



IDEALOGY

JOURNAL



IDEALOGY JOURNAL

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

Published by:
©UiTM Press

e-ISSN 2550-214X

EDITORS:

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

IDEALOGY JOURNAL INFORMATION

INTRODUCTION

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

VISION

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

MISSION

To produce academia with world recognized writing quality

To combine with selected ASEAN countries in producing academic articles

PUBLICATION HISTORY

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

PUBLICATION FREQUENCY

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

e-ISSN

2550-214X

COPYRIGHT NOTICE

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

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

COMMITTEE ON PUBLICATION ETHICS

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

REPRINTS AND PERMISSIONS

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

DISCLAIMER

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

EDITORIAL AND REVIEWER TEAM

EDITORIAL BOARD

JOURNAL ADVISOR

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

CHIEF EDITOR

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

MANAGING EDITOR

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

SECTION EDITOR

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

PANEL EDITOR

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

ADVISORY BOARD

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

PANEL OF REVIEWERS

MALAYSIA

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

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

INDONESIA

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

SAUDI ARABIA

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

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

BANGLADESH

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

PAKISTAN

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

JAPAN

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

PHILIPPINES

Jeconiah Louis Dreisbach
(De La Salle University, Philippine)

Table of Content

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

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

Perjalananku: Penggunaan Medium Elektronik (Cahaya) Dalam Karya Seni Arca

My Journey: The Use Of Electronic Medium (Light) In Sculpture Works

*Syed Alwi Syed Abu Bakar¹, Aznan Omar², Noor Enfendi Desa³,
Siti Humaini Said Ahmad⁴, Rosmidahanim Razali⁵, Sharifah Nursahilah Syed Omar⁶
^{1,2,3,4,5}Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Seri Iskandar Campus, 32610 Seri Iskandar,
Perak, MALAYSIA
Email: syeda214@uitm.edu.my, ²aznan760@uitm.edu.my, ³enfendi@uitm.edu.my,
⁴huemaini@uitm.edu.my, ⁵rosmidahanim@uitm.edu.my,
*Corresponding author

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

ABSTRAK

Penyelidikan ini adalah representasi masa menggunakan medium elektronik melalui seni arca. Media elektronik (cahaya) merupakan satu medium baru dalam dunia seni visual di Malaysia. Penggunaan medium elektronik cahaya telah memecahkan dan mencambahkan penggunaan media dalam dunia seni visual. Penerokaan medium ini mendapat ilham dari karya artis rujukan Dan Flavin. Rujukan merangkumi penggunaan unsur cahaya dengan perkongsian sosial. Kaedah penyelidikan praktik studio diterap melalui teori Wallas, proses penghasilan karya. Penyelidikan projek ini memberi manfaat kepada masyarakat dan dunia seni visual untuk meneroka medium baru dalam proses penghasilan karya seni. Gabungan antara medium elektronik (cahaya) dengan medium konvensional lain telah mencambahkan penggunaan medium dalam penghasilan karya seni visual.

Kata kunci: Masa; Elektronik (Cahaya); Arca dan Konvensional.

ABSTRACT

This research represents time using electronic medium through sculpture. An electronic media (light) is one of new medium in Malaysian visual arts. The use of electronic (light) as a medium, does bloom up medias in Malaysian visual arts. The exploration of this new medium, was inspired by Dan Flavin. The research includes element of light and social sharing. This research method practiced the studio base based on Wallas' theory. This research project would benefit the societies, at the same time it would contribute to a process of creating an art works. The combination between electronic (light) and conventional medium will diverse the use of medium in producing art works.

Keywords: Time; Electronic (Light); Sculpture and Conventional.



eISSN: 2550-214X © 2021. The Authors. Published for Ideology Journal by UiTM Press. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivatives License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited, and is not altered, transformed, or built upon in any way.

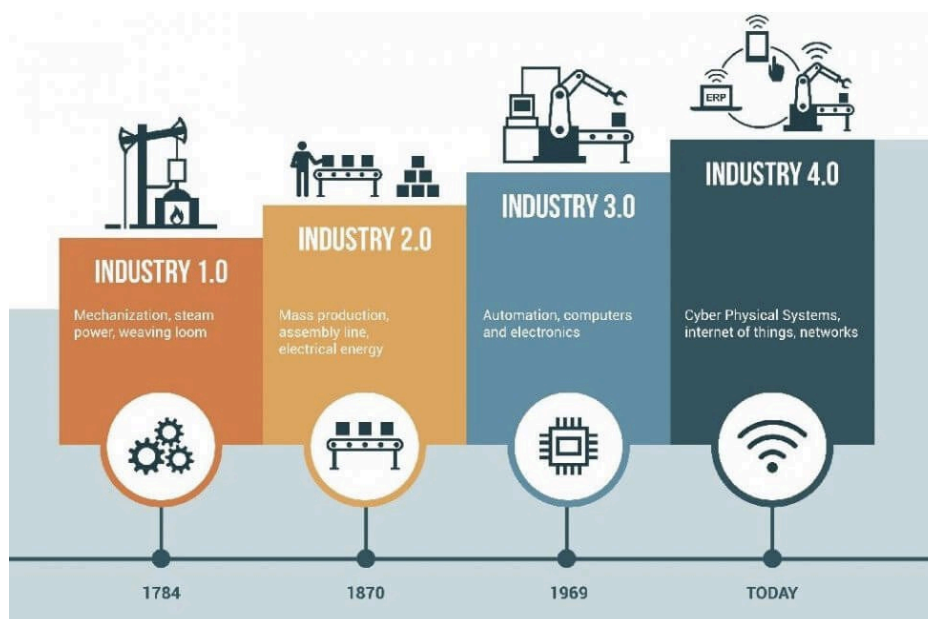
1. PENGENALAN

Pertukaran siang dan malam merupakan satu peringatan kepada manusia tentang kewujudan masa dan putaran ini akan terus kekal sehingga dunia kiamat. Manusia seharusnya menghargai masa yang

telah dikurniakan kepada mereka dengan menguruskannya dengan baik. Iman Hassan Al-Banna berkata:

“Sesiapa yang tahu nilai sebenar masa akan tahu tentang kehidupan itu sendiri kerana masa adalah kehidupan”.

Masa dan teknologi tidak dapat dipisahkan kerana teknologi telah mempercepatkan pergerakan masa. Teknologi bukan hanya perkakasan untuk industri atau hiburan semata-mata sebaliknya ia merupakan satu keperluan. Masyarakat menggunakan teknologi untuk membantu memudahkan urusan seharian. Perkembangan teknologi yang begitu pesat dengan kepelbagaian fungsi telah memecahkan pelbagai tradisi yang mana telah mengubah cara hidup manusia. Teknologi kini telah dilengkapi dengan pelbagai aplikasi ini telah mendorong masyarakat untuk menggunapaknya dalam urusan seharian. Ledakan “*Industrial Revolution 4.0*” (IR4.0) telah merancakkan lagi industri teknologi.



Gambar 1: *Teknologi Revolusi Industri*

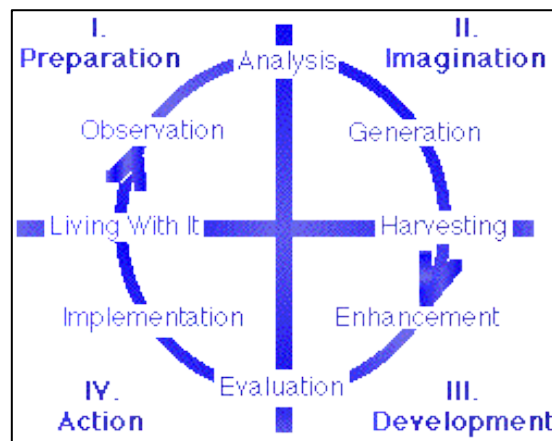
Seni elektronik dalam seni tampak yang dihasilkan menggunakan perkakasan elektronik sebagai medium dalam penghasilan karya seni. Menurut Hasnul Jamal Saidon (2003), seni elektronik merupakan gabungan seni halus, media elektronik dan teknologi komputer yang hadir dalam bentuk seni cahaya, seni video dan seni komputer. Kehadiran media elektronik dalam dunia seni visual telah mengubah, mencambahkan dan mempelbagaikan penggunaan medium dalam penghasilan karya seni. Namun begitu bagi menghasilkan karya seni elektronik, kemahiran atau pengalaman dalam bidang elektronik dan elektrik sangat-sangat membantu.

Penghasilan karya elektronik tidak bermakna menolak sepenuhnya seni konvensional. Seni elektronik adalah cabang atau perkembangan dari seni konvensional. Gabungan antara seni konvensional dan seni elektronik akan melahirkan idea yang lebih dinamik. Seni elektronik dan konvensional akan memperoleh perkembangan yang lebih baik sekiranya kedua-duanya disatukan dan saling mempelajari antara satu sama lain (Du, Li, & Gao, 2010).

Penggunaan teknologi dalam pengkaryaan dilihat sebagai satu anjakan dari tradisi kepada moden. Sikap atau budaya meneroka yang wujud dalam dunia seni telah membenarkan seni elektronik menyerap masuk kedalam dunia seni visual.

2. METODOLOGI

Penyelidikan ini menggunakan kaedah penyelidikan studio praktik yang akan membincangkan perkara pokok utama berdasarkan kepada teori proses kreatif Wallas (1926), proses penghasilan karya kreatif empat peringkat iaitu persediaan, imaginasi, perkembangan dan tindakan. Kitaran Kreatif Terarah merupakan satu cara proses penghasilan karya seni. Mengikut Wallas ianya terbahagi kepada empat peringkat iaitu bermula dengan persediaan iaitu dengan melihat dan menganalisis isu atau tema yang hendak diketengahkan. Seterusnya adalah imaginasi di mana proses ini adalah satu proses di mana individu perlu berimaginasi untuk menjana bagi mendapatkan idea yang hendak dihasilkan. Bagi peringkat ketiga pula adalah perkembangan yang mana ianya satu proses untuk memantapkan atau mempelbagaikan idea yang hendak dihasilkan sebelum ke peringkat seterusnya iaitu tindakan. Tindakan merupakan satu proses penghasilan idea akhir atau pembinaan/pembuatan karya.



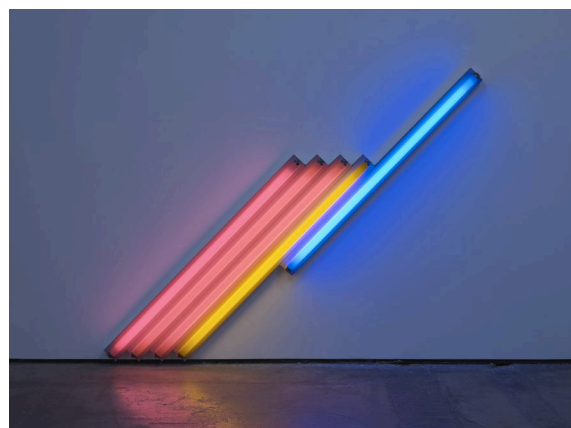
Carta 1: Kerangka Kajian, Kitaran Kreatif Terarah

3. ARTIS RUJUKAN

Dalam penemuan ini penyelidik telah menemui beberapa karya yang telah menerapkan elemen-elemen elektronik sebagai medium dalam penghasilan karya mereka. Antaranya Dan Flavin, artis Amerika yang dikenali dengan karya instalasi arca yang menggunakan medium lampu pendarfluor sekitar tahun 1960an. Karya elektroniknya bermula dari lakaran awal yang dibuat semasa beliau bekerja di sebuah Muzium Sejarah di New York. Hasil daripada lakaran yang dihasilkan beliau telah bereksperimen dengan lampu pendarfluor dalam satu siri yang diberi tajuk "Icon". Terdapat sebanyak lapan karya segiempat digantung di dinding yang berukuran sederhana dan ringan. Bermula tahun 1963 beliau mula serius dengan menggunakan lampu pendarfluor sebagai medium utama dalam menghasilkan karya beliau.



Gambar 2: Dan Flavin, Icon VI



Gambar 3: Dan Flavin, Untitled 3 (1987)

Dengan menggunakan cahaya lampu sebagai medium utama dalam menghasilkan karya, beliau menegaskan yang karyanya tidak membawa apa-apa maksud sebaliknya hanyalah menyatakan apa yang dilihat itulah yang ada, tidak ada lainnya. Namun begitu dari segi konteksnya dapatlah dilihat ianya memberi tindak balas kepada persekitaran senibina ataupun hiasan dalaman tertentu. Walaupun begitu dalam penghasilan karya “Perjalananku”, konteks masa diterapkan dengan penggunaan lampu LED dan wayar sebagai perlambangan kepada perjalanan hidup manusia.

Impak yang diperolehi dari artis rujukan ini adalah penggunaan cahaya dari sumber elektrik yang menghidupkan karya serta persekitaran. Selain daripada itu penggunaan media elektrik juga menjadi sumber inspirasi kepada pengkarya untuk meneruskan dan meneroka media baru dalam penghasilan karya arca seni cahaya. Pengkarya menggunakan lampu LED, wayar dan litar elektronik sebagai subjek utama bagi melahirkan cahaya dalam menyampaikan maksud karya kepada penghayat.

4. PENYELIDIKAN DAN ANALISA STUDIO

Dalam penghasilan karya “Perjalananku”, konteks masa telah diterapkan bagi menggambarkan perjalanan dan pengalaman dalam kehidupan seharian. Penyelidikan ini dibuat melalui penemuan dari kritikan sosial yang merangkumi penghasilan karya yang menggunakan medium elektronik dalam penghasilan karya. Menurut Hasnul Jamal Saidon (2020), seni elektronik merujuk kepada penggunaan media elektronik dan teknologi komputer yang hadir dalam bentuk seni cahaya, seni video dan seni komputer.

Pendekatan dalam menghasilkan karya elektronik merupakan satu pendorongan kepada penghasilan karya yang berlainan dari kebiasaan atau konvensional. Eksperimentasi yang dilakukan oleh seniman juga adalah untuk meneroka sesuatu yang baru serta cuba untuk keluar dari cara konvensional (Baadrulhisham Mohd Tahir, 2010). Namun begitu, eksperimentasi yang dilakukan bukan sekadar medium semata-mata malah ianya adalah secara menyeluruh. Pandangan yang kritikal merangkumi anjakan paradigma menerusi penggunaan media, bahasa serta konteks persekitaran (Nasir Baharuddin, 2006).

Tema sosial dipilih sebagai tema untuk menghasilkan karya “Perjalananku” berdasarkan budaya rakyat Malaysia yang kurang mengambil berat tentang kepentingan menepati masa. Surah Al-‘Asr, ayat 1 hingga 3 yang bermaksud;

“Demi masa. Sesungguhnya manusia itu dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan beramal soleh, dan mereka pula berpesan-pesan dengan kebenaran serta berpesan-pesan dengan kesabaran”.

Fokus utama dalam penghasilan karya ini adalah berkaitan dengan perjalanan masa yang merangkumi setiap individu bagi mewujudkan kesedaran berkaitan kepentingan menepati masa. Penggunaan medium elektronik dengan lampu LED dipilih dan dikembangkan bagi mewujudkan satu karya seni elektronik kinetik (cahaya).



Gambar 4: Karya Arca Perjalananku, 2020

Berdasarkan surah Al-Israa ayat ke 12 yang menyatakan,

“Dan Kami jadikan malam dan siang itu dua tanda (yang membuktikan kekuasaan kami), maka Kami hapuskan tanda malam itu (sehingga menjadi gelap-gelita), dan Kami jadikan tanda siang itu terang-benderang supaya kamu mudah mencari rezeki dari limpah kurnia Tuhan kamu, dan supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan hitungan hisab (bulan dan hari); dan (ingatlah) tiap-tiap sesuatu (yang kamu perlukan untuk dunia dan agama kamu), Kami telah menerangkannya satu persatu (dalam Al-Quran) dengan sejelas-jelasnya”.

Bagi menghasilkan karya yang mempunyai sifat atau sesuatu yang berkaitan dengan masa, pergerakan secara berterusan telah dipilih sebagai imej utama dalam penghasilan karya ini. Lampu LED yang bergerak secara berturutan mewakili masa yang bergerak tanpa berhenti sebagai imej utama. Namun begitu penggunaan LED sahaja tidak mencukupi kerana ia tidak boleh berdiri secara bersendirian. Hasil daripada kajian dan kesesuaian penggunaan bahan struktur besi telah dipilih bagi menyokong lampu LED dan wayar. Bagi menambah nilai estetik pada karya tersebut pemilihan bongkah kayu telah digabungkan dengan struktur besi.

Pengolahan karya seni dilakukan dengan sokongan dari elemen garisan, bentuk, cahaya dan pergerakan. Unsur pengulangan yang terdapat pada wayar menunjukkan kepelbagaian dalam rencam kehidupan harian disokong dengan warna yang kontras antara wayar. Kontra dari segi pemilihan bahan juga meningkatkan lagi nilai estetika pada karya yang dihasilkan.

Proses seterusnya adalah penyambung wayar kepada LED mengikut aturan agar cahaya yang bakal dihasilkan melalui LED bergerak mengikut arah jam. Setelah selesai menyambungkan semua wayar dengan LED, wayar-wayar disambung pula dengan papan litar yang menjadi minda kepada pergerakan lampu LED. Penyambungan ini memerlukan ketelitian agar tidak berlaku kesilapan kerana ia boleh menyebabkan litar pintas serta merosakkan litar dan lampu LED.

Proses menghasilkan struktur sokongan pula dilakukan dengan mematerikan besi dengan menghasilkan bentuk segi empat sama. Gabungan besi tersebut seterusnya dibuat kemasan, dibersihkan dan dicat dengan warna putih yang mana akan menonjolkan cahaya lampu LED yang berwarna merah.

Proses pemilihan bongkah kayu dibuat dengan teliti agar karya yang dihasilkan mempunyai nilai estetik. Bongkah kayu sedikit bengkok dipilih bagi mewujudkan unsur rentak selain dari rentak yang wujud dari cahaya lampu LED. Bongkah kayu dibuang kulitnya, dibersihkan serta disemburkan dengan warna lutsinar agar dikekalkan sifat kayu. Ia mewujudkan warna konta antara kayu, besi,

wayar dan lampu. Seterusnya bongkah kayu tersebut dipotong membentuk longkang bagi meletakkan besi yang tersedia untuk digabungkan.

Proses terakhir dalam menyiapkan karya adalah dengan menggabungkan ketiga-tiga medium tersebut. Ia sekali lagi memerlukan ketelitian bagi memastikan kekemasan dan keselamatan. Sebelum meletakkan medium utama iaitu wayar dengan LED, kayu dan besi perlu dicantumkan terlebih dahulu dengan menggunakan skru. Setelah selesai gabungan kayu dan besi, proses memasang wayar dan LED dilakukan. LED diletakkan pada bahagian dalam besi agar ianya nampak terkawal. Kontra antara besi dan cahaya LED juga akan nampak lebih jelas. Namun begitu sebelum dicantumkan LED ke bahagian besi penebat diletakkan agar tidak berlaku litar pintas pada komponen elektronik yang digunakan. Wayar-wayar dan lampu LED diikat dengan kabel plastik pada besi bagi menaikkan nilai estetika pada karya ini. Kabel plastik dibiarkan tanpa dikemaskan, namun perletakkannya dikawal bagi mewujudkan unsur pengulangan dan rentak pada karya “Perjalananku”.

Unsur pergerakan cahaya yang terdapat pada karya ini menggambarkan bagaimana pergerakan masa yang tidak pernah berhenti dalam kehidupan seharian. Ia merangkumi aktiviti masyarakat dengan realiti kehidupan yang memerlukan perancangan dalam menguruskan masa dengan betul.

5. PENYATAAN ARTIS

“Perjalananku” merupakan sebuah karya arca elektronik kinetik cahaya yang dihasilkan dengan medium wayar, LED, besi, pengikat plastik dan bongkah kayu. Karya ini memperlihatkan perjalanan hidup manusia yang mempunyai pelbagai ragam dan tersendiri.

Ciri pergerakan cahaya yang terdapat pada karya ini mewakili pergerakan masa yang mana ianya sentiasa bergerak mengelilingi struktur besi. Aliran arus dalam wayar menggambarkan perjalanan kehidupan manusia yang mana hanya difahami individu yang melaluinya. Pengurusan kehidupan memerlukan perancangan yang baik dan teratur sepertimana teraturnya lampu LED.

Gabungan antara medium elektronik (cahaya) dan medium konvensional telah meningkatkan lagi nilai estetika yang terdapat pada karya ini. Ditambah dengan elemen dan prinsip rekaan seperti garisan, bentuk, jalinan, pengulangan, harmoni, kontra, pergerakan, kesatuan dan kepelbagaian menjadikan karya ini lebih dinamik.

Penerapan elemen teknologi elektronik (cahaya) dalam pendekatan berkarya merupakan satu pendekatan yang telah diaplikasikan oleh pengkarya semenjak tahun 1995 lagi. Ianya bagi mencari pembaharuan dalam penghasilan karya seni arca. Ekperimen ini sewajarnya meningkatkan penerimaan bukan hanya di kalangan akademik malah di peringkat nasional. Ini juga bagi membuka mata pengkritik yang melihat karya ekperimen sebagai karya yang tidak mempunyai masa depan. Kepelbagaian medium dan teknik dalam berkarya perlu diraikan agar ianya memeriahkan lagi dunia seni visual tanahair. Sikap tidak ambil peduli terhadap pembangunan seni elektronik sebagai wadah dalam penghasilan karya seni adalah amat mengecewakan sedangkan seni elektronik di negara ini telah bertapak lebih 20 tahun (Hasnul Jamal Saidon, 2003).

Dapatan dari isu yang diketengahkan dalam karya seni elektronik cahaya ini adalah berkaitan perjalanan kehidupan manusia. Penggunaan teknologi baru seperti lampu LED telah memberi kebebasan kepada pengkarya untuk mengekspresikan dengan cara yang unik. Penggunaan LED sebagai medium utama telah memberi kebebasan kepada pengkarya untuk membentuk, menjelajah dan mempersembahkan karya dengan cara yang tersendiri. Masa adalah nyawa yang mana sekiranya terlepas tidak mungkin kita akan memperolehinya semula.

6. KESIMPULAN

Karya “Perjalananku” merupakan gabungan medium elektronik (cahaya) dan medium konvensional. Penggunaan medium elektronik merupakan medium baru manakala medium besi dan

bongkah kayu merupakan medium konvensional. Penggunaan media elektronik cahaya dalam penghasilan karya arca ini memperlihatkan konteks masa bila lampu LED dihidupkan. Ia juga mewujudkan unsur pergerakan pada karya ini. Karya yang membawa konteks sosial berkaitan dengan perjalanan kehidupan manusia yang mempunyai pelbagai cabaran dan rintangan telah diterapkan dengan penggunaan medium LED dan wayar di mana arus elektriknya bergerak. Walaupun terdapat pelbagai cabaran dan rintangan keperluan merancang dan menguruskan masa adalah sangat dituntut agar kehidupan dapat diteruskan.

BIBLIOGRAFI

- Badrolhisham Mohd Tahir. (2010). *Young Malaysian artist: New object(ion)*. Kuala Lumpur: Galeri Petronas.
- Dan Flacin Cardi Gallery 2019, London/UK: Dimuat turun pada 15 Disember 2020, daripada <https://www.art-agenda.com/announcements/247156/dan-flavin>
- Du, W., Li, Z., & Gao, Q. (2010). Analysis of the interaction between digital art and traditional art. Dimuat turun pada 3 Disember 2020, daripada International Conference on Networking and Digital Society: <http://ieeexplore.ieee.org/xpl/articleDetails.jsp?reload=true&arnumber=5479462>
- Hasnul Jamal Saidon. (2003). *Cabaran pembangunan seni elektronik dalam era maklumat*. Tanjung Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Hasnul Jamal Saidon (2020), *Pengenalan Seni Elektronik dan Media Baru dari Sisi peribadi Seorang Pengkarya*. Dimuat turun daripada <http://hasnulsaidon.blogspot.com/2020/09/pengenalan-seni-elektronik-dan-media.html>
- Mohammed Faris (2019), *The Productive Muslim: Where Faith Meets Productivity*, Claritas Books.
- Nasir Baharuddin (2006). *Young contemporary art competition 2006*. Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.
- Paul E. Plsek (1996). *Working Paper: Models for the Creative Process*, Dimuat turun pada 17 Disember 2020, daripada, <http://www.directedcreativity.com/pages/WPModels.html>
- Rosalind Ragans (2005), *Art Talk (4th Edition)*, Glencoe/McGraw-Hill, Woodland Hills, CA, USA.