

Aznan Omar, Junidsyazji Basharuddin (2018). 'Gaya Hidup Digital': Idea Dan Penghasilan Arca Awam Dalam Projek 'Publikart' Di Iskandar Puteri, Johor Baharu, Johor. *Ideology*, 3 (4): 40-52, 2019

'Gaya Hidup Digital': Idea Dan Penghasilan Arca Awam Dalam Projek 'Publikart' Di Iskandar Puteri, Johor Baharu, Johor.

Aznan Omar. Fakulti Seni Lukis & Seni Reka Universiti Teknologi MARA 32610, Seri Iskandar Campus Perak, Malaysia. aznano73@gmail.com,

Junidsyazji Basharuddin. Fakulti Seni Lukis & Seni Reka Universiti Teknologi MARA 32610, Seri Iskandar Campus Perak, Malaysia. j_deltar@yahoo.com

Abstrak

'PublikART' merupakan projek pembinaan Arca Awam yang dilaksanakan di Iskandar Puteri, Johor Baharu, Johor. Projek ini diadakan sempena ulang tahun kesepuluh Iskandar Malaysia. Objektif projek ini adalah mewujudkan ruang seni yang menjadi sebahagian daripada cara masyarakat mengalami persekitaran awam dan ekspresi terhadap identiti budaya Malaysia khususnya di Johor Baharu. Projek ini melibatkan kaedah penyelidikan seni praktik studio. Ia merujuk kepada pendekatan Refleksi Kritikal Kendiri (Critical Self-Reflection) dan kolaborasi antara pengarca bersama kumpulan penganjur projek seperti Khazanah Nasional Berhad (KNB), UEM Land Berhad (UEML) dan Creative Direction & Lead Consultant (labDNA). Matlamat utama bahawa Seni Awam dapat membantu mewujudkan tempat-tempat yang lebih baik dengan menjadikan ia unik dan menarik. Seni Awam secara tidak langsung melibatkan penghayatan masyarakat setempat untuk menarik minat dan menceritakan kisah tempatan tentang tempat itu dan menjadi bantuan kongsi untuk menjalinkan semangat ukhuwah di kalangan penduduk baru. Seni Awam juga membantu untuk menghidupkan ruang-ruang awam dengan menjadi tumpuan yang mampu mewujudkan ruang interaksi dan perhimpunan sosial. Fenomena semasa iaitu 'Gaya Hidup Digital' menjadi tema dalam proses pembikinan Arca Awam ini.

Katakunci : Arca Awam, Seni Awam, Gaya Hidup Digital.

Persediaan Awal

Pengarca mengadakan pertemuan dengan pengurus projek (PublikART) iaitu Mimie Baharudin dan Kurator Projek iaitu Intan Rafiza di lokasi cadangan projek. Pertemuan ini berlaku pada 16 Julai 2016 dan telah membincangkan pelbagai aspek alam awam tempatan yang terdapat di sana. Berdasarkan taklimat oleh pengurus dan penerangan kurator berkenaan, tiga isu utama yang diketengahkan iaitu melibatkan: 1) Hubungan dengan budaya tempatan, sejarah dan alam sekitar. 2) Inovasi kreatif dalam bentuk seni. 3) Interaksi awam dengan seni. Pengarca telah mengenal pasti beberapa bentuk karya yang bersesuaian untuk mewujudkan ruang awam yang mampu memberi inspirasi dan memupuk kemajuan sosial komuniti di Iskandar Puteri, Johor Baharu.

Justeru itu, pengarca mengambil inisiatif dengan merangka dua peringkat cara kerja bagi merealisasikan projek PubkikART yang dicadangkan iaitu; Peringkat pertama, membuat penyelidikan dan menghasilkan beberapa cadangan/proposal reka bentuk arca awam yang melibatkan konsep cadangan, lakaran/lukisan, strategi dan pelaksanaan berdasarkan ruang spesifik, perincian bahan dan penghasilan model. Peringkat kedua, membuat lukisan pelan terperinci termasuk detail sudut pandangan, kerja-kerja memotong besi, kimpalan, grinding, mencantum, mengecat, penyediaan tapak di lokasi, pemasangan dan kekemasan.

Cadangan Tema : Fenomena Gaya Hidup Digital

Idea atau tema yang dicadangkan berkaitan dengan penghasilan seni awam ini menyentuh aspek interaksi sosial, obsesi terhadap teknologi dan amalan gaya hidup digital yang melibatkan tabiat dan tingkah laku masyarakat digital (Saif-ur-Rehman et al., 2013).

Hujahan Tema : Segala-galanya Mudah Alih

Di zaman yang serba moden ini, menuntut masyarakat untuk tidak ketinggalan dalam segala hal. Pengalaman menggunakan teknologi dulu dan sekarang memang berbeza (Markillie, 2012). Bahkan, landskap teknologi berubah dengan cepat dan teknologi baru sentiasa dibangunkan (Hammersley, 2013). Maka, peluang dan cabaran baru akan muncul. Hakikatnya kini, manusia amat bergantung pada teknologi dan sentiasa mahu mengikut arus teknologi itu, supaya tidak tersasar dari menjalani kehidupan moden yang segala-galanya mudah alih (Chatterjee, 2014). Peranti mobile seperti tablet dan telefon pintar menjadi sebahagian gaya hidup masa kini yang tidak mungkin dapat dipisahkan dari kehidupan harian (Jiang, 2011). Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi yang pesat telah menjadi faktor utama dalam menggubah gaya dan budaya hidup masyarakat dalam melaksanakan

sesuatu perkara dengan lebih mudah, cepat dan berkesan (Nurhanisah, 2012). Jika dahulu penggunaan komputer sangat terbatas dan tidak mobiliti. Kini dengan adanya peranti yang lebih berkonsepkan mudah alih lebih menjanjikan interaksi tanpa had dan boleh mencapai Internet tanpa wayar di mana sahaja pada bila-bila masa (Pitt et al., 2011).

Masyarakat Digital

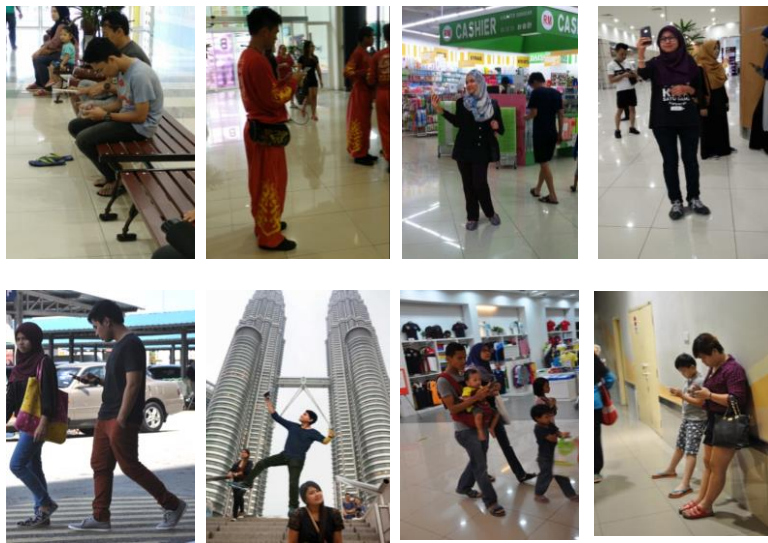
Golongan muda, kanak-kanak dan remaja adalah sangat terdedah dengan teknologi mudah alih (Aznan, 2017). Budaya suka berhibur, bermain games dan merakam gambar swafoto (selfie) adalah sangat popular di kalangan remaja (Tuncel, 2015). Fenomena swafoto memperlihatkan trend perkongsian gambar di internet melalui aplikasi media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, Youtube dan aplikasi-aplikasi mesej (Abidin, 2017). Remaja akan mencuba berbagai-bagai perkara, gaya dan aksi yang mengikut arah aliran tertentu atau trend semasa yang hanya mementingkan keseronokan dan perhatian tanpa memikirkan keselamatan diri (Fathiah, 2014). Mereka suka menjadi 'viral' dan mempromosi diri supaya mendapat perhatian Netizen (Hauben & Back, 2018). Mereka juga mahu buktikan pada dunia yang mereka mampu melakukan aktiviti seperti berswafoto walaupun perlu berhadapan dengan situasi ekstrem dan membahayakan nyawa sendiri (Lakshmi, 2015, p. 3).

Golongan dewasa pula digambarkan konflik perhubungan terutama dalam rumah tangga yang obsesi pada telefon pintar. Sebahagian besar masa dihabiskan dengan menatap gajet (Pitt et al., 2011). Gejala ini dikaitkan dengan sindrom kecanduan 'smartphone' atau Nomophobia (Dongre et al., 2017). Nomophobia adalah obsesi seseorang dalam menggunakan gajet. Orang yang kecanduan 'smartphone' akan sentiasa tak mahu terlepas walau sedetik pun dari gajet mereka, sekali pun ketika bersama pasangan, teman-teman dan keluarga. Fenomena checking habit ini sudah menjadi kebiasaan dalam kehidupan harian masyarakat masa kini (Oulasvirta et al., 2012, p. 105). Ia merupakan suatu ekspresi terhadap emosi dan obsesi yang menjelaskan gaya hidup digital yang membentuk sikap dan tingkah laku pengguna bila berdepan alat teknologi digital (Misra et al., 2014).

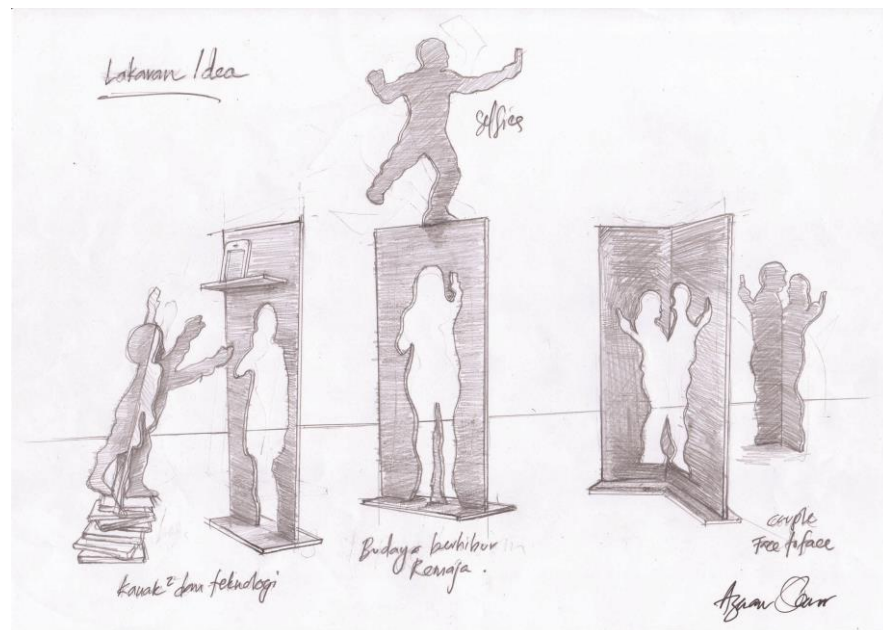
Proses Penghasilan :

Kajian lapangan dilakukan di KLCC dan AEON Big Ipoh untuk memahami situasi sebenar yang berlaku di persekitaran awam berkaitan dengan budaya popular masyarakat. Hasil dari pemerhatian mendapati bahawa masyarakat berinteraksi dan beraktiviti dengan telefon mudah alih pada bila-bila masa. Rakaman visual menunjukkan pengguna sedang berinteraksi ketika berjalan di kaki

lima pasar raya, sedang menunggu, duduk berehat dan ada yang berinteraksi melakukan pekerjaan.



Rajah 1: Masyarakat pengguna sedang berinteraksi dengan gajet di kawasan awam.



Rajah 2. Lakaran idea awal.

Lakaran idea sebagai cadangan awal kepada konsep penghasilan karya arca instalasi. Elemen rupa (Shape) yang positif mewakili dunia realiti dan yang negatif dicadangkan bagi ruang siber. Penggunaan bentuk empat segi yang nipis juga adalah representasi kepada skrin peranti mudah alih. Pada peringkat awal ini idea lebih

berkisar tentang tiga peringkat generasi masyarakat digital iaitu kanak-kanak yang terdedah dengan teknologi sebelum masanya, Golongan remaja melibatkan budaya berhibur dan konflik orang dewasa dalam hubungan kekeluargaan bila berdepan dengan teknologi.

Pemilihan imej figura dilakukan melalui gambar yang di ambil secara kolektif dari kajian lapangan. Setiap imej figura yang dipilih menjadi perwakilan interaksi sosial dan aktiviti berhibur yang di lakukan oleh masyarakat pengguna. Imej figura yang dipilih telah diasingkan dari latar belakang gambar.



Rajah 3: Imej figura tanpa latar belakang gambar

Imej figura yang digunakan ditukar kepada siluet. Manipulasi dilakukan terhadap imej figura bagi mendapatkan komposisi imej yang terbaik di dalam karya. Rekaan menggabungkan rupa positif dan negatif.



Rajah 4. Contoh, beberapa komposisi rekaan

Kajian warna dilakukan. Rekaan yang dipilih dibuat pengubahsuaian menggunakan kombinasi warna-warna dari carta warna RGB (red, green, blue). Carta warna RGB merupakan sistem warna yang diguna pakai pada paparan skrin peranti seperti, skrin LCD, TV, komputer dan telefon bimbit.

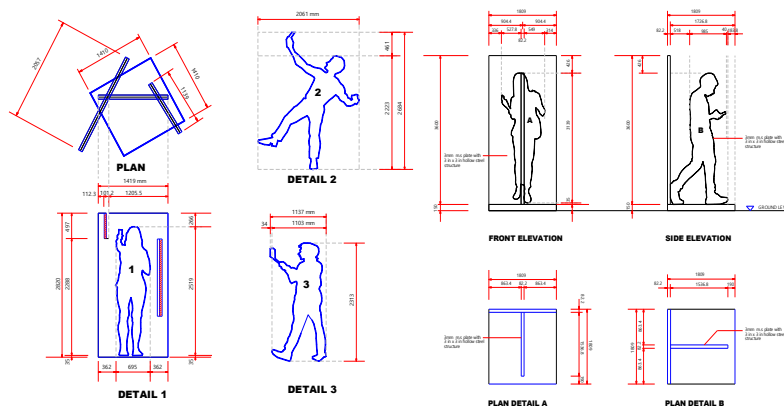


Rajah 5. Carta warna RGB dan rekaan yang dicadangkan.



Rajah 6. Artist Impression, cadangan arca di lokasi Mydin dan Subway.

Ilustrasi Artist Impression dihasilkan sebagai gambaran imaginasi tentang kewujudan objek-objek arca di lokasi cadangan. Manipulasi dilakukan menggunakan perisian Adobe Photoshop.



Rajah 7. Lukisan teknikal dihasilkan menerusi aplikasi AutoCAD.

Lukisan teknikal dibuat setelah dipersetujui oleh pihak penganjur mengenai design. Lukisan teknikal diperlukan bagi mendapatkan ukuran sebenar karya. Karya pertama berukuran 3600mm bersamaan 11kaki 9.7inci tinggi manakala karya kedua berukuran 5003mm bersamaan 16kaki 4.9inci tinggi.

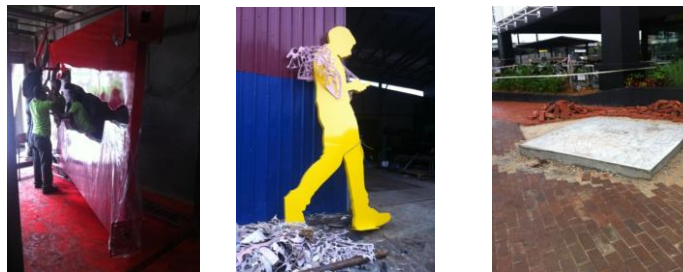
Kerja-kerja bengkel melibatkan pembinaan arca dilakukan di bengkel foundry termasuk penyediaan kerangka, pemotongan plate besi dan mengimpal bentuk arca. Bahan kepingan besi digunakan.



Rajah 8. Kerja memotong rupa dan membuat ketebalan bentuk.



Rajah 9. Kerja penyudah menggunakan mesin Grinder dilakukan.



Rajah 10. Kerja mengecat powder coating dan penyediaan tapak di lokasi.



Rajah 11. Proses instalasi karya dengan bantuan kren.

Arca Awam yang dihasilkan ini merupakan siri yang merupakan ini dua unit arca yang berbeza, di lokasi yang berbeza tetapi ditempatkan di kawasan yang sama.



Rajah 12. Pemandangan jarak kedudukan antara kedua-dua karya.

Penerangan Karya

Siri karya ini membawa tema interaksi yang berlaku di antara manusia dengan mesin melalui gaya hidup digital yang menjelaskan amalan dan tingkah laku manusia terhadap teknologi mobile. Siri karya ini menginterpretasikan semula fenomena masyarakat tentang pengalaman gaya hidup seharian pengguna menerusi elemen interaksi sosial, tingkah laku dan obsesi terhadap alat teknologi mudah alih.



Rajah 13. Aznan Omar. “Look at me now!”, (2016-2017), besi (mild steel) yang dicat. 5003 cm x 1419cm, lokasi di hadapan Mydin, Iskandar Puteri.

Karya pertama bertajuk “Look at me now!”, (2016-2017), Karya ini menggambarkan budaya suka berhibur, bermain mobile games, karaoke ‘Smule’ dan mengambil gambar selfies yang menjadi aktiviti popular masyarakat pengguna

telefon mudah alih masa kini. Bagi sesetengah pengguna yang obsesi, mereka berusaha untuk menjadi yang terbaik dalam interaksi mereka. Mereka akan update status terbaik mereka untuk dikongsi bersama rakan di internet melalui aplikasi media sosial seperti di Youtube, Twitter, Facebook dan Instagram. Jika mendapat perhatian, status tersebut akan menjadi tular di media-media sosial. Ini adalah satu bentuk fenomena dalam hiburan digital memperlihatkan trend mempromosi diri untuk mendapat perhatian Netizen di internet. Pengguna yang ekstrem akan mencuba berbagai-bagai perkara, aksi dan gaya yang mengikut arah aliran tertentu atau trend terkini yang hanya mementingkan perhatian dan keseronokan tanpa memikirkan keselamatan diri.



Rajah 14. Aznan Omar. “My New Games, I'm Obsessed”, (2016-2017), besi (mild steel) yang dicat, lokasi berhampiran Subway, Iskandar Puteri, Johor.

Karya kedua bertajuk “My New Games, I'm Obsessed”, memaparkan penggabungan aktiviti dan interaksi manusia iaitu obsesi terhadap hiburan dan amalan konsumerisme. Terdapat dua posture di dalam karya ini. Imej Figura lelaki berwarna kuning menggambarkan interaksi sambil berjalan yang dilakukan melibatkan permainan mudah alih. Obsesi pemain bermain games interaktif atas dorongan aplikasi realiti hiburan itu sendiri yang menghendaki menjejak imej digital yang terdapat di dalam permainan secara augmented reality. Keadaan ini mengasyikkan dan menyebabkan si pemain hilang fokus pada persekitaran. Manakala imej wanita pula menampilkan obsesi masyarakat terhadap penggunaan telefon mudah alih sebagai sebahagian dari gaya hidup yang melibatkan fesyen, stail dan status masyarakat. Budaya kepenggunaan masyarakat yang suka menaik taraf telefon bimbit dan aksesori tambahan menjadikan teknologi ini semakin dimajukan. Jadi tidak hairanlah ada di kalangan pengguna yang sering bertukar ganti telefon bimbit mereka. Mereka gemar kepada aksesori telefon yang berwarna-warni dan berbagai-bagai bentuk. Mereka teruja dengan aplikasi-aplikasi hiburan yang menyeronokkan menyebabkan mereka berhabis wang untuk keinginan dan kepuasan berteknologi. Fenomena ini sudah menjadi budaya baru dalam kehidupan harian masyarakat masa kini.



Rajah 15. Aktiviti orang awam bersama karya.

Hasil dapatan menunjukkan karya ini membantu untuk menghidupkan ruang-ruang awam dengan menjadi tempat tumpuan yang mampu mewujudkan ruang interaksi dan ruang perhimpunan sosial masyarakat. Selain dari menjadi objek seni di persekitaran yang menampilkan keindahan estetik dan akademik, ia juga berfungsi sebagai tempat komoditi sosial. Antara beberapa aktiviti awam berlaku bersama karya seperti menjadi tempat persinggahan selepas membeli belah, menjadi landmark tempat menunggu dan ada yang mengambil kesempatan untuk bergambar swafoto bersama karya.

Kesimpulan

Manusia berinteraksi dengan teknologi mudah alih khususnya telefon pintar dan tablet pada setiap masa. Manusia terlalu rapat dan akrab dengan telefon mudah alih atas keperluan untuk berkomunikasi dan akses kepada media sosial dan hiburan digital. Amalan digital yang melibatkan telefon mudah alih ini dilihat membentuk tingkah laku manusia yang ekstrem dan obsesi pada gajet. Begitu juga amalan kepenggunaan yang dilakukan, menyaksikan masyarakat masa kini seronok dan amat bergantung pada teknologi ini dalam menjalankan urusan harian. Mereka akan merasa kehilangan apabila alat teknologi ini dipisahkan dari mereka.

Projek 'PublikART', didapati memenuhi keperluan utama strategi membangunkan Dasar Industri Kreatif Negara yang bertujuan memberi lonjakan ekonomi dan sosiobudaya, mengetengahkan bakat, meningkatkan kepakaran serta kreativiti dalam menghasilkan arca awam. Memupuk kesedaran masyarakat tempatan mengenai hasil kreatif di ruang awam dan ekspresi terhadap budaya digital di Malaysia. Seni Awam menjadi tempat tumpuan yang mampu mewujudkan ruang interaksi dan menjadi sebahagian daripada cara masyarakat mengalami persekitaran

awam. Projek ini memberi kesedaran terhadap kepentingan seni awam dan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap nilai estetika kesenian dan kebudayaan. Menjadi wadah akademik berlandaskan penghasilan idea kreatif dan inovatif reka bentuk arca awam. Projek ini juga memberikan impak dari aspek pembangunan kepakaran kreativiti artis tempatan dalam pembinaan bentuk seni di persekitaran awam. Cadangan untuk kajian seterusnya melibatkan budaya hiburan digital dan karya seni interaktif.

Rujukan

- Abidin, M. Z. Z. (2017). Penggunaan Internet Dalam Kalangan Warga Emas Bandar. *Malaysian Journal of Media Studies*, 18(1), 18036-18036.
- Aznan Omar. (2017). Permainan Mudah Alih dan Kanak-kanak. *Ideology*, 2(1) : 137-149, 2017.
- Chatterjee, S. (2014). A Sociological Outlook of Mobile Phone Use in Society. *International Journal of Interdisciplinary and Multidisciplinary Studies (IJIMS)*, , Vol 1, No.6, 55-63.
- Dongre, A. S., Inamdar, I. F., & Gattani, P. L. Nomophobia: A Study to Evaluate Mobile Phone Dependence and Impact of Cell Phone on Health.
- Dongre, A.S, Inamdar, I.F, & Gattani, P.L. (2017). Nomophobia : A Study To Evaluate MobilePhone Dependence and Impacof Cell Phone on Health. *National Journal of community medicine*, 11(2) : 688-693.
- Fathiah Md Hatta. (21 April 2014). Fenomena Selfie Beri Faedah Atau Bawa Padah?. *Universiti Sains Islam Malaysia. Berita Harian/ Berita Minggu*. Dimuat turun dari: <http://ddms.usim.edu.my/bitstream/handle/123456789/7064/21.4.2014%20-%20Nasional%20%2830%29.pdf?sequence=1>.
- Hammersley, B. (2013). *Digital Trends 2013*. Experian Marketing Services. Dimuat turun dari:<http://www.experian.co.uk/assets/marketingservices/brochures/Digital%20Trends%20-2013.pdf>.
- Hauben, R., & Back, I. L (2108) . *Netizens and Communication: A new Paradigm*.
- Jiang, H. (2011). *Young People's Adoption and Consumption of a Cultural Commodity—iPhone*. London: Media@ LSE. -ms.8.
- Lakshmi, A. (2015). The Selfie Culture: Narcissism Or Counter Hegemony?. *Journal of Communication and Media Studies (JCMS)*. Vol. 5, Issue 1, Jun 2015, m.s 1-4.

- Markillie, P. (2012). A third industrial revolution: Special report manufacturing and innovation. Economist Newspaper.
- Misra, S., Cheng, L., Genevie, J., & Yuan, M. (2014). The iPhone Effect The Quality of In-Person Social Interactions in the Presence of Mobile Devices. Environment and Behavior, 0013916514539755.
- Nurhanisah Mohamad. (2012). Jati Diri Remaja Islam Era Digital. Retrieved 22 January 2002 Dimuat turun dari: http://pibaukm.files.wordpress.com/2012/02/artikel-1_jati-diri-muslim-era-digital.pdf.
- Oulasvirta, A., Rattenbury, T., Ma, L., & Raita, E. (2012). Habits make smartphone use more pervasive. Personal and Ubiquitous Computing, 16(1), 105-114.
- Pitt, L. F., Parent, M., Junglas, I., Chan, A., & Spyropoulou, S. (2011). Integrating the smartphone into a sound environmental information systems strategy: Principles, practices and a research agenda. The Journal of Strategic Information Systems, 20(1), 27-37.
- Saif-ur-Rehman Saif Abbasi, M., Akram, B., & Shoaib, M. (2013). Effect of Modern Lifestyle on Religious Practices. World Applied Sciences Journal, 27(10), 1324-1330.
- Tuncel, Y. (2015). Between Work And Leisure: Interactions With Products In Public Idle Time (Doctoral Dissertation, Middle East Technical University).