidikan Karakter Amerika Serikat, menerapkan gagasannya agar guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah, menerapkan tiga komponen, yaitu : Moral Knowing; Moral Feeling; dan Moral Action.

<i>Moral Knowing</i> ( Pengetahuan Moral)	<i>Moral Feeling</i> (Perasaan Moral)	<i>Moral Action</i> (Tindakan Moral)
1. <i>Moral awareness</i> (Kesadaran Moral)	1. <i>Conscience</i> (hati nurani)	1. <i>Competence</i> (Kompetensi )
2. <i>Knowing moral values</i> (Pengetahuan nilai moral)	2. <i>Self-esteem</i> (harga diri)	2. <i>Will</i> (keinginan)
3. <i>Perspective taking</i> ( Penentuan perspektif)	3. <i>Empaty</i> ( merasakan penderitaan orang lain )	3. <i>Habit</i> (kebiasaan)
4. <i>Moral reasoning</i> (Pemikiran Moral)	4. <i>Loving the good</i> ( mencintai kebenaran )	
5. <i>Decision making</i> (Pengambilan keputusan)	5. <i>Self-control</i> ( kendali diri)	
6. <i>Self-knowledge</i> (Pengetahuan pribadi)	6. <i>Humility</i> (kerendahan hati)	

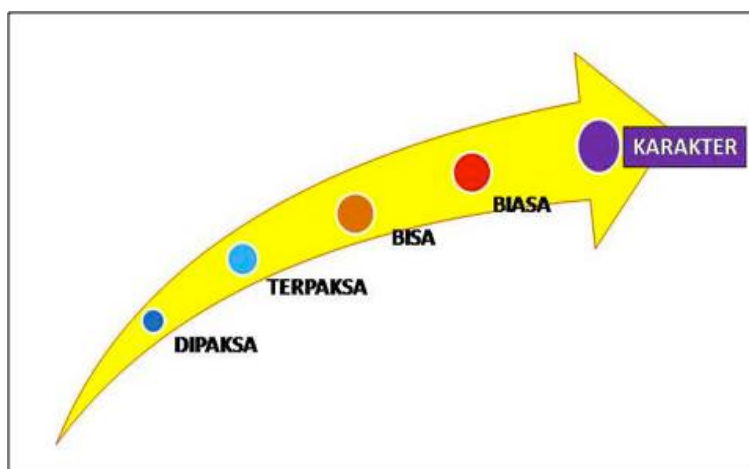
Dengan demikian bahwa Pendidikan Karakter bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah, namun pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (habituation) tentang hal mana yang baik sehingga peserta didik menjadi paham (kognitif) tentang mana yang baik dan salah, mampu merasakan (afektif) nilai yang baik dan bisa melakukannya (psikomotor). Dengan kata lain, pendidikan karakter yang baik, harus melibatkan bukan saja aspek “pengetahuan yang baik” (moral knowing), tetapi juga “merasakan dengan baik” atau “loving the good” (moral feeling), dan “perilaku yang baik” (moral action). Jadi pendidikan karakter erat kaitannya dengan “habit” atau kebiasaan yang terus menerus dipraktikkan dan dilakukan.

Gambar dibawah ini, merupakan proses kehidupan seseorang dimulai dari usia anak-anak yang pada akhirnya akan menjadi manusia dewasa yang berkarater baik.

Proses pembentukan karakter semestinya dimulai dari usia anak-anak. pada awalnya anak harus dipaksa, akan merasa terpaksa, kemudian bisa dan pada akhirnya akan menjadi kebiasaan yang sulit dihilangkan dalam dirinya, dan inilah karakter. Jadi misalnya apabila seorang anak sejak kecilnya sudah dibentuk untuk menjadi orang jujur, maka ketika telah menjadi dewasa tidak akan melakukan sikap dan tindakan yang tidak jujur, meskipun banyak diberikan kesempatan untuk melakukan tindakan korupsi. Namun apabila sejak kecilnya tidak dibentuk karakternya untuk menjadi orang jujur, maka akan secara spontan selalu melakukan korupsi apabila ada kesempatan, bahkan kesempatan untuk melakukan korupsi sengaja akan dicarinya. Pada konsep kurikulum baru ( Kurikulum 2013 ), Semua guru dalam mengajar

mata pelajaran apapun diharuskan mengutamakan pembelajaran sikap untuk membentuk karakter peserta didik. Misalnya seorang guru mengajar matematika,  $3 \times (2+6) = \dots ?$ , guru tidak boleh sudah jawaban benar yaitu 24, namun yang diutamakan adalah bagaimana perubahan sikap – kebiasaan setelah peserta didik mengerjakan soal-soal semacam itu secara terus menerus. Melalui pembelajaran kebiasaan (habit learning) peserta didik yang terus menerus belajar operasi bilangan semacam itu, akan membentuk karakternya menjadi ‘disiplin’ dan ‘teliti’, tentu saja apabila gurunya mengajar mengikuti kaidah-kaidah model atau metode mengajar pembelajaran sikap yang benar.

Salah satu mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar yang menurut pengamatan peneliti hanya di pandang ‘sebelah mata’ adalah mata pelajaran Seni Budaya dan, faktanya terlihat dari minimnya muatan kurikulum pada mata pelajaran tersebut. Padahal mata pelajaran Seni budaya sangat berpotensi untuk mendukung keberhasilan pendidikan karakter. Menurut Cut Kamaril Wardani Surono (2001), potensi mata pelajaran seni budaya nampaknya belum disadari dan dipahami oleh sebagian besar masyarakat dan penentu kebijakan bahwa pendidik seni itu sendiri. Kebanyakan dari mereka baru melihat peran pendidikan seni dari satu sisi saja, yaitu pengembangan kemampuan artistik semata. Kebijakan pemerintah di sektor pendidikan formal yang tidak menempatkan pendidikan seni budaya secara professional sesuai dengan potensi yang dimiliki, menyebabkan terabaikannya pula pengembangan berbagai aspek pendukung pelaksanaan pendidikan seni di lapangan. Pada implementasinya di lapangan, pembelajaran seni budaya di sekolah dilakukan dengan ‘asal-asalan’.



Proses Pembentukan Karakter

**Standar Kompetensi (SK) : Mengapresiasi karya seni musik**  
**Kompetensi Dasar ( KD ) : Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni musik tradisional Nusantara.**



**Guru :**  
**Anak-anak...**  
**Ini alat musik tradisioanl**  
**Namanya Gendang**



**Peserta didik :**  
**Diharuskan menghapalkan**  
**Kemudian nanti kalau akan ditanyakan pada ujian.**  
**Soal Ujian : " alat musik gendang seperti diatas dari daerah mana ?**

Seorang guru Seni Budaya sedang mengajar

## **Implementasi Pembelajaran Seni Budaya; Seni Tari & Drama**

Sebuah ilustrasi, kita lihat bagaimana guru Seni Budaya mengajar kepada peserta didiknya pada proses pembelajarannya di dalam kelas, temuan dari penelitian pendahuluan.

Pembelajaran seni budaya di sekolah seperti ilustrasi diatas adalah 'salah kaprah', sebab bertentangan dengan konsep pendidikan seni. Konsep pendidikan seni adalah 'pendidikan rasa', dan tujuan pembelajaran seni budaya di sekolah mengembangkan potensi 'rasa seni' pada individu anak. Jadi dengan demikian, apabila peserta didik hanya diberikan pembelajaran hapalan saja dengan tidak melakukan pembelajaran praktek, maka 'tidak bermakna'. Dan pada akhirnya tidak relevan dengan tujuan pendidikan.

Menurut Dieter Mack (2001), pada kenyataannya pembelajaran seni budaya kebanyakan masih menuju kepada teori-teori dan hafalan-hafalan. Hal ini sangat tidak relevan dengan konsep pendidikan seni. Praktik pembelajaran seperti ini sebagai dampak dari ketidaksiapan guru dalam mempersiapkan materi untuk diajarkan kepada siswanya. Perguruan Tinggi penyelenggara pendidikan seni ( pen: di Indonesia ) saat ini terspesialisasi pada salah satu bidang seni, seperti program studi seni musik; seni tari; seni rupa atau seni

teater. Faktanya dilapangan, seorang guru seni budaya diharuskan mengajar 4 (empat) bidang studi sekaligus. Tidak adanya relevansi antara sistem Pendidikan Tinggi atau LPTK sebagai penghasil calon guru seni budaya dengan kebutuhan guru seni budaya dilapangan, berdampak pada rendahnya kualitas kompetensi guru. Mata pelajaran Seni Tari & Drama sangat berpotensi besar dalam membentuk karakter anak. Melalui proses pembelajaran pada mata pelajaran tersebut, diyakini anak bukan sekedar menerima pengetahuan , namun peserta didik akan melakukan latihan-latihan penajaman rasa secara berulang-ulang melalui latihan-latihan pertunjukkan. Dan pada akhirnya akan memiliki kebiasaan yang 'permanen' , yang tidak lain sebagai akumulasi nilai-nilai dalam pendidikan karakter. Sebagai contoh misalnya bagaimana pembelajaran Seni Tari & Drama dapat membentuk karakter peserta didik menjadi terbiasa bekerjasama.

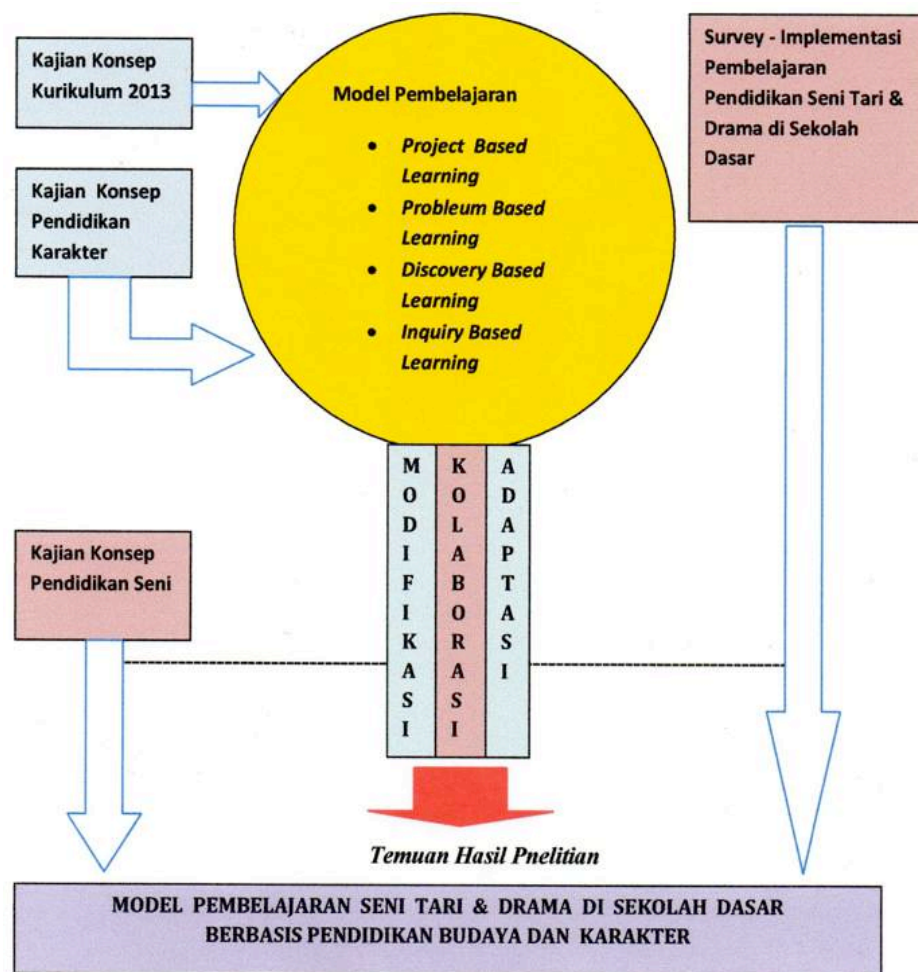
Drama merupakan hasil karya seni kolektif dimana semua pihak dituntut kreativitasnya untuk berkontribusi dalam mewujudkan sebuah produksi Drama. Semua pihak saling bekerjasama untuk mengusung sebuah tujuan bersama yaitu pertunjukan drama (Tilman and Hsu, 2007). Kegiatan ini sangat penting dilakukan bagi anak usia sekolah dasar yang baru terjun ke arena pergaulan dan perjumpaan dengan banyak teman yang beragam latar belakang. Secara edukatif, belajar bekerjasama merupakan modal pembiasaan yang kelak akan terbawa sampai usia dewasa.

Lebih dari itu, proses kerjasama akan menyadarkan individu bahwa hidup manusia senantiasa saling membutuhkan dan saling melengkapi. Tidak semua pekerjaan bisa dilakukan sendiri. Banyak kegiatan yang membutuhkan kerja sama karena individu memiliki keterbatasan kapasitas. Proses produksi Drama & Tari senantiasa menekankan kerjasama dan disiplin. Tanpa kerja sama tak akan mewujudkan sebuah produksi Drama & Tari yang menjadi tujuan bersama.

### Metodelogi dan Temuan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D), merujuk pada pendapat Sugiyono (2009) bahwa metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan

produk tersebut (digunakan metode eksperimen). Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendapatkan pengetahuan baru mengenai 'Model Pembelajaran' yang semestinya digunakan oleh guru-guru sekolah dasar dalam mengajar bidang studi Seni Tari & Drama. Dan Proses pembelajaran pendidikan seni tari & drama di sekolah dasar tersebut harus berorientasi pada pendidikan budaya dan karakter bangsa. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut, sebagaimana yang terdapat pada pedoman implementasi kurikulum 2013, model pembelajaran yang semestinya diutamakan harus digunakan oleh guru-guru di sekolah, adalah : Problem Based Learning; Project Based Learning; Discovery Learning dan Inquiry Based Learning. Penelitian ini dilakukan untuk mencari model pembelajaran yang paling tepat dan mengenai sasaran khususnya bagi mata pelajaran Seni Tari & Drama, maka untuk maksud tersebut peneliti telah melakukan modifikasi, kolaborasi dan adaptasi terhadap ke-empat model pembelajaran tersebut, sehingga telah menemukan model pembelajaran yang diharapkan. Untuk lebih jelasnya dideskripsikan pada gambar di bawah ini.



## Keterangan Gambar

1. Penelitian ini untuk menemukan model pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan mata pelajaran seni tari & drama di sekolah dasar yang mengandung / berbasis pendidikan karakter.
2. Berdasarkan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning), dan model pembelajaran berbasis permasalahan (Problem Based Learning), model pembelajaran penemuan (Discovery Based Learning), dan model pembelajaran inkuiri (Inquiry Based Learning).
3. Oleh sebab itulah, model pembelajaran seni tari & drama merupakan modifikasi, kolaborasi dan adaptasi dari keempat model pembelajaran sebagaimana pada poin 2.
4. Model-model pembelajaran sebagaimana pada poin 2 harus mengandung konsep kurikulum 2013, terutama mengandung pendekatan saintifik. Pendekatan tersebut, peserta didik harus memiliki pengalaman belajar : mengamati; menanya; mengumpulkan informasi; mengasosiasi; dan mengkomunikasikan.
5. Model pembelajaran seni tari dan drama, diutamakan lebih banyak bermuatan pembelajaran sikap yang dalam praktiknya akan membentuk karakter anak sebagaimana yang termuat dalam kebijakan pendidikan karakter pada proses pembelajaran di sekolah, yaitu : (1) Religius; (2) Jujur; (3) Toleransi; (4) Disiplin; (5) Kerja keras; (6) Kreatif; (7) Mandiri; (8) Demokratis; (9) Rasa ingin tahu; (10) Semangat kebangsaan; (11) Cinta tanah air; (12) Menghargai prestasi; (13) Bersahabat/ komunikatif; (14) Cinta damai; (15) Gemar membaca; (16) Peduli lingkungan; (17) Peduli sosial; dan (18) Tanggung jawab.
6. Pada prakteknya, proses pembelajaran seni tari & drama di sekolah berpedoman kepada prinsip konsep pendidikan seni yaitu 'pendidikan rasa'.
7. Sebelum melakukan pengkajian teori, penelitian ini telah melakukan survey lapangan terhadap guru-guru di sekolah. Dengan demikian diharapkan penemuan model pembelajaran seni tari & drama akan mudah diimplementasikan dalam praktiknya, khususnya di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pokok-pokok temuan penelitian, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut. Pertama, Model pembelajaran untuk mengajar bidang studi seni tari & drama di sekolah dasar yang berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa, harus mengacu kepada kebijakan kurikulum 2013 (Kurikulum Nasional); Kedua, Model pembelajaran untuk mengajar bidang studi seni tari & drama di sekolah dasar yang berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa, harus mengacu kepada model-model pembelajaran yang harus diutamakan dalam kurikulum 2013 (Kurikulum Nasional). Model - Model Pembelajaran yang dimaksud adalah : Project Based Learning; Problem Based Learning; Discovery Based Learning; dan Inquiry Based Learning. Ketiga, Model pembelajaran untuk mengajar bidang studi seni tari & drama di sekolah dasar yang berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa, harus mengacu kepada Konsep kebijakan Pendidikan Karakter dan Konsep Pendidikan Seni. Keempat, Model pembelajaran untuk mengajar bidang studi seni tari & drama di sekolah dasar yang berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa, harus berdasarkan data dan fakta-fakta kebutuhan peserta didik dan guru di sekolah.

## Penutup

Model Pembelajaran untuk mengajar bidang studi seni tari & drama di sekolah dasar yang berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa yang efektif dan mengenai sasaran, adalah melalui langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

**Tahap pendahuluan :** (1) Guru bercerita tentang kisah nyata yang dialami oleh sendiri atau orang lain, kisah nyata yang diceritakan oleh guru adalah yang memiliki makna untuk dapat ditauladani oleh peserta didik yang berakhir dengan kebenaran atau kebaikan, pada isi cerita haruslah merupakan persoalan hidup sehari-hari yang perlu pemecahan; (2) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengomentari atau bertanya kepada guru, yang berkaitan dengan isi dari cerita kisah nyata tersebut; (3) Peserta didik diberikan kesempatan untuk menceritakan pengalamannya sendiri yang pernah dialaminya; dan (4) Guru membimbing peserta didik untuk membagi kelas, menjadi kelompok-kelompok kecil.

**Tahap persiapan latihan pertunjukan :** (1) Sekumpulan cerita dari peserta didik dalam masing-masing kelompoknya, memilih satu cerita untuk dijadikan judul karya pertunjukan seni tari & drama; (2) Cerita yang telah terpilih, kemudian mereka tulis menjadi sebuah naskah atau skenario pertunjukan seni tari & drama; (3) Peserta didik melakukan pemilihan pemeran yang dibutuhkan dalam naskah pertunjukan; dan (4) Peserta didik berdiskusi untuk mempersiapkan latihan-latihan.

**Tahap pertunjukan dan diskusi :** (1) Karya peserta didik hasil dari proses latihan dipertunjukan di panggung ( Panggung permanen atau sederhana ) ; (2) Urutan Pertunjukan di susun oleh masing-masing kelompok peserta didik , secara bergantian berdasarkan kesepakatan para peserta didik; (3) Kelompok yang belum kebagian tampil di panggung, bertindak bukan sekedar sebagai penonton atau apresiator saja, namun ditugaskan oleh guru untuk mencatat bagian-bagian yang penting sebagai bahan untuk didiskusikan ( Untuk kelas tinggi ) , dan ditugaskan untuk mengingat-ingat cerita drama & tari ( untuk kelas rendah ); dan (4) Berdiskusi di pimpin oleh guru. Dan guru menyimpulkan hasil dari proses Pembelajaran.

**Tahap penutup :** Guru bersama siswa menyimpulkan seluruh proses kegiatan Pembelajaran. Peserta didik harus mendapatkan informasi – bahwa proses pembelajaran itu telah mencapai tujuan.

## Daftar Pustaka

- Barrett, Maurice. 1982 " Art Education. A Strategy for Course". London : Heinema Educational Books.
- Golberg, Merryl. 1997 " Arts and Learning. An Integrated Approach to Teaching and Learning in Multicultural and Multilingual etting". New York
- Houston, W.Robert. 1988 " Touch The Future Teach ". St. Paul, MN : West Publishing Company.
- Lickona, Thomas. 1992 " Educating for Character : How Our School Can Teach Respect & Responsibility" New York : Bantam Book.
- Tabrani, Primadi. 1999 " Many Ways to See, Many Ways to Draw". Paper presented in 9th International Conference of Asia Pasifik Cinfederation for Arts Education, Singapore.
- Suyatno. 2009 Urgensi Pendidikan Karakter. Jakarta : Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah".
- Sudjana, Nana. 1989 Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Jakarta : Sinar Baru.
- Surono, Cut Kamaril Wardani. 2001. Konsep Pendidikan Seni Tingkat SD-SLTP-SMU. Jakarta : The Ford Foundation.
- Sugiyono. 2009. Metode Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Mack, Dieter. 2001. Pendidikan Musik. Antara Harapan dan Realitas. Bandung : UPI
- Tilman, D. & Diana Hsu. 2004 "Living Values activities for Children Ages". Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nuh, Muhammad. 2010 Desain Induk Pendidikan Karakter. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional RI

# INSTALASI BUKU DARI BATU SEBAGAI REPRESENTASI REINKARNASI ILMU DALAM PENGKARYAAN TIGA DIMENSI SENI PATUNG KONTEMPORER

**GABRIEL ARIES SETIADI**

gabriel.aries.s@gmail.com

**DR. A. RIKRIK KUSMARA M.SN**

**DR. TISNA SANJAYA, M.SCH**

Program Studi Magister Seni Murni  
Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

## ABSTRAK

Penemuan tulisan telah membawa cahaya peradaban kedalam kehidupan manusia, penemuan yang telah ada lebih dari 5000 tahun yang lampau tersebut memungkinkan pelestarian buah pikiran maupun pengalaman, dan pewarisan kebijaksanaan yang telah diperoleh kepada generasi berikutnya. Tulisan-tulisan tersebut awalnya hanya berupa lembaran atau lempengan yang terpisah, namun seiring dengan perubahan jaman dan kebutuhannya maka lempengan batu dan tanah berubah menjadi lembaran kulit, daun, maupun kayu. Media kulit, kayu, serta daun kemudian tidak lagi dipakai dan kertas menjadi media utama. Kumpulan kertas tersebut disatukan dalam jumlah yang banyak yang kita kenal saat ini sebagai wujud buku. Sesuai kebutuhan zamannya, wujud buku secara fisik sudah mengalami beberapa kali perubahan namun secara fungsi buku tetap sebagai medium untuk dibaca dan dituliskan sesuatu. Berdasarkan fakta tersebut, kita perlu menyadari bahwa peran buku selama sejarah manusia akan tetap sama, yaitu sebagai media transfer ilmu pengetahuan, baik dengan cara penulisan ilmiah, novel, dongeng, maupun ayat-ayat kitab suci. Peranan buku terhadap perubahan sangatlah signifikan. Berapa banyak buku yang dapat mempengaruhi pemikiran orang lain. Berapa banyak orang yang dapat dipengaruhi pikirannya oleh satu buku yang berkualitas. Berapa banyak perubahan yang diawali oleh satu tulisan. Buku sebagai objek karya merupakan kumpulan sebuah tulisan perwujudan buah pikiran maupun pengalaman yang tersusun dari berbagai kalimat, terdiri atas kata-kata yang terbentuk akibat susunan huruf dan menghasilkan makna. Secara harfiah buku itu sendiri terdiri atas sampul depan, halaman-halaman isi yang dilambangkan dengan tumpukan lembaran kertas, ketebalan jilid, judul buku dan pengarang pada sampul depan dan pada ketebalan jilid. Seiring perkembangan buku secara fisik, dari awal penciptaannya hingga kini, telah banyak tulisan tentang perasaan, ide, dan pengalaman diungkapkan. Selama itu pula telah tercipta interaksi secara fisik dan psikis antara manusia sebagai apresiator dengan buku. Manusia memegang peranan penting sebuah siklus kehidupan dalam ilmu pengetahuan yang dilandasi oleh keinginan dan ide-idenya. Hasrat dan imajinasi menjadi titik penting perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia. Karya ini merupakan upaya untuk kembali mendekatkan apresiator dengan buku namun dengan kondisi visual yang berbeda karena telah mengartefak dan membatu.

Kata kunci : Artefak, Buku, Batu, Ide, Pengalaman, Perjalanan, Tulisan





## Pendahuluan

Manusia adalah makhluk dengan akal dan pikiran, dalam sejarah evolusinya manusia selalu berusaha untuk mencatat dan mewariskan hasil kebudayaannya baik dalam wujud fisik maupun nonfisik, lewat artefak-artefak kebudayaannya maupun kebijakan-kebijaksanaannya. Salah satu artefak kebudayaan yang masih bertahan sampai sekarang adalah buku yang berfungsi sebagai mediator pengetahuan, dan kebijakan. Melalui berbagai macam bahasa dan jenis tulisan maupun penulisannya, buku hadir di tengah-tengah kehidupan kita. Tidak sedikit perkembangan dan pencapaian kita saat ini yang dipengaruhi oleh buku yang kita baca dan pelajari maupun dipahami dan diimani.

Dalam dunia modern saat ini buku sebagai objek bacaan yang telah diketahui sejak lama kini memiliki bentuk baru seiring dengan kemajuan teknologi. Buku tersebut diciptakan dalam bentuk virtual, berada di dalam dunia maya, tanpa adanya artefak yang biasa kita pegang ketika membaca. Sebuah kemudahan fungsi bagi manusia tentu diutamakan disini, namun secara tidak disadari, ada reduksi dalam interaksi manusia terhadap buku. Berkurangnya interaksi langsung antara manusia dengan artefak buku itu sendiri mengurangi nilai esensial yang umumnya terjadi ketika memilih sebuah buku. Umumnya kita akan bersikap sangat hati-hati membukanya, takut andaikan buku tersebut rusak atau robek. Lalu setelah sekian lama buku tersebut di taruh di atas rak, menjadi sebuah pajangan yang bisa dibanggakan atau diacuhkan.

Buku merupakan kumpulan sebuah tulisan yang tersusun dari berbagai kalimat, terdiri atas kata-kata yang terbentuk akibat susunan huruf dan menghasilkan makna. Secara harfiah, buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Sedangkan tulisan sendiri adalah rangkaian dari huruf-huruf yang membentuk kata, kata yang memiliki sebuah makna atau lebih yang saling bertautan membentuk kalimat, dan kalimat menjadi paragraf. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Andaikan sebuah tulisan memiliki makna yang mewakili perasaan penulis dalam satu hari, maka sebuah buku dapat mewakili perasaan penulis dalam satu tahun. Buku dapat dikatakan sebagai sebuah rangkuman perjalanan yang dialami baik oleh penulis maupun orang lain yang menginspirasi. Penemuan tulisan telah membawa cahaya peradaban ke dalam kehidupan manusia, penemuan yang telah ada lebih dari 5000 tahun yang

lampau tersebut memungkinkan pelestarian buah pikiran maupun pengalaman, dan pewarisan kebijaksanaan yang telah diperoleh kepada generasi berikutnya, proses tersebut mutlak diperlukan bagi pemeliharaan masyarakat yang kompleks. (Kramer, Samuel. 1985. Tempat Lahir Peradaban. Jakarta : Tira Pustaka )

Sebagai buah pikiran maupun pengalaman dan pewarisan kebijaksanaan, maka manusia merasa perlu melestarikan sebuah tulisan kedalam sebuah artefak, agar nilai dari tulisan itu bersifat abadi. Penerapan tulisan pada awal peradaban manusia ditemukan pada media lembaran tanah liat di Sumeria sekitar 3500 tahun sebelum masehi, hal tersebut merupakan bentuk awal dari lembaran tulisan sebagai objek nyata. Dalam perkembangannya dari abad ke abad terjadilah perubahan bentuk dari buku tersebut, yang semula diaplikasikan pada lembaran tanah liat, kemudian berubah menjadi media kertas papyrus, tulang, kayu, bambu, sutra, parchment, hingga pada tahun 1430 ditemukanlah buku xylographic pertama yang diproduksi di Jerman dan Belanda, yang disebut juga block books. Teknik xylographic adalah teknik woodcut yang merupakan awal mula ditemukannya teknik printing seperti buku yang kita ketahui hingga kini, disebut juga paperbook.

Wujud buku seperti yang kita ketahui saat ini awalnya terbuat dari lempengan tanah liat, kemudian beralih dengan wood block, hingga menjadi wujud yang kita kenal sekarang yaitu terdiri dari susunan kertas-kertas. Sejak abad ke-15 hingga abad ke-21 wujud buku tidak berubah dari standar lembaran kertas yang tersusun dan dapat ditulis di kedua sisinya. Dimulai pada awal abad ke-21 buku mengalami perubahan bentuk menjadi e-book, terutama sejak terjadinya perkembangan teknologi pada hampir seluruh bidang kehidupan. Berbagai kemudahan akses didapatkan oleh manusia, namun dengan segala resikonya pula. Salah satu konsekuensi yang didapat adalah hilangnya interaksi nyata antara buku secara fisik dengan manusia sehingga sedikit banyak menyebabkan turunnya nilai esensial sebuah buku sebagai wadah ilmu pengetahuan.

Buku sebagai objek nyata merupakan salah satu media yang representatif untuk menggambarkan mengenai konsep kebermaknaan sebuah perjalanan, tulisan, ide, pengalaman, perasaan, dari seseorang yang dapat berpengaruh pada orang lain. Ketika manusia tidak lagi mengapresiasi ilmu pengetahuan tersebut kedalam tindakan diibaratkan sebagai sebuah buku yang tidak lagi dibaca, dipahami, dan dimaknai dengan tingkah laku, ia hanya menjadi sebuah media kosong yang tanpa arti. Buku sudah seperti batu yang tidak mungkin

untuk dibuka dan dibaca, ia hanya menjadi hiasan belaka. Tidak ada lagi konsep kebermaknaan sebuah perjalanan, tulisan, ide, pengalaman, perasaan, dari seseorang yang berpengaruh pada orang lain, juga yang diwariskan dari sebuah generasi ke generasi berikutnya. Ketidakkampuan manusia membaca tiap pesan yang tertuliskan dalam buku mengesankan bahwa buku sudah menjadi semacam artefak yang membatu, nilai-nilainya sudah dianggap kuno dan ketinggalan zaman, walau sebenarnya sebuah ilmu pengetahuan tidak akan pernah mati, ia hanya berkembang dan berubah menjadi lebih dewasa seiring kebutuhan zamannya.

### **Proses Studi Kreatif**

Batu yang dipilih sebagai material pada karya "The World as Will and Idea" berjenis Andesit, yang diambil dari pegunungan Padalarang, Jawa Barat. Dahulu di utara Padalarang terdapat endapan material letusan Gunung Sunda, sehingga batu Andesit dikategorikan dalam jenis batuan vulkanik, yang merupakan hasil letusan gunung berapi dan telah terendap sangat lama.

Apabila waktu diputar mundur ke belakang sekitar 30 hingga 25 juta tahun yang lalu, maka akan terbukalah lembaran-lembaran sejarah Bumi Bandung yang masih tersimpan baik dalam catatan-catatan alam di bebatuan di Cekungan Bandung, dimana dahulu sebagian daerah ini masih berupa lautan (Bachtiar, T., Syafriani, Dewi, 2012:12). Tidak mengherankan material batu andesit memiliki warna hitam yang tidak pekat, terdapat corak warna putih sedikit dan samar, hal itu disebabkan oleh terjadinya pengendapan material laut.

Batu andesit Padalarang dipilih untuk merepresentasikan buku selaras dengan makna batu tersebut sebagai media penyimpan catatan-catatan alam yang mengkisahkan lembaran-lembaran sejarah Bumi Bandung sama seperti fungsi nyata sebuah buku dalam kehidupan manusia.

### **Teknis Berkarya**

#### **Pemotongan Batu di Gunung**

Batuan Padalarang yang masih menyatu dengan gunung di potong dengan menggunakan mesin besar, yang umumnya berfungsi mirip dengan gergaji mesin raksasa. Metode lama seperti penggunaan dinamit sudah lama dilarang, dikarenakan efeknya

efeknya yang buruk terhadap lingkungan sekitar. Penggunaan mesin besar dapat mengurangi polusi debu yang dan bising yang biasanya dihasilkan dari metode pengeboman. Selain mengurangi polusi udara dan suar, dampak retakan yang disebabkan dari metode bom juga bisa diminimalisasikan, sehingga tidak terdapat material dari batu-batu yang retak yang tidak terpakai bahkan beresiko menyebabkan longsor gunung. Batu biasanya dipotong dalam bentuk kubikan balok batu yang sangat besar yang dibagi-bagi menurut jatahnya masing-masing.

#### **Proses Pemotongan Bentuk Dasar Batu**

Tidak jauh berbeda dengan pemotongan batu dari gunung, pemotongan batu dari bongkahan batu kubik besar menjadi bongkahan kecil berbentuk persegi menyerupai ukuran buku dengan skala 1:1, namun dengan ukuran yang bervariasi, dengan menggunakan mesin gergaji atau mesin grinda hanya saja bentuk potongannya disesuaikan dengan bentuk dasar dan proporsional sebuah buku. Tentu saja hasil proses pemotongan ini tidak akan langsung sempurna dan membentuk wujud buku, karena masih batu masih bertekstur kasar dan cenderung tidak beraturan yang nantinya akan dihaluskan pada proses pemahatan.

#### **Proses Pemotongan dan Pemahatan Batu**

Setelah batu dipotong bongkahan kecil seukuran buku asli, kemudian batu mulai dipahat untuk mengejar bentuk semirip mungkin dengan buku asli. Ukuran buku dibuat bervariasi, sesuai dengan beragam fungsinya. Ukuran dan visual yang dibuat seolah buku asli merupakan stimulus yang familiar dengan keseharian manusia. Stimulus dari objek buku tersebut pada akhirnya ditangkap oleh alat indera manusia sehingga menimbulkan sensasi yang menghasilkan persepsi berakibat pada timbulnya interaksi antara manusia dengan buku batu tersebut.

#### **Proses Grafir Judul Buku**

Proses grafir adalah proses pengukiran detail judul buku. Umumnya grafir adalah metode pembuatan pola ukir pada sebuah bidang, bisa kayu besi, atau

batu dengan menggunakan bantuan mesin grafir. Proses grafir pada tahap pengerjaan karya ini tujuannya untuk membuat judul buku. Judul buku terlebih dahulu diprint diatas kertas dan disesuaikan ukurannya dengan ketebalan buku yang berbeda-beda. Setelah itu kertas hasil cetakan ditempelkan menggunakan lakban bening sebagai patokan grafiran nantinya.

### **Proses Finishing**

Setelah bentuk batu sudah sesuai dengan bentuk proporsional buku dan diberi judul dengan metode grafir, maka tahap selanjutnya adalah finishing permukaan dengan cara semir atau polishing. Batu sebenarnya sudah memiliki ciri dan warnanya sendiri-sendiri. Dari satu jenis batu yang sama kita tidak mungkin mendapatkan warna yang sama persis dengan tekstur yang sama pula, karena batu sangat jarang yang identik. Dengan jenis permukaan tekstur dan warna batu yang sebenarnya bervariasi kita mungkin untuk mengejar sebuah tampilan yang sesuai dengan konsep berkarya. Semir batu dapat dilakukan dengan menggunakan bahan semir untuk mengeluarkan warna asli batu, lalu bisa ditambah dengan coating glossy atau doff untuk menghasilkan kesan basah pada permukaan batu.

### **Instalasi Karya**

Karya seni instalasi merupakan sebuah arena dimana terjadi interaksi antara seniman, konsep, ide, dan penikmat (Shaoqiang, Wang, 2010: 5). Instalasi buku sebagai objek karya disusun membentuk lengkung busur setengah lingkaran. Garis semu setengah lingkaran tersebut menandakan hilangnya garis semu setengah lingkaran lainnya, yang menyimbolkan terputusnya sebuah siklus ilmu dari generasi satu ke generasi lainnya akibat dari buku-buku yang telah membatu. Susunan buku ditumpuk berirama dengan ukuran bervariasi, kemudian tumpukan tersebut disusun sejajar berirama, dengan patokan tumpukan tertinggi adalah setinggi tubuh manusia, dan tumpukan terendah adalah satu sampai dua buku saja. Proses penumpukan buku tidak dibuat dengan cara kunci dan sengaja ditumpuk seperti halnya buku asli ditumpuk namun tetap dalam skema instalasi yang jelas, yaitu setengah lingkaran.

Kedekatan ukuran buku batu dengan buku asli, dan kedekatan skala-skala yang digunakan pada proses instalasi dengan manusia ditujukan agar dapat menjadi stimulus yang familiar dengan keseharian manusia. Stimulus dari objek buku tersebut pada akhirnya ditangkap oleh alat indera manusia sehingga menimbulkan sensasi yang menghasilkan persepsi berakibat pada timbulnya interaksi antara manusia dengan instalasi buku batu hingga menimbulkan sebuah impresi dan menghasilkan sebuah interpretasi atas permasalahan yang diangkat pada karya ini (Saphiranti, Dona, 2010).

### **Konsep Karya**

#### **Konsep Reinkarnasi Buku**

Reinkarnasi adalah sebuah konsep agama atau filsafat bahwa jiwa atau roh, setelah kematian biologis, akan memulai kehidupan baru dalam tubuh baru, mungkin sebagai manusia, hewan atau zat spiritual. Semua wujud baru tersebut tergantung pada kualitas moral dari tindakan kehidupan sebelumnya. Reinkarnasi merupakan prinsip utama dari agama-agama India dan merupakan keyakinan yang dipegang oleh tokoh-tokoh bersejarah seperti Pythagoras, Plato dan Socrates. Reinkarnasi secara konseptual juga merupakan kepercayaan umum agama-agama pagan seperti Druidism, Spiritisme, Theosophy Eckankar, dan ditemukan dalam kelompok masyarakat suku pedalaman atau primitif hampir di seluruh dunia, di tempat-tempat seperti Indonesia, Siberia, Afrika Barat, Amerika Utara, dan Australia. Meskipun mayoritas penganut ajaran Kristen dan Islam tidak mempercayai sistem ataupun konsep reinkarnasi, namun ada beberapa kelompok tertentu dalam agama-agama tersebut yang meyakini bahwa konsep reinkarnasi adalah konsep universal dan sangat mendasar dalam siklus kehidupan rohaniah. Kelompok ini termasuk pengikut sejarah dan kontemporer utama dari Kabbalah, Cathar, dan sekte Syiah seperti Alawi Syiah dan Druze dan Rosicrucian. Sejarah hubungan antara sekte-sekte dan kepercayaan tentang reinkarnasi yang menjadi karakteristik dari Neoplatonisme, Orphism, Manicheanism Hermetisisme, dan Gnostisisme dari era Romawi, serta agama-agama India telah menjadi subyek penelitian ilmiah baru-baru ini.

Dalam beberapa dekade terakhir, banyak orang Eropa dan Amerika Utara telah mengembangkan minat dalam reinkarnasi. Telah muncul cukup banyak film kontemporer, buku, dan lagu-lagu populer yang sering menyebutkan reinkarnasi. Dalam dekade terakhir, peneliti akademis telah mulai mengeksplorasi reinkarnasi dan menerbitkan laporan kenangan anak-anak dari kehidupan sebelumnya didalam jurnal dan buku.

Seperti halnya tubuh yang diisi dengan jiwa, kemudian jiwa mengalami perkembangan dan kedewasaan dalam proses kehidupan duniawi hingga akhirnya mati dan ditinggalkan. Lalu jiwa akan kembali memasuki tubuh yang baru yang sesuai dengan tingkat kebijaksanaan yang telah digapai di kehidupan sebelumnya sebagai bekal di kehidupan yang baru. Seperti itu pula bagaimana buku secara fisik berperan sebagai tubuh yang menampung isi tulisannya sebagai jiwanya.

Isi buku yang baik akan selalu dibaca dan bermanfaat bagi generasi-generasi selanjutnya tanpa terbatas usia. Saat orang membaca dan memahami isi buku maka buku sebagai energi ilmu pengetahuan telah berpindah tempat dari sekedar buku dan tulisan menjadi sebuah pemahaman dan tindakan. Sebuah pemahaman dan tindakan yang dibawa oleh manusia dan akan bertemu dengan ilmu pengetahuan lain yang bisa jadi merupakan hasil dari pemahaman dari isi buku yang lainnya atau merupakan hasil interaksi dengan manusia lain yang membaca buku lain.

Pada titik ini ilmu pengetahuan telah mengalami pendewasaan melalui medium manusia, dan pada saat beberapa ilmu pengetahuan itu bercampur menjadi sebuah ilmu pengetahuan dan pemahaman baru yang kemudian dituliskan kembali kedalam sebuah buku baru, maka buku pun secara jiwa dan fisik telah bereinkarnasi.

### **Buku Sebagai Objek Karya**

Buku sebagai objek nyata merupakan salah satu media yang representatif untuk menggambarkan mengenai konsep kebermaknaan sebuah perjalanan, tulisan, ide, pengalaman, perasaan, dari seseorang yang dapat berpengaruh pada orang

Buku yang kita kenal kini adalah kumpulan dari kertas-kertas yang dirangkum dan dijilid menjadi satu. Diatas kertas dituliskan berbagai huruf, angka, simbol, serta gambar. Buku merupakan jendela informasi, faktanya bahwa melalui buku, pembaca mampu terbawa dalam imajinasi yang disampaikan oleh penulis buku tersebut, tentang harumnya bunga, indahnya padang gurun, serta nikmatnya hidangan makanan, dan cerita-cerita lainnya.

Buku memanglah hanya sebuah media penyampaian cerita secara dua dimensi, namun dengan dilengkapi imajinasi manusia yang membacanya, maka cerita maupun pesan didalam buku itu menjadi terkesan nyata. Terdapat berbagai perbedaan cara dalam memandang buku, yaitu bagaimana cara kita mengisi sebuah buku kosong dengan berbagai kisah hidup dan pengalaman kita, sebaliknya bagaimana cara kita menghadapi buku-buku yang sudah memiliki judul dan berisi cerita. Namun kedua perbedaan cara pandang tersebut saling berkaitan, seperti kehidupan manusia. Hal tersebut menjadi penting dan melatarbelakangi pemilihan bentuk visual buku sebagai objek karya. Peran buku sebagai bagian dari kemajuan peradaban manusia, hingga keberadaannya kini merupakan pilihan dari manusia sesuai dengan cara pandangnya masing-masing. Ruang pengetahuan yang luas didalam buku menjadi alternatif pilihan hidup yang dapat dicapai oleh manusia.

Metamorfosa yang terjadi pada buku, sejak penciptaan paperbook yaitu bentuk buku yang telah kenal lama, hingga kini tercipta e-book membuat makna buku sebagai objek nyata mulai pudar. Kemudahan untuk mengunduh dan menghilangkan sebuah judul buku di dunia maya, serta merta merupakan bagian dari kemudahan fungsi yang dibutuhkan oleh manusia, padahal interaksi antara buku sebagai objek nyata dan manusia sebagai pembaca memiliki makna tersendiri bagi manusia tersebut.

Wujud buku seperti yang kita ketahui saat ini tidak mengalami perubahan standar bentuk sejak abad ke-15, sebelum berubah bentuk menjadi e-book sejak terjadinya perkembangan teknologi melalui dunia virtual. Bentuk buku konvensional yang terdiri atas sampul depan, halaman-halaman isi yang

dilambangkan dengan tumpukan lembaran kertas, ketebalan jilid, judul buku dan pengarang pada sampul depan, judul buku, serta pengarang pada ketebalan jilid, merupakan bentuk visual buku yang mewakili peran buku selama enam abad lamanya. Pada karya "The World as Will and Idea" bentuk visual buku tersebut digunakan sebagai bentuk objek karya.

### **Batu Sebagai Artefak**

Batu memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan zaman, memiliki bentuk yang kokoh dan kuat, serta secara filosofis mewakili sifat yang abadi, itulah mengapa batu identik dengan konsep fosil, sesuatu yang telah lama terpendam dalam bumi dan membatu. Pada proses berkarya ini, karya "The World as Will and Idea" penggunaan material batu pada objek karya dianalogikan sebagai sebuah objek profan yang menstimuli sensasi alat indera manusia sebagai apresiator, secara visual dan raba, dikarenakan visual dari batu tersebut yang terlihat kokoh dan memiliki makna yang abadi. Sehingga menambah pemaknaan karya tersebut secara individu, membuat apresiator melakukan kontemplasi sejenak, merespon, mengapresiasi karya, serta meninggalkan sepenggal memori yang abadi akan peran buku dan kaitannya dengan perjalanan hidup.

### **Instalasi dan Hubungannya Dengan Reinkarnasi**

Reinkarnasi adalah sebuah ritus berulang dari siklus kehidupan. Reinkarnasi sebenarnya sebuah konsep ketuhanan yang sangat rasional tentang sifat energi yang abadi, bahwa energi hanya akan berpindah tempat tanpa bisa dihilangkan. Pola-pola yang umum dipakai untuk berbicara tentang dan dapat diaplikasikan serta diterjemahkan kedalam pola-pola. Seperti halnya pola lingkaran yang dipakai dalam sistem mandala yang membagi kehidupan dalam beberapa tingkatan. Jika kita memandang reinkarnasi sebagai sebuah pola yang berulang tanpa henti maka akan dapat diwakili oleh bentuk lingkaran. Berbeda dengan bentuk kotak atau segitiga, atau bentuk-bentuk bersudut patah yang identik dengan batas dan keterbatasan (manusia = keterbatasan). Lingkaran merupakan simbol yang banyak dipakai untuk melambangkan ketuhanan, sesuatu yang

abadi karena wujudnya yang berputar tanpa ada akhir. Instalasi yang berbentuk lengkung busur dan memiliki tinggi yang sedikit melebihi tinggi manusia sebenarnya berupaya membangun kesan meruangs, baik ketika diletakkan didalam ruang maupun diluar ruangan. Secara filosofis juga berupaya mereprenstasikan dari sebuah monumen dan dinding pemisah.

Skala buku yang digunakan adalah skala 1:1 dengan ukuran buku aslinya walaupun ukurannya bervariasi. Skala merupakan besaran perbandingan yang tidak memiliki nilai mutlak, bersifat relatif atau tergantung pada area dimana bentuk tersebut berada. Benda yang bersifat monumental bagi manusia berarti benda tersebut memiliki skala yang lebih besar dari ukuran benda-benda yang bisa terjangkau manusia, sebaliknya sebuah benda dikatakan mini, apabila benda tersebut memiliki skala yang jauh lebih kecil dibandingkan dengan benda-benda di sekitar manusia.

Penggunaan skala buku 1:1 pada karya dimaksudkan agar secara psikologis dapat membawa apresiator seperti merasa memiliki ikatan dengan karya tersebut, menggugah memori akan buku yang sebenarnya dan apa adanya, tanpa berlebihan. Susunan buku yang ditumpuk berirama menggambarkan perjalanan buku dan pengaruhnya terhadap peradaban manusia, serta dianalogikan sebagai perjalanan hidup manusia itu sendiri, jalan yang ditempuh berliku-liku, terkadang diatas, dan terkadang dibawah.

### **Judul Sebagai Identitas**

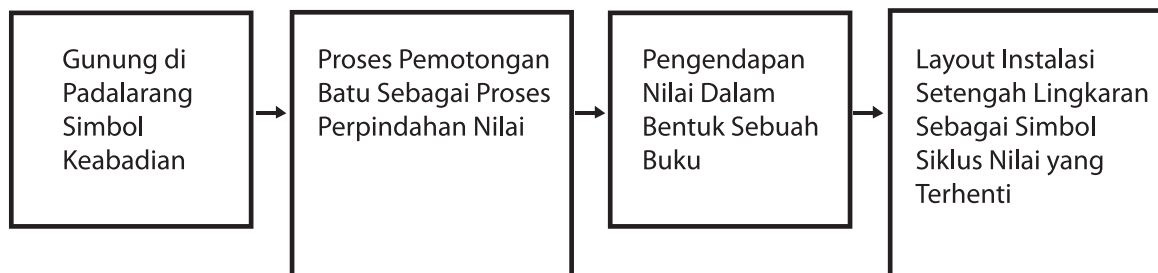
Setiap manusia memiliki nama panjang, dan nama panggilan. Beberapa nama diberikan oleh orang tua sebagai simbol dari sikap atau harapan yang baik. Tapi tidak jarang sebuah nama berubah seiring perjalanan hidup manusia, dikarenakan ciri fisik maupun sikapnya ditengah masyarakat, sehingga muncullah nama julukan sebagai identitas tambahan, maupun identitas baru yang lebih sesuai. Seperti halnya nama asli dan nama panggilan yang menjadi sebuah identitas diri, maka sebuah judul buku sangat penting untuk di tuliskan di tiap depan maupun cover buku sebagai identitas dari isi yang tertulis didalamnya. Beberapa buku mungkin

mengalami revisi isi, namun judul tetap akan sama. Mengukirkan judul diatas batu seperti mengukir nama diatas batu nisan. Untuk mengingat dan menghargai rangkaian perjalanan hidup dan pemikiran sang pengarangnya.

## Proses Penciptaan Karya

### Proses Eksekusi Penciptaan Karya

Secara garis besar proses eksekusi penciptaan karya dapat dijabarkan secara skematis seperti skema dibawah ini :



#### Keterangan :

→ Alur kerja bersifat linear

### Skema Proses Eksekusi Karya , 2012

## Gunung dan Simbol Keabadian

Gunung merupakan sebuah simbol akan suatu kekuatan yang agung, menjadi bagian dari sebuah lingkaran kosmos kepercayaan masyarakat Indonesia pada abad 7 hingga 15. Kepercayaan tersebut menghasilkan berbagai ritual yang kompleks hingga sederhana yang dilakukan oleh para leluhur yang bahkan tetap berlangsung hingga kini ( Miksic, John, 1996:58). Gunung dan berbagai material yang terkandung didalamnya berperan sebagai media perantara untuk menyembah Sang Khalik oleh sebagian penduduk lokal yang masih mempercayai dan melakukan ritual tradisional.

### Proses Pemotongan Batu Sebagai Proses Perpindahan Nilai

Sebuah gunung menjulang tinggi dimuka bumi ini bukan hadir begitu saja tanpa manfaat. Ia adalah wujud nyata kebesaran Illahi, dengan kemegahannya dan kekuatannya, agar manusia selalu ingat ada yang lebih besar dan kuasa dibandingkan mereka. Namun bukan juga hanya sekedar itu, gunung diciptakan untuk dimanfaatkan oleh manusia sebagai sebaik-baiknya ciptaan Tuhan dan pemimpin dimuka bumi ini.

Dengan dianugerahi akal, pikiran, dan perasaan, manusia mengambil sebagian dari “tubuh” sang gunung dan memanfaatkannya untuk hidup. Banyak manfaat yang didapatkan dari mengeksplorasi gunung, sebagai bahan bangunan seperti lantai rumah sampai dengan hiasan patung-patung. Manusia mendapatkan kenyamanan dan keindahan untuk membantu jiwanya menjadi lebih sehat dan bisa mengembalikan manfaatnya kepada alam juga sekitarnya. Sampai dengan tahap tersebut manusia masih dapat merasakan perpindahan nilai dan makna dari saling berbagi dengan alam.

Umumnya dalam tiap proses pengambilan material dari gunung masyarakat setempat melakukan ritual tradisional sebagai simbolisasi permintaan ijin kepada para penjaga untuk mengambil batu-batu dari tempat “mereka”. Namun seperti yang kita ketahui sekarang, manusia selalu melewati batas-batas seperti adam dan hawa melanggar larangan Allah SWT. Seperti itulah manusia melewati batas antara berbagi dengan alam, menjadi mengeksploitasinya untuk kepentingan komersialisasi. Cara kita menghargai alam sebanding dengan cara alam berbagi dengan kita. Pada titik ini kita sudah tidak melandaskan segala perbuatan diatas nilai yang mulia. Padahal

azas kebermanfaatan yang timbal balik antara kita dengan alam menjadi titik terpenting dalam proses transfer nilai dan proses kehidupan kita dan anak cucu kita kelak.

### **Proses Pengendapan Nilai Dalam Bentuk Sebuah Buku**

Memahat adalah proses mengurangi sebuah material dari satu wujud ke wujud lainnya. Proses memahat adalah upaya untuk mencari bentuk yang tersembunyi didalam wujud lamanya. Dengan wujud baru tersebut diharapkan ada pemaknaan baru dari material tersebut sebelumnya. Dalam proses memahat kita berupaya membentuk sebuah identitas baru, namun juga melengkapi identitas lamanya.

Batu adalah material mentah, kecuali dia telah dipahat dan dibentuk sebelumnya. Pemilihan wujud buku sebagai bentuk akhir yang akan dipahatkan menegaskan upaya untuk menghadirkan identitas dan memori tentang buku. Namun dengan penggunaan material batu berarti ada identitas baru yang tercipta dari penggabungan antara wujud buku tersebut dengan material batu. Seperti halnya artefak dan batu yang merupakan hasil endapan ribuan tahun yang lalu, maka jelas ada upaya untuk menjadikan karya buku ini sebagai benda yang tidak lagi memiliki fungsi, karena sudah membatu dan memfosil.

### **Wujud Instalasi Sebagai Simbol Siklus**

Instalasi memang bukan hanya tentang pola namun juga tentang ruang, pengunjung dan karya itu sendiri. Pendekatan visual kepada khalayak dalam karya tiga dimensi berbeda dengan karya dua dimensi. Adaketerlibatansecarafisikantarakaryadan pengunjung, karena mereka dapat membandingkan secara volume antara karya dengan tubuh mereka. Secara otomatis perbandingan tersebut membawa pada kedekatan dan keintiman pengunjung terhadap karya. Keintiman untuk menyentuh dan merasakan permukaan karya menjadi point penting dalam karya instalasi. Kemampuan membuat sebuah simulasi ruang sangat berpengaruh terhadap kesan yang ditangkap pengunjung. Sebuah pola umum dipakai pada karya instalasi, bermacam-macam pola dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan

konsep karya. Bentuk garis lingkaran menggambarkan sebuah siklus yang terus berputar, dan berkelanjutan. Bentuk garis setengah lingkaran yang dijadikan pola instalasi mewakili putusnya sebuah siklus. Siklus yang dimaksud disini merupakan siklus reinkarnasi buku itu sendiri sebagai simbol ilmu pengetahuan. Siklus ilmu pengetahuan melalui buku terjadi dari manusia-menulis dalam buku-dibaca manusia-diterapkan-ditulis dalam buku-dibaca-diterapkan, begitu seterusnya tanpa terhenti. Pada realita kehidupan manusia masa kini, terjadi apa yang disebut pemutusan siklus, secara umum, mengambil contoh dari banyaknya manusia yang tidak menerapkan nilai-nilai maupun ilmu pengetahuan bersifat positif, diibaratkan sebagai pengendapan buku, dimana buku tersebut tidak dapat lagi dibaca maupun ditulis.

### **Tinjauan Karya**

#### **Tinjauan Visual Karya**

Bentuk visual dari objek karya "The World as Will and Idea" adalah menyerupai sebuah buku dengan skala sebenarnya. Instalasi karya ini terdiri atas tumpukan buku dengan ukuran buku yang bervariasi, kemudian disusun berjejer membentuk garis imajiner lengkung busur. Tumpukan buku tertinggi adalah setinggi manusia, dan tumpukan buku terendah hanyalah satu atau dua buku saja. Material karya adalah batu Andesit Padalarang yang dipahat, diukir, di-grafir, dan diberi finishing yang membuat warna batu menjadi terlihat lebih gelap dan kokoh.



"Instalasi Karya The World as Will and Idea Membentuk Garis Imajiner Lengkung Busur", 2012.





"Instalasi Karya The World as Will and Idea Tampak Depan", 2012.



"Detail Grafir Cover Karya The World as Will and Idea", 2012.



"Detail Susunan Karya The World as Will and Idea", 2012.

## Tinjauan Filosofis Karya

Objek yang terlihat pada karya ini adalah buku yang ditumpuk sedemikian rupa dengan ukuran yang bervariasi namun tetap berirama. Pemilihan buku sebagai objek karya dipengaruhi oleh peran buku sebagai bagian dari kemajuan peradaban manusia, hingga keberadaannya kini merupakan pilihan dari manusia sesuai dengan cara pandangnya masing-masing. Seperti yang telah diungkapkan oleh Pierre Perroud dalam sebuah artikel yang diterbitkan pada Februari 1996 oleh *The Swiss Magazine*, ([www.etudes-francaises.net](http://www.etudes-francaises.net), diunduh pada September 2012), bahwa buku sebagai objek nyata tetap tak tergantung, bahwa buku sebagai objek nyata adalah media untuk membaca dengan sebenarnya, serta memiliki nilai personal bagi setiap individu pembacanya.

Buku hanyalah sebuah media penyampaian cerita secara dua dimensi, namun dengan dilengkapi imajinasi manusia yang membacanya, maka cerita maupun pesan didalam buku itu menjadi terkesan nyata. Terdapat berbagai perbedaan cara dalam memandang buku, yaitu bagaimana cara kita mengisi sebuah buku kosong dengan berbagai kisah hidup dan pengalaman kita, sebaliknya bagaimana cara kita menghadapi buku-buku yang sudah memiliki judul dan berisi cerita. Namun kedua perbedaan cara pandang tersebut saling berkaitan, seperti kehidupan manusia. Hal tersebut menjadi penting dan melatarbelakangi pemilihan bentuk visual buku sebagai objek karya.

Pada proses berkarya ini, karya "The World as Will and Idea" "dianalogikan sebagai sebuah objek profan yang menstimuli sensasi alat indera manusia sebagai apresiator, secara visual dan raba, sehingga menambah pemaknaan karya tersebut secara individu, yang menghasilkan respon maupun tindakan, yang menghasilkan apresiasi bagi karya, serta menimbulkan efek batiniah bagi individu tersebut.

Dalam dunia seni rupa sesungguhnya telah banyak seniman yang menggunakan bentuk buku sebagai objek nyata pada karyanya. Namun disini secara fisik buku-buku yang berpengaruh di dunia dihadirkan dalam wujud nyata menggunakan material batu, sebagai pengingat bahwa makna sebuah buku tidak akan usang dimakan waktu.

## Kesimpulan

Proses pengkaryaan "The World as Will and Idea" telah melalui berbagai tahapan, dimulai dari penentuan konsep, pemilihan objek karya, pemilihan material, proses teknis berkarya, hingga instalasi karya tersebut. Tema yang diangkat dalam karya ini bermaksud untuk menggugah memori perupa secara pribadi dan para apresiator pada umumnya mengenai masalah tereduksinya makna dari sebuah buku sebagai objek nyata, mengingat perkembangan dari sejak penciptaannya hingga kini, serta banyaknya tulisan dari gambaran perasaan, ide, pengalaman, dan bahkan warisan berbagai pengetahuan dan kebudayaan yang telah dituliskan pada sebuah buku.

Selain itu melalui karya ini diharapkan dapat terciptanya interaksi secara fisik antara manusia sebagai apresiator dengan buku sebagai karya seni, serta diharapkan dengan melihat karya ini menyadarkan manusia, bahwa kehidupan manusia tidak terlepas dari peran buku itu sendiri, yang membangun karakter, pandangan, pola pikir, untuk itu dibuatlah karya dengan objek buku seukuran dengan ukuran buku sebenarnya walaupun bervariasi. Lahirnya bentuk buku yang ada sekarang ini merupakan perkembangan dari bentuk buku di sekitar abad ke-15 tanpa perubahan yang signifikan. Buku merupakan hasil dari tulisan yang berkembang sedikit demi sedikit, sehingga timbul dari kebutuhan praktis untuk membuat catatan. Pada masa tersebut telah terdapat keinginan dari manusia untuk melestarikan buah pikiran maupun pengalaman, dan pewarisan kebijaksanaan yang telah diperoleh kepada generasi berikutnya. Hal tersebut menegaskan betapa pentingnya sebuah buku bagi peradaban manusia.

Tanpa mengurangi nilai-nilai positif dari perkembangan buku dalam bentuk objek non nyata yang ada saat ini, seperti terciptanya e-book, bentuk paperbook adalah bentuk buku yang sifatnya tidak tergantikan, secara fisik, maupun secara psikologis. Penggunaan material batu pada objek karya dianalogikan sebagai sebuah objek profan yang menstimuli sensasi alat indera manusia sebagai apresiator, secara visual dan raba, dikarenakan

visual dari batu tersebut yang terlihat kokoh dan memiliki makna yang abadi. Sehingga menambah pemaknaan karya tersebut secara individu, membuat apresiator melakukan kontemplasi sejenak, merespon, mengapresiasi karya, serta meninggalkan sepenggal memori yang abadi akan peran buku dan kaitannya dengan perjalanan hidup.

Pada karya "The World as Will and Idea" terdapat buku yang telah diberi judul menyampaikan bahwa telah tertulis didalamnya pengalaman dan pengetahuan seseorang, yang berpengaruh di dunia. Sedangkan yang tidak berjudul mencoba menyatakan masih banyaknya peluang bagi manusia untuk menuliskan sejarahnya dalam kehidupan ini.

Penggunaan skala buku 1:1 pada karya dimaksudkan agar secara psikologis dapat membawa apresiator seperti merasa memiliki ikatan dengan karya tersebut, menggugah memori akan buku yang sebenarnya dan apa adanya, tanpa berlebihan. Susunan buku yang ditumpuk berirama menggambarkan perjalanan buku dan pengaruhnya terhadap peradaban manusia, serta dianalogikan sebagai perjalanan hidup manusia itu sendiri, jalan yang ditempuh berliku-liku, terkadang diatas, dan terkadang dibawah. Melalui karya ini diharapkan dapat mempengaruhi manusia untuk melakukan introspeksi diri, serta bagaimana setiap individu dapat memberikan pengaruh bagi dirinya dan lingkungannya.

## Daftar Pustaka

- Bachtiar, T., Syafriani, D.. 2012. Bandung Purba, Panduan Wisata Bumi. Bandung : Dunia Pustaka Jaya
- Kramer, Samuel. 1985. Tempat Lahir Peradaban. Jakarta : Tira Pustaka
- Miksic, John. 1996. Indonesian Heritage, Ancient History. Jakarta : Buku Antar Bangsa
- Shaoqiang, Wang. 2010. Installation Art. Cina : Shandu Publishing
- Pierre Perroud. 1996 : The Swiss Magazine. September 12, 2012. [www.etudes-francaises.net](http://www.etudes-francaises.net)

# SET PANGGUNG ACARA KOMEDI TELEVISI 'OPERA VAN JAVA'

(Stasiun Trans 7, studi panggung tahun 2013)

**Nani Sriwardani, Savitri**

nsriwardani@ymail.com

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

## ABSTRAK

Pada tahun 2013, salah satu hiburan televisi di Indonesia yang cukup mendapat perhatian adalah acara komedi 'Opera van Java' (OVJ). Terbukti dengan mulai disiarkannya acara ini sejak tahun 2008, dan acara ini berakhir di tahunnya yang ke enam atau pada tahun 2014. Dikarenakan suksesnya acara ini maka dilanjutkan siarnya dengan nama 'Kangen OVJ' yang berisi siaran ulang acara tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan studi di lapangan yaitu melihat proses penataan set panggung. OVJ yang berlangsung selama 6 tahun mengalami berbagai perubahan teknik set panggungnya. Acara komedi televisi ini mengusung konsep opera yang diadopsi dari wayang orang versi modern. Sehingga kemasan acara masih membawa unsur tradisional, terutama terlihat dari lakon cerita, musik dan kostum. Konsep acara tersebut juga menghadirkan pertunjukan dengan iringan musik, nyanyian dan dialog. Selain itu pertunjukan ditandai dengan kehadiran dalang, sinden, pemain musik, dan pemain sketsa/pertunjukan. Sehingga panggung disediakan lebih dari satu yang bertujuan mendukung aktivitas pemain.

Penelitian mengambil bahasan set panggung pada tahun 2013, menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan eksplanatif. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan dan mendapatkan informasi mengenai set panggung acara televisi OVJ yang bergenre komedi. Metode dilakukan dengan studi di lapangan, wawancara, dan studi pustaka juga media elektronik seperti internet dan televisi. Studi lapangan dilakukan di studio OVJ di Jakarta.

Sifat dari panggung komedi ovj yaitu terbuka, ceria, ringan, menyenangkan dan menghibur. Hal tersebut diwujudkan melalui penentuan scenery, pemilihan bahan, pencahayaan, tekstur dan propertie. Elemen panggung tersebut berfungsi sebagai bahan untuk memancing lawakan. Penggunaan panggung sketsa/pertunjukan inilah yang dibuat dan digunakan secara maksimal.

Kata kunci : Set Panggung, Komedi, OVJ



## Pendahuluan

Acara komedi televisi Indonesia di stasiun Trans7 yaitu OVJ diproduksi sudah berlangsung selama 6 tahun sampai 2014, dan diulang kembali serialnya sampai saat ini dengan nama "Kangen OVJ". Konsep opera pada penamaan acara 'Opera van Java' sendiri di adopsi dari wayang orang dan panggung komedi. Di acara ini terdapat seorang dalang, sinden beserta para pemain musik tradisional, pemain/pemeran lakon cerita, dan penonton. Keseluruh pengisi acara ditempatkan pada suatu penataan pentas. Panggung di pertunjukan ini diberi istilah set, terdiri dari set utama yaitu set dalang untuk dalang serta sinden juga pemain musik, dan set sketsa sebagai panggung pertunjukan pemain. Pementasan atau pengambilan gambar ovj dilakukan dalam 3 hari dimana per hari dilakukan 2 kali pertunjukan, sehingga dalam 3 hari tersebut mendapatkan 6 episode pertunjukan. Dan ovj disiarkan di televisi dengan durasi 120 menit setiap harinya.

Set panggung di acara ini terdiri dari 2 set pemeran/pemain, yaitu set pemeran dalang-sinden-pemain musik dan set sketsa untuk pemeran lakon. Set dalang merupakan set permanen yang tidak mengalami perubahan. Set sketsa untuk pemeran/pemain lakon dibuat menjadi 3 kotak panggung yang berbeda set. Area penonton ditempatkan di kiri dan kanan panggung dengan bentuk panggung arena. Set sketsa merupakan set yang mengalami banyak perubahan konsep/scenery di setiap episodanya. Dalam sehari pertunjukan terdiri dari dua episode dengan tema cerita yang berbeda, berarti akan ada 6 panggung dengan scenery berbeda setiap harinya. Selisih waktu pertunjukan antara satu dengan yang lain adalah dua jam, sehingga dibutuhkan perubahan set yang cepat dan tersistem agar pengerjaan tepat waktu dengan hasil akhir sesuai rencana. Hasil yang sesuai dengan konsep dan perencanaan merupakan tanggung jawab dari seorang desainer/penata panggung "Seorang desainer, bertanggung jawab menginformasikan skenario cerita melalui tampilan visual panggung, yang mencakup warna, bentuk, cahaya, bayangan dan elemen panggung lainnya" (Mayer:1999).

## Metode Penelitian

Konsep untuk set panggung komedi dapat diinformasikan melalui sifat dan karakternya. Penelitian ini ingin mengetahui bagaimana menginformasikan hal tersebut ke dalam set panggung. Metode yang digunakan deskriptif kualitatif dengan pendekatan eksplanatif dengan tujuan menggambarkan berbagai

informasi mengenai set panggung suatu acara televisi terutama acara komedi ovj. Penelitian ini berusaha untuk mencari berbagai informasi dan pengetahuan dengan cara mengumpulkan informasi, menyusunnya secara sistematis dan menyimpulkannya.

Pengamatan sebagai rangkaian observasi dilakukan dengan melihat tayangan ovj melalui televisi dan survey lapangan di lokasi studio ovj, Jakarta. Observasi di lapangan dilakukan pada pertunjukan pertama yaitu pertunjukan untuk siaran tunda atau taping (rekaman), dan pertunjukan saat ganti set panggung untuk pertunjukan berikutnya. Pengamatan seksama dilakukan dari pengaturan pencahayaan saat sinden beraksi, set panggung per babak, dan property panggung pada set sketsa.

## Isi dan Pembahasan

### Opera dan Komedi Opera van Java

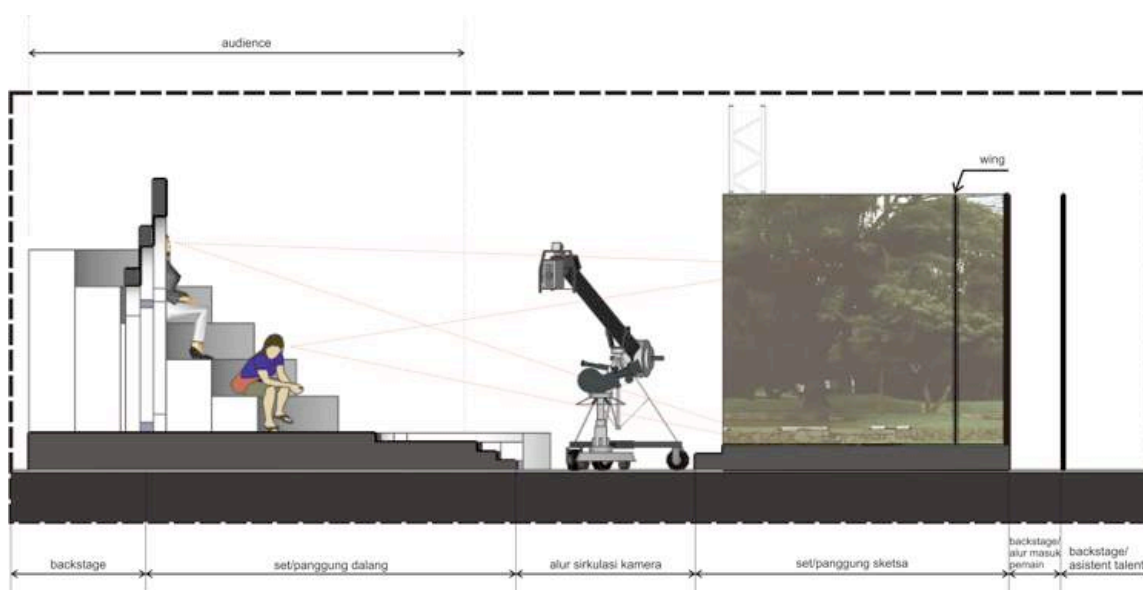
Mengusung nama Opera van Java, konsep pertunjukan modern ini berusaha menampilkan diri sesuai penamaannya. Opera menurut kbbi yang berarti bentuk drama panggung yang seluruhnya atau sebagian dinyanyikan dengan iringan orkes atau musik instrumental (<http://kbbi.web.id/opera>). Dan berbagai sumber juga menjelaskan bahwa opera menghadirkan elemen khas teater seperti pemandangan, pakaian dan akting serta terdapat kata-kata yang dinyanyikan tidak dituturkan. OVJ menghadirkan pertunjukan dengan iringan musik bersamaan juga terdapat pertunjukan lakon cerita. Penamaan Van Java mengarahkan pertunjukan ini yang keberadaannya berasal dari Jawa. Hal ini terlihat dari pemain musik dan dalang sebagai pemeran yang selalu hadir dan membawakan alat musik, alunan musik dan kostum dari Jawa walaupun lirik lagu yang dibawakan bukan asli tradisional. Selain itu ovj mengadopsi dari wayang orang dengan panggung komedi. Wayang orang/wayang wong dapat diartikan sebagai wayang yang dimainkan dengan menggunakan orang sebagai tokoh dalam cerita wayang tersebut. Pertunjukan ovj ini di pandu oleh seorang dalang. Dalang dapat diartikan sebagai orang yang memainkan wayang atau mengatur, merencanakan atau memimpin suatu gerakan secara sembunyi-sembunyi (<http://kbbi.web.id/>). Namun pada ovj berkonsep komedi televisi modern, dalang mengatur permainan tidak secara sembunyi-sembunyi melainkan ikut serta dalam pertunjukan.

Konsep komedi yang berarti ceria, menyenangkan dan lucu, maka di acara ini jalannya cerita bisa dan boleh melenceng atau tidak sama dengan naskah yang seolah-olah direncanakan oleh dalang. Dan disinilah dalang berperan ia akan memimpin, mengatur dan menjaga

cerita agar kembali pada benang merah atau alur cerita. Selain itu terdapat sinden dan pemain musik tradisional yang berperan membawakan lagu saat memulai dan mengakhiri di tiap segmen/babak. Pemain musik juga mengiringi para pemain adegan saat bernyanyi atau membuat efek serta meramaikan suasana dalam suatu cerita di tiap babak. Aktor bermain adegan komedi didukung oleh cerita, kostum, dan tata panggung serta property yang bertujuan untuk memancing lawakan. Keseluruhan dari acara ini yang terpenting adalah lucu, adegan yang tidak berhubungan atau melenceng dianggap wajar.

### Set Panggung OVJ

Pada pertunjukan ovj disiapkan dua set/panggung yaitu set dalang dan set sketsa. Set dalang merupakan panggung yang diperuntukkan untuk dalang, sinden dan para pemain musik, sedangkan set sketsa merupakan panggung untuk para pemain/aktor. Disiapkan juga area audience/penonton dengan format seperti teater arena dan melebar sampai ke bawah. Selain itu terdapat area sirkulasi kamera yang menggunakan tripod roda yang bisa digeser. Area sirkulasi kamera terkadang juga diisi oleh penonton bayangan, yaitu penonton yang berpindah-pindah sesuai set per segmen.



Gbr 1. Sketsa - potongan tata pentas ovj

### Set Panggung Dalang dan Audience

Set Dalang adalah panggung yang disiapkan untuk pertunjukan dalang, sinden dan para pemain musik. Panggung memiliki ketinggian level yang berbeda dari penonton, sehingga tidak mengalami pengaruh terhadap tema cerita/naskah di tiap episodenya. Background atau latar belakang panggung ini tidak mengalami perubahan di tiap episodenya, dengan mengutamakan permainan lighting.

Pengaturan pencahayaan panggung berdasarkan segmen cerita, dimaksimalkan saat acara dimulai dan sinden bernyanyi. Pembuka acara di televisi ini selalu dimulai dari para sinden dan pemain musik, sehingga scene/suasana pertama yang ditangkap adalah set/panggung dalang.

### Audience/penonton

Penonton menjadi bahasan dalam set panggung ini dikarenakan penonton dihadirkan, dilibatkan dan sengaja tertangkap kamera dalam penayangannya di televisi. Hal ini bertujuan untuk membantu meramaikan dan menghidupkan suasana pertunjukan. Panggung penonton disiapkan disisi kiri dan kanan dari panggung dalang, dibentuk seperti panggung arena setengah lingkaran. Namun posisi penonton tersebut terdapat kelemahan yaitu saat adegan sketsa atau sinden dan dalang bermain di panggung yang berlawanan dengan sisi penonton maka sudut pandang penonton terlalu jauh atau membelakangi untuk menangkap kegiatan di panggung tersebut. Sebagian penonton terhalang oleh panggung dalang dan kamera yang berada tepat didepan panggung sketsa. Penonton yang duduk

semakin kebawah maka sudut pandang akan terbatas, seperti saat melihat sinden bermain penonton harus membalikkan kepala, seperti pada gambar berikut Penonton bayangan berada di area sirkulasi kamera, yaitu mengikuti kamera yang berpindah sesuai set per segmen cerita dan duduk setelah posisi kamera sudah berada di depan set. Perpindahan penonton ini harus dilakukan dengan cepat, terutama jika pertunjukan ini dilakukan untuk acara langsung tayang/live.

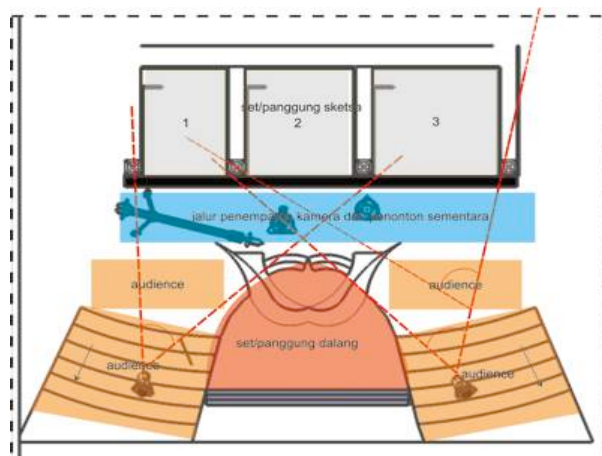
Kenyamanan sudut pandang penonton tidak diutamakan. Hal ini dikarenakan pertunjukan ini memang diperuntukkan untuk acara televisi. Penonton menjadi bagian scene untuk menunjukkan atmosfer/suasana yang meriah, riang, dan ceria. Seringkali penonton sebagai salah satu pemicu lawakan bagi para pemain sketsa, dan penonton ikut bersorak, tertawa, menari bahkan ikut bernyanyi.



Gbr 2. Set/Panggung dalam Sumber: dok.pribadi. 2013



Gbr 3. Area dan suasana penonton Sumber: dok.pribadi. 2013



Gbr 4. Denah sketsa sudut pandang penonton Sumber: dok.pribadi. 2013



Gbr 5. Sudut pandang penonton berada di bawah Sumber: dok.pribadi. 2013



Gbr 6. tampak panggung dan audience  
Sumber: dok.pribadi.Oktober 2013

### Set Panggung Sketsa

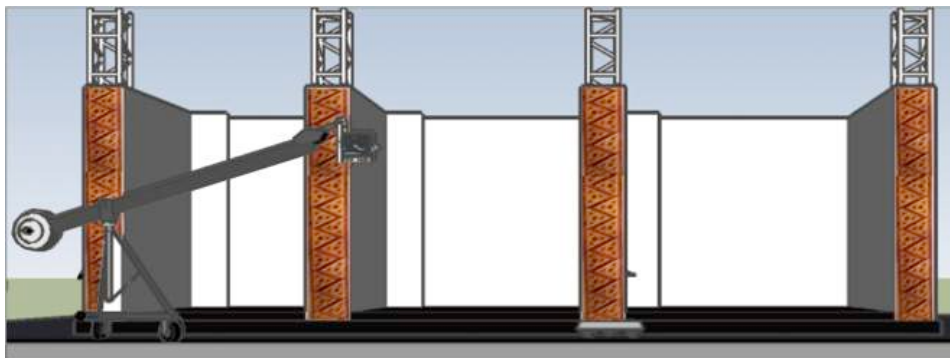
Pertunjukan ovj dapat dikatakan sebagai pertunjukan kejar tayang dengan cerita yang berbeda tiap episodenya. Lakon dengan cerita yang berbeda maka set panggung juga akan berbeda setiap ceritanya. Pada penelitian ini pertunjukan ovj yang diamati pada episode "Boneka Jadi Temanku"(BJT) di tanggal 23 Oktober 2013. Di episode ini pertunjukan berlangsung pada pukul 14.00 untuk rekam pengambilan gambar/siaran tunda yang akan ditayangkan tanggal 4 November 2013. Dan di hari yang sama akan ada pertunjukan untuk episode berbeda berjudul "suka-suka" pada pukul 19.00 yang disiarkan secara langsung/live ditelevisi. Dari 3 kotak set panggung kotak tersebut memiliki scenery atau dekor yang berbeda sesuai dengan naskah dan perencanaan panggung yang telah digambar. Satu panggung bisa digunakan berulang dalam satu episode tergantung kebutuhan dan kesesuaian scenery dengan naskah. Scenery panggung pertunjukan ovj diwujudkan dengan penggunaan backdrop, lantai dan perbedaan level ruang set berupa tangga, groundrow, lighting, dan stage properties

### Backdrop

Backdrop pada panggung ovj menggunakan printout dari bahan kain kanvas atau frontlite. Serta ada bagian backdrop yang terbuat dari papan tripleks/plywood tipis yang di cat, dan juga kombinasi keduanya yaitu plywood juga printout. Backdrop diberi bukaan baik berupa jendela atau pintu yang berhubungan dengan backstage sebagai alur masuk pemain/aktor, bisa juga melalui sisi set berupa wing.

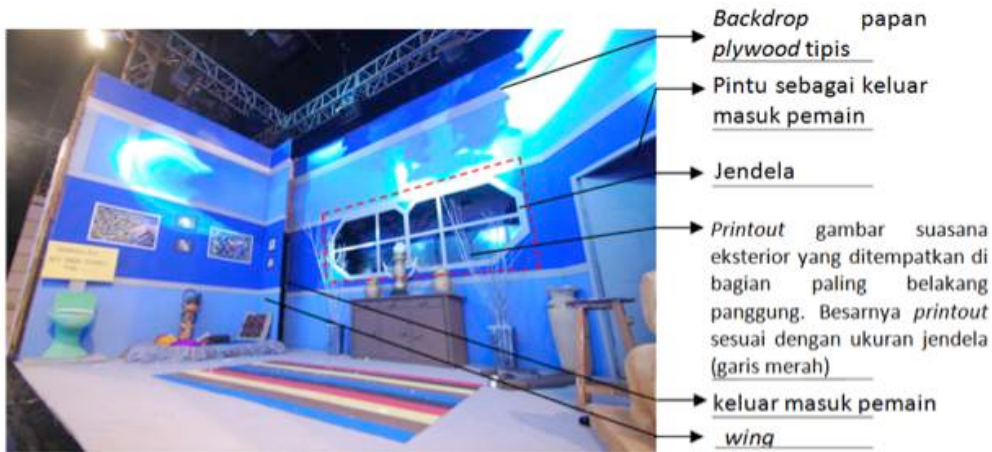
Pada episode BJT ini ketiga kotak panggung dibuat dengan set yang berbeda. Set panggung A adalah depan toko/retail mall, set panggung B (gbr.8) adalah ruang tidur/kamar, dan set panggung C adalah pelataran kampus. Pada set panggung kali ini penggunaan printout pemandangan untuk menjadi backdrop, ini berfungsi agar memperkuat kesan, suasana ruang dan waktu. Seperti pada set panggung A penggunaan printout bergambar suasana interior mall secara perspektif dan pola gambar printout lantai diteruskan ke pola lantai pada panggung, sehingga gambar terkesan memiliki suasana ruang seperti aslinya. Pada set B penggunaan printout bergambar pemandangan yang ditempatkan di bagian belakang backdrop utama. Gambar tersebut untuk memperkuat kesan posisi ruang interior, dimana terdapat jendela dengan pemandangan diluar jendela kamar. Sedangkan di set C digunakan printout bergambar bangunan di lingkungan kampus dan pepohonan.

Ketiga panggung diatas memiliki kesan latar panggung yang berbeda dengan penggunaan kombinasi material yang sama. Pada set panggung C dibutuhkan anchor untuk memperjelas lokasi cerita dikarenakan printout yang menggambarkan suasana kampus berada disisi yang tidak lurus terhadap sudut pandang penonton atau kamera, dan set yang kurang informatif.



Gbr 7. tiga kotak panggung pertunjukan sketsa Sumber: Sketsa pribadi. 2013





Gbr 8. Panggung sketsa B eps. Boneka Jadi Temanku. Sumber: dok. Pribadi. Oktober. 2013

Panggung	Keterangan backdrop
<p>A</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Etalase toko, material papan. Warna: biru, putih dan coklat muda</li> <li>→ <i>Printout</i>: interior mal (perspektif). Warna: coklat muda</li> <li>→ Jendela Etalase</li> <li>→ Entrance</li> <li>→ Pola lantai menyesuaikan dengan warna dan pola yang ada di gambar dengan warna terang</li> </ul> <p>Suasana/Lokasi: lingkungan pertokoan di mal Kesan : seimbang, terbuka, santai, menyenangkan</p>
<p>B</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ <i>Backdrop</i>: plywood warna:biru, cerah</li> <li>→ Keluar masuk pemain, pintu dan wing</li> <li>→ Jendela terbuka dengan bagian belakang <i>printout</i> gambar pemandangan</li> </ul> <p>Suasana/Lokasi : Interior kamar tidur Warna : Dingin Kesan : Sunyi, tenang, santai</p>
<p>C</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Tulisan sebagai <i>anchor</i>, memperjelas gambaran keterangan lokasi ruang</li> <li>→ Dinding kampus, material papan. Warna: coklat</li> <li>→ Pintu-&gt; keluar masuk pemain/aktor</li> <li>→ <i>Printout</i>:gambar bangunan dan pepohonan. Warna : Biru langit, coklat dan hijau</li> </ul> <p>Suasana : gambaran lingkungan pelataran kampus. Dekor kurang informatif. Titel pada <i>backdrop</i> yang memperjelas informasi lokasi Warna : Warna tidak kontras cenderung dominan. Kesan : santai, menyenangkan</p>

Tabel 1. Backdrop dan sifatnya Sumber: Pribadi,Oktober. 2013

## Bagian set panggung;

### 1. Lantai

Pemberian level pada lantai panggung memberikan zoning dengan fungsi terpisah. Akses menuju level terpisah ini bisa dilakukan dengan memberikan tangga. Beberapa episode lain di *ovj*, perbedaan level pada lantai kerap dilakukan, dari level yang rendah sampai level yang menunjukkan kearah suatu balkon atau ruang lantai 2. Pada episode yang diamati kali ini, level lantai terjadi pada panggung C berupa teras kampus dengan 3 anak tangga.

Pengolahan lantai juga terjadi pada panggung A dan B. Pada panggung A, lantai menggunakan penutup papan tipis dengan motif berwarna coklat muda.

Lantai pada panggung B diberi penutup karpet dibagian tengah, namun itu hanyalah kesan karpet. Penutup tersebut sebenarnya papan tipis dicat beragam warna. Penggunaan seolah-olah karpet berbahan papan di lem ini dimaksudkan agar pemain tidak terganggu seperti jatuh saat berjalan

Tekstur yang digunakan pada lantai adalah flat/datar, pemberian material bertekstur hanya berupa kesan dari pewarnaan ataupun gambar motif. Warna cerah dominan digunakan di setiap panggung, hal ini bertujuan meningkatkan kekuatan cahaya pada panggung dan memberi kesan meninggikan lantai.



Level panggung, mengindikasikan teras kampus. Membantu pemain sebagai tempat duduk saat berdialog  
Warna cat abu-abu muda motif seolah-olah dari material batu

Gbr 9. Penerapan lantai pada panggung C  
Sumber: *dok. Pribadi*. Oktober. 2013



Gambaran pola lantai pada *print* dinding  
Pola lantai warna coklat muda, licin dan meantulkan cahaya



Pemasangan lantai bahan papan motif, dengan cara di lem

Gbr 10. Penerapan lantai pada panggung A  
Sumber: *dok. Pribadi*. Oktober. 2013



Penutup karpet berbahan papan, dengan cara di lem



Gbr 11. Penerapan lantai pada panggung B  
Sumber: *dok. Pribadi*. Oktober. 2013

## 2. Lighting

Pencahayaan pada panggung sketsa ovj dominan putih dan kuning, dengan pencahayaan berasal dari lampu yang di tempatkan pada rigging truss. Cahaya datang dari atas depan dan tepat di atas panggung, agar jatuhnya cahaya pada objek di panggung tidak tertutup oleh bayangan. Penggunaan efek-efek tertentu seperti gelap terang bertujuan untuk mendapatkan suasana seperti menyeramkan, cerah, dan sebagainya.

## 3. Stage properties

Panggung sketsa ovj dilengkapi dengan stage properties yang terbuat dari styrofoam, plywood, kayu, bambu, dan bahan lainnya. Property dari bahan tersebut umumnya berbentuk furniture/perabotan seperti kursi, meja, lemari, rak – juga bentuk alam seperti batu, binatang, pohon - serta bentuk lainnya seperti mobil, motor, gerobak, mesin atm, telepon dan sebagainya. Gudang pembuatan stage properties berdekatan dengan lokasi pertunjukan. Ini bertujuan memudahkan pengerjaan dalam pergantian set.

Aksesoris panggung biasanya dibuat dengan ukuran yang tidak semestinya yaitu dibuat lebih besar atau lebih kecil, seperti motor mobil yang dibuat lebih kecil atau handphone yang dibuat lebih besar dari ukuran aslinya. Hal tersebut sengaja dilakukan dengan tujuan sebagai sarana pemancing ide lawakan di panggung.

Para aktor/pemain seringkali menggunakan property tidak sesuai bentuk fungsinya, atau digunakan dengan cara merusaknya dengan tujuan untuk menghibur atau membuat tertawa penonton.

Bahan yang cenderung mudah hancur mengakibatkan barang ini memang di tempatkan untuk di rusak, sesuai keinginan para aktor. Pengrusakan properti juga disengaja untuk memancing tawa penonton seperti kasur yang jika diduduki maka pemainnya akan jatuh, handproperty batang kayu yang terbuat dari styrofoam untuk memukul antar pemain, dan sebagainya.

## Proses Perubahan Set Panggung

Dalam satu hari terjadi 2 kali pergantian set panggung yang dilakukan dengan cepat. Pemasangan set untuk pertunjukan pertama pada pukul 14.00 sampai pukul 16.00, dan pertunjukan berikutnya dimulai pukul 19.00-21.00. Untuk siaran pertama, pemasangan set dilakukan pada hari sebelumnya. Sedangkan pemasangan set pada siaran kedua dilakukan pada selisih waktu kosong di kedua pertunjukan tersebut yaitu dari pukul 16.00-19.00. Selesai pertunjukan pertama set langsung dilepas, dipindahkan dan dibongkar, lalu digantikan dengan set baru sesuai dengan naskah untuk episode yang jam 19.00. Jadi tim punya waktu 2-3 jam untuk membongkar dan memasang set baru.



Gbr 12. Lighting panggung Sumber: dok. Pribadi. Oktober. 2013



Gbr 13. Gudang Sumber: dok. Pribadi. Oktober. 2013



*Property*: furnitur kursi yang aman untuk di duduki. Dikarenakan adegannya akan terjadi wawancara sambil duduk. Hal ini diperjelas dengan penggunaan karpet sebenarnya, karena adegan masi dirasa aman untuk menggunakan furnitur sebenarnya.

Gbr 13. Set panggung episode 'suka-suka'

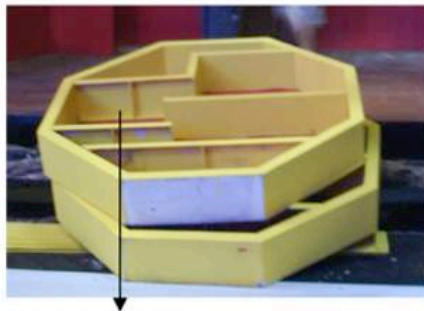
Sumber: Youtube. Oktober. 2013



furnitur lemari dan aksesoris diatas terbuat dari *styrofoam*.

Gbr.14. Set Panggung episode BJT

Sumber: Dokumentasi Pribadi. Oktober 2013





*Property* terbuat dari papan dan rangka kayu. Bagian bawah rak tidak di *finishing* dikarenakan dibagian ini tidak tertangkap oleh kamera.

Gbr. 15. Persiapan dan pemasangan set panggung episode 'Suka-suka'

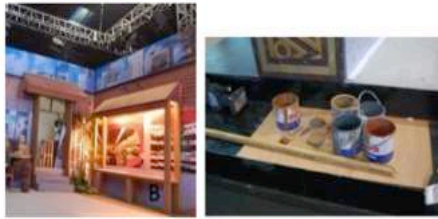
Sumber: Dokumentasi pribadi. Oktober 2013



Gbr 5.16. Penggunaan property Sumber: dok. Pribadi. Oktober. 2013

No	Tahapan Perubahan Set Sketsa	Keterangan Kegiatan
1.		<p>Adean pada segmen/babak terakhir dari sketsa OVJ (<i>tapping</i> untuk ditayangkan pada tanggal 4 November 2013), berakhir pada pukul 16.00</p> <p style="text-align: right;">23 Oktober 2013</p>
2.		<p>Acara berakhir, tukang (dari vandoor yang di tunjuk) langsung bergerak menurunkan berbagai properti (tanaman, perabotan dan <i>hand properties</i>) yang berada di atas panggung sketsa (3 panggung sketsa). Kondisi properti yang masih baik akan dipertahankan/digunakan kembali sesuai dengan kebutuhan yang telah di list untuk set selanjutnya.</p>
3.		<p>Tukang melepas bagian dasar panggung (jika alas panggung terdapat penutup sebagai karpet, tangga atau material artifisial lainnya). Tahapan ini juga bersamaan melepas <i>printout</i> atau <i>backdrop</i> yang terbuat dari papan atau tripleks. Semua dilakukan dengan rapi, seperti langsung melipat <i>printout</i> dan membawa papan-papan ke luar studio/gudang.</p>
4.		<p><i>Backdrop</i> berupa papan tripleks atau <i>printout</i> mulai dipasang untuk pertunjukan di sesi ke dua.</p>
5.		<p>Elemen yang memperjelas situasi/keadaan/tempat kejadian yaitu berupa batas dan pendukung lain yang memperkuat <i>backdrop</i> mulai di bawa ke dalam studio dan di pasang di bagian depan <i>backdrop</i>. Seperti rak, tangga, profil yang memberi kesan gerbang, kesan tembok, dan lainnya dipasang seperti <i>puzzle 3D</i>, dikarenakan semua elemen tersebut sudah disiapkan sesuai dengan rencana desain.</p>

6.



*Finishing* bagian *backdrop* dan *borders* langsung dilakukan di tempat seperti mengecat, memotong dan lainnya.

7.



Berbagai properti mulai dimasukkan ke dalam set, seperti tanaman, rak, buah, buku, dan lainnya. Umumnya properti tersebut berbahan *styrofoam* dan beberapa ada yang asli seperti tanaman, sayur, dan lainnya.

8.



Panggung siap untuk acara *live*/siaran langsung pada pukul 19.00 (23 Oktober 2013)

Table 2 . Tahapan Perubahan Set Sketsa Sumber: Pribadi. Oktober. 2013

Perencanaan dan gambaran set/panggung yang dirancang oleh tim kreatif pada pelaksanaannya diawasi langsung oleh set builder sebagai penanggung jawab setting panggung di lapangan.

Koordinasi yang tepat membuat cara kerja sudah ter pola sesuai dengan sistem yang telah direncanakan. Walaupun terkadang banyak juga hasil pekerjaan tidak maksimal atau di luar perkiraan tim kreatif dan set designer, seperti property masih basah oleh cat atau bentuk yang tidak sesuai dengan perencanaan. Perubahan, eksperimen dan inovasi terus dilakukan oleh tim kreatif dan set designer yang bekerja sama dengan vendor.



Gbr 5.17. Gambar perencanaan set panggung episode 'suka-suka'.

## Penutup

Sifat panggung komedi ovj adalah terbuka, ceria, ringan, menyenangkan dan menghibur. Inti dari keseluruhan penataan panggung ditujukan untuk satu tujuan yaitu menghibur. Penentuan scenery disesuaikan dengan lokasi/lingkungan/tempat dan waktu kejadian yang direncanakan sesuai dengan tema cerita, dan dibuat semirip mungkin dengan menggunakan backdrop berupa gambar foto/printout pemandangan, interior rumah, interior pertokoan/mall atau eksterior bangunan. Selaras dengan latar rumah panggung dibentuk menyerupai dinding, atap, atau pertokoan dan lainnya berbahan plywood, yang menyambung dengan suasana yang dihadirkan pada gambar printout. Kesan tekstur pada material tertentu diciptakan melalui teknik pewarnaan atau dari motif dan gambar.

Stage properties disediakan ada yang asli dan ada yang buatan, keduanya bertujuan mendukung lakon para pemain. Properties yang terutama dari bahan styrofoam digunakan oleh para pemain untuk memancing lawakan diantara pemain, terutama penggunaan handproperty-nya yang dimungkinkan untuk dihancurkan. Hal tersebut dirasa sebanding dengan pencapaian tujuan yang diinginkan, yaitu menghibur. Berbagai dokumentasi, rekaman video sudah mengabadikan penciptaan karya beragam jenis properties, sehingga pemanfaatan properties sebagai bahan lawakan yang akan dihancurkan dianggap perlu dan wajar.

Pentas ovj dibuat seperti pentas dengan panggung arena. Penonton/audience berada disisi kiri kanan antara set panggung sinden. Sedangkan panggung sketsa berada didepannya, yang terdiri dari 3 kotak panggung berderet. Sehingga saat pertunjukan pemain akan berpindah-pindah set sebanyak 6 segmen dengan memanfaatkan 3 set panggung tersebut. Dan posisi kamera berada diantara kedua set yaitu, set dalang dan set sketsa, dan posisi kamera juga berpindah-pindah sesuai set yang sedang digunakan. Kelemahan dari penataan pentas ovj ini, penonton yang distudio tidak sepenuhnya mendapatkan posisi yang nyaman untuk melihat keseluruhan pertunjukan. Hal tersebut menjadi wajar dikarenakan acara pertunjukan komedi ovj ini merupakan pertunjukan yang disiarkan di televisi dengan target utama adalah penonton televisi. Tampilan pertunjukan di televisi sudah mengalami berbagai editan, jenis kamera yang baik dan kontrol audio visual yang baik sebelum sampai ke pemirsanya, sehingga penonton televisi lebih nyaman untuk menikmati acara tersebut.

## Daftar Pustaka

- D. K. Ching, Francis. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Terjemahan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hull Miller, James. 1987. *Small Stage Sets on Tour*. Meriwether Publishing LTD, Colorado.
- Hull Miller, James. 1993. *Self-Supporting Scenery*. Meriwether Publishing LTD, Colorado.
- Mayer, David. 1999. *A Phaidon Theatre Manual*. STAGE DESIGN AND PROPERTIES. Phaidon Press Limited, London.
- Padmodarmaya, Pramana. 1988. *Tata dan Teknik Pentas*. Balai Pustaka, Jakarta.
- Thorne, Gary. 1999. *Stage Design*. The Crowood Press
- Olivia Setiya Budi,dkk. 2014. Peranan Set Elemen Panggung Teater Realis Pada Interior Bunga Rumah Makan dan Operasi Gedung Pertunjukkan Sawunggaling Universitas Negeri Surabaya. *JURNAL INTRA*. Vol. 2, No. 2, (569-578).
- Juansyah.wordpress.com. Juli 2012. Pengertian Karakter. Juansyah Weblog.
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Opera\\_Van\\_Java](http://id.wikipedia.org/wiki/Opera_Van_Java). diunduh 2013
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Wayang\\_orang](http://id.wikipedia.org/wiki/Wayang_orang). diunduh pada 2013
- <http://kbbi.web.id/opera>. diunduh pada 2016
- nadasyahreza.blogspot.co.id/2014/05/tata-teknik-pentas.html?m=1. Diunduh pada 2016

