

Syaiful Halim & Aji Wijaya. (2018). Politisasi *Motion Graphic* Dalam Program Berita Terrestrial. *Idealogy*, 3(1) : 1-12, 2018

Politisasi *Motion Graphic* Dalam Program Berita Terrestrial

Syaiful Halim & Aji Wijaya
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain
Universitas Pembangunan Jaya

syaifulhalim@yahoo.com

Abstrak.

Citra politik nyaris mewarnai seluruh layar Metro TV. Bahkan Opening By Bumper (OBB) yang sejatinya merupakan pembuka sebuah program televisi berupa paduan rancangan grafis bergerak (*motion graphic*) dan musik ilustrasi juga bisa disisipi “pesan” khusus yang mencitrakan Partai Nasional Demokrat (Nasdem). Kesimpulan ini didasarkan atas penelitian tentang representasi politik dalam OBB program *Prime Time News* di stasiun Metro TV jelang Pemilu 2014 lalu.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Strategi penelitian yang digunakan adalah memadukan analisis terhadap teks (mikro) dan studi kasus (meso). Korpus penelitiannya jelang Pemilu 2014. Meski demikian, tema ini akan terus relevan dengan konteks pemilu kapan saja. Bahwa kecurigaan atas politisasi melalui layar kaca akan terus terjadi, termasuk melalui *motion graphic* yang durasi hanya 10-15 detik. Selain itu, laporan penelitian perlu disampaikan demi memperkenalkan teknik analisis teks berupa grafis; serta paduan dua strategi penelitian yang menjangkau wilayah mikro dan meso.

Kata kunci: motion graphic; media televisi; politik.

Pendahuluan

Media massa menjadi tempat bagi masyarakat untuk memperoleh informasi mengenai pelbagai peristiwa. Media massa juga memiliki peran dalam mengonstruksi pelbagai peristiwa tersebut menurut “ideologi”nya dan, dengan secara sadar, mengabaikan fungsi independen dan tidak memihak. Dengan kata lain, menciderai nilai-nilai objektivitas seperti dikemukakan oleh J. Westerstahl.¹

Pilihan mengedepankan “ideologi” yang diimplementasikan dalam bentuk visi dan misi inilah yang dicurigai sangat memengaruhi kebijakan redaksi dalam mengonstruksi realitas atau berita. Para jurnalis yang bekerja di media pun cenderung akan menjalankan tugasnya sesuai kebijakan redaksi. Kebijakan redaksi tersebut membuat ruang lingkup kerja wartawan terbatas pada keharusan untuk tunduk kepada aturan-aturan yang dibuat oleh institusi.

Dalam bahasa berbeda, media massa juga bukan lembaga dalam ruang hampa dan saluran bebas kepentingan. Karena dalam praktiknya, media massa memiliki kepentingan tertentu. Berita sebagai bentuk informasi yang disampaikan dan media bukan merupakan cerminan dari realitas—seperti diungkapkan oleh kaum positivistik. Dalam pandangan konstruksionis, berita dipandang sebagai konstruksi serta komoditas bentukan dari yang menulis berita tersebut. Peristiwa yang dikemas menjadi berita dipahami bukan sebagai sesuatu yang *taken for granted*, sebaliknya para jurnalis dan media massa aktif membentuk realitas melalui proses konstruksi. Dengan konstruksi tertentu, media massa membingkai pelbagai peristiwa, fakta, atau orang. Hal ini berlaku di semua media massa, termasuk media televisi.

Sejak Indonesia memasuki era reformasi, dunia penyiaran menjadi medium informasi tercepat dan pilihan sebagian besar masyarakat. Sebelum 1990-an, penonton hanya mengenal tontonan dari Televisi Republik Indonesia (TVRI).

Pada 1989, pemerintah memberikan izin mengudara untuk stasiun televisi Rajawali Citra Indonesia (RCTI), lalu disusul beberapa stasiun televisi swasta lainnya, yakni Surya Citra Televisi (SCTV), Televisi Pendidikan Indonesia (TPI), Andalas Televisi (ANTV), Indosiar Visual Mandiri, Kemudian pada era millenium bermunculan beberapa wajah baru, antara lain Trans TV, Trans 7 (semula TV7), TVone (semula Lativi), Global TV, Metro TV, serta yang terbaru Kompas TV, Net TV, dan ratusan stasiun televisi lokal (daerah).

Munculnya pelbagai pilihan menonton tersebut membuat pemirsa dapat menentukan stasiun televisi dan program apa yang akan dikonsumsi. Dan hampir 20 tahun ini, program informasi (*news*) mengalami metamorfosis secara besar-besaran pada teknis dan pembuatan. Melalui metode digital, program informasi yang disampaikan berupa paduan gambar dan suara dengan ragam konstruksi dan kemasan, bahkan yang sangat spektakuler.

Metro TV adalah stasiun pertama di Indonesia yang memproklamkan diri sebagai stasiun televisi bersegmen berita, sekaligus sebagai satu-satunya stasiun televisi yang tidak menayangkan program sinetron. Metro TV juga menayangkan siaran dengan beberapa bahasa yang digunakan, yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Mandarin. Metro TV merupakan stasiun televisi milik Media Group pimpinan Surya Paloh yang juga memiliki harian Media Indonesia dan Lampung Post, serta pendiri sekaligus Ketua Umum DPP Partai Nasional Demokrat.

¹ McQuail, Dennis. 1987. *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*, Hlm. 130-131. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Sejak 20 Mei 2010, Metro TV mengubah seluruh rupa grafisnya, mulai dari logo, virtual set, *motion graphic changes lower third*, infografik, station ID, bumper ID dan masih banyak lagi. Dan, tak bisa dipungkiri, salah satu elemen kesuksesan dalam setiap program televisi adalah visualisasi *image*—dalam hal ini terkait *motion graphic*. *Motion graphic* memiliki banyak peran dalam membentuk visual digital, seperti sebagai pencipta identitas program dan membangun daya tarik di mata khalayak.

Pada 1 Januari 2013, tepatnya pada pukul 18.00 Wib, program berita teresterial *Prime Time News* resmi diluncurkan. Penayangan tersebut memotong jam *Metro Hari Ini*, atau dengan kata lain, program ini ditayangkan di jam maha (*prime time*) yang bertepatan dengan waktu senggang sebagian besar masyarakat. Hal ini mengubah paradigma masyarakat tentang sebuah program berita teresterial yang tidak hanya tampil pada jam-jam tertentu (selain *prime time*) tapi juga dapat diputar pada slot jam maha.

Program *Prime Time News* menyajikan berita-berita utama yang dikemas dengan format lebih singkat. Kemudian *item* yang disampaikan tersebut langsung dibahas dengan narasumber yang dihadirkan di studio atau luar studio. Catatan terpenting dari penelitian ini adalah rupa *motion graphic* berupa yang Opening By Bumper (OBB) program.

Konsep OBB adalah visualisasi ide yang digali dari bauran realitas dan imajinasi dalam rupa lukisan cahaya bergerak yang digunakan sebagai pembuka sebuah program televisi. Eksplorasi visual dari sebuah OBB dapat dilakukan sebebaskan mungkin—atas nama kreativitas dan seni. Selain itu, *motion graphic* dalam rupa OBB bukanlah teknologi baru karena stasiun televisi kelas dunia seperti CNN, BBC, National Geographic, atau ABC News, juga menggunakan teks ini untuk menjadi identitas, *icon*, sekaligus menaikkan citra stasiun televisi yang bersangkutan.

Namun, berbeda dengan OBB program berita teresterial di stasiun televisi lain, OBB program *Prime Time News* cenderung memiliki kemiripan dengan logo Partai Nasional Demokrat (Nasdem) yang kerap disajikan dalam format *off-air* atau *on-air* di layar Metro TV. Maka, “kemiripan” ini merupakan kata kunci yang mesti dibuktikan melalui sebuah penelitian karena, tidak bisa dipungkiri, program ini ditayangkan di Metro TV yang memiliki keterkaitan dengan pendiri dan Ketua Umum DPP Partai Nasdem Suryo Paloh.

Kata kunci “kemiripan” kami curigai sebagai representasi politik Partai Nasdem melalui Metro TV sebagai strategi untuk mendongkrak elektabilitas partai baru tersebut. Dan ini sangat memungkinkan karena kedua institusi berbeda rupa dan ideologi tersebut milik orang yang sama. Maka, beranjak dari dua identifikasi masalah tersebut, kami menjadikan tema *motion graphic* dalam rupa OBB program berita teresterial di stasiun televisi tersebut sebagai fokus penelitian.

Untuk membedah fenomena itu, kami melakukan penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Strategi penelitian yang digunakan adalah memadukan analisis terhadap teks (mikro) dan studi kasus (meso). Sedangkan objek penelitiannya adalah program *Prime Time News* di stasiun Metro TV jelang Pemilu 2014. Meski demikian, tema ini harus disegarkan kembali, karena hal ini akan terus relevan dengan konteks pemilu kapan saja. Bankan, tanpa memadang negara, regional, atau benua. Bahwa kecurigaan atas politisasi melalui layar kaca akan terus terjadi, termasuk melalui *motion graphic* yang durasi hanya 10-15 detik.

Selain itu, kami mesti mengaktualkan tema penelitian ini demi memperkenalkan teknik analisis teks berupa grafis; serta paduan dua strategi penelitian yang menjangkau wilayah mikro dan meso.

Representasi Politik dan *Motion Graphic*

Istilah representasi menunjuk bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan.² Batasan ini merujuk pada situasi yang dilakukan media saat mengonstruksi sebuah realitas dan narasumber di dalamnya. Namun ada konsep kunci penting yang harus digarisbawahi terkait penelitian ini, yakni bagaimana satu kelompok atau gagasan tertentu ditampilkan.

Dari sudut pandang *cultural studies*, Barker menegaskan bahwa representasi merupakan studi atas kebudayaan sebagai praktik signifikasi representasi. Dalam konteks ini, representasi berkaitan dengan makna kultural dengan material tertentu dan melekat pada bunyi prasasti, objek, citra, buku, majalah, dan program televisi.³ Batasan ini berkaitan dengan makna yang dihadirkan melalui representasi sebuah material. Dalam hal ini, katakanlah program televisi. Artinya, ada makna kultural atas sebuah representasi kelompok atau gagasan yang diperlihatkan dalam sebuah program televisi.

“Mereka diproduksi, ditampilkan, digunakan dan dipahami dalam konteks sosial tertentu,” tambah Barker.⁴

Kali ini makin jelas bahwa pemaknaan tersebut dipahami dalam konteks sosial tertentu. Dengan demikian, terkait konteks penelitian ini, kami berkesimpulan bahwa representasi merupakan *praktik signifikasi tentang bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam konteks sosial tertentu di sebuah program televisi*.

Tentang politik, Miriam Budiardjo menjelaskan bahwa ia merupakan usaha untuk menentukan peraturan-peraturan yang dapat diterima baik oleh sebagian besar warga, untuk membawa masyarakat ke arah kehidupan bersama yang harmonis.⁵ Menurut kami, ini merupakan definisi politik paling ideal namun belum menyentuh ke wilayah persoalan. Karena, dalam praktiknya, tujuan “ke arah kehidupan bersama yang harmonis” sekadar wacana atau janji-janji ketika pemilu. Selain itu, definisi ini seakan hanya ditujukan kepada Negara atau pemerintah.

Pakar politik ini juga menunjukkan batasan politik yang lebih provokatif, yakni politik, dalam bentuk yang paling buruk, adalah perebutan kekuasaan, kedudukan, dan kekayaan untuk kepentingan diri sendiri.⁶ Batasan yang dikutip dari Peter Merkl ini menyentuh wilayah paling esensial, yakni kekuasaan atau kedudukan, serta kepentingan sendiri. Batasan ini, bisa dipastikan, sangat mewakili situasi di banyak Negara, termasuk di Tanah Air.

Dalam wilayah aplikasi, kami juga tidak akan mengabaikan persoalan interdisipliner yang melibatkan persoalan pemasaran. Dalam konteks ini muncul istilah pemasaran politik sebagai implementasi dari upaya meraih kekuasaan secara sistematis.⁷ Kata sistematis di sini diartikan sebagai strategi menghadapi persaingan dan mengalahkan para kompetitor dengan konsep pemasaran yang jitu.

² Eriyanto. 2008. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*, Hlm. 113. Yogyakarta: LKIS.

³ Barker, Chris. 2011. *Cultural Studies: Teori & Praktik*, Hlm. 9. Bantul: Kreasi Wacana.

⁴ *Ibid.*

⁵ Budiardjo, Miriam. 2009. *Dasar-dasar Ilmu Politik*, Hlm. 15. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

⁶ *Ibid.*, Hlm. 16.

⁷ Firmanzah. 2008. *Marketing Politik: Antara Pemahaman dan Realitas*, Hlm. 132-133. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Dengan demikian, terkait konteks penelitian ini, kami berkesimpulan bahwa politik merupakan *upaya meraih kekuasaan secara sistematis melalui strategi pemasaran yang jitu demi membawa masyarakat ke arah kehidupan bersama yang harmonis*. Konsep kunci terakhir yang bersifat idealis ini, bagi kami, sekadar pengingat bahwa ada tujuan mulia yang mesti dilakukan para politisi terkait sepak-terjangnya dalam memasarkan konsep politiknya.

Maka, konsep yang menjadi fokus penelitian ini, yakni representasi politik, adalah *praktik signifikasi tentang bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam konteks sosial tertentu di sebuah program televisi dalam upaya meraih kekuasaan secara sistematis melalui strategi pemasaran yang jitu demi membawa masyarakat ke arah kehidupan bersama yang harmonis*. Batasan ini mengurai sejumlah kata kunci: signifikasi; seseorang, satu, kelompok, gagasan atau pendapat, yang dikerucutkan menjadi subjek/objek; konteks sosial; kekuasaan; strategi pemasaran; dan kehidupan harmonis.

Bila diurai lebih rinci lagi, signifikasi merupakan persoalan penyusunan atau pembentukan tanda atau simbol tertentu—dalam hal ini di televisi; subjek atau objek di sana bisa diartikan sebagai parpol, capres, caleg, beserta visi dan misi; konteks sosial berkaitan dengan situasi politik yang sedang atau akan terjadi seperti masa kampanye dan pemilu; kekuasaan merupakan target seluruh kegiatan politik subjek; strategi pemasaran berhubungan erat dengan cara-cara sistematis untuk meraih tujuan dengan sejumlah strategi; serta kehidupan harmonis merupakan target ideal dari sebuah kegiatan politik.

Tentang istilah program berita teresterial bisa diartikan sebagai *program televisi berisikan sejumlah berita televisi yang didistribusikan secara langsung atau tunda secara periodik*. Dalam program ini, berita televisi atau laporan langsung para jurnalis televisi di lapangan merupakan sajian utama. Sejumlah stasiun kerap melengkapinya dengan dialog dengan narasumber tertentu.

Lazimnya, program berita teresterial disajikan secara langsung. Namun dalam beberapa kasus, kerap acara ini ditayangkan secara tunda. Dalam artian, ada proses perekaman atas program ini yang dilakukan sebelum waktu siaran. Kata kunci lain, seperti surat kabar atau majalah yang didistribusikan secara periodik, maka program berita teresterial pun ditayangkan secara periodik pada hari dan slot tertentu, bahkan setiap hari pada slot yang sama. Definisi ini didasarkan pengalaman dan pengamatan kami selaku praktisi di sebuah stasiun televisi swasta nasional selama hampir 20 tahun.

Sementara yang dimaksud dengan *motion* adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi dari sekumpulan gambar atau *frame* berisikan bentuk, warna, tekstur, kurva, *streamline*, kepadatan *pixel*, dan dijalankan secara berurutan, hingga membentuk pergerakan yang sesuai dengan kemauan pembuatnya. Pada awalnya, teknik animasi bukan dibuat dari materi video tapi kumpulan gambar yang berurutan hingga akhirnya menjadi sebuah video.

Konsep *motion* cenderung mengarah kepada visualisasi yang dinamakan sebagai lukisan di atas cahaya atau disebut sebagai *cinematografi digital*. Pada masa sekarang, *motion* dapat dibuat dengan dukungan perangkat lunak atau *software* semacam *adobe after effect*, *adobe premierre*, *adobe illustrator*, *adobe photoshop*, *autodesk maya*, *autodesk 3dsmax*, *autodesk mudbox*, *boujou*, *autodesk flame*, *cinema 4D*, *nuke*, *shake*, *unity*, *iclon*, *blender* dan banyak lagi.

Spesifikasi *motion* terdiri atas:

- 1) *Modeling*, yaitu sebuah konsep atau ide abstrak yang dituangkan ke dalam bentuk visual atau simulasi sehingga membentuk bidang-bidang atau materi yang sesuai dengan keinginan.

- 2) *Rigging*, yaitu sebuah *tools* penggerak benda atau materi yang dapat di tanamkan kedalam benda tersebut agar benda itu dapat bergerak sesuai dengan yang kita inginkan.
- 3) *Key frame*, yaitu sebuah lembaran atau garis kunci yang terdiri dari satu poin. Berguna untuk menyimpan *history* pergerakan dari *rigging* ke dalam bentuk gambar dan apabila disusun secara berurutan akan membentuk sebuah pola animasi yang dapat bergerak dari titik satu ke titik lain.
- 4) *Effect*, yaitu sebuah bahan tambah yang berguna untuk mempercantik model atau materi supaya terlihat lebih hidup atau menarik.⁸

Dari empat *tools* dasar tersebut dapat membuat *motion* sesuai dengan kemauan kreatornya. Secara teknik saat seseorang menggunakan aplikasi *motion graphic design*, aplikasinya berorientasi pada objek. Hasil akhir dari kreasi ini di antaranya berupa iklan, *bumper ID*, *stasiun ID*, dan film.

Sedangkan *graphic* atau grafis adalah sebuah bentuk atau karya yang dituangkan ke dalam media gambar dengan mengandung unsur-unsur seni dan nilai-nilai subjektif hingga dapat membuat orang yang melihatnya terkesan atau terbawa dalam imajinasi tertentu.

Karya grafis mula-mula dikenal manusia dalam ilmu antropologi prasejarah. Memasuki abad ke 20, perkembangan desain grafis banyak ditandai dengan perkembangan di bidang tipografi, yakni munculnya huruf *sans serif*. Terminologi kata desain grafis (*graphic design*) pertama kali dibuat dalam buku *designer and type designer* karya William Addison Dwiggins dari Amerika pada 1922.

Dalam pembuatannya grafis lebih ditekankan kepada ilustrasi-ilustrasi sebuah gambar dan umumnya memiliki unsur-unsur pengaruh atau persepsi kepada khalayak tertentu. Banyak alat yang digunakan untuk menggambar tersebut, antara lain sisi manual: *pen*, kanvas, kertas, penggaris; dan dari sisi digital seperti komputer dengan paket *software*, *adobe illustrator*, *adobe photoshop*, *adobe indesign*, *corel draw*, *macromedia freehand*.

Dalam permainan grafis ini juga tidak bisa diabaikan unsur warna serta kandungan filosofi gambar. Misalnya: biru memiliki makna kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan, serta banyak digunakan sebagai warna pada logo Bank di Amerika Serikat; kuning bermakna optimistis, harapan, filosofi, ketidak jujuran, pengecut (untuk budaya Barat), dan pengkhianatan; dan banyak lagi.⁹

Dengan demikian, yang dimaksud dengan *motion graphic* adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi dari sekumpulan gambar atau *frame* berisikan bentuk, warna, tekstur, kurva, *streamline*, kepadatan *pixel*, dan dijalankan secara berurutan, hingga membentuk pergerakan sesuai kemauan pembuatnya, serta dituangkan ke sebuah media gambar dengan mengandung unsur-unsur seni dan nilai-nilai subjektif dan dapat membuat orang yang melihatnya terkesan atau terbawa dalam imajinasi tertentu.

Dan, menurut kami, maka warna yang ada dalam *design grafis* saat ini masih menjadi sebuah misteri untuk membuat masyarakat meyakini atau tidak meyakini tentang filosofi warna yang telah ada atau telah dibuat sebelumnya. Sehingga, secara refleksi, warna yang dihasilkannya tersebut dapat membuat sebuah persepsi baru mengenai perubahan sudut pandang terhadap pemaknaan masyarakat yang telah melihat warna-warna tersebut.

⁸ Sugihartono, Ranang Agung (dkk). 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*, Hlm. 144. Jakarta: Indeks Permata Puri Media.

⁹ Hendratman, Hendi. 2010. *Tips & Trik Computer Graphics Design*, Hlm. 54-55. Bandung: Informatika.

Video atau film dari objek yang bergerak sebenarnya belum bisa dianggap *motion grafis*, kecuali jika rekaman tersebut diintegrasikan atau dikombinasikan dengan elemen desain, seperti jenis, bentuk, atau baris. Indikasi *motion graphic* adalah alur cerita bukan hal yang utama.

Sementara yang dimaksud dengan Opening By Bumper (OBB) atau Opening Billboard adalah *motion graphic* berisikan pengumuman singkat berdurasi dua sampai 15 detik yang dilengkapi suara atau musik

sebagai pembuka atau penutup sebuah program televisi. Menurut Dorothy G. Singer, OBB juga disebut sebagai presentasi singkat mengenai program-program yang akan ditayangkan di sebuah stasiun televisi berisikan nama program, logo program, dan konten program.¹⁰

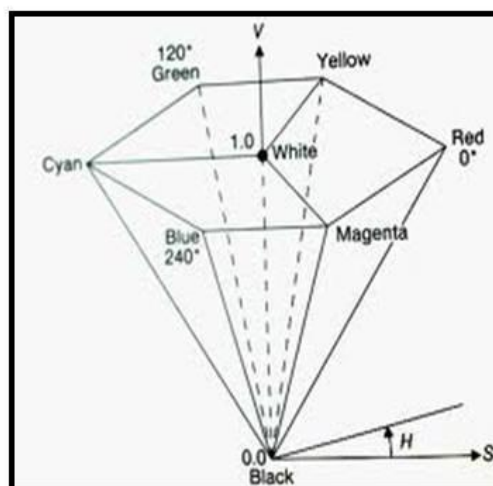
Dengan demikian Opening By Bumper (OBB) adalah *motion graphic berisikan pengumuman singkat berdurasi dua sampai 15 detik yang dilengkapi suara atau musik berisikan nama program, logo program, dan konten program yang digunakan sebagai pembuka atau penutup sebuah program televisi.*

Analisis Data Penelitian

Seperti telah disinggung di atas, kami melakukan penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Sedangkan strategi penelitian yang digunakan adalah memadukan analisis terhadap teks (mikro) dan studi kasus (meso). Meski demikian, karena keterbatasan halaman, kami tidak akan menguraikan persoalan metodologi secara rinci. Satu-satunya penjelasan yang harus dimunculkan adalah metode analisis data di wilayah mikro atau teks. Bahwa kami menggunakan *software* Adobe Photoshop CS 5, untuk menguraikan teks berupa *motion graphic*.

Metode analisis data menggunakan Model HSV (*hue saturation value*) yang menunjukkan ruang warna dalam bentuk tiga komponen utama, yaitu *hue*, *saturation*, dan *value* (*brightness*). *Hue* adalah sudut dari 0 sampai 360 derajat. Biasanya 0 adalah merah, 60 derajat adalah kuning, 120 derajat adalah hijau, 180 derajat adalah *cyan*, 240 derajat adalah biru, dan 300 derajat adalah magenta. *Hue* menunjukkan jenis warna (seperti merah, biru atau kuning) atau corak warna, yaitu tempat warna tersebut ditemukan dalam spektrum warna. Merah, kuning, dan ungu adalah warna-warna yang menunjukkan *hue*—perhatikan Gambar 1.

Sedangkan *saturation* suatu warna adalah ukuran seberapa besar kemurnian dari warna tersebut. Sebagai contoh, suatu warna yang semuanya merah tanpa putih adalah *saturation* penuh. Jika ditambahkan putih ke merah, hasilnya lebih berwarna-warni dan warna bergeser dari merah ke merah muda (*pink*). *Hue* masih tetap merah tetapi nilai *saturation*-nya berkurang. *Saturation* biasanya bernilai 0 sampai 1 (atau 0% sampai 100%) dan menunjukkan nilai keabu-abuan warna di mana 0 menunjukkan abu-abu dan 1 menunjukkan warna primer murni.



Gambar 1: Model HSV

¹⁰ Singer, Darothhy G dan Singer, Jerome L. 2001. *Handbook Of Children And The Media*, Hlm. 32. United Kingdom: Digital Atwork.

Sedangkan komponen ketiga dari HSV adalah *value* atau disebut juga intensitas (*intensity*), yaitu ukuran seberapa besar kecerahan suatu warna atau seberapa besar cahaya datang dari suatu warna. Nilai *value* dari 0% sampai 100%. Untuk *software* Adobe Photoshop CS 5, *value* dilambangkan huruf B.

Kerangka ini dilengkapi Model Warna RGB, yakni model warna berdasarkan konsep penambahan kuat cahaya primer yaitu *red*, *green*, dan *blue*. Dalam suatu ruang yang sama sekali tidak ada cahaya, maka ruangan tersebut adalah gelap total. Tidak ada signal gelombang cahaya yang diserap oleh mata kita atau

RGB (0,0,0). Apabila kita menambahkan cahaya merah pada ruangan tersebut, maka ruangan akan berubah warna menjadi merah misalnya RGB (255,0,0), semua benda dalam ruangan tersebut hanya dapat terlihat berwarna merah. Demikian apabila cahaya kita ganti dengan hijau atau biru. Selain itu, Penulis juga akan mengamati pilihan huruf atau tipografi dan simbol-simbol lain yang dimunculkan kedua tersebut.

Fenomena representasi politik dalam rupa OBB program berita teresterial diawali dengan pengamatan terhadap pilihan warna, tipografi, dan *rupa motion graphic* program *Prime Time News* di stasiun Metro TV. Sekilas warna dan tipografi yang digunakan mirip dengan logo Metro TV dan Partai Nasional Demokrat—perhatikan Gambar 2.

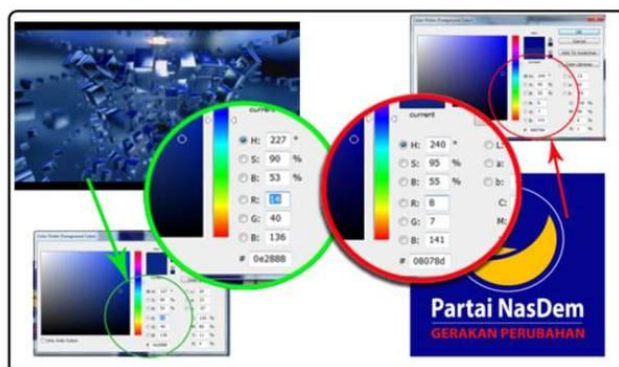
Setelah itu, perhatikan juga analisis tata warna antara OBB program *Prime Time News* dan logo Partai Nasdem—perhatikan Gambar 3.

OBB program *Prime Time News* memperlihatkan kedalaman warna biru dengan gradasi langit dengan komposisi: H=227^o; S=90%; B=53%; R=14; G=40; dan B=136. Sedangkan logo Partai Nasdem memperlihatkan kedalaman

kedalaman warna biru dengan gradasi langit dengan komposisi:

H=240^o;

S=95%; B=55%; R=8; G=7; dan B=141. Artinya, meski tidak persis sama, derajat, persentase, dan kandungan RGB-nya cukup dekat dan memungkinkan sekilas terlihat sama. Pasalnya, unsur warna yang digunakan dalam satu kategori warna turunan dari RGB.



Gambar 3: Perbandingan Unsur Warna Biru OBB Prime Time News dan Logo Partai Nasdem



Gambar 2: Perbandingan OBB Prime Time News, Logo Partai Nasdem, dan Logo Metro TV

Tabel 1: Instrumen Kedalaman Warna Biru

Unsur Pembentuk Teks	Evidensi	
	OBB PRIME TIME NEWS	LOGO PARTAI NASDEM
Hue	227 ^o	240 ^o
Saturation	90%	95%
Value	53%	55%
Red	14	8
Green	40	7
Blue	136	141
KESIMPULAN	Derajat dan persentase HSV dan kandungan RGB-nya cukup dekat dan memungkinkan warna biru keduanya sekilas terlihat sama	

Perhatikan juga unsur warna kuning di kedua teks tersebut—perhatikan Gambar 4.

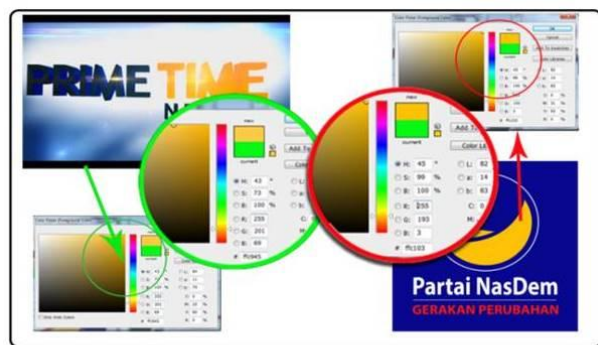
OBB program *Prime Time News* memperlihatkan warna *font orange* yang mengarah kepada satu titik cahaya, dengan komposisi: H=43^o; S=73%; B=100%; R=255; G=193; dan B=3. Sedangkan logo Partai Nasdem juga memperlihatkan warna *font orange* yang mengarah kepada satu titik cahaya, dengan komposisi: H=45^o; S=99%; B=100%; R=255; G=193; dan B=3.



Gambar 5: Perbandingan Unsur Tifografi OBB Prime Time News dan Logo Partai

Tabel 2: Instrumen Kedalaman Warna Kuning

Unsur Pembentuk Teks	Evidensi	
	OBB PRIME TIME NEWS	LOGO PARTAI NASDEM
Hue	43 ^o	45 ^o
Saturation	73%	99%
Value	100%	100%
Red	255	255
Green	193	193
Blue	3	3
KESIMPULAN	Persentase HSV dan kandungan RGB-nya nyaris sama dan	



Gambar 4: Perbandingan Unsur Warna Kuning OBB Prime Time News dan Logo Partai

Selanjutnya, perhatikan tipografi yang digunakan OBB program *Prime Time News* dan Partai Nasdem—perhatikan Gambar 5.

Karakter *font* yang digunakan pada *Prime Time News* adalah keluarga sanserif, sedangkan logo Partai Nasdem menggunakan font dari keluarga sanserif pada penulisan *tag line* “Gerakan Perubahan”. Artinya, ada kesamaan pilihan *font* pada unsur tipografi.

Lebih jauh lagi, perhatikan juga simbol-simbol lain yang diperlihatkan kedua teks tersebut—perhatikan Gambar 6.

OBB program *Prime Time News* memperlihatkan sebuah gambar jam dengan lingkaran berwarna emas yang berputar mengikuti arah jarum jam, serta susunan lingkaran berupa kapsul yang ditata sedemikian rupa hingga membentuk lingkaran dan dengan kombinasi kubus yang terlihat banyak namun dengan tatanannya yang antah-berantah. Sedangkan logo Partai Nasdem memperlihatkan sebuah lingkaran yang di dalamnya terdapat potongan-potongan lingkaran yang membentuk sabit, namun tidak terlihat tajam. Artinya, lingkaran dan potongan-potongan kubus hingga bentuk ujung yang terlihat *rounding* memiliki kesamaan dengan logo Partai Nasdem—yang memiliki lingkaran untuk membingkai simbol berwarna kuning.

“Tidak ada arah politik. Kami berusaha profesional,” tegas seorang manajer grafis Metro TV.

“Itu pastinya ada *brainstroming* dari banyak pihak yang memprakarsai bukan saya, tapi pimred. Pimred yang mengatur bagaimana bagusnya dan kalau ada disfungsi dirombak lagi. Semua program biasanya kayak gitu dan selalu ada usulan–usulan yang melibatkan banyak pihak,” jelas produser program itu.

Pada kenyataannya, warna biru dan *orange* juga sangat mendominasi. Ini jelas *corporate image*-nya Metro TV. Warna, ornamen, dan gesturnya juga cenderung sama. “Dari sisi *coloring* juga tidak bisa dibohongi, dan itu yang dinamakan psikologi warna,” kata pakar grafis yang menjadi *key informan* penelitian ini.

Pakar grafis itu juga menyoroti gerakan perubahan dari bentuk garis pada OBB *Prime Time News*. “Gerakan perubahan ini diperuntukkan untuk *tagline*-nya Partai Nasdem. Tentang Indonesia putih dan merah itu kan melambangkan bendera Indonesia. Partai Nasdem ingin mengatakan bahwa kami adalah partai gerakan

perubahan yang ditegaskan dengan psikologi warna merah yang artinya berani, semangat, dan sebagainya,” tambahnya.

Inti

penjelasan kedua *key informan* dari Metro TV dan pakar grafis di atas memberikan sekilas gambaran bahwa ada intervensi dari pihak atasan atas konstruksi OBB *Prime Time News*, dan makin memperjelas kecurigaan tentang kemiripan OBB *Prime Time News* dan logo Partai Nasdem. Atau dalam bahasa yang lebih gamblang bahwa OBB *Prime Time News* memperlihatkan praktik signifikasi Partai Nasdem di stasiun Metro TV terkait konteks Pemilu 2014. Atau dalam bahasa yang lebih



Gambar 6: Perbandingan Simbol-simbol OBB *Prime Time News* dan Logo Partai

sederhana, *OBB Prime Time News* merupakan representasi politik partai yang dipimpin oleh pendiri dan pemilik stasiun televisi tersebut.

Lantas, kenapa ini menjadi persoalan?

Bahwa konstruksi teks dalam rupa OBB tersebut telah mempengaruhi kredibilitas dan idealisme para jurnalis televisi dan media yang bersangkutan. Karena, isi media semacam itu mengaburkan identitas idealisme, yang menjadi payung para jurnalis untuk senantiasa bersikap objektif, independen atau tidak berpihak kepada partai politik apa pun. Pada bagian ini, Graeme Burton memberikan penekanan soal peran jurnalis televisi agar bersikap profesional, “Gagasan mengenai berita televisi yang tidak bias, berimbang, dan imparial (tidak berpihak) adalah bagian dari ideologi berita. Sifat-sifat itu tertanam dalam batin wartawan (*newsmaker*) profesional.”¹¹

Dalam bahasa lain, persoalan objektivitas media, pengagungan metafora media, dan kearifan media dengan pengamalan etika komunikasinya, merupakan faktor-faktor yang harus selalu ada dalam diri jurnalis televisi profesional. Titik fokus pemahaman adalah nilai dan etika komunikasi.

Selain itu, peran media massa yang disebut-sebut amat esensial dalam proses sosialisasi dan pemindahan warisan sosial, seperti yang dikatakan Samuel L. Baker,¹² menjadi perlu dipertanyakan. “Bahwa salah satu fungsi media massa yang amat penting adalah memelihara identifikasi anggota-anggota masyarakat dengan nilai-nilai dan simbol-simbol utama masyarakat yang bersangkutan,” tegas Smith.¹³

Penegasan Baker dan Smith memperlihatkan dimensi luhur yang mestinya juga diusung oleh media. Bahwa penetrasi media yang mampu menyuntikkan pesan-pesannya ke berbagai penjuru tanpa terhalangi batas budaya, sosial, atau agama, tidak serta-merta membuat media lepas kendali. Karena di antara genggamannya budaya, sosial, dan agama, itu terdapat nilai-nilai objektivitas dan idealism, bahkan ketika media dikepeng perhitungan ekonomi dan politik.

Kesimpulannya, dengan ditopang keunggulan teknologi yang memungkinkan untuk menjangkau khalayak yang lebih besar, televisi membangun dan memapankan kekuatan politik yang dangkal melalui pelbagai teksnya. Kesimpulan atas seluruh pembahasan di atas adalah kembali pada premis yang digagas “dewa” teori kritik Karl Marx, “Media massa adalah kelas yang mengatur. Media massa bukan sekadar medium lalu-lintas pesan antara unsur-unsur sosial dalam suatu masyarakat, melainkan juga berfungsi sebagai alat penundukan dan pemaksaan konsensus oleh kelompok yang secara ekonomi dan politik dominan.”¹⁴

Media merupakan ruang yang menyediakan pertukaran ide-ide itu melalui bahasa dan simbol-simbol yang diproduksi dan disebarluaskan. Media membentuk sebuah tempat berlangsungnya perang bahasa dan perang simbol (*symbolic battle field*), untuk memperebutkan penerimaan publik atas gagasan-gagasan ideologis yang diperjuangkan. Dan di dalamnya sebuah ide hegemonik mendapatkan tandingan oleh pelbagai hegemoni tandingan lainnya (*counter hegemony*).¹⁵ Gagasan ini menunjukkan media sebagai ruang publisitas pertukaran

¹¹ Burton, Graeme. 2007. *Membincangkan Televisi: Sebuah Pengantar Kepada Studi Televisi*, Hlm. 215. Bandung: Jalasutra.

¹² Sobur, Alex. 2009. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, Hlm. 32. Bandung: Remaja Rosdakarya.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ Pendapat tersebut disampaikan dalam diskusi “Media, Kebencian dan Kekerasan” di Komunitas Salihara, Senin 24 Oktober 2011.

¹⁵ Piliang, Yasraf Amir. 2010. *Post-Realitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Post-Metafisika*, Hlm. 53. Yogyakarta: Jalasutra.

ide-ide hegemoni tadi—sebagai *public sphere*. Sekaligus sebagai ruang untuk membangun demokrasi.

Pesan yang harus digarisbawahi atas seluruh penjelasan di atas adalah mitos media televisi yang merupakan tontonan harus disingkirkan, karena kini telah dirintis mitos terbaru, yakni media televisi adalah politik! Maka, bersiap-siaplah pada Pemilu 2019, media televisi akan terus mengajak khalayak di Tanah Air untuk terus mengikuti irama politik (baca: mengikuti kemauan pemilik televisi yang juga politisi atau politisi yang dekat dengan pengelola televisi).[]

DAFTAR PUSTAKA

- Barker, Chris. 2011. *Cultural Studies: Teori & Praktik*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Bourdieu, Pierre. 2010. *Dominasi Maskulin*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Budiardjo, Miriam. 2009. *Dasar-dasar Ilmu Politik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Burton, Graeme. 2007. *Membincangkan Televisi: Sebuah Pengantar Kepada Studi Televisi*. Bandung: Jalasutra.
- Eriyanto. 2008. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Firmanzah. 2008. *Marketing Politik: Antara Pemahaman dan Realitas*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Halim, Syaiful. 2013. *Postkomodifikasi Media: Analisis Media Televisi dengan Teori Kritis dan Cultural Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hardiman, F. Budi. 2009. *Kritik Ideologi: Menyingkap Pertarutan Pengetahuan dan Kepentingan Bersama Jürgen Habermas*. Jakarta: Penerbit Kanisius.
- Hardt, Hanno. 2005. *Critical Communication Studies: Sebuah Pengantar Komprehensif Sejarah Perjumpaan Tradisi Kritis Eropa dan Tradisi Pragmatis Amerika*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hendratman, Hendi. 2010. *Tips & Trik Computer Graphics Design*. Bandung: Informatika.
- McQuail, Dennis. 1987. *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Mosco, Vincent. 2009. *The Political Economy of Communication*. London: Sage Publication.
- Piliang, Yasraf Amir. 2010. *Post-Realitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Post-Metafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ritzer, George dan Goodman, Douglas J. 2011. *Teori Marxisme dan Berbagai Ragam Teori Neo-Marxian*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Singer, Darothhy G dan Singer, Jerome L. 2001. *Handbook Of Children And The Media. United Kingdom: Digital Atwork*.
- Sobur, Alex. 2009. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Stanley J. Baran, Dennis K. Davis. 2009. *Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Sugihartono, Ranang Agung (dkk). 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks Permata Puri Media.

Mohamad Fadly bin Sabran. (2018). Bukan-Bukan : Mendobrak Batas-Batas Wilayah. *Idealogy*, 3(1) : 13-16, 2018

Bukan-Bukan : Mendobrak Batas-Batas Wilayah

Mohamad Fadly bin Sabran
Fakulti Seni Lukis & Seni Reka
Universiti Teknologi MARA
32610, Kampus Seri Iskandar
Perak, Malaysia

Moham537@perak.uitm.edu.my
fadlysabran@gmail.com

Abstrak.

“Jika saya gambarkan pameran saya ini seperti menonton filem di panggung wayang, bukan-bukan itu merupakan tajuk filem saya. Kehidupan sosial merupakan jalan ceritanya dan saya sendiri sebagai hero dan politik itu sebagai latar dan sinematografinya. Filem ini (karya) dalam bentuk parody yang mana tafsiran penceritaannya terpulang kepada penonton samada mahu menilai dalam bentuk positif atau negative” – Hawari Berahim

Pameran Solo oleh Hawari Berahim bertajuk 'BUKAN-BUKAN' telah di pameran di kapallorek Art Space, Seri Iskandar Perak. Pameran berlangsung dari 5 hb September hingga 15 hb Oktober 2016. Sujud Dartanto merupakan kurator pameran dan upacara perasmian telah di sempurnakan oleh Mamat Khalid (Pengarah Filem) pada hari rabu 21 hb september, jam 8.30 malam dan di hadiri hampir seratus audien terdiri daripada pelbagai golongan pelajar, penggiat dan peminat seni.

Bukan-bukan memberi gambaran kepada dua pengertian. Bukan-bukan yang pertama adalah meniadakan/ menafikan (*repeal/ deny*). Bukan-bukan yang kedua adalah mengarut (*nonsense*) atau melakukan perkara yang bukan dalam landasan yang normal (*ridiculous*). Idea utama pameran ini adalah bertujuan menceritakan (*visual sharing*) pengalaman, perasaan terhadap apa yang berlaku selama ini dengan menggabungkan tiga subjek utama iaitu peribadi, sosial dan politik menjadi satu ramuan.

Seni itu sesuatu yang rumit dan subjektif untuk dinilai dan difahami dan ia juga merupakan satu medium serius dalam menyampaikan apa sahaja isu dan polemik samada secara langsung atau tidak. Secara peribadi isu berkaitan sosial dan politik terlalu dekat dalam diri samada kita peduli ataupun tidak ia tetap menjadi bualan dan agenda penting dalam kehidupan seharian.

Menurut Hawari Berahim "Saya lahir dalam kehidupan tahun 80an dan sempat menikmati cara hidup anak-anak 80an yang semasa kecil menonton tv selepas jam 4 petang kerana siaran rancangannya kurang dan kebanyakan berita hanya berada didada-dada akhbar dan siaran percuma melalui bualan di kedai-kedai kopi. Zaman kanak-kanak merupakan zaman yang indah (*joyful*) seperti tiada apa yang perlu difikirkan dan hanya patuh pada perintah Tuhan dan suruhan ibu bapa. Sedar atau tidak politik sudah meresapi dalam kehidupan seharian samada dalam institusi kekeluargaan mahupun kerajaan itu sendiri. Kebiasaan inilah yang membuatkan kita berperasaan patriotik, bersatu, demokrasi, menentang, menilai dan sebagainya. Semasa kita kecil jugalah setiap perbuatan yang terarah kepada sesuatu yang memerlukan jawapan, kita akan cenderung kepada pandangan dan juga perintah ibu bapa, dan tidak mustahil pengaruh kuat ibu bapa itulah yang akan menentukan apa saja pilihan kita".

Sujud Dartanto dalam kuratorial teksnya pula menyatakan "Ideologi mengarahkan kita pada pembentukan ide/gagasan menjalani hidup. Ideologi tentu saja, sebagaimana keyakinan Althusser tidak disadari, ia telah menjadi sebagai sebuah ritus sehari-sehari dengan perangkat-perangkat materialnya, bahkan ideologi akan sampai pada level keluarga seperti yang direfleksifkan oleh Hawari, yaitu pada perintah ibu-bapa, yang ikut memberikan dan menentukan pilihan kita. Dalam memahami cara kerja ideologi, Antonio Gramsci merumuskan ideologi sebagai gagasan, makna, dan praktik-praktik yang, meski tampak seperti kebenaran-kebenaran universal, sebenarnya merupakan peta-peta makna yang menyokong kelompok-kelompok sosial tertentu. Baginya, yang paling penting, ideologi bukanlah sesuatu yang terpisah dari aktivitas-aktivitas praktis kehidupan, melainkan fenomena material yang memiliki akar dalam kondisi sehari-hari".

Dalam menilai karya-karya seni, Dr Arief Datoem menyatakan yang Karya-karya seni visual secara keseluruhannya boleh dikaji dan diperhatikan dari tiga aspek

estetika kreatif. Pertama, ia boleh dilihat daripada pendekatan estetik akademik yang dilaksanakan oleh artis untuk objek visualnya. Aspek kedua adalah dari pendekatan kreatif artis untuk menterjemahkan objek kerja beliau ke alam pelaksanaan estetik visual. Dan yang ketiga, ia boleh diperhatikan dari kualiti masa kini estetika visual dalam media peringkat dan pameran keseluruhan karya-karya seni.

Pendekatan akademik yang dijalankan oleh Hawari Berahim pada objek karya seni beliau dilakukan dengan cara mengalami dan simulasi yang mencerminkan motivasi artis untuk terus melaksanakan pemerhatian dan penghayatan dalam bidangnya. Usaha ini adalah untuk membentuk pemahaman falsafah objek kerjanya dengan mengeksploitasi pemerhatian yang rumit dan mendalam, diperkayakan dengan pengetahuan beliau memperluaskan estetika, dan juga pengalaman empirikal beliau. Ini betul-betul apa yang di ajarkan pada pelajarinya setiap hari sebagai pensyarah seni.

Berbalik kepada pameran bukan-bukan, Hawari cuba membawa persoalan diri dalam kehidupan social yang berpolitik. Rangkuman cerita ini beliau bawa dalam bentuk sinikal dan parody. Menurut pemahaman dan melalui pemerhatian , parody adalah perbuatan (re-present) membuat balik sesuatu perkara (ajukan) dalam suasana positif atau negative. Dalam pengajian peringkat master, kajian Hawari lebih tertumpu kepada objek harian (daily object) dan penerimaan audience terhadap objek yang dilihat dalam kehidupan seharian dan diangkat sebagai karya ke ruang galeri. Ianya, sesuatu perkara yang telah diparodikan samada positif atau negatif terhadap sesuatu cerita itu adalah terpulang kepada audience untuk menilainya. Hawari cuba mengkritik masyarakat dan persekitarannya terhadap apa yang di lihat, di dengar dan di baca, dan ini terbukti dalam pameran ini yang ianya merupakan respon beliau sebagai seorang seniman yang peka dengan caranya sendiri.

Pada detik inilah, menurut Sujud "Karya-karya Hawari dapat kita fahami, sejumlah karya-karya dua dan tiga dimensinya ini dengan sengaja justeru mengambil antropologi benda-benda, yaitu materialitas sehari-hari yang Hawari yakini juga memiliki muatan ideologis-Gramsci, atau mitis-Barthes. Lihat pada karya-karya ***Bou(m)quet, Cerita sebuah negeri dongeng di zaman millennia, Rapuh, Senjata tuan, Bukan Ai Wei-Wei, Mona kini lebih advance, Bukan-bukan dongengan #1-5***. Pada masing-masing karya ini, Hawari melakukan praktik simbolisasi, sekaligus estetikasi atas berbagai lambang-lambang kekuasaan. Pilihan ikon-simbolnya, meminta kita untuk mencari sendiri tautannya dengan citra kekuasaan: bunga, kartu poker, berbagai gerak tangan yang terpasung, anjing hitam yang menggigit jari, perangkat besi, sosok yang memakai kaus "never sorry", hingga perangkat besi. Pada sejumlah deretan imej dengan bingkai klasik, kita bisa melihat gestur sosok perempuan/laki? Yang sedang duduk, berdiri, dengan aksi dramatik dengan latar kontras: "barat-timur", dengan suasana interior klasik, hingga lanskap padi".

Secara sensasi, Hawari Berahim bersetuju untuk kriteria seni ini bahawa kerja-kerja seni perlu dipaparkan dengan cara yang substantif di mana estetika kreatif mesti telah diambil kira. Oleh itu, dengan membuat keputusan untuk bukan sahaja meningkatkan kreatif estetik aspek kerja-kerja formalistik, tetapi juga untuk memberikan karya seni konfigurasi tiga dimensi. Dr Arief berpendapat Hawari

melakukan ini dalam tujuan untuk mendapatkan kualiti emosi penonton dengan memberi kuasa kepada 'komposisi spatial' di peringkat perwakilan beliau. Cara perwakilan ini dilakukan dengan penggunaan warna utama cerah menjana nilai yang sangat luas kontras visual dan penglihatan. Ditambah pula dengan usaha yang berulang-ulang pada karya seni fotografi beliau, kerja-kerja berpasangan dengan esei kronologi, dan juga pemilihan terperinci unsur-unsur visual untuk menstabilkan keseluruhan pengaruh visual, kemudiannya melaksanakan keharmonian karya seni. Hasilnya ialah satu fenomena yang menakjubkan idea dan konsep kreatif didedahkan dalam estetik visual yang luar biasa.

Mungkin membawa isu politik itu sendiri sudah basi tetapi apa yang cuba Hawari bawakan adalah sebuah persembahan objek pilihan dari kehidupan sosial yang tercemar dengan kekotoran politik. Perasaan marah beliau cukup membuak-buak apabila semua benda dalam kehidupan ini sudah dipolitikkan. Samada dari isu semasa, pendidikan, agama dan malahan seni itu sendiri. Kekuasaan politik itu semakin menjadi-jadi dan dijadikan sebagai agenda penting dalam mencapai apa sahaja hasrat. Hawari dengan sengaja menjadikan pameran ini sebuah refleksi diri dan masyarakat sekitarnya. Ini merupakan respon beliau sebagai seorang seniman yang peka dengan caranya yang tersendiri dalam memecahkan batas-batas wilayahnya.

Nor Syamimi Samsudin ,Iznny Ismail ,Fazidah Hanim Husain , and Salahuddin Abdul Hakeem Abas. (2018). Exploring the Potential of Model Making in Developing Students Understanding and Creativity in Structural Studies. *Ideology*, 3(1) : 17-22, 2018

Exploring the Potential of Model Making in Developing Students Understanding and Creativity in Structural Studies

Nor Syamimi Samsudin ,Iznny Ismail ,Fazidah Hanim Husain , and Salahuddin Abdul Hakeem Abas
Faculty of Architecture, Planning and Surveying, Universiti Teknologi MARA
Cawangan Perak

norsya992@perak.uitm.edu.my, iznny813@perak.uitm.edu.my
fazid896@perak.uitm.edu.my hakem795@perak.uitm.edu.my

Abstrak.

Nowadays, developing students understanding and creativity through traditional instruction may need an extensive consideration .In recent years, expeditiously increasing needs in flexibility of learning which involved interaction in between convergent and divergent thinking. In order to encourage students' attentiveness and understanding on building structural studies, a prototype model so called Doll House Project has been introduced. The student needs to build the doll house by integrating mathematical formulae and building construction syllabus. This research intends to study on the potential of model making in developing students understanding and creativity in structural studies. Therefore, an experimental study has been conducted for 30 numbers of architecture students and divided into six (6) groups. Thus, the impacts of this prototype on the achievement will be measured and identify how well the students truly understand the course material. The method to develop a structural design understanding is by constructing a model of a dollhouse by each group and prepares reports individually on preparation and calculation of the dollhouse. The outcome from this exercise is that the students understand mathematics theory and application through scaled model. Hence, the students' performance in understanding reinforced concrete structural design is improved with the experimental learning the mathematics and injection of creativity.

Key Words: Model Making, Dollhouse, Building Structural Studies, Creativity.

1. INTRODUCTION

Today, educators are facing the challenge in developing students understanding in structural design and the application in practicality especially for architecture students. Students are having difficulties in understanding on the principle structure and tend to memorize the principle formula and restrict their cognitive skills, process of problem solving and expressing ideas in creative ways. This statement have been supported by Inan (2013), came out with the experimental result of students with considered having difficulties in understanding on the application of calculation formulae for the struggle are firstly lack of motivation and secondly, lack of conceptual abstractness (as cited in Durmus, 2004). Therefore, it was suggested by Nayak,D.K (2007), the most significance alternative in improving students' performance in calculation are by changing the focus of classroom from teacher centered-learning into student-centered using a constructive approach.

Introducing model making approach in order to understand the application of structural theories will encourage students cognitive and improved on problem solving performance. As mentioned by Crengu,(2014) interactive-creative learning can be achieved by generates multiple information through a process of creating meaning of new and prior knowledge, student's involvement in cognitive structure and the significance of student engagement in knowledge development. Therefore in order to develop creativity, is related to the fine-drawn of research idea in the mind of an individual. Teaching practices will be more successful by giving students opportunity to explore and emphasize on their understanding into practicality (Nayak,2007). As an educator, limitation existed over the nature but much can practice in the point of nurturing the creative potential of the students. Therefore, to increase creativity Jarmon, Traphagan, and Mayrath (2008) reviewed the literature on the use of 3D virtual worlds for teaching and learning and supporting this statement, citing a great deal of research (e.g., Craig, 2007; Dede, Clarke, Ketelut, Nelson, & Bowman, 2005), mentioned in studied of project-based learning will increase student motivation, explorative study, social interaction, teamwork, creativity and generates explorative learning style.

1.1. Problem Statement

Thinking creatively is not simply about evaluating the correct answer but somehow creative potential that stimulate contribution of both nature and nurture (Simonton, 2000). Most of Malaysia educational practices applied structured learning which requires student to memorized instead of given opportunity of exploration and accentuate their understanding into applications (Zanzali, N. A. A, 2000). In order to expand student's potential towards creativity, the significance approach to improved students performance and understanding need to be improved.

1.2. Novelty

This research has been proof read for the originality and partially supported by Research Management Institute (RMI) of University of Technology MARA.

1.3. Purpose of Study

The purpose of study is to explore the potential of model making in developing students understanding and creativity in structural studies which involved mathematical based formulae among architecture students.

1.4. Objective of Study

The objective of this research is using a dollhouse prototype which develops by students as a medium for learning building structural studies.

2. LITERATURE REVIEW

Inan (2013) claims that visual materials play a role in expanding exploration and storing organizing in the long-term memories (as cited in Erkan, 2006). In order to make it work, the physical scale model involved authentic learning that is take closely replicate the real activity (Wilson, 1995). The dollhouse prototype is a fusion in between art and replicating model. Whenever architectural simulation is making communication to make public to understand the blueprints of the physical design, a scale model will be the centerpiece of design education and tools to make it works in small-scale (Morris, 2006). As an educator, limitation existed over to ensure as much as can practice in the point of nurturing the creative potential of the students. Improving students interest and performance through the art of replicate the dollhouse has the ability to generates explorative study, social interaction, teamwork, creativity and generates explorative style (Jarmon, Traphagan, and Mayrath, 2008). Therefore both connections in between motivating conditions and creative learners can be injected through model making application of learning approach.

In developing students creativity, they need to see how the structural principle was develop and perceived that creative thought will be generates through the shapes of mathematical knowledge. According to Idris and Nor (2010), the mathematical knowledge lies in its beauty and it's intellectual challenge. Therefore in order to develop creativity, is related to the fine-drawn of research idea in the mind of an individual. Teaching practices will be more successful by giving students opportunity to explore and emphasize on their understanding into practicality (Nayak, 2007). Learning approach not only stop at certain stages, but being develop through problem based learning process and the experience gained from the activities.

The syllabus had stated the outcome for building structure studies is to ensure students to understand the applications and to signify the capability of the subject learn to be applied when the going out for industrial training next semester. Therefore, the application of prototype is actually give and imaginary on the real site application rather than purpose of the sitting for examination. Therefore, students will be able to build their understanding and creativity through critical thinking and problem solving process by injecting ideas and engaging themselves with their peers. This will sonstruct knowledge from

experinece,mental structures and beliefs that are used to intrepret object and event (Jonassen,1992).

3. TOOLS AND METHOD

This research was prepared for second semester, third year architecture students of Universiti Teknologi MARA (Perak). The experimental study has been conducted to 30 respondents which later been divided into six (6) groups. The respondents were instructed to build varies physical model scaling from 1:10 to 1:25 based on their understanding of the building structure syllabus on that particular semester. At the early stage, respondents were furnished with the mathematics theoretically knowledge regarding building structure and components. In this case, the physical model will be evaluated based on the respondent understanding on the principles and rules structure of building in developing a structural design. The theory and calculation from the semester syllabus will be measured in translating and applying the information to the model that will be constructed.

The semester schedule of fourteen weeks has been organized into two stages. The first stage was a series of lecture in delivering the information, knowledge and fundamental in building structure to the respondents. On the second stage, respondents were required to apply the information into their project. Four weeks were allocated for the respondents to propose and designing their building that later will be constructed. The building proposed should not exceed 9meter in height and the building area shall be less than 2500 sqm. During these four weeks of the second stage, respondents were required to specify and calculate the building liveloads and deadloads. Educators were responsible to assist and guide the respondents in developing their structural design of the building. The respondents were expected to construct and complete the model according to the calculated structural design in two weeks' time and the final week will be the presentation seminars of all groups and every group must document the process into a report. At the end of the experiment, a Torrance Creativity Test are measured to ensure the successful of the experimental studies.

4. RESULT

In developing and construct the dollhouse, 87% is achieved for respondents' dollhouse making and 86% is achieved for respondents' presentation and report writing.

Criterion	Achivement scale					Points possible	Score
	1	2	3	4	5		
Design -Develop structural design						30	24
Appropriate design used in model						35	28

-Provide implementation of structural design in model							
Creativity -Provide suitable miniature for the designed building						25	25
Workmanship - Deliver quality of construction						10	10
Total Score						100	87
Total Score coursework (group)						20	17.4

Table 1: Achievement on dollhouse making

Criterion	Achievement scale					Points possible	Score
	1	2	3	4	5		
Presentation - Verbal presentation about the model						20	20
Knowledge / Understanding -Demonstrate and understanding of the task given						25	20
Mathematical Work -Solutions and terminology						45	36
Neatness and Organisation -deliver quality report						10	10
Total Score						100	86
Total Score coursework (individual)						20	17.2

Table 2: Achievement in presentation and report writing

Dollhouse prototype project helps students to improved collaborative skill , working among colleague and encourages to develop their communication skill during transferring knowledge among themselves. The structural members have been identified at the early stages of project by dividing work load among peers. Thus, the time consuming can be reduce and build the doll house within the time given. Based on the feedback from students, they manage to demonstrate the understanding by using the right scale, proportion and applied the structured based on the solution found during the model making process. In future, the students request to have the packaging will be included for storage and most of them feel this process making were fun and remind them of childhood memory.The students agreed this project give advantageous for their examination.

5. CONCLUSION

The potential of model making in developing students understanding integrating mathematics solution with creativity, has made the students developed knowledge rather than exam oriented paper. The outcome from this exercise is that the students understand mathematics theory and application through scaled model. The coursework achieved more than 85% from the overall score. From this result, it shows that students develop understanding with fun learning. Hence, the students' performance in understanding reinforced concrete structural

design is improved with the experimental learning the mathematics and injection of creativity. Due to rigorous development of the dollhouse, the awareness created by knowing the importance in learning reinforced concrete structural subject. Teaching the students with fun environment, develop grit for them to finish up their project. Furthermore, with thorough understanding will help students in designing better for the future. It also develops quality technical knowledge of reinforced concrete structures. Besides that, Doll House Prototype highly recommended as tools of learning and has a high potential commercialization. This dollhouse is also recommended to be integrated with other subject for second semester, third year architecture students. Thus, the better understanding will be portrayed during their upper year design projects. We hopes, this prototype might help others learner to develops their skill in understanding the structural principle and lead to a better design in future.

ACKNOWLEDGEMENTS

A special gratitude to all architecture students of Univeristy of Technology MARA, semester 05 for this constitution of the research. This work is partially supported by the Research Management Institute (RMI) of University Technology MARA. The authors also gratefully acknowledge the helpful comments and suggestions of the reviewers, which have improved the presentation.

REFERENCES

1. Crengu, Ğ. (2014). Crengu Ğ a L ă cr ă mioara Oprea, 142, 493–498. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.654>
 2. Idris, N., & Nor, N. M. (2010). Mathematical creativity: usage of technology. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 1963-1967.
 3. Inan, C. (2013). Influence of the Constructivist Learning Approach on Students' Levels of Learning Trigonometry and on Their Attitudes towards Mathematics. *Hacettepe Üniversitesi-tesis Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(28-3).
 4. Jarmon, L., Traphagan, T., & Mayrath, M.C. (2008). Understanding project-based learning in Second Life with the pedagogy, training and assessment trio. *Education Media International* 45(3), 157–176
 5. Morris, M. (2006). *Models: Architecture and the Miniature Volume 6 of Architecture in Practice* (illustrate). Wiley.
 6. Nayak, D. K. (2007). A Study on Effect of Constructivist Pedagogy on Students' Achievement in Mathematics at Elementary Level. National Institute of Open Schooling, MHRD, Noida.
 7. Simonton, D. K. (2000). Creativity: Cognitive, personal, developmental, and social aspects. *American psychologist*, 55(1), 151.
 8. Wilson, B. G. (1995). Metaphors for instruction: Why we talk about learning environments. *Educational Technology*, 35 (5), 25-30.
- Zanzali, N. A. A. (2000). Designing the mathematics curriculum in Malaysia: Making math-ematics more meaningful. Universiti Teknologi Malaysia, Skudai

Ranelis, S.Sn., M.Sn, Kendall Malik S.Sn., M.Ds. (2018). Pengembangan Desain Dan Motif Produk Sulam Koto Gadang, Sumatera Barat. *Idealogy*, 3(1) : 23-46, 2018

Pengembangan Desain Dan Motif Produk Sulam Koto Gadang, Sumatera Barat

Ranelis, S.Sn., M.Sn, Kendall Malik S.Sn., M.Ds
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

anelis.nel@gmail.com
kendall.malik@gmail.com

Abstrak.

Penelitian yang berjudul “ Pengembangan Desain Dan Motif Produk Kerajinan Sulam Koto Gadang Sumatera Barat” ini bertujuan untuk melakukan pengembangan desain dan motif produk sulam Koto Gadang. Produk yang pada awalnya berupa perlengkapan adat yaitu selendang sekarang dilakukan pengembangan ke produk perlengkapan rumah tangga yaitu sarung bantal kursi, alas meja dan tempat tisu. Produk cederamata yaitu tas dan dompet. Metode penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif untuk mengungkap fenomena yang ada di lapangan. Dalam mengkaji pengembangan desain produk dan motif sulam ini menggunakan kajian strategi desain yang terdiri dari strategi desain dan strategi inovasi yang dikemukakan oleh Agus Sachari, dan teori lain yang terdiri dari daya tarik keindahan produk, bahan-bahan yang digunakan, alat yang dipakai, teknik pembuatan dan keaslian produk. Hasil penelitian inovasi ini menghasilkan lima buah desain bantal kursi, lima desain alas meja, lima desain tas dan lima desain dompet. Penelitian ini juga menghasilkan empat desain motif yang akan diterapkan pada masing-masing produk yaitu motif siriah gadang, pucuk rabuang, itiak pulang patang dan kaluak paku. Motif ini disusun sedemikian rupa dengan melakukan pengulangan- pengulangan motif yang diletakkan sesuai dengan bentuk produk yang dibuat.

Kata Kunci: *Kerajinan Sulam, desain motif, produk. Koto Gadang.*

LATAR BELAKANG

Menyulam adalah memberi hiasan pada kain yang telah ditenun dengan cara menusukkan benang menggunakan jarum sulam (Esde, 1995: 2). Menyulam proses penggarapannya dikerjakan dengan tangan, dibantu dengan peralatan lainnya, seperti jarum jahit, gunting, *pamedangan* atau ram yang dibuat dalam berbagai ukuran. Salah satu daerah penghasil kerajinan sulam yang telah lama berkembang di Sumatera Barat adalah sulaman daerah Koto Gadang. Hampir seluruh rumah yang ada di Koto Gadang para wanitanya membuat kain sulam. Sulaman Koto Gadang memiliki ciri khas tersendiri, baik dari segi teknik menghias, yang terkenal dengan sulaman *suji cair* (tusuk pipih) dan tusuk *kepalo samek* (kepala peniti), maupun motif yang ditampilkan pada kain sulaman.

Produk kerajinan sulam yang dihasilkan oleh perajin sulam Koto Gadang umumnya adalah selendang bagi wanita Koto Gadang. Apakah itu selendang pengantin, wanita yang baru menikah maupun wanita yang sudah tua. Tempat rokok pengantin laki-laki dan baju terawai. Bentuk motif yang dihasilkan masih bentuk motif yang sama yang dibuat secara turun temurun dan berdasarkan kreasi dari para perajin yaitu motif flora berupa motif bunga dan daun. Produk kerajinan sulam yang dihasilkan di Koto Gadang pada umumnya masih terbatas pada perlengkapan adat, dengan bentuk motif yang masih turun-temurun. Walaupun ada bentuk motif hasil kreasi perajin, tapi bentuk motif yang dihasilkan masih terlihat sama yaitu bentuk motif bunga dan daun. Berdasarkan hasil penelitian perlu dilakukan pengembangan desain motif dan produk yang kreatif dan inovatif dengan cara menempatkan motif Minangkabau sebagai ciri khasnya tanpa mengabaikan bentuk produk dan motif sebelumnya dengan teknik *suji cair* dan kepala peniti sebagai ciri khas sulaman Koto Gadang. Bentuk motif dan produk sulam yang dihasilkan adalah produk perlengkapan rumah tangga dan produk cenderamata kemasan pariwisata, dengan motif yang memiliki ciri khas Minangkabau. Diharapkan juga pengembangan desain produk dengan motif tradisional Minangkabau ini akan menjadi salah satu ciri khas dari sulaman Koto Gadang selain teknik yang dimiliki dalam menyulam sebagai seni tradisi yang ada di Sumatera Barat. Dengan adanya pengembangan desain produk dan motif ini

akan dapat menambah minat konsumen untuk membeli produk sulam yang ada di daerah Koto Gadang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memahami objek penelitian, dengan mengikuti langkah-langkah yang dapat memandu peneliti sesuai prosedur penelitian yang akan dilakukan. Secara khusus penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengungkap fenomena yang ada di lapangan. Dalam mengkaji pengembangan desain produk dan motif sulam ini menggunakan kajian strategi desain yang terdiri dari strategi desain dan strategi inovasi yang dikemukakan oleh Agus Sachari, dan teori lain yang terdiri dari daya tarik keindahan produk, bahan-bahan yang digunakan, alat yang dipakai, teknik pembuatan dan keaslian produk.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

a. Studi pustaka

Pengumpulan data dilakukan melalui sumber pustaka untuk mendapatkan bahan-bahan yang berhubungan dengan objek penelitian, berupa buku, artikel, tesis, majalah, jurnal, katalog dan lain-lain. Soedarsono (1999:192), menjelaskan bahwa: "Data kualitatif untuk penelitian seni rupa juga bisa didapatkan dari sumber tertulis, sumber lisan, artefak, peninggalan sejarah, serta sumber-sumber rekaman". Sumber pustaka yang ada kaitannya dengan permasalahan penelitian juga terdapat berbagai bentuk dokumen, baik dokumen yang ada di tempat penelitian maupun dokumen yang berada di luar penelitian. Bentuk tulisan ataupun gambar produk seni kerajinan sulam Koto Gadang yang lama dan yang baru, dari observasi yang dilakukan dengan teknik pemotretan juga kumpulan dokumen penting lainnya merupakan sumber data yang sangat penting.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan meliputi pengamatan secara langsung di lokasi penelitian. Tujuannya untuk menggali data yang dapat digunakan sesuai objek yang diteliti. Pemahaman tentang objek yang diteliti sehubungan dengan jenis, bentuk produk dan motif sulaman yang diterapkan, berikut penerapan fungsi, dapat digali melalui observasi di lapangan. Melalui langkah ini, diperoleh gambaran yang utuh dan menyeluruh tentang objek kajian.

c. Wawancara

Wawancara langsung dengan para perajin dan pengusaha kerajinan sulam Koto Gadang yaitu ibu Denny.

d. Perekaman dengan fotografi

Metode perekaman digunakan untuk mengumpulkan data visual. Data visual itu diperoleh melalui pemotretan secara langsung terhadap objek penelitian,

yaitu produk dan motif sulam yang telah dihasilkan perajin, peralatan dan bahan produksi.

PROSES PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK DAN MOTIF SULAM

- a. Perancangan desain produk sulam yang kreatif dan inovatif. Desain produk perlengkapan rumah tangga yaitu bantal kursi, alas meja, dan tempat tisu. Produk cenderamata yaitu dompet, sarung Hp, sapu tangan, dan tas. Dengan warna yang sesuai warna lokal yang ada ditempat penelitian. Perancangan dimulai dari menuangkan ide dalam bentuk sketsa, desain, gambar kerja dan model atau prototipe. Pertimbangan dalam mendesain produk meliputi fungsi produk, dan selera pasar atau konsumen.
- b. Perancangan motif sulam yaitu motif tradisional Minangkabau seperti *sirih gadang*, *pucuk rabuang*, *itiak pulang patang*, dan motif *kaluak paku*. Benda- benda artefak seperti bentuk *rangkiang*, jam gadang dan bentuk artefak lainnya. Perancangan ini dimulai dari menuangkan ide dalam bentuk sketsa dan desain. uji coba penempatan motif, motif dibuat sesuai dengan bentuk dan ukuran produk yang akan dibuat.
- c. Proses perwujudan yaitu pembuatan produk berdasarkan model atau prototipe yang telah dibuat. Dengan melakukan berbagai pertimbangan yang dimulai dengan ukuran dan unsur estetika sesuai dengan yang diinginkan kemudian dilakukan evaluasi dari produk yang telah dibuat.
- d. Publikasi ilmiah dari hasil penelitian pengembangan desain produk dan motif kerajinan sulam Koto Gadang
- e. Perwujudan desain perlengkapan rumah tangga yaitu lampu hias, bantal kursi, alas meja, dan tempat tisu dengan menempatkan motif Minangkabau
- f. Perwujudan desain bentuk produk kemasan pariwisata berupa produk cenderamata dengan motif minangkabau yaitu sapu tangan, dompet, sarung Hp dan tas.
- g. Penempatan motif Minangkabau pada produk sulam perlengkapan rumah tangga
- h. Penempatan motif Minangkabau pada produk sulam cenderamata
- i. Pengurusan Jurnal Internasional

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Kerajinan Sulam Koto Gadang

Aspek kesejarahan tentang kerajinan sulam Koto Gadang penting dilakukan sebagai penghubung masa lalu dan sekarang untuk membantu dalam mengungkap tentang kerajinan sulam Koto Gadang baik yang bersifat fisik, maupun nonfisik, ekonomi, dan sosial kemasyarakatan. Asal mula kerajinan sulam Koto Gadang dilakukan dengan cara studi pustaka, wawancara dengan beberapa tokoh dan perajin yang Mengetahui dan dapat memberikan keterangan tentang sejarah kerajinan sulam Koto Gadang.

Berdasarkan informasi yang penulis peroleh, baik dari hasil wawancara maupun sumber tertulis disebutkan, bahwa kerajinan sulam di Sumatra Barat umumnya dan Koto Gadang khususnya berasal dari daerah Aceh. Riwat seni kerajinan sulam di Koto Gadang dapat ditemui dalam sebuah majalah CANANG No. 125 tahun XXX 1994, yang menyebutkan latar belakang

perkawinan Raja Ibadat di Minangkabau dengan Putri Sultan Aceh. Riwayat lain menyebutkan bahwa seni kerajinan menyulam merupakan pengaruh hubungan kebudayaan Minangkabau dengan negeri Cina melalui perdagangan yang dimulai sejak zaman Sriwijaya abad ke 7 (Aswar, 1999: 2).

Kerajaan Aceh yang terletak di ujung pulau Sumatra merupakan pintu gerbang untuk memasuki Indonesia. Kerajaan Aceh pada waktu itu cukup kuat dalam menguasai perdagangan antara negeri di Nusantara dan negeri lainnya, seperti India, Gujarat, dan Arab. Semenjak kedatangan bangsa Portugis pada awal abad ke 16, kerajaan Aceh tidak lagi aman berdagang di pantai bagian timur. Portugis mulai mengambil alih pusat perdagangan yang dikuasai oleh Aceh, sehingga pada tahun 1511 Malaka direbut oleh Portugis. Dengan demikian pintu masuk bagi Portugis untuk menguasai sumber rempah-rempah dan perdagangan di Nusantara mulai terbuka (Esde, 1995: 20).

Aceh mengalami kerugian besar dalam perdagangan, karena merasa tidak senang Aceh merubah jalur perdagangan melalui pantai barat Sumatra, sehingga Sumatra Barat dikuasainya. Persaingan perdagangan Aceh dengan bangsa lain pun terjadi. Mereka berusaha mendapatkan pengaruh-pengaruh di daerah yang kaya hasil rempah-rempah, salah satunya adalah Sumatra Barat. Hubungan di antara orang Minangkabau terjalin erat, karena mempunyai keyakinan yang sama dalam hal agama. Aceh mempunyai keinginan untuk menguasai Sumatra Barat. Karena tidak ingin terjadi perang maka diadakan perkawinan agung antara Raja Ibadat di Sumpur Kudus dengan Putri Sultan Aceh yang bernama Putri Lambeuja. Syarat peminangan mengikuti adat Aceh, dengan mahar berupa emas 2 kg.

Perkawinan antara Putri Lambeuja dengan Raja Ibadat tidak berlangsung lama, menurut riwayatnya raja Ibadat kawin lagi. Putri Lambeuja merasa dirinya tidak diperhatikan dan merasa disia-siakan, kemudian dia pergi dan meninggalkan istana dengan membawa 3 orang anaknya, 2 orang perempuan dan seorang laki-laki. Kemudian Putri Lambeuja sampai di Koto Gadang, Bukittinggi, Sumatra Barat dan menetap di sana. Di sinilah Putri Lambeuja mengajarkan anak-anak *nagari* Koto Gadang membuat seni kerajinan sulam menyulam yang dikenal dengan istilah "*Tanti nan dari Lambeuja, tukang sianok jo Koto Gadang*" (Esde, 1994: 20-21).

Seni Kerajinan sulam mulai berkembang secara turun temurun di daerah Koto Gadang, sampai terbentuknya suatu organisasi yang dibuka oleh wanita Koto Gadang, yang diberi nama Amai Setia. Di bukanya organisasi ini berawal dari mulainya laki-laki Koto Gadang pergi merantau ke negeri orang. Kaum perempuan ditinggal di kampung untuk mengurus keluarga dan harta pusaka (tanah, sawah, rumah), sambil menunggu ayah, suami dan anak laki-lakinya kembali pulang ke kampung. Mereka ditinggal, dan harus bisa bertahan dengan kondisi yang ada. Sampai akhirnya tergugah hati beberapa wanita Koto Gadang, yang kemudian mencetuskan gagasan untuk mengadakan tempat pendidikan khusus perempuan (Razni, 2005: 8)

Tanggal 11 Februari 1911, atas prakarsa Rky. Rohana Kodus dan beberapa kaum ibu Koto Gadang mendirikan suatu perkumpulan yang diberi nama seni kerajinan Amai Setia, sebuah perkumpulan wanita Koto Gadang dengan tujuan untuk mengangkat harkat dan martabat perempuan, yang pada saat itu masih terbelakang dalam segi ilmu pengetahuan. Perkumpulan ini memberi pendidikan: (1) Seni kerajinan tangan yang berguna bagi perempuan; (2) membaca dan menulis huruf arab melayu dan berhitung; (3) pendidikan

rohani dan akhlak menurut ajaran agama Islam; (4) kepandaian mengurus rumah tangga, memasak, dan mengasuh anak dengan baik; (5) pengetahuan umum.

Setelah berdiri pada tahun 1911, maka pada tahun 1915 Seni Kerajinan Amai Setia mendapat pengakuan *Rechtspersoon* (Badan Hukum) dengan surat Putusan No. 31 tanggal 16 Januari 1915, yang pada waktu itu hampir seluruh penduduk wanita Koto Gadang menjadi anggotanya. Selanjutnya organisasi ini mendapatkan subsidi dan dipergunakan untuk membangun sekolah di atas sebidang tanah pada tahun 1916, dan dipergunakan pada tanggal 23 Februari 1919. Hasil dari kegiatan tersebut antara lain: (1) Memperbaharui seni tenun, pembuatan kebutuhan busana, perlengkapan lapis meja, serbet, kain dinding dan sebagainya. (2) Memperkenalkan renda bangku, teknik merenda yang awalnya berkembang di Belgia. (3) Membuat aneka ragam sulaman seperti sulaman *suji caia* (suji cair), terawang, *kapalo samek* (kepala peniti).

Tahun 1923, seni kerajinan sulam Amai Setia membuka *Nijverheidschool*. Sekolah ini berjalan cukup lancar sampai tahun 1942. Pada tahun 1929, seni kerajinan sulam Amai Setia mendapat kunjungan dari Gubernur Jendral Hindia Belanda, de Graaf, dalam rangka memberikan penghargaan jasa dalam bentuk bintang jasa kepada ketua, yaitu Hadisah, atas jasa-jasanya yang berhasil memajukan kerajinan Amai Setia (KAS). Kepemimpinan Hadisah hanya bertahan dari tahun 1916 hingga tahun 1929. Akibat Perang Dunia II, hubungan KAS dengan luar negeri terputus, namun untuk kebutuhan dalam negeri KAS tetap dapat melayani, meskipun dalam keadaan yang sangat terbatas.

Zaman Hindia Belanda sering diadakan pasar keramaian, baik di seluruh kepulauan Indonesia maupun di luar negeri. Seni kerajinan sulam Amai Setia tidak menyia-nyiakan kesempatan emas tersebut, dengan selalu mengirimkan barang hasil seni kerajinan Koto Gadang untuk dipamerkan. Akibatnya hasil seni kerajinan Amai Setia Koto Gadang sampai saat ini terkenal di seluruh tanah air, bahkan di luar negeri, seperti Paris, New York, Amsterdam dan negara-negara lain. Setelah mengalami beberapa perubahan zaman yang dilalui masyarakat Koto Gadang, pada tahun 1960 seni kerajinan Amai Setia mendapat kunjungan dari Menteri Perindustrian dan Kerajinan, Azis Saleh, dalam usaha menggalakkan seni kerajinan tangan rakyat.

Menteri Perindustrian dan kerajinan rakyat memberikan sumbangan untuk membantu memulai pemugaran kembali gedung seni kerajinan Amai Setia. Dalam usaha peningkatan produksi untuk menyukseskan Pelita III, seni kerajinan Amai Setia memperkuat kedudukan hukumnya dengan membentuk yayasan seni kerajinan Amai Setia sebagai milik masyarakat Koto Gadang, dengan tujuan untuk mendapat bantuan kredit dari pemerintah. Namun usaha ini tidak berhasil, karena Pemerintah ternyata hanya memberikan kredit kepada Koperasi, sehingga sampai sekarang yayasan seni kerajinan Amai Setia belum pernah mendapat bantuan kredit dari pemerintah kecuali 1 kg perak. Meskipun demikian Yayasan seni kerajinan Amai Setia tetap mendapatkan perhatian dari pemerintah dengan selalu mengikutsertakan dalam tiap-tiap kegiatan pemerintah, seperti penataran manajemen, latihan peningkatan desain produk, pameran tetap perdagangan dan pameran-pameran yang sewaktu-waktu diselenggarakan oleh Departemen Perindustrian dan Departemen Perdagangan, yang dapat membantu perusahaan ekonomi lemah.

Tanggal 15 Januari 1915, seni kerajinan Amai Setia dinyatakan sebagai perkumpulan yang berbentuk badan hukum dengan diterbitkannya surat keputusan (Besluit no. 31 Pemerintah Belanda tahun 1915). Yayasan tersebut diberi subsidi oleh pemerintah Hindia Belanda untuk membangun sekolah yang dinamakan Sekolah Kepandaian Puteri (SKP). Sekolah tersebut berjalan lancar, namun sempat ditutup sementara ketika Jepang masuk tahun 1942.

Berdirinya Sekolah Kepandaian Puteri membawa pengaruh baik bagi kehidupan masyarakat Minangkabau pada umumnya dan masyarakat Koto Gadang khususnya. Hal tersebut merupakan relevansi ajaran agama dan adat istiadat yang kental, terutama bagi remaja puteri di Minangkabau. Keharusan mendiami rumah tidak menjadi hal yang membosankan dengan adanya kegiatan yang diajarkan oleh sekolah tersebut. Terbukalah kesempatan bagi perempuan Koto Gadang untuk mengemban pendidikan formal di bidang ilmu pengetahuan dan agama. Kini tugas yayasan Amai Setia lebih terfokus pada pelestarian dan pengembangan hasil karya seni kerajinan Koto Gadang yang masih dikerjakan di kampung-kampung. Seni Kerajinan sulam ini mulai berkembang ditandai dengan berdirinya organisasi tersebut yang merupakan organisasi pertama wanita Minangkabau. Pengurus seni kerajinan sulam yayasan Amai Setia pertama kali sebagai berikut: Rky Rohana Kudus sebagai *presidente*, Rky Hadisah sebagai *commisarissen*.



Gambar 1

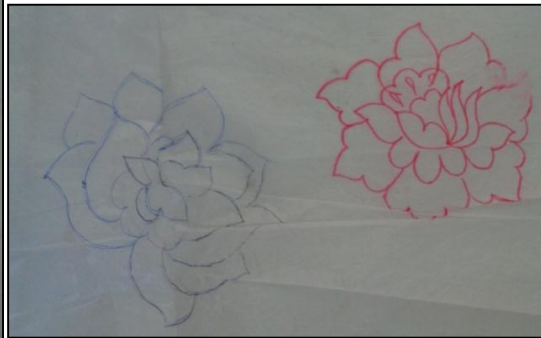
Pengurus pertama organisasi seni kerajinan sulam
Amai Setia koto Gadang Sumatra Barat
(Foto: Ranelis, 2017)

Tahun 1916 pengurus seni kerajinan sulam Amai Setia diganti lagi dengan *presidente* Rky. Hadisah, *Sekretaresen* Rky. Lamina, *commisarssen* adalah Rky Rekna Puti Chaira Bunia, sehingga pada tahun inilah bintang terang benderang bagi seni kerajinan ini. Dengan berdirinya perkumpulan ini mulailah wanita Minangkabau tersadar jiwanya untuk bekerja menuju kemajuan (Sumber: Museum Kerajinan Sulam Amai Setia Koto Gadang).



Gambar 2
Rumah produksi seni kerajinan sulam Amai Setia
Koto Gadang Sumatra Barat
(Foto: Ranelis, 2017)

- A. Bentuk Desain produk dan Motif Sulaman yang diproduksi perajin sulam Koto Gadang**
- 1. Bentuk desain motif sulam yang diproduksi perajin sulam Koto Gadang**



Gambar 3
desain motif lama bentuk flora
(Foto: Ranelis, 2017)

2. Bentuk produk sulam yang diproduksi perajin sulam Koto Gadang

a. Baju Terawai

Pakaian pengantin laki-laki Koto Gadang dikenal dengan pakaian “*terawai*”. Baju *terawai* ini diberi sulam pada bagian belakang atau punggung dengan lebar kira-kira 10 cm, dan panjangnya dibuat sepanjang baju yang digunakan. Pada saku atau kantong baju juga diberi sulam dengan lebar kira-kira 5 cm. Baju *terawai* ini terbuat dari kain sutra yang bermotif kotak-kotak dan bergaris, dengan model gunting cino dan berwarna merah dan pink. Baju ini dipakai dua lapis, pada bagian dalam dipasangkan semua kancing atau buah bajunya, sedangkan bagian luar bagian atasnya saja yang dipasang kancing. Ke dua baju tersebut di hiasi dengan sulam yang dijahit suji dan tusuk kepala peniti. Bagian yang disulam menggunakan kain lain yang polos yang kemudian baru ditempelkan pada bagian belakang dan saku baju. Motif-motif yang diterapkan pada baju pengantin laki-laki ini adalah motif flora, seperti *kaluak paku*, bunga melati, daun dan motif bentuk geometris seperti bentuk segi tiga.



Gambar 4

Baju pengantin laki-laki Koto Gadang
(Sumber: koleksi museum Amai Setia Koto Gadang)
(Foto: Ranelis, 2017)

b. Ikat pinggang

Ikat pinggang merupakan perlengkapan yang dipakai oleh *marapulai* (pengantin laki-laki). Bentuk ikat pinggang hampir sama dengan bentuk *kodek*, ikat pinggang dibuat dalam bentuk yang kecil dan panjang yang

berukuran kira-kira 20 cm dan panjangnya 150 cm. Warna dasarnya merah muda, oren, dan sebagainya. Motif yang terdapat pada ikat pinggang ini sama dengan motif baju, yaitu motif bunga melati, dan bentuk daun yang disulam dengan *siji caia*.



Gambar 5

Ikat pinggang pengantin laki-laki Koto Gadang dengan motif flora
(Foto: Ranelis, 2017)

c. *Selapah* (tempat rokok)

Tempat rokok adalah salah satu perlengkapan adat bagi pengantin laki-laki Koto Gadang. Tempat rokok ini berbentuk segi empat menyerupai dompet. Berukuran kira-kira 10 x 15 cm. Berfungsi untuk memasukkan rokok yang nantinya diberikan pada tamu yang datang. Salah satu sisinya diberi hiasan sulam benang emas dengan motif bunga melati, bunga matahari, *kaluak paku*, dan motif bentuk geometris seperti bentuk segi empat, *biku-biku* (zig-zag). Warna dan motif tempat rokok ini disesuaikan dengan warna ikat pinggang, seperti orange, dan pink. Karena tempat rokok adalah pasangan dari ikat pinggang yang dipakai oleh pengantin laki-laki. Penempatan benang sulaman dengan cara gradasi warna dan satu warna saja dalam setiap motif sulaman.



Gambar 6

Selapah / tempat rokok laki-laki Koto Gadang
(Foto: Ranelis, 2017)

e. Selendang

Selendang merupakan perlengkapan adat yang dipakai oleh wanita Koto Gadang dalam acara adat perkawinan, baik untuk pengantin, *sumandan*

(pengiring pengantin), ataupun untuk para wanita Koto Gadang yang diundang dalam pesta tersebut. Selendang memiliki nilai historis dan simbol bagi masyarakat Minangkabau. Seperti ungkapan adat yang berbunyi “ *Dibao manyandang kain kaciak, kain cindai ampek pasagi, pahapuih paluah di kaniang, kato dahulu batapie, kato kamudian kato bacari, tak buliah indak kato adat, tandonyo tuhan basifat qadim, manusia bersifat kilaf, pambungkuib nan tingga bajapuik, di rantai kunci digantuang, banyaknyo salapan baleh buah, kalau ditinjau alamaiknyo, kok tibo dimaso kayo, pambukak peti kabaragiah, kapamunguik alua nan luruib, kapanampuah jalan nan pasa, kok tibo dimaso bansaik, pangunci puro basiceke, kalau nan diadat nan dipakai di tiang simajo lelo, pambukak peti bunian, baik digantang nan tatagak, ataupun cupak nan baisi, pambukak pusako datuak, panyimpan kato kabulatan, nak kokoh bareh jo balabiah*” (Di bahu manyandang kain kecil, kain cindai empat persegi, penghapus keringat di kening, kata dahulu ditepati, kata kemudian kata dicari, tidak boleh tidak kata adat, tandanya Tuhan bersifat kadim, manusia bersifat kilaf, pembungkus yang tinggal berjemput, di rantai kunci di gantung, banyaknya delapan belas buah, kalau ditinjau ke alamatnya, jika tiba masa kaya, pembuka peti untuk memberi, untuk menurut alur yang lurus, untuk menempuh jalan yang baik, kalau tiba dimasa miskin, pengunci puro uang untuk berhemat, diadat yang dipakai di tiang simajo lelo, pembuka peti bunian, baik digantang yang berdiri ataupun gantang yang berisi, pembuka pusako datuk, penyimpanan kata mufakat, biar kokoh beras yang berlebih). Berdasarkan pepatah adat di atas selendang bagi masyarakat Minangkabau memberikan petuah agar selalu hidup hemat, tidak kikir, tidak boros, dan selalu ingat akan aturan penggunaan harta yang dimilikinya (Emawati, 2000: 61-62).

Selendang yang dihasilkan daerah Koto Gadang dibuat dengan ukuran 190-200 cm dan lebarnya 55-65 cm, tergantung ukuran orang yang memakainya. Selendang untuk pakaian pengantin ini berwarna merah, pink, dari bahan dasar tisu dan bahan berdasar sutra. Pada bagian ujung selendang diberi hiasan renda dengan lebar kira-kira 12 cm. Motif sulam yang terdapat pada selendang adalah motif bunga mawar, bunga melati, *kaluak paku*, *pucuk rabuang*, yang disulam dengan benang emas, tusuk kepala peniti dan *suji caia*, dengan teknik gradasi warna yang dimulai dengan warna yang lebih muda sampai warna yang tua atau sebaliknya warna tua ke warna yang lebih muda.

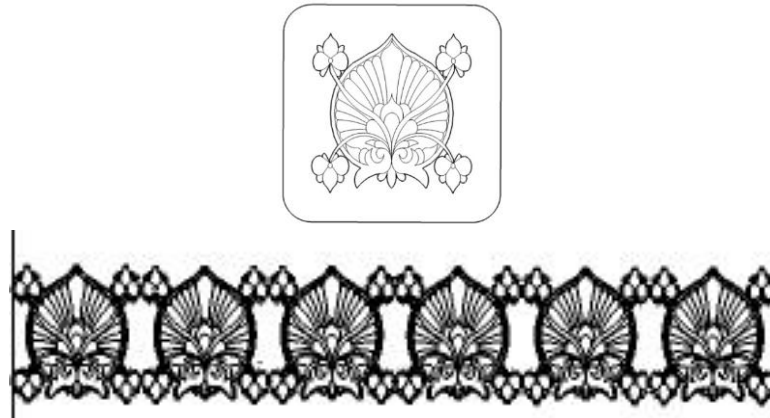
Gambar 7

Selendang pengantin wanita Koto Gadang
Motif bunga, daun dan *kaluak*, teknik *suji caia*
(Foto: Ranelis, 2017)



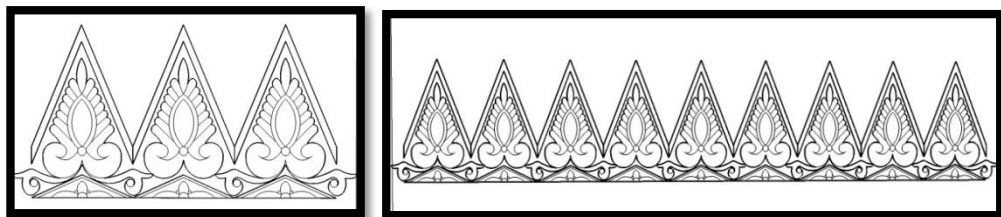
B. Pengembangan Bentuk desain motif dan produk kerajinan sulam
1. Bentuk desain motif sulam

a. Motif *sirih gadang*



Gambar 8
Motif *Sirih Gadang*
(Digambar oleh: Kendall Malik, 2017)

b. Motif *pucuk rabuang*



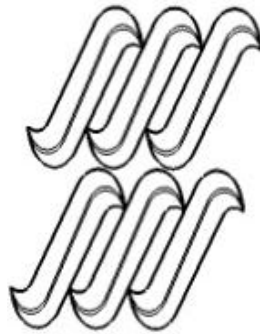
Gambar 9
Motif *Pucuk Rabuang*
(Digambar oleh: Kendall Malik, 2017)

c. Motif *Kaluak paku*



Gambar 10
Motif *kaluak paku*
(Digambar oleh: Kendall Malik, 2017)

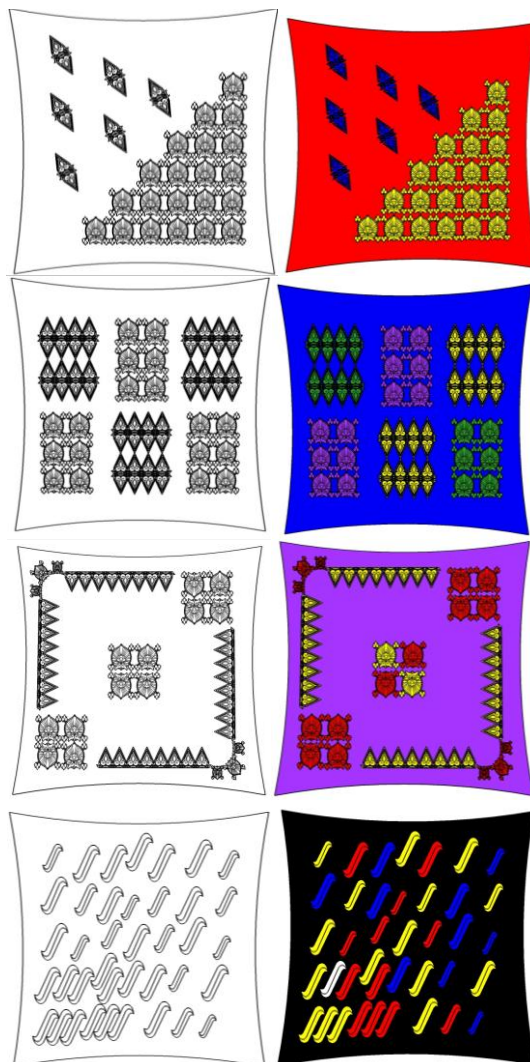
d. Motif *Itiak pulang patang*

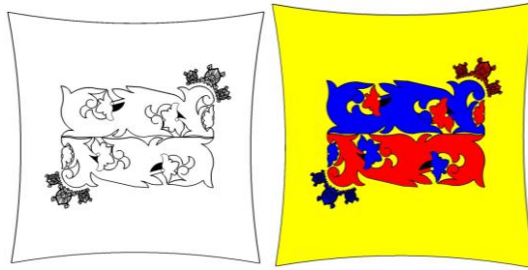


Gambar 11
Motif *itiak pulang patang*
(Digambar oleh: Kendall Malik, 2017)

2. Bentuk desain produk (Perlengkapan rumah tangga)

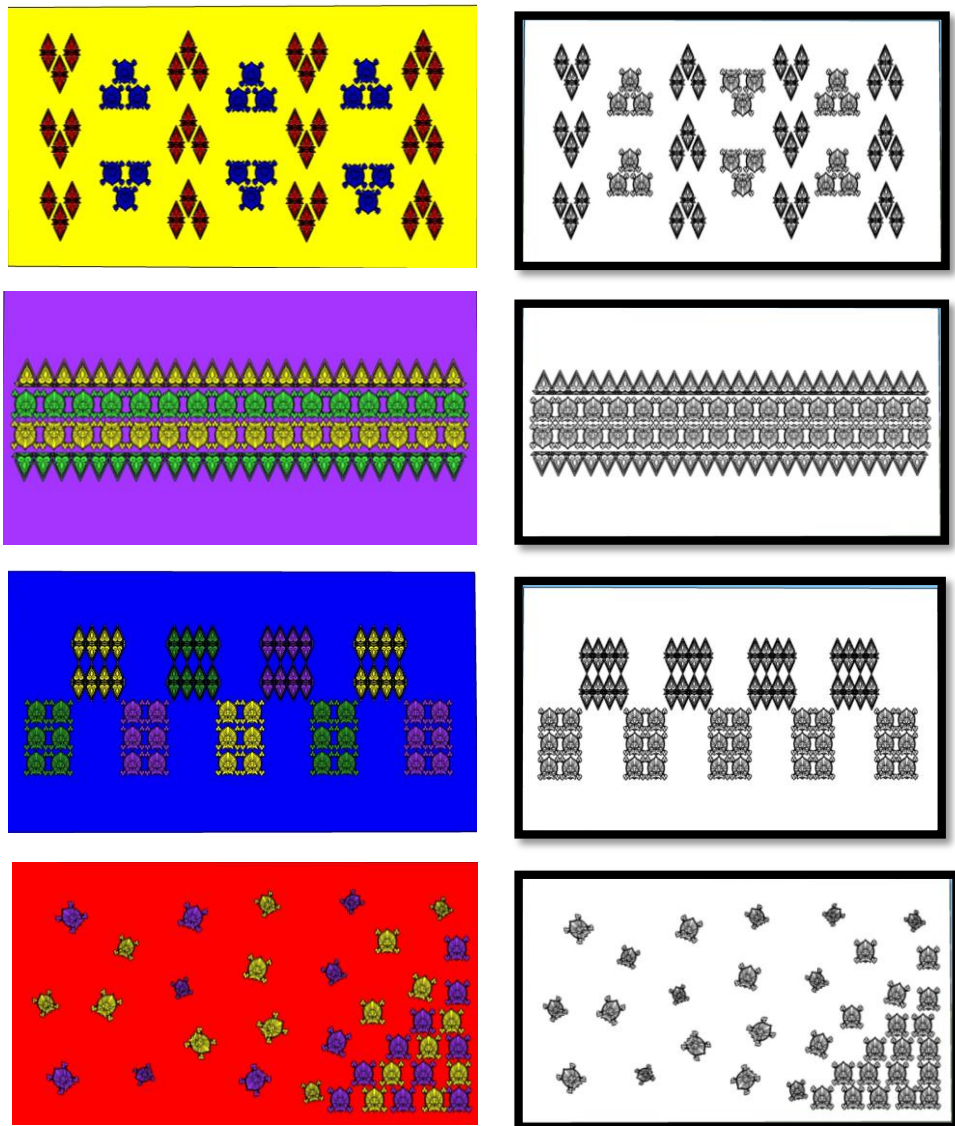
a. Desain Bantal Kursi

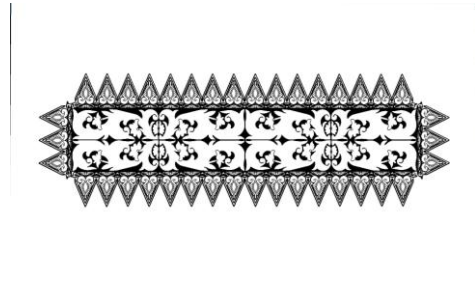
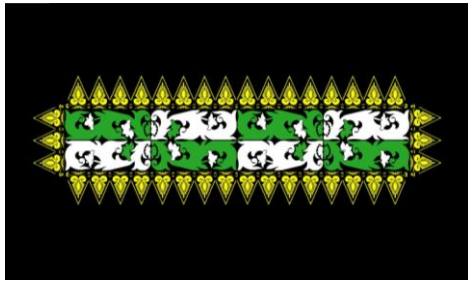




Gambar 12
 Desain Bantal Kursi. Hitam Putih (Kiri) dan Warna (Kanan)
 (Desain oleh: Kendall Malik, 2017)

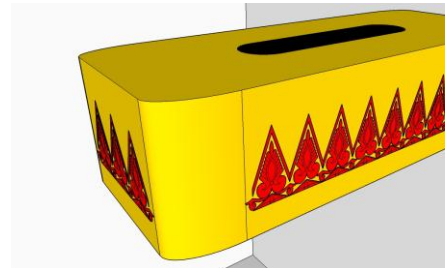
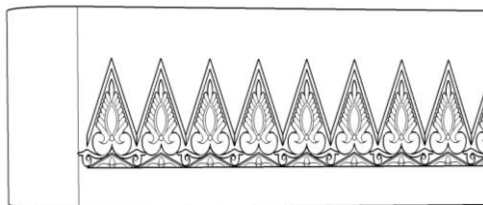
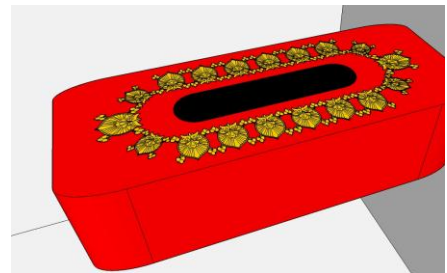
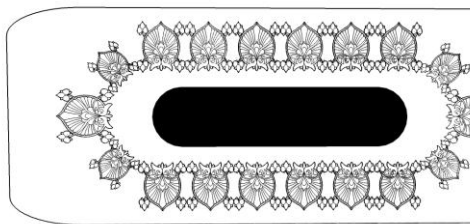
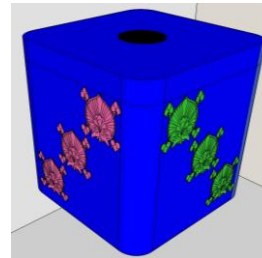
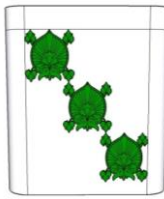
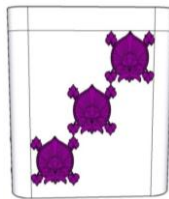
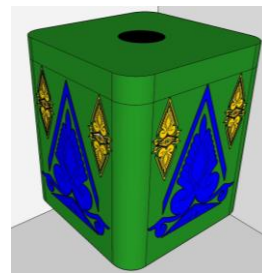
b. Desain Alas Meja

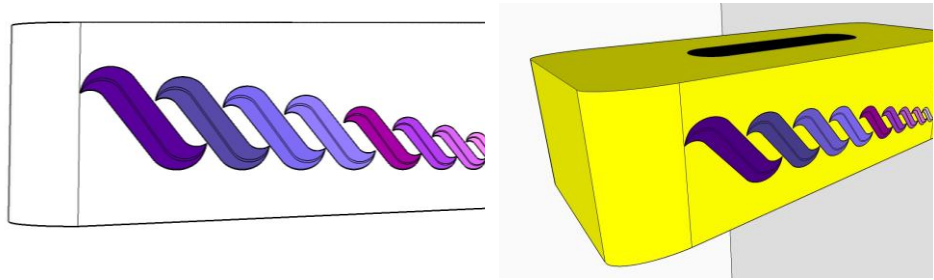




Gambar 13
 Desain Alas Meja. Warna (Kanan) dan Hitam Putih (Kiri)
 (Desain oleh: Kendall Malik, 2017)

c. Desain tempat tisu

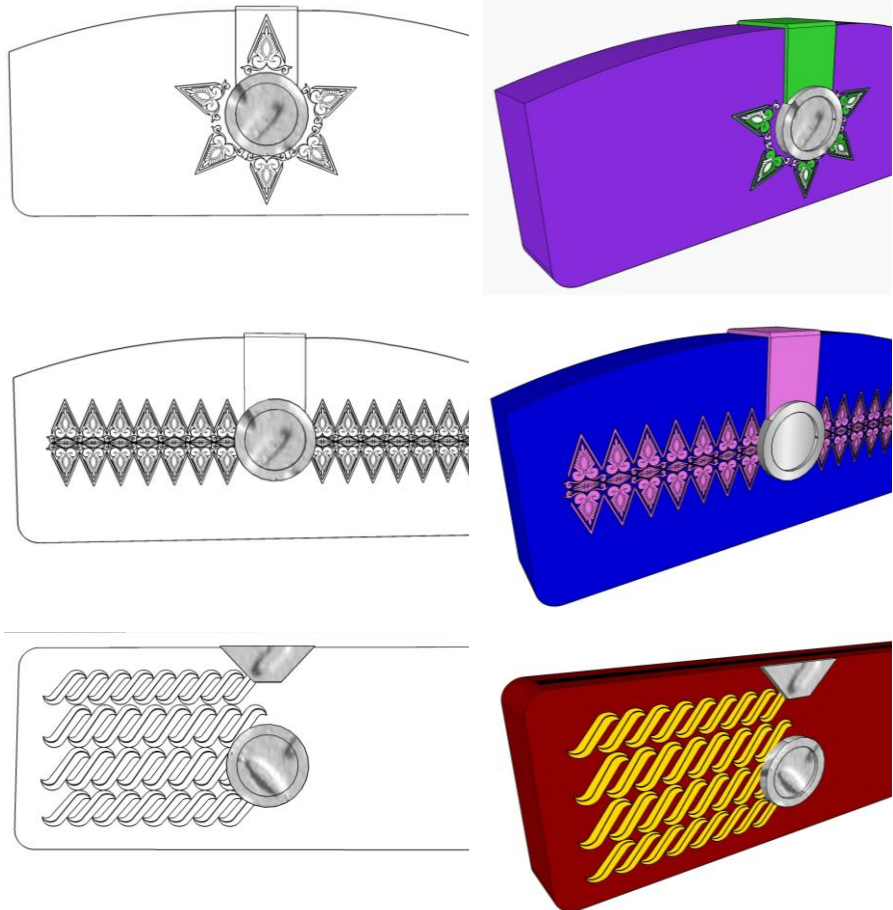


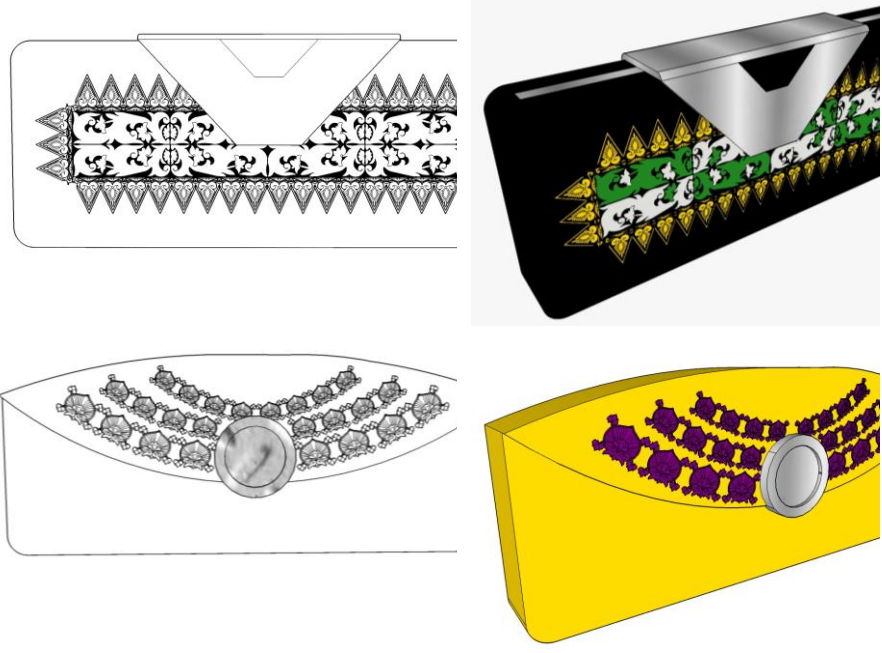


Gambar 14
 Desain Tempat Tisu. Hitam Putih (Kiri) dan Warna (Kanan)
 (Desain oleh: Kendall Malik, 2017)

3. Bentuk desain produk cenderamata

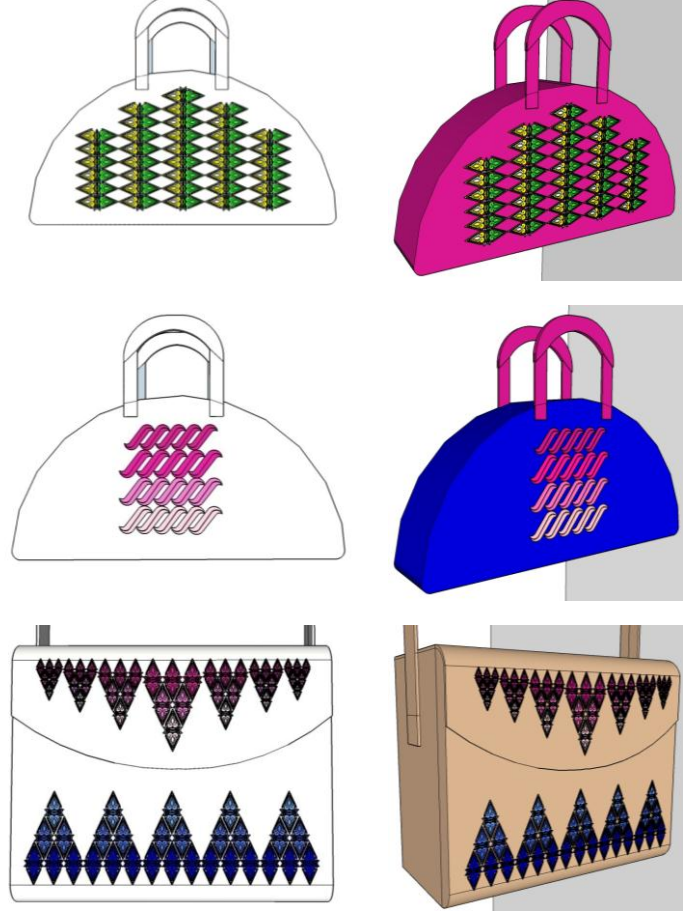
a. Desain Dompet

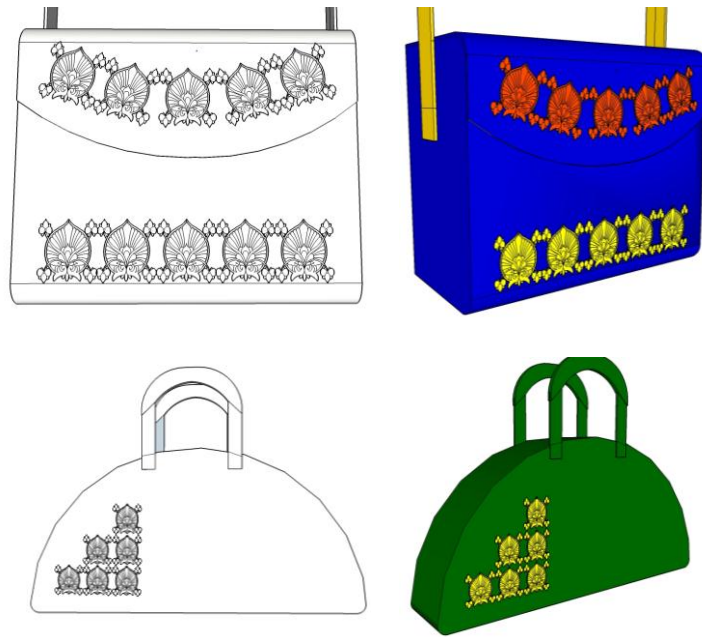




Gambar 15
 Desain Dompot. Hitam Putih (Kiri) dan Warna (Kanan)
 (Desain oleh: Kendall Malik, 2017)

b. Desain Tas





Gambar 16
 Desain Tas. Hitam Putih (Kiri) dan Warna (Kanan)
 (Desain oleh: Kendall Malik, 2017)

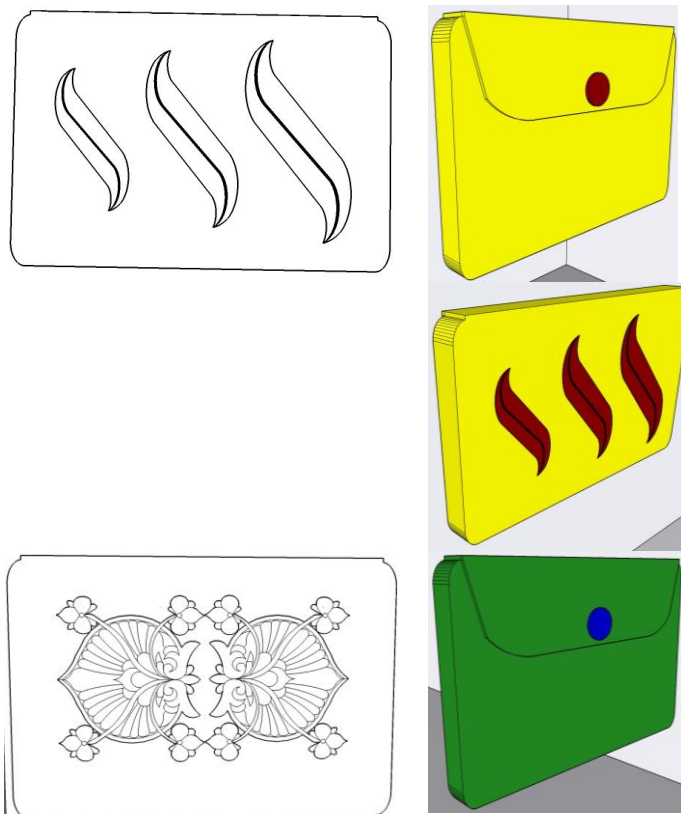
c. Tas Laptop

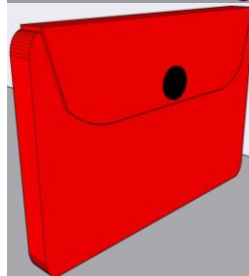
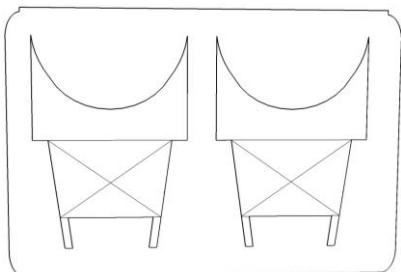
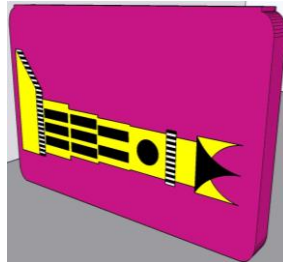
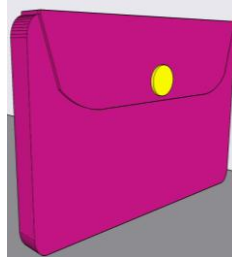
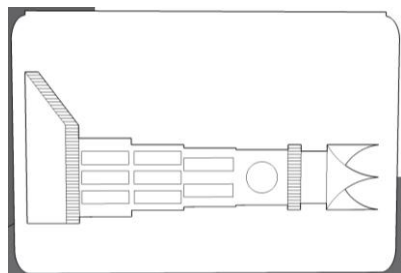
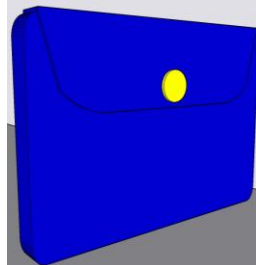
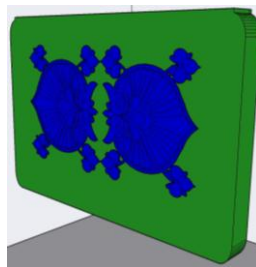
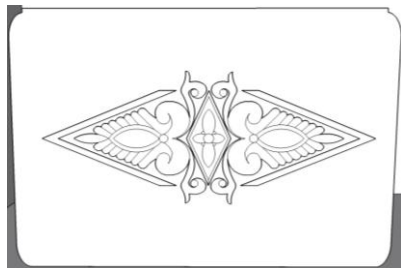


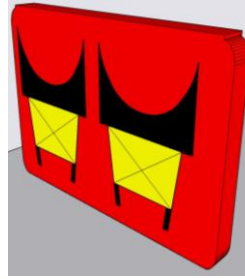


Gambar 17
 Desain Tas Laptop. Hitam Putih (Kiri) dan Warna (Kanan)
 (Desain oleh: Kendall Malik, 2017)

d. Tempat Koin

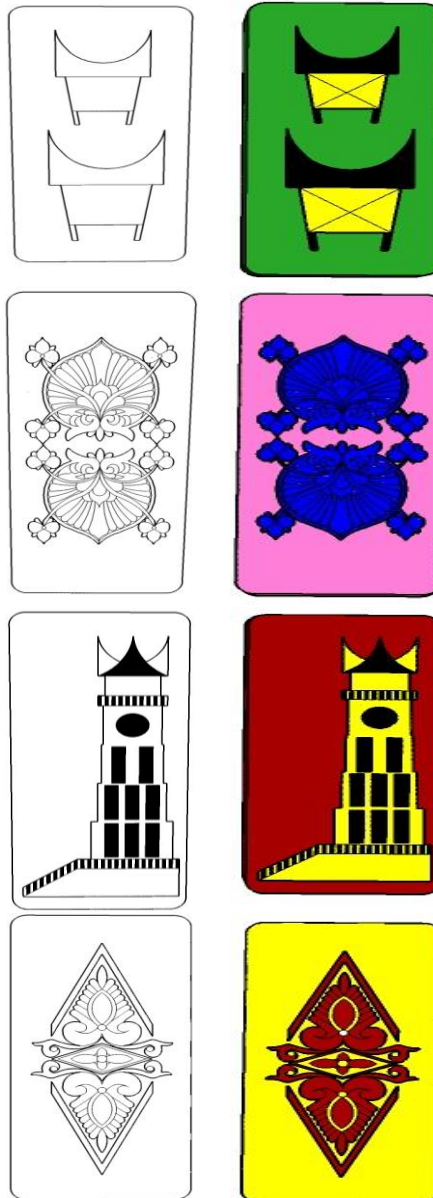


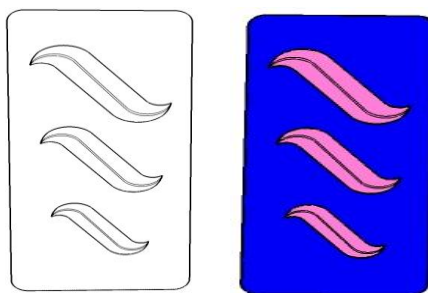




Gambar 17
Desain Tempat Koin. Hitam Putih (Kiri) dan Warna (Kanan)
(Desain oleh: Kendall Malik, 2017)

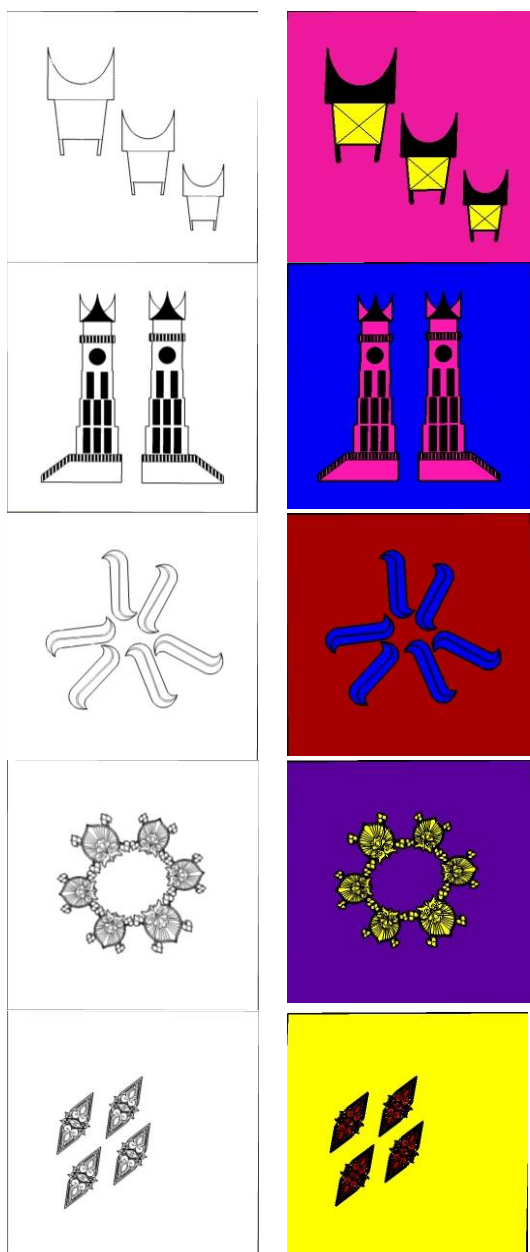
e. Tempat Telpon Selular (*Cashing*)





Gambar 18
 Desain Telpun Selular. Hitam Putih (Kiri) dan Warna (Kanan)
 (Desain oleh: Kendall Malik, 2017)

f. Sapu Tangan



Gambar 19
 Desain Sapu Tangan. Hitam Putih (Kiri) dan Warna (Kanan)

KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan, tujuan dan pembahasan dapat disimpulkan, bahwa untuk pengembangan desain motif dan produk kerajinan sulam Koto Gadang yang pada awalnya hanya memproduksi perlengkapan adat seperti selendang pengantin, baju terawai dan selapah rokok laki-laki Koto Gadang. Sekarang dikembangkan menjadi produk perlengkapan rumah tangga dan produk cenderamata. Pengembangan dilakukan dengan cara membuat desain-desain baru yang lebih kreatif dan inovatif dengan menempatkan motif Minangkabau sebagai ciri khasnya tanpa mengabaikan teknik yang diterapkan sebelumnya.

Berdasarkan pengembangan desain motif dan produk yang dilakukan telah dapat menghasilkan beberapa desain alternatif dan dipilih sehingga menghasilkan lima buah desain alas meja, lima desain bantal kursi, dan lima desain produk cenderamata berupa dompet, tas, sapu tangan, sarung hp dan tempat koin. Semua desain produk yang diciptakan menempatkan motif hias minangkabau yaitu motif *siriah gadang*, *pucuk rabuang*, *itiak pulang patang* dan motif *kaluak paku*. Serta menempatkan motif bentuk jam gadang dan motif bentuk *rangkiang* pada beberapa produk yang dihasilkan. Desain-desain yang dibuat telah mempertimbangkan keserasian, keindahan, nilai fungsional dan prospek pasar.

Desain-desain perlengkapan rumah tangga dan produk cenderamata yang telah dikembangkan akan mendapatkan apresiasi dari masyarakat. Kebutuhan masyarakat akan produk sulam akan semakin meningkat karena telah dapat dimanfaatkan untuk beragam kegunaan. Semua itu dianggap sebagai salah satu cara yang tepat dalam pengembangan kerajinan sulam Koto Gadang, yang sekaligus akan berdampak positif dalam pengembangan industri kreatif di Koto Gadang Sumatera Barat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim peneliti mengucapkan terimakasih kepada para perajin sekaligus pengusaha kerajinan sulam Koto Gadang yang telah bersedia memberikan informasi dan peran serta dalam penyelesaian penelitian, laporan akhir dan artikel ilmiah ini. Tidak lupa pula ucapan terimakasih kepada LPPMPP ISI Padangpanjang atas bantuan dana yang telah diberikan untuk kesuksesan penelitian ini. Melalui dana penelitian inovatif dana DIPA ISI Padangpanjang anggaran tahun 2017 Nomor 042.01.2.400948/2016 tanggal 07 Desember 2015 Dan Nomor Kontrak 479/ IT 7.4/LT/ 2016 tanggal 27 Juni 2016.

REFERENSI

- Esde, Erni, et al. (1994-1995), *Kerajinan Sulaman Sumatra Barat*, Musium Negeri Sumatra Barat “Adhityawarman”, Padang, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Yanuarni, Dini. (2009), Sulaman Tangan Amai Setia Koto Gadang Bukittinggi : Kajian Filosofi dan Fungsi, *Jurnal Ekspresi Seni Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni ISI Padangpanjang*, edisi Mei 2009, Padangpanjang, ISI Padangpanjang.
- Marah, Risman, *Ragam Hias Minangkabau*. (1987-1988), Jakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan.
- Navis, Ali Akbar. (1984), *Alam Berkembang Jadi Guru “Adat dan Kebudayaan Minangkabau*, Jakarta, PT Grafiti Pres.
- Ranelis. (2008), Kerajinan Sulam Koto Gadang Bukittinggi Sumatera Barat kajian Bentuk Dan Fungsi Sosial, (*Tesis*), Yogyakarta, ISI Yogyakarta.
- _____. (2009), Kerajinan Sulam Koto Gadang Kajian Bentuk dan Fungsi Sosial, *Jurnal Ekspresi Seni Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni ISI Padangpanjang*, edisi Mei 2009, Padangpanjang, ISI Padangpanjang.
- _____. (2013), “Kerajinan Bordir Hj. Rosma Kajian Desain, Fungsi Personal dan Fungsi Fisik”, *Laporan Penelitian*, Padangpanjang, ISI Padangpanjang,
- Razni, Sita Dewi, Mity J. Juni, dan Rebecca Dahlan. (2005), *Pakaian Tradisional Koto Gadang*, Bukittinggi, Penerbit Yayasan Kerajinan Amai Setia.
- _____ & Juni Mity j. (2011), *Pakaian Tradisional Sulam, Tenun, & Renda Khas Koto Gadang*, Jakarta, Dian Rakyat.
- Sachari Agus. (1986). *Paradikma Desain Indonesia Pengantar dan Kritik*, Jakarta, CV Rajawali
- Tokio, M. Soengeng. (1987), *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, Bandung, Angkasa Bandung

Irfan ullah. (2018). Wood carving- traditional art of Malaysia to be a safeguard and protected. *Idealogy*, 3(1) : 47-55, 2018

Wood carving- traditional art of Malaysia to be a safeguard and protected

Irfan ullah
PPAG Universiti Sains Malaysia

irfanullah@student.usm.my

Abstrak.

The protection of traditional crafts represents one of the goals of Intangible cultural heritage to be safeguarded, as defined in the UNESCO 2003 Convention. In the field of architecture, traditional carving is embodied in construction techniques in the interior decoration and ornamentation of historic buildings. The architectural and artistic value of the historic objects means protection of their intangible aspect which is to be kept and nurtured for future generations. Wood carving has been an important craft in the dialect architecture practiced by Malay craftsmen in Peninsular Malaysia as early as the 14th century. One of the famous components or items in the vernacular buildings are an ornamental component and it is prominent in traditional buildings. The Carved component also found one of elements with architectural identity for traditional houses in the northeastern region of Peninsular Malaysia. Today the methods are changing regarding the traditional ways of carving the wooden pieces and increased changes in building technology. The knowledge of the local crafts is broadly forgotten regarding the traditional methods for the new generation of wood carvers. Thorough knowledge of the old local ornaments which are applied in the craft, the conservation methodology of the carving which consists of the use of traditional ornaments, means conveying of the traditional methods to the new generation of craftsmen. Nurturing the traditional way of woodcarving represents one integrated process of transferring the skills of the craft as human art and part of the traditional architecture

Keywords: *wood carving, Safeguarding, protection, historic buildings*

Introduction

The traditional architecture in a historic environment, in addition to the local way of building and implementation of building materials, includes implementation of certain craft techniques in the field of folk art. The creation of carved pieces as part of the interior represents a tradition that lasts for centuries on the territory of Malaysia. The skills of the craftsmen, despite their mastery to form the objects with the use of local materials (stone, wood, processed earth), are oriented towards the use of local craft techniques. In the contemporary building, with the entirely new concept for building technology, they are directly connected with the traditional way of applying the experiences of the builders and craftsmen who conveyed their skills for generations in a certain environment.

The artistic aspect of the building creation is confirmed by the application of the carving technique, where the basic material for processing is wood. The challenging work of the carver is seen on a small carved surface on the interior, where all the creativity is seen through his art piece. With the implementation of wood carved pieces in the interior, they are gaining a symbolic significance of bringing life and joy in the new build home.

The protection of the building methods is especially pointed out after the UNESCO convention (UNESCO 2003 Convention) for Intangible cultural heritage, that includes the crafts since 1952 (Japan) and 1962(Korea). The UNESCO convention (2003) for the Safeguarding of the Intangible cultural heritage includes methods of diverse types of building heritage, which is important for survival and nurturing towards educating and training of the next generations.

The wood carving as a traditional art-craft of Malaysia.

Through the history of generating architectural interplanetary, decorating the interior was a test and a finishing touch of the manufacturer and artist, who applied altogether skill and craftsmanship to create the art form of high artistic standards. Application of woodwork in the decoration of interior elements is a tradition arising from the rich heritage of Malaysian people.

The art of wood carving is synonymous with traditional ornamentation practiced by local Malay wood carvers. It should be preserved, especially during this period of urbanization that happens in Malaysia. Wood carving is defined as a formed of art by means of a cut-out technique on a thick board by an exact design motif and diverse depths of cut (Nor haiza 2008; Ismail 2001, 2002, and 2004) posits that wood carving is an art of partly eliminating wood from a panel or a board following exact motifs and guidelines. Hamdzun Haron et.al (2014) stated that wood carving is "an activity to tear off the wood surface by using several types of tools such as carving chisels and knives". Meanwhile, Neha et.al, (2007). wood carving is an art that has a combination of aesthetic with utility in short, wood carving can be defined as an aesthetic work performed according to diverse types of techniques and motifs which are arranged using specific orders and using specific tools based on selected wood and wood carvings are products for utilities with aesthetic elements.

Wood was used as a medium to express thoughts in the arts (Hari 2005). It is commonly used to carve distinct items of households. Woodcarving has been an important craft in the dialect architecture practiced by Malay craftsmen in Peninsular Malaysia as early as the 14th century (Ismail and Ahmad 2001; Fee, 1998). One of the famous components or items in the vernacular buildings are the ornamental component and it is prominent in traditional buildings. The Carved component also found one of elements with architectural identity for

traditional houses in the northeastern region of Peninsular Malaysia (Zumahiran and Ismail 2010). In Malay traditional houses, there are several basic carving components that are commonly used. The basic carving component has been classified into three types which are a single pattern (pola bujang), frame pattern (pola pemedang) and a complete pattern (pola lengkap) (Abdul 1987; Muhammad 1995; Nor 2002; Zumahiran and Ismail 2011; Ruzaika 2013). Meanwhile, the basic carving components are classified into three types which are a single pattern (pola bujang), frame pattern (pola pemedang) and complete pattern (pola lengkap). Abdul Halim Nasir (1986) had to define a single pattern involved freestyle design while moderate pattern is in a panel form and consist of more than one motif but not too complicated and lastly complete pattern which is a very famous pattern in Malay wood carving that commonly used floral as a motif. Ismail and Ahmad (2001) suggest that the carved components are portrayed in three cut styles; respite, perforated and a mixture of both. According to Muhammad Affandi Yahya (1995, P.108), before the commencement of carving, carvers will consider the motif which will be designed based on the technique that is suitable for the type of wood and the part that is going to be carved.

However, in this modern era, few problems regarding the application of the carving components in new buildings occur as the issues of trying to make any building look modern. These include the absence of skilled craftsmen, problems in maintenance and extra high-priced cost. These issues make carvings seem infrequently remained functional in structures nowadays (Zuraini et.al.2015). According to Tajudin (2006), documentation and research on procedures, placement and meanings of ornaments in Malay heritage buildings from houses to other old traditional types of buildings are very little done. This type of traditional ornamentation that manifested the local tradition should be preserved and kept especially in the modernization eras (suriani and Ismail 2013).

Necessary protection and safeguarding

The building techniques of carving groups are a result of a perfected building technique, adapted to the local conditions, was passed from generation to generation. Besides the need for knowledge of certain skills for the basic elements of the wood carving craft, it represents a result of communication between the craftsmen, their apprentices and the local population, that has an active role of accepting these elements of the study (Vatan 2014).

The craftsmen, at the same time part of the local population, during their work created a group of interested students from which was expected gradually to learn the skills and techniques of the carving craft. This would depend on the interest and creativity of the students that were determined to learn the craft. Because of the attractiveness of the craft, and other conditions like the improvements of the economic situation, certain individuals were actively involved in the study of this craft (Bello 2017).

Due to the nature of learning and mastering the craft, that has the characteristics of creative folk art, the methodology of its mastering is specific. The art of the woodcarving craft is acquired through a lengthy process of a few stages in order the final form to be accomplished. The tradition of passing the craft is possible only by word of mouth, through shows, supervising of the working process in each phase separately, repeating certain procedures under the guidance of the master.

In the process of monitoring, it is necessary the art of wood preparation to be mastered, the state of completely dry wood and the process of getting that phase. The second stage is the preparation of the rough piece of wood, on which is

placed a certain design of the composition in drawing for the creative line to be passed on. Immediately after this is the process of basic carving on the compositional structure, where after several layers and stages is getting the desired depth of carved elements. The final stage is followed by a final adjustment of the elements where a cover is applied for protection of the surface. There are many phases and skills in achieving the final form that meanwhile must be transferred in a practical way.

The relationship between the master and the student must be direct; the student needs to possess a minimum knowledge of materials and certain technical skills to achieve the expectations of the program in optimal time.

In this way the goal is achieved by transferring the carving skills to the students, thereby maintaining and continuing local woodcarving skills.

Protection of Traditional craft

As an urgent measure, it is necessary a direct national protection be implemented. The formation of the separate museum and government agencies is necessary for the purchase of authentic carved objects, their protection and presentation. The envisaged protection should be at all levels, from the purchase of tools, working surfaces, types of wood, purchase of the special foundation in carving as stages of different processing levels, the purchase of finished pieces that are not available except in the private collections of the carvers.

These institutions by way of purchase and participation in certain projects, it's necessary to promote the craft as an ultimate art through workshops, children's educational courses, to maintain it as priority art.

After the establishment of UNESCO in 1959, as a center independent scientific intergovernmental organization which later formed other bodies as ICCROM, ICME, ICOM, ICOMOS, CIDOC I, etc. with a main goal of collecting, coordinating, stimulating scientific methods in the field of conservation, creating conditions for protection and proper treatment of traditional crafts.

In addition to the establishment of access to protection and maintenance of the traditional craft, where it's treated as an important part of cultural heritage, Malaysian participates in the framework of international organizations under the auspices of UNESCO as a net of Southeast Asian network of ethnographical and social history museums, as in the meaning of documentation of cultural heritage within the organization CIDOC, ICCROM where the priority is given to preventive conservation. In the framework of ICME, the research priority is documentation and protection of traditional architecture, including the interior decoration with the woodcarving decorative craft.

The priority of these projects, supporting the development of education for adults, is the integration of the local population Twinning project (Support to the development of adult education), where besides training for the building crafts are included other traditional crafts.

In recent measured used for promotion of cultural heritage represents the realization of contemporary touristic complexes like a Malaysian village in cengal or jati, where the wood carving craft is represented among other crafts in the workshops in which all the working phases are presented for wood carved objects in exhibition space with ready pieces placed for touristic commercial purposes.

local individuals, association, New generation

As part of the preventive care for woodcarving as a heritage which must be preserved for next generations can be implemented in several directions:

Encouragement of the old generations of masters that learned the craft in a traditional way, meanwhile considering their experience, age and the level of their

involvement in the education of the young population. The tendency of their operation regarding lecturing young people on their own is carried out within their families or friends in their environment. This method is closest to the traditional and for best results because the master-carver on his own determines the student based on his own assessment of inner abilities and basic knowledge, in order higher results to be achieved. This is typical for the environments as the cities that were centers of wood carving as Peninsular Malaysia.

Many of these carvers are forced, because of the tough economic conditions, to produce carved objects with artistic value adopted for commercial use in the market. Meanwhile are, produced standard carved motifs, in a new constellation of layers with small dimensions on which the carved piece is placed and offered to the tourists. In the same process, other objects with the lower level of artistic development are created, as characters from the Islamic religion, motifs of animals, plants, and everything connected with the market demand for tourists. In this way, the young woodcarvers besides their workshops have galleries where they exhibit and offer their broad carved pieces of art.

Forming new forms of presentation of the crafts through annual fairs in the cultural centers of the country, with educational, social and cultural character. In doing so, many craftsmen are gathered to present the craft while gaining some profit through presenting and selling crafted objects. These fairs that promote traditional crafts persisted in the last decade and have remarkable results for the preservation of traditional crafts.

Unusual ways of applying the craft in tourist and commercial use

There are several guidelines for the development of the application of carving as a traditional craft in a contemporary traditional framework for its protection:

Highlighting the importance of reputable individual masters or their families who continue the trade, which is the most direct support for artistic creation considered as autochthonous to its territory. Even though the number of living masters is small, connected through their pieces of art with the highest point in a woodcarving period, this method is the most significant regarding its working methodology.

Project stimulation of young craftsmen who are shaping their own workshops. Their work is based on traditional techniques and application of materials and tools, aspiring in a traditional way to shape their style and develop it in that direction. Additionally, they produce commercial objects as house decoration objects with religious themes, etc., which meets a tourist demand and allows survival of the craft in contemporary conditions.

Less significant is the emergence of independent engravers who are self-taught and with a small number of lessons by the master carvers or alone are mastering the art of carving and exist on the carving market. In some aspect they are important for the popularization and promotion of the wood carving craft, to be affirmed in modern terms by advanced sculptural processing. Due to the inferior quality of artistic level, in a way, it has a negative effect on the promotion and protection of the enduring craft values. However, the number of artisans in this group is important because of the need for contemporary implementation of certain guidelines in the cultural heritage of national interest.

The lowest groups of impact are individuals that as amateurs are dealing with a certain model of carved objects, that don't have artistic values. These individuals are part of the unofficial number of people that due to the economic survival are forced to deal with this craft, but with low artistic and craft values.

The negative occurrence in the way of producing means the appearance of machinery methods for obtaining certain motifs having dubious quality therefore, belongs more to the industrial methods of obtaining decorations without classification of art elements.

Conclusion and Recommendation

The significance of nurturing a wood carving tradition is a priority for official institutions dealing with conservation, documentation and studies of crafts and in general the entire cultural heritage.

The cooperation of the local population with the official institutions is required, where it's necessary the projects be nurtured to allow research and transfer of the local craft passed from the masters to the students. The local institutions should have the initiative, as small communities to nurture the expansion of the traditional carving. There are fewer living masters who can pass their knowledge and skill to the new students. It is necessary to preserve the collective memory of this type of artistic value, which carry not only specific identity values from a cultural perspective but also knowledge of the authenticity of the woodcarving craft in this region, as the highest cultural value that should not disappear.

The direction for the maintenance of carving schools or workshops, where many new carving masters are going to maintain the craft, within their professionalism and survival, is the only way to maintain the values of traditional carving.

Establishing a relationship of trust and positive direction within the framework of tourism, where the initiative is stimulating material benefit, represents one form of maintenance, but with several possible negative consequences. It refers to the risk of deforming the quality of the produced samples, their commercial use which can lead to negative effects in terms of holding the carving tradition.

Preserving the traditional technique of production of carved pieces, is part of the urgent goals of state institutions in the field of protection and study of cultural heritage, where only the right direction of its originality in the nurturing quality of the craft can allow its preservation as part of the cultural heritage.

Certain standard methods of working should be established to protect the cultural level of social awareness and raise local interest for the development of national studies in different historical environments within the state. The involvement of certain craft schools and faculties of art will contribute to the conservation approach and the discovery of carving values in the interior, as part of the cultural heritage.

For the significance of the woodcarving as an art craft says its distribution worldwide, presenting tradition with a creative source of indigenous origin.

Acknowledgments

The Authors thanks for the support provided by the Centre for Global Archaeological Research(CGAR) and USM Fellowship (The Institute for postgraduate studies, IPS) in conducting this research.

References

1. Abdul Halim Nasir (1987). Traditional Malay Wood Carving. Kuala Lumpur: Dewa Pustaka. Ab. Aziz S. and Olalere, F. E. (2013). Enhancing contemporary home furniture with Malay tangible cultural heritage. Creative Technology Entrepreneur Conference CrTEC2013, KSL Hotel Resort, Johor Bahru. 17-18 June 2013.
2. Ahmadreza, et al. (2013). Public Perception and Component Analysis of Wood Carving Calligraphy Ornamentation in Malaysia Heritage Mosques. 1st International Conference on Research Methodology for Built

- Environment and Engineering Kuala Lumpur, Malaysia. 17-18 December 2013. Pages: 52-60.
3. Zuraini et al. (2015). Ingenious Malay Wood Carving as Daylight Filtering Devices. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 201(February), 182–190.
 4. Hamdzun et al. (2014). Cut out Carving: An Innovation of Malay Heritage Design Pattern (Labu Sayong), 21(6), 936–944.
 5. Haziyah, et al. (2012). The philosophy in the creation of traditional Malay carving motifs in Peninsula Malaysia. *GEOGRAFIA Online Malaysia Journal of Society and Space* 8, 7(7), 88–95.
 6. Zumahiran Kamarudin, & Ismail Said. (2010). Carving motifs in timber houses of Kelantan and Terengganu: sustaining Malay architecture identity. *Conference on Technology & Sustainability in the Built Environment*, (May), 235–256.
 7. Norhayati et al. (2014). Decoration in Praying Hall of Mosque: A review of current literature. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 153, 55–60.
 8. Norhayati et al. (2014). Social and Users' Perception on Application of ornamentation Motif between Excessive and Minimal Decorated Praying Hall of Community Mosque. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 00, 1–9.
 9. Muhammad Faizal, A. R. (2012). The Influence of Religion towards Local Architecture Elements: Comparison Study of Thailand and Malaysia Wood Carvings. *International Conference on Humanity, History and Society*, 34, 138–142.
 10. Nursuriani, S. (2004). Chapter 1 wood carving, 1–14.
 11. Noor, et.al (2014). *International Seminar on Ecowgy, Human Habjtat and Environmental Change in The Malay World Pekanbaru, Riau, INDONESIA*.
 12. Norhasimah Ismail, et.al 2014) *SHS Web of Conferences*.
 13. Ahmadreza, et al. (2013). Public perception and Component Analysis of Wood carving Calligraphic Ornamentation in Malaysian Heritage Mosques, (December), 17–18.
 14. Ismail Said. (2005). Timber Species in Malay Wood Carving. *International Seminar Malay Architecture as Lingua Franca*, 1–12. Nursuriani Shaffee, & Ismail Said. (2013). Types of Floral Motifs and Patterns of Malay Woodcarving in Kelantan and Terengganu. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 105, 466–475.
 15. Shuaib, A. A., & Enoch, O. F. (2013). Integrating Malay Tangible Cultural Heritage into Furniture Design: An Approach to Enhance Product through Emotional and Spiritual Contents. *The Online Journal of Science and Technology (TOJSAT)*, 3(4), 77–85.
 16. Sumardianshah, et al. (2013). Tradition and transformation: the structure of Malay woodcarving motifs in craft education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 823–831.

17. Nangkula Utaberta (2014) Evaluating ornamentation of twelve Pillared house in Kelantan And Terengganu. *Journal of Environmental Science and Technology*.7 (4) 236-244.
18. Nangkula Utaberta. (2014). Evaluating the Discontinued Traditions of Malay Wood Carvings in Malaysia: A Failure to Develop the Discourse on Modern and Post-Modern Ornamentation in Architectural Works. *American Journal of Engineering and Applied Sciences*, 7(2), 241–254.
19. UNESCO, (2003). Text of the convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. Retrieved January 8, (2016).
20. Fitri, I., & Ahmad, Y. (2017). The Legal Aspects of Heritage Protection and Management in Indonesia: Toward Integrated Conservation. In *Proceedings of the 6th International Conference of Arte-Polis* (pp. 289-296). Springer, Singapore.
21. Golden, E. M. (2017). Building from Tradition: Local Materials and Methods in Contemporary Architecture. Routledge.
22. Sulaiman, M. S. (2017). Challenges in the conservation of the Negeri Sembilan Traditional Malay House (NSTMH) and establishment of a conservation principles framework.
23. Vatan, M. (2014). Protection of Traditional Vernacular Heritage Buildings: Recommendations for the Local People. In meeting of Cultural HELP (pp. 191-201).
24. Bello, T. (2017). *Assessment of the Informal Sector Electrical Craft Practice and Apprenticeship Training in Minna Metropolis* (Doctoral dissertation).

Figures



Figure 1 Examples of Malay Woodcarving (Source: Ismail Said 2005).



Figure 2 Example of The Malay timber houses of Kelantan (Source: Zumahiran and Ismail Said 2010).

Mohd Shahrol Hanafi bin Mohd Raffie, Prof. Madya Kamarudin Kamsah & Siti Noraini bt. Sheikh Abdullah. (2018). Slip Rheology Test In Searching A Good Casting Slip Clay In Producing Ceramic Product. *Ideology*, 3(1) : 56-67, 2018

Slip Rheology Test In Searching A Good Casting Slip Clay In Producing Ceramic Product

Mohd Shahrol Hanafi bin Mohd Raffie, Prof. Madya Kamarudin Kamsah & Siti Noraini bt. Sheikh Abdullah

Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka

Universiti Teknologi Mara Cawangan Perak

Kampus Seri Iskandar

hanafi208@perak.uitm.edu.my

Abstrak.

Slip casting is one of the methods used in forming ceramics. In this method, clay in liquid form is casted in a plaster mould to get an enhanced product. It is a process of using clay in liquefied form and poured into a mould, which is usually made of Plaster of Paris. Slip casting becomes stiff when attach to plaster mould. It is because mould is made of Plaster of Paris which absorbs water from casting slip. Rhodes (2000) also explained slip casting as a process of casting that requires fluid suspension clay in water which flows readily and does not settle in the mould. The clay slip must be poured out smoothly from the mould, leaving a surface free from lumps or roughness and it copies every detail in the mould. With this method, potters can make various forms and textures that could not be produced by other ceramics forming techniques. The advantage of slip casting is it can produce extremely complex shapes which are impossible to make by other methods. Slip casting may open a completely new world to both the adventurous and the hesitant potters. It offers an opportunity to overcome difficulties in making complicated, precise and bizarre forms. Besides, the equipment and expenses are economical. Production by slip casting technique can also produce products of the same size and form. Based on these advantages, slip casting has become one of the major industrial making processes.

Keywords: Slip casting, Slip rheology, Deflocculant, Sprcific Gravity, Slip Fluidity

INTRODUCTION

Clay is defined as a fine –grained mineral which, when suitably crushed and pulverized, becomes plastic when wet, fragile when dried and on firing is converted to a permanent rock like mass. Chemically, clay is Hydrated Silicate of Alumina, having a theoretical clay crystal structure with the formula $Al_2O_3 \cdot 2SiO_2 \cdot 2H_2O$. The process of decomposition takes place when rocks are exposed to the mechanics of nature, namely water and glacial erosion, plant growth and heating by sun. The mechanics change granite into small particles of clay. The process is continuous over billion of year. Lightwood (2000, p.17) noted, *clay is created by the decomposition of rocks which have been thrust up by the action of volcanoes to form mountain. The process takes a long term and is continues.*

Preliminary clay in its purest form after decomposition takes place from parent rock is known as primary clay. Besides granite, diorite is also a material in parent rock which can turn to primary clay. Kaolin and bentonite are two types of clay from the decomposition process of granite and diorite. Kaolin or China Clay has fine texture, non plastic and white. Bentonite clay contains montmorillonite as a mineral basis. It has fine texture and is plastic. Primary clay is also known as residual clay. It can be found at the nearest place where the decomposition process occurred.

Secondary clay can be found far from the site where the process of decomposition took place. It is transported by water, ice and wind to another place. During the migration process, the secondary clay picks different minerals which give different colors, textures and characteristics to the clay compared to primary clay. Secondary clay behaves more plastic, is darker in colour and smelly in odour because it blends with carbon from organic matter. Secondary clay is also referred to as sedimentary or deposited clay.

SLIP CASTING

The History of Slip Casting

According to Hoppers (2000), slip casting originated idea come from press mould techniques that have been used less than 300 years ago. The development of forming clay by pressing and squeezing clay using fingers was a natural process in developing clay form technique. The Assyrians practiced writing on clay slab and preserve it by firing in a kiln. Slip casting approach came

later when the use of clay slurry to make ceramic forms was introduced. Frith (1992) also said the first author who wrote about slip casting was Simeon Shaw. He wrote about ceramic production in Staffordshire around 1829. However, more detailed articles were written by The Rev. Dionysius Lardner, an American, in 1832. In the article, the details on casting process were explained.

The early casting slip was not a good slip for casting because too much water was used to generate clay slip. William Burton (in Frith, 1992) had pointed out the problems of casting which plagued potters of early times. Until 19th century potters preferred to use press mould technique instead of slip casting. After deflocculant material was found, slip casting became an important method for mass production of ceramics. Frith (1992) also said the success of using slip casting at that time was because of two factors. Firstly, the development of Plaster of Paris replaced fired clay as the material for making mould. Secondly, slip suspension was solved by adding deflocculant agent.

HOW TO DETERMINE A GOOD CHARACTER OF CASTING SLIP.

In order to determine the character of casting slip, it is necessary to carry out a Slip Rheology test. According to Doraiswamy (2002), rheology is concerned with the description of the flow behavior of all types of matter. Slip rheology test is defined as the study of the deformation and flow of clay slip. This test is important to decide on the suitability of a clay slip to be used and at the same time to ensure a good slip condition that can be maintained. In searching for a successful casting slip, Frith (1992) suggested three factors to control the slip. These factors are the amount of deflocculant, the specific gravity and the viscosity of a slip. According to Ryan and Radford (1987), there are three parameters used for industrial control of casting slip. The parameters are fluidity, thixotropy and specific gravity.

Based on the works Frith (1992) and Ryan and Radford (1987), in searching the suitable of casting slip, the test of deflocculant, specific gravity, viscosity, fluidity and thixotropy are important factors to determine the character of casting slip.

Deflocculant

Deflocculate is the action of dispersing clay particle in a slip to make clay slip more fluid. Deflocculant breaks the bonds that hold clay together and change a stiff clay or clay body into a liquid slip. Deflocculant introduces electrical charges, causing particles to repel one another (Pitelka, 2001). Casting slip must remain fluid and pourable for at least one hour (Speight and Toki, 2004). For this reason, special formulated casting slip must contain deflocculant. Slip is a combination of clay and water, while casting slip contains clay and water with the additional deflocculant (Birks, 1988).

According to Kenny (1976), *clay mixed with water makes slip, but this is not the best material for casting. The water content of the mixture is high: usually 100 percent of the dry weight of the clay, since equal parts of clay and water are required to make slip which will pour. Consequently, there is a large amount of shrinkage. This is not so bad in simple drain molds; but in more complicated mold, casting with ordinary slip is extremely difficult. Some way must be sought to make a casting slip with less water. The answer is deflocculation.* (p. 150)

Deflocculant agent is one of the materials that have been used to make casting slip for many decades now. According to Frith (1992) deflocculant material was found by M. Bettignies from France and Goetz from Germany who applied to get patent in October 22, 1891. The introduction of deflocculant agent has made ceramics casting technique widely used in its production. This is because using deflocculant agent reduces the ingredient of water in casting slip. Too much water content in casting slip may cause high shrinkage and defect to the ceramic products. There are books revising the needs for deflocculant.

Pitelka (2001) cited that all casting slips must have deflocculated which would improve the character of flow of clay slip and also reduce its water content. Then, water is less absorbed by the mould, reducing shrinkage and problems at drying stage. It made fewer casting flaws and quickened the release of casting output from the mould.

Deflocculant is an important material in preparing casting slip as its function is to reduce the need for water to make slip flows. Deflocculant was added to slip to keep the clay particles in suspension and to reduce the amount of water to make slip. The type of clay made the difference in properties of deflocculant and water.

According to Rhodes (2000), the need for deflocculant in casting slip is between 0.3% - 1.5% of the slip weight. While Kenny (1976) stated that a well

deflocculated casting slip should have the same percentage of water as plastic clay, i.e. 35% to 45 %. The water needed is reduced by 50% compared to clay slip without deflocculant. Rhodes (2000) said casting slip without deflocculant would need 35% to 50% more water. Whereas Frith (1992) stated, the ratio of water content to dry clay could range from 25% to 45%. Reducing the amount of water could reduce shrinkage to clay body. Speight and Toki (2004) also said that casting slip that contained too much water made fluxes content settled in the bottom of the container. This brought uneven structure to clay body output. Other than that, high water content would cause mould to be wet rapidly and produced high shrinkage to the products.

Some of the types of deflocculant listed by Wardell (1997) are:

1. Sodium Silicate
2. Soda Ash/ Sodium Carbonate
3. Calgon
4. Dispex (manufactured combination of Sodium Silicate and Soda Ash) usually used to adjust slip.
5. Darvant 7 (American Equivalent of Dispex)

However, Sodium Silicate and Soda Ash were the most commonly used deflocculant in casting slip. Kenny (1976) stated the best deflocculants used in slip were Sodium Silicate and Soda Ash, which worked well together. According to Ibrahim Mat Dom, Sodium Silicate is the most suitable deflocculant for slip casting process using plaster mould. However, too much deflocculant could be bad for casting slip. It could cause casting slip flow too slow and the cast dense and brittle. According to Pitelka (2001), for clay body deflocculant caused particles to repel rather than adhere, thus decreasing its plasticity.

Sodium silicate is made from Sodium Carbonate and Quartz. Sodium silicate is also known as water glass. Normally, sodium silicate used in making casting slip is in the form of clear, thick and sticky liquid. It is read in Twaddle degrees ($^{\circ}$ TW). The thickness of sodium silicate needs to be set so that the usage does not influence the composition of slip. At the same time, tests on standard materials can be carried out to all composition throughout the experiments. The viscosity of sodium silicate is calculated using the following formula.

$$^{\circ}\text{TW} = (\text{specific gravity} - 1) \times 200$$

Specific Gravity

The definition of specific gravity is the ratio of the density of any substance to the density of any some other substance taken as standard. In this study, specific gravity for casting slip refers to the standard for liquids. Specific gravity is expressed as a number for each substance. It is best considered as the number of times by which a substance is heavier than the same amount of water. According to Frith (1992), specific gravity is determined by the accuracy of weighing. It is another way of measuring slip besides watching the slip run off from the fingers or by feeling, which that only can be done by clay experts. From the specific gravity test, the exact amount of water for casting slip is known.

Ryan and Radford (1987) stated that if the unit chosen was gram/milliliter, the numerical value of the density would be the same as the appropriate specific gravity value. Density test is the term used in this research. For specific gravity test, there were three instruments used to measure the weight of liquid and the right amount of water. The instruments were

Hydrometer

Hydrometer is a glass tube weighted by lead. It floats vertically in liquid. A reading from the device is recorded based on the position when it is floating in the slip. The higher the position the hydrometer is floating, the higher is the reading of the specific gravity of the slip.



Plate 1: Hydrometer

Specific Gravity Bottle

Another technique to measure the specific gravity of slip is using the specific gravity bottle. To get specific gravity reading using the calibrated volume bottle, the device needs to be filled with clay slip and weighed. Then, the weight of the clay slip filling, in the specific gravity bottle is recorded. The reading is then divided by 100 or any recorded volumes of the bottle for example 10, 25 and 50ml.



Plate 2: Specific Gravity Bottle

Specific Gravity Cup.

The method of using specific gravity cup (s.g. cup) is the same as using the specific gravity bottle. An s.g. cup is an aluminum cylinder

container with a tight cover. On the cover is a small hole for the purpose of removing air trapped in the s.g. cup so that the slip can be measured accurately. According to Ibrahim Mat Dom, the easiest way to measure slip density is by weighing a batch of slip accurately. This means using an s.g. bottle and an s.g. cup are the best and the most accurate methods to measure slip density.



Plate 3: Specific Gravity Cup

Frith (1992) cautioned on the accuracy of measuring the specific gravity of a slip. He stated that it is difficult to interpret the correct reading on the scale of the hydrometer. Hydrometer can undoubtedly be used successfully only if the possible variations are controlled. The person with an established routine in mixing casting slip and testing the slip with a hydrometer undoubtedly would be able to set standards that can be interpreted correctly.

According to Frith (1992), weighing a batch of slip is much more reliable. He said that it is important to weigh and measure accurately the correct proportion of clay and water in deflocculated slip. In determining a good slip, Ryan and Radford (1987) set the standard density to achieve was 1.8 to 1.85g/ml. While Birks (1988) remarked, the density of a good slip was at least 1750 grams to a liter. According to Frith (1992), if casting slip is heavier than standard, it means the slip has too much clay. If lighter, the slip contains too much water.

Viscosity

Viscosity is the property of a fluid that resists the force tending to cause the fluid to flow. Hammer (2004) defined viscosity as the resistance to flow due to internal frictions in a fluid. In casting clay slip, measuring viscosity is used to determine the suitability of a clay slip for casting. High viscosity may cause casting output to be thicker and to crack after drying. Measuring viscosity helps in searching for the ideal slip for casting. According to Hammer (2004), viscosity is the opposite of fluidity.

Viscosity can be measured by timing. The instrument use is made by plastic tube with a closed bottom mounted on a stand. The bottom of the tube has a small hole in that controls the speed of a liquid passing through the tube. This instrument measures by the speed of liquid that passing through the tube. The result is related between pressure and time. Another tool that is used in measuring viscosity is digital viscometer or Brookfield viscometer. The unit for viscosity is poise.



Plate 4: Brookfield Viscometer

Fluidity

The word fluidity originate comes from fluid, it refers the ability of a substance to flow. Fluidity is a property of a liquid to be able to flow or move freely without the hindrance of a friction. Slip fluidity is one of the characteristics of a slip for casting. Fluidity is important during casting slip, especially when it is poured out from a mould for hollow casting. Rhodes (2000) said the process of casting requires a fluid suspension of clay in water, which flows readily but does not settle

in the mould. A good clay slip flow produces an even thickness in a product. The instrument used in measuring fluidity is Torsion Viscometer. The unit measure for fluidity is degree over swing ($^{\circ}$ over swing). According to Ryan and Radford (1987), the standard for fluidity test is between $270^{\circ} - 330^{\circ}$ overswing

Thixotropy

Slip becomes thicker when it is undisturbed for some time. It is called thixotropy. Thixotropy of slip casting is referred to as the characteristic of slip which becomes thicker when it is not stirred for some time and becomes fluid when stirred. Hammer (2004) defined thixotropy as the property of a slip to change its fluidity when left undisturbed. Similarly, Ryan and Radford (1987) referred thixotropy to the thickening of a slip when it is at rest and its reversal when it is stirred. Thixotropy test is the continuation of fluidity test. The thixotropy of a slip is measured with a Torsion Viscometer. According to Ibrahim Mohd Dom (2011), data from a thixotropy is measured in 2, 5 and within 10 minutes of undisturbed time. Ryan and Radford (1987) said the standard reading for the thixotropy test is 10 – 60 degrees in one minute.



Plate 5: Torsion Viscometer

Bibliography

A. Kenneth Bougher. (2001, January 3). Understanding rheology. (Clayworld Inc., Old Hickory Clay Co.) Retrieved September 21, 2011, from http://www.ceramicindustry.com/Articles/Feature_Article/cbd8983d4c9c7010VgnVCM100000f932a8c0

Birks, T. (1988). Pottery A Complete Guide to Pottery-making Techniques. London: BAS Printers Limited.

Cardew, M. (2002). Pioneer Pottery. London: A&C Black Publishers Ltd.

Cooper, E. (2000). Ten Thousand Years of Pottery. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Dom, Ibrahim Mat (2011, November 14). Slip Rheology test. (M. S. Raffie, Interviewer)

Doraiswamy, D. (2002). The Origin of Rheology: A Short Historical Excursion. Retrieved Disember 9, 2011, from Rheology org web site: www.rheology.org/sor/publications/...B/.../Origin_of_Rheology.pdf

Fournier, Robert (2000). Illustrated Dictionary of Practical Pottery. London: Krause Publication.

Frank Hammer, J. H. (2004). The Potter's Dictionary of Materials and Techniques (fifth edition). London: A&C Black.

Frith, D. E. (1992). Mold Making for Ceramics. London: A & C Black.
Glenn C. Nelson, R. B. (2002). Ceramics: A Potter's Handbook (6th ed.). California, United States: Wadsworth Publishing co.

Hoppers, R. (2000). Functional Pottery, Form and Aesthetic in Pots of Purpose (2nd ed.). United States: Krause Publication.

Kenny, J. B. (1976). The Complete Book of Pottery Making (2nd ed.). Pennsylvania: Chilton Book Company.

Lawrence, W., & West, R. (1982). Ceramic Science for The Potter. Pennsylvania: Chilton Book Company..

Pitelka, Vince. (2001). Clay A Studio Handbook. Ohio: The American Ceramic Society.

Rhodes, D. (2000). Clay and Glazes for the Potter (3rd edit by Robin Hopper) (3rd ed.). United States: krause publications.

Ryan,W. & Radford, C. (1987). Whitewares Production, Testing and Quality Control. Stoke-on-Trent: The Institute of Ceramics.

Scott, D. (1998). Clay and Glaze in Studio Ceramics. Malborough Withshire: Crowood Press.

Speight, C. F., & Toki, J. (2004). *Hands in clay* (5th ed.). New York, USA: McGraw - Hill Companies.

Wardell, S. (1997). *Slip Casting*. London: A&C Black.

Warsaw, J. (2007). *The Complete Practical Potter*. London: Hermes House.

Wensley, D. (1995). *Pottery*. The Bath Press: The Crowood Press.

Zakin, R. (2001). *Ceramics : Mastering The Craft* (2nd Edition ed.). United State: Krause Publication

Norazmi Anas, Engku Ahmad Zaki Engku Alwi, Mohd Hudzari Razali & Nurul Hidayah Aziz. (2018). Integrai Kursus Pengajian Islam Dengan Bioteknologi Di Universiti Awam (Ua) Terpilih Di Malaysia. *Ideology*, 3(1) : 68-79, 2018

Integrasi Kursus Pengajian Islam Dengan Bioteknologi Di Universiti Awam (Ua) Terpilih Di Malaysia

Norazmi Anas¹

Engku Ahmad Zaki Engku Alwi²

Mohd Hudzari Razali³

Nurul Hidayah Aziz¹

¹Akademi Pengajian Islam Kontemporari
Universiti Teknologi MARA, Cawangan Perak,
Kampus Tapah, 35400, Tapah Road, Perak, Malaysia

²Fakulti Pengajian Islam Kontemporari
Universiti Sultan Zainal Abidin, Kampus Gong Badak
21300 Kuala Terengganu, Terengganu, Malaysia

³Fakulti Perladangan dan Agroteknologi
Universiti Teknologi MARA, Cawangan Melaka,
Kampus Jasin, 77300 Merlimau, Melaka, Malaysia

norazmianas@perak.uitm.edu.my

Abstrak.

Pengajian Islam merangkumi skop akidah, syariah dan akhlak yang menjadi teras terhadap ajaran Islam itu sendiri, manakala bioteknologi merupakan satu bidang sains melibatkan gabungan biologi (benda hidup) dan teknologi. Aplikasi bioteknologi moden telah menimbulkan pelbagai isu berkaitan etika, undang-undang dan kemanusiaan serta kepercayaan dan keagamaan khususnya agama Islam. Oleh yang demikian, pengintegrasian kedua-dua bidang dilihat sebagai jalan terbaik menyelesaikan isu-isu tersebut agar masyarakat dapat memahami kepentingan bidang bioteknologi dari perspektif Islam. Kajian ini membincangkan skop ilmu Pengajian Islam, bioteknologi dan usaha pengintegrasian bidang-bidang tersebut serta implikasi dan cadangan dasar yang diperoleh hasil dapatan kajian kualitatif menggunakan analisis kandungan terhadap struktur pengajian UA kajian. Dapatan kajian menunjukkan bahawa usaha pengintegrasian telah dimulakan oleh ketiga-tiga UA kajian iaitu Universiti Malaya (UM), Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA) dan Universiti Sains Islam Malaysia (USIM), manakala program integrasi di UM dilihat lebih seimbang berbanding UniSZA dan USIM. Oleh itu, disarankan pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) melalui Jabatan Pengajian Tinggi (JPT) serta UA di Malaysia meningkatkan usaha penambahbaikan program-program ini dari semasa ke semasa serta menambah bilangan program integrasi dengan bidang-bidang lain agar dapat melahirkan graduan multi disiplin yang mampu

memenuhi pasaran pekerjaan semasa negara selari dengan Transformasi Nasional (TN50).

Kata Kunci: Integrasi, Pengajian Islam, Bioteknologi, Universiti Awam (UA)

PENDAHULUAN

Integrasi ditakrifkan sebagai penggabungan atau penggabungan dua atau beberapa kaum (unsur, bahagian dan lain-lain) menjadi kesatuan dan penyatuan (Kamus Dewan, 2005) dan tindakan atau proses menggabung (Merriam-Webster, 2017), ianya berbeza dengan konsep Islamisasi yang menggunakan pendekatan penyaringan dan pencernaan untuk menghasilkan ilmu baharu (Abdul Halim, 2004). Konsep integrasi ilmu pula lebih menekankan sempadan atau kawalan iaitu ilmu-ilmu asing masih boleh dipelajari dan diamalkan tetapi ianya perlu digabungkan dengan ilmu agama untuk mengelakkan daripada berlaku penyelewengan, sekularisme dan kemusnahan alam. Integrasi ilmu dengan agama merujuk kepada penyatuan ilmu pengetahuan dan agama Islam yang tidak terpisah antara keduanya (Mohd. Solikin, 2008 & Muhamad, 2008). Ilmu-ilmu moden hari ini mengeneipikan norma-norma kerohanian, maka ia telah menyebabkan hilangnya halatuju umat Islam iaitu mengabdikan diri semata-mata kepada Allah SWT (Che Azlina, 2004). Kajian-kajian lepas berkenaan integrasi Pengajian Islam banyak berkisar tentang sejarah, pembangunan UA berteraskan Islam dan realiti semasa Pengajian Islam dalam era globalisasi (Marzuki, 2003; Muhamad, 2008; Wan Suhaimi & Mohd Fauzi, 2008; Abdul Manam & Kamarudin, 2008; Ajmain@Jamaain & Ramli, 2008; Abdul Shukor, 2008), manakala Huzni Thoyyar (t.t) dan Mohd. Solikin (2008) pula membincangkan secara umum konsep integrasi Pengajian Islam.

Bioteknologi merupakan bidang saintifik yang mendatangkan implikasi baik dan buruk kepada masyarakat khususnya dari aspek sosial dan etika (Norazmi, 2014). Aplikasi-aplikasi bioteknologi yang berkaitan bioteknikal, pertanian, industri dan perubatan seperti pembiakbakaan, kejuruteraan genetik, pengklonan, rekombinan DNA dan sebagainya memerlukan sempadan agar objektif asal dapat dicapai tanpa memusnahkan alam sekitar (Norazmi et al., 2013a). Akademi Islam bagi Sains (IAS) yang telah bersidang di Rabat, Magribi pada bulan Oktober 2001 telah menyeru kepada pemimpin-pemimpin dan pembuat keputusan dalam negara Islam supaya mengelakkan eksploitasi teknologi yang mungkin membahayakan kesihatan sebelum risikonya diketahui dengan pasti dan juga eksploitasi teknologi yang mengeluarkan bahan-bahan yang mempunyai kemungkinan membawa kerosakan kepada alam sekitar sehingga tidak boleh dipulihkan semula (Shaikh Mohd. Saifuddeen et al. (Ed.s), 2005). Ekoran senario isu-isu kemanusiaan bioteknologi mempunyai kaitan dengan kepercayaan dan agama khususnya umat Islam yang melibatkan hukum-hakam Islam, maka perlunya suatu usaha untuk mengintegrasikan bidang ini dengan Pengajian Islam bagi melahirkan masyarakat yang celik sains Islam (Norazmi et al., 2013b) berlandaskan sumber wahyu iaitu al-Quran dan al-Hadis.

SKOP ILMU PENGAJIAN ISLAM

Islam merupakan satu sistem kehidupan yang mencakupi tiga pola hubungan yang asas iaitu hubungan manusia dengan Allah, manusia sesama manusia dan manusia dengan makhluk lain (Rasid, 2010). Tiga paksi asas telah dibentuk dalam Islam bagi merealisasikan ketiga-tiga pola perhubungan asas tersebut iaitu akidah, ibadah dan akhlak (Mohd Asri et al., 2006; 2009), manakala Ustazi (2007) pula

menyatakan bahawa tiga asas kehidupan manusia iaitu mengenal Tuhan, mengenal agama dan mengenal rasul.

Akidah sinonim dengan ilmu usuluddin merujuk ilmu tauhid (Ab. Latif & Rosmawati, 1998), al-Sunnah, al-Fiqhul Akbar, ahl Sunnah Wa al Jamaah, ahl hadith, salaf, khalaf (Ibrahim Muhammad, 2001) dan ilmu kalam (Kamarul Azmi & Ab. Halim, 2011). Ilmu kalam disandarkan kepada ilmu tauhid kerana terdapat beberapa masalah dalam ilmu tauhid berkaitan kalam Allah (al-Quran) dan skopnya berkaitan cara / jalan untuk menetapkan dalil bagi asas dan dasar akidah seperti ilmu mantik. Ilmu mantik merupakan kaedah berfikir yang bersistem menerusi pengalaman manusia umum yang berfikiran waras (Mat Rofa, 1994) supaya terhindar daripada melakukan kesalahan dan kesilapan. Seterusnya ilmu usuluddin menurut Al Imam At-Taftazani adalah ilmu yang bersabit dan bersangkutan paut dengan agama Islam bersama dengan dalil-dalil yang meyakinkan (Ku Muhammad Asmadi, 2010). Isi kandungan ilmu Usuluddin membahaskan persoalan asas akidah, perkara asas dalam agama dan kepada semua hukum syarak. Secara spesifiknya, asas akidah membahaskan tentang ketuhanan, kenabian dan kerasulan yang perlu diyakini kebenarannya. Aspek ketuhanan merangkumi perbincangan tentang zat dan sifat Allah SWT, manakala aspek kenabian dan kerasulan pula berkaitan sifat, ciri-ciri, tugas, wahyu dan kitab yang diturunkan kepada mereka. Kedua-dua aspek ini terangkum dalam Rukun Iman yang wajib diyakini oleh sekalian Muslim (Mohd Radhi, 2006; Rasid, 2010), manakala Mohd. Kamal (2008) pula menyatakan bahawa asas-asas akidah merangkumi rukun Iman iaitu kepercayaan kepada Allah, kepercayaan kepada malaikat, kepercayaan kepada kitab, kepercayaan kepada rasul, kepercayaan kepada hari akhirat dan kepercayaan kepada takdir (qada' & qadar).

Syariah pula merujuk segala perintah Allah SWT dalam bentuk hukum atau peraturan yang bersifat menyeluruh dan sangat luas dalam bidang kuasanya (Mohd. Asri et al., 2009) yang dikaitkan dengan nama-nama lain seperti fiqh atau fikah, hukum, undang-undang, nas atau dalil syariah dan masadir atau sumber syariah. Secara umumnya, syariah melibatkan hukum-hukum perundangan yang bertujuan untuk mengatur kehidupan individu, keluarga, masyarakat dan negara melibatkan hukum berkaitan munakahat, muamalat, jenayah dan sebagainya (Mohd. Kamal, 2008), manakala skop syariah merangkumi hubungan manusia dengan Allah dan alam ghaib, hubungan manusia sesama manusia dan hubungan manusia dengan makhluk-makhluk lain di bumi. Sumber syariah Islam dibahagikan kepada sumber yang disepakati (al-Quran & al-Sunnah) dan sumber yang tidak disepakati (istihsan, masalah mursalah, istishab dan sebagainya). Syariah dan fiqh membawa pengertian yang sama pada zaman awal Islam merangkumi semua hukum agama berkaitan kepercayaan, perbuatan, praktikal dan akhlak, manakala kedua-duanya dibezakan dengan fungsi tertentu pada masa kini (Ab. Latif, 2003). Syariah atau syariat ditakrifkan sebagai hukum yang ditetapkan oleh Allah melalui rasul-Nya untuk hamba-Nya supaya mereka mentaati segala hukum dan peraturan yang terkandung di dalamnya (Ruzian, 2003; Siti Zalikhah et al., 2001), manakala Syariah Islamiyyah pula merujuk hukum-hukum yang disyarakkan oleh Allah SWT untuk hamba-Nya berkaitan akidah, ibadat, akhlak, muamalat dan sistem-sistem hidup dalam pelbagai aspek demi untuk kebahagiaan mereka di dunia dan akhirat (Mohd. Saleh, 1999). Imam Syafi'i telah mentakrifkan fiqh dengan definisi popular dalam kalangan mazhab dan diterima ramai iaitu mengetahui hukum-hukum berbentuk perbuatan yang diperolehi melalui dalilnya yang terperinci (Wahbah al-Zuhayli, 1994), manakala

Mohd. Saleh (1999) pula menyatakan bahawa definisi fiqh sebagai mengetahui atau memahami hukum-hukum syarak yang berkaitan khusus dengan perbuatan mukallaf seperti wajib, haram, sunat, makruh, harus, keadaan sesuatu akad itu sah atau batal, keadaan ibadah itu qada' atau ada dan sebagainya. Oleh itu, syariah mempunyai pengertian yang lebih umum dan merangkumi semua hukum berbanding fiqh yang lebih khusus dan merupakan sebahagian dari kandungan syariah itu sendiri. Oleh itu, syariah meliputi perkara yang diturunkan oleh Allah SWT manakala fiqh meliputi hukum-hukum syarak yang berkaitan dengan perbuatan manusia / praktikal (Ruzian, 2003).

Akhlak pula merujuk perbuatan manusia melibatkan perlakuan baik dan buruk (Mohd. Asri et al., 2009) yang sinonim dengan sifat-sifat terpuji (mahmudah) dan sifat-sifat tercela (mazmumah) yang dinyatakan oleh Rasid (2010). Akhlak merupakan mekanisme terpenting dalam Islam kerana kedudukannya yang istimewa sebagai nilai penyeri binaan asas iman dan Islam (Engku Ahmad Zaki, 2010) dan semua ajaran dan amalan Islam bermula dengan akhlak (Haron Din et al., 2010). Imam al-Ghazali telah menggariskan 10 sifat mahmudah (al-Ghazali, 1964; Paryono, 2014) iaitu taubat, khauf (takut kepada Allah SWT), zuhud, sabar, syukur, ikhlas, tawakal, mahabbah (kasih sayang), reda dan zikr al-maut (mengingati mati), manakala sifat mazmumah pula seperti gemar makan dan minum, banyak berkata-kata perkara yang sia-sia, marah, hasad, dengki dan iri hati, kasih pada harta, takbur, riyak, ujub, kasih pada dunia, rasuah, fitnah dan sebagainya (Muhammad Zahirwan Halim et al., 2014). Oleh itu, secara umumnya skop ilmu Pengajian Islam berpaksikan tiga asas Islam yang disebutkan di atas iaitu akidah, syariah & akhlak.

SKOP ILMU BIOTEKNOLOGI

Bioteknologi konvensional telah digunakan sejak ribuan tahun semenjak amalan pertanian awal membolehkan penambahbaikan dibuat ke atas tumbuhan, haiwan dan mikroorganisma, manakala bioteknologi moden pula secara umumnya merujuk kepada aplikasi teknik saintifik yang luas berkaitan modifikasi dan penambahbaikan tumbuhan, haiwan dan mikroorganisma yang mempunyai nilai kepentingan ekonomi (Rajasekaran, 2002). Bioteknologi merupakan alatan/perkakasan paling berguna untuk penyelidikan lanjutan dalam pelbagai bidang pertanian yang menawarkan idea-idea dan teknik-teknik baharu terarah kepada empat cabang utama iaitu bioteknologi tumbuhan dan tanaman tertentu, bioteknologi mikrob, bioteknologi ternakan dan bioteknologi marin (Purohit, 2005). Selain itu, bioteknologi juga merupakan sains gunaan dan berkembang maju dalam dua cabang utama iaitu biologi molekul dan penghasilan biokimia utama dalam industri.

Smith (1988) pula mengkhususkan lagi aplikasi bioteknologi kepada teknologi fermentasi (penapaian), teknologi enzim/biomolekul, teknologi sisa buangan, teknologi alam sekitar dan teknologi sumber yang boleh diperbaharui, seterusnya menukar aplikasi teknologi fermentasi dengan istilah terkini (Smith, 2009) iaitu teknologi bioproses dan menambah dua aplikasi baru bioteknologi iaitu kesihatan dan pertanian (haiwan dan tumbuhan). Perkembangan pesat bioteknologi moden masa kini membuka ruang lebih luas kepada cabang-cabang sains baharu untuk pengaplikasian bioteknologi selari pertumbuhan penduduk dunia dan keperluan sumber makanan serta kesihatan membuatkan bidang ini sangat kompetitif pada

masa kini. Oleh itu, bidang bioteknologi ini berkembang pesat dengan bertambahnya fungsi dan aplikasinya dari semasa ke semasa serta dijadikan sebagai penanda aras status negara maju sesebuah negara di dunia.

Pelbagai cabang sains telah wujud ekoran perkembangan pesat bidang bioteknologi pada masa kini. Aplikasi bioteknologi konvensional telah berubah kepada bioteknologi moden dengan terhasilnya produk-produk hiliran baru dan teknologi terkini yang memberi manfaat buat manusia sejagat. Bioteknologi merupakan bidang multidisiplin yang merangkumi pelbagai cabang sains termasuk kimia, biologi molekul, biologi sel, imunologi, kejuruteraan protein, enzimologi, mikrobiologi, biokimia, kejuruteraan kimia dan sains computer (Smith, 1988; 2009; Purohit, 2005). Cabang-cabang sains tersebut bukanlah bidang-bidang baharu malahan ianya telah wujud sejak sekian lama. Hasil gabungan dan penggunaan teknik-teknik serta aplikasi cabang-cabang sains berkenaan, maka teretusnya bidang bioteknologi. Secara spesifiknya, bidang bioteknologi moden boleh dibahagikan kepada kategori seperti berikut:

- Genetik dan Bioteknologi (Genetic and Biotechnology)
- Teknologi Bioproses/Fermentasi (Bioprocess/Fermentation Technology)
- Bahan Api Biologi (Biological Fuel)
- Bioteknologi Alam Sekitar (Environmental Biotechnology)
- Bioteknologi Tumbuhan dan Pertanian (Plant and Agriculture Biotechnology)
- Bioteknologi Haiwan (Animal Biotechnology)
- Bioteknologi Makanan dan Minuman (Food and Beverage Biotechnology)
- Bioteknologi dan Perubatan (Medicine and Biotechnology)
- Teknologi Sel Stem (Stem Cell Technology)
- Bioteknologi Forensik (Forensic Biotechnology)
- Bioteknologi Nano (Nanobiotechnology)

METODOLOGI KAJIAN

Kajian kualitatif dilakukan menggunakan analisis kandungan terhadap struktur pengajian program-program integrasi Pengajian Islam dengan bioteknologi di UA terpilih di Malaysia melibatkan UM, UniSZA dan USIM. Kajian kualitatif merujuk kepada pengertian, konsep, definisi, ciri-ciri, metafora, simbol dan deskripsi tentang sesuatu (Berg, 1989), manakala analisis kandungan merupakan satu set prosedur analisis yang boleh digunakan dalam pelbagai media mesej (teks, ucapan, rakaman video aksi) dan utusan untuk mengenalpasti tujuannya (Syed Arabi, 1992; Newby, 2010).

DAPATAN & PERBINCANGAN

Perkembangan Sains dan Teknologi (S&T) pada zaman ini memerlukan tenaga kerja dan graduan yang mahir dalam S&T dan ilmu-ilmu

pengetahuan lain supaya melahirkan modal insan berintegriti dan berkemahiran tinggi selari kehendak industri. Oleh itu, pengintegrasian program pengajian yang dilakukan oleh pihak tertentu khususnya pihak Institusi Pengajian Tinggi (IPT) dengan kerjasama Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) terhadap program-program pengajian tinggi dilihat mampu mencapai matlamat yang disasarkan di atas. Berikutan program-program integrasi ini baharu sahaja diwujudkan, maka perlunya satu mekanisme penilaian dan semakan semula supaya penambahbaikan dapat dilakukan bagi menuju sasaran utama Wawasan 2020 kelak. Kajian-kajian yang dilakukan oleh Wan Suhaimi & Mohd Fauzi (2008) dan Abdul Manam & Kamarudin (2008) hanya menjurus perbincangan berkaitan program-program biasa dan integrasi yang ditawarkan di Universiti Malaya (UM) dan Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA) secara umum. Begitu juga Ajmain@Jamaain & Ramli (2008) yang memperincikan sejarah Pengajian Islam dan program-program di Universiti Teknologi Malaysia (UTM). Oleh yang demikian, kajian lebih mendalam perlu dilakukan terhadap program-program integrasi yang ditawarkan oleh Universiti Awam (UA) Malaysia untuk menilai keberkesannya dan memperbaiki segala kelemahan/kekurangan yang terdapat dalam program-program tersebut.

Setelah penelitian dibuat terhadap struktur pengajian ketiga-tiga UA kajian, didapati bahawa kursus Pengajian Islam dan bioteknologi yang ditawarkan oleh UM dilihat lebih seimbang berbanding UniSZA dan USIM berdasarkan jumlah kursus yang disenaraikan dalam struktur pengajian masing-masing. Untuk kursus Pengajian Islam, penulis membahagikan skop perbincangan kepada dua bahagian utama iaitu kursus berteraskan Usuluddin dan kursus berteraskan Syariah. Secara umumnya, ketiga-tiga UA menawarkan kursus berteraskan Usuluddin lebih banyak berbanding kursus berteraskan Syariah. Ini berikutan kursus berteraskan Usuluddin merupakan asas keimanan Islam yang perlu dititikberatkan serta melibatkan persoalan akidah dan akhlak ajaran Islam. Walaupun begitu, kursus berteraskan Syariah tidak boleh diketepikan dan perlu ditawarkan sebagai pelengkap ajaran Islam berkaitan hukum-hakam Islam. Bagi UM, kedua-dua teras Pengajian Islam (Usuluddin & Syariah) ini sangat penting, maka kursus yang ditawarkan untuk kedua-dua kursus ini juga dilihat seimbang, manakala UniSZA dan USIM pula lebih fokus kepada kursus-kursus asas Pengajian Islam sahaja melibatkan akidah, akhlak dan fiqah. Kelebihan UM pula tidak hanya menawarkan kursus-kursus asas Pengajian Islam sahaja malahan menawarkan kursus-kursus Pengajian Islam bersifat aplikasi Pengajian Islam, contohnya kursus Undang-Undang & Fatwa di Malaysia dan Fiqh Kepenggunaan.

Selain itu, UM juga menawarkan kursus paling asas dalam Pengajian Islam iaitu Pengantar Usuluddin dan Pengantar Syariah, manakala UniSZA dan USIM tidak menawarkan kedua-dua kursus ini. Penulis yakin bahawa kedua-dua kursus asas ini dapat memberi gambaran awal kepada para pelajar tentang bidang Usuluddin dan Syariah sebelum meneruskan kursus-kursus Pengajian Islam yang lebih mendalam dan terperinci lagi. Selain itu, UM juga telah meletakkan asas integrasi bidang Pengajian Islam dan sains dalam kursus-kursusnya seperti kursus Sains Menurut Al-Quran & Al-Hadith, Sejarah & Sosiologi Sains & Teknologi Dalam Dunia Islam, Ilmu Wahyu & Fenomena Alam dan Ijtihad Dalam

Isu-Isu Sains & Pemikiran Saintifik. Ini menggambarkan bahawa UM melalui APIUM sangat komited dan bersungguh-sungguh untuk melahirkan pelajar integrasi yang arif dalam kedua-dua bidang (Pengajian Islam & bioteknologi) seterusnya mengaplikasi bidang-bidang tersebut dalam sektor pekerjaan dan kehidupan seharian mereka. Secara keseluruhannya, UM dilihat mempunyai kelebihan berbanding UniSZA dan USIM dalam usaha melahirkan pelajar integrasi berkualiti tinggi, manakala UniSZA dan USIM pula lebih terarah kepada pelajar bioteknologi dalam pengkhususan-pengkhususan tertentu iaitu Bioteknologi Pertanian dan Bioteknologi Makanan berbanding UM dalam pengkhususan bioteknologi sahaja secara umum. Oleh itu, ia merupakan justifikasi yang kuat penawaran kursus-kursus berteraskan bioteknologi lebih banyak berbanding kursus-kursus berteraskan Pengajian Islam.

Hasil dapatan kajian ini secara umumnya dapat mendalami lagi konsep integrasi ilmu pengetahuan secara lebih terperinci dan mendalam serta kepentingannya kepada masyarakat khususnya di Malaysia. Selain itu, keberkesanan program integrasi ilmu berkaitan dua bidang utama kajian iaitu Pengajian Islam dan bioteknologi dapat dinilai supaya lulusan integrasi yang dilahirkan melalui program tersebut dapat mencapai objektifnya yang sebenar dengan jayanya. Maka, kualiti graduan yang dilahirkan oleh UA setanding dengan IPTS dan IPT luar negara. Selain itu, dapatan hasil kajian juga dapat memberi pengetahuan tentang perbezaan antara konsep integrasi dan konsep Islamisasi ilmu pengetahuan. Ia penting kerana pendekatan yang digunakan hampir sama cuma aplikasinya berbeza serta memberi impak yang berlainan. Maka, secara tidak langsung pembaca dapat mengetahui hala tuju dan matlamat kajian dengan jitu dan jelas untuk mengelakkan kesalahfahaman konsep kajian sebenar.

Oleh itu, disarankan bahawa pihak Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) dan IPT Malaysia dapat bekerjasama untuk meningkatkan lagi kualiti graduan yang dilahirkan melalui program integrasi ini dengan langkah penambahbaikan program dari semasa ke semasa. Selain itu, peluang perlu dibuka seluas-luasnya untuk kajian keberkesanan program-program lain di masa hadapan untuk perkembangan pengajian tinggi generasi mendatang. Usaha yang dilakukan ini diharap mampu meningkatkan pengetahuan dan membuktikan bahawa program-program yang ditawarkan di UA tempatan setanding dengan IPTS dan IPT luar negara. Analisis kandungan telah dibuat terhadap struktur pengajian program integrasi melibatkan tiga buah UA kajian. Setelah diteliti, didapati bahawa terdapat beberapa elemen perbezaan berkaitan kursus-kursus yang ditawarkan oleh Universiti Malaya (UM), Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA) dan Universiti Sains Islam Malaysia (USIM). Elemen perbezaan tersebut boleh dibahagikan kepada dua aspek iaitu penawaran program integrasi dan keseimbangan kursus integrasi (Pengajian Islam & bioteknologi) dalam struktur pengajian masing-masing.

Di UM, Program Ijazah Sarjana Muda Sains Gunaan Dengan Pengajian Islam pengkhususan bioteknologi telah ditawarkan oleh Akademi Pengajian Islam (API), manakala di UniSZA dan USIM masing-masing menawarkan program integrasi (Ijazah Sarjana Muda Bioteknologi Pertanian & Ijazah Sarjana Muda Sains pengkhususan Bioteknologi

Makanan) masing-masing telah ditawarkan oleh Fakulti Pertanian & Bioteknologi dan Fakulti Sains & Teknologi. Melihat senario perbezaan ini, pelajar-pelajar di UniSZA dan USIM mempunyai kelebihan dari segi infrastruktur, kepakaran dan khidmat nasihat berkaitan bioteknologi berbanding pelajar-pelajar UM. Pelajar-pelajar UniSZA dan USIM juga dapat mempelajari kursus bioteknologi dengan mendalam di fakulti sendiri. Manakala untuk pelajar-pelajar UM pula, kursus bioteknologi ditawarkan oleh Institut Sains Biologi (ISB) UM. Oleh yang demikian, pelajar-pelajar UM yang mengambil program integrasi ini secara umumnya mempunyai dua fakulti pengajian iaitu API dan ISB dan seterusnya bersaing bersama dengan pelajar-pelajar yang mengambil program bioteknologi sahaja di ISB, UM.

Seterusnya, perbezaan dari sudut keseimbangan kursus integrasi (Pengajian Islam & bioteknologi) dalam struktur pengajian di ketiga-tiga UA kajian. Di UM, kursus-kursus yang ditawarkan dilihat seimbang berbanding di UniSZA dan USIM. Keadaan ini berlaku ekoran matlamat utama penawaran program berbeza mengikut fakulti. Program integrasi UniSZA dan USIM ditawarkan oleh fakulti berasaskan sains. Oleh itu, matlamat utamanya ialah untuk melahirkan graduan yang mahir dalam sains dan teknologi (S&T) di samping ilmu-ilmu Pengajian Islam sebagai ilmu tambahan, manakala UM melalui APIUM menetapkan bahawa Pengajian Islam diberi keutamaan kerana matlamat utamanya melahirkan graduan yang mempunyai asas Pengajian Islam yang kukuh disamping menambah satu disiplin ilmu sains selari dengan kehendak industri zaman moden kini. Saranan yang boleh diketengahkan untuk meningkatkan lagi keberkesanan program integrasi ini ialah pihak IPT khususnya fakulti/institusi/akademi berasaskan Pengajian Islam dengan kerjasama fakulti berasaskan Sains perlu mewujudkan lebih banyak program integrasi ini serta memberi keseimbangan kursus-kursus yang ditawarkan melibatkan Pengajian Islam dan sains supaya graduan yang dihasilkan dapat mengintegrasikan kedua-dua disiplin ilmu pengetahuan ini dengan baik dan berkesan.

KESIMPULAN

Program integrasi yang ditawarkan oleh Universiti Malaya (UM) didapati lebih baik berbanding Universiti Sains Islam Malaysia (USIM) dan Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA) berikutan proses pengintegrasian kursus Pengajian Islam dengan bidang bioteknologi diberi penekanan serius dalam struktur pengajian integrasi ini. Oleh itu, program ini sangat bersesuaian dan selari dengan kehendak industri serta memberi impak positif kepada masyarakat khususnya dalam sektor pekerjaan semasa. Oleh yang demikian, kajian ini juga turut mencadangkan kajian lanjut berkaitan pasaran pekerjaan graduan integrasi dan integrasi kursus-kursus lain supaya graduan yang dilahirkan pada masa akan datang mempunyai ilmu pengetahuan yang pelbagai dan mampu beradaptasi dengan zaman moden seiring kepesatan teknologi semasa.

RUJUKAN

- Ab. Latif, M. & Rosmawati, A. (1998). Pengantar Ilmu Tauhid. Kuala Lumpur: Pustaka Salam Sdn. Bhd.
- Ab. Latif, M. (2003). Pengantar syariah dan teori fiqh. Kuala Lumpur: Pustaka Salam.
- Abdul Halim, R. (2004). Pembaharuan sistem pendidikan Tradisional Islam dan Gerakan Islamisasi Ilmu. *Jurnal Tasawwur Islam*, 6, 42-60.
- Abdul Manam, M. & Kamaruddin, S. (2008). KUSZA Sebuah Institusi Pengajian Tinggi Islam Ulung Terengganu. In Ibrahim, A. B., Muhammad, M. & Muhammad, H. A. (Ed.s), *Pembangunan Pengajian Tinggi Islam di Malaysia* (pp.117-140). Bandar Baru Nilai: USIM.
- Abdul Shukor, H. H. (2008). Pembangunan Muslim Hadhari Melalui Pendidikan Islam Era Globalisasi. In Ibrahim, A. B., Muhammad, M. & Muhammad, H. A. (Ed.s), *Pembangunan Pengajian Tinggi Islam di Malaysia* (pp.219-239). Bandar Baru Nilai: USIM.
- Ajmaain@Jimaain, S. & Ramli, A. (2008). Sejarah Pengajian Islam di Universiti Teknologi Malaysia. In Ibrahim, A. B., Muhammad, M. & Muhammad, H. A. (Ed.s), *Pembangunan Pengajian Tinggi Islam di Malaysia* (pp.177-197). Bandar Baru Nilai: USIM.
- al-Ghazali (1964). *Al-Arbain Fi Usuluddin*. Mesir: Maktabah al-Jundi.
- Berg, B. L. (1989). *Qualitative Research Methods for the Social Sciences*. Needham Heights, Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Che Azlina, A. (2004). Islamisasi Sains: Signifikansi Dan Kepentingannya. In *Prosiding Konferensi Akademik Universiti Teknologi MARA Pahang (KONAKA) 2004* (pp. 183-187). Jengka: UPENA Cawangan Pahang.
- Engku Ahmad Zaki, E. A. (2010). *Apa Itu Islam? Menerangkan Islam Secara Mudah Dan Lengkap*. Selangor: PTS ISLAMIKA SDN. BHD.
- Haron Din et al. (2010). *Manusia dan Islam*. Jilid Tiga. Kuala Lumpur: DBP.
- Huzni Thoyyar (t.t). Model-model integrasi ilmu dan upaya membangun landasan keilmuan Islam. Retrived from <http://www.ditperta.net/annualconference/ancon06/Makalah%20Husni%20Thoyyar.pdf>, 13 April 2012.
- Ibrahim Muhammad, A. A. (2001). *Pengantar pengajian aqidah Islam: Madzhab Ahlissunnah Wal Jama'ah*. Shah Alam: Pustaka Dini Sdn. Bhd.
- Kamarul Azmi, J. & Ab. Halim, T. (2011). *Kadar akidah muslim*. Johor Bharu: Penerbit UTM Press.
- Kamus Dewan. (2005). Edisi Keempat. Kuala Lumpur: DBP.
- Ku Muhammad Asmadi, K. M. S. (2010). *Akidah ahli sunnah vs akidah sesat*. Selangor: PUSTAKA AL-EHSAN.
- Marzuki, H. M. (2003). Keberkesanan Dan Sambutan Masyarakat Terhadap Pengajian Islam Di Institusi Pengajian Tinggi. In Mohamad, S., *Memahami isu-isu pendidikan Islam di Malaysia* (pp. 179-198). Kuala Lumpur: IKIM.
- Mat Rofa, I. (1994). *Mantik, Matematik dan Budaya Ilmu: Pendekatan Bersepadu dalam Tradisi Pengajian Islam*. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya.
- Merriam-Webster (2017). Retrived from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/integration>
- Mohd Asri, A. et al. (2006). *Prinsip-prinsip Asas Islam: Islam dan Akidah*. Shah Alam: UPENA.
- Mohd Asri, A. et al. (2009). *Prinsip-prinsip Asas Islam: Syariah, Ibadat dan Akhlak*. Shah Alam: UPENA.

- Mohd. Kamal, S. R. (2008). Prinsip Asas Islam. Kuala Lumpur: Koperasi Kolej YPM KL Bhd.
- Mohd. Radhi, I. (2006). Akidah dan pembangunan tamadun. Nilai: KUIM.
- Mohd. Saleh, A. (1999). Pengantar syari'at Islam. Selangor: Pustaka Haji Abdul Majid Sdn. Bhd.
- Mohd. Solikin. (2008). Integrasi ilmu dan agama menurut Isma'il Raji Al-Faruqi dan Kuntowijoyo. Fakultas Agama Islam. Surakarta: Universiti Muhammadiyah.
- Muhamad, M. (2008). Islamic Studies in Malaysian Universities: A Review of Its Progress And New Challenges. In Ibrahim, A. B., Muhammad, M. & Muhammad, H. A. (Ed.s), Pembangunan Pengajian Tinggi Islam di Malaysia (pp.1-26). Bandar Baru Nilai: USIM.
- Muhammad Zahirwan Halim, Z. A, Paiz, H., Muhammad Yusri, Y., Hamdi Rahman, M. Y. Mazlah, Y., Nurul Khairiah, K., Masthurhah, I. & Juriah, M. A. (2014). Pengantar Pengajian Islam. Kuala Lumpur: Arah Pendidikan.
- Newby, P. (2010). Research Methods for Education. England: Pearson Education Limited.
- Norazmi, A. (2014). Integrasi Kursus Sarjana Muda Pengajian Islam dengan Bioteknologi di Institusi Pengajian Tinggi Awam (IPTA) Terpilih di Malaysia (Unpublished master thesis). Universiti Sultan Zainal Abidin, Terengganu, Malaysia.
- Norazmi, A., Engku Ahmad Zaki, E. A., Mohd, Hudzari, R., Roose Nilawati, S. & Norbaiyah, A. K. (2013a). Modern Biotechnology: The Importance of Bioethics from Islamic Perspectives. Asian Journal of Humanities and Social Sciences (AJHSS), 1(2), 28-32.
- Norazmi, A., Engku Ahmad Zaki, E. A., Mohd, Hudzari, R., Roose Nilawati, S. & Norbaiyah, A. K. (2013b). The Integration of Knowledge in Islam: Concept and Challenges. Global Journal of Human Social Science, 13(10), 51-55.
- Paryono (2014). Konsep Pendidikan Akhlak Imam Al Ghazali: Studi Analisis Kitab Ihya' Ulumuddin. (Unpublished master thesis). State Islamic Institute of Salatiga, Indonesia.
- Purohit, S.S. (2005). Biotechnology: Fundamentals and Applications. India: AGROBIOS.
- Rajasekaran, K. (2002). Crop Biotechnology. Washington: American Chemical Society.
- Rasid, M. (2010). Menjejak Keindahan Islam. Shah Alam: UPENA.
- Ruzian, M. (2003). Apa itu undang-undang Islam: memahami undang-undang Islam dengan lebih berkesan. Bentong: PTS PUBLICATIONS & DISTRIBUTOR SDN. BHD.
- Shaikh Mohd. Saifuddeen, S. M. S., Wan Roslili, A. M. & Azrina, S. (Ed.s). (2005). Sempadan Bioteknologi Menurut Perspektif Islam. Kuala Lumpur: Institut Kefahaman Islam Malaysia (IKIM).
- Siti Zalikhah, M. N. et al. (2001). Al-Syariah: konsep dan perundangan Islam Jilid 1. Selangor: Percetakan Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Smith, J. E. (1988). Biotechnology. London: Edward Arnold.
- Smith, J. E. (2009). Biotechnology. Cambridge: Cambridge University Press.
- Syed Arabi, I. (1992). Kaedah Penyelidikan Komunikasi dan Sains Sosial. Kuala Lumpur: DBP.
- Wahbah al-Zuhayli. (1994). Fiqh dan perundangan Islam. Jilid I. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Wan Suhaimi, W. A. & Mohd. Fauzi, H. (2008). Pengajian Islam di Universiti Malaya: Sejarah dan Perkembangan Masa Kini. In Ibrahim,

A. B., Muhammad, M. & Muhammad, H. A. (Ed.s), Pembangunan Pengajian Tinggi Islam di Malaysia (pp.71-92). Bandar Baru Nilai: USIM

Siti Ermi Syahira Abdul Jamil, Mohd. Khairi Baharom, Nur Hisham Ibrahim & Ismail Samsuddin. (2018). Children's Art Edutainment: The Origami Paper Sculpture As A Creativity Enhancement Device. *Idealogy*, 3(1) : 80-88, 2018

Children's Art Edutainment: The Origami Paper Sculpture As A Creativity Enhancement Device

Siti Ermi Syahira Abdul Jamil, Mohd. Khairi Baharom, Nur Hisham Ibrahim & Ismail Samsuddin

Universiti Teknologi MARA, Cawangan Perak,
Kampus Seri Iskandar, 32610, Seri Iskandar, Perak

ermijamil@yahoo.com, mohdk135@perak.uitm.edu.my, nurhi540@perak.uitm.edu.my, ismai587@perak.uitm.edu.my

Abstrak.

In nowadays art, the edutainment concept has established as one of the contemporary learning methods. The concept offers diversity forms of experiential learning elements such as exploration, experimenting and playing to gaining a new knowledge. Therefore the research intended to replicated the edutainment concept via sculptural art project (origami) for discover its potential towards intensifying children's creativity skill. The research has employed the qualitative case study within the pragmatic paradigm, which it involved the documentation on the literature review and the observation instruments as for manage the depth study. The research outcomes have an immense potentiality to contribute a new knowledge towards Malaysian modern art movement, children's psychology aspect, and as a reference in the academic studies.

Keywords: art edutainment, origami, sculpture & children's creativity

1.0 RESEARCH BACKGROUND

Edutainment is a contemporary learning concept in Malaysian art scene. The term describes a diversity form of experiential learning techniques that are entertaining at the same time. The research has expended the concept to discover how the origami paper sculpture that integrated edutainment concept capable of enhancing children's creative skills. In relation, the collaboration capable of creating a fun way and exciting learning environment.

Visual art is a unique field as it has a capability to educating the society in diversity perspectives. The two dimension and three dimension art activities offer difference art experiences, artistic skills, creative impact and critical thinking as it requires different task and senses. The research is intentionally designed to determine whether the origami paper sculpture competent to utilise as children's creative device via edutainment learning concept.

The research is attempted to fabricate variety forms of paper sculptures based on the animal subjects, as it has an immense potential to inspired children's to engage with the sculpture process. The foundation notion of the paper sculpture form is originated from the Japanese art approached which is known as the origami; a three-dimensional paper craft that constructed a wished-for shape from a single square paper (Gardiner, 2008). The origami paper sculpture is not only produced by hand but also engaged with specific art equipment as to enlighten the sculpture aesthetic value as well as to obtain children's creativity possibly.

The research has engaged the qualitative case study which it involved the documentation on the literature review and the observation instruments as to manage the depth study. The research has conducted the origami paper sculpture class exclusively for children within ages four to seven years at the private kindergarten around Perak. The origami paper sculpture project that incorporated the edutainment concept would be a new style in Malaysia contemporary visual art learning method. The research outcomes have an enormous potential to contribute a new knowledge on various aspects of visual art and as a reference in academic studies.

2.0 LITERATURE REVIEW

2.1 The Play Concept

The research has focusing on children art edutainment concept, which it involved the play context. Berger (1998) verified that the play concept is the most crucial phase of childhood development. The play context occurred at every age of children, but the early childhood stage is the most playful years. Therefore, children will spend most of their time in play unconsciously, while develops their motor skills, cognitive development, language development, learning skills, humanism, and social skills.

Woolfolk (2004) also agreed with Berger (1998) that defined; play is an essential context in children development. Through play, the children's brain will be easy to develop. Johnson, James and Yawkey (1999), also ascertained and agreed with

Berger (1998) and Wollfolk (2004), that the play context had attributed an important element in children inclusive education. Play context provides enormous opportunities in a diversity aspect towards enhancing children social interaction, relationship and friendship. Moreover, the play activity also capable of acting as an essential learning elements regarding children's comprehension of human differences. The research found that the play context is the most important phase of children life. Providentially, the art edutainment concept that has been exploiting in the origami paper sculpture program offers the variety of playing elements that are capable of fulfilling children interest.

2.2 The Origami

Origami is a unique art that enriches Japanese philosophy and aesthetic values. The origami terminology derived from two combination Japanese words, ori (to cut) and gami (paper). Origami is a three dimensional (3D) paper art that focuses on the paper folding technique to construct an exquisite artwork (Bolito (2014), Mitchell (2010) Hiroshi Hayakawa (2009) & Gardiner (2008).

The origami artwork fabrication requires multiple folding techniques in a single squared paper. Bolitho (2014) affirmed that there were several origami folding techniques and base to construct a flawless origami artwork. The folding methods are basic fold (mountain and valley fold), reverse fold, crimp fold and sink fold. Besides, there are three fundamental origami bases such as preliminary, bird and waterbomb base. The combination of these processes will create an fascinating artwork that enriched with aesthetic, depth and dimension.

The origin of the origami subjects is animal such as tsuru (crane), neko (cat), usage (rabbit), sakana (fish), chocho (butterfly), tatsu (dragon), kame (turtle) and kaeru (frog). Every single subject has its characteristic that represents Japanese ethnicity and culture. For instance, tsuru is the most favourite subject among origami art. Japanese believes that 1000 origami tsuru will lead to a long-life and it also capable of bringing happiness, good luck and peaceful life. (<http://thepapercraneorigami.com/animal-symbolism>).

2.3 Theories and Models

The research has identified several theories and models that are relevant to the study. The Elements and Principles of Art and Design are a well-known model among fine artists and designers. The model includes two components such as the elements and principles. The element is the main art components that used to create an artwork, while principles describe how the artist utilities the elements in the artwork. The elements variables contain line, shape, form, value, colour, texture and space. The principles variables are proportion, rhythm, unity, variety, contrast, balance and pattern. (Frank, 2013 & Ocvirk, Stinson, Wig, Bone & Cayton, 1998). The Elements and Principles of Art and Design are the foundation model in the visual art field. The model plays an imperative role in the process of artwork creation. The combination of elements and principle variables are capable of producing an stupendous artwork that enveloped the aesthetic value.

Contiguous to the visual art theories, the research also focuses on the children psychology theories in various aspects such as childhood development, artistic and creativity development, cognitive and psychomotor development. Collin (2001) affirmed that the children psychology is a study of children behaviour, personality, intellectual, attitude, mental and development. While Woolfolk (2004), stated that psychology is a study of childhood development; physical development, personal growth, social development and cognitive development. Norzila Zakaria (2016) affirmed that there are three domain stages in children education such as cognitive, affective and psychomotor. The cognitive domain refers to mental activities that involved knowledge and intellectual development such as the ability to think, remember and problem-solving, which incorporated idea, theory and regulation. Active learning referred to children characters and behaviours that involved emotion, feeling, self-esteem, spirit, attitude and motivation. The psychomotor aspects relate to children interaction based on their cognitive and effective learning process.

Jean Piaget, the Swiss psychologist, has introduced children's creative thinking stages in his theory; The Piaget's Theory of Cognitive Development. The theory has stated that there are four stages of children thinking such as sensor motor (0-2 years), preoperational (2-7 years), concrete operational (7-11 years) and formal operational (11-adult) (Woolfolk, 2004).

Moreover, there are several studies on children artistic and creative development. In 1947, Viktor Lowenfeld developed The Lowenfeld's Artistic Development Models. Ever since the model becomes the pioneer model among psychological study. Lowenfeld affirmed that there are five stages of artistic development such as scribble, pre-schematic, schematic, dawning realism and pseudo-realism. (Arthur, 2002 & Al Hurwitz & Day 2007). The model used as a primary research reference which is to classify children artistic and creative development.

Koster (2004), has initiated five elements that reflected children's artistic and creative development; expressive, maturational, cognitive, perceptual and recapitulation. Besides, Koster also established seven important elements that influenced children's art products such as physical control, cognitive development, skill, emotional state, personal history, cultural context and social environment. The stated elements displayed a significant influence on children artistic development and artwork production.

There are numerous discussions on the topic of children psychology and visual art. For that reason, the research involved several art and children psychology models; Elements and Principles of Art and Design Model and Lowenfeld's Artistic Development Model. The selected models have developed into the study phases as to enlighten research phenomena and as a studio project guideline.

3.0 METHODOLOGY

The research has obtained the qualitative case study within the pragmatic paradigm research design. Therefore, the research has employed a series of

observational study and documentation on the literature review instrument as to achieve the essential data.

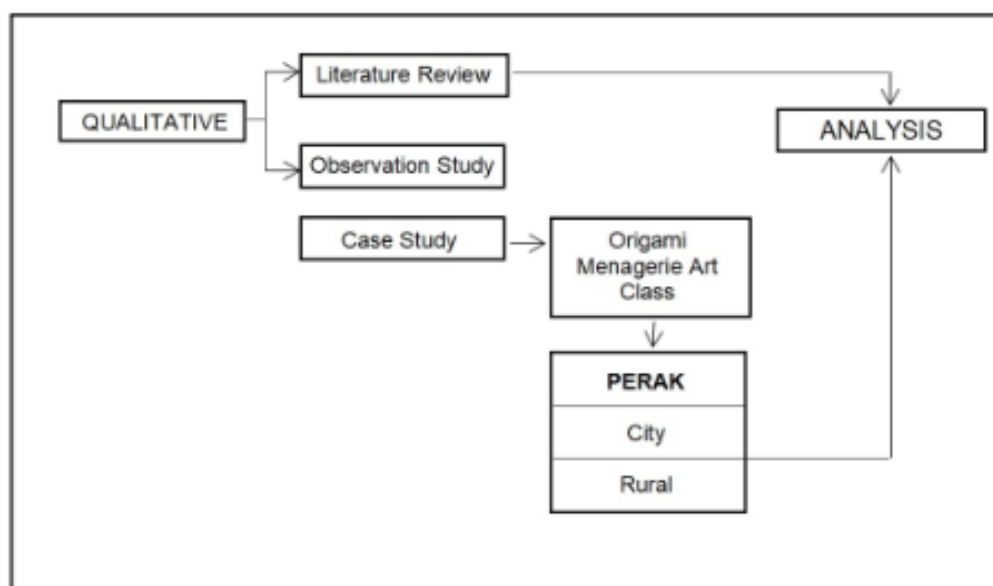


Figure 1: Research Design Framework

The research has begun to collect the primary and secondary data derived from differential literature instruments for instance journals, books, articles, art catalogue and online resources. The research has synthesised every data gather from the literature review to obtain the relevant point concerning the research objective.

The research's primary data has collected through the observation method as to explore the nature of children's characteristic when involved with the art edutainment learning concept and to discover how the origami paper sculpture art capable of enlightening children's artistic skills. Therefore, the research has conducted the origami paper sculpture class exclusively in the private kindergarten around Perak. In order to conduct the art class the research has vigilant with several crucial elements such as the ethical issue and the safety element as the research involved with the children as the prior respondent.

The Ethical consideration is the essential element in constructing social science studies. Badrul Isa and Forrest (2011) affirm that the ethical regulation is necessary for social science research as it creates the awareness of human life and rights within the researcher and the participants. Concerning the issue, the research has designed the ethic outline to conducted the study as it involves children as major participants. Therefore, every research elements that related to the ethical issue address by provided consent form which it acts as the agreement between the researcher and the participants. The consent form utilised in the research methods before conducting the observation session and data documentation instruments; photographing, video and voice recording. The consent form clarifies a detail research background including the purpose, methods and all information necessary. The form requires the children's guardian

signature as the agreement and permission concerning to the study. Every data gathered are classified as confidential as has been verifying in the consent form.

After completed the ethical issue, the research began to conduct the origami paper sculpture class. The activity was carried out in the classroom during the school session as the participants involved the early childhood stages. The undertaken activities had utilised the animal theme as the sculpture subject. During the event, the children are required to fold a single square paper to construct their favourite animal origami sculpture form using their interpretation. After the form is complete, the children are encouraged to express their artistic skills to decorate the sculpture form surface using varieties dry materials that have been provided by the researcher to create their masterpiece. The art materials and mediums engaged are safe and environmentally friendly. The conducted art class was recorded using video recording and photo shooting as the primary documentation process. Throughout the observation studied, the researcher has acted as a primary observer in every session as to achieve the comprehensible understanding of the real-life perspective.

Every data collection has associated with thematic approached as to identify the significant information for the content analysis. Throughout the thematic approach, the researchers determined the possible relationship between every data that was collected and built up the understanding within the study context. The thematic approached assisted the research in reducing the unnecessary data. The research has also utilised the Nvivo software as a procedure to analyse every data collected.

4.0 RESULTS AND DISCUSSIONS

The research has described the potential of the origami paper sculpture incorporated the children art edutainment concept towards intensifying children creativity. The discussion discussed in two phases.

4.1 The origami paper sculpture as art device

The origami menagerie paper sculpture is a three-dimensional artwork. Regarding the analysis result, nowadays the children prefer a three-dimensional artwork compare to the two-dimensional artwork. These phenomena occur because, at the stages (children), they have the highest curiosity level. Therefore, the children are eager to explore their surroundings and environment using natural senses such as smell, touch, hear, sight and taste to satisfy the anxiety. Through the origami menagerie paper sculpture activity, the children capable of experimenting senses. In relation, the origami paper sculpture activity was also offering a differential skills learning experiences such as coordination, psychomotor, and critical thinking skills development.

During the activity, the children are capable of exploring the foundation of origami paper folding technique such as basic fold, mountain fold, valley fold, reverse fold, crimp fold and sink fold. The folding technique experience will enhance children fine motor skills as well as develop the coordination ability. As mentioned earlier, only the precise folding technique will create an exquisite

origami artwork that enriched aesthetic value. Consequently, the children need to think critically about how to apply the suitable folding technique to construct the intention sculptural form.

After the origami paper sculpture form completed, the children are required to decorate and design the sculpture surface based on their interpretation. The are children encouraged to express their artistic expression without any limits and boundaries using the art materials and mediums provided. Therefore, the children enjoyed exploring and experimenting the art materials and mediums while decorating the forming surface. The activity will develop children psycho-motor skills as well as enhance artistic skills. In relation to the activity, the children also have applied the elements and principles of art and design model (as mentioned in literature review). Consequently, the children have to gain the visual art knowledge based on the experiential learning concept.

The journey on how the children constructed the origami paper sculpture form and how they did apply and compose the art materials and mediums, and how they utilised the components of elements and principles of art and design model to decorate the sculptural form is where the creative process takes place. To employ all these features requires a critical thinking ability; which is the process capable to edify children artistic skills, psycho-motor, coordination and cognitive development.

Contiguous to the psychological aspect, the origami paper sculpture activity also proficient to act as the children therapeutic device. Once, the children caught up with the activity, instinctively, the therapy session will begin. During the involvement, children are encouraged to convey their expression and emotion throughout the origami paper sculpture surface. The practice method had made the children feel calm and cosy; as it helped the children release and untangle the unpleasant feeling. As a result, children felt comfortable and pleasurable during and after the origami paper sculpture activities.

4.2 The children's art edutainment learning concept

The research found that the edutainment is the precise concept towards enhancing children creativity skills. The idea is paralleled with the children's natural development, as they will spend most of the time playing and exploring their surroundings to gain new knowledge and experiences. As mentioned earlier, the concept offered an exciting learning element; playing, exploration, experimentation and personal interpretation which is capable to advance children fine motor skills. The mentioned elements are easy to achieve via edutainment concept rather than the conventional idea. Besides, the concept also capable of stimulating the children's cognitive and coordination development as well as deepen the psycho-motor skills.

Concerning to the research finding, the children enjoy during involving with the concept as they were capable of exploring their coordination skills while having fun at the same time. The children also enjoy experimenting with the art materials and mediums provided using their senses such as smell, touch, hear, sight as well enjoying the taste sensation on the material surface texture. The concept is also

competent to develop children behaviourism. During participating with the concept, the children literally behave as they focused to constructed the origami paper sculpture form and having fun while exploring and experimenting with the art project compared before they involved with the concept.

Finally, the research found that the children are amused to play with the origami paper sculpture form as soon it completed design. Therefore the study found that through the edutainment concept, the children able to learn and have fun at the same, which is perfectly designed for children experiential learning method.

5.0 CONCLUSION

Visual art field plays an essential role in children life. Through art, children are capable of expressing their natural artistic skills while producing a remarkable masterpiece. The children who participated in various visual art activities through learning experiential method (edutainment) capable of progressing their creative abilities. Concerning the crucial facts, the implementation of art edutainment concept through origami paper sculpture activity has seen essential to be part of children visual art learning methods as it offers excellent opportunities for children's perspective.

6.0 ACKNOWLEDGMENT

I express my sincere gratitude to my supervisor, Dr Nur Hisham Ibrahim and co-supervisor Assoc. Prof Dr Ismail Samsuddin, as well as Dr Mohd. Khairi Baharom, who always give me a brilliant academic advice, luminous idea and encourage me in completing this paper. I also would like to express my appreciation to UiTM Cawangan Perak, Faculty of Architecture, Planning and Surveying, Faculty of Art and Design and UiTM Library staffs for their support. Finally a special thank my beloved families and friends for their motivation.

REFERENCE

- Al Hurwitz & Michael Day. (2007). *Children and Their Art: Method for the Elementary School*. United State: Thomson Wadsworth.
- Athur D. Efland. (2002). *Art and Cognitive: Integrating the Visual Arts in the Curriculum*. London: Teachers College Press.
- Badrul Isa & Forrest, D. (2011). "A Qualitative Case Study of the Implementation of Education Programs at the National Gallery of Victoria (NGV), Australia," *International Conference on Education and Educational Psychology (ICEEPSY2011)* , 1905-1913, 2011.
- Berger, K.S. (1998). *The Developing Person through the Life Spain*. New York: Worth Publishers.
- Bolitho, M. (2014). *Zoogami: Fold Your Own Origami Wildlife Park*. New York: Harper Design.
- Collin. (2001). *Paperback Thesaurus: The Ultimate Wordfinder*. Glasgow: HarperCollins Publisher.
- Frank, A.D. (2013). *Preble Art form*. United State of America: Pearson.
- Gardiner, M. (2008). *Everything Origami*. Australia: Hinkler Books Pty Ltd.
- Hiroshi Hayakawa. (2009). *Kirigami Menagerie: 38 Paper Animals To Copy, Cut and Fold*. New York: Lark Craft.
- Johnson, J.E, James F. C, Yawkey, T.D. (1999). *Play and Early Childhood Development*. New York: Longman.
- Koster, J.B. (2000). *Beginning Art into the Elementary Classroom*. Australia: Wadsworth Thomson learning.
- Mitchell, M. (2010). *Kid-O-Gami*, China: Sandy Creek.
- Nurzila Zakaria. (2016). *7 Tips Komunikasi Dengan Kanak-Kanak*. Selangor: MediArt Centre.
- Ocvirk, G.O, Stinson, R.E, Wigg, P.R. Bone, R.O and Cayton, D.L (1998). *Art Fundamentals: Theory and Practice*. Boston: Mc Grow Hill.
- Woolfolk, A. (2004). *Educational Psychology*. Boston: Pearson
- [hhp://thepapercraneorigami.com/animal-symbolism](http://thepapercraneorigami.com/animal-symbolism)

Siti Hajar Maizan & Arba'iyah Ab Aziz. (2018). Malay *Tepak Sirih* in Malaysia: Form, Functions and Meaning. *Ideology*, 3(1) : 89-102, 2018

Malay *Tepak Sirih* in Malaysia: Form, Functions and Meaning

Siti Hajar Maizan & Arba'iyah Ab Aziz

Universiti Teknologi MARA, Cawangan Perak,
Kampus Seri Iskandar, 32610, Seri Iskandar, Perak
Universiti Teknologi MARA, Shah Alam, Malaysia

sitih809@perak.uitm.edu.my

Abstrak.

Tepak sirih is one of the cultural heritages of Malays objects that are still being used as a medium during Malay community ceremony including proposing, engagement and marriage, as well as used in official and royal ceremonies. The aim of this research is to study the form, function and meaning of Malay *tepak sirih* by using Meyer Schapiro (1953) Theory. The meanings of each *tepak sirih* are different and most of them are related with the Malay philosophy. However, the modernization has transferred the design of *tepak sirih* to a very simple form and decoration, which are more minimal and plain. The study concluded that Malay *tepak sirih* need to be preserved in term of the form, function and meaning and can be sustained and valued by the future generation. Besides that, the Malay community not only follows the tradition but also the appreciation and an interpretation for the *tepak sirih*.

Keywords: *tepak sirih*, cultural heritage, Malay symbol

Introduction

Tepak sirih is an object that is often used in the community, especially when conducting ceremonies and traditions including in weddings, which is a popular practice among Malay community. Generally, *tepak sirih* known as a symbol for the Malay community to deliver a purpose and desire (Anwar Din, 2007).

There are several meanings of *tepak sirih*, and Rooney D.F. (1993) mentioned that *tepak sirih* is a rectangular wooden box with internal compartments and covered with gold embroidered red velvet. Whereas Norhayati Mohd Said (1987) stated that *tepak sirih* is a container and has a mini container in it. Noriati A. Rashid (2007) stated that *tepak sirih* is made from brass, and this is similar with Yahaya Ismail's (1989) opinion, in which *tepak sirih* is made from silver and brass as well.

Karafi Saleh (2010) mentioned about the differences between rectangular *tepak sirih* and oval *tepak sirih*, and called *tepak sirih* as 'Puan'. Perpustakaan Negara Malaysia (1999) with their researchers stated that *tepak sirih* is commonly found in shapes of hexagon or octagonal, with a measurement of 8x6x10 cm and to put the betel leaves and the other ingredients in different containers. This opinion is similar with Karafi Saleh (2010), regarding the *tepak sirih* known as 'Puan' and Perpustakaan Negara Malaysia also mentioned about the name of rectangular *tepak sirih* as 'Tepak'.

The most common type of *tepak sirih* is a rectangular lidded box, about 12 inches long, 7 inches wide at the base, but a little narrower at the top, and about 6 inches high. These boxes have a metal tray, which can be removed so that the betel leaves can be stored under it (Mubin Sheppard, 2011).

The *tepak sirih* is divided into five compartments: four of these are on one side of the tray and are occupied by small round boxes, two inches high. Three of the small boxes are spherical with a flat top and is a little shorter than the others. The first round box usually contains thin slices of areca nut; the second contains lime paste, the third *gambier* and the fourth with shredded tobacco (Mubin Sheppard, 2011).

The usual items found in *tepak sirih* are the tray; the betel leaves holder, receptacles for other containers and an areca nut cutter. The leaves are peppered with lime, *gambier* and areca nuts. Tobacco may also be added for flavor. The betel leaf is held and placed on the palm. Lime is smeared down the betel and small bits of *gambier* and areca nut are placed in the center of the leaf. The leaf is then folded

into a small package and chewed as an official ceremony.

Cultural heritage has grown in our country's industry and requires more in-depth exposure to peel all intents and implicit forms in *tepak sirih's* income in this industry. Generally, the approach to retain this Malay traditional item can be developed based on all the information on cultural heritage and traditions of the community.

The Function of *Tepak Sirih*

The *tepak sirih's* position in traditional Malay society is closely related to the system in the Malay community. Therefore, whether in small or large event, *tepak sirih* takes precedence. *Tepak sirih* is given to people accordingly to age and position. The role of *tepak sirih* is widely used in Malay costumes such as engagements, weddings, booking midwives to deliver babies, *melenggang perut*, building a house, etc.

Tepak sirih also used in royal courts or ceremonies of nobility depicting the ornateness of craftsmanship because they were commissioned to make ornate objects used. It was the tradition to offer the *tepak sirih* to guest as a sign of welcome and as diplomatic gesture practices by the Malays before any serious verbal communication was made (Mohd Taib Osman, 1997).

Tepak sirih serves as a symbol of communication between two parties, such as invitations to celebrate bargaining, discussions and other forms of communication. It is a sign of things agreed upon bond. In addition to being a symbol of respect, honor, peace and understanding between each other, our culture thus also becomes a symbol of harmony and unity among the kings and commoners. The serving of *tepak sirih* brings pure and sincere intentions that cannot express in words. *Tepak sirih* represents friendliness, warmth and friendship, and its notion is so deeply ingrained in the Malay community.

Abd Ghani Abbas (1958) stated that *tepak sirih* symbolizes man because of the hard nature and represents women as well because of its softness. *Tepak sirih* symbolizes the bond of men and women that cannot be separated (Rusini Abd Razak, 1980).

Tepak sirih indirectly shows the modesty of the Malay community in social life. This can be seen how they organize and roll betel leaves, the tail of the betel leaf should not be issued, which means shame and dignity that should be taken care of. In addition, the method of eating betel in full order also begins with a smear

of chalk on the back of betel using the ring finger. The vine should be smeared with lime and then other ingredients are put and this process symbolizes orderliness in life.

But nowadays, people tend to forget customs and tradition of *tepak sirih*. *Tepak sirih* has its own ways or specific regulations, all of which are related to the system of the Malay community, which concern a respectful, courteous, united, cultured and regulatory life. In fact, the role of *tepak sirih* is associated with the values that can be found in the Malay community. The Malay life is seen as having a very conscious courtesy tradition through *tepak sirih*.

Theory Meyer Schapiro

The theory was used by Meyer Schapiro, which emphasizes the style and history. Studies related to *tepak sirih* can be seen through the chronological beginning of a bygone era, where *tepak sirih* is used as an intermediate medium and only used by the upper classes such as kings and nobles. In addition, the facts of history are also important because they also involve relations with the influence and status of the owner. This theory is used for the purpose of writing a very special collection of data, particularly *tepak sirih*.

The selection of a relevant theory in this study is the importance and the relevance of the invention, which can be incorporated in any data collection. The selected theory is used to analyze any data and it aims to make the data described more accurately. There is one type of theory that will be considered for the purpose of guiding this study, which will make it more meaningful. That theory is the theory by Meyer Schapiro (1953).

This theory is chosen as it aims to find out the type of each motif, which is found on the decorations around *tepak sirih*, including on the *cembul*, *kacip* and betel containers contained therein. The selection of this theory will help to assess the content of beauty and aesthetic motifs and patterns available on the *tepak sirih*.

Designs and Motifs on *Tepak Sirih*

According to *Kamus Dwibahasa* (1979), motif is defined as a pattern arranged repeatedly to create patterns in cloths and other objects. It also described as the pattern drawing in the creation of an art object. *Kamus Inggris-Melayu Dewan* (1995) defined motif as a design or material, while *Kamus Dewan* (1998) defined it as a basis or pattern in a painting (or carving or something else). The term motif in this study includes motifs created to obtain a design on the *tepak sirih*.

Motifs produced according to arrangement are classified based on either single or multiple arrangements, which can produce patterns and function as decorations. The term motif and pattern also refer to the use of decoration on textiles and its own specific meaning.

Designs, which are popular among the Malay carvers, are of two basic types, namely 'cut- out' design and 'carved in low relief', which serves as a ventilation panel, to admit air and light. The common design in Malay art and crafts is the '*awan larat*', which is normally represented in the form of 'coiling leaves and branches'. It is a repetition of almost a similar design beginning from one end to the other (Wan Hashim Wan Teh, 1996).

According to Arba'iyah Ab Aziz (2010), the context of Malay art is a tribute to the beauty and wonder of Malay art itself. *Tepak sirih* is also included in the object of art, beauty and appreciation, especially when its use is widespread, when a man proposes to a girl in a traditional Malay engagement, where *tepak sirih* becomes the chairman and head of customs.

The concept of Malay aesthetics often has particular relevance to the meaning as described by the Malays through experience and observation of the environment. This can be attributed to the motifs and patterns that exist in *tepak sirih*, in which each motif used is based on the environment, flora and fauna, and is associated with meaningfulness (Syed Zulfida, 1992).

For aesthetic evaluation of Malay art by Syed Ahmad Jamal (1992), it starts from nature and then to design the back to nature theme. Such assessments can be associated with the motifs used on *tepak sirih*, but still based on the basic design of the plant itself.

Tepak sirih also applies aesthetic values generated by motifs tied to the principles of Islam. The floral design of *tepak sirih* results in motifs of life that influenced other religions such as Hinduism as contrary to Islamic values. This statement supported by the existence of several floral designs that are on the *tepak sirih*, instead of images and sketches of animals, except on the *kacip*. This is because several types of *kacip* have animal motifs such as birds and mythical horses to distinguish between male and female *kacip*.

Imam Al Ghazali (1909) also associated beauty with intrinsic and extrinsic angles as external and internal beauty that can be seen visually. In assessing *tepak sirih*, the beauty of art is closely appreciated to the glory of Allah. This can be proved

by several motifs used and the spirit of the use of motifs involved. Each piece of content in various tepak sirih has a very deep meaning and it is more focused on the power of Allah.

Syed Ahmad Jamal (1992) stated that every subtlety of art is based on the concept of *Tamhid*. This clearly shows that the *tepak sirih*'s concept of beauty are much appreciated and held in high regards, and refers to both outdoor and indoor aspect of beauty.

As for motif, it can be generally classified into five different types, namely cosmic motif, flora, fauna, geometric and calligraphy. Both cosmic and fauna motifs are remnants of the pre-Islamic cultural tradition. Fauna motif is rarely used in the Malay woodcarving nowadays as carving of living creatures are forbidden in Islam (Wan Hashim Wan Teh, 1996).

Certain principles must be followed when designing a motif; these principles are related to the cultural values of the Malays. Firstly, the new emerging branch of a plant must appear from behind or below the original branch. This is symbolic of the Malay cultural norm and value whereby the elderly must be the forefront in their daily interaction in relation to the younger ones. In the Malay society, older people are accorded a higher status than the younger people because of the formers' earlier experience in life and longer experience is synonymous with better or wider knowledge.

Secondly, when two leaves meet or are in close contact with one another, the sharp end of the leaf must be avoided from touching the other one. The symbolic meaning of this is that in one's life, one must not hate or despise or cause hardship to others. Living in harmony and having a good relation is a virtue as compared to conflict and antagonism. This is related to the maxim that all Muslims are brothers and sisters to one another.

Thirdly, a piece of design should not be too elaborate and lavish. There should not be a combination of several motifs to form a sophisticated formation. This type of design is regarded as drunk and drunk is forbidden in Islam. It would also appear unpleasant to the eyes.

Fourthly, the design should not be stiff. It must have the expression of softness of the carver. And finally, a small branch should end in a fold. It refers to life as a whole in this world. There is the hereafter that one must be prepared for. One must also seek knowledge to uncover all the mysteries in this world (Wan Hashim

Wan Teh, 1996).

While the animal motifs selection is based on three criteria, which are uniqueness, edibility and Hindu influence. Finally, the choices of motifs from earth sources were based on uniqueness and symbols. From the technical perspective, it was found that flora motifs were used more often (Haziyah Hussin, 2010).

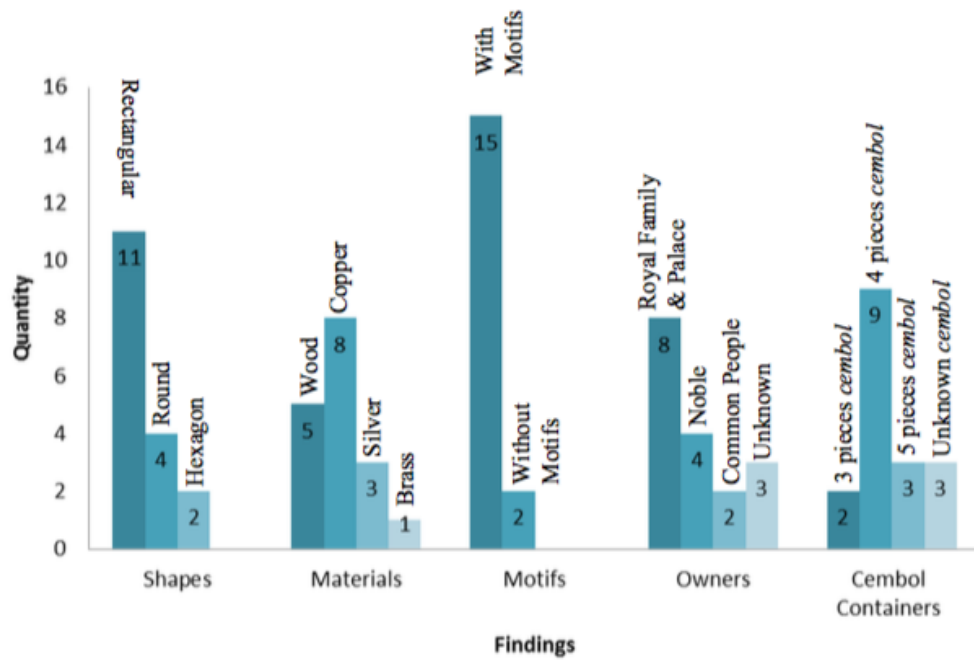
All manners of decoration can also be recognized from its adherence to Islamic tradition prohibiting depictions of the human form or animals and replaced with beautiful curves of the Arabic alphabets with environmental branches, leaves and beautiful flowers inspired by everyday life (Mubin Sheppard, 1980).

Several motifs come from the name of Malay cakes. There are several motifs which are believed to have been influenced by Hinduism, as the initial, strong Hindu influence on the Malay society before Islam spread across the Malay Peninsula, where after most of the Hindu motifs are modified because Islam forbids compositions that resemble animal and human forms. Over time, a variety of motifs and patterns derived from nature were ingeniously incorporated and known as the motifs of the Malay world (Mohd Taib Osman, 1997).

Analysis of Data

Data collection and observation were conducted in several museums that have been chosen based on the collection of Malay *tepak sirih*, which are located around Kuala Lumpur and Malacca. 17 samples of *tepak sirih* were observed from Muzium Negara, Muzium Kesenian Islam, Muzium Etnologi Dunia Melayu, Muzium Tekstil Negara, Muzium Perbadanan Kraf Kuala Lumpur and Muzium Dunia Melayu Dunia Islam, Malacca.

Figure 1: Shapes, Materials, Motifs, Owners and *Cembol* Container of *Tepak Sirih*



Based on Figure 1 above, there are 11 *tepak sirih* were rectangular in shape that is most common used in the Malay community until today. While the other 4 *tepak sirih* were in round-shaped and the rest of 2 were in hexagon shape, which is extremely rarely found.

There are 4 types of materials used in 17 types samples of *tepak sirih* studied. Copper is a material that is most often found with a total of 8 pieces, 5 pieces of wood, 3 pieces of silver and only 1 piece made of brass. The material for every *tepak sirih* plays an important role as it represents the status of the owners and their class. However, there are also *tepak sirih* done for ordinary people such as copper. This statement can be attributed to the opinion by Yahaya Ismail (1989), which stated that former *tepak sirih* are usually made of copper and silver.

The motifs of *tepak sirih* were divided into 2 types, those with motifs and pattern decoration, and the other one without a motif. This is because this classification will lead to an explanation of the motif. There are 15 *tepak sirih* with motifs, while the other 2 *tepak sirih* are without any motif.

Referring to Roselelawati (2014), a curator of Muzium Negara Kuala Lumpur and Nurul Iman (2014) from the Islamic Arts Museum, they are stated that the material used to make the *tepak sirih* also affects who the owner is. It can also symbolize the status and class of the owner. 8 of them are from the royal family and are the state-owned property, which include: *Tepak Sirih* Sultan Abdul Samad, *tepak sirih* from royal relatives of the State of Kelantan, *tepak sirih* from royal relatives of Perak, Malacca and Negeri Sembilan. In addition, there are 4 *tepak sirih*

owned by the nobility and upper class, while 2 pieces on display are owned by an ordinary people, and there are 3 pieces of *tepak sirih* with unknown owners.

Tepak sirih contains several small containers for the purpose of filling the ingredients for the betel chewing. The study found that the numbers of *cembul* presented in each *tepak sirih* are different: there are 3, 4 and 5 *cembul* in every *tepak sirih*. There are 2 pieces of *tepak sirih* which have 3 *cembul*, 9 pieces of *tepak sirih* with 4 *cembul*, 3 pieces of *tepak sirih* with 5 *cembul*, and the rest 3 pieces of *tepak sirih* with an unknown number. This is because, these 3 pieces of *tepak sirih* is made of wood and covered with velvet cloth of gold thread embroidery. Each *tepak sirih* displayed did not show all the contents inside and were sealed. It can be concluded that the *tepak sirih* that has a number of 4 *cembul* is the easiest and most common, while the *tepak sirih* with 3 *cembul* is very rarely used.

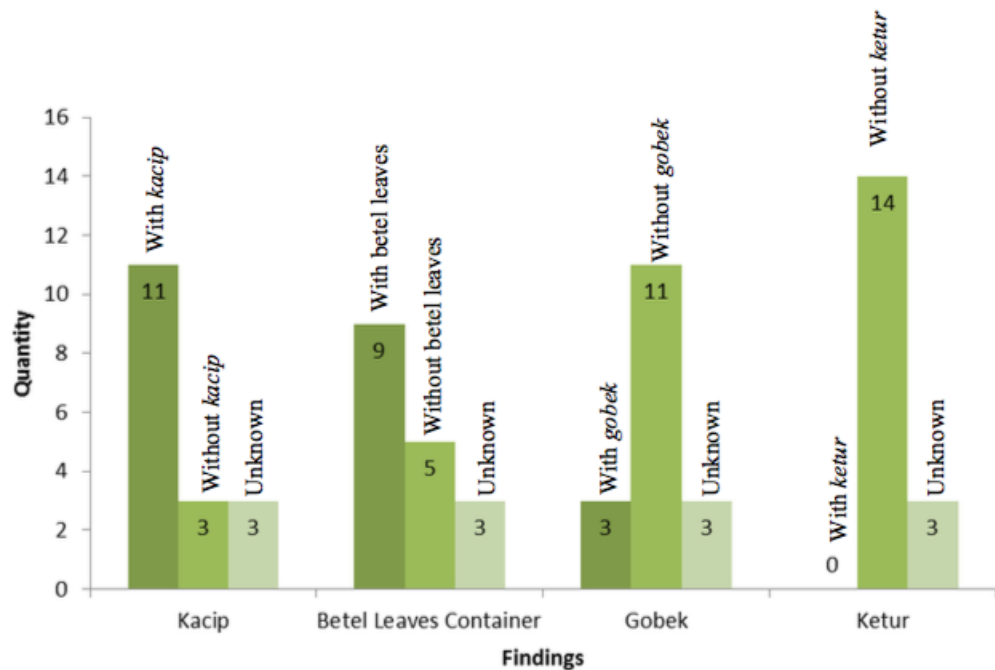


Figure 2: *Kacip*, *Betel Leaves Container*, *Gobek* and *Ketur* of *Tepak Sirih*

Referring to Figure 2, *kacip* is used to cut *gambier*, areca nut and lime, and is one of the important components in *tepak sirih*. The study found that 11 pieces of *tepak sirih* contain *kacip*, while 3 pieces of *tepak sirih* are without *kacip*, and the remaining 3 are unknown. The formulation can be made by declaring that *kacip* is complementary in *tepak sirih* because almost all the studied *tepak sirih* contain *kacip* in their set. The *kacip* classified into 2 types, namely male and female *kacip*. Male *kacip* has motifs such as birds, horses and others, while female *kacip* neither has any motif nor carving. The study found that they are 4 male *kacip* with mythical horse and bird motif, while the remaining 7 are female *kacip*. The carved male

kacip in *tepak sirih* are in possession of the royal family. It can be concluded that each *tepak sirih* owned by the royal family is filled with *tepak sirih* motif and beautiful decorations.

The betel leaves are usually put in a small box or slot to be served or eaten. However, there are also *tepak sirih*, which do not have a container. Betel leaves placed inside the *tepak sirih* need to be fresh and will be changed after they have wilted. There are 9 pieces of *tepak sirih*, which have betel leaf containers, while the other 5 pieces do not have any. These include the 3 pieces of *tepak sirih*, which are unknown whether there are any containers to put the betel leaf, or not. For those *tepak sirih* that do not have it, the betel leaves will be inserted or tucked in between the *cembul* or any spaces that is empty.

Gobek are made from copper, iron and wood. It is a tool to pulverize betel leaves along with the nut, lime and *gambier*. It is cylindrical in shape. Results from the study found that 3 pieces of *tepak sirih* have *gobek*, while 11 of it do not have any. Other than that, 3 *tepak sirih* cannot be known for sure whether they have *gobek* or not. The *tepak sirih* that have *gobek* are exhibited at Muzium Etnologi Dunia Melayu Kuala Lumpur, Muzium Dunia Melayu Dunia Islam Melaka and Muzium Perbadanan Kraf Kuala Lumpur.

Ketur is a tool, which is higher than the *tepak sirih*, and it is normally not to be served in the *tepak sirih* because of its size. *Ketur* is laid out separately beside the *tepak sirih*. It serves as a place to spit the betel after being chewed or eaten to avoid clutter. However, all the 14 *tepak sirih* studied did not have any *ketur*, while the rest 3 are unknown.

Conclusion and Recommendations

It can be concluded that the *tepak sirih* plays an important role in Malay community relations. It has a variety of form, functions and meaning that is different from others but still has an interest depending on the ceremony, occasions and usefulness.

Cultural and artistic crafts should be maintained and preserved because without both, we will be able to recognize the history of civilization, especially for young generations. The aesthetic values of Malay *tepak sirih* are associated with intrinsic or implied the meaning as a description of the aspects of the philosophy, values, beliefs, principles and norms.

The beauty of art of *tepak sirih* through aesthetic activity which are used to conduct intelligence, sensitivity and creativity, as pointed out by Collingwood (1974), which are not just to see but to appreciate, approached up a sport invented just what is seen, but is created through a process of appreciative awareness eyes.

Therefore, appreciation and observations are necessary to produce an aesthetic standpoint through the motif of the relationship between humans and the natural surroundings. Awareness was followed by the concept of art form is associated with the aesthetic beauty. However, in terms of perception is based on the environment and emulated in terms of composition and form.

Today's generation should appreciate the role of *tepak sirih*, which has long taught us to control our words, maintain refinement of character, appreciate guests and cultivate moral values in our daily lives. Not only that, *tepak sirih* also functions as the beginning of the discussion about all things especially in the matters of proposal and saying hello. Everything is done with great manners, according to Malay identity, that implies maintaining the heredity customs inherited from ancestors.

Tepak sirih is now available in various designs that serve as souvenirs and gifts. The replica of *tepak sirih*, which is sleek and modern, is re-established as an award or prize to reward any person in gatherings and occasions. This relic of the nation's heritage should continue to exist in everyday life as symbol of modesty and courtesy, as the Malay community is rich in values.

A few recommendations were suggested for the next research in future. Due to the lack of documentation about the Malay *tepak sirih* especially from the context

of the meanings, it is an honor to see that this research will expand more on the meanings behind Malay *tepak sirih* and its philosophy in the Malay society.

The development of the form of *tepak sirih* can be more specific, such as the Malay *tepak sirih* variations through design transformation including the evolution and the changes. The curator of Muzium Negara Kuala Lumpur suggested that the research of Malay *tepak sirih* need to be focus on the motifs on the *kacip*. This is because the *kacip* itself has certain motifs and intrinsic meaning that are meaningful towards the influences and philosophy.

References

Abdul Ghani Abbas (1958). *Sirih Pinang*. Majalah Mestika. Kuala Lumpur: Utusan Melayu Press.

Anwar Din (2007). *Asas Kebudayaan dan Kesenian Melayu*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.

Arba'iyah Ab Aziz (2010). *Simbolisme Dalam Motif-motif Songket Melayu Terengganu*. Kuala Lumpur: Tesis Doktor Falsafah U.M.

Collingwood, R.G. (1974). *The Principle of Art*. London: Oxford University Press.

Haziyah Hussin (2010). *Nature Motifs in Malay Batik and Songket*. Kuala Lumpur: Dewan

Bahasa dan Pustaka. Karafi Saleh (2010). *Adat dan Pantun Perkahwinan Melayu; Penyeri Impian Teruna dan*

Dara. Selangor: Tinta Publishing. GB Gerak Budaya Enterprise Sdn. Bhd.

Kamus Dwibahasa (1979). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Kamus Dewan (1998). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Kamus Inggeris Melayu Dewan (1995). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Mohd Taib Osman (1997). *Islamic Civilization in the Malay World*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka, Istanbul: The Research Centre for Islamic History.

Mubin Sheppard (2011). *Malay Arts and Crafts*. Perpustakaan Negara Malaysia, Kuala Lumpur: The Malaysian Branch of the Royal Asiatic Society.

Norhayati Mohd. Said (1987). *Sirih Pinang; Lambang Dan Budi Masyarakat Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Noriati A. Rashid (2007). *Kesantunan Orang Melayu Dalam Majlis Pertunangan*. Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Rooney, D. F. (1993). *Betel Chewing Traditions in South-East Asia*. Kuala Lumpur & Singapore: Oxford University Press.

Rusini Abd Razak (1980). *Adat Istiadat Meminang di Kelantan*. Bangi: Universiti

Kebangsaan Malaysia.

Syed Ahmad Jamal (1992). *Rupa dan Jiwa*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka. Syed Zulfida Syed Mohd Noor (1992). *Konsep Estetika Melayu: Satu Pengenalan*. Paper

Conference at Bengkel Motif Tekstil, Asian & Pacific Development Centre.

Wan Hashim Wan Teh (1996). *Malay Handicraft Industries.: Origins and Development*. Selangor: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Yahaya Ismail (1989). *The Cultural Heritage of Malaysia*. Kuala Lumpur: Dinamika Kreatif Sdn. Bhd.

Wan Nurhasyimah Bt. W. Mohd Apandi. (2018). Perbezaan Seni Mural Dan Grafiti. *Idealogy*, 3(1) : 103 - 108, 2018

Perbezaan Seni Mural Dan Grafiti

Wan Nurhasyimah Bt. W. Mohd Apandi

Jabatan Seni Halus, Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, Universiti Teknologi Mara (Cawangan Perak) Malaysia

wannu829@perak.uitm.edu.my

Abstrak.

Merujuk kepada perkembangan seni visual, dalam seni mural dan seni grafiti adalah semakin popular digunakan sebagai medium dan kaedah bagi menyampaikan idea dan ekspresi diri dengan menggunakan bahan seperti warna cat minyak, akrilik dan warna semburan di dinding persekitaran oleh artis visual. Oleh itu, kajian melalui penulisan ini dapat menjelaskan dengan lebih terperinci bagi perbezaan seni mural dan seni grafiti. Walaubagaimanapun, kepentingan seni mural dan seni grafiti sangat penting dalam masyarakat kerana selain daripada mencantikkan kawasan persekitaran, seni ini juga dapat memberi ilmu tentang sesuatu isu penceritaan dari segi penggunaan isi kandungan, imej dan tulisan yang ingin disampaikan oleh artis visual seni mural dan seni graffiti.

SEJARAH SENI MURAL

Mural merupakan satu kaedah yang digunakan untuk menyampaikan maklumat kepada orang ramai yang mana mural dapat dijadikan satu komunikasi yang mempunyai tema yang tersendiri. Boleh dikatakan mural ini sudah bermula zaman batu lagi iaitu zaman paleolitik yang bermula kira - kira 50,000 hingga 100,000 tahun yang terdahulu. Pada era zaman batu ini, mural di lukis di dalam dinding - dinding gua yang memberi maksud yang tersendiri yang mana lukisan yang dilukis di dinding gua itu juga memberi maksud orang pada zaman batu itu percaya kepada kepercayaan aminisme yang bermaksud percaya kepada kuasa roh. Selain itu juga, lukisan dinding zaman batu ini juga boleh menunjukkan mereka ingin menyampaikan idea dan perasaan yang melibatkan komunikasi dengan cara imej - imej gambar yang dilukis atas dinding gua. Disamping itu juga, lukisan dinding zaman batu ini juga merupakan satu penceritaan manusia ketika itu yang mana mereka menjadikan lukisan dinding untuk menceritakan aktiviti harian mereka yang hidup dalam keadaan nomad di kawasan tersebut (Wahiza Abdul Wahid, 2012). Merujuk penyelidikan Abu bakar Nordin (2007) daripada Universiti Pendidikan Sultan Idris ada mengatakan terdapat pelbagai corak motif yang digunakan oleh orang purba dalam menghasilkan lukisan dinding gua di Malaysia sebagai komunikasi.

Terdapat gambar prasejarah iaitu pada zaman batu di dinding gua seperti di Altamera, Sepanyol dan Perancis. Imej yang digunakan pada ketika ini adalah sebagai komunikasi yang mana imej mereka adalah lebih berbentuk aktiviti harian, budaya dan kepercayaan seperti aksi berburu, cuaca serta budaya aminisme. Kebanyakan imej pada zaman ini menggunakan warna semulajadi dari alam.

Dipetik dari (Layton,1992 ; Mulvaney dan Kaminga,1999 : Adi Taha, 1990) melalui penulisan Abu Bakar Nordin didalam dinding gua terdapat motif purba yang digunakan sebagai bahasa komunikasi pada zaman tersebut. Pada ketika itu tulisan belum dikenal lagi dengan itu imej motif purba diguna bagi membolehkan komunikasi berlaku untuk menerangkan keadaan cara hidup, kebudayaan, kepercayaan, kefahaman, identitidan estetika kehidupan masyarakat purba zaman dahulu.

Setelah manusia dilihat telah berlaku zaman revolusi dan beralih kepada zaman yang lebih bertamadun dan cara pemikiran yang moden, seni mural dilihat mulai berkembang menjadi mural moden pada tahun 1920-an di Mexico yang diketengahkan oleh Diego Rivera, Jose Clemente Orozco, dan David Alfaro. Kemudian pada tahun 1930 terdapat seorang pengkarya George Bidle telah menyarankan kepada presiden Amerika Syarikat Roosevelt agar membuat program mural dengan menggunakan artis untuk mencipta seni mural dalam saiz yang besar. Pada tahun 1933, projek mural yang pertama bertajuk "*Public Work of Art Project*" yang telah ditaja oleh pemerintah negara di Amerika Syarikat dan berjaya menghasilkan 400 mural selama 7 bulan. Setelah itu, pada tahun 1935 pemerintah Amerika Syarikat telah membuat projek kedua yang bertajuk "*Federal*

Art Project" dan *"Treasury Relief Art Project"* yang berjaya menghasilkan 2500 mural dengan menggunakan penganggur diwaktu krisis ekonomi. Pada tahun 1943 terdapat projek mural yang tidak dapat disiapkan baru yang bertajuk *"The Work Progress Administrations"* kerana perang dunia II.

KEPENTINGAN SENI MURAL

Seni mural merupakan satu media yang agak menjadi perhatian dan keutamaan orang ramai pada zaman kini bagi mengekspresi idea yang menggunakan susunan imej. Mural ini begitu hampir dengan masyarakat kerana mural menggunakan tembok atau dinding batu bagi menyampaikan maklumat atau menyalurkan aspirasi yang bertema yang lebih efektif untuk persekitaran dan tontonan orang ramai. Mural ini kebanyakannya adalah lebih berilmiah dan mempunyai maklumat yang ingin disampaikan oleh pengkarya. Mural ini merupakan satu alternatif yang terbaik bagi menyampaikan sebuah maksud samaada ia bersifat ilmiah atau komersial.

Perkataan mural itu sendiri berasal daripada perkataan "Murus" iaitu bahasa Latin yang mempunyai maksud dinding. Dalam maksud seni mural itu sendiri dalam era kontemporari ini mural adalah lukisan berskala besar yang dibuat pada dinding bangunan.

Setelah zaman semakin maju, mural pada era kontemporari ini dapat dilihat dengan lebih terserlah yang mana mural yang dibuat oleh masyarakat adalah lebih bersifat kontemporari dan komersial yang mengikut tema yang tersendiri yang boleh membawa identiti sesuatu tempat atau budaya. Ia dapat dilihat di universiti di seluruh dunia yang mana pentadbiran telah mengenengahkan lukisan mural ini di dinding kolej atau universiti yang menunjukkan identiti sebuah fakulti. Contohnya mural dapat dilihat di *College of Fine Arts and Design, University of Sharjah di United Arab Emirates* yang mana pentadbiran universiti telah menggunakan mural menunjukkan identiti budaya belajar mengikut subjek yang telah dibuka oleh Fakulti.



College of Fine Arts and Design, University of Sharjah di United Arab Emirates
(Sumber Imej : www.sharjah.ac.ae)

Mengikuti universiti tersebut terdapat empat subjek utama yang ditawarkan untuk pelajar praktis seni halus kontemporari seperti seni catan, seni cetak, seni arca, instalasi, fotografi, grafik dan multi-media. Senibina reka dalaman dan seni fesyen. Oleh itu, pihak universiti tersebut menggunakan imej mural yang menunjukkan situasi pelajar mereka yang intelektual dalam bidang seni, kreatif dari segi pemikiran idea, mempunyai kebolehan yang mantap dari segi visual komunikasi, penulisan, ahli pemikir, rekaan yang interaktif serta dapat melahirkan pelajar golongan profesional yang inovatif.

Di Malaysia juga terdapat universiti yang mempraktikkan lukisan mural bagi menunjukkan imej jabatan di sebuah fakulti dengan imej mural yang tersendiri. Contoh mural yang terdapat di Malaysia adalah Universiti Teknologi Mara Cawangan Perak. Apa yang dapat dilihat, terdapat mural yang digunakan di kawasan persekitaran di Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka di Jabatan Seni Halus Uitm Cawangan Perak ini, pihak pengurusan telah memilih imej yang bertema "*Master Great Artist*" sebagai tema utama. Fungsi tema ini dipilih adalah untuk membantu pelajar untuk mengenali artis rujukan yang penting dalam pembelajaran dan pengajaran dalam subjek seni halus. Dengan itu, Jabatan Seni halu, UiTM Cawangan perak telah mengambil inisiatif dalam mempraktikkan tema ini ke atas mural fakulti dengan memilih karya daripada artis terkenal di Malaysia dan Antarabangsa. Contoh karya artis terkenal yang terdapat pada mural fakulti tersebut adalah Ryedza pyadasa, Ibrahim Hussein, Latif Mohidin, Syed Ahmad Jamal, Andy Warhol, Vincent Van Gogh, Salvador Dali dan Pablo Picasso. Dengan itu mural ini secara tidak langsung dapat menerapkan sifat jati diri pelajar cintakan pada ilmu subjek yang di pelajari yang menengahkan pelajar kepada sifat kreativiti, kerjasama dan menerapkan ilmu terhadap subjek yang ditawarkan. Dengan itu Jabatan Seni Halus lebih dikenali serta membuatkan orang ramai percaya kepada pelajar Jabatan Seni Halus, UiTM Cawangan perak mempunyai daya ilmu yang kreatif dan membuatkan mereka lebih dikenali dengan mural yang dihasilkan sebagai imej di fakulti. Mural ini juga dapat mengetengahkan kepada pentadbiran universiti dan orang ramai kepada pentingnya pelajar Jabatan Seni Halus terhadap kehadiran mereka dan pentingnya sumbangan mereka kepada sesebuah organisasi fakulti.



Apa yang dapat kita lihat sifat seni mural pada era zaman moden ini adalah lebih bersifat dinamik kerana kebanyakan seni mural kini lebih menggunakan cat minyak atau cat akrilik yang jauh lebih tahan. Kebanyakan mural mereka menggunakan peralatan berus untuk menghasilkan imej dan lebih bercorak terkawal.

Setelah era zaman mural makin berkembang apabila terdapat peralihan gaya seni mural iaitu seni grafiti, Seni grafiti ini bermula pada tahun 1970 - 1990 oleh seorang pengkarya James Basquiat di Amerika Syarikat. Basquiat telah mula membuat grafiti di dinding - dinding kota raya dengan tulisan S.A.M.O. Setelah itu, ia telah mempengaruhi pengkarya lain untuk beraksi di dinding kota. Antara pengkarya yang terpengaruh adalah Feith Flaring (*Sentoso,2003*).

SENI GRAFITI

Grafiti adalah berasal dari perkataan greek iaitu "*graphein*" yang bermaksud tulisan dan grafiti ini juga berasal dari perkataan "*graffito*" iaitu menulis. Grafiti juga merujuk kepada kaedah komunikasi dengan cara menggunakan tulisan yang diekspres dia atas permukaan dinding (Clerk, M., 2003).

PERBEZAAN SENI MURAL DAN SENI GRAFITI

Terdapat perbezaan yang agak jelas yang boleh dilihat melalui mural dan grafiti yang mana mural adalah lebih bersifat menggunakan imej dan grafiti lebih menggunakan typo dalam karya seni. Walau bagaimanapun, terdapat perbezaan dari segi penggunaan medium pada mural iaitu pengkarya menggunakan cat minyak atau akrilik dan grafiti lebih menggunakan cat warna semburan. Grafiti memerlukan skil yang baik untuk mengawal warna semburan pada dinding kerana bagi mendapat garisan yang berkualiti. Secara tidak langsung grafiti adalah lebih bersifat teknikal dari segi teknik pengawalan warna cat semburan pada dinding. Mengikut pemerhatian hasil seni grafiti adalah bersifat lebih ekspresi terhadap sosial isu, politik, protes dan pemberontakan. Ini dapat dilihat apabila terdapat beberapa seni grafiti yang kelihatan di dinding, jalan raya, bawah jambatan. Walau bagaimanapun, dalam era kontemporari juga terdapat grafiti lebih bersifat kormesial kerana terdapat beberapa penajaan produk telah menggunakan grafiti ini sebagai satu loncatan dari sudut positif bagi menaikkan jenama tempatan seperti produk *Ali cafe*. Agenda aktiviti ini dapat dilihat dengan lebih jelas apabila pihak pengurusan *Ali cafe* telah membuat *roadtour* membuat grafiti di setiap universiti di seluruh Malaysia bagi mempromosi jenama mereka untuk lebih dikenali. Walaubagaimanapun, terdapat artis visual seperti Bansky telah menghasilkan grafiti yang lebih sensitif dan berilmu kerana mengutarakan isu sosial, ekonomi, politik di negara mereka kepada orang awam (Patrik P. dan Gary S., 2012)

Apabila merujuk Ines Janet Engelmann (2007) terdapat Perngkarya terkenal telah menggunakan mural sebagai satu kaedah untuk menghasilkan karya. Artis itu adalah Jackson Pollock dan isterinya Lee Krasner. Lee Krasner terlibat di dalam mural di *New York* stesyen radio, *Mural study for WNYC, studio A*, artis ini secara tidak langsung terlibat dengan *Federal Art Project*. Selain itu, Jackson Pollock juga ada mengenengahkan seni mural beliau. Walaubagaimanapun terdapat perbezaan diantara mural Jackson Pollock dengan pengkarya lain kerana karya mural beliau adalah lebih abstrak ekspresionis. Jackson banyak menggunakan tenaga dalam menghasilkan karya beliau dan lebih berbentuk menggunakan percikan warna membentuk garisan yang kepelbagaian. Didalam karya mural beliau banyak menggunakan warna biru, putih, dan kuning.

KESIMPULAN

Secara kesimpulannya, seni mural dan seni grafiti terdapat kelebihan yang tersendiri walaupun kaedah dan cara proses kerja dari segi penggunaan imej, bahan, tulisan dan material adalah bebeza. Walaubagaimanapun, kaedah yang ingin disampaikan oleh visual artis tersebut tetap sama bagi menyampaikan ilmu, idea dan ekspresi bagi sensitiviti terhadap persekitaran dan isu semasa dengan cara visual seni mural dan seni grafiti ini. Patrik P. dan Gary S. ada menyatakan tentang seni ini adalah satu medium menyampaikan maklumat kepada orang ramai kerana seni adalah sebahagian hidup orang ramai. Oleh itu, artis visual bagi seni mural dan seni grafiti mempunyai pilihan untuk memilih isi kandungan, konteks dan idea yang sesuai untuk dipamerkan didinding persekitaran bagi menyampaikan maklumat kepada orang ramai.

RUJUKAN

Abu Bakar Nordin, 2007, Penyelidikan terpilih UPSI 2001-2006, Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak.

Clerk, M., 2003 The Concise Oxford Dictionary of Art Terms, New York, Oxford University Press.

Ines Janet Engelmann, 2007, Lee Krasner and Jackson Pollock, Prestel, Munich.Berlin.London.New York,

Patrik P. & Gary S, 2012, Bansky you are an acceptable Level of Threat, Second Edition, Carpet Bombing Culture.

Wahiza Abdul Wahid, 2012, Sejarah Seni Lukis & Seni Reka - Satu Pengenalan, Perpustakaan Negara Malaysia, Malaysia

Zolina Mohamad, Tengku Azhari Tengku Azizan. (2018). I Am What I Wear: The Dialectics Of Dress And Individuality. *Idealogy*, 3(1) : 109-113, 2018

I Am What I Wear: The Dialectics Of Dress And Individuality

Zolina Mohamad, Tengku Azhari Tengku Azizan
Fashion Design Department
Faculty of Art and Design
UiTM Perak

zolina623@perak.uitm.edu.my

Abstract.

The article emphasizes on the imperative significance of the focused subject, in which I have typified it comprehensively in the title. Dress and individuality, as the title politisizes, suggests an open mind discussions to unveil the polemical aspects of the parenthesis of the subject. The purpose of the essay is to ignite dialectical intervention by submitting critical observation and literary criticism to the readers. It is clear to say that the sole purpose is designated to its omnipotent course, as opposed to the conventional purpose of essays in which is to merely supply a report-format information. Nevertheless, the content interest myriads perspectives of discussions beyond literary mediocrity. Dress and individuality invites audience to look into the subject with critical eyes and expanded minds. It discusses topic of interests that engulfs multifacets areas such as 21st century fashion and clothing, arts and fashions and socializing fashion. However, the contents predominantly covers areas that focuses on individual expression and aesthetic personification. Fashion aesthetic is a term that has been used to redefine the context of individual versus social clothing in the late 20th century. In spite of the pronouncement made by the alternate defining, the article draws the opportunity to enlighten readers with the heterogeneous elements that embodies the primal characteristics of the wearable arts. The article also touches the influx of the urban culture that changes the topography of the fashion and clothing in the new millennium. The cathartic revolution made assessable by neo romanticism and urban totalitarianism have converted the nexus of fashion world, thus the world of wearable art. The effects of post consumerism cultures influences that affect scenario is also discussed in the article.

There are several other relative subjects that touches similar concerns and utters similar tones of the subjects, which have been embedded in the article. It is hoped to invite vigorous sensibilities of the readers to perceive and understand the subjects with an open view.

Keywords: fashion, cultural studies, anthropology

The indexicalization of the fundamental meaning and concept of fashion art at the dawn of the age of ambience anarchism and technolust aesthetic endorse the proximity of the widest communication language and interpretation of what we thought the true nature of fashion art and industry.

Unlike definition proposed by predecessors of the past millennia, consumers, prosumers, producers and activist in the relatively connected fashion art community have now recontextualized the predetermined conception and lame perception of fashion art. Recent research and art movements in the clothing art jurisdiction witnesses radical transfiguration and deformation of concepts that once promoted by theorists and artists.

Attributes of traditionally inherited definition of fashion concept and language has made consumers and trend clients warped into the inevitable dress culture, alongside with some discursive understanding and meanings, which are translated by the massive pastiche of kitsch cliché in the fashion market.

Fashion is not just about garment, clothing and lust for stylistic trend. Fashion has the capacity to redemarginalize social strata and human condition. Costume and fabric wear liberate consumer and society at large from deviant materialism imprisonment. Dress and clothes are now perceived as subversive cultural hegemony that gradually build and reform the society. Fashion and wearable art now spark the question that accelerates the paradox of heterogeneous proportion of costume culture in building the social ecology.

The juxtaposition of utilitarianism and aesthetic philosophy of the art of fashion inevitably determine the unbearable complexity of its natural uncertainty. Fashion codifies the politics of taste and individuality. Dress and clothes in the realm of material consumerism replicate the fashionable trend of the lavish industry of the entertainment world.



Figure 1: Japan Street Fashion

From underneath the semantic reflection, dress and wearable art culture renders the quest for individualised personafication. This individualisation unravels the pluralistic perspective of gender issues. Clothing and fashion have the capacity to redefine human sexuality. Fashion produces off-tangen zombies of non-conformist to gender cross-polarity. Fashion produces style war, thus style war terrorizes trend followers consciousness, turns them into obsessive possessor and OCD (obsessive compulsive disorder) patients, whose mostly confined as hipsters fashion posers.

Internationally acclaimed fashion critique Samuel Gylan hypothetically speculates that fashion cultural identity should be depicted and unveiled critically. Many has taken it for granted that fashion was nothing more than an aesthetic utilitarian form of functional applied science product that limitedly neccesitates women cosmetics needs and supplies urban trends.

Fashion reflects the attitudes of a society more than any art form. Like art, fashion is a material record of the ideals that swayed the nations at the time of their creation. Through examining the styles and tastes of a particular era, we could understand where the interests and priorities of a time lies. 1920, as Frank Parsons wrote in his study, *The Psychology of Dress*:

“There is surely no better field in which to trace the devious paths of human thought than in that of clothes, where man has ever given free play to self expression, in a way which, thought not always a credit to his intelligence, is yet quite true to his innermost self, whether he will acknowledge it or not.”

Through tracing and analyzing, side by side, art and fashion, and the effects that one had on the other and society, we can understand the ideals, and interests of European culture, here, through the Renaissance.

Fashion is fueled by conversion. Designers continually persuade the public with their new ideas, however shocking they may seem, are in fact everything that a stylist wardrobe requires. Next season, the same designers convince everyone to give up their allegiance to such out-modish designs and embrace instead the innovative visual trends of the latest collections. The same garments are successively dubbed 'outlandish', 'in fashion' and 'out-dated' according to the apparent vagaries of prevailing fashionable sensibilities. Are we really being victimized by such duplicity? Or are we involuntary participants that got sucked into the turbulent fashion cycles? And perhaps more significantly, what relevance does the cycle have today in the Western society's culture of hyper consumerism?

The idea that fashion and the art of clothing follow a cyclical phase structure is not new. An acclaimed sociologist, Quentin Bell made such an observation over fifty years ago in his book, *On Human Finery*. Moreover, his observation was based on accumulated evidence of an uninterrupted cyclical flow in dress change in Western society since the thirteen century.

Alongside him, another sociologist, Ingrid Brenninkmeyer describes this flow by comparing it to the rolling of waves in the sea. As one fashion gains popularity, crests and dissipates, another stylistic trends forming behind it. Further extension of this metaphor was typified in a different stylistic that features forms of variation in the waves that resembles themselves. These parenthesis speculated by these sociologists narrate similar dialectical rendition that resonates the overviews of the subjects discussed in the article. It explores the imperatives of fashion aesthetics and the formation of individual and social characteristics.

References

Quinn, B. (2002). *Techno Fashion*. Berg: Oxford International Publishers Ltd.

Malloy, J (Eds) .(2003). *Women, Art and Technology*. Massachusetts Institute of Technology.

Bolton, A. (2005). *The Supermodern Wardrobe*. V&A Publications London.

Lee, S. (2005). *Fashioning The Future: Tomorrows Wardrobe*. Thames and Hudson

Internet

<https://www.fashionlady.in/japanese-street-fashion-the-world-of-quirky-fashion/107195>