



**E-PROCEEDING EXTENDED ABSTRACT
INTERNATIONAL VIRTUAL CONFERENCE
ON CREATIVE TECHNOLOGY AND VISUAL ARTS
(IVCCTVA 2021)**



Transformation towards
**UNIVERSITY
INDUSTRY 4.0**

**E-PROCEEDING EXTENDED ABSTRACT
INTERNATIONAL VIRTUAL CONFERENCE ON CREATIVE
TECHNOLOGY AND VISUAL ARTS 2021
(IVCCTVA 2021)**



INTERNATIONAL VIRTUAL CONFERENCE ON CREATIVE
TECHNOLOGY AND VISUAL ARTS 2021

IVCCTVA 2021

INTERNATIONAL VIRTUAL CONFERENCE ON CREATIVE TECHNOLOGY AND VISUAL ARTS 2021

Organized by:

**Akademi Seni dan Teknologi Kreatif,
Universiti Malaysia Sabah**

**E-PROCEEDING EXTENDED ABSTRACT
INTERNATIONAL VIRTUAL CONFERENCE ON CREATIVE
TECHNOLOGY AND VISUAL ARTS 2021
(IVCCTVA 2021)**

Date: 18-19 October 2021

©Copyright 2021

Publisher: Akademi Seni dan Teknologi Kreatif

All reserved, no part of this publication may be reproduced in any form or by any means, whether electronically and/or mechanically including photocopying, recording or any means of storage of information and retrieval system, without the written consent of Publisher: Akademi Seni dan Teknologi Kreatif/ Author.

**eISBN:
9789672619901**



UMS
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH



**Published By:
Akademi Seni dan Teknologi Kreatif,
Universiti Malaysia Sabah,
Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah**

TABLE OF CONTENT

NO.	TITLE	PAGE
	Preface	i
1	Alat Ritual <i>Komburongo</i> Dusun Tobilung: Hiasan dan Kepercayaan <i>Ick Ellyrenzine Linsap, Low Kok On</i>	1 - 4
2	Mesej Simbolik Di Sebalik Karya Seni Visual Bertajuk Wira Oleh Haris Abadi Abd Rahim Dalam Konteks Fenomena Covid-19 <i>Issarezal Ismail, Siti Humaini Syed Ahmad @ Said Ahmad, Hairulnisak Merman, and Muhamad Rozali Othman</i>	5-12
3	The Potential of Augmented Reality (A.R.)Technology in Moral Education For Educational Module Of Surah Luqman Al-Hakim <i>Izati Nabila Marzuki, Tengku Fauzan Tengku Anuar, Md. Ariff Ariffin Tan Tse Guan, Asma Lailee Mohd Noor, Sudirman Kiffli, Suraya Md Nasir, Hidayat Hamid</i>	13-21
4	Curriculum Standards, Content and Practice of Chinese Dance Teachers' Higher Education Training <i>Jin Xuan, Low Kok On, Sim Chee Cheang</i>	22-25
5	Analisis Model Lasswell Terhadap Nilai Patriotisme dalam Filem PASKAL The Movie (2018) <i>Juhan Junaidi, Zairul Anuar Md. Dawam2, Rosli Sareya</i>	26-34
6	Akhlakul Karimah Dalam Puisi Tradisional Melayu Dan Peranannya sebagai Medium Dakwah <i>Bil-Qalam</i> <i>Mashor Awang Long, Prof. Madya Dr Asmiaty Amat, Dr Mazni Mustapha</i>	35-43
7	Meninjau Kaedah Ko-Kreasi dalam Konteks Kuratorial Seni Visual <i>Mohamad Faizuan bin Mat, Hasnul Jamal Saidon</i>	44-48
8	Penulisan '<i>numbering</i>' atau '<i>proofing</i>' dalam penghasilan karya Seni Cetak Konvensional di Malaysia <i>Mohd Fawazie Arshad, Khizal Saad, , Syed Alwi Syed Abu Bakar</i>	49-55
9	Pameran Karya Seni Visual di Anggerik Square, Ujana Kewangan WP Labuan: Di Awal Pandemik Covid-19 <i>Musnin Misdi</i>	56-61
10	Rejuvenation of Bisaya cultural identity in the landscape development of Taman Tasik and Tamu, Beaufort Sabah <i>Noorliana Erdenaa Musnin, Musnin Misdi</i>	62-68
11	An Exploratory factor Analysis to Measure Self-Efficacy in Instrumental and Vocal Performance Among University Music Students <i>Resot Iggau, Ian Stephen Baxter</i>	69-76
12	Perspektif Berbasis Lingkungan dalam Animasi <i>Nausicaä Of The Valley Of The Wind</i> Karya Hayao Miyazaki	77-80

Sari Mulyani, Adinda Usin Muka

- 13 **Nilai Estetika dalam Imej dan Pembungkusan Kuih Tradisional Masyarakat Brunie di Daerah Beaufort: Tradisi dan Identiti** 81-88
Surayah Hj Bungsu, Humin Jusilin (PhD), Azizah Ibrahim
- 14 **Academy Color Encoding System (ACES) in The Era of Digital Cinematography: A Review on The Implementation in Polis Evo Two** 89-99
Tan Teck Zee
- 15 **China's Identity and Cultural Approach in its Economic Engagement in Asia** 100-108
Tendy, Sari Mulyani
- 16 **Urban Square Dance in Haidian District of Beijing: Issues and Suggestions** 109-113
Wang Hehui, Low Kok On, Victor Pagayan
- 17 **Zhuang Handicraft in the Baise Area: The Gendered Cultural Significance of Mo-Mie** 114-119
Xiaoqin Zhou, Hongshen Zhang, Musnin Misdi
- 18 **Studio Terbuka untuk Seni adalah Bersama Komuniti di Pulau Lagaton, Pitas, Sabah** 120-125
Zaimie Bin Sahibil (PhD)
- 19 **Midpoint dan Kepentingannya dalam Pembentukan Naratif Filem: Analisis terhadap Filem Malaysia Terpilih** 126-132
Zairul Anuar Md. Dawam, M. Fazmi Hisham, Rosli Sareya
- 20 **The Heritage And Development Of Chinese Characters In Dragon Lanterns Dance** 133-137
Zhao Cong, Low Kok On, Maureen De Silva
- 21 **The Concept of Interactive in Video Installation Artworks: The Manipulation of Space** 138-141
Zhao Ming, Musnin Misdi, Baharuddin Mohd. Arus
- 22 **Koreografi Tarian Sayau Kolombujang Etnik Dusun Tatana, Kuala Penyu, Sabah** 142-148
Sri Ningsih Sukirman, Patricia Jipoh
- 23 **Penggunaan Simbol Budaya dalam Catan oleh Dua Pelukis Negeri Kedah** 149-155
Azizah Ibrahim, Humin Jusilin, Surayah Hj Bungsu
- 24 **Estetika Dan Makna Motif Lukisan Tangan Masyarakat Lun Bawang** 156-162
Bell Suut, Ismail Ibrahim, Zaimie Bin Sahibil
- 25 **Dokumentasi Nilai-nilai Tradisional dalam Seni Bina Usungan Masyarakat Bajau Sama, Kota Belud** 163-169
Dayang Nadia Mawi, Zaimie Sahibil
- 26 **Hala Tuju Platform Penstriman Muzik Digital dan Kesannya Terhadap Isu Cetak Rompak Dalam Industri Muzik Iban.** 170-172

Everestto Tingle

- 27 **Analisis Fungsi Lagu Terhadap Struktur Naratif dalam Visual Filem Muzikal Malaysia. Kajian Kes: Magika (2011)** 173-191
Faezahnor Binti Saddi
- 28 **Kategori Motif dan Makna Budaya dalam Seni Anyaman (Tepo) Bajau di Daerah Kudat Sabah** 192-195
Humin Jusilin , Andry Chin Yung Tet, Zaimie Sahibil, Musnin Misdi
- 29 **Hasnul Jamal Saidon Artworks: Semiotic Analysis on *Veil of An Artist* and *Veil of Nurbaya Series* (Installation Version)** 196-205
Hannah Kong Nyuk Fun, Imelda Ann Achin, Addley Bromeo Bianus
- 30 **Sabah Traditional Music: How Covid19 Expose the Industry Fault Lines and What Can Be Done** 206-212
Roslee Haji Wahid, Andrew Poninting
- 31 **Kaedah Alternatif Penghasilan Video Animasi dalam Sesi E-Pembelajaran Semasa Pandemik Covid-19** 213- 215
Imelda Ann Achin, Addley Bromeo Bianus
- 32 **Pendidikan Tari: Penggunaan Bahasa Tubuh dalam Penyamaan Maklumat dan Maksud Tersirat dalam Tari** 216-221
Sharip Zainal Bin Sagkif Shek, Zairul Anuar Bin Md Dawam, Rosli Sareya
- 33 **Anxiety and Depression: Analysis of Joker Characteristics in *Joker* (2019)** 222-226
Addley Bromeo Bianus, Imelda Ann Achin

PREFACE

The International Virtual Conference on Creative Technology and Visual Arts (IVCCTVA 2021) with the theme "Touch of Arts: From Local To The Global" is the first conference organized by the Academy of Creative Arts and Technology (ASTiF), Universiti Malaysia Sabah. The main purpose of organizing IVCCTVA 2021 is to provide opportunities for lecturers, postgraduate students, local and international researchers, and relevant organizations to present their research results. The goal of IVCCTVA 2021 is to bring together researchers among academics, including postgraduate students, to discuss research findings intellectually, exchange ideas and share knowledge and experience in creative technology and visual arts.

The IVCCTVA 2021 Committee received more than 30 full papers from Indonesia, Brunei, China and Malaysia. Apart from the publication of proceedings, selected papers will also be published in special editions of UMS journals such as Jurnal Gendang Alam and the publication of books. All papers presented and published in the IVCCTVA 2021 Proceedings discuss various art issues covering sub-themes such as fine arts, film, animation, graphic design, performing arts, music, literature, tradition and culture, and new media. The Committee is confident that all the papers can benefit all researchers and be a reference to all parties.

The IVCCTVA 2021 Conference Committee would like to congratulate all the participants who have successfully submitted fullpaper and apologize if the publication of these proceedings is not perfect. For your information, all information and statements in all the fullpapers and working papers contained in these proceedings are the responsibility of the respective article authors.

Once again, we would like to take this opportunity to thank all the committee members who worked hard to make this conference a success and not to forget all the presenters who have given their support for this conference.

Regards,

Addley Bromeo Bianus (PhD)
Chairman of IVCCTVA 2021
Academy of Arts and Creative Technology, UMS

11th November 2021

Alat Ritual *Komburongo* Dusun Tobilung: Hiasan dan Kepercayaan

Ick Ellyrenzine Linsap¹, Low Kok On²

¹ Akademi Seni dan Industri Kreatif, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: ick_ellyrenzine@yahoo.com)

² Akademi Seni dan Industri Kreatif, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: lowkokon@ums.edu.my)

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Sebahagian kecil daripada etnik Tobilung yang menetap di daerah Kota Belud, Sabah masih pegang kepada kepercayaan tradisional, yang diwarisi secara turun-temurun. Mereka percaya kepada pelbagai jenis semangat baik dan jahat. Salah satu semangat baik yang dipercayai mereka ialah *komburongo*, iaitu bahan kajian ini. Permasalahan yang timbul adalah alat ritual *komburongo* etnik Tobilung dihiasi dengan pelbagai jenis bahan. Terdapat sesetengah etnik Tobilung berpendapat bahawa bahan-bahan hiasan adalah mencantikkan alat ritual *komburongo*, manakala sesetengah etnik Tobilung lain berpendapat bahawa hiasan *komburongo* ini mempunyai kuasa ghaibnya. Oleh itu, tulisan ini memberi tumpuan menganalisis hiasan alat ritual *komburongo*, yang berkait dengan kepercayaan turun-temurun Etnik Dusun Tobilung. Bagi mengumpul data kajian, kerja lapangan telah dijalankan di enam buah kampung yang didiami oleh etnik Dusun Tobilung. Data kajian yang berkait dengan hiasan dan kepercayaan etnik Tobilung terhadap *komburongo* dianalisis secara interpretasi dan disokong oleh bahan kajian yang lepas. Hasil analisis mendapati sesetengah hiasan *komburongo* mempunyai signifikan kuasa ghaib, yang dapat menambah kuasa alat ritual *komburongo*. Perbandingan yang dilakukan atas alat ritual *komburongo* etnik Tobilung dengan etnik Kadazan Dusun lain turut mendapati sesetengah daripada mereka percaya bahawa hiasan alat ritual *komburongo* berfungsi menguatkan kuasa alat ritual *komburongo*. Kajian ini penting bagi menonjolkan kepercayaan etnik Tobilung terhadap hiasan *komburongo* dan juga kaitannya dengan kepercayaan turun-temurun mereka.

Kata Kunci: Etnik Tobilung, alat ritual *komburongo*, hiasan *komburongo*, menguatkan kuasa alat ritual, kepercayaan turun-temurun.

Pengenalan

Etnik Tobilung ialah salah satu rumpun Dusunik yang menetap di daerah Kota Belud dan Kota Marudu (Boin Tombung, 1990: 5; Pugh-Kitingan, 2012: 3). Jika diteliti, majoriti etnik ini masih menetap di daerah Kota Belud dan Kota Marudu sehingga ke masa ini. Berdasarkan maklumat yang diperolehi dari Pejabat Daerah Kota Belud, terdapat lima ribu tiga ratus etnik Tobilung di Kota Belud berdaftar sebagai pengundi (Encik Sikar bin Datin, Pegawai Kemajuan Masyarakat Pintasan, Kota Belud). Berdasarkan data jumlah penduduk ini, dianggarkan bahawa jumlah keseluruhan etnik Tobilung di Kota Belud, iaitu lokasi kajian ini ialah sekitar enam hingga tujuh ribu orang pada masa sekarang (Shadar Datin, Ketua Anak Negeri, Kota Belud).

Dari segi kepercayaan, etnik Tobilung percaya kepada pelbagai jenis *sundu* (semangat), sama ada semangat baik atau semangat jahat. Semangat baik ialah semangat pembantu manakala semangat jahat mengancam kesihatan dan keselamatan mereka. Antara semangat baik yang dipercayai etnik ini ialah *komburongo*, *solob* (penghuni ladang), *bambarayon* (semangat padi) dan *rumunduk* (semangat

pembantu *komburongo*). Antara semangat jahat yang dipercayai etnik ini ialah *suang tana* (penunggu tanah), *katambeeg* (penunggu sungai), *rogon* (semangat jahat) dan *tutumolong* (bunian). Lembaga Kebudayaan Negeri Sabah (2018: 78) melaporkan bahawa etnik Tobilung percaya bahawa *sundu* tersebut berada di sekitar tempat manusia tinggal dan boleh dijadikan sebagai sahabat kepada manusia meskipun tidak dapat dilihat melalui mata kasar. Selain *bobolian* (pakar upacara), *sundu* tersebut boleh dihubungi oleh manusia biasa melalui ritual tertentu dengan syarat manusia berkenaan telah mengikat perjanjian persahabatan dengan *sundu* berkenaan. Hampir semua ritual yang dikendalikan oleh *bobolian* Tobilung melibatkan alat ritual, yang dikenali sebagai *komburongo* jua. Alat ritual *komburongo* Tobilung kelihatan istimewa kerana dihiasi dengan pelbagai bahan (Gambar 1). Isu yang berkaitan dengan hiasan alat ritual *komburongo* Tobilung diberikan penerangan seterusnya.

Analisis dan Dapatan Kajian

Dari segi asal usul, etnik Tobilung percaya bahawa alat ritual *komburongo* (Gambar 1) wujud terlebih dahulu sebelum adanya pohon *komburongo* (Gambar 2). Menurut Itat Luntugon (informan), pada suatu ketika dahulu alat ritual *komburongo* dibawa untuk mengubati orang sakit. Kemudian, orang yang menggunakan alat ritual *komburongo* telah bermimpi bahawa terdapat semangat yang menyuruhnya untuk menanggalkan tujuh kerat alat *komburongo* dan ditanamnya. Sejak itu, sesiapa sahaja yang menjalankan upacara ritual *Modsongodou* (mengubati penyakit) perlu mengambil rimpang (*rhizome*) tumbuhan *komburongo* yang ditanam itu.



Gambar 1: Alat ritual *komburongo* Tobilung. (Koleksi Ick Ellyrenzine Linsap, 2017)



Gambar 2: Pohon *komburongo* (*Acorus Calamus*) yang ditanam di Kampung Taburan, Kota Belud. (Koleksi Ick Ellyrenzine Linsap, 2017)

Alat ritual *komburongo* diperlukan dalam hampir semua ritual etnik Tobilung. Upacara *Modsuut* yang bertujuan untuk memuja serta memberi sajian kepada *solob* (penunggu ladang) kerana membantu mereka menjaga ladang sebagai contoh memerlukan alat ritual *komburongo*. Berdasarkan temu bual pengkaji dengan semua *bobolian* Tobilung (Lampiran 1), hampir semua ritual yang

dijalankan oleh mereka memerlukan alat ritual *komburongo*. Sekadar tiga contoh upacara ritual yang dimaksudkan ialah *Mangatod Toromos* (upacara mempersembahkan bahan pemujaan seperti ayam dan babi kepada makhluk halus), *Mongolintuun* (salah satu upacara penyembuhan penyakit ringan), dan *Momundaki* (upacara menghilangkan kemudaratan penyakit ringan dan mengelak daripada terkena benda jahat) (Informan: Mansor bin Rambayau). Sebagai perbandingan, Hanafi Hussin (2003: 27) turut mencatatkan masyarakat Kadazan di Penampang mempercayai bahawa alat ritual *komburongo* sebagai salah satu kelengkapan *bobohizan* (pakar upacara) untuk mengendalikan sesuatu ritual.

Dari segi perhiasan yang terdapat di alat ritual *komburongo*, pengkaji dapati alat ritual ini dihiasi buah kayu *lampakakau* dan *kucur*, manik-manik, duit siling lama dan lonceng (Gambar 1). Pengkaji diberitahu oleh Imbagong binti Gumang (informan) bahawa perhiasaan terhadap *komburongo* berfungsi sebagai mencantikkan alat *komburongo* semata-mata. Namun Kimpin Sombion (informan), Sunda binti Tampisal (Informan) dan Siatok Pasok (informan) pula memberitahu bahawa bahan-bahan perhiasaan itu ialah teman kepada *komburongo* dan mempunyai kuasa khususnya. Bahan-bahan yang dimaksudkan oleh mereka ialah buah kayu *lampakakau* dan *kucur*.

Sebagai perbandingan, hasil kajian Low dan Solehah (2018: 190) mendapati bahawa perhiasaan terhadap *komburongo* tidak mempunyai kuasa dan berfungsi sebagai mencantikkan alat *komburongo* tersebut semata-mata. Manakala Evans (1953: 65) mencatatkan bahawa etnik Dusun Tindal pula mempercayai terdapat juga biji daripada tumbuhan lain yang dikenali sebagai *bakauk* dan *lampakau*, yang dijumpai melekat bersama dengan alat *komburongo* dan dipercayai memiliki nilai pelindung dan turut mempunyai kuasa seperti *komburongo*. Hasil perbandingan ini menunjukkan bahawa etnik Kadazan Dusun yang berlainan mempunyai kepercayaan yang berbeza terhadap hiasan yang ada pada alat ritual *komburongo*.

Rumusan

Secara keseluruhannya, hasil analisis mendapati sesetengah bahan hiasan yang digunakan untuk menghiasi alat ritual *komburongo* Tobilung seperti buah kayu *lampakakau* dan *kucur* ialah teman kepada semangat *komburongo* dalam kepercayaan etnik Tobilung. Kedua-dua bahan ini dipercayai menjadikan kuasa alat ritual *komburongo* bertambah kuat. Di satu pihak yang lain, terdapat bahan-bahan lain yang fungsinya untuk mencantikkan alat ritual *komburongo*. Dengan kata lain, pengkaji rumuskan bahawa sesetengah bahan hiasan dipercayai berfungsi memperkuatkan kuasa alat ritual *komburongo* manakala sesetengah bahan pula berfungsi sebagai hiasan semata-mata. Kepercayaan sedemikian juga menonjol dalam kalangan etnik Kadazan Dusun lain.

Rujukan

- Boin Tombung, R. 1990. *Keluarga Dusun*. Kota Kinabalu: Persatuan Dusun Sabah Bersatu
- Evan, I.H.N. 1953. *The Religion of the Tempasuk Dusuns of North Borneo*. London: The Cambridge University Press.
- Hanafi Hussin. 2003. *Bobohizan* dan Peranannya di Kalangan Masyarakat Kadazan Daerah Penampang, Sabah. *JATI: Journal of Southeast Asian Studies*. Vol. 8: 15-40.
- Lembaga Kebudayaan Negeri Sabah. 2018. *Inventori Budaya Etnik Negeri Sabah, Etnik Tobilung*. Kota Kinabalu: Lembaga Kebudayaan Negeri Sabah.
- Low Kok On & Solehah Ishak. 2018. The Spiritual Significance of *Komburongo* in the Folk Beliefs of the Dusun People of North Borneo. *Electronic Journal of Folklore*. Vol. 71: 179-206.
- Pugh-Kitingan, J. 2012. *Kadazan Dusun*. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan & Buku Malaysia.

Lampiran 1
Senarai Informan

Bil	Nama Informan	Umur	Kampung (Kg)
1.	Mansor bin Rambayau	82	Kg Taburan Puka
2.	Siatok binti Pasok	78	Kg Taburan Puka
3.	Gurubot bin Madasin	52	Kg Taburan Tengah
4.	Sunda Binti Tampisal	80	Kg Taburan Besar
5.	Kimo Binti Gungurupa	81	Kg Dudar
6.	Itat Luntugon	57	Kg Taburan Kecil
7.	Luntugon Bin Masondal	94	Kg Taburan Besar
8.	Kimpin bin Sombion	72	Kg Taburan Besar
9.	Imbagong Binti Gumang	86	Kg Sarang

Mesej Simbolik Di Sebalik Karya Seni Visual Bertajuk Wira Oleh Haris Abadi Abd Rahim Dalam Konteks Fenomena Covid-19

Issarezal Ismail^{1,*}, Siti Humaini Syed Ahmad @ Said Ahmad², Hairulnisak Merman³, and Muhamad Rozali Othman⁴

¹Universiti Teknologi MARA Cawangan Perak Kampus Seri Iskandar (Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM Cawangan Perak, Kampus Seri Iskandar, 32610 Seri Iskandar, Perak / (E-mail: issarezal@uitm.edu.my)

²Universiti Teknologi MARA Cawangan Perak Kampus Seri Iskandar (Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM Cawangan Perak, Kampus Seri Iskandar, 32610 Seri Iskandar, Perak / (E-mail: huemaini@uitm.edu.my)

³Universiti Teknologi MARA Cawangan Perak Kampus Seri Iskandar (Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM Cawangan Perak, Kampus Seri Iskandar, 32610 Seri Iskandar, Perak / (E-mail: hairulnisak@uitm.edu.my)

⁴Universiti Teknologi MARA Cawangan Perak Kampus Seri Iskandar (Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM Cawangan Perak, Kampus Seri Iskandar, 32610 Seri Iskandar, Perak / (E-mail: rozali719@uitm.edu.my)

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Sebuah karya seni visual bukan hanya sekadar paparan gambaran visual yang memiliki aspek-aspek keindahan semata-mata. Akan tetapi, ia juga merupakan alat atau medium komunikasi bukan lisan yang dihasilkan oleh artis untuk menyampaikan sesuatu berupa mesej kepada orang lain. Kajian ini cuba mendekati, memahami dan menjelaskan mesej simbolik dari sebuah karya seni visual bertajuk *Wira* yang diciptakan oleh Haris Abadi Abd Rahim ketika Malaysia sedang berhadapan dengan fenomena Covid-19 mencakupi aspek struktur, isi pesan dan fungsi dari mesejnya. Pendekatan kajian seni di mana asas-asasnya bersumber dari pendekatan kualitatif yang menekankan pada sistem penjelasan yang bersifat deskriptif dan holistik digunakan sekaligus dihubungkan melalui kerangka konseptual yang telah dibangun oleh konsep-konsep relevan sebagai bingkai atau acuan analisisnya. Hasil analisis menunjukkan bahawa karya digital bertajuk *Wira* ini cuba mengungkapkan pesan perjuangan dan pengorbanan dari perspektif tugas dan tanggungjawab yang telah dijalankan oleh para wira-wira bangsa di barisan hadapan ketika wabak pandemik Covid-19 melanda negara ini. Struktur pesannya yang terdiri dari tanda dan simbol yang dipinjam dari objek ikonik berupa tugu negara diolah kembali sedemikian rupa untuk merepresentasikan dan juga menyimbolkan perjuangan, pengorbanan, kerja keras, solidariti dan juga tragedi yang melanda sekelompok manusia yang bertarung nyawa menyelamatkan bangsa ini dari ancaman wabak pandemik itu. Dari aspek fungsi pula, secara informatif ia menyampaikan maklumat tentang sisi-sisi kehidupan manusia yang berada jauh di barisan hadapan ketika masyarakat pada umumnya dikerah untuk tinggal di rumah. Secara persuasif pula, ia bukan sahaja merangsang daya empati tetapi juga mendorong dan mengajak masyarakat supaya prihatin dan cuba memainkan peranan masing-masing dalam menghadapi situasi pandemik yang sedang terjadi.

Kata Kunci: Mesej, Simbolik, Karya Seni Visual, Haris Abadi Abd Rahim, Covid-19

Pendahuluan

Jika ditanya tentang fenomena paling mendunia pada tahun 2020, maka tidak lain tidak bukan jawapan paling umum diterima tentulah fenomena pandemik Covid-19. Virus yang pada awalnya tidak memiliki nama dan begitu asing pada dunia perubatan itu didakwa oleh banyak pihak berasal dari sebuah pasar haiwan eksotik di daerah Wuhan, China (lihat Aiman Saddiq Abdullah, 2020). Sewaktu kajian ini dijalankan pada pertengahan mulai September 2021, virus itu bukan sahaja telah pun menjangkiti lebih dari 221 juta orang di seluruh dunia tetapi juga telah pun mengakibatkan jumlah korban yang begitu

besar iaitu sekitar lebih 4.5 juta jiwa. Boleh dikatakan bahawa hampir tiada batas-batas geografi yang tidak dapat ditembus atau dimasuki oleh virus korona baharu yang sangat berbahaya ini.

Bagi menghalang penularan atau peningkatan jumlah kes Covid-19, setiap negara memperkenalkan langkah-langkah pencegahannya masing-masing. Di Malaysia, langkah-langkah pencegahan itu termasuklah penutupan sempadan keluar-masuk negara (darat, laut dan udara), menerapkan akta, peraturan dan sekaligus perintah kawalan pergerakan (PKP), menutup sementara semua aktiviti yang melibatkan sektor ekonomi, pendidikan, sosial, budaya, agama dan juga sukan, menjalankan ujian saringan Covid-19 kepada kontak rapat pesakit dan juga mereka-mereka yang berpotensi besar terkena jangkitan serta mengadakan kempen-kempen kesedaran kesihatan kepada masyarakat melalui media massa dan juga media sosial. Terbaharu, penemuan vaksin telah memberi suatu harapan sekaligus jaminan kesihatan bagi kesejahteraan warga masyarakatnya.

Pelbagai inisiatif telah diambil oleh semua pihak di seluruh negara bagi sama-sama membantu kerajaan dalam mengekang dan mengawal penularan wabak penyakit itu. Ada yang mencurahkan keringat dan tenaga untuk menjahit *personal protection equipment* (PPE) untuk diagihkan kepada petugas barisan hadapan. Tidak kurang juga mereka yang mengagihkan sejumlah bantuan berupa topeng muka, cecair pembasmi kuman dan bantuan makanan kepada keluarga yang memerlukan serta paling tidak, ramai juga dilihat mengambil inisiatif menyampaikan pandangan peribadi serta nasihat masing-masing kepada masyarakat umum tentang pelbagai hal yang terkait dengan wabak penyakit Covid-19 di media sosial masing-masing.

Dalam konteks seni visual, aneka ragam bentuk dan jenis karya seni visual telah tampil khususnya di media sosial sebagai suatu respons atau tanggapan terhadap fenomena kesihatan berskala global ini. Hal tersebut setidaknya-tidaknya mengisyaratkan bahawa para artis tidak mahu ketinggalan untuk terlibat sama dalam menyumbangkan idea, pandangan dan perasaan yang mereka rasakan sejak kehidupan sehari-hari telah dipengaruhi oleh wabak virus yang mengancam nyawa ini. Oleh kerana terpaksa berkurung di dalam rumah sepanjang tempoh PKP berlangsung kira-kira setahun yang lalu, agaknya mereka mengambil kesempatan itu untuk menyatakan atau berkongsi sesuatu melalui apa yang menjadi kepakaran mereka iaitu penciptaan karya seni visual.

Salah satu bentuk karya seni visual yang mendapat perhatian dari sejumlah besar warga masyarakat di Malaysia adalah sebuah karya seni visual dari Haris Abadi Abd Rahim bertajuk *Wira* (2020). Sewaktu kajian ini dilaksanakan, karya seni visual yang telah dimuatnaik di laman sosial pada 24 Mac 2020 itu telah disukai lebih kurang 1700 orang dan di kongsi seramai 2400 kali di laman Facebook dan juga Instagram dalam tempoh seminggu. Kesan tular tersebut jelas tampak ketika visual dari karya seni visual itu telah dipinjam dan dijadikan gambar profil oleh ratusan orang pengguna laman sosial. Bukan itu sahaja, visual tersebut juga telah dipinjam oleh pelbagai institusi kerajaan dan juga bank untuk dijadikan paparan visual muka depan majalah, poskad, karya cetakan digital atas kertas dan juga cetakan pada baju T.

Sudah tentu kewujudan sesebuah karya seni visual bukan sahaja sebagai satuan gambaran atau warna yang ditujukan untuk membangkitkan kesan keindahan mahu pun kesan hiburan kepada pengamatnya, tetapi ia hadir dengan pelbagai mesej tertentu yang ingin disampaikan oleh si pembuatnya. Seperti yang dikemukakan oleh Barrett (1982: 6), karya seni visual dihasilkan kerana artis memiliki hasrat untuk menyampaikan sesuatu, entah itu suatu permasalahan, fikiran, perasaan atau pengalaman yang terkandung di dalam dirinya ke dalam bentuk visual. Itulah tujuan dari kewujudan sebuah karya seni visual termasuklah seni visual kerana artis ingin berkongsi sesuatu kepada orang lain selaku pengamat karya-karyanya.

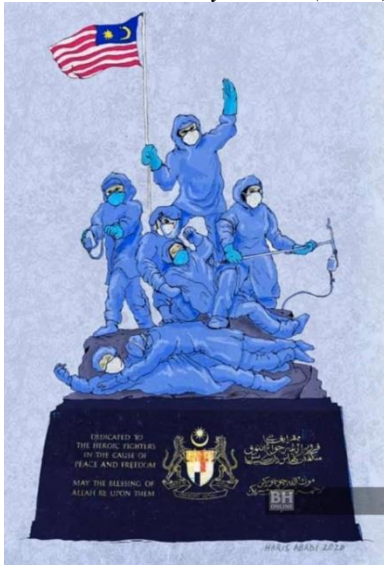
Berdasarkan huraian di atas, kajian ini akan cuba mendekati, memahami dan sekaligus menjelaskan mesej simbolik pada karya seni visual bertajuk *Wira* (2020) hasil ciptaan Haris Abadi Abd Rahim. Tujuan atau objektif kajian itu pula selari dengan beberapa persoalan yang ingin dijawab dalam kajian ini di mana antara lain termasuklah; (1) Apakah struktur mesej dari karya seni visual itu

mencakupi aspek tanda dan simbolnya; (2) Apakah isi mesej berupa serangkaian makna-makna yang diproduksi dari tanda dan simbol tersebut? dan; (3) Apakah fungsi mesej dari karya seni visual itu?

Manfaat atau sumbangan dari kajian ini mampu memberi sumbangan kepada dunia akademik dan dunia praktis. Manfaat akademiknya antara lain adalah ianya diharapkan mampu mengembangkan kajian seni visual dalam wilayah pengetahuan tentang komunikasi (mesej) simbolik dalam bentuk karya seni visual. Sedangkan, sumbangan praktisnya pula setidaknya-tidaknya dapat digunakan sebagai panduan oleh masyarakat yang ingin memahami karya seni visual dengan lebih mendalam serta menginspirasi para penggiat seni visual yang gemarkan bentuk-bentuk karya seni visual seperti ini.

Analisis dan Perbincangan

Struktur dan Isi Pesan Karya Wira (2020)



Gambar 2: Haris Abadi Abd Rahim, *Wira*, 2020



Gambar 3: Felix de Weldon, *Tugu Negara*, 1966

Karya digital bertajuk *Wira* memperlihatkan gambaran aksi sekumpulan manusia yang berada di atas sebuah pelantar yang tinggi. Sekali pandang, sesiapa pun akan terus sahaja dapat mengenalpasti bahawa visual tersebut memperlihatkan adanya kemiripan dengan sebuah objek bersejarah di negara ini iaitu Tugu Negara. Bandingkan sahaja dengan *Gambar 3*, tampak jelas bahawa Haris cuba menggunakan salah satu gaya dari Pascamodernism iaitu *appropriation* dengan meminjam secara langsung visual tugu negara dari pandangan hadapan meskipun pada masa yang sama diperlihatkan juga unsur-unsur perbezaan, misalnya pada sosok tokoh / figura (perempuan), gaya pakaian serta objek-objek yang digandingkan bersama sosok-sosok figura tersebut.

Secara simbolik, sebuah tugu mampu sahaja berfungsi sebagai simbol kepada suatu bentuk penghormatan atau penghargaan yang diberikan untuk memperingati seseorang atau sesuatu peristiwa. Dalam konteks Tugu Negara, bentuk penghormatan tersebut ditujukan untuk memperingati perjuangan dan jerih-payah (*struggle*) lebih dari 11 ribu perajurit yang gugur pada Perang Dunia Pertama (1911-1918), Perang Dunia Kedua (1939-1945) dan Darurat (1948-1960). Jadi, jelas bahawa peminjaman visual Tugu Negara oleh Haris ini bukanlah tanpa sebab. Ia dipinjam sesuai dengan makna simbolik yang dikandungnya iaitu untuk menyampaikan makna tentang penghormatan dan penghargaan terhadap perjuangan dan pengorbanan sekelompok manusia yang dapat disebut sebagai wira atau perwira.



Gambar 4: Haris Abadi Abd Rahim, *Wira (perincian)*, 2020

Akan tetapi, tampak jelas pula bahawa subjek yang ditunjukkan sebagai wira di dalam karya Haris sama sekali berbeza dengan subjek dari rujukan asalnya iaitu tentera (lihat Gambar 4). Melalui atribut pakaian longgar berwarna biru lengkap dengan pelitup kepala dan pelitup muka; serta aksesori atau peralatan yang dibawa oleh mereka dapat menjadi tanda bagi identiti sosok-sosok figura tersebut iaitu sebagai pekerja dari sektor kesihatan. Namun demikian, muncul pertanyaan mengapa pekerja kesihatan ini digunakan oleh Haris bagi menyimbolkan makna wira atau keperwiraan? Dari sudut pandang fenomema Covid-19, petugas kesihatan tergolong di dalam kelompok pekerja yang dikategorikan sebagai barisan hadapan. Mereka adalah peribadi-peribadi manusia yang diberi tanggungjawab untuk mendepani sekaligus berjuang untuk mengekang penularan wabak berbahaya ini dari awal sehingga sekarang.

Dari hasil pengamatan sejak dari tahun 2020, semua maklum bahawa pekerja-petugas kesihatan ini bekerja tanpa mengira waktu. Bahkan, ada di antara mereka tidak berpeluang untuk mendapat cuti kerana tugas yang begitu mendesak khususnya di awal dan dipertengahan gelombang pertama dan kedua ketika vaksin bagi virus ini belum ditemukan lagi. Saban hari di media arus perdana dan media sosial, masyarakat diperlihatkan dengan sejumlah bukti bergambar yang menunjukkan bagaimana keadaan atau situasi diri para petugas kesihatan ini dibelenggu oleh keletihan atau kelesuan kerana terpaksa mengharungi waktu kerja yang sukar dan bahkan kadang-kala tanpa henti sehingga ada juga yang terkorban akibat jangkitan wabak merbahaya itu.



Gambar 5: Haris Abadi Abd Rahim, *Wira (perincian)*, 2020

Situasi mendesak itu diilustrasikan oleh Haris berdasarkan visual tiga figura seperti yang dapat disemak pada Gambar 5. Di sini, dapat dilihat dua sosok figura terkujur di atas permukaan pelantar

dengan salah satu figura terlengkap sekaligus mendakap tubuh figura yang berada di bawahnya. Ciri-ciri fizikal dari sosok kedua figura tersebut seperti tubuh yang terkulai layu dan juga mata yang tertutup rapat dapat menjadi tanda indeksikal kepada kondisi tubuh manusia yang sudah tidak bernyawa. Tanda kematian ini dapat menyiratkan beberapa makna simbolik. Di satu sisi, ia dapat menyimbolkan pengorbanan besar para pekerja dari sektor kesihatan yang sanggup merisikokan nyawa sendiri agar masyarakat dan negaranya selamat dari penularan virus Covid-19. Di sisi lain pula, ia dapat ditanggapi sebagai simbol kemusnahan iaitu betapa bahayanya virus tersebut kepada kesihatan tubuh manusia.

Kemudian, di bahagian atas kedua figura tersebut pula tampak pula satu figura perempuan yang sedang duduk dan bersandar dihadapan figura lelaki di yang merangkulnya. Sebelah tangan dari figura perempuan itu terangkat ke atas. Tanda indeksikal ini secara sedar mahu pun tidak dapat mengindikasikan bahawasanya figura tersebut masih hidup tetapi tubuhnya tidak berdaya atau mengalami keletihan yang sangat ekstrim. Tanda ini sudah tentu juga dapat menunjukkan makna tentang pengorbanan seperti yang telah dinyatakan sebelum ini. Tetapi, ia juga mampu menyampaikan maksud atau pengertian tentang kecemasan; bahawasanya dia sedang berhadapan dengan suatu senario kesihatan yang memerlukan nya bekerja terus-menerus tanpa henti sehingga pada satu titik tubuhnya tidak mampu lagi menerima tekanan dari tugasnya sendiri.

Sedangkan, aksi sosok figura lelaki yang merangkul tubuh figura perempuan dan membiarkan tubuhnya menjadi tempat bersandar bagi figura perempuan itu dapat menjadi tanda bagi bantuan atau pertolongan dari seorang manusia kepada manusia yang berada dalam keadaan yang cemas dan memerlukan sokongan orang lain. Aksi bantuan tersebut dapat mengungkapkan simbol nilai kemanusiaan iaitu solidariti atau kebersamaan sesama manusia khususnya di kalangan petugas kesihatan yang sedang bergelut dengan situasi sezaman yang sedang mencabar ini. Ringkasnya, seperti kata pepatah Melayu yang sering didengar "...berat sama dipikul, ringan sama dijinjing".



Gambar 6: Haris Abadi Abd Rahim, Wira (perincian), 2020

Seterusnya, pada komposisi paling atas dalam karya digital ini memperlihatkan tiga figura yang masing-masing sedang berdiri dan memegang objek (lihat Gambar 6). Di sebelah kiri dan kanan, jelas tampak figura lelaki dan wanita sedang memegang objek berupa alat perubatan iaitu stetoskop dan juga *intravenous fluid stand*. Tampak bahawa pemilihan objek-objek tersebut dilakukan oleh Haris Abadi dengan sengaja berdasarkan kesesuaiannya dengan identiti petugas kesihatan itu sendiri. Bukan itu sahaja, posisi tubuh dari figura tersebut dipalingkan ke kiri dan kanan dan dapat menjadi tanda bagi menunjukkan suatu aksi berkawal. Ini, justeru dapat mengungkapkan makna simbolik akan keberanian para petugas barisan hadapan untuk menjadi benteng pertahanan atau perlindungan kepada masyarakat di Malaysia dalam upaya untuk mengubati mereka yang sedang dijangkiti virus ini mahu pun mengekang penularannya.

Akhir sekali, pada kedudukan paling atas atau puncak ada satu figura sedang berdiri memegang bendera Malaysia sambil sebelah tangannya diacukan ke atas. Aksi seperti ini pada umumnya

menandakan suatu tindakan manusia setelah berjaya melepasi sesuatu cabaran, rintangan atau dugaan besar; entah itu mendaki gunung tertinggi, berenang merentasi laut terbentang luas atau bahkan menjejakkan kaki ke bulan. Sebagai simbol, tanda kejayaan ini dapat mengungkapkan harapan atau katakanlah sikap optimisme dari seluruh rakyat Malaysia agar pada suatu hari nanti badai malapetaka yang telah mengguncang seluruh tatanan masyarakat dan kebudayaannya ini akan cepat berlalu pergi. Secara bijak Haris menggambarkan hal tersebut melalui visual bendera Malaysia yang terbalik dan sedang berkibar dengan kuat. Di sini, sebuah bendera yang selalunya ditanggapi secara simbolik sebagai jati diri sesebuah negara pada gilirannya berhadapan dengan suatu realiti sosio-budaya yang sama sekali berbeza.

Demikianlah analisis struktur dan isi pesan dari karya digital bertajuk *Wira* oleh Haris Abadi Abd Rahim. Secara sederhana, simbol-simbol yang digarap di dalam karya ini memuatkan pesan atau mesej tentang pengorbanan petugas barisan hadapan dalam menghadapi konflik kesihatan global mutakhir ini iaitu wabak virus Covid-19 yang disampaikan oleh Haris sendiri sebagai suatu bentuk penghormatan. Pengorbanan ini bukan sahaja melelahkan bahkan juga telah memakan korban. Keberanian petugas barisan hadapan mengharung situasi serba sukar ini secara sedar mahu pun tidak membenihkan rasa optimisme kepada negara ini untuk dapat keluar dari badai malapetaka ini secepatnya.

4.2 Fungsi Pesan Karya *Wira* (2020)

Berdasarkan pada analisis struktur dan isi pesan dari karya seni digital bertajuk *Wira* (2020) yang telah dibincangkan di atas, maka dengan itu dapat dikenalpasti dan ditemukan pula fungsi pesan dari karya tersebut yang dapat dipecahkan kepada fungsi informatif dan fungsi persuasif.

Dari aspek informatifnya, karya digital ini setidak-tidaknya mampu menyampaikan kepada kita maklumat atau informasi tentang realiti kemanusiaan yang sedang terjadi di negara ketika ini. Bagi pengamat khususnya masyarakat tempatan, melihat karya digital ini bakal mengingatkan mereka kembali pada saat-saat awal kemunculan pandemik virus Covid-19 di Malaysia yang telah mencetuskan krisis kesihatan yang mencemaskan sekaligus membingungkan banyak pihak; jauh sebelum ditemukan vaksin bagi menangani penyebaran jangkitan dan implikasi kesihatan lainnya sehingga tidak jarang kita dengar keluhan dan rungutan dari pihak barisan hadapan yang sudah mulai lelah atau penat kerana bekerja tanpa henti dan rehat secukupnya semata-mata untuk menjaga dan merawat pesakit yang semakin lama semakin ramai.

Selain itu, karya digital ini juga menunjukkan fungsi informatifnya ketika ia mampu untuk mengungkapkan perjuangan dan pengorbanan yang telah ditunjukkan oleh kelompok barisan hadapan yang dalam konteks ini para petugas kesihatan yang telah berkorban keringat, masa dan bahkan nyawa semata-mata untuk menjamin kesejahteraan masyarakatnya ditengah-tengah situasi pandemik yang sangat berbahaya. Secara simbolik dan penuh perhatian, ia memberitahu kita bahawa dalam situasi yang diselaputi dengan kecemasan ini, perjuangan tidak mengenal erti menyerah kalah dan pengorbanan merupakan nilai yang dijunjung tinggi lebih-lebih lagi ketika kita berada pada bentang pertahanan paling hadapan.

Kemudian, jika dilihat dari fungsi persuasif, karya digital ini mampu merangsang daya empati pengamatnya terhadap perjuangan dan pengorbanan para petugas barisan hadapan yang penuh dengan cabaran dan dugaan. Melaluinya, pengamat dapat merasai sendiri segala macam semangat dan perasaan yang dirasakan oleh mereka ketika bertugas; entah itu kesedihan menghadapi kematian kawan seperjuangan, keletihan menghadapi tugas seharian, keberanian berhadapan dengan keadaan yang tidak menentu dan lain sebagainya.

Akhirnya, karya digital ini secara persuasif cuba menularkan prinsip dari nilai kehidupan yang terpenting iaitu kesihatan di mana menuntut adanya pengertian dan keperihatinan dari setiap dari warganya untuk sama-sama membantu dan berkorban dalam situasi yang serba mencabar ini. Caranya mudah, untuk meringankan bebanan petugas barisan hadapan, masyarakat sering di saran untuk kekal

tinggal di rumah atau *stay at home*. Itulah ironinya; ketika anda tidak perlu berbuat apa-apa tetapi pada masa yang sama itulah sumbangan terbesar anda sebagai warga kepada negaranya. Seperti slogan yang kerap dilau-laungkan ketika ini iaitu “kita jaga kita”. Itulah solidariti yang diperlukan saat ini sehingga ianya mampu membenihkan rasa optimisme bahawasanya pada suatu hari nanti diharapkan keadaan kembali tenang meskipun tidak persis sama seperti dahulu.

Kesimpulan

Karya seni visual sebagai hasil ekspresi manusia hanya sebuah paparan visual yang ditujukan untuk dinikmati keindahan rupa dan bentuknya sahaja. Lebih jauh dari itu, karya seni visual memiliki peranan dan fungsi lebih dari itu kerana ia adalah sejenis alat atau medium yang digunakan oleh artis untuk menyampaikan atau berkongsi mesej atau pesan kepada orang lain. Menerusinya, artis memiliki peluang untuk mengutarakan isu atau persoalan yang berkaitan dengan keadaan manusia, masyarakat dan juga kebudayaannya yang disampaikan melalui penggunaan tanda dan simbol tertentu sebagai perantara. Pada gilirannya, sebuah karya seni visual mampu bukan sahaja memberikan informasi kepada masyarakat tetapi sekaligus mampu mendorong atau menyakinkan masyarakat sehingga berpengaruh terhadap pemikiran, tingkahlaku atau tindakan dan juga pemupukan nilai yang lebih positif dalam kehidupan.

Karya digital bertajuk *Wira* (2020) adalah ungkapan bukan lisan dari Haris Abadi Abd Rahim yang cuba menyampaikan mesej tentang penghormatan beliau terhadap perjuangan dan pengorbanan para petugas barisan hadapan yang dianggap sebagai wira negara ketika berhadapan dengan fenomena Covid-19. Struktur pesannya yang terdiri dari tanda dan simbol yang dipinjam dari objek ikonik berupa tugu negara diolah kembali sedemikian rupa untuk merepresentasikan dan juga menyimbolkan perjuangan, pengorbanan, kerja keras, solidariti dan juga tragedi yang melanda sekelompok manusia yang bertarung nyawa menyelamatkan bangsa ini dari ancaman wabak pandemik itu. Dari aspek fungsi pula, secara informatif ia menyampaikan maklumat tentang sisi-sisi kehidupan manusia yang berada jauh di barisan hadapan ketika masyarakat pada umumnya dikerah untuk tinggal di rumah. Secara persuasif pula, ia bukan sahaja merangsang daya empati tetapi juga mendorong dan mengajak masyarakat supaya prihatin dan cuba memainkan peranannya masing-masing dalam menghadapi situasi pandemik yang sedang terjadi.

Penghargaan

Kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak penerbit yang memberi kami peluang untuk menerbitkan artikel dari kajian ini. Seterusnya, kami ingin menyampaikan penghargaan kepada Haris Abadi Abd Rahim yang memberikan kebenaran untuk menggunakan gambar karyanya serta kerjasama yang beliau berikan sepanjang kajian ini dijalankan.

Rujukan

- Ahmad Hakim Abdullah dkk. (2021). *Malay and Islamic Traditions Elements through the Paintings of Mastura Abdul Rahman, Ruzaika Omar Basaree and Haron Mokhtar*. Jurnal Arkeologi Malaysia. 34(1): 15-27.
- Aiman Sadiq Abdullah. (2010). *Koronavirus Positif di Pasar Haiwan Eksotik di Wuhan*. Diambil dari <https://www.sinarharian.com.my>
- Barret, M. (1982). *Art Education: A Strategy for Course Design*. London: Heinemann Educational Books.
- Changara, H. (2007). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dillistone, F.W. (1986) *The Power of Symbols*. London: SCM Press.
- Fairus Ahmad & Abdul Halim Husain. (2016). Identiti Visual Seni Capan Moden Malaysia melalui Media Campuran dalam Konteks Kebudayaan. *Prosiding 2nd International Conference on Creative Media, Design & Technology (REKA2016)*. 26-27 September, 2016. Pulau Pinang.
- Firdaus Naif Omran Zailuddin dkk. (2018). *Interpretasi 9 Karya Seni Visual Terpilih Bakat Muda Sezaman dari Konteks Teras Dasar Kebudayaan Kebangsaan*. Jurnal Ideology. 3(2): 121-141.

- Liza Marziana dkk. (2018). *The Malay Identity in Malaysian Women's Paintings*. International Journal of Academic Research in Social Science. 8(10): 63-72.
- Mufid, M. (2009). *Etika dan Filsafat Komunikasi*. Yogyakarta: Prenadamedia Group.
- Nur Nazirah Musa & Harozila Ramli. (2014). *Identiti Melayu dalam Catan Syed Ahmad Jamal*. Jurnal Seni dan Pendidikan Seni. 2(1): 103-109.
- Ogden, C.K & Richard, I.A. (1989). *The Meaning of Meaning*. Florida: A Harvest/HBJ Book.
- Rohidi, T. R. (2000). *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*: Bandung: STISI Press.
- (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Saidi, A.I. (2008). *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Isaacbook.
- Tassoni, P. (2006). *BTEC National Early Years*. Oxford: Heinemann Educational Publishers.

The Potential of Augmented Reality (A.R.) Technology in Moral Education For Educational Module Of Surah Luqman Al-Hakim

Izati Nabila Marzuki^{1,*}, Tengku Fauzan Tengku Anuar², Md. Ariff Ariffin³
Tan Tse Guan⁴, Asma Lailee Mohd Noor⁵, Sudirman Kiffli⁶, Suraya Md Nasir⁷, Hidayat Hamid⁸

^{1,6} Faculty of Creative Technology and Heritage, Universiti Malaysia Kelantan

⁷ Faculty of Arts, Computer and Creative Industries, Universiti Pendidikan Sultan

(E-mail: Idris.nabila.m@umk.edu.my; tengkufauzan@umk.edu.my; ariff.a@umk.edu.my;

tan.tg@umk.edu.my; lailee@umk.edu.my; sudirman.k@umk.edu.my;

suraya.mn@fskik.upsi.edu.my; hidayat.h@umk.edu.my

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstract

The innovations in educational aspects of teaching and learning can be classified as efforts to extend and enhance the techniques or modifications in developing the educational system and supporting the education guidelines in the 20th century. Technology plays a role in the education environment by providing numerous benefits, facilities as well as engaging learning experience. In education, Augmented Reality (A.R.) is suitable for students in creating a sense of excitement. This preoccupation can allow the student to participate in a comprehensive and more realistic learning experience. In addition, Augmented Reality (A.R.) can assist students in learning. They have difficulties in the visualization process through auditory-visual and movement technology, and practically it coincides with the learning theory and strategy, especially emotion as it is vital in designing. Moral education among the children should be focused to produce a high morale generation. The Learning Module of Surah Luqman teaches about family values, in line with children learning and education. There are lessons worth remembering for parents and children to take as their reference and guidelines to live according to Islamic principles. Among the main essence of the curriculum in this surah is to emphasize the concept of family and children's education. By incorporating multimedia design technology through the augmented reality approach based on the moral learning module inspired by Surah Luqman, verses 12 to 19 with three values related to faith education, it indirectly supports religious values teaching through current technology.

Keywords: Augmented Reality, digital technology, Educational module based on surah Luqman, fun learning experience, new experience

Introduction

The role of technology in education provides many advantages and benefits and provides a more fun environment (Tahir & Maklumat, 2017). In the field of education, augmented reality is very suitable to be applied to the student to encourage a sense of fun (Seifert & Tshuva-albo, 2014), a preoccupation that allows a student to participate immensely in a comprehensive and more realistic learning experience (Shelton & Hedley, 2002). Augmented Reality (A.R.) can provide aid and support through auditorial and movement visuals (Ali et al., 2020) for students who usually have problems visualizing things. Augmented Reality (A.R.) could provide a real-time experience to the users while interacting with virtual and physical objects (Tomi & Rambli, 2013). Moral education at the children's level needs to be given attention to producing a generation with high moral values. Therefore, the Education Module of surah Luqman emphasizes learning subjects regarding family values, especially children's education. Among the main essences of this surah's curriculum is to focus on family education, especially children's education. There are three values in verses 12 to 19 in Surah Luqman regarding schooling that consists of religious values (prohibition of associating with God, believing in the hereafter), shari'ah

values (order of establishing prayer, Amar ma'ruf and nahi Munkar) and character value or personality (act of gratitude for God's grace). (Khalid Abdurrahman al-Ikk, 2010) states that, Islam always focusing about faith and tawhid to children from a young age. In surah Luqman, there are valuable lessons provided for parents and children as a guidance adhere to sharia life. By applying technology and principles of multimedia design through augmented reality technology approach based on the content of moral education module inspired by Surah Luqman, verses 12 to 19, it indirectly supports the effort in preaching religious values through the implementation of current technology (Azaian et al., 2017). Among the messages of Luqman to his son that have been summarized are:

Table 1: Main cores in the educational values of Surah Luqman

Main core	Luqman Al-Luqman Hakim's educational value for his son.	Surah Luqman	Educational Justification
First	Do not associate Allah SWT with anything else (Shirk)	Behold, Luqman said to his son by way of instruction: "O my son! Join not in worship (others) with Allah: for false worship is indeed the highest wrong-doing" (Luqman, 13)	Shirk is a great injustice.
Second	Do good to parents	And We have enjoined on man (to be good) to his parents: in travail upon travail did his mother bear him, and in years twain was his weaning: (hear the command), "Show gratitude to Me and thy parents: to Me is (thy final) Goal. (Luqman, 14)	A mother's suffering in pregnancy takes a long time, the breastfeeding and nursing period for a baby.
Third	Application of Taqwa value and be aware of Allah SWT	"O my son!" (said Luqman), "If there be (but) the weight of a mustard-seed and it were (hidden) in a rock, or (anywhere) in the heavens or earth, Allah will bring it forth: (and) is well-acquainted (with them) (Luqman, 16)	Be vigilant on every deed, instill feelings of monitored continuously and always remember that Allah knows everything.
Fourth	Establish prayer, make makruf (doing good deeds) and prevent evil and be patient	"O, my son! Establish regular prayer, enjoin what is, and forbid what is wrong: and bear with patient constancy whatever betide thee; for this is firmness (of purpose) in (the conduct of) affairs (Luqman, 17)	The command to carry out responsibilities such as establishing prayer, practicing amar ma'ruf nahi munkar and being patient for religion's duty.
Fifth	Abstain from being arrogant, practice moderation, and soft-spoken	"And swell not thy cheek (for pride) at men, nor walk in insolence through the earth; for Allah loveth not any arrogant boaster. "And b moderate in thy pace, and lower thy voice, for the harshest of sounds, without	It is prohibited to be arrogant and proud because God despise it. Also, the command to practice moderation in deeds and conversations (don't raise voice)

		doubt, is the braying of the ass.” (Luqman 18 & 19)	

(Mamat & Abd Rashid, 2013)

This shows the shift of change over time in the field of technology, especially in education is constantly changing to the current wants and needs (Noor, Ahmad Firdaus Mohd & Khairunnisa A.shukor, 2016).

Discussion

In this study, the use of theory and learning strategies was implemented to develop this prototype. Based on a past survey by Norkhairani (2004), it stated that children were easily affected by technological materials. This opinion is supported by Hamid (2009), in his study which discussing the formation of current attitudes and morals of children that are highly influenced by the contents with a technological concept that aligned with the contemporary globalization. Multimedia provides many advantages and benefits, especially in the learning experience, multimedia interactive learning is not only time-saving but also a more fun experience (Muh Rais, 2015) Cognitive skills such as creativity, critical thinking and social skills such as communication and Information Technology (ICT) are significant living skills for life and career-building (Resume et al., 2003).

Applying reality and virtual learning methods, augmented reality is one of the technologies that also influences innovation and meets current characteristics as a support for learning activities (de Ribaupierre, 2015) Augmented reality, in the delivery of the narration of Surah Lukman has two modes namely "Presentation" and "Learning", besides spreading the message to children. In this study, user guides or online manuals will be provided for the users for first-time in order to provide the desired experience in addition to provide an effective experience (UX). Thus, to address the problem in improving children’s understanding in order to foster the formation of positive behaviors towards children, appropriate teaching approaches will also be implemented in delivering this proposed model.

Presentations and the use of visual materials in teaching are essential. This study's visual materials are numbers of photos with Lukman's characters adapted from Luqman Al Hakim's advice to his son, in Surah Luqman. In the teaching process, the researcher revealed five different visual materials to be discussed in helping students to understand each of the cards contained Luqman's advice to his son. The material has static images with colors and features music and displays short animations. The impact on multimedia usage is seen to be able to stimulate multi-sensory. Cairncross & Mannion (2001), argue that a more practical approach to multimedia-based software design in education is an approach that focuses on how students integrate available information from different materials originated from the same information source. Besides that, the use of exciting visuals can gain emotions and change students' attitudes. Engaging visual presentations allows a learning process to be done according to the needs and level of student acceptance and not according to the teachers or educators requirement alone.

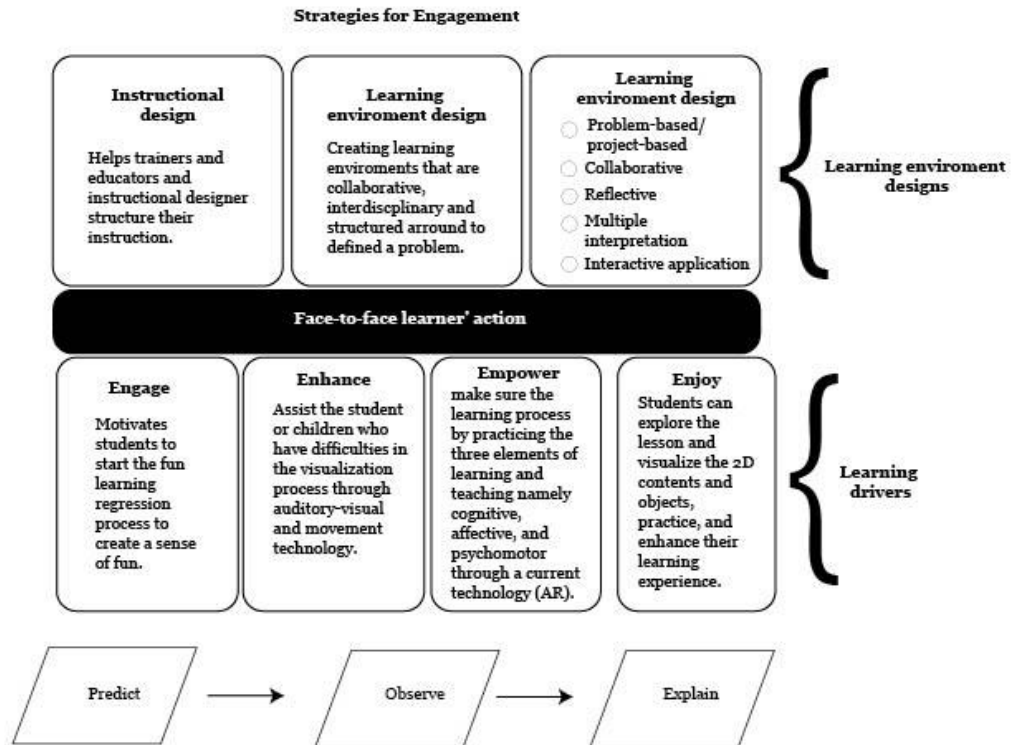


Figure 1: Strategies for engagement in teaching and learning

Based on the teaching and learning strategy in figure 1, the teaching design in this study has been applied through A.R. technology using the surah Luqman Education Module. Initially, such exposure provides sufficient foundation, especially in developing a personality for children, providing a solid foundation and contributing to a well-established teaching and learning system and creating an adequate learning experience (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2012). In addition, (Abdul Hafiz Mat Tuah; Zakaria Stapa; Ahmad Munawar, 2012) argue that moral appreciation in one's self-apprehension can provide and produce good morals as appreciation of moral values is a social measurement process formed in combining social learning, i.e. stimulation, reaction, determination, compliance, identification, modelling, and imitation. The teaching process requires diversity in carrying out activities in the classroom to ensure that the learning process can be achieved. Successful teaching and learning require engagement between teachers and students, and student behavior changes (Joyce, 2017). Based on past studies by (Abd. Ghafar Md. Din, 2003) teachers should use variations in teaching methods and techniques to prevent students from feeling bored and create a more immersive environment.

(Izam Shah Basiron, 2007) states that, current game software is often designed to be entertaining and interactive. However, gaming software for educational purposes still lacks for less popular subjects such as moral and religion-based education. It seems that software designed for entertainment purpose have a quality response and demand boots; it has no entertainment-education balance. This will contribute to some moral problems, performance, and life achievements among children nowadays. The curriculum in the ethical education module for early childhood education is an essential fundamental element. It is early education in developing a child's life other than getting their education at home. The understanding of Islamic values, especially in fostering positive behavioral formation to children is less emphasized. Educational institutions should review the whole teaching process to assist students in instilling progress to themselves and convert the learning process to the situation of how to learn. Herlinda (2008), has stated that teaching materials can improve students' skills and understanding to stimulate their interests and attitudes to be more positive. Therefore, the application of Islamic elements within essential learning can optimize the way of information being received and can provide a comprehensive learning experience in terms of emotions, feelings, beliefs,

needs, problems, attitudes, and skills possessed by each child that involves the learning process. Thus, the moral education module based on the Surah Luqman is emphasized due to its diversity in terms of practice that corresponds to the development in the level of acceptance of the child's brain in addition to being able to meet the achievement standard (The National Association for The Education of Young Children, 2011). Alsawaier (2018), found that games in learning cause students minds to be more active and give them an enjoyable experience. This is because students are more likely to be attracted to new techniques or systems than traditional teaching methods.

By implementing Augmented Reality technology as an approach in conveying learning conducive to spreading da'wah through a more modern concept, this technology approach is more exciting and relaxing in attracting the public to understand the Quran. Virtual reality learning, Augmented Reality (A.R.) influences and maintains current features in supporting education (Abd. Aziz, 2011)(Cairncross & Mannion, 2001) Among the objectives to be achieved in this discussion are:

1. To design and develop an interacting A.R. flashcard Educational Module through Surah Luqman mobile application in real-time from the Android platform marker.
2. Practically it coincides with a strategy of engagement in teaching and learning.
3. To ensure the learning process by practicing the three elements of learning and teaching, namely cognitive, affective, and psychomotor through a current technology Augmented Reality (A.R.).

Since the 1970s, the government has taken the initiative to encourage information and communication technology in various fields, including education. Learning that involves collaborative technology can save time and space while also achieving a more compounded learning method. Multimedia provides many advantages and benefits (Zaidatun, 2003), mostly multimedia interactive learning that could save time and create a more fun experience. The implementation of learning activities through playing methods especially for children are indeed one of the effective techniques in delivering teaching and learning as well as improving learning activities through technology (Wertsch & Tulviste, 2013). Children are more likely to play hence, learning activities through playing scenarios and interesting visual aids in this model can stimulate students thinking skills, especially children. According to (Hidayat & Shafie, 2020) indirectly improve students critical thinking. Among the novelty that can be highlighted in this study are:

1. The curriculum in the moral education module for early childhood education is an essential primary education because it is an early education in developing a child's life besides education they receive at home.
2. To create a more interactive and immersive experience for children by bridging physical exhibits and digital resources.

Augmented Reality (A.R.) is a system that combines real-world objects with virtual objects that are computer-generated objects in real-world space (Yuen et al., 2011) In line with the Fourth Industrial Revolution (4IR), these apps represent new ways in education, which involves advanced technology. Furthermore, learning at your fingertips and easy access could lead to the learning module inspired by Surah Luqman (verses 12 to 19) which highlights three values related to faith, indirectly supports religious teaching values through current technology. Based on the use of attractive visual appeal and supported by multimedia (Kerawalla et al., 2006) in which augmented reality can stimulate, it could motivate and increase student engagement by manipulating the learning materials from various angles. It can build a learning experience blended and 'learning while playing' environment to create multiple learning styles for students (Classroom Learning with AR 2010, n.d.) As is the case, early pre-school education is an education program for children aged between 4 and 6 years old before they enter formal education. Children are more likely to play at this age but learning through play is a useful teaching technique and learning for children (Silalahi, 2019). Applying multimedia learning is one of the methods and strategies in conveying da'wah. An article issued by Hanaffin, M. J. and Park, (1993) entitled Empirically based guidelines for the Design of Interactive Multimedia stated guidelines and references to the development of materials for multimedia learning. Still, besides the article, no more

guidelines have been established. Therefore, multimedia learning needs to be used in education to provide advantages that can make the teaching and learning process of children more useful and interesting. The table below demonstrates the characters that have been produced based on the core values in Surah Luqman. A boy named Luqman's character acts as one of the mediums that facilitate this story's presentation to the child.






Main core	Luqman Hakim's educational values for his children.	Surah Luqman	Luqman Character
1.	Do not worship other than Allah SWT	Join not in worship (others) with Allah: for false worship is indeed the highest wrong-doing" (Luqman, 13).	
2.	Do good to parents	And We have enjoined on man (to be good) to his parents: in travail upon travail did his mother bear him, and in years twain was his weaning: (hear the command), "Show gratitude to Me and thy parents: to Me is (thy final) Goal. (Luqman, 14)	
3.	Application of Taqwa value and be aware of Allah SWT	"O my son!" (said Luqman), "If there be (but) the weight of a mustard-seed and it were (hidden) in a rock, or (anywhere) in the heavens or earth, Allah will bring it forth: (and) is well-acquainted (with them) (Luqman, 16)	
4.	Establish prayer, make makruf (doing good deeds) and prevent evil and be patient	"O, my son! Establish regular prayer, enjoin what is, and forbid what is wrong: and bear with patient constancy whatever betide thee; for this is firmness (of purpose) in (the conduct of) affairs (Luqman, 17)	
5.	Abstain from being arrogant, practice moderation, and speak softly.	"And swell not thy cheek (for pride) at men, nor walk in insolence through the earth; for Allah loveth not any arrogant boaster. "And b moderate in thy pace, and lower thy voice, for the harshest of sounds, without doubt, is the braying of the ass." (Luqman 18 & 19)	

Table 2 : Luqman Character in core values in surah Luqman

In in this analysis of the result from a study conducted by (Norly Jamil et al., 2013) on the effectiveness of using the storyboards or a digital medium on children's engagement at Pusat Asuhan Tunas Islam (PASTI) Al-Firdaus showed thru the digital storytelling are the one of uses multimedia tools to bring narratives to life. Digital story can be used to explain a concept, to reflect on a personal experience, to retell a historical event, or to make an argument.

Item of Student's Involment in Digital Storyboard	STS	TS	TP	S	SS
1. Respond well when using a digital storytelling.					/
2. Influences children's emotions through the storyline.				/	
3. The digital storytelling gives children the opportunity to interact with each other.					/
4. Promotes brain development and imagination.					/
5. Show a response to the activities performed.				/	
6. Children give different suggestions after watching digital storytelling.				/	
7. Children respond by giving answers that are not found in the digital storytelling being watched.					/

The table above shows a very complying scale, specifically in items no 1, 3, 4 and 7. While the other items also suggest to agreeable response, what can be summarized in the findings of this study clearly proves that the use of digital media has helped in involving children in support of learning aids. Overall, teaching activities that involve digital media make the minds of students or children to be more active and fun. This is supported by (Alsawaier, 2018). According to the (Squire & Klopfer, 2007) proposes Augmented Reality in the form of learning -based games in order to stimulate student knowledge and thus increase the level of student engagement in academics.

Conclusion

The principles of morality or modules in Luqman's education are still relevant to children's current education nowadays. Owing to the fact that morality reflects one's personality, the better one's moral values, the better our country heading towards a progressive nation. The curriculum in the moral education module for early childhood education is vital because it can be considered early education in children's development other than the education they received at home. The educational institution needs to review the entire teaching process to assist students in achieving self-development and transform the 'process' part in learning to the state of the method in learning. Furthermore, this study can be defined as one of the ways and techniques that improve optimal brain function compared to more conventional teaching methods. Therefore, emphasizing on moral education modules based on surah Luqman has diversity in terms of practices that are appropriate to the development of children's brain receptivity levels in addition to meeting achievement standards as outlined by (The National Association for The Education of Young Children, 2011). In an article published by Hanaffin, M. J. and Park, (1993) entitled Empirically-based Guidelines for the Design of Interactive Multimedia, it stated guidelines and references to the development of materials for multimedia learning, but after that article no more guidelines had been issued. Therefore, this supports that learning in the form of multimedia should be used in education and provide advantages that can make the teaching and learning process of children more effective and interesting. In conclusion, this study is an exposure to provide an adequate foundation, especially in shaping the personalities of children while providing a solid foundation and contributing in a blended teaching and learning system as well as being able to create effective learning.

Funded

The researcher would like to appreciate and acknowledging every party for the cooperation and supports directly or indirectly, especially to the Ministry of Higher Education of Malaysia (MOHE) and Centre of Research Management, Innovation and Commercial (RMIC), Universiti Malaysia Kelantan (UMK) for funding and supporting this program under Skim Geran Penyelidikan Jangka Pendek (SGJP) reference code R/SGJP/A0200/01649A/001/2019/0064.

Reference

- Abd. Ghafar Md. Din. (2003). *Prinsip dan Amalan Pengajaran*. Utusan Publication & Distributors Sdn. Bhd.
- Abdul Hafiz Mat Tuah; Zakaria Stapa; Ahmad Munawar. (2012). MEMPERKASAKAN JATI DIRI MELAYU-MUSLIM. *Jurnal Hadhari Special Edition (2012) 23-35*, 23–35. <http://ejournals.ukm.my/jhadhari/article/viewFile/12291/3903>
- Ali, D. F., Yahya, S. S., & Omar, M. (2020). The Use of Augmented Reality Application in Basic Electronic Circuit Topic Augmented Reality dalam Pendidikan. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 1-7, 3(2), 1–7. file:///Users/zatiemarzuki/Downloads/38-168-1-PB.pdf
- Alsawaier, R. S. (2018). The Effect of Gamification on Motivation and Engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35((1)), 56–79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Azaian, N., Abdul, B., Abdullah, M. Y., Azul, M., & Salleh, M. (2017). CABARAN DAKWAH ISLAM DI ALAM SIBER (Challenges of Islamic Dakwah in Cyber Space). *E-Bangi*, 14(7).
- Cairncross, S., & Mannion, M. (2001). Interactive multimedia and learning: Realizing the benefits. *Innovations in Education and Teaching International*, 38(2), 156–164. <https://doi.org/10.1080/14703290110035428>
- Classroom Learning with AR 2010. (n.d.). *Classroom Learning with AR*. Trends in EdTech Wiki. Retrieved September 23, 2019, from [http://augreality.pbworks.com/w/page/9469033/Classroom Learning with AR](http://augreality.pbworks.com/w/page/9469033/Classroom%20Learning%20with%20AR)
- de Ribaupierre, A. (2015). Piaget’s Theory of Cognitive Development. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*, 18, 120–124. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.23093-6>
- Hanaffin, M. J. and Park, I. (1993). Empirically-Based Guidelines for the Design of Interactive Multimedia. *Educational Technology Research & Development Journal*, 41((3)), 63–85.
- Hidayat, B., & Shafie, M. (2020). *Implementation of PdPc OLL during COVID-19 Movement Control Order Phase 1 and 2*). 2(2), 213–221.
- Izam Shah Basiron. (2007). Izam Shah Basiron. In *Perisian permainan pengembaraan multimedia: edutainment dalam pendidikan Agama Islam sekolah rendah*. Tesis Sarjana, Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Joyce, B. R. (2017). *Models of Teaching (6th Edition) 6th Edition* (6th ed., Vol. 8, Issue 1).
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2012). Kementerian Pelajaran Malaysia, Dasar Pendidikan Kebangsaan. In Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan (Ed.), *Kementerian Pelajaran Malaysia, Dasar Pendidikan Kebangsaan (Edidi Ketiga)* (p. 5,6). http://www.ghbook.ir/index.php?name=book_id=13650&page=73&chckhashk=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component
- Kerawalla et al. (2006). “Making It Real”: Exploring The Potential Of Augmented Reality For Teaching Primary School Science. *Virtual Real 10(3–4):136–174*, 10(3–4), 136–174.
- Khalid Abdurrahman al-Ikk. (2010). *Pedoman Pendidikan Anak-anak Menurut al-Quran dan Sunnah*. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=652622>
- Mamat, A., & Abd Rashid, A. (2013). Aplikasi nilai-nilai murni berlandaskan tema Luqman Al-Hakim di dalam Al-Qur’an sebagai asas pendidikan. *Sosiohumanika: Jurnal Pendidikan Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 6(2), 133–142.
- Muh Rais. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia presentasi kemampuan mengingat konsep. *Jurnal Mekom Jurnal*, 2(1), 10–24.
- Noor, Ahmad Firdaus Mohd, K. azmi jasmi, & Khairunnisa A.shukor. (2016). Masalah Sosial dalam Kalangan Pelajar dan Peranan Pensyarah Pendidikan Islam dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal of Sosial Sciences and Humanities*, 11(2), 50–61. <http://ejournal.ukm.my/ebangi/article/view/15929/4943>
- Norly Jamil, Nadia Akma Ahmad Zaki, Norasikin Fabil, & Nor Zuhaidah Mohamed Zain. (2013). *Keberkesanan_Penceritaan_digital_interatif_kanak-kanak*.
- Resume, D., Date, P. U. B., Type, P. U. B., & Price, E. (2003). *English Teaching in the 21st Century: Empathic Intelligence*.

- Shelton, B. E., & Hedley, N. R. (2002). Using augmented reality for teaching Earth-Sun relationships to undergraduate geography students. *ART 2002 - 1st IEEE International Augmented Reality Toolkit Workshop, Proceedings, June 2014*, 8–15. <https://doi.org/10.1109/ART.2002.1106948>
- Squire, K., & Klopfer, E. (2007). Augmented reality simulations on handheld computers. In *Journal of the Learning Sciences* (Vol. 16, Issue 3). <https://doi.org/10.1080/10508400701413435>
- Tahir, Z., & Maklumat, T. (2017). KEPENTINGAN PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TEKNOLOGI MAKLUMAT DALAM PENDIDIKAN IPTA. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 12(3), 10. <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4858-0>
- The National Association for The Education of Young Children. (2011). NAEYC's revised code of ethical conduct and statement of commitment. *Association for Childhood Education International*, 60(5), 64–65.
- Tomi, A. Bin, & Rambli, D. R. A. (2013). An interactive mobile augmented reality magical playbook: Learning number with the thirsty crow. *Procedia Computer Science*, 25, 123–130. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2013.11.015>
- Wertsch, J. V., & Tulviste, P. (2013). L.S. Vygotsky and contemporary developmental psychology. *Learning Relationships in the Classroom*, 28(4), 13–30. <https://doi.org/10.1037//0012-1649.28.4.548>
- Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1), 119–140. <https://doi.org/10.18785/jetde.0401.10>
- Zaidatun, J. (2003). Asas Multimedia dan Aplikasinya dalam Pendidikan. *PTS Publication*, 1–11. <http://www.jz-media.com>

Curriculum Standards, Content and Practice of Chinese Dance Teachers' Higher Education Training

Jin Xuan¹, Low Kok On², Sim Chee Cheang³

¹*Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: Jinxuan_7@163.com)*

²*Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: lowkokon@ums.edu.my)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstract

Dance as a subject in Chinese Higher Education, China only began in 1978 after being integrated into all three levels of education from secondary and higher vocational track to degree and subsequently postgraduate studies in 43 years. Beijing Dance Academy is the first institution in China to provide undergraduate level courses in Dance Art leading the way to the insemination of Dance into the Chinese Higher Education system since the mid-1990s. Currently, there are a total of 132 institutions that provide higher education in dance. This paper is concerned with the sustainability of Dance Education in the dance industry through a scrutiny of Chinese dance teachers' training curriculum that is the core of the dance education industry. The focus of this research is on the training curriculum of dance teachers in higher education, touching on the curriculum standards, content, and teaching. This qualitative study began with a set of questionnaires for interviews for dance teachers from 4 different institutions on its training curriculum. The findings reveal that (1) curriculum standards from different institutions have a tendency toward homogeneity; (2) teacher training makes up a very small proportion in the curriculum; (3) the objectives of dance education emphasize stage performance and dance expression without practical teaching in the course. This paper aims to investigate the educational resources, student recruitment and job positions from the four selected institutions, namely Beijing Dance Academy, Shanghai Normal University, Hebei University of Economics and Business and Hebei Vocational Art College and analyze how these factors would influence the curriculum standards, content, and teaching practice of prospective dance teachers during their undergraduate studies. The findings of this research hope to benefit dance teachers and Chinese Dance Education through the promotion of greater development in terms of quality of education and dance for the future of China's dance industry.

Keywords: Chinese dance education, Chinese dance curriculum, dance standards.

Introduction

Dance has a splendid and long history in China. It was created and developed, started from the ancient Chinese civilization about five thousand years ago to date. From the end of the 19th century to the middle of the 20th century, due to the influence of various factors such as history and war, dance as a subject in the China higher education has started relatively late. At the beginning of 1950s, China has established special dance schools in various major cities such as Beijing, Shanghai, and Guangzhou, including art schools in other provinces, and began the training of artistic talents in drama, dance, and music. These institutions mainly recruited elementary school graduates with good artistic quality to teach dance, and the schooling system was 6 years. This enabled China to establish a good dance education system and began to embark on a professional and large-scale development plan (Yuan and Zheng, 2019: 287). China early dance education system was based on the early Soviet art professional talent training model, characterized by the professional curriculum-oriented art education (Hu, 2011: 2;

Deng, 2016: 73). In October 1978, the Beijing Dance School (established in 1954) was restructured from a technical secondary school to a university, which was later renamed as Beijing Dance Academy (BDA). Since then, BDA has officially started the history of teaching dance in China higher education system (Deng and Yang, 2012: 1). In the past 43 years, dance education has developed rapidly in China higher learning institutions. As of October 2016, a total of 132 universities in China have offered dance courses. These include 59 comprehensive universities, 16 art universities, 50 teacher's training universities, 7 specialized and independent dance academies, while 40 higher vocational colleges are having major course in dance (Deng and Jin, 2018: 2). At present, a multi-level academic education structure integrating secondary vocational, higher vocational, undergraduate, master's and doctoral students have been formed. With such a huge dance education system, teacher's training universities occupies a core position in the higher dance education system and contribute the good development of dance education in China.

This study aims to investigate the educational and geographical resources, student recruitment and job position from the four selected institutions, namely Beijing Dance Academy, Shanghai Normal University, Hebei University of Economics and Business and Hebei Vocational Art College and analyze how these factors would influence the curriculum standards, content, and teaching practice of prospective dance teachers during their undergraduate studies. The interview method is employed to collect data, and the collected data will be used to investigate and analyze the educational resources, geographical resources, different student bases and different job positions, and the status of dance talent training in four selected universities as mentioned earlier on. Based on these background, there are three issues related to this study have been identified by the researcher. These issues will be discussed as follow.

Results and Discussions

The four selected universities can be further divided into four categories, namely Beijing Dance Academy (representing the professional category), Shanghai Normal University (representing the teacher's education category), Hebei University of Economics and Business (representing the comprehensive category), and the Hebei Vocational Art College (representing the high vocational category). In terms of the professional dancing background of the students, this study found that only the students of Beijing Dance Academy have the professional dance training experience. More than 95% of the student's intake of the other three universities came from the ordinary high school without the professional dance training foundation. As a result, it takes a lot of time for them to practice dancing repeatedly for them to achieve the goal of dancing freely and expressing emotions through dancing. As such, this research found that the Beijing Dance Academy has the most professional dancers university in China, and it pays more attention to the quality of dance expression on the stage in its dance training program.

As comparison, the core courses of dance education in the four selected universities under this study are basically the same, namely basic dance training, folk dance training and dance performance. The assessment standards are carried out in the form of stage performance and dance expression. Both are the main assessment indicators for the dancers. In terms of talent training goals, Beijing Dance Academy focuses on the training of higher vocational education teachers. Shanghai Normal University and Hebei University of Economics and Business focus on producing the primary and middle schools dance teachers in China. On the other hand, the Hebei Vocational Art College focuses on producing dance teachers to teach children from aged 3-10. It can be said that the four universities have different goals for training different types of dance teachers to cater different levels of students.

Since the four universities have different goals for training different types of dance teachers, the researcher assumed that the standards of curriculum among the four universities should also be different, but the survey results of this study showed that their differences are small. Curriculum standards referred to what a student should know and can do after his or her study. They consist of content standards and performance standards (Merriënboer and Kirschner. 2015: 4). The content standard is to delineate the field of study, and the performance standard is to stipulate the level that the

students should achieve in a certain field. When formulating curriculum standards, the method of reverse design can be adopted, taking the needs of students' job position as the logical starting point, and setting training goals, such as dance teaching ability for children and dance teaching ability and teaching content for middle schools or adults. These are their differences. Children's dance teaching needs to follow the law of children's physical development, without excessively strengthening the training of basic dance skills. Adult dance teaching can be more professionally trained based on the rules of dance expression. Therefore, in the formulation of standards for courses of the same category, the first step is to determine the teaching positions and teaching levels that a learner will engage in after his or her graduation. Next, it is important to delineate the field or study, and finally is to break it down into matching knowledge, skills, and quality goals. In doing so will greatly improve the matching degree between the curriculum standards and the job abilities of the students, hence avoiding the homogenization tendency of the curriculum standards.

For the training of a dance teacher, the various abilities of the dance teachers are very important. First, it does not mean that one will have the ability to teach dance well after mastering the aspect of dance expression. The goal of education must be organized in a specific way to enable it to produce a deep and lasting effect that meets the requirements of the goal (Durkheim, 1938: 49). The results of the interviews with the four selected universities regarding current level of teachers and the demand for the quality of future teachers showed that they all tend to urgently demand the core literacy of teachers, and pointed out that the training of teachers needs to strengthen the educational concept of "teach them how to fish". At present, 70% of the existing professional dance teachers graduated from the Beijing Dance Academy. They are characterized by good dance professional ability and teaching demonstration ability. However, the core literacy that a dance teacher should have in the curriculum implementation, such as curriculum understanding ability, curriculum design ability, curriculum execution ability, and curriculum reflection ability is not systematic enough. In their teaching dance of 1-3 years after graduation, they are found mainly at the stage of physical work oriented. With the accumulation of teaching experience, although dance teachers can basically undertake teaching work after 3 years, the development of teachers' teaching and research capabilities are still restricted. Dance teachers who enrolled in various colleges and universities hold more of the three main roles of "teaching, research and social service" (Zhao, 2018: 68). Therefore, in the course content of training future dance teachers, the proportion of teachers' skills, teachers' thinking, and educational knowledge should be increased, and students should be immersed in the dual roles of learners and teachers to achieve the purpose of "teaching them how to fish".

When a good teaching method is mastered, it needs to be applied into practice. Practical teaching ability is an objective requirement for teachers' professionalization (Qin, 2021: 103), and it is also important for the training and formation of teachers' teaching ability in the future. Therefore, for the training of an excellent dance teacher, professionalization of dance and professionalization of teachers are equally important. Based on the interview data, the practice courses of the four universities accounted for more than 50%. For the training of professional teachers, it is necessary to create practical activities that are dealing with real teaching dance subjects in the real professional situations and solve the real teaching problems. Teachers' educational and teaching ability are a comprehensive manifestation of their ideological character, psychological characteristics, behavioral norms and moral standards (Wei, 2018: 104), and teaching practical activities have comprehensive characteristics. Therefore, it is necessary to adopt an open attitude to strengthen the integration and penetration of the knowledge boundary of the dance and pedagogy, and guide students to use the dance skills, information technology and interdisciplinary knowledge they have learned to carry out teaching practice. Through reflection, the theoretical knowledge is transformed into the ability to solve practical teaching problems, and to continuously explore effective ways to cultivate the teaching and practical ability of dance teachers.

Conclusion

To sum up, the pre-employment training of China higher dance educators needs to use the educational category as a guide to reveal the system of dance education development. The education of dance

teachers and the education of dancers must have two different development plans. The formulation of the dance curriculum standards and the dance curriculum content should be based on the types of job position that a student will take up. Curriculum standards should accurately locate the learning areas and levels that correspond to the typical tasks that the students need in their future jobs. The curriculum content for dance teacher training must carry the dual functions of professional dance and professional teacher's training, increase practical teaching activities that integrate with real-life situations of education, dance performance behaviors that are full of personal and situational characteristics into rules-based and disciplined teaching practice behaviours. This is to achieve the goal of cultivating high-quality dance teachers with standardized dance performance skills, rigorous teaching design ability and scientific teaching ability. The findings of this research hope to benefit dance teachers and China dance education through the promotion of greater development in terms of quality of education in dance for the future of China's dance industry.

References

- Deng Xiaojuan. 2016. The Occurrence And Development of The Theory of Higher Dance Professional Education. *Dance*: 72-73.
- Deng Youling 2018 . Study Reviews on Higher Education of Professional Dance in China. *Journal of Beijing Dance Academy*: 1-6
- Deng Youling and Yang Yang. 2012. Historical Development of Chinese Education on Dance *Journal of Beijing Dance Academy*: 1-8
- Durkheim, E.1938. *The Evolution of Educational Thought*. Beijing: The Commercial Press
- Hu Wei. 2011. Review of Chinese Art Education. *China Culture Daily*: 6
- Jeroen J.G. Van Merriënboer and Paul A. Kirschner. 2015. *Ten Steps to Complex Learning: A Systematic Approach to Four-Component Instructional Design* (Second Edition). Fujian: Fujian Education Press: 4
- Qin Zhongshu and Chenlin. 2021. Construction of the Evaluation of Normal University Students' Educational Practice Ability. *Journal of Mudanjiang University*: 102-107
- Wei Shanchun. 2018. On the Construction of the Professional Practice Ability Support System For Normal Students. *Higher Education of Sciences*: 104.
- Yuan He and Zheng Huihui. 2019. *History of Chinese Dance*. Beijing: Higher Education Press.
- Zhao Yaping. 2018. A summary of the research on the construction of curriculum system in Higher Vocational Colleges in China. *Hebei Vocational Education*: 67-70

List of Informants

No.	Name	University
1	Zheng Huihui	Shanghai Normal University
2	Wang Wei	Beijing Dance Academy
3	Wu Yang	Hebei University of Economics and Business
4	Yang Fei	Hebei Vocational Art College

Analisis Model Lasswell Terhadap Nilai Patriotisme dalam Filem PASKAL The Movie (2018)

Juhan Junaidi¹, Zairul Anuar Md. Dawam², Rosli Sareya³

¹*Akademi Seni dan Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: juhanjunaidi@gmail.com)*

²*Akademi Seni dan Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: zanuar@ums.edu.my)*

³*Akademi Seni dan Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: rosli80@ums.edu.my)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Kajian ini menganalisis nilai patriotisme iaitu setia kepada negara dalam filem *PASKAL The Movie* (2018). Analisis ini menggunakan pendekatan lima elemen model Lasswell (1948) iaitu *Who, Say What, In Which Channel, To Whom* dan *With What Effect*. Struktur model Lasswell (1948) ini dapat mengenalpasti proses penyampaian mesej yang disampaikan oleh pengirim dalam konteks komunikasi yang memberi kesan kepada audiens terhadap mesej yang diterimanya. Kajian ini mendapati elemen naratif yang disampaikan melalui pemaparan adegan filem *PASKAL The Movie* (2018) telah memperkuat mesej setia pada negara, sekaligus mengangkat tema dan nilai patriotisme. Melalui kaedah pemerhatian (tontonan filem), kajian mendapati bahawa dialog memainkan peranan penting sebagai pembawa mesej yang melambangkan nilai murni dalam konteks patriotisme. Selain itu, bahasa filem menerusi adegan filem *PASKAL The Movie* (2018) juga turut memberi gambaran jelas tentang representasi nilai patriotisme terhadap keluarga, bangsa dan negara. Oleh itu, kajian ini menterjemahkan impak mesej melalui medium filem khususnya nilai patriotisme terhadap negara Malaysia.

Kata Kunci : *Tema, Nilai Patriotisme, Filem, Paskal The Movie, Lasswell, Filem Malaysia*

Pendahuluan

Filem bukan sahaja berperanan sebagai hiburan semata-mata namun ia merupakan wadah penting untuk menyampaikan mesej berkaitan dengan kenegaraan seperti nilai patriotisme kepada audiens. Filem yang mempunyai elemen kenegaraan seperti memaparkan perjuangan mempertahankan bangsa dan negara dapat mempengaruhi persepsi, pemikiran individu dan masyarakat. Menurut Kamaruddin Razal (2018), kesan penayangan filem *PASKAL The Movie* (2018) di seluruh Malaysia menyebabkan pengambilan prajurit muda Tentera Laut di seluruh negeri meningkat drastik sebanyak 40% semasa menghadiri pemilihan Pasukan Khas Laut. Ini membuktikan bahawa filem yang mempunyai elemen kenegaraan sangat penting dalam menarik minat masyarakat untuk bersama-sama mempertahankan negara.

Oleh itu, bagi memastikan elemen kenegaraan itu dapat diterapkan dalam sesebuah filem maka elemen naratifnya harus mampu menyampaikan mesej kepada audiens. Ini juga dinyatakan Imelda Ann *at el* (2017:88) bahawa sebuah elemen naratif harus diolah dengan baik bagi menghasilkan sebuah bahan naratif yang mampu menarik minat audiens. Justeru, pengkaji menggunakan model Lasswell (1948) untuk mengenalpasti sama ada sesebuah filem kenegaraan itu boleh menyampaikan mesej berkaitan nilai-nilai patriotisme kepada audiens.

Dapatan Kajian

Model Lasswell (1948) dianggap istimewa kerana struktur model ini memasukkan elemen impak penerima terhadap mesej yang telah diterima. Tambahan, elemen-elemen model ini saling berkait rapat demi memastikan kelancaran proses komunikasi yang dibawa oleh pengirim atau sumber utama serta dapat dilaksanakan. Littlejohn (1996:334) menyatakan bahawa, kelima-lima elemen yang dijelaskan oleh Lasswell dalam proses menyampaikan komunikasi ini perlu lengkap dan tidak boleh dihilangkan antara salah satunya. Melalui model ini, diuraikan bagaimana filem *PASKAL The Movie* (2018) dapat menyampaikan mesej setia pada negara melalui siapa (pengirim), berkata apa (mesej), saluran mana (medium), kepada siapa (penerima) dan apakah kesannya (*feedback*).

Siapa Pengirim (*Who*)

Menurut Linda & Khairil (2016:48), siapa pengirim atau *who* sebagai sumber utama perlu mempunyai kredibiliti yang tinggi dan mampu memiliki keterampilan yang baik dalam kemahiran komunikasi (*communication skills*) secara lisan atau tulisan yang tinggi, memiliki pengetahuan (*knowledge*) yang luas tentang apa yang dibahasnya memiliki sifat (*attitude*) yang jujur dan berkawan dan keterbukaan memasuki mana-mana kelompok sistem sosial dan budaya (*social and cultural system*). Filem *PASKAL The Movie* (2018) menjadi sumber utama sebagai komunikator (pembawa pesan) dalam menyampaikan nilai patriotisme konteks negara Malaysia dan menampilkan hal-hal ketenteraan khususnya Tentera Laut Diraja Malaysia (TLDM) menerusi medium filem. Selain itu, filem ini turut disajikan kepada semua peringkat umur, lapisan masyarakat, bangsa dan negara tanpa memaparkan visual negatif, rasis, perkauman, unsur seksual dan lain-lain lagi. Ini ditunjukkan melalui simbol PASKAL (Rajah 3)



Rajah 3 Teaser poster filem *PASKAL The Movie* (2018)

Sebagai sumber utama, tajuk PASKAL dan simbol itu dapat disimpulkan bahawa tunjang utama komunikator menyampaikan pesanan tentang sekumpulan anggota Tentera Laut Di Raja Malaysia dari unit PASKAL melakukan misi untuk mempertahankan negara. Sumber utama memperkenalkan semula unit ini atau lebih dikenali sebagai komando pasukan laut kepada masyarakat melalui platform medium filem jelas dilakukan melalui elemen naratif dan bahasa filem. Dengan menggunakan props yang memperlihatkan kecanggihan peralatan ketenteraan yang digunakan, filem ini menyampaikan pesan positif serta nilai-nilai murni bagi menanamkan semangat patriotisme dalam kalangan belia dan masyarakat. Mesej melalui simbol tajuk dan logo sangat jelas mengajak masyarakat menyertai bidang ketenteraan khususnya TLDM sebagai tanda untuk berbakti kepada bangsa dan negara Malaysia.

Mesej Apa (*Say What*)

Mesej yang dimaksudkan Lasswell dalam proses komunikasi ini adalah sesuatu perkara yang ingin disampaikan oleh pengirim kepada penerima secara bersemuka atau media komunikasi. Isinya pula berbentuk ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat dan propaganda. Dalam berkomunikasi, Lasswell menjelaskan bahawa dalam menyampaikan pesanan perlu dihadkan isi, perlakuan dan struktur (Linda dan Khairil, 2016:48). Justeru, melalui adegan yang dipaparkan filem ini memberi pelbagai mesej nilai murni konteks patriotisme berlandaskan negara Malaysia Bagi menyesuaikan dengan kajian berkaitan nilai patriotismen, maka pengkaji hanya memilih satu dari tujuh nilai murni iaitu setia pada negara.

Pemilihan ini berdasarkan kekuatan mesej yang dibawa oleh komunikator dengan mengangkat tema patriotisme berlatarkan ketenteraan. Selain itu, penyertaan individu sebagai anggota Tentera Laut Diraja Malaysia melambangkan tanda kesetiaan kepada negara dengan mencurahkan bakti sepenuhnya untuk mempertahankan bangsa dan negara dari ancaman luar. Kenyataan ini disokong oleh Firdaus Alauddin (2018) bahawa, berdasarkan tajuk dan garapan cerita filem ini sangat jelas mengajak generasi muda yang bercita-cita untuk menjadi seorang tentera agar menyertai TLDM. Di samping itu, cogan kata TLDM iaitu sedia berkorban untuk negara juga menjadi pemangkin meningkatkan lagi semangat patriotisme dalam kalangan generasi baru berpandukan nilai-nilai patriotisme dalam konteks negara Malaysia.

Saluran Mana (*Medium or Channel*)

Crystal (2017:12) menyatakan *channel* atau medium yang di maksudkan oleh Lasswell dalam modelnya merujuk kepada alat atau bahan apa yang digunakan dalam menyampaikan mesej komunikator sama ada bersemuka mahupun alam maya. Oleh itu, bahan yang digunakan dalam filem ini menerusi lima adegan yang dikenal pasti dengan menyampaikan mesej setia pada negara yang dibawa oleh sumber utama dari sudut naratif dan bahasa filem berbentuk verbal dan non verbal (Rajah 4 hingga Rajah 8).

Penyampaian mesej setia pada negara ditunjukkan melalui adegan selepas Arman dan pasukannya berjaya menyelesaikan misi Ops Fajar di Teluk Eden dengan menumpaskan lanun-lanun Somalia (Rajah 4).



Rajah 4 Adegan Arman melihat baju ibunya dan baju PASKAL
Sumber : Filem PASKAL The Movie (2018)
Durasi : 22.30 – 22.40 minit

Adegan pada Rajah 4 menunjukkan Arman (watak utama) pulang ke rumah dan mendapati kepala ibunya dalam keadaan separah baring di atas meja sedang menahan sakit. Adegan seterusnya menunjukkan Arman menjumpai baju ibunya yang berdarah sambil memegang baju PASKAL yang baru pagi dipakainya. Kerana tersempit di antara keluarga dan pekerjaan, Arman terpaksa membuat keputusan untuk berhenti kerja dan memilih menjaga ibunya yang sedang sakit. Secara realiti, adegan ini diambil dari kisah nyata dari keluarga Allahyarham Lt. Kdr Fadzir bin Talib yang mana anaknya ingin mengikut jejak ayahnya (Thinker, 2018).

Adegan ini mewakili perasaan seorang anggota tentera yang sering berada dalam dilemma antara memilih tanggungjawab terhadap keluarga dan pengorbanan kepada negara. Namun dalam adegan ia memberi perspektif berbeza kerana ia cuba menseimbangkan peranan dan tanggungjawab kedua-duanya apabila Arman untuk memilih pekerjaan yang berbahaya sama seperti pekerjaan arwah ayahnya. Adegan yang memaparkan mesej patriotisme ini kemudian dilakukan melalui adegan Lt. Komando Maznan bertanya kepada Arman bahawa kenapa dia berada dalam latihan tersebut (Rajah 5).



Rajah 5 Adegan ketika latihan fizikal di lapangan
Sumber : PASKAL The Movie (2018)
Durasi : 25.22 – 26.08 minit

Dalam adegan pada Rajah 5, ia memaparkan adegan Lt. Komando Maznan bertanya kepada semua anggota tetapi, pertanyaannya tertumpu kepada Arman.

Lt. Komander Maznan

Kenapa kau ada kat sini? Jawab!

Arman

Sedia berkorban untuk negara tuan!

Lt. Komander Maznan

Kau tak payah nak ajar aku cogan kata TLDM!

Kau jawab betul-betul! Kenapa kau ada kat sini! Jawab!

Arman

Saya nak tahu bapa saya mati untuk apa tuan!

Berdasarkan dialog dalam adegan ini, kekuatan mesej berkaitan nilai patriotisme yang cuba disampaikan sangat mendalam. Adegan ini juga menyampaikan mesej agar setiap orang menjaga adab dan disiplin kerana setiap peraturan yang diwujudkan mempunyai asbab dan simbol kesetiaan pada peraturan yang ditetapkan. Sebagai medium yang ditonton oleh pelbagai golongan umur, filem ini diharap dapat memberi mesej kepada pelbagai peringkat umur terutama di awal usia kanak-kanak. Ini juga dinyatakan Azril Izham *et. al* (2012:3) bahawa, anak-anak di awal usia mudah mengikuti perkembangan sekitarnya, cara percakapan dan minda mereka sangat cekap walaupun pada hakikatnya mereka belum berupaya berinteraksi.

Adegan seterusnya menunjukkan Arman berjumpa dengan Lt. Komander Maznan untuk memastikan email yang dihantarnya telah sampai kepadanya (Rajah 6).



Rajah 6: Adegan perbincangan Arman bersama Left. Komander Maznan
Sumber : PASKAL The Movie (2018)
Durasi : 48.08 – 48.33 minit

Adegan pada Rajah 6 ini merupakan sekuen kepada kepada adegan yang dipaparkan dalam Rajah 4. Segala persoalan yang difikirkan oleh Arman untuk berhenti kerja terlerai untuk menjaga ibunya yang sedang sakit. Dalam adegan ini, Arman mengucapkan ribuan terima kasih kepada Lt. Komandor Maznan kerana permudahkan urusannya sewaktu di hospital. Akan tetapi, Lt. Komander Maznan sudah mengetahui hajat sebenar Arman datang ke pejabatnya. Antara dialog dalam adengan ini :

Lt. Komander Maznan

Lepas Joshua, saya ingat saya akan terima email macam ini dari awak tapi, saya tak terima pun. So, kenapa sekarang?

Arman

Untuk keluarga tuan, yang mana tinggal.

Lt. Komander Maznan

Habis selama ini, awak pikir awak buat semua ni untuk siapa?

Dialog diatas menjelaskan mesej bahawa pekerjaan dan keluarga merupakan suatu tanggungjawab dan amanah. Jika dilihat keluarga dalam konteks ketenteraan, setiap tenaga yang diberikan untuk mempertahankan negara dari musuh sama seperti mempertahankan keluarga sendiri. Ini juga yang dimaksudkan oleh Lt Komander Maznan dalam dialognya bahawa selama ini mereka bermati-mati di medan perang untuk melindungi keluarga besar negara. Selain itu, dialog diatas juga sebagai bahan untuk mengubah persepsi masyarakat tentang pekerjaan seorang tentera. Ramai yang beranggapan bahawa menjadi seorang tentera akan mengabaikan keluarga namun, disebalik tugas atau misi yang mereka lakukan adalah demi keluarga tercinta. Tuntasnya, tanda kesetiaan pada negara juga sama seperti setia kepada keluarga dengan berbakti dan menjaga imej nama baik negara dari tercalar.

Mesej mengenai patriotisme ditunjukkan melalui adegan pergaduhan antara Arman Jeb di atas pelantar minyak (Rajah 7).



**Rajah 7: Adegan pergaduhan Arman dan Jeb diatas pelantar minyak
Sumber : Filem Paskal The Movie (2018)
Durasi 1:42:18 -1:42:38 minit**

Rajah 7, memperlihatkan watak antagonis dan pratagonis mempertahankan diri masing-masing dengan memaparkan kehebatan mereka melalui pertarungan menggunakan pisau. Melalui dialog antara Arman dan Jeb wujud mesej yang cuba disampaikan mengenai sifat bekerjasama dalam mempertahankan negara yang menjadi elemen penting patriotisme.

Arman

*Jeb! Kau tahu tak kenapa kau tak layak jadi paskal?
Sebab paskal sentiasa yang terbaik bila berkerjasama.
Bukan ego! penting diri macam kau!*

Jeb

*Bukan aku tak layak untuk paskal tapi, sistem bodoh ni!
Tak sesuai untuk orang hebat yang macam aku!*

Analisis terhadap dialog ini menunjukkan ketika kesetiaan pada negara sudah wujud dalam diri maka, perlu ditambah dengan sifat bekerjasama dan berganding bahu untuk menjadi individu atau kumpulan yang sentiasa terbaik. Setiap organisasi yang ditubuhkan pasti akan ada ketua dan pengikutnya. Oleh itu, untuk menjadi sebuah kumpulan, organisasi, bangsa dan negara yang hebat amat memerlukan kerjasama semua orang dalam menyelesaikan sesuatu masalah. Justeru, setiap perbincangan masalah memerlukan buah fikiran yang ramai untuk diselesaikan bukan menunjukkan sifat negatif seperti penting diri, buat haluan masing-masing dan ego yang hanya ikut kepala sendiri. Seterusnya terdapat adegan akhir iaitu Arman bersama Pangliman Kamarulzaman(Rajah 8)



Rajah 8 Arman berjumpa Panglima Kamarulzaman
Sumber : Filem PASKAL The Movie (2018)
Durasi : 1:49:19 – 1:50:46 minit

Adegan terakhir dalam filem ini menampilkan Eizlan Yusof memegang sebagai watak Panglima Kamarulzaman yang memperlihatkan nama-nama perwira semasa gugur menjalankan tugas kepada Arman. Salah satu nama yang tercatat di dinding tersebut adalah Anuar bin Azmi ayah kepada Arman. Dalam perjumpaan yang ringkas, Panglima Kamarulzaman memetik kata-kata ayahnya bahawa perkhidmatannya umpama fardhu kifayah dan rasa berdosa jika tidak dilakukan. Pengkaji berpendapat, bahan dialog ini mempunyai *double meaning* atau makna yang sangat dalam tentang kesetiaan seseorang pada negara sehingga wajib menerima tugas yang diberikan dan wajib bertanggungjawab dalam tugas yang diberikan mempertahankan negara walaupun perlu sanggup mengorbankan nyawanya sendiri.

Memetik dialog Panglima Kamarulzaman

'Memang tugas kita ni sangat berisiko tapi, dengan mengorbankan nyawa kita. Bukan sahaja kita dapat berkhidmat untuk negara tapi, kita mampu menyelamatkan banyak nyawa dan memberi lebih banyak peluang keluarga untuk bersama. Tugas kita sememangnya hebat.'

Analisis terhadap dialog ini sangat jelas dijadikan bahan untuk memperingatkan masyarakat tentang perjuangan tentera atau barisan hadapan menjalankan tugas berisiko bukan demi bangsa dan negara semata-mata tetapi, demi keluarga yang ditanggalnya serta keluarga besar negara. Justeru, pengkaji berpendapat bahawa simbol setia pada negara yang dipresentasikan oleh filem PASKAL The Movie (2018) menerusi lima adegan ini berjaya dipertontonkan dan mampu mengubah persepsi masyarakat tentang pekerjaan seorang tentera dan menjadi bahan asas untuk meningkatkan semangat patriotisme dalam kalangan generasi muda masa kini.

Kepada Siapa (*Whom*) dan Apakah Kesannya (*Feedback*)

Ketika Lasswell mengembangkan model ini, dalam *audiens analysis* atau analisis khalayak untuk menyampaikan mesej terbahagi kepada 3 bahagian iaitu demografi yang merangkumi umur, jantina, lokasi dan tahap pendapatan. Tingkah laku yang berkaitan dengan keperluan dan kehendak, keperibadian, nilai, budaya dan hobi. Akhir sekali taraf iaitu mengenai perincian hal-hal pekerjaan dan gabungan politik. Oleh itu, model komunikasi yang diperkenalkan oleh Laswell pada tahun 1948 menekankan aspek kesan dan impak kepada masyarakat iaitu audiens daripada penggunaan media massa berbanding model komunikasi yang lain (Flensburg, 2009 dalam Rosmawati, 2015:5).

Analisis audiens ini mensasarkan mereka yang meminati filem dan menonton filem *PASKAL The Movie* (2018). Tayangan filem ini dibuat di seluruh Malaysia dan negara-negara lain seperti

Singapura, Brunai, Turki dan China (Asyraf Roslan, 2018). Dengan jumlah kutipan RM30 juta filem ini berjaya menarik minat penonton yang ramai. Justeru, penyampaian mesej yang dilakukan ini diharap dapat menjangkau pelbagai golongan audiens yang menonton terutama golongan muda. Malah bukti menunjukkan peningkatan bilangan yang menyertai TLDM membuktikan mesej yang disampaikan berjaya diterima oleh golongan muda yang dikatakan banyak menonton filem. Ini dinyatakan oleh Kamaruddin Razal (2018), filem ini berjaya membuka mata anak muda untuk menceburi bidang ketenteraan dan secara langsung kewujudan PASKAL menjadi popular dalam masyarakat Malaysia sehingga pengambilan prajurit muda TLDM di setiap negeri meningkat. Impaknya, di negeri Kelantan meningkat sebanyak 38% (510 ke 824), negeri Pulau Pinang peningkatan sebanyak 40.7% (427 ke 601) dan beberapa buah negeri lagi. Tambahan, TLDM menjadikan filem ini sebagai asas dalam menarik lebih ramai minat belia untuk menyertai bidang ketenteraan sewaktu pegambilan baru prajurit muda.

Kesimpulan

Penerbitan filem kenegaraan di Malaysia telah mencapai standard tinggi dan boleh memasuki kebolehpasaran atau *marketability* melalui penerbitan filem *PASKAL The Movie* (2018). Namun, penerbitan filem-filem kenegaraan ini perlu diperbanyakkan agar agenda menyampaikan mesej nilai-nilai murni dalam konteks patriotisme kepada masyarakat Malaysia berterusan dan berkembang. Bagi menjadikan nilai murni konteks patriotisme sebagai mesej utama menerusi medium filem, perlu divariasikan dengan kebijaksanaan seorang sutradara dalam mengolah melalui naratif filem dan bahasa filem agar pesanan tersebut benar-benar menyentuh perasaan audiens. Oleh itu, makalah ini sedikit sebanyak menjadi panduan kepada penggiat seni tempatan untuk lebih berkeaktiviti dalam menggarap mesej dan *content* sebuah filem yang menggambarkan sebenar nilai patriotisme bertunjangkan negara Malaysia. Ini bagi memastikan bahawa filem kenegaraan yang dihasilkan penggiat seni bukan hanya sekadar hiburan semata-mata tetapi, menjadi sumber media massa yang berguna kepada masyarakat dan cerminan kehidupan seharian.

Rujukan

- Afiq Ariffin (2018). '*Paskal*' diiktiraf filem Malaysia 2018 paling tinggi terima rating IMDb. Akhbar Astro Awani
- Asyraf Roslan (2018). *PASKAL The Movie: Murni sebuah pengorbanan*. Akhbar Berita Awani
- Amirul Haswendy Ashari (2018). *Filem tempatan pecah panggung 2018*. Akhbar Metro
- Amree Ahmad (2021). *Filem Kenegaraan diberi takrif baharu meliputi peristiwa, sastera*. Akhbar Utusan Malaysia
- Amini Amir Abdullah (2014). Bab 10 : *Islam yang dinamik*. Serdang. Universiti Putra Malaysia
- Andre Hardjana (1995). *Teori Komunikasi: Kisah Pengalaman Amerika*. Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Indonesia
- Andy Reza (2018). *Darah dan semangat juang Paskal membara di pawagam bulan depan*. Akhbar Astro Awani.
- Al Himni Fahma & Nurhalimah (2018). *Analisis Model Komunikasi Harold Dwight Laswell Terhadap Novel Asma Nadia Cinta 2 Kodi*. Indonesia. Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang
- Ardylas Y. Putra (2013). *Strategi Komunikasi BNN (Badan Narkotika Nasional) Kota Samarinda Dalam Mensosialisasikan Bahaya Narkoba*. eJournal Ilmu Komunikasi. Indonesia. Universitas Mulawaran.
- Berger, A. A. (1995). *Essentials of Mass Communication Theory*. London : SAGE Publicationc Ltd
- Crystal R. Alston (2017). Tesis *Service Standards in Higher Education: Lasswell's Communication Model as a Training Tool*. United States. Eastern Illinois University
- Darquise Lafrenière & Susan M. Cox (2012) *Means of Knowledge Dissemination: Are the Café Scientifique and the Artistic Performance Equally Effective?*. Vol.2, No.2, 191-199. University of Montreal, Kanada.
- Dudung Rahmat Hidayat & Mulyadi (2006). *Hakikat dan Makna Nilai*. Jakarta. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Deddy Mulyana, 2007. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Firdaus Alauddin (2018). *PASKAL The Movie mampu jadi pemangkin anak muda sertai bidang ketenteraan*. Akhbar Astro Awani.

- Finas (2021). *KKKM dan FINAS melaksanakan usaha pemurnian makna bagi kategori filem kenegaraan di bawah inisiatif Dana Kandungan Digital (DKD)*. Selangor. Perbadanan Kemajuan Filem Nasional Malaysia.
- Hamidi Ismail , Tuan Pah Rokiah Syed Hussain, Shamsul Anuar Nasarah, Wasitah Mohd Yusof & Zaheruddin Othman (2017). *Nilai Patriotisme Belia Malaysia*. Putrajaya : Institut Penyelidikan Pembangunan Belia Malaysia.
- Imelda Ann Binti Achin, Zairul Anuar Md Dawam & Addley Bromeo Bin Bianus (2017). *Analisis Elemen Naratif Dalam Filem Animasi Seefood*. International Journal of Law Government and Communication. 2(6), 87- 100.
- Izham, A., Amin Harun, M. S., & Jasmi, K. A. (2012). *Mendidik Anak-Anak Di Zaman Moden in Prosiding Seminar Pertama Sains, Teknologi, dan Manusia at Marbawy Hall, Faculty of Islamic Civilization, Universiti Teknologi Malaysia on 22 September 2012*, pp. 1-16. ISBN 978-967-0194-24-0.
- Jacobson, H. B. (1961). *A mass communications dictionary*. New York, NY: Philosophical Library.
- Jan. W van Deth & Elinor Scarbrough (1998). *The Impact Of Values*. Clarendon Press. Oxford University
- Janet Harbord. (2002) *Film Cultures*. London : SAGE Publicationc Ltd
- Kamaruddin Razal (2018). *Filem kenegaraan paling laris dalam sejarah perfileman tempatan*. Akhbar Gempak
- Lasswell, H. D. (1948). The structure and function of communications in society. In Lyman Bryson (Ed.). *The communication of ideas*. New York: Harper & Row.
- Malaysia (2009). *IMalaysia : rakyat didahulukan pencapaian diutamakan*. Putrajaya : Jabatan Penerangan Malaysia.
- Muth, R., & Finley, M., & Muth, M. (1990). *Harold D. Lasswell: An Annotated Bibliography*. New Haven: New Haven Press, 19..
- Putri Anggraini (2017). Tesis *Model Komunikasi Dinas Komunikasi Dan Informatika Dalam Meningkatkan Peran Kelompok Informasi Masyarakat (Kim) Di Provinsi Riau. Indonesia*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Rosmawati Mohamad Rasit (2015). *Aplikasi Model Komunikasi Lasswell Terhadap Mesej Dakwah dalam Filem*. Seminar Serantau Komunikasi Islam dan Masyarakat. Selangor.
- Syed Hussain, T.P.R., Nasarah, S.A., & Othman, Z. (2016). *Pembinaan Bangsa Malaysia (1): Kajian empirikal tahap patriotisme belia*. Malaysian Journal of Society and Space, 12(10), 159-170.
- Stephen W. Littlejohn (1996). *Theories of Human Communication*. Wadsworth Publishing Company. Amerika Syarikat
- Shazryn Mohd Faizal (2018). *'Paskal The Movie' angkat standard filem aksi tempatan*. Akhbar MStar
- Thinker Studio (2018). *PASKAL : Keluarga atau Negara?*. Youtube
- Zachary S. Sapienza, Narayanan Iyer & Aaron S Veenstra (2015). *Reading Lasswell's Model of Communication Backward : Three Scholarly Misconceptions*. United Stated. Southern Illinois University
- Zainal Yang (2003). *Nilai, Etika Dan Budaya Kerja Dalam Pentadbiran Sektor Awam Di Malaysia Dari Perspektif Islam (Satu Imbasan Kembali Tinjauan Karya)*. Putrajaya. Jabatan Pengurusan Awam.

Akhlakul Karimah* dalam Puisi Tradisional Melayu dan Peranannya Sebagai Medium Dakwah *Bil-Qalam

Mashor Awang Long*¹, Prof. Madya Dr Asmiaty Amat², Dr Mazni Mustapha³

¹Akademi Seni dan Teknologi Kreatif (ASTiF), Universiti Malaysia Sabah (UMS)

*Corresponding author, (E-mail: Mashorawanglong@yahoo.com.my)

²Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa (PPIB) (E-mail: asmiaty@ums.edu.my)

³Fakulti Psikologi dan Pendidikan (FPP) (E-mail: masni@ums.edu.my)

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sifat *Akhlakul Karimah* (akhlak yang baik dan terpuji) dalam puisi tradisional melayu, seterusnya melihat kepentingannya sebagai medium *dakwah bil-qalam*. Terdapat dua buah puisi tradisional melayu yang menjadi topik perbincangan sepanjang penulisan ini iaitu *pantun dua kerat nasihat* dan *syair pohon buluh*. Dalam puisi tradisional melayu yang dikaji ini dilihat mempunyai tema dan makna yang sangat sesuai dalam mendidik dan menyampaikan dakwah kepada masyarakat dan khususnya remaja. Penelitian ini mempunyai dua objektif utama, iaitu pertama (1) mengenal pasti setiap makna dalam setiap rangkap puisi tradisional yang mengandungi tema berteraskan akhlak dan kedua (2) menghuraikan peranan tema dan makna dalam setiap rangkap yang dilihat mempunyai peranan sebagai medium dakwah *bil-qalam* kepada remaja. Hasil dapatan penelitian ini mendapati dakwah yang terkandung dalam kedua-dua buah puisi tradisional ini bertepatan dengan kandungan dakwah akhlak yang terbahagi kepada tiga komponen iaitu (1) Akhlak terhadap Allah, (2) Akhlak terhadap manusia dan (3) Akhlak terhadap lingkungan yang berlandaskan kepada Al-Quran dan As-Sunnah. Implikasi kajian menunjukkan kedua-dua puisi tradisional melayu ini mempunyai peranan khusus dalam kalangan masyarakat terutamanya remaja, kerana puisi tersebut mengandungi epistemologi akhlak Islamiah yang penting dalam pembentukan peribadi muslim yang sejati.

Kata Kunci: Puisi Tradisional Melayu, Pantun dua kerat Nasihat, Syair Pohon Buluh, akhlakul karimah, dakwah bil-qalam.

Pendahuluan

Masyarakat Malaysia termasyur dengan nilai budi bahasanya yang tinggi. Orang yang budiman dari pandangan masyarakat sekeliling adalah seseorang yang fasih dan bijaksana dalam tutur kata dan perbuatannya. Berbicara mengenai hakikat yang berlaku pada masa kini, kita sebagai rakyat Malaysia harus berbangga kerana golongan remaja yang merupakan pelapis kepada bangsa bertamadun ini tumbuh berkembang menjadi seseorang yang individu yang bermutu dan mempunyai nilai akhlak yang tinggi. Hal ini tidak terlepas dari peran agama sebagai teras dalam pembentukan jadi diri dan sahsiah setiap individu remaja itu sendiri. Selain daripada ibu bapa yang bertugas dalam menanam akhlak yang baik kepada anak-anaknya, terdapat peran sampingan yang telah mengukuhkan pembentukan akhlak yang baik seseorang remaja tersebut. Secara nyatanya usaha-usaha pembinaan akhlak melalui berbagai lembaga pendidikan dan melalui berbagai macam kaedah terus giat dikembangkan. Ini menunjukkan bahwa akhlak perlu dibina. Dari pembinaan tersebut akan terbentuk pribadi-pribadi muslim yang berakhlak mulia, taat kepada Allah dan rasul-Nya hormat kepada ibu bapa dan sayang kepada sesama mahluk ciptaan Allah.

Dalam pengertian akhlak yang mudah, akhlak adalah sifat baik yang dipraktikkan dalam rutin seseorang individu. Akhlak juga merangkumi aspek budi pekerti, sopan santun, tata susila dan moral.

Seseorang individu akan sempurna jika mempunyai akhlak yang terpuji. Akhlak juga terbahagi kepada dua iaitu, akhlak yang baik (*akhlak mahmudah*) dan akhlak yang keji (*akhlak mazmumah*). Hendaklah kita sebagai manusia untuk menjauhkan diri *akhlak mazmumah* kerana sifat tersebut akan merugikan dan mencelakan diri sendiri. Akhlak menurut Anis Matta (2006) adalah nilai dan pemikiran yang telah menjadi sikap mental yang mengakar dalam jiwa, kemudian tampak dalam bentuk tindakan dan perilaku yang bersifat tetap, natural atau alamiah tanpa dibuat-buat, serta refleksi. Manakala *akhlakul karimah* pula membawa maksud sifat-sifat terpuji atau ketinggian budi pekerti.

Secara umumnya, di Malaysia kata akhlak selalu memberikan kesan positif. Definisinya secara umum mudah, iaitu orang yang akan disebut berakhlak dan sebaliknya orang yang berperilaku tidak baik akan disebut tidak berakhlak. Sukanto (10:1994) menjelaskan bahasa akhlak adalah sistem nilai yang mengatur pola sikap seseorang individu dan ianya juga merangkumi aspek tindakan seseorang tersebut. Sukanto (10:1994) juga menjelaskan bahawa sistem nilai yang dimaksud adalah ajaran Islam itu sendiri, iaitu dengan al-Quran dan sunnah rasul sebagai sumber nilainya serta ijihad sebagai metode berfikir Islami. Pola sikap dan tindakan yang dimaksud mencakupi pola-pola hubungan dengan Allah, sesama manusia (termasuk dirinya sendiri), dan dengan alam.

Wan Abd Kadir (2000:13) nilai dalam kehidupan orang melayu bersandarkan al-Quran dan hadith. Dalam masyarakat Melayu, ciri-ciri Islam menjadi asas kelakuan dan tindakan, bentuk dan hubungan, intisari nilai, sikap, dan pandangan. Islam menjadi jiwa dalam keseluruhan sosial dan budaya orang melayu (Zainal Kling, 1980). Nilai Islam mempunyai hubungan yang organik dengan pandangan yang universal Islam tentang Tuhan, manusia, dan alam (Kamal Hasan, 1980). Nilai dalam kehidupan orang melayu bersandarkan Islam memandangkan Islam ialah alternatif beragama bagi orang melayu (T.A. Ridwan, 2001 :270). Nilai-nilai Islam itu telah membentuk peraturan sosial yang dapat membina disiplin sosial lalu wujudlah hubungan sosial yang berkesan. Budi bahasa telah berakar umbi dan sebatu dalam masyarakat melayu tradisional. Sastera rakyat tidak mungkin akan wujud jika masyarakat melayu tidak mementingkan budi bahasa. Kekayaan budi bahasalah yang menuntun mereka menghasilkan sastera lisan yang berlatangbelakangkan alam, haiwan, manusia, masyarakat dan sebagainya.

Puisi tradisional melayu termasuk dalam golongan karya kesusasteraan bentuk bukan cerita (non-naratif). Pengkelasan puisi melayu boleh dibuat berdasarkan bentuk, isi/tema, dan fungsi. Berdasarkan kepada pengkelasan ini, jenis-jenis puisi tradisional melayu terbahagi kepada dua belas iaitu pantun, syair, gurindam, nazam, seloka, teka teki, peribahasa berangkap, teromba, talibun (sesomba), prosa berirama (prosa lirik), dan dikir (zikir). Puisi tradisional melayu juga merupakan sebahagian daripada bahan pengajaran dan pelajaran bahasa melayu di dalam Komponen Kesusasteraan Melayu (KOMSAS) yang wajib diikuti oleh pelajar di seluruh Malaysia. Izzah Abdul Aziz (2000:15), menjelaskan penggunaan Komponen Kesusasteraan Melayu (KOMSAS) dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa melayu adalah lanjutan kepada Program Berasaskan Kesusasteraan (*Literature-Base-Programmed*) yang dimulakan dari peringkat sekolah rendah. Samat Buang (2004) KOMSAS dikenali sebagai suatu inovasi dalam dunia pendidikan bahasa melayu. Karya-karya KOMSAS meliputi lima genre sastera, iaitu novel, puisi (tradisional dan puisi moden), cerpen, prosa tradisional, dan drama yang dijadikan tapak binaan dalam KOMSAS.

Manakala dakwah dalam fokus penyelidikan ini didefinisikan sebagai seruan. Dalam konteks dakwah Islamiah, seruan yang dimaksudkan ialah seruan kepada kebaikan (*amar makruf nahi munkar*) sebagaimana yang dinyatakan dalam ayat al-Quran surah Ali Imran ayat 104 dan ayat 110. Abdul Aziz Mohd Zin (2005) mendefinisikan dakwah sebagai suatu kegiatan ajakan baik dalam bentuk lisan, tulisan, tingkah laku dan sebagainya yang dilakukan secara sedar dan berencana dalam usaha mempengaruhi orang lain secara individu mahupun secara kelompok agar timbul dalam dirinya satu kesedaran, sikap penghayatan serta pengalaman terhadap ajaran agama sebagai mesej yang disampaikan kepadanya dengan tanpa adanya unsur-unsur paksaan. Menurut Wan Hussein Azmi (1984, p. 2) pula, beliau memetik pandangan Sheikh Ali Mahfuz yang menyatakan bahawa dakwah adalah merangsang manusia kepada Allah SWT dan melakukan kebaikan supaya mereka selamat di dunia dan akhirat. Dakwah yang ditujukan kepada masyarakat Islam merupakan seruan ke arah penghayatan ajaran dan nilai Islam. Manakala dakwah yang ditujukan kepada masyarakat bukan Islam pula merupakan ajakan

dan seruan kearah beriman kepada Allah SWT dengan menerima segala ajaran dan nilai Islam. Dakwah *bil-qalam* merupakan penyampaian pesan dakwah menggunakan media tulisan, diantaranya: buku, majalah, surat kabar, risalah, buletin, brosur, dan lainnya. Dalam memanfaatkan media ini, hendaknya ia ditampilkan dalam bahasa yang lancar, mudah dipahami dan menarik minat publik, baik kalangan awam maupun terpelajar.

Dalam penelitian ini, pengkaji telah memfokuskan dua buah puisi tradisional Melayu yang terdapat dalam Antologi *Kuingin berterima Kasih* iaitu *pantun dua kerat (nasihat)* dan *syair pohon buluh*. Dalam hal ini, puisi-puisi tradisional melayu dalam teks KOMSAS ini dilihat mempunyai sifat *akhlakul karimah* yang mampu berperanan sebagai medium *dakwah bil-qalam*.

Perbincangan

Penyelidikan ini dibataskan kepada puisi tradisional melayu yang terdapat dalam buku teks Antologi *Kuingin Berterima Kasih*, puisi-puisi ini merupakan puisi-puisi terpilih yang dimuatkan dalam buku teks KOMSAS dalam subjek bahasa melayu di seluruh Malaysia.

Merujuk kepada tema yang disampaikan dalam *Pantun Dua Kerat (Nasihat)* mesej utama yang ingin disampaikan adalah nasihat tentang memupuk sikap dalam diri. Pantun dua kerat ini mengajak masyarakat agar melakukan perkara yang baik dalam kehidupan seharian. Pantun ini juga menyeru supaya masyarakat bersikap rajin agar kelak tidak merugikan diri sendiri. Masyarakat seharusnya bersikap positif terhadap diri dan menghindari sikap tidak percaya diri. Dalam pada itu, masyarakat juga haruslah bersatu hati dan mengamalkan amalan tolong menolong. Berikut teks pantun *Dua Kerat (Nasihat)* dan maksud yang disampaikan:

Jadual 5: Berikut adalah teks *Pantun Dua Kerat (Nasihat)* dan maksud dalam setiap perenggan

Rangkap	<i>Pantun Dua Kerat (Nasihat)</i>	<i>Maksud</i>
R1	<i>Berapa jauh wujud dengan sifat, Sejauh lutut dengan pelipat.</i>	Perbuatan dan tingkah laku seseorang dapat menggambarkan diri dan sikap, pola berfikir dan membuat keputusan.
R2	<i>Sarang semut dalam gelap, Orang selimut selalu lelap.</i>	Orang yang tidak membuat sebarang kerja akan selalu ketinggalan.
R3	<i>Hitam-hitam pucuk kawa, Sungguh hitam dipandang lawa.</i>	Sebarang kekurangan dalam diri tidak akan menjadi masalah sekiranya kita bijak menutupnya dengan kebolehan dan keistimewaan kita yang lain.
R4	<i>Emas , perak tembaga suasa, Malas bergerak tidak merasa.</i>	Individu yang malas berusaha tidak akan berpeluang untuk berjaya. Mereka akan kekal ditakuk lama.
R5	<i>Buah sintang buah senikul, Satu memegang satu memikul.</i>	Kecekapan dan ketangkasan seseorang dalam melakukan pelbagai kerja dan tugas.

Sifat Akhlakul Karimah dalam Pantun Dua Kerat (Nasihat):

**Jadual 5.1: Berikut adalah sifat akhlakul karimah dalam *Pantun Dua Kerat (Nasihat)*.
Sumber: Olahan Pengkaji 2021.**

Rangkap	Sifat Akhlakul Karimah	Keterangan
R1	Baik Hati	Sikap baik hati perlu dipupuk dalam kehidupan.
R2	Gigih Berusaha	Sikap sentiasa gigih dalam melakukan apa sahaja akan membawa kejayaan kepada individu tersebut.
R3	Berfikiran Positif	Individu yang sentiasa bersikap positif akan membawa kebaikan dan kejayaan kepada diri individu tersebut.
R4	Kerajinan	Individu yang rajin akan berjaya dalam kehidupan.
R5	Saling Bekerjasama	Sikap bekerjasama akan membawa kebaikan kepada semua orang.

Sumber: Olahan Pengkaji 2021.

Seterusnya, sifat *akhlakul karimah* juga dapat dilihat dalam *syair Pohon Buluh*. Mesej utama yang ingin di sampaikan dalam syair ini ialah kepentingan hidup bersatu padu dalam masyarakat. Visual rimpunan buluh dalam syair ini juga menggambarkan sebuah komuniti masyarakat yang bersatu padu. Secara langsung, memberi gambaran bahawa masyarakat perlu hidup secara aman dan damai di samping menghormati diantara satu sama lain. Syair ini juga memberi mesej bahawa setiap masyarakat haruslah mempunyai sikap cintakan negara dan sentiasa bersemangat patriotik bagi membina masyarakat yang bersatu padu. Hal ini seiring dengan situasi semasa negara Malaysia yang mempunyai masyarakat yang pelbagai kaum dan etnik. Jika sesebuah masyarakat tersebut bersatu padu maka sesebuah negara itu mampu mencapai kehidupan yang harmoni. Berikut adalah rincian *Syair Pohon Buluh* dan maksud dalam setiap perenggan:

Jadual 5.2: Berikut adalah teks *Syair Pohon Buluh* dan maksud dalam setiap perenggan

Rangkap	<i>Syair Pohon Buluh</i>	Maksud
R1	<i>Menara tinggi banyak bertingkat, Di sana tiada bilik bersekat, Tiada bertangga naik melekat, Mata-mata menjaga segenap pangkat.</i>	Rumpun buluh menggambarkan masyarakat. Masyarakat dinasihatkan supaya hidup secara bermuafakat dan saling menghormati antara satu sama lain.
R2	<i>Yang ada sedia panji-panji bendera, Hingga sampai ke kemuncak Menara, Banyak ada ia bersaudara, Yang ada pula bersama gara.</i>	Masyarakat berbilang kaum perlu hidup saling semangat persaudaraan yang kukuh di bawah satu pimpinan.
R3	<i>Selalu dipandang dilihat adanya, Tinggi rendah dijerat pangkatnya, Besar kecil ikat binanya, Terlalu kuat pula asasnya.</i>	Masyarakat perlu hidup bersatu padu tanpa mengira kaum, pangkat, kedudukan atau status, Barulah boleh hidup dengan harmoni.
R4	<i>Ikatnya licin di luar di dalam, Gelapnya di dalam seperti malam, Air tak tiris seperti kolam, Ikat tingkatnya tak nampak alam.</i>	Menggambarkan keadaan masyarakat yang bersatu padu hidup secara muafakat. Hubungan yang kukuh sesama anggota masyarakat menjadikan negara terus aman dan makmur.

Sumber: Olahan Pengkaji 2021.

5.3 Sifat Akhlakul Karimah dalam Pantun Dua Kerat (Nasihat):

Jadual 5.3: Berikut adalah sifat *akhlakul karimah* dalam *Syair Pohon Buluh* dan maksud dalam setiap perenggan.

Rangkap	Sifat Akhlakul Karimah	Keterangan
---------	------------------------	------------

R1	Perpaduan	Masyarakat yang berbilang kaum perlu hidup dalam aman dan sejahtera.
R2	Saling Membantu	Dalam kehidupan bermasyarakat dan saling tolong menolong diantara satu sama lain.
R3	Bermuafakat	Hidup bermuafakat harus diterapkan sesebuah masyarakat tanpa mengira kaum, agama, pangkat dan darjat.
R4	Cinta akan Tanah Air (Patriotisme)	Masyarakat perlu bersatu padu dan sentiasa mempunyai jiwa patriotik.

Sumber: Olahan Pengkaji 2021.

5.4 Sifat *Akhlakul Karimah* Dalam Puisi-Puisi Tradisional Melayu

Jadual 5.4: Berikut adalah sifat *akhlakul karimah* dalam *Syair Pohon Buluh* dan maksud dalam setiap perenggan.



Sumber: Olahan Pengkaji 2021

Sifat *akhlakul karimah* diatas merupakan hasil daripada proses telaah dua buah puisi tradisional melayu iaitu pantun dua kerat (*nasihat*) dan *syair pohon buluh*. Dalam *pantun dua kerat (nasihat)* terdapat lima (5) buah sifat *akhlakul karimah* yang diperolehi dari setiap rangkap pantun tersebut iaitu baik hati, gigih berusaha, berfikiran positif, kerajinan dan saling bekerjasama. Manakala jumlah sifat *akhlakul karimah* yang diperolehi dari *syair pohon buluh* adalah empat (4) berdasarkan makna dalam setiap rangkap. Antaranya adalah, sifat mementingkan perpaduan, saling membantu, bermuafakat dan cinta akan tanah air (patriotik). Seterusnya, sifat *akhlakul karimah* bagi kedua-dua buah puisi tradisional melayu ini akan di rungkai dalam aspek *dakwah bil-qalam* iaitu merangkumi tiga prinsip utama iaitu akhlak terhadap Allah, akhlak terhadap sesama manusia dan akhlak terhadap lingkungan.

6.0 Sifat *Akhlakul Karimah* dalam Puisi Tradisional Melayu Sebagai Medium Dakwah

Setelah ditelaah secara mendalam dapatlah dirungkaikan bahawa sifat-sifat terpuji yang terdapat dalam pantun dua kerat (*nasihat*) dan *syair pohon buluh* yang tanpa disedari berfungsi sebagai medium dakwah *bil-qalam*. Nilai-nilai islam yang disajikan dalam kedua-dua buah puisi tradisional melayu tersebut merupakan sebuah medium yang mampu mendidik golongan remaja kearah yang lebih baik. Dapat disimpulkan sifat *akhlakul karimah* dalam puisi tradisional melayu ini dilihat sebagai seruan atau ajakan kepada keinsafan, atau usaha mengubah situasi yang tidak baik kepada situasi yang lebih baik dan sempurna baik terhadap pribadi mahupun masyarakat terutamanya kepada golongan remaja. Sifat-sifat *dakwah bil-qalam* dalam penelitian ini jelas ditunjukkan dalam tema dan makna utama dalam puisi tradisional melayu iaitu *pantun dua kerat (nasihat)* dan *syair pohon buluh* yang menyeru pembaca untuk melakukan kebaikan dan mengamalkan sifat-sifat terpuji. Hal ini selaras dengan teras kepada dakwah itu sendiri bahawa mengajak manusia dengan cara bijaksana kepada jalan yang benar sesuai dengan

perintah Tuhan untuk kemaslahatan dan kebahagiaan mereka dunia dan akhirat. Sesuai dengan garis-garis akidah dan syariat serta akhlak Islamiyah.

Al-Quran merupakan wahyu dan kalam Allah yang diturunkan oleh Allah S.W.T kepada Rasullullah S.A.W.Ianya bersifat qadim lagi azali dari segi makna dan Hadith dari segi lafaz dan tertulis di alam mahsyar. Al-Quran menjadi asas dan panduan kepada ajaran Islam yang merangkumi aspek aqidah, syarak atau akhlak. Merujuk kepada akhlak dalam fokus penelitian ini, sudut pandang Al-Quran telah menetapkan prinsip dan garis kasar iaitu melibatkan tiga (3) perkara iaitu akhlak terhadap Allah, akhlak terhadap sesama manusia dan akhlak terhadap lingkungan.

Jadual 6.0: Berikut adalah pengagihkan mengikut komponen yang ditetapkan

Bil	Akhlak terhadap Allah	Akhlak terhadap Sesama Manusia	Akhlak terhadap Lingkungan
1.	Gigih Berusaha	Perpaduan	Baik Hati
2.	Berfikiran Positif	Saling Bekerjasama	Saling Membantu
3.	Kerajinan	Bermuafakat	Cinta akan tanah air (Patriotik)

Sumber: Olahan Pengkaji 2021

Jadual 6.0 diatas menunjukkan sifat *akhlakul karimah* yang telah diagihkan mengikut komponen akhlak itu sendiri iaitu iaitu akhlak terhadap Allah, Akhlak terhadap sesama manusia dan akhlak terhadap lingkungan. Ketiga-tiga komponen ini akan dirungkai mengikut pandangan islam dan seterusnya melihat perannya sebagai *dakwah bil-qalam* kepada individu pembaca terutamanya golongan remaja. Berikut adalah penjelasan secara rinci yang dilakukan pengkaji.

6.1 Akhlak terhadap Allah

a) Gigih Berusaha

Sebagai seorang muslim yang berpegang teguh kepada Al-Quran dan hadis, seseorang muslim sejati itu haruslah menjadikan sentiasa berusaha dengan gigih dalam setiap perkara perkara. Al-Quran dan hadis menyarankan agar sentiasa berusaha untuk mencapai kejayaan samada di dunia dan di akhirat. Surat At-Taubah ayat 105 yang bermaksud,

“Dan katakanlah wahai Muhammad “Hendaklah kamu semua berusaha (beramal) kerana Allah akan melihat dan menilai apa yang kamu usahakan.”

Dalam ayat yang lain Allah berfirman yang bermaksud: "Maka bertebarlah di muka bumi serta carilah rezeki daripada kurniaan Allah" Surah Al Jumuah ayat 10.

b) Berfikiran Positif

Berfikiran positif akan membuat seseorang individu tersebut akan menerima keadaanya dengan besar hati dan seterusnya berusaha unuk mencapai hidup yang lebih baik serta bersyukur terhadap apa yang dimiliki. Seseorang individu yang menyemai sikap berfikiran positif semestinya tidak mudah untuk mengeluh atau mengecam sesebuah keadaan apabila ditimpa musibah. Sebaliknya individu tersebut akan mengambil iktibar dan memperbaiki kekurangannya. Dengan berfikiran positif juga individu tersebut akan melatih dirinya agar bersifat husnuzon terhadap sesebuah perkara. Ia membawa maksud bersangka baik kepada orang lain adalah sebuah perbuatan yang dituntut dalam islam. Hal ini kerana dengan kita

berbaik sangka terhadap orang lain maka kita dapat mengelakkan diri dari menuduh dan menghakimi perbuatan orang lain.

c) Kerajinan

Allah mengajar hamba-NYA supaya bersikap rajin dan bersungguh-sungguh apabila melaksanakan sesuatu perkara. Apabila kita malas dan suka menanggung-nanggungkan kerja atau melakukannya secara sambil lewa, pasti ia memberikan hasil kerja yang tidak bagus kepada kehidupan mereka.

6.2 Akhlak Terhadap Sesama Manusia

a) Perpaduan Sesama Manusia

Hubungan persaudaraan adalah nikmat yang amat berharga kurniaan Allah Subhanahu Wata'ala kepada umat Islam. Beruntungnya di Malaysia kita mempunyai kepelbagaian kaum dan etnik hidup bersama. Menurut pandangan islam, seluruh umat manusia itu adalah sama, tiada yang lebih mulia dari yang lain, kecuali ketaqwaan mereka kepada Allah Subhanahu Wataala. Firman Allah Subhanahu Wata'ala dalam Surah Al-Hujarat ayat 13:

Tafsirnya:

"Wahai umat manusia! Sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari lelaki dan perempuan, dan Kami telah jadi kamu berbagai bangsa dan bersuku puak supaya kamu berkenal-kenalan dan beramah mesra antara satu sama lain. Sesungguhnya semulia-mulia kamu di sisi Allah ialah orang yang lebih taqwanya di antara kamu, bukan yang lebih keturunan atau bangsanya. Sesungguhnya Allah lebih Mengetahui lagi Maha Mendalam pengetahuannya akan keadaan dan amalan kamu". (Surah Al-Hujarat ayat 13)

Manusia yang melata di seluruh dunia ini adalah berasal dari keturunan yang sama iaitu Adam dan Hawa. Perbezaan warna kulit, bahasa dan tempat bukanlah halangannya saling kenal mengenal bagi memupuk persaudaraan dan memegang prinsip perpaduan sebagai teras persaudaraan ummah. Hakikatnya, hubungan silaturrahim amat penting kerana tiada seorang pun boleh hidup sendirian di semesta ini dan hendaklah kita saling memerlukan antara satu sama lain. Secara nyata agama Islam memerintahkan umatnya supaya umatnya membina hubungan silaturrahim sesama kaum kerabat, sahabat handai, jiran tetangga, teman sekerja mahupun masyarakat sekeliling agar perpaduan sesama manusia dapat dipupuk walaupun dimana jua kita berada.

b) Saling Bekerjasama Sesama Manusia

Masyarakat Malaysia, sememangnya popular dengan semangat tolong-menolong dan bekerjasama diantara satu sama lain. Sebagai contoh, bergotong-royong membersihkan kawasan perumahan, taman, membantu jiran apabila dalam keadaan kesusahan dan sebagainya. Seterusnya, nilai-nilai kerjasama yang diwujudkan dalam perhubungan mereka akan menimbulkan rasa kasih sayang dan mengeratkan silaturrahim diantara mereka. Dalam sudut pandang islam sifat saling bekerjasama dan tolong menolong ini merupakan sifat *mahmudah* iaitu sifat terpuji yang perlu ditanam bagi setiap orang yang bergelar muslim dan mengaku beriman kepada Allah S.W.T. Mereka sedar bahawa ia adalah tanggungjawab dan perintah Allah yang perlu dipatuhi sebagaimana firman Allah S.W.T dalam surah al-Taubah ayat 71 yang mempunyai maksud seperti berikut;

Maksudnya; *"Dan orang-orang yang beriman lelaki dan perempuan, setengahnya menjadi penolong bagi setengah yang lain, mereka menyuruh berbuat kebaikan dan melarang daripada berbuat kejahatan dan mereka mendirikan*

sembahyang dan memberi zakat serta taat kepada Allah dan RasulNya. Mereka itu akan diberi rahmat oleh Allah.”

c) Saling Bermuafakat Sesama Manusia

Agama Islam memang amat membenci perpecahan. Islam setiasa menggalakkan umatnya supaya sentiasa berpegang kepada tali Allah. Hanya dengan berpegang teguh kepada tali Allah umat akan dapat merasai kedamaian dan kasih sayang. Bagi umat Islam nilai-nilai murni tersebut terkandung dalam peraturan syariat Islam. Pada hakikatnya, semua manusia sentiasa dituntut supaya mengamalkan nila-nilai murni dalam kehidupan.

6.3 Akhlak Terhadap Lingkungan

a) Baik Hati Terhadap Lingkungan

Terdapat banyak bukti yang menunjukkan bahawa perbuatan harian kita telah memberi kesan yang buruk kepada alam sekitar. Hal ini telah disebut dalam Al-Quran dari Surah Rum ayat 41 yang bermaksud:

"Telah timbul berbagai kerosakan dan bala bencana di darat dan di laut dengan sebab apa yang telah dilakukan oleh tangan manusia; (timbulnya yang demikian) kerana Allah hendak merasakan mereka sebahagian dari balasan perbuatan-perbuatan buruk yang mereka telah lakukan, supaya mereka kembali (insaf dan bertaubat)."

Pengertian ayat diatas menunjukkan bahawa tindakan manusia yang gagal menjaga hati terhadap lingkungan persekitaran dan di tambah dengan sikap tidak bertanggungjawab secara langsung akan membawa kesan yang tidak diingini kepada alam ciptaan Allah yang dianugerahkan kepada kita.

b) Saling Membantu Menjaga Linkungan

Persekitaran merupakan tanggungjawab manusia untuk dijaga bagi mengelakkan pencemaran dan bencana daripada berlaku hasil dari tindakan manusia. Lingkungan persekitaran yang baik atau kurang baik terhasil melalui tindakan manusia itu sendiri. Sekiranya manusia menjaga lingkungan persekitaran dengan baik maka kehidupan mereka akan berasa aman dan sekiranya tidak, maka alam akan bertindak sebaliknya. Alam berdasarkan perspektif al-Quran merupakan ciptaan Allah SWT dan ia dimiliki oleh Allah SWT. Maksud ayat dibawah berdasarkan surah al-Hajj ayat 64, berikut adalah terjemahan

"Segala yang ada di langit dan di bumi adalah kepunyaan-Nya dan sesungguhnya Allah, Dialah jua yang Maha Kaya lagi Maha Terpuji."

Pada hakikatnya, walaupun manusia mendiami alam dan menggunakan sumber yang terdapat di muka bumi ini, perlulah diingat bahawa segala yang terdapat di alam ini bukan milik mutlak manusia, tetapi ia dimiliki oleh pencipta alam ini iaitu Allah SWT. Manusia tidak seharusnya rakus dan merosakan sumber yang diberikan Allah sewenang-wenangnya sehingga akan mendatangkan kerugian pada masa kan datang. Tanggungjawab menjaga alam sekitar juga dititik beratkan dalam Islam.

c) Cinta Akan Tanah Air (Patriotik)

Sifat cinta akan tanah air perlu ditanam oleh setiap individu. Menurut Islam itu sendiri sifat cinta akan tanah air haruslah berteraskan dengan dasar-dasar syarak dan bukanlah hanya pada sentiment semata-mata. Kita haruslah berjuang mempertahankan tanah air daripada diceroboh, dijajah at dirugikan oleh mana-mana pihak selaras dengan tuntutan syarak Islam yang ditetapkan. Perlu diingat, sifat cintakan tanah air bukanlah asabiyyah yang menyimpang, ianya juga bukanlah semangat nasionalisme yang keterlaluan. Akan tetapi ia adalah sebuah kefahaman bahawa tuntutan mempertahankan tanah air itu merupakan salah satu daripada tuntutan syarak. Nabi S.A.W bersabda;

Terjemahan "Sesiapa yang menjual tempat tinggalnya, sedangkan dia tidak menggantikannya dengan rumah atau tanah yang lain, maka jual belinya tidak diberkati." - (Riwayat Ibn Majah)

Terjemahan ayat diatas menjelaskan bahasa mereka yang memiliki sebidang tanah, berkuasa terhadapnya. Begitulah juga dalam konteks negara, Islam menyuruh supaya mempertahankannya atas dasar kecintaan terhadap tanah air.

Kesimpulan

Dengan ini jelaslah bahawa sifat *akhlakul karimah* sememang terdapat kedua-dua buah puisi tradisional melayu yang dikaji. Secara hakikatnya, umat Islam digesa dalam menegakkan nilai-nilai murni di dalam kehidupan berkeluarga seperti teladan yang telah diajarkan oleh Rasulullah (SAW). Sememangnya *sifat akhlakul karimah* adalah amat penting kerana perkara ini dapat memberi kemaslahatan dan kesejahteraan sejagat. Penyelidikan ini juga telah membuktikan bahawa sifat *akhlakul karimah* dalam puisi-puisi tradisional melayu mampu dijadikan sebagai medium dakwah *bil-qalam* kepada pembaca khususnya golongan remaja. Hal ini akan menjamin golongan remaja di Malaysia akan lebih mementingkan nilai-nilai budi bahasa dalam diri mereka dan seterusnya memberikan kesan positif kepada diri, keluarga, masyarakat dan seterusnya negara kita tercinta.

Rujukan

- Ab. Aziz Mohd Zin. (2005). Metodologi dakwah. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya.
- Abu Fathan. (1996). Peranan Islam dalam masyarakat Melayu. Shah Alam: Albaz Publication.
- Abdullah Nasih Ulwan. (1991). Pendidikan anak-anak dalam Islam. Eunon Avenue: Pustaka Nasional.
- Abdul Ghafar Don & Zaleha Mohd Ali. (2008). Dakwah dan cabaran. Shah Alam: Karisma Publication Sdn Bhd.
- Abdul Halim Ali. (2006). Mendekati puisi Melayu tradisional. Tanjong Malim: Penerbitan Abdul Karim Zaydan. (2002). Islam dan dakwah. Kuala Lumpur: Pustaka Salam.
- Moh. Ali Aziz, M. Ag. (2004). Ilmu dakwah. Jakarta, Indonesia: Kencana Prenada Media Group.
- Salim Ali Rasyid Al- Syubli. (1999). Hukum menyambut kelahiran zuriat menurut sunnah rasulullah serta perkara-perkara bid'ah tentang kelahiran. Kuala Lumpur: Jasmin Enterprise.
- Sukanto, Paket Moral Islam Menahan Nafsu dari Hawa, (Solo: Maulana Offset, 1994), cet. I. hlm. 80.
- Wahyunah Hj. Abdul Ghani. (2000). Puisi Melayu Lama Berunsur Islam. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Yahya Nuryadi. (2008). Semulia akhlak Nabi Muhammad SAW. Kuala Lumpur: Progressive Publishing House Sdn Bhd.
- Yusof Al-Qaradhawi. (2010). Halal dan haram dalam Islam. Bangi: Darul Syakir Enterprise. Zurinah Hassan. (2012). Puisi Melayu Tradisional. Ampang: Pekan Ilmu Publication.

Meninjau Kaedah Ko-Kreasi dalam Konteks Kuratorial Seni Visual

Mohamad Faizuan bin Mat^{1,*} dan Hasnul Jamal Saidon²

¹*Sekolah Pengajian Seni, Universiti Sains Malaysia, (E-mail: mohdfaizuan@gmail.com)*

¹*Fakulti Seni Gunaan & Kreatif, Universiti Malaysia Sarawak, (E-mail: mmfaizuan@unimas.my)*

²*Muzium Galeri Tunku Fauziah, Universiti Sains Malaysia, (E-mail: hasnuljsaidon@usm.my)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Pameran-pameran seni visual kontemporari di Malaysia kebanyakannya masih lagi dipersembahkan secara konvensional. Persembahannya masih lagi terikat dengan ruang galeri, penggunaan dinding untuk menggantung catan, pemasangan arca dan bentuk-bentuk dua atau tiga dimensi yang lain. Oleh itu, ianya memberikan cabaran dalam aspek kuratorial pada masa kini bagi membuat satu anjakan terhadap amalan konvensional sebegini. Justeru itu, makalah ini dihasilkan bertujuan untuk mendedahkan penggunaan kaedah ko-kreasi dalam aspek kuratorial. Hasil daripada tinjauan ini, kaedah ko-kreasi didapati baharu dan asasnya adalah rentas disiplin. Ko-kreasi juga menawarkan sajian *objek* kepada *pengalaman*, *pasif* kepada *aktif*, *hal-benda* kepada *rasa* dan *berpusatkan institusi* kepada *berpusatkan komuniti*. Oleh itu, perbincangan dan huraian tentang ko-kreasi ini dapat memberikan satu pandangan serta kaedah yang boleh dijadikan pegangan dalam amalan kuratorial di Malaysia. Akhirnya, pengamal kaedah ini mampu mengembangkan kepakaran mereka melalui penyelidikan, pengalaman dan refleksi individu.

Kata Kunci: Ko-kreasi, kuratorial, pengalaman, seni visual, format kuratorial

Pengenalan

Di Malaysia, semenjak tahun 1960-an sehingga ke hari ini, nama-nama besar dalam bidang seni visual telah memainkan peranan mereka sebagai kurator. Mereka adalah seperti Ismail Zain, Redza Piyadasa, Syed Ahmad Jamal, Wairah Maizuki, Sharifah Fatimah Syed Zubir dan beberapa lagi nama lain. Pada tahun 1960-an, kancah seni tampak di Malaysia memperlihatkan fenomena asbtrak ekspresionisme (AE) yang agak rancak dan dominan. Pada tahun 1970-an pula, wujud pameran-pameran yang dikuratorialkan untuk mengekang kerancakkan (AE) seperti pameran *Towards a Mystical Reality (TMR)*, 1974 oleh Redza Piyadasa dan Sulaiman Esa. Perkara ini seperti dinyatakan oleh Abdullah & Chung (2014) bahawa pada tahun 1960-an, ketika para seniman di Malaysia sangat dipengaruhi oleh gerakan (AE), sekumpulan seniman Malaysia lain yang dikenali sebagai *New Scene* tertarik dengan aspek-aspek pembuatan seni *cerebral and impersonal*, analitikal dan konstruktivisme. Begitu juga pameran TMR yang telah mempersembahkan peranan kurator yang merangka konsep dan ide serta 31 muka surat manifesto pameran disertakan. Walaupun tidak menyajikan aspek formalistik tetapi TMR mempunyai daya tarikan intelektual bagi memikirkan semula hala tuju seni tampak di Malaysia pada ketika itu. Oleh yang demikian, TMR dikatakan signifikan pada perkembangan seni tampak Malaysia di waktu itu. Perkara ini dinyatakan oleh Abdullah & Chung lagi bahawa TMR telah diperiksa (*examined*) dan dibincangkan (*discussed*) sebagai pameran terpenting dalam kancah seni tampak di Malaysia. Walaupun TMR tidak mempunyai kesinambungan secara langsung oleh pengamalnya pada perkembangan seni moden di Malaysia tetapi ianya berjaya sebagai permulaan kepada perubahan dan penerimaan terhadap praktis dan ide seni konseptual di Malaysia (Abdullah, 2008; 2010a; Mashadi, 2007; Soon, 2013).

Walau bagaimanapun, peranan kurator ini dimainkan oleh pengamal atau seniman seni itu sendiri kerana kelompongan kurator yang berlatarbelakangkan pendidikan khusus ilmu kurator dan

pengurusan pameran. Tsabri (2011) menyatakan bahawa pada lewat 1980-an tidak begitu ramai kurator pada ketika itu. Kebanyakan yang mengkuratorkan pameran ketika itu cenderung hanya di Balai Seni Negara sahaja. Salah satu sebabnya pada ketika itu galeri seni swasta belum lagi melihat peranan kurator ini sebagai sesuatu yang penting dalam penyediaan pameran. Beberapa nama tokoh seperti Tamyaz Bajuri, Zakaria Ali, Dzul Haimi M Zain dan Zabas disebut oleh beliau.

Pada tahun 1990-an pula, kemunculan pameran Seni Elektronik pertama di Malaysia yang diadakan di Balai Seni Negara memperlihatkan satu sisi baharu dalam bidang kuratorial di Malaysia. Hasnul Jamal Saidon dan Niranjan Rajah pada ketika itu yang berkhidmat di Universiti Malaysia Sarawak menjadikan seni elektronik dan media baharu sebagai pengantara rasa, jiwa dan kajian akademik dalam acuan yang berbeza. Walaupun, ketika itu mereka masih menggunakan ruang galeri dalam menyampaikan bentuk dan rasa. Ianya sudah cukup memberikan satu tamparan hebat kepada norma kebiasaan pengkaryaan seni pada waktu itu. Tambahan pula, mereka memperkenalkan portal E-Art ASEAN secara atas talian pada tahun 1999 untuk perkembangan lanjutan media baharu di Malaysia pada ketika itu, (Rajah, 2021). Oleh yang demikian, aspek kuratorial atas talian juga telah diwujudkan walaupun secara asas ianya adalah permulaan. Beberapa tahun selepas itu, terutamanya tahun 2000 ke atas, buah ide mereka seperti tepat pada masanya. Kemunculan gagasan negara pada ketika itu untuk memperkembangkan Koridor Raya Multimedia seiring dengan perkembangan teknologi memperlihatkan juga ke arah seni atas talian dan kuratorial. Perkara ini juga memberikan kesan ke atas perkembangan seni visual di Malaysia, Saidon & Sitharan, (2004). Walau bagaimanapun, merujuk Nasir (2020) bidang kuratorial di Malaysia masih lagi mengekalkan kaedah konvensional (presentism) secara ketara. Galeri-galeri swasta juga telah menggunakan khidmat kurator dalam melaksanakan pameran. Namun, bidang kuratorial di Malaysia masih belum lagi menampakkan perubahan format yang ketara. Justeru itu, makalah ini ditulis untuk membincangkan kaedah ko-kreasi dalam proses kuratorial di Malaysia. Objektifnya adalah untuk mendedahkan proses konsep ko-kreasi, potensinya dalam bidang kuratorial dan kelebihanannya untuk manfaat komuniti bukan seni.

Perbincangan

Contoh-contoh projek kuratorial yang telah dijelaskan berkaitan dengan pendekatan antara-teks (inter-textual). Pendekatan ini menjurus kepada ruang diskursif, partisipasif dan inklusif yang menjadikan komuniti sebagai kumpulan kolektif bersama-sama dengan seniman, kurator atau pengamal seni yang lain. Secara teorinya, ianya sebagai satu bentuk penelitian, produksi, format baharu dalam konteks kuratorial atau sebuah metodologi. Projek kuratorial ko-kreasi dalam konteks ini dapat dianggap sebagai satu tindakan pengkajian budaya. Justeru itu, adalah lebih relevan jika projek seni komuniti sebegini dikaji sebagai bentuk budaya, identiti dan bahasa, Zawawi, (2012). Bahasa pula telah lama menjadi subjek utama dalam kajian budaya. Semua bentuk budaya dan seni dapat dibaca sebagai bahasa, Barthes (1967) & Barthes, (1972). Pengoperasiannya, kajian bahasa ini selalunya mengenai identiti dan identiti komunal. Pada tahun 1990-an, perdebatan subjek identiti menjadi kluster utama dalam kajian budaya dan dianggap sebagai pengembangan diskursif atau pembinaan dan sosial, Baker, Cris & Galasinki, (2001).

Kajian budaya telah berubah dari kajian strukturisme teks (yang mana karya seni dihasilkan oleh komuniti melalui kaedah ko-kreasi) kepada pasca-strukturalis penerokaan penonton. Penonton menjadi medium dalam pengkaryaan dan memberi penekanan kepada manfaat yang diraih oleh mereka. Lanjutan kepada aspek ini, seni komuniti melalui ko-kreasi dapat dikontekstualisasikan secara teoretis. Ini disebabkan oleh cirinya yang melibatkan peserta secara aktif (engaging) yang boleh dipersembahkan dalam dua bentuk iaitu penonton itu sendiri dan penghasil teks.

Makna dalam bahasa, sepertimana projek kuratorial yang membawa komuniti bersama dalam proses penghasilan karya dan mengadaptasikan kaedah ko-kreasi boleh difahami sebagai belum stabil atau tidak sepenuhnya diperbaiki. Anggota komuniti dalam konteks ini, dapat secara pro-aktif dan kolektif berpartisipasi dalam proses menanda (signifying) atau memberi makna serta mengatur wacana dan membentuk naratif. Wacana, terutamanya selepas, Foucault, (1972), (1977) & (1980) merujuk kepada latihan dan bahasa yang dikendalikan sebagai cara untuk meluahkan rasa serta berbicara tentang

sesuatu subjek. Perkara ini masih lagi menjadi kelompongan dalam aspek kuratorial seni visual di negara ini. Dalam kes kuratorial yang dijadikan contoh di atas, makna adalah relasional dan terbentuk dalam 'permainan bahasa'. Pelbagai makna yang dihasilkan oleh projek-projek di atas, boleh dikatakan sebagai produk daripada amalan menanda (signifying) secara kolektif. Bahkan juga, ia boleh dianggap sebagai zon pentafsiran pelbagai apabila topik-topik komunal diteroka dan dihasilkan secara kolektif. Identiti komunal terbentuk melalui projek kuratorial di atas, boleh juga dikatakan sebagai produk agen manusia aktif dan bukannya penerima subjek yang pasif. Pada masa yang sama, identiti yang dihasilkan boleh dikatakan berada dalam keadaan berterusan/berkembang dan bukannya tetap, beku atau kekal, Hall, (1992) & (1996).

Komuniti boleh ditinjau dan dikaji sebagai zon peralihan sempadan dan mungkin juga, hidbridisasi. Kaedah ko-kreasi dalam aspek kuratorial adalah proses melibatkan penonton serta mendengar pendapat dan ide mereka sebagai penghasil makna serta pentafsir tanda. Ini memberi tanda bahawa terdapat peralihan daripada pusat organisasi, institusi, kumpulan atau individu kepada pusat khalayak, Saidon, (2011). Secara tidak langsung, ia kembali kepada inti pati inklusif yang menangani masalah kritikal.. Contohnya, pengertian tentang diri, kepunyaan bersama, keselamatan dan kesejahteraan mungkin dapat disemai, dibina direkonstruksi melalui kaedah ko-kreasi. Kaedah kuratorial ko-kreasi ini juga mengulangi kata kunci utama yang boleh digariskan dalam banyak bentuk komunal Timur. Antaranya, penonton atau berpusatkan pengguna, *convergence*, serentak, modulariti, *non-linear*, rentas disiplin dan boleh ditukar ganti, Saidon, (2011). Justeru itu, tinjauan terhadap kuratorial ko-kreasi mendedahkan kita kepada beberapa persoalan yang boleh difikirkan semula dalam kanvas seni kontemporari di Malaysia. Contohnya, siapa kita sebagai kurator dalam kontrak sosial atau peranan kita kepada komuniti terutamanya dalam aspek mental, emosi, *virtual* mahupun fizikal? Apakah yang memacu dan mendorong kurator untuk dapat menghubungkannya kepada individu kolektif dan komuniti? Bagaimana cara untuk mendekatkan mereka bersama? Adakah jawapannya berkaitan tentang kasih sayang, belas dan kesyukuran? Adakah aspek kuratorial di Malaysia perlu mengalami perubahan format serta kaedahnya? Apakah tujuan kuratorial dalam konteks institusi awam? Apakah ada penilaian keberkesanan projek kuratorial pernah dilakukan sebelum ini? Persoalan-persoalan ini boleh menjadi satu bentuk siasatan (*inquiry*) kajian pada masa akan datang.

Kesimpulan

Dalam konteks kuratorial ko-kreasi, kurator perlu memainkan peranannya sebagai pemudahcara atau fasilitator yang akan memastikan keterlibatan komuniti bukan seni dalam interaksi dan wacana. 'Keterlibatan' dan 'interaksi' dalam kuratorial ko-kreasi adalah nadi utama. Keterlibatan dan interaksi akan membentuk makna dalam setiap aktiviti seni yang dijalankan. Bahkan juga, aspek kuratorial ko-kreasi akan menawarkan pembelajaran sepanjang hayat kepada peserta yang terlibat. Justeru itu, persoalan serta krisis ilmu pengetahuan dalam seni juga boleh diatasi. Kurator perlu melihat penonton sebagai medium atau subjek. Karya seni dalam konteks seni kontemporari adalah boleh lentur (*fluid*) dan mencair sepertimana keterlibatan komuniti dalam aktiviti seni. Makalah ini menjelaskan bahawa individu yang kreatif dan seniman melalui ko-kreasi mempunyai peranannya dalam mempromosikan perkongsian nilai, identiti kolektif, budaya pemilikan dan kepunyaan bersama serta kebersamaan. Ianya juga mempamerkan bagaimana kuratorial ko-kreasi mampu menyumbang untuk merapatkan jurang antara seni dan masyarakat terutamanya komuniti bukan seni (*non-art affiliated community*). Sepertimana projek *Open Wall* di MGTf telah memberikan gambaran secara umum bahawa ramai orang mahu turut sama dalam penghasilan karya seni. Begitu juga projek kuratorial usungan dan *Borneo Heart* yang memberi peluang kepada ramai kolaborator terutamanya komuniti bukan seni ke dalam ruang kontemporari. Memberikan perspektif baharu, memikirkan semula peranan tukang kraf dalam ruang seni kontemporari. Kerancakkan aspek kuratorial sebegini akan memeriahkan dan memperkayakan komuniti berbanding faktor berleluasa sistem kapitalis yang telah bertapak sekian lama. Ko-kreasi juga menawarkan kaedah penilaian projek yang boleh digunakan untuk melihat keberkesanan projek atau sebaliknya. Akhirnya, kita dapat melihat kesetiaan dan advokasi penonton/komuniti untuk projek akan datang. Bahkan juga, unsur budaya dalam projek kuratorial usungan dan *Borneo Heart* adalah satu petanda positif ke arah kosmologi lestari.

Rujukan

- Abdullah, S., In S. Lee & H. Chan (Eds.), (2008). *New Asian Imagination*, Singapore: Nanyang Academy of Fine Arts.
- Abdullah, S. (2010a). The early postmodern artistic strategies in Malaysian Art. In *sentAp!*, no. 01/07.
- Abdullah, S & Chung A.K. (2014). *Re-Examining the Objects of Mystical Reality*, *Journal of Southeast Asian Studies* 19(19):203-217
- Baker, Cris & Galasinski. (2001) *Cultural Studies and Discourse Analysis – A Dialogue in Language and Identity*: London, Sage Publication
- Barthes, R. (1967). *The Element of Semiology*: London Cape
- Barthes, R. (1972). *Myhtologies*; London, Cape
- Berita Harian. (2015). Kurator bukan ‘pengantung’ karya seni. Diambil dari: <https://www.bharian.com.my/bhplus-old/2015/05/52467/kurator-bukan-penggantung-karya-seni>
- Beverly Yong. (2021). BORNEO HEART: Tikar & Tamu, Diambil dari: <https://borneoheart.yeeilann.com/essay-tikar-tamu/>
- Foucault, M. (1972). *The Archaeology of Knowledge*. New York: Pantheon
- Foucault, M. (1977). *Discipline and Punishment*. London. Allen Lane
- Foucault, M. (1980). *Power/Knowledge*. New York: Pantheon
- Hall, S. (1992). *Cultural Studies and its Theoretical Legacies*, in L. Grossberg, C. Nelson and P. Triercher (eds), *Cultural Studies*. London and New York: Routledge
- Hall, S. (1996). *Who Needs Identity?* in Hall, S & P. Du Gay (eds), *Question of Cultural Identity*. London: Sage
- Marsden, S. (2018). An insurgent curatorial strategy: using dialogue and collaboration to create meaning in public art galleries and museums: *International Journal of Lifelong Education*, Volume 37, 2018, <https://doi.org/10.1080/02601370.2017.1406545>
- Mat, M. (2017). Knowledge Of Art in Malaysian Contemporary Visual Art. *Journal of Visual Art And Design*, 9(1), 38-48.
- Mat, M.F. (2020). A Co-creation Project: Childhood Dream and Memory, Diambil dari: http://www.4a.com.au/4a_papers_article/usungan/
- Mat, M.F. (2020). Kurator, Kuratorial Kontemporari, *Documenta 13 & 14: Esei-esei Kuratorial*: Balai Seni Negara, ISBN: 978-967014-45-6
- Mat, M.F. (2021). Amalan perarakan usungan dalam masyarakat pesisiran Sarawak. *Kajian Malaysia* 39(1): 141–164. <https://doi.org/10.21315/km2021.39.1.7>
- Mat, MF & Baharuddin, MN (2016). *Issues And Problems In Malaysian Contemporary Visual Art: Journal Of Visual Art & Design*, Vol6 No2,
- Nasir, B. (2020). *Praktik Kurator- Mengisi Ruang Visual dan Dialog dalam Seni Kontemporari: Esei-esei Kuratorial*: Balai Seni Negara, ISBN: 978-967014-45-6
- Nonaka, I. and Hirotaka, T. (1995), “Organizational knowledge creation”, in Henry, J. (Ed.), *Creative Management and Development*, 3rd ed., Sage, London, pp. 64-81.
- Open Wall, MGFT USM. (2021). Diambil dari: <https://www.facebook.com/photo?fbid=4779934195364747&set=pcb.4779934862031347>
- Rajah, N. (2021). Early Internet Art in Malaysia, Diambil dari: <https://koboiproject.com/2021/08/21/early-internet-art-in-malaysia/>
- Saidon, H.J et al. (2021). Open Wall: Diambil dari: <https://issuu.com/mgtfusm/docs/openwall?fbclid=IwAR0ZGxU96ppVI-BxZ7yBgPMRc5jFq0WfXZqFbJFA07FgkB3nxLHF>IfpruI>
- Saidon, H.J. (2011). “Penyesuaian Hasil Dapatan Kajian Pelanggan Muzium & Galeri Tuanku Fauziah (MGTF) dengan Strategi Kuratorial Pameran e-CITRA, *Wacana Seni Journal of Arts Discourse*. Jil./Vol.10. 2011
- Saidon, H.J & Sitharan, R. (2004). *The Use of Internet for An International Collaborative Project: Leonardo Electronic Almanac* vol 12, no 08, August 2004, ISSN #1071-4391
- Scott Marsden. (2018). An insurgent curatorial strategy: using dialogue and collaboration to create meaning in public art galleries and museums, *International Journal of Lifelong Education*, 37:1, 134-146, DOI: 10.1080/02601370.2017.1406545

- Soon, S. (2013). An empty canvas on which many shadows have already fallen. In N.H. Khairuddin, B. Yong & Sabapathy, T.K. (Eds.), *Reaction -- New critical strategies: Narratives in Malaysian art*. Kuala Lumpur: Rogue Art.
- Sulaiman, S. (2020). *Mengkurasi Tanpa Objek: Esei-esei Kuratorial*: Balai Seni Negara, ISBN: 978-967014-45-6
- TSabri, (2011). Saya Suka Balai Seni Lukis Negara, Diambil dari: <https://tsabri.wordpress.com/2011/02/14/saya-suka-balai-seni-lukis-negara/>
- Zawawi, I. (2012). *Social Science and Knowledge in a Globalising World* (ed). Publisher: SIRD , Malaysia Malaysian Association of Social Sciences (PSSM)

Penulisan '*numbering*' atau '*proofing*' dalam penghasilan karya Seni Cetak Konvensional di Malaysia

Mohd Fawazie Arshad^{1*}, Khizal Saad² Azian Tahir³, Syed Alwi Syed Abu Bakar⁴

^{1,2}*Pusat Pengajian Seni Universiti Sains Malaysia*

^{1,3,4}*Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Seri Iskandar, Kampus Perak (E-mail: fawazie@gmail.com¹), (E-mail: mkhizal@usm.my²), (Email: azian572@uitm.edu.my³), (E-mail: syeda214@uitm.edu.my)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Menurut sejarah, aktiviti cetakan direkodkan sebagai sebuah alat komunikasi yang berfungsi sebagai teknologi dalam penyebaran maklumat. Pada awal abad ke 18, cetakan telah diangkat oleh beberapa orang pengkarya barat untuk dijadikan sebagai sebuah karya seni yang mempunyai nilai-nilai estetikanya. Sejak itu, kepelbagaian peraturan telah dilakukan dan harus diikuti bagi membezakan diantara cetakan sebagai sebuah karya seni atau alat komunikasi. Pada 1960 bertempat di Vienna telah dibentangkan satu peraturan khusus bagi memastikan bahawa sesuatu cetakan itu boleh dianggap sebagai sebuah karya seni cetak. Antaranya yang terdapat dalam peraturan itu ialah berkaitan dengan penulisan nombor pada setiap karya yang dihasilkan. Melihat kepada penggunaan *numbering* atau *proofing* ketika ini sangat tidak dititikberatkan tentang pemahamannya terutamanya oleh pengkarya muda seni cetak. Objektif penulisan ini adalah untuk mentafsirkan atau mewujudkan satu struktur tentang penggunaan '*numbering*' atau '*proofing*' yang digunakan dalam penghasilan karya seni cetak dan mewujudkan satu garis panduan tentang terminologi penulisnya. Fokus utama kajian ini akan melihat kepada penghasilan karya seni cetak oleh pengkarya muda yang dipamerkan dalam pameran seni cetakan di galeri-galeri awam dan swasta. Hasil daripada kajian yang dilakukan, mendapati penggunaan penulisan '*numbering*' amat terhad pemahamannya dikalangan pengkarya muda. Oleh yang demikian, kajian yang dilakukan ini diharapkan dapat membantu dari segi pemahaman tentang penulisan '*numbering*' disamping fungsinya dalam setiap peringkat penghasilan karya seni cetak.

Kata Kunci: Alat Komunikasi, Teknologi, Estetika, *Numbering*, Seni Cetak.

Pendahuluan

Menurut S.W Hayter (1966) cetakan telah wujud sejak 3000 sebelum Masihi iaitu pada zaman Mesopotamia yang dipelopori oleh kaum Sumerian. Ini telah dibuktikan dengan beberapa artifak yang telah dijumpai dan disimpan oleh '*The Schoyen Collection – Manuscripts from around the world Spanning 500 years of human culture & civilisation*' yang berbentuk 3 dimensi seperti '*Blockprint in blind in Sumerian on clay*' yang berukuran 32x32x7cm. Cetakan ketika ini dikategorikan sebagai sebuah alat mendokumentasi tentang upacara keagamaan atau kepercayaan yang diamalkan dan disampaikan oleh pendeta-pendeta mereka ketika itu. Dengan perkembangan teknologi, dari cetakan ke atas tanah liat berubah kepada cetakan ke atas kertas. Mengikut sejarah, penghasilan kertas telah bermula di China pada abad pertama lagi sebelum penghasilannya dibawa ke Jepun sekitar 610 Masihi oleh pendeta Buddha yang bernama Dancho dari Korea. Ketika itu cetakan kayu ke atas kertas diperkenalkan dengan penghasilan kad-kad mainan dan pentalinan kitab-kitab berunsur keagamaan untuk disebarkan kepada masyarakat. Selepas perkembangan teknologi kertas, perubahan demi perubahan telah berlaku dalam cetakan sehingga ada pengkarya ingin mengangkat cetakan bersifat komunikasi ini sebagai sebuah karya seni. Menurut Jamil Mat Isa (2008) dan Amirudin T.H.Siregar

(2011), pada abad ke 18 bertempat di Eropah terdapat beberapa pengkarya telah mengambil inisiatif dengan mengangkat cetakan bersifat komunikasi ini untuk dijadikan sebagai sebuah karya seni dengan menggariskan beberapa peraturan seperti penghasilan edisi yang terhad dan terdapat tandatangan pada setiap karya yang dihasilkan pengkarya.

Setelah seni cetakan terus berkembang, pada 1960 bertempat di Vienna dalam satu persidangan iaitu '*Third International Congress of Plastic Art*' telah dibentangkan satu garis panduan bagi membezakan diantara karya seni cetak dengan cetakan yang digunakan sebagai sebuah alat penyebaran maklumat atau dikenali sebagai cetakan berfungsi sebagai alat komunikasi. Dalam perbentangan oleh Gabor Peterdi ini telah menggariskan lima elemen utama yang wajib dilakukan dalam penghasilan karya seni cetak. Selain itu, beliau juga telah menggariskan dua elemen utama yang menolak sesebuah cetakan itu sebagai karya seni cetak. Lima elemen yang digariskan itu ialah berkaitan dengan hak eksklusif dalam penulisan nombor terhadap karya yang dihasilkan, tandatangan pada setiap karya bagi mengesahkan keaslian penghasilannya oleh pengkarya, penghapusan blok atau plat apabila sesudah penghasilan edisi cetakan, dihasilkan sendiri oleh pengkarya dan yang terakhir bagaimana sesebuah karya bersifat reproduksi boleh diangkat sebagai sebuah karya seni cetak dengan mendapat persetujuan orang menghasilkan cetakan reproduksi tersebut. Bagi penolakan terhadap karya seni cetak pula, beliau telah menggariskan tentang sesebuah karya cetakan yang menggunakan proses '*photo-mechanical*' walaupun penghasilannya mempunyai edisi yang terhad. Bagi penolakan yang kedua beliau gariskan adalah berkaitan dengan sesebuah karya yang dihasilkan daripada penyalinan karya asli untuk dijadikan karya. Hasil daripada perbentangan ini, dua badan yang berautoriti besar dalam seni cetak iaitu '*The Print Council of America*' dan '*France National Committee*' telah menyokong penuh tentang peraturan yang dibentangkan ini bagi membezakan diantara karya seni cetak dan cetakan bersifat komunikasi.

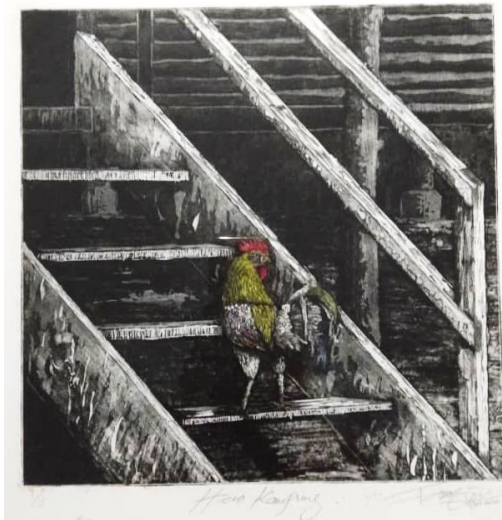
Definisi cetakan asli menurut Carl zigrosser (1968) adalah sebuah cetakan yang dihasilkan oleh pengkarya melalui permukaan blok atau plat seperti kayu dan kepingan tembaga. Selepas proses penghasilan blok dengan kaedah mengukir dan disusuli dengan cetakan secara beredisi. Manakala mengikut Susan Lambert (2001) dan Rosalind Regands (2005) pula, cetakan asli mempunyai tiga peringkat dalam penghasilannya iaitu, penghasilan blok, mewarna blok yang dihasilkan dan memindahkan warna dari permukaan blok keatas permukaan lain seperti kebiasaannya kertas atau fabrik. Selain itu, menurut Sharifah Fatimah (1982) dalam katalog pameran Cetakan yang telah berlansung di Muzium Seni Negara beliau mendefinisikan seni cetak sebagai sebuah cetakan kreatif yang dihasilkan daripada permukaan blok oleh pengkarya dan dipindahkan imej dari permukaan blok it uke permukaan lain.

Terdapat kepelbagaian terminologi *Numbering* atau *proofing* yang diperkenalkan di seluruh dunia mengikut kefahaman pengkarya dan ahli akademik dalam bidang seni cetak. Seperti apa yang digariskan oleh Kim Herringe (2017) dalam *In Maleny Printmakers*, terdapat lapan penulisan nombor yang beliau gariskan iaitu *trial proof*, *Born A Tirer/ Ready to Print*, *edition*, *Artist Proof*, *Unique print/ Unique State/ Variable Edition*, *Printers Proof*, *Open Edition* dan *Hors de Commers/ Not for Sale*. Manakala mengikut John Ross, Clare Remani dan Tim Roos (2009) pula dalam buku *Printmaking: A Complete Guide to Material and Processes* mereka menyatakan bahawa terdapat enam elemen *numbering* dan *proofing* iaitu *State Proof*, *Trial Proof*, *Born A Tirer*, *edition*, *Artist Proof* dan *Cancellation Print*. Selain daripada itu penulisan ini juga telah dikeluarkan oleh institusi Pendidikan Tinggi seperti *Seattle Pacific University* bagi menjelaskan tentang proses seni cetak konvensional. Dari Institusi Pendidikan ini, mereka telah menggariskan sepuluh *numbering* atau *proofing* yang digunapakai iaitu *trial proof*, *Born A'tirer*, *edition*, *artist proof*, *Unique print/ Unique State/ Variable Edition*, *Printer;s Proof*, *Hors de Commers/ Not for Sale*, *Work on Plate*, *Unique impressions* dan *Cancellation Print*.

Terminologi	Ringkasan terminologi	Huraian
State Proof	SP	Perubahan kepada blok atau perkembangan kepada blok sebelum penghasilan edisi.
Trial Proof	TP	Percubaan terhadap warna, <i>registration block</i> , dan permukaan kertas sebelum penghasilan edisi
Born A Tirer/ Printers Proof/ Work on Plate	BAT/ PP/ WP	<i>Standard</i> yang harus diikuti semasa penghasilan edisi. Dilakukan oleh pengkarya sebagai rujukan kepada penghasilan edisi
Edition		Edisi yang sama dari semua aspek hasil daripada pindahan imej dari permukaan blok/ plat
Unique print/ Unique State/ Variable Edition	UP/ US/ VE	Penghasilan edisi yang menggunakan kelainan dari segi registration blok, warna atau kertas.
Open Edition	OE	Keterbukaan dalam penghasilan edisi. Tidak mempunyai edisi terhadap pada sesuatu masa. Blok atau edisi akan bertambah jika terdapat permintaan terhadap karya tersebut
Hors de Commers/ Not for Sale	HC	Cetakan bagi mempromosikan edisi yang tidak mempunyai tandatangan pengkarya
Cancellation Print	CP	Gurisan yang merosakkan imej pada permukaan blok seperti tanda X
Monoprint or Monotype	MP or MT	Merupakan karya cetakan bagi karya tunggal yang dihasilkan dari blok atau dari edisi yang ditambah dengan sesuatu seperti warna
Impress	Imp	Kedudukannya berada dibawah tandatangan pengkarya dan diikuti dengan tandatangan orang yang membantu dalam penghasilan edisi.

Rajah 1: Terminologi *numbering* atau *proofing*

Perbincangan Kajian



3/10 tajuk tandatangan

Gambar 1: Tiga elemen dalam cetakan konvensional

Dalam format penulisan seni cetak konvensional terdapat tiga elemen terpenting yang harus dilakukan oleh setiap pengkarya. Jika ketiga-tiga elemen ini tidak dilakukan secara automatiknya karya ini tidak boleh dianggap sebagai sebuah karya seni cetak konvensional seperti apa yang dinyatakan oleh Kim Herringe (2017) dan dari Institusi Pendidikan *Seattle Pacific University* berkaitan *Hors de Commers/ Not for Sale* ataupun ditulis dengan HC pada yang bertanda no 1 gambar 1. Dalam gambar 1, no 1 adalah elemen yang dilakukan kajian dalam penulisan ini yang memainkan peranan yang besar dalam penghasilan seni cetak konvensional. Di sini kita akan melihat perkataan seperti SP, TP, BAT, PP, HC, OE, UP, CE dan banyak lagi. Pada bahagian tengah atau yang bertanda no 2 adalah berkaitan dengan tajuk karya yang dihasilkan. Manakala yang bertanda dengan no 3 adalah berkaitan dengan tandatangan pengkarya. Jarang sekali akan terjumpa dengan dua tandatangan yang akan memperkatakan tentang karya ini dibantu oleh penolong pengkarya dalam menghasikan karya. Pada kebiasaannya pengkarya akan tandatangan diatas dan pembantu dibawah dengan tulisan 'Imp' yang bermaksud 'impress'.

Klasifikasi Penulisan bagi 'numbering' atau 'proofing'

Terdapat tiga tahap utama dalam penggunaan 'numbering' atau 'proofing'. Tahap pertama adalah tahap cetakan dalam penghasilan blok diikuti dengan tahap menghasilkan edisi dan yang terakhir adalah tahap penghapusan blok. Kajian ini berdasarkan penghasilan karya seni cetak Malaysia yang mengamalkan kaedah 'multiple blok' dan juga 'reduction blok'.

Tahap penghasilan blok	<i>State proof (SP)</i> <i>Trial proof (TP)</i>
Tahap edisi	<i>Edisi</i>
Tahap penghapusan blok	<i>Cancellation Print (CP)</i>

Rajah 2: Klasifikasi Tahap Penggunaan Numbering atau Proofing

Terminologi *State Proof* yang dimaksudkan dalam kajian ini ialah berkaitan dengan perubahan yang berlaku terhadap blok yang melibatkan perubahan kepada design atau penambahbaikan selepas mencetak pertama kalinya. Diantara cetakan SP 1 dan SP 2 akan mempunyai perubahan terhadap penghasilan blok. Jika tiada perubahan dan hanya berlaku kesilapan teknikal mencetak ia tidak akan dianggap sebagai *State Proof*. Penggunaan *State proof* ini amat berketepatan pada karya yang hanya menggunakan satu warna sahaja. Manakala *Trial Proof* pula adalah berkaitan dengan perubahan terhadap blok seperti *state proof* dan percubaan mendapatkan ketepatan sebelum melakukan edisi. Hal ini sering berlaku kepada penghasilan karya yang menggunakan warna yang lebih daripada satu warna. Ini yang membezakan diantara *state proof* dan *trial proof*. Jika diikutkan dari *Printmaking: A Complete Guide to Material and Processes* tulisan John Ross, Clare Remani dan Tim Roos (2009), *trial proof* ini dibahagi kepada tiga komponen penting iaitu berkaitan dengan *registration blok* yang mana percubaan ini dibuat bagi mendapat ketepatan dan kesamaan Ketika proses edisi. Yang kedua yang dinyatakan oleh John Ross, Clare Remani dan Tim Roos ialah berkaitan dengan percubaan dalam mendapatkan warna yang dikehendaki dan yang terakhir adalah berkaitan dengan penggunaan kertas. Jika *trial proof* ini tidak berlaku dan percampuran seperti penggunaan kertas yang berlainan akan menyebabkan karya ini tergolong dalam kategori *Unique print/ Unique State/ Variable Edition* seperti apa yang di nyatakan oleh Kim Herringe (2017).

Tahap kedua adalah berkaitan dengan edisi. Seperti apa yang telah digariskan oleh Gabor Peterdi (1960) di 'Third International Congress of Plastic art' Vienna, dan dipersetujui oleh dua badan yang berautoriti dalam seni cetak 'The Print Council of America' dan 'France National Committee' berkaitan dengan edisi yang dihadkan. Jika merujuk kepada kamus Dewan Bahasa dan Pustaka edisi ke empat menyatakan bahawa edisi adalah sesuatu yang dihasilkan secara sama dari segala aspek. Oleh yang demikian penulisan dalam karya seni cetak bagi edisi adalah 1/10,2/10 dan seterusnya. Penulisan no 1 itu merujuk kepada cetakan pertama bagi penghasilan edisi dan 10 itu merupakan edisi keseluruhan yang dihasilkan. Proses *numbering* yang seterusnya adalah yang berkaitan dengan *Artist Proof* yakni sesuatu koleksi yang akan disimpan oleh pengkarya. Penghasilan *Artist proof* ini dibuat dengan menggunakan formular yang telah ditetapkan iaitu 10 peratus daripada penghasilan edisi. Ini bermakna jika terdapat 10 edisi akan terdapat satu AP. Menurut John Ross, Clare Remani dan Tim Roos (2009) serta Rosslyn (2018), penulisan bagi AP ini adalah menggunakan huruf roman iaitu API.

Tahap yang seterusnya adalah berkaitan dengan pemusnahan blok. Di Malaysia jika diamati dari pameran yang dilakukan di galeri-galeri seni berkaitan dengan pameran seni cetak kita jarang menjumpai pengkarya akan mempamerkan karya yang menunjukkan pemusnahan blok. Selalunya pengkarya akan mempamerkan edisi yang dihasilkan oleh mereka. Tetapi dalam pameran *Test Print II* (2019) bertempat di HOM Art Trans telah dipamerkan karya yang memaparkan *cancellation print* yang dilakukan oleh Samsudin Wahab dengan garisan berbentuk silangan bagi menandakan bahawa penghasilan edisi sudah tamat.



Gambar 2: Bab III: Jelmaan oleh Samsudin Wahab

Dalam karya ini Samsudin Wahab tidak menggunakan perkataan *Cancellation Print* (CP) tetapi beliau menggunakan perkataan TE atau 'The end' bagi menandakan penghasilan edisi tamat dan tiada lagi edisi bagi karya tersebut akan dihasilkan. Daripada kajian yang dilakukan terhadap katalog-katalog pameran yang bersandarkan kepada seni cetak sejak 1990 sehingga sekarang, samsudin Wahab merupakan satu-satunya pengkarya seni cetak yang mengamalkan disiplin penghapusan blok setelah tamat penghasilan edisi.

Peninjauan karya seni cetak di galeri.



Gambar 3: Kegigihan: Samsudin Wahab

Karya bertajuk 'Kegilaan' ini merupakan karya yang dipamerkan dalam pameran cetakan "Etching" yang telah berlansung di galeri HOM Art Trans 2019. Dalam pameran ini, pengkarya telah mempamerkan karya edisi yang ke 2 daripada 10 edisi yang dihasilkan oleh beliau.



Gambar 4: Brillo: Sabihis Apani

Karya 'Brillo' yang dihasilkan oleh Sabihis ini merupakan karya yang mempunyai *Numbering* atau *Proofing Artist proof*. Jika mengikut apa yang digariskan, karya yang tulis AP merupakan sebuah karya simpanan peribadi pengkarya dan tidak sepatutnya dipamerkan dalam pameran. Selain itu, penulisannya sekadar penulis AP tanpa mempunyai huruf bagi menandakan hasil peratusan seperti yang disarankan oleh John Ross, Clare Remani dan Tim Roos (2009) serta Rosslyn (2018).

Kesimpulan

Hasil daripada kupasan tentang terminologi di atas berdasarkan pameran seni cetak, kunjungan studio, hasil penulisan dari buku dan artikel serta temubual yang dijalankan mendapati terminologi yang patut digarapkan diperingkat institusi Pendidikan Malaysia adalah seperti yang di bincangkan meliputi tiga tahap utama iaitu tahap penghasilan blok, tahap penghasilan edisi dan tahap penghapusan blok sudah memadai dalam memahami seni cetak konvensional. Pada tahap pertama atau penghasilan blok paling penting adalah *State Proof* atau *Trial Proof* yang melibatkan perkembangan penghasilan blok seiring dengan lakaran yang dilakukan sebelum memasuki proses penghasilan edisi. Tahap yang kedua adalah melibatkan penghasilan edisi dan juga *Artist Proof*. Manakala elemen yang terakhir penting dilakukan adalah berkaitan dengan *Cancellation Print* bagi menunjukkan limitasi penghasilan edisi. Garis panduan ini seharusnya dijadikan sebagai panduan bagi mereka yang menceburi seni cetak sebagai medium dalam menghasilkan karya sebelum melangkah ke satu platform cetakan yang lebih tinggi seperti alternatif atau *expanded*.

Rujukan

- Aminudin T.H. Siregar (2011), Kertas dalam Seni Rupa Modern. Jagat Kertas. Generasi 10 Bandung.
- Daniel González (2018), Printmaking 101 Series: A Guide to Editioning and Signing Fine Art Prints. Gillham, B. (2000). *Case Study Research Methods*. London: Continuum.
- Hayter, S.W. (1966). *New Ways of Gravure*. London: Oxford University Press
- John Ross, Clare Romano, Tim Ross (2003), *Printmaker - Techniques/ tradisional/ innovations - revised and expanded edition*.
- Mohd. Jamil Mat. Isa (2008). Sejarah Perkembangan Seni Cetak di Malaysia. In Prosiding Sidang Seni 2008. Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.
- Peterdi, Gabor. (1980). *Printmaking Methods Old and New Revised and Expanded Edition*. New York: Macmillan Publishing Co., inc.
- Ragans, Ragans. (2005). *Arttalk*. United States of America: McGraw Hill
- Samsudin Wahab, Pameran Cetakan (Etching) 2019. (HOM Art Trans)
- Sabihis Apandi, Pameran Test Print II 2015. (HOM Art Trans)
- Zigrosser, C. (1968). Prints. In *Forum Lecturers: The visual art*. The Voice of America., United State. <http://www.schoyencollection.com/pre-gutenberg-printing>

Pameran Karya Seni Visual di Anggerik Square, Ujana Kewangan WP Labuan: Di Awal Pandemik Covid-19

Musnin Misdih¹, Humin Jusilin²

¹Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: Musninmisdih67@ums.edu.my)

²Akademi Seni dan teknologi Kreatif UMS (zumin@ums.edu.my)

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Program ini dijalankan bagi memberi pendedahan awal kepada pelajar tahun 2 Program Teknologi Seni Visual dalam Pengurus Galeri dan pameran karya seni visual di Pameran Integrasi Borneo V1 Pada 3 hingga 7 April 2020 bertempat di Anggerik Square, Ujana Kewangan, WP Labuan. Perancangan yang rapi dan persiapan ke galeri pameran telah dibatalkan kerana pada masa itu telah berlaku penularan covid-19. Justeru itu, bermulanya Perintah Kawalan Pergerakan(PKPD) di seluruh negara. Kajian ini dilakukan secara kualitatif untuk mengenalpasti keadaan yang sebenar menerusi fenomena persiapan pelajar untuk mengadakan pameran dan kesan pembatalan program ini. Fokus utama kajian membincangkan persiapan Ahli Jawatankuasa pameran seperti Urusetia, Kurator, Publisiti, Protokol, Cenderahati, Tajaan, Makanan, Keselamatan, Tugas-tugas khas, Penginapan dan Pengangkutan. Kajian ingin merungkai sejauhmana pelaksanaan program ini dan implikasi setelah dibatalkan kerana mematuhi arahan Universiti menerusi Majlis Keselamatan Negara dan Kementerian Kesihatan Malaysia. Hasil kajian juga dapat memberi penjelasan terhadap kesan pengurusan dan pameran karya seni visual dan impak terhadap pengurusan kewangan program. Impikasi kajian pula menunjukkan ada perkaitan antara kesan tahap kepuasan pelajar, risiko kewangan yang digunapakai dan ketidakcapaian objektif pameran di luar Universiti Malaysia Sabah. Penularan wabak Covid-19 juga mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran kerana berubah kepada pembelajaran di atas talian. Perubahan ini menjadi norma baharu cara pembelajaran bersemuka kepada pembelajaran alam maya. Oleh yang demikian, pameran karya seni visual ini telah mengubah perancangan pembelajaran bagi kursus teras Program Teknologi Seni Visual pada tahun 2020.

Kata Kunci: Perancangan pengurusan dan pameran, pameran karya, covid-19, Impikasi pameran dan pembelajaran norma baharu.

Pendahuluan

Program ini dijalankan bagi memberikan pendedahan awal kepada pelajar Teknologi Seni Visual Tahun 2 dalam mengurus galeri dan pameran seni. Ia sekaligus menaikkan martabat Program Teknologi Seni Visual, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Malaysia Sabah. Pameran ini dilaksanakan bagi tujuan mempamerkan karya-karya pelajar dan mengukur kebolehan mengurus Galeri Pameran serta menimbah ilmu pengalaman pelajar dalam bidang ini. Selain itu, program ini dapat meningkatkan daya kreatif pemikiran pelajar serta mengembangkan inovasi sejajar dengan maklumat universiti dalam melahirkan insan yang cemerlang. Matlamat pameran ini adalah untuk memperkenalkan karya pelajar kepada orang luar dan memberikan pengetahuan dalam bidang seni kepada masyarakat.

Selain itu, Program ini juga memberi pengalaman secara langsung kepada pelajar untuk pengurusan Galeri dan Pameran, melatih diri dalam menguruskan pameran secara sistematik dan berorganisasi. Program ini juga dapat mengasah bakat para pelajar Program Teknologi Seni Visual dalam menghasilkan karya yang lebih berkualiti dan mengembangkan idea-idea dengan lebih kreatif dalam menghasilkan karya. Matlamat Pameran ini adalah bagi menyediakan portfolio pelajar untuk persediaan ke alam pekerjaan serta bekalan dalam menempuh segala cabaran dan dugaan sebelum melangkah ke bidang industri kerja yang diceburi.

Program ini disertai para Pensyarah Program Teknologi Seni Visual, pelajar pascasiswazah, Agensi-agensi kerajaan dan swasta, Pelukis Persatuan Seni Visual Sabah di WP Labuan, Guru dan pelajar di Sekolah Menengah Kebangsaan dan Sekolah Rendah Kebangsaan WP Labuan.

Dapatan Kajian

Pada peringkat awalnya, pelajar didedahkan dengan pembelajaran yang berorientasikan pengurusan galeri dan pameran sebelum membentuk Jawatankuasa Program. Pelajar juga menguasai cara mengurus karya dengan baik dan boleh melakukan secara praktikal semasa pameran diadakan. Pelajar juga membentuk Badan Organisasi kerja bagi memastikan Jawatan kuasa melaksanakan peranan masing-masing seperti Urusetia, Bendahari, Publisiti, Tajaan, Kurator, Foto dan videografi, Teknikal, Protokol, Cenderahati, Jamauan, Peralatan, Penginapan, Pengangkutan dan Tugas khas dan keselamatan.

Pelajar juga mendapat pengetahuan tentang teori pengurusan galeri di dalam bilik kuliah. Pengetahuan sedia ada ini perlu diadaptasikan di luar kampus universiti agar mereka dapat berinteraksi dengan masyarakat luar. Pada masa yang sama pelajar dapat menjual hasil karya mereka sebagai salah satu tujuan mereka mengadakan pameran karya ini. Ini secara langsung dilihat sebagai permulaan pelajar berkecimpung di dalam bidang industri kreatif apabila tamat pengajian di universiti nanti.

Hasil karya lukisan dan catan adalah bahan pameran Integrasi Borneo V semasa berlangsungnya di Anggerik Square, Ujana Kewangan. Oleh itu, pelajar mendapat bimbingan daripada Dr. Zaimie Sahibil iaitu pensyarah catan bagi Program Teknologi Seni Visual (Gambarajah 1). Semua pelajar mempamerkan hasil karya visual mereka sebagai peserta program ini berlangsung.



**Gambarajah 1: Hasil karya catan yang dipamerkan
Sumber: Jawatankuasa Promosi Integrasi Borneo VI**



Gambarajah 2: Teaser Integrasi Borneo 2020

Sumber: <https://www.youtube.com/channel/UCPL1P7gHtSIPMUd2ixLcEwg/videos>

Teaser berdurasi 0.55 saat ini di muat turun dalam youtube pada 1 mac 2020 bagi mempromosikan aktiviti program bagi persiapan pameran ke galeri Integrasi Borneo V1 bermula pada 3 sehingga 7 April 2020 bertempat di Anggerik Square, Ujana Kewangan, WP Labuan.



Gambarajah 3: Tempat pameran karya di Anggerik, Ujana Kewangan

Sumber: Alfred Molon

Pusat pameran di Anggerik, Ujana Kewangan adalah ruang tempat yang paling sesuai untuk mengadakan pameran karya seni pelajar Tahun 2. Ruang pameran berada di tingkat bawah, manakala peserta menginap di Beta Service Apartment, Financial Park Labuan. Peserta hanya perlu turun sahaja. Pusat pameran ini adalah strategik kerana berada di ruang pusat membeli belah dan dikunjungi ramai daripada penduduk tempatan, Menumbok, Kuala Penyu dan Brunei Darussalam.



Resit 1



Resit 2

Gambarajah 4: Tempahan awal dan pembayaran penginapan

Jawatankuasa pengangkutan berjaya mendapatkan semula wang daripada bayaran tiket feri sebanyak 75% sahaja setelah berbincang dengan syarikat JUTABONUS DEVELOPMENT SDN BHD yang berpusat di Menumbok, Sabah (Gambarajah 4: Resit 1). Manakala, pihak pengurusan Beta Service Apartment Financial Park Labuan telah mengembalikan wang pendahuluan kepada Jawatankuasa Penginapan Program bayaran sepenuhnya (Gambarajah 4: resit 2).

Impak kursus pengurusan Galeri dan Pameran setelah pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan(PKPD) dan pematuhan Prosedur Operasi Standard (SOP) juga mempengaruhi kesan yang positif. Beberapa karya telah dijual secara *online* dan dihantar melalui pengiriman pos kepada pembeli karya. Karya catan pelajar bernama Brendan Louis Anak Maria telah dipilih khas oleh universiti untuk dijadikan cenderahati kepada Perdana Menteri Malaysia yang berkunjung di Universiti Malaysia Sabah. Selain itu, sebahagian karya yang terpilih juga telah dipamerkan di Galeri Azman Hashim, Universiti Malaysia Sabah.

Impak ini juga mempengaruhi cara pembelajaran kursus pengurusan galeri dan pameran dalam norma baharu menerusi pengajaran di atas talian. Penilaian markah kerja kursus yang dilakukan secara praktikal telah diubahsuai dalam bentuk penulisan (kerja kursus).



Rajah 1: Karya (Tanggi)



Rajah 2: Cenderahati

Gambarajah 5: Lukisan bertajuk TANGGI hasil karya pelajar Tahun 2

Karya pelajar yang dipilih oleh Pejabat Canselori Universiti Malaysia Sabah untuk dijadikan sebagai cenderahati kenangan kepada Tan Sri Muhyiddin Yassin, Perdana Menteri Malaysia (Gambarajah 5: rajah 1). Manakala, karya pelajar Brendan Louis Anak Maria bertajuk Tanggi disampaikan kepada YAB Perdana Menteri Malaysia di Majlis Perjumpaan Bersama warga IPT Sabah dan penyampaian tawaran Program Dermasiswa My Brighter Future (MYBF) Yayasan Tenaga Nasional. Program ini diadakan Dewan Canselor Universiti Malaysia Sabah pada 11 September 2020 (Gambarajah 5: rajah 2).

Kesimpulan

Pameran karya seni visual di Anggerik Square, Ujana Kewangan WP Labuan berlaku pada awal pandemik covid-19. Pada masa yang sama pergerakan rentas daerah dan negeri juga dikuatkuasakan oleh Majlis Keselamatan Negara. Program pameran karya seni visual yang diadakan setiap tahun pada tahun 2020 telah dibatalkan serta merta kerana penularan wabak covid-19 yang semakin meningkat dari masa ke semasa pada bulan mac 2020. Sebagai alternatif, karya dijual kepada peminat hasil karya seni visual menerusi promosi secara *online* dan dihantar melalui pos penghantaran. Dari aspek pengajaran dan pembelajaran pula arahan tindakan segera dibuat oleh Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan supaya pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan secara atas talian. Pembelajaran secara atas talian dalam kursus ini telah membuka ruang yang luas dalam penguasaan teknologi maya awal pandemik covid-19 pada tahun 2020.

Rujukan

<https://www.sinarharian.com.my/article/85542/GALERI/Mematuhi-prosedur-operasi-standard>

<https://www.astroawani.com/berita-malaysia/covid19-perintah-kawalan-pergerakan-mulai-18-hingga-31-mac-pm-233914>

Informan

Profesor Madya Dr. Humin Jusilin, 59, Pensyarah Kanan, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan. Universiti Malaysia Sabah.

Dr. Zaimie Sahibil, 50, Pensyarah Kanan, Universiti Malaysia Sabah. Pensyarah catan. Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan. Universiti Malaysia Sabah

Megann April Kiok, 2. Pengarah Program Integrasi Borneo V1 2020. Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan. Universiti Malaysia Sabah.

Anita Shamshuri, 22. Bendahari Program Integrasi Borneo V1 2020. Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan. Universiti Malaysia Sabah.

Wilney Teng Miao Le, 22. Jawatankuasa Penginapan Program Integrasi Borneo V1 2020. Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan. Universiti Malaysia Sabah.

Brendan Louis Anak Maria, 22. Pelukis karya visual 'Tanggi' Program Integrasi Borneo V1 2020. Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan. Universiti Malaysia Sabah.

Rejuvenation of Bisaya cultural identity in the landscape development of Taman Tasik and Tamu, Beaufort Sabah

Noorliana Erdenaa Musnin^{1,*} Musnin Misdi²

¹ Faculty of Built Environment & Surveying, Universiti Teknologi Malaysia
(E-mail: nlianaerdenaa06@gmail.com)

² Academy of Art & Creative Technology (ASTiF), Universiti Malaysia Sabah
(E-mail: musninmisdi67@gmail.com)

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstract

Assimilation in culture and the development of globalization and technology due to the advancement of life can disrupt the peace and harmony of culture. The main focus of the study is to identify Bisaya cultural values and beliefs related to the landscape, identify cultural adaptations and past activities to be interpreted into modern life and to study the relationship between concepts, movements, music and dance rhythms along with belief systems, socioeconomic activities and traditional values of Bisaya culture. The results of the study can also explain the use of dance movements in the master plan design and details of the studied area. The traditional dance movement has its own value and uniqueness where it is also closely related to the life of the Bisaya community. There are several elements of this culture that are used in designing based on the cultural features and styles that applied into landscape design architecture. The implications of the study show that the design in aspect of architectural in the past is not known, when this study is done, the effect is that many people regardless of the Bisaya can recognize the latest designs produced according to the passage of time.

Keywords

Cultural identity, place identity, traditions and culture, landscape, architectural

Introduction

Place identity refers to individuals who can reflect their identification as a community through the cultural tradition (Mohsen, 2018). They need to keep the memories of that place that have evolved over long periods throughout the individuals and by social interaction. The memories will create a place to retain the identity that develops bonds to the area and people. Thus, the identity of the place is related to the ethnic group because the individuals associated with the social group create a sense of belonging among themselves and to the place.

Sabah has been known for its various ethnic groups, with a population of approximately 3.91 million. The population includes 42 ethnic groups with different languages, cultures, and beliefs. One of those is Bisaya that lives in Beaufort, Kuala Penyu, Sipitang and Menumbok. Though this ethnic is just a minority group in Sabah, the uniqueness of this traditional culture reflects its own identity, and it should be introduced and promoted to all other groups and societies from another ethnicity.

The significant areas of Beaufort are Tamu Beaufort where it shows the symbolism of the place. Tamu has always been used as a place for traditional events such as *Adau Janang Gayuh*, a Bisaya traditional event where mostly all the society of Bisaya gather once a year or during the weekend. Beside Tamu is Taman Tasik. This park has a beautiful scenic lake in the middle. The approximate size of the site is 12.14 acre.

Problem Statement

There are several issues highlighted in this study area. The first issue, there is no attraction found at the Tamu to attract the residents to come to this place, especially on the weekdays. Selling activities is only open on selected days, and it becomes a reason why the community visiting the Tamu. So, during weekdays, this area becomes empty and is sometimes used as a parking area.

Besides that, it becomes empty during weekdays because the stalls provided are not permanent. That is why the sellers open their market only on Friday and on Saturday given that they had to pitch their tents to open their shops. Moreover, their tents were kept by the council as the Tamu managed by them.

Even though the Tamu is known as a socio-cultural space due to its activities, the culture, and its people, there are still no signs or any landmarks provided to symbolize the culture of the local community which can indicate the identity of Bisaya. The site is one of the importance of culture. In the absence of emblems that can distinguish this Tamu from other Tamus, residents cannot feel or have no sense of pride in their place.

Lastly, there are no shaded areas to cool the environment, especially at noon. Since this area developed as a commercial area, they only focus on areas crowded with stalls as opposed to having greenery in these areas. As a result, this area becomes very hot and makes them feel less comfortable being there. It is become less visited due to rising temperatures in the afternoon.

Results and Discussion

The results of the study are focusing on the design of the master plan for Taman Tasik and Tamu, Beaufort with the implementation of landscape. The development of the master plan includes the development of the concepts in designing the master plan and detailed plan.

The concept of the master plan is The Uniqueness of Bisaya represents a hereditary legacy from the past to the present that remains and has not changed as the Bisaya community has adapted into their lives. The uniqueness of this race is different from other races in terms of dance, musical instruments, clothing, and handicrafts which are only found in the Beaufort area. The rotation and circle elements included in the master plan are based on traditional dances. The element of dance is a medical method or ritual of summoning spirits and was recognized by the Bisaya community in the past as an alternative method of healing.

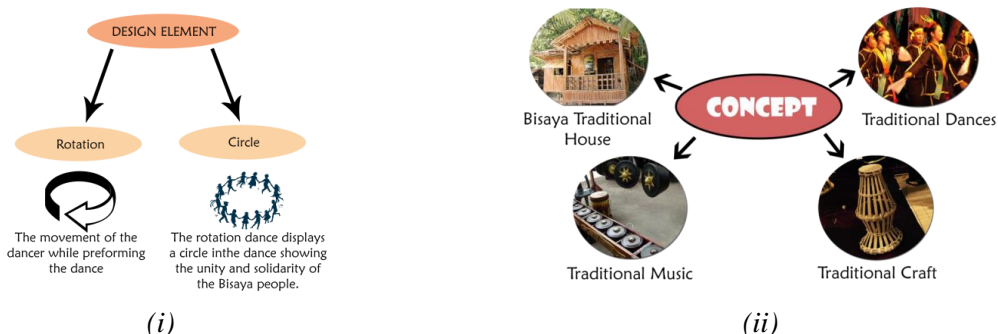


Figure 1: (i) Design element and (ii) Concept of idea

The hardscapes and softscapes are applied in the master plan with the concept that is also associated with Bisaya culture. The concept of hardscape in the master plan is The Treasure. The selection of the hardscape design is based on the dominant cultural heritage of Beaufort which shows the tribal identity of the Bisaya community in Sabah. The purpose of the implementation of the hardscape is to introduce the uniqueness of the elements of the Bisaya that are rarely to be found and known by people in this era. Meanwhile, softscape concept is Traditional Ethnobotanical. This concept aims to emphasize the symbiotic relationship between humans and plants which symbolizes the

relationship with nature as humans have needed plants in their daily lives since the past. The chosen softscape materials not only to be used for medicine and food but also used as a structure for the construction of traditional Bisaya houses as well as the manufacture of handicrafts.

I. Master Plan

Figure 2 shows the development of the master plan in Tamu and Taman Tasik. There are 6 spaces proposed in the master plan from three places located in the Dataran Begandang, Tamu and park area. The design of the master plan is inspired by traditional Bisaya dances such as the liliput dance and the Bubu mengalai dance where the elements of circle and rotation are implemented into the design which refers to the unity and unification of the Bisaya community.



Figure 2 The master plan of Taman Tasik and Tamu, Beaufort

II. Detail Plan

The detailed plan continues the development of a master plan from the previous chapter. The location is at the center of the local market or known as Tamu where this area is more focused on business activities and also will be used as a social culture space for the locals.

The concept of the detailed plan is “The Dance of *Bubu mengalai*”. The *Bubu Mengalai* dance is known as a medical dance that involves a loss of human’s spirit. The performance of the dance is to attract the strong spirit and energy from above to the patient. When the spirit summoned through the Bubu succeeds in entering the patient during the healing process, it is believed that the patient will heal and become better than before. The reason of the implementation of *Bubu Mengalai* into the detailed plan is to evoke and raise the spirits of the locals towards the uniqueness of this Bisaya tribe. Tamu is the most important area for the Bisaya tribe as a center for the development of Bisaya culture due to the area’s strategic position.

There have three elements of the *Bubu Mengalai* to be implemented into the design, there are:

- i. **Spiral movement:** The movement of the dancers around the ‘*Bubu*’ to call out the spirit.
- ii. **Energy:** As a force in the area where the landmark is used as a strength or spirit to attract people to visit the place.
- iii. **Center:** The focus of the focal point at the center of the Tamu. The sculpture in the middle of Tamu symbolizes the value of civilization for the Bisaya people.

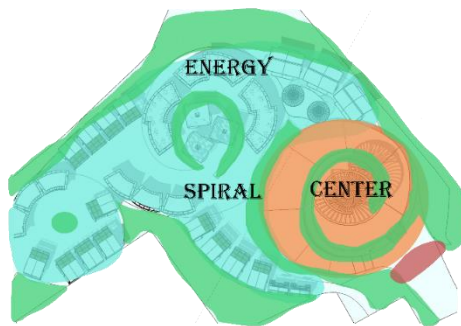


Figure 3 Conceptual Development

In the detailed development, this project has four types of programs to be proposed into the design, including commercial area, ethnobotany tree, relaxing and cultural space, and welcoming gateway (Figure 3). The commercial area is a space where the local sellers can sell their own product. It is divided into 4 types of markets to make it more organized which is, fruits/vegetable area, fresh meat area, food area and regular market area (Figure 4). Then, there is an ethnobotany tree along with the spiral to provide a balance of the greenery with the market space.




Figure 4 Design Program

The chosen planting concept for the softscape material in a detailed plan symbolizes the relationship with nature. These plantings have a history that is mainly used by Bisaya society in their daily lives. Some trees that will be implemented into the Tamu such as the tropical almond are used to cure the disease. For example, they use the stems to treat the fever by boiling it and giving it to the patient to drink. The planting of such a tree is a reminder to society now that it is often used to treat illness. Some trees are used as beauty according to the Bisaya tradition, where women use guava leaves to beautify their faces.

i. Ethnobotany plants

Table 6.1 Types of ethnobotany plants and the use of the plants

Type of plants	Scientific name	Description
 <p>Figure 6.7</p>	<p>Manilkara zapota</p> <p>Common name : Chico tree</p>	<p>Types of ailment treat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tooth ache <p>Parts of plant used & method:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Young fruit <p>The young fruit will be mashed and patch to the teeth.</p>
	<p>Mangifera pajang</p> <p>Common name : Bambangan tree</p>	<p>Types of ailment treat/ used for:</p> <ul style="list-style-type: none"> - As a side dish eaten with sambal - One of the traditional medicine that can treat cancer <p>Parts of plant used & method:</p>





 <p>Figure 6.8</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Seeds <p>The seeds are peeled and eaten without having to be boiled.</p>
 <p>Figure 6.9</p>	<p>Terminalia catappa Common name : Ketapang</p>	<p>Types of ailment treat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fever <p>Parts of plant used & method:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stems <p>Stems are boiled to take a bath</p>
 <p>Figure 6.10</p>	<p>Psidium guajava L. Common name : <i>Jambu batu</i></p>	<p>Types of ailment treat/ used for:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stomache ache - Scabies - Reduce pimples <p>Parts of plant used & method:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leaves <p>The boiled leaves are then given to the sick to drink, while as for treating the face and acne, the leaves are pounded and patch on the face.</p>
 <p>Figure 6.11</p>	<p>Melastoma malabathricum Common name : Senduduk</p>	<p>Types of ailment treat/ used for:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Postpartum - Oil stains on the face <p>Parts of plant used & method:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Root <p>For people postpartum, the roots of this tree are boiled and then given to the woman to drink.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leaves <p>The leaves of this tree can fade black spots on the face due to splashes of cooking oil by rubbing the leaves on the affected area.</p>

Figure below shows the development of detailed area plan at Tamu. There are 6 spaces proposed in the detail plan based on the conceptual development, design program, spatial diagram and functional diagram. The spiral design in the detailed plan is inspired by the *Bubu Mengalai* traditional dance, where it uses the elements of the circle and spiral movements to represent the unity among the Bisaya society.



Figure 5 Detail Plan of Tamu, Beaufort.

Conclusion

The finest design can help to highlight the local identity and Bisaya culture. There are some values and beliefs of the Bisaya community in the past that have been taken to further strengthen the identity of these communities so that the uniqueness of this culture is not swallowed up by time. Therefore, several cultural values are applied in this landscape design to emphasize a successful cultural environment. Among the values taken into this design is the traditional Bisaya dance which is one of the feelings of pride of the community and has unique features that are different from other cultures in Sabah. The design through Bisaya culture and style of the past is adapted according to the situation and time. This aims to maintain the culture of the Bisaya community in the place because the proposed area has a very high potential as a socio-cultural area and a gathering place for this community. The exposure to traditional activities and games to Taman Tasik can restore the community's memory of the past and can maintain the tradition to the latest generation. The Bisaya traditional dances and socio-economic activities, as well as cultural values, have been studied and the results of the study as ideas in the production of the master plan design and details for the proposed area. The traditional dance movements such as *Liliput Dance* and *Bubu Mengalai Dance* are implemented in the master plan of landscape architectural development at Tamu and Taman Tasik so that visitors can feel the journey of the uniqueness of this cultural dance. It also includes some elements that represent the culture such as sculptures and traditional houses to liven up the atmosphere other than the place as a socio-economic.

The implementation of this cultural park encourages various activities in Taman Tasik other than as a recreational place. The traditional activities and games of the Bisaya community are introduced in the park so that visitors do not feel bored when visiting the area. In addition, the playground for children is expanded so that they have space to play. Some natural materials such as wood and bamboo are used as equipment in the playground to enliven the cultural atmosphere and provide opportunities for children to create experiences and adventures in a place that is different from other playgrounds.

In conclusion, the problems identified as well as the overall synthesis in the study area resulted in new landscape designs through ideas taken from the cultural elements in the studies. The design intends to make the selected proposed area a gathering center for a culture that can attract the attention of visitors as well as to make it alive on a normal day. Activities in the area are not only focused on the socio-economy but also as a socio-cultural as well as a recreational area. In addition, the facilities have also been upgraded for the convenience of sellers and visitors. The living of this socio-cultural atmosphere in selected areas such as Tamu and Taman Tasik is a landmark for the Bisaya Beaufort community because the place has much-hidden uniqueness that needs to be highlighted.

References

Aboutorabi, M. (2018). Culture, Space, and Place: An Inquiry into the Urban Landscape of Multicultural Cities. *Journal of Engineering and Architecture*, 6(2), 7-19.

- Fowler, C. (2010). From identity and material culture to personhood and materiality. In *The Oxford handbook of material culture studies*.
- Jensen, L. A., Arnett, J. J., & McKenzie, J. (2011). Globalization and cultural identity. In *Handbook of identity theory and research* (pp. 285-301). Springer, New York, NY.
- Hamilton, A. B., & Finley, E. P. (2019). Qualitative methods in implementation research: an introduction. *Psychiatry research*, 280, 112516.
- Misdih, M. (2017). GERAK TARI DALAM PERUBATAN TRADISI BARASIK MASYARAKAT BISAYA DI BEAUFORT, SABAH. *Jurnal Gendang Alam (GA)*.
- Siti Aidah Lokin (2007). *PANTANG LARANG DALAM ADAT RESAM DAN KEHIDUPAN HARIAN SUKU KAUM BISAYA*. Pluraliti dan Budaya di Sabah. Kota Kinabalu : Universiti Malaysia Sabah. (1-29).
- Musnin Misdih (2015). *Visualisasi Budaya Tari dan Spiritual Dalam Kalangan Suku Kaum Bisaya di Sabah*. Tesis PhD. Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah.

An Exploratory Factor Analysis to Measure Self-Efficacy in Instrumental and Vocal Performance Among University Music Students

Resot Iggau^{1,*}, Ian Stephen Baxter²

^{1,2} *Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: resot_esot@yahoo.com), (E-mail: iandes1705@hotmail.com)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstract

The purpose of this study was to explore, validate and develop the Music Performance Self-Efficacy (MPSES) among University Music Students. The instrument of this study was adapted through the Micheal Zelanak study. A Total of 100 respondents from the Institute of Higher Learning in Malaysia were randomly selected in the data collection for this pilot study. Exploratory factor analysis was applied in the analysis of this study. To determine whether a particular item was significantly loaded, standard errors for factor loading were computed and utilized efficiently. This is to ascertain whether the difference between the factor loading of two or more items on the same factor is statistically significant. A total of 22 of the 24 items were categorized based on four dimensions, which are 'Mastery Experiences', 'Vicarious Experiences', 'Verbal or Social Persuasion' and 'Psychological State'. The internal consistency value ranged from 0.78 to 0.91 while the overall reliability of the instrument was .92. The findings of this study indicate that the MPSES instrument was valid and reliable to measure self-efficacy among instrumental and vocal performance students at the university. Future study using a wide and varied of samples was recommended.

Tujuan kajian ini adalah untuk meneroka, mengesahkan dan mengembangkan Efikasi-Kendiri Persembahan Muzik (MPSES) dalam kalangan Pelajar Muzik di Universiti. Soal selidik kajian ini disesuaikan melalui kajian Zelanak. Seramai 100 responden dari Institut Pengajian Tinggi Awam di Malaysia dipilih secara rawak dalam pengumpulan data kajian rintis ini. Analisis faktor penerokaan diterapkan dalam analisis kajian ini. Untuk menentukan sama ada item tertentu dimuat dengan signifikan, standard error untuk pemuatan faktor dihitung dan digunakan secara efisien. Ini untuk menentukan sama ada perbezaan antara dua faktor pemuatan atau lebih item terhadap faktor yang sama signifikan secara statistik. Sejumlah 22 daripada 24 item telah dikategorikan berdasarkan empat dimensi iaitu 'Penguasaan Pengalaman', 'Pengalaman Vikarius', 'Verbal atau Pengaruh Sosial' dan 'Keadaan Fisiologi'. Nilai konsistensi dalaman antara 0.78 hingga 0.91 sementara kebolehpercayaan keseluruhan instrumen adalah .92. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa instrumen MPSES adalah sah dan boleh dipercayai untuk mengukur efikasi-kendiri di kalangan pelajar instrumental dan vokal di Universiti. Disarankan kajian masa depan menggunakan sampel yang lebih ramai dan pelbagai.

Keywords: Exploratory Factor Analysis, Self-Efficacy, Performance Achievement, Instrumental and vocal

Introduction

There has been much increase in research on motivation in the context of academic achievement in recent years (Murphy and Alexander, 2000), yet little research has been done in the field of music, particularly in musical performance achievement (McPherson and McCormick, 1999), let alone in relation to Exploratory Factor Analysis (EFA). Musical performance on stage is a platform for musicians to showcase and enhance their performance skills. Music students enrolled in the music program are required to register for Instrumental & Vocal as part of their courses. It is compulsory for

students to choose a musical instrument to develop their musical skills of playing an instrument. Students who have no previous lessons on musical instruments will be assigned to either string instruments, brass instruments, woodwind instruments, percussion instruments or even vocals. These instrumental and vocal courses will be taught individually by lecturers or tutors. The lessons are conducted face to face with the students so that the lecturers and tutors can give full attention to the individual students to develop their psychomotor skills.

According to Schmitt (1979) students and lecturers rarely focus on the importance of self-perception of students' abilities. Students spend a lot of time improving instrumental skills such as physical coordination accuracy, aural acuity, the ability of playing the dynamic, phrasing and expression but little time is allocated to increase their self-confidence. Mastery of musical instrument skills requires extensive and quality training and is often influenced by an individual's belief in self-efficacy. Previous studies show that self-perception is an important part of learning in musical performance (Hendricks, 2009; McCormick & McPherson, 2003; McPherson & McCormick, 2000, 2006; Wehr-Flowers, 2007). Bandura (1986) has also corresponded the importance of self-efficacy construct to improve the achievement of music performance.

Results

The Exploratory Factor Analysis (EFA) is able to reduce the number of variables and to explain the findings. There are two ways to achieve this aim which are factor extraction and factor rotation (Awang 2010, 2012). The EFA using the principal component extraction method with varimax (Variation Maximization) Rotation was performed on these 24 items that measure the self-efficacy belief construct. Table 1 shows the items statement, standard deviation of scores and mean for each item.

Table 1: The mean and standard deviation for items measuring self-efficacy belief of instrumental and vocal performance.

Descriptive Statistics			
Code	Items	Mean	SD
SEM40	I have had positive experiences performing instrumental music in the past.	3.9900	.62757
SEM41	I have had positive experiences performing instrumental music in large ensembles (more than 11 performers).	4.1900	.69187
SEM42	I have had positive experiences performing instrumental music solo.	3.7600	.86597
SEM43	I have had positive experiences of performing simple music with my instrument.	3.9000	.97959
SEM44	I have had positive experiences of performing challenging music with my instrument.	4.0200	.82853
SEM45	I have overcome musical challenges through hard work and practice.	3.9200	.97110
SEM46	I have used practice routines to help prepare my instrumental music	3.8400	.87294
SEM47	I have had positive experiences performing my instrumental music in a small ensemble.	4.1900	.70632
SEM48	I have improved my instrumental music skills by watching professional musicians perform well.	4.1200	.72864
SEV49	I have improved my instrumental music skills by watching the performances of someone I know to perform well.	4.1200	.71464
SEV50	I have used other music students as models to improve my instrumental music skill.	4.1200	.78212
SEV51	I watched performances by other students with similar musical abilities to me, and then decided whether I could perform the same musical piece.	4.2000	.72474
SEV52	I have compared my instrumental music with those of other students who are similar in musical ability to me.	4.0000	.66667
SES53	My friends think I am a good performer in my major instrument.	4.1800	.82118

SES54	Members of my family believe I perform well in my instrumental music.	3.9400	.82658
SES55	People have told me that my practice efforts have improved my instrumental skills.	4.0800	.77434
SES56	I have received positive feedback on my instrumental music evaluations.	4.0200	.75183
SES57	My music lecturer/tutor has complimented me on my instrumental music.	3.8600	.86480
SES58	I have met or exceeded the expectations of others to become a good musician of my age.	3.7000	1.06837
SEP59	I am learning, or have learned, to control my nervousness during a performance in my instrumental music.	3.8500	.86894
SEP60	Performing with an instrument or voice makes me feel good.	3.8300	.89955
SEP61	I enjoy participating in instrumental music performances.	3.6700	.96457
SEP62	I have positive memories of most or all, of my instrumental music performances in the past.	4.0800	.80000
SEP63	I do not worry about making small mistakes during a performance in my instrumental music.	4.0200	.82853
a. For each variable, missing values are replaced with the variable mean.			

Table 2 indicates the KMO and Bartlett's Test Score for self-efficacy belief construct. The results show that Bartlett's Test of Sphericity is significant (P-Value < 0.05), the results in Table 2 show that Bartlett's Test is significant (P value < 0.05). Hence, the Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) sampling measure is highly satisfactory because its value exceeds the required value of 0.6 (Awang, 2010,2012; Hoque et al., 2015; and Noor et al., 2015). Besides, this result (Bartlett test was significant and KMO > 0.6) shows that the data are sufficient to proceed further with the data of the reduction procedure in the EFA. (Awang, 2010, 012; Noor et al., 2015; Hoque dan Awang, 2016; Hoque et. al., 2017, 2018; dan Yahaya et al. 2018).

Table 2: The KMO and Bartlett's Test Score

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.830
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	1196.032
	df	276
	Sig.	.000

Figure 1, shows the scree plot results for the strategies practice latent construct. The scree plot results show that there were 4 dimensions formed after the EFA procedure applied to this latent construct. In other words, 4 components have been informed through the EFA procedure, however there is no difference in dimension amount compared to the earlier dimension which 4 dimensions remained. However, each of these components or dimensions has its own set for measuring items. The rotated component matrix will determine which items belong to which dimension (Awang, 2010, 2012).

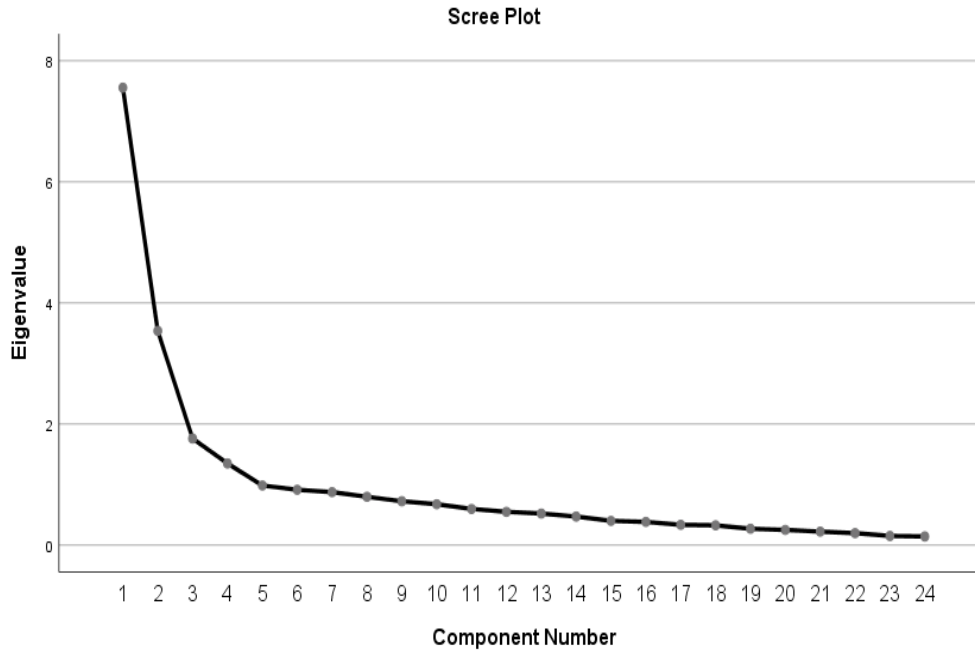


Figure 1: The Scree Plot shows eleventh components emerged from the EFA procedure

Table 3 shows the total variance results explained for self-efficacy’s construct. The results show that there were dimensions that appeared after the EFA procedure was performed. The Eigenvalue was greater than 1.0, which is between 2.353 and 6.161. The percentage variance for component 1 was 25.673 %, component 2 was 12.986 %, component 3 was 11.712 %, component 4 was 9.084 %. Meanwhile, the total variances explained to measure for this construct was 61.083%. The number of acceptable variances was a minimum of 60% (Awang, 2010, 2012; Noor et al., 2015; Hoque and Awang, 2016; Hoque et al., 2017, 2018; and Yahaya et al. 2018).

Table 3: Total Variance Explained

Total Variance Explained			
Component	Rotation Sums of Squared Loadings		
	Total	% Of Variance	Cumulative %
1	6.161	25.673	25.673
2	3.117	12.986	38.658
3	2.571	11.712	49.371
4	2.353	9.804	61.083

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Table 4 was the components and their respective items. The following table presents the four components that appear along with their respective items by dimension. According to Awang, 2012; and Yahaya et al., 2018, the factor loading for each item must have a value more than 0.6 in order to proceed to the next step. Therefore, there were some items that had to be deleted because they failed to meet the minimum requirement value of factor loading, < 0.6 (Awang, 2010, 2012, 2014, & 2015, Noor et al., 2015; Hoque and Awang, 2016; Hoque et. al., 2017, 2018; and Yahaya et al., i2018). As a result, some items have been deleted due to low factor loading as shown in table 4.

Table 4: Components and Their Respective Items

Rotated Component Matrix	
	Components

	1	2	3	4
SEM40		.685		
SEM41	DELETED			
SEM42				.685
SEM43			.513	
SEM44			.579	
SEM45			.725	
SEM46				.641
SEM47		.714		
SEM48				.781
SEV49			.513	
SEV50		.627		
SEV51		.799		
SEV52	.789			
SES53	.711			
SES54	.716			
SES55	.740			
SES56	.778			
SES57	.655			
SES58	DELETED			
SEP59	.701			
SEP60	.728			
SEP61	.577			
SEP62	.778			
SEP63	.719			
Extraction Method: Principal Component Analysis.				
Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.				
a. Rotation converged in 14 iterations.				

Table 5 shows the new components of Self-efficacy's construct. There were four components in total. Component 1 contains 11 items, component 2 has 4 items, component 3 has 4 items while component 4 has 3 items. There is only a slight difference in terms of the position of items by category. Component 1 has increased to 5 items while components 2 and 3 have decreased to 2 items each, while component 4 has decreased to 3 items compared to the earlier instrument. Table 6 shows two items deleted (SEM 41, & SES58) due to low factor loading $> .30$, Hair et al., (2010).

Table 5: New Components of Self-efficacy Construct

Comp.	Coding	Items
1.	SEV52	I have compared my instrumental music with those of other students who have similar musical ability to me.
	SES53	My friends think I am a good performer in my major instrument.
	SES54	Members of my family believe I perform well in my instrumental music.
	SES55	People have told me that my practice efforts have improved my instrumental skills.
	SES56	I have received positive feedback on my instrumental music evaluations.
	SES57	My music lecturer/tutor has complimented me on my instrumental music.
	SEP59	I am learning, or have learned, to control my nervousness during a performance in my instrumental music.
	SEP60	Performing with an instrument/voice makes me feel good.

	SEP61	I enjoy participating in instrumental music performances.
	SEP62	I have positive memories of most or all, of my instrumental music performances in the past.
	SEP63	I do not worry about making small mistakes during a performance in my instrumental music.
2.	SEM40	I have had positive experiences performing instrumental music in the past.
	SEM47	I have had positive experiences performing my instrumental music in a small ensemble.
	SEV50	I have used other music students as models to improve my instrumental music skill.
	SEV51	I watched performances by other students with similar musical abilities to me, and then decided whether I could perform the same musical piece.
3.	SEM43	I have had positive experiences of performing simple music with my instrument.
	SEM44	I have had positive experiences of performing challenging music with my instrument.
	SEM45	I have overcome musical challenges through hard work and practice.
	SEV49	I have improved my instrumental music skills by watching the performances of someone I know to perform well (parent, brother, sister, etc).
4.	SEM42	I have had positive experiences performing instrumental music solo.
	SEM46	I have used practice routines to help prepare my instrumental music.
	SEM48	I have improved my instrumental music skills by watching professional musicians perform well.

Table 6: List items deleted due to low factor loading

No.	Coding	Items
1.	SEM41	I have had positive experiences performing instrumental music in large ensembles (more than 11 performers).
2.	SES58	I have met or exceeded the expectations of others to become a good musician of my age.

The Internal Reliability for the Instrument Measuring Self-Efficacy Belief

Cronbach's Alpha is important to compute the internal reliability of the items measuring the latent constructs. It shows how strongly each item is tied together in measuring the respective constructs. The value of Cronbach's Alpha should be greater than 0.7 for the items to achieve internal reliability (Awang 2012). Table 7 shows Cronbach's Alpha value items for self-efficacy construct.

Table 7: The Internal Reliability for the Self-efficacy

Components	Total Items	Cronbach's Alpha
1.	12	.915
2.	5	.790
3	5	.775
4	3	.789

Discussion and Recommendation

This study contributes to the field of academic achievement in music learning, particularly in the instrument of self-efficacy towards instrumental and vocal performances. The study has tested the appropriate items to measure the self-efficacy of instrumental and vocal performances. The outcome from this research demonstrated that the MPSES instrument is able to measure the level of self-efficacy of music students in instrumental and vocal performances among music students at the University. The instrument of this study has been validated through face validation, validity and reliability of the content

by experts, and through the process of back-to-back translation so that it is appropriate to the context in Malaysia.

Academicians and researchers can use this instrument and apply it to different areas of music research. Previous EFA studies have focused mainly on respondents from secondary school (Zelenak 2010), however in this study, the concentration is widened to music students at public universities. The findings from this study have many similarities with the findings of Zelanak (2010) research. For future studies, a wider and bigger sampling collection can be carried out to produce more comprehensive findings, especially for students from private higher institutions in Malaysia.

The main challenge faced during this study is the data collecting phase. The outbreak of the covid-19 pandemic made it difficult for the author to go down to the field to collect data from the respondents. The constant reminder to the respondents to fill up the questionnaire, and respondents' delay in filling the questionnaire makes it difficult to achieve the required target time. During the lockdown phase imposed by the government, no cross district or state travelling was allowed, therefore the researcher relied on social media apps such as email, WhatsApp and Facebook to communicate with the respondents.

Conclusion

The research contributed to the measurement of the self-efficacy construct, particularly in instrumental and vocal subjects, to the Institute of higher learning in Malaysia. The dimensions of Self-efficacy identified in this study were “Mastery Experience”, “Vicarious Experience”, “Verbal or Social Persuasion” and “Psychological State”. It was measured using a 24-item questionnaire, a model identification of music performance self-efficacy proposed and used by Zelenak (2010). The results from the exploratory factor analysis (EFA) showed that the measurement items from the four dimensions adapted from the literature were grouped into four components. The Items with an acceptable factor loading above .60 consist of 22 items. Two items were deleted due to low factor loading. The results also showed that the construct could adequately be measured using twenty-two items with the total explained variance above 60%. The Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) value of .830 (> .60) also shows that the data is adequate for use in this study. Furthermore, the internal reliability values for each dimension range between .775 – .915. This value has exceeded the acceptable range of .7. Thus, this present study contributes to the SE literature by identifying the dimensions that contribute to high SE among music students in institutes of higher learning in Malaysia. This study also establishes a validated and reliable instrument for measuring the SE construct. The EFA results from this study have found that the new instrument for self-efficacy is consistent and stable across the sample.

References

- Awang, Z. (2010). *Research Methodology for Business and Social Sciences*. Universiti Teknologi iMARA, Malaysia.
- Awang, Z. (2012). *Research methodology and data analysis*. penerbit Universiti Teknologi MARA Press. Malaysia.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action*. Englewood Cliffs NJ:Prentice-Hall, Inc.
- Bandura, A. (2006). *Self-efficacy beliefs of adolescents*. Information Age Publishing.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.
- Bandura, A. (1990). *Multidimensional scales of perceived academic efficacy*. Stanford, CA: Stanford University.
- Hoque, A.S.M.M, Awang, Z., Jusoff, K., Salleh, F., and Muda, H (2017). *Social Business Efficiency*.

- Hoque, A. S. M. M., Siddiqui, B. A., Awang, Z. B., & Baharu, S. M. A. T. (2018). Exploratory Factor Analysis of Entrepreneurial Orientation in the Context of Bangladesh Small and Medium Enterprises (SMES). *European Journal of Management and Marketing Studies*.
- GIRGIN, D. (2017). The Relationship between Pre-Service Music Teachers' Self-Efficacy Belief in Musical Instrument Performance and Personality Traits. *Eurasian Journal Of*.
- McPherson, G., & McCormick, J. (2006). Self-efficacy and music performance. *Psychology Of Music*, 34(3), 322-336.
- McCormick, J. & McPherson, G. (2003). The role of self-efficacy in a musical performance examination. *Psychology of Music*, 31(1), 37-51. McPherson, G. E. & McCormick, J. (2000). The contribution of motivational factors to instrumental performance in a music examination. *Research Studies in Music Education*, 15(1), 31-39.
- McAfee, E., & Comeau, G. (2020). Exploring music performance anxiety, self-efficacy, performance quality, and behavioural anxiety within a self-modelling intervention for young musicians. *Music Education Research*, 22(4), 457-477.
- Murphy, P., & Alexander, P. (2000). A Motivated Exploration of Motivation Terminology. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 3-53.
- Noor, N. M., Aziz, A. A., Mostapa, M. R., & Awang, Z. (2015). Validation of the Malay version of the Inventory of Functional Status after Childbirth questionnaire. *BioMed research international*, 2015.
- Nielsen, S. W. (2004). Strategies and self-efficacy beliefs in instrumental and vocal individual practice: A study of students in higher music education. *Psychology of Music*, 32(4), 418-431.
- Ritchie, L. & Williamon, A. (2007). Measuring self-efficacy in music. Presented at the International Symposium on Performance Science, 2007. Published by AEC. ISBN 978-90-9022484-8.
- Yahaya, T., Idris, K., Suandi, T., & Smail, I. (2018). Adapting instruments and modifying statements: The confirmation method for the inventory and model for information sharing behavior using social media. *Management Science Letters*, 8 (5), 271-282.
- Zelenak, 2010. Development and Validation of the Music Performance Self-Efficacy Scale. *Music Education Research International*, Vol.4.
- Zelenak, M., 2014. Measuring the Sources of Self-Efficacy Among Secondary School Music Students. *Journal of Research in Music Education*, 62(4), pp.389-404.
- Zelenak, M., 2020. Developing Self-Efficacy to Improve Music Achievement. *Music Educators Journal*, 107(2), pp.42-50.
- Zelenak, 2019. Predicting Music Achievement from the Sources of Self-Efficacy: An Exploratory Study. *Bulletin of the Council for Research in Music Education*, (222), p.63.

Perspektif Berbasis Lingkungan dalam Animasi *Nausicaä Of The Valley Of The Wind* Karya Hayao Miyazaki

Sari Mulyani¹, Adinda Usin Muka²

¹*Fakultas Ilmu Sosial dan Kependidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Timur, (E-mail: sari_bluzz@yahoo.com)*

²*Fakultas Teknik, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Timur, (E-mail: adindausinmuka@gmail.com)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Perang dan konflik tidak hanya memberikan dampak buruk bagi manusia yang terlibat di dalamnya, tetapi juga dengan lingkungan dan alam. Dalam animasi karya sutradara Hayao Miyazaki, *Nausicaä of the Valley of the Wind*, yang menceritakan kehancuran alam akibat konflik yang didorong oleh perang industri. Keserakahan manusia yang berlomba-lomba untuk menjadi negara terkuat dan terbaik mengantarkan mereka berhadapan satu dengan lainnya. Perang tidak dapat dihindari dan menghancurkan semuanya, tidak terkecuali lingkungan dan peradaban manusia itu sendiri. Tokoh utama, *Nausicaä* berada di antara pihak yang berperang dan mencoba untuk melindungi kerajaannya dan juga lingkungan disekitarnya. Disutradarai oleh Hayao Miyazaki, *Nausicaä of the Valley of the Wind* menceritakan hancurnya peradaban manusia dan lingkungan akibat kemajuan industri yang diiringi oleh perang antara *Tolmekia* dan *Pejite*. Tulisan ini berisi diskusi mengenai perspektif berbasis lingkungan yang dimiliki tokoh *Nausicaä* yang berharap dunia kembali mendapat kedamaian dan memulihkan kondisi lingkungan yang hancur akibat perang. *Nausicaä* juga mencoba mengembangkan formula yang dapat memulihkan udara yang tercemar oleh polusi akibat perang. Dari segi penggambaran, animasi ini memberikan pemandangan-pemandangan yang memperlihatkan keadaan bumi yang hancur akibat perang dan juga memperlihatkan hubungan antara manusia dan alam.

Kata Kunci: Perspektif berbasis lingkungan, perang, konflik sosial, Animasi.

Pengenalan

Hubungan antara manusia dan alam merupakan hubungan paling dasar yang ada di muka bumi ini. Kehidupan manusia sangat bergantung dengan alam, hal inilah yang mengharuskan manusia menjaga alam agar mampu terus bertahan hidup. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan manusia itu sendiri, permasalahan yang timbul adalah berkurangnya lahan dan sumber daya. Selain itu, teknologi yang awalnya diciptakan manusia untuk mempermudah kehidupan mereka, justru berbalik menjadi awal kehancuran manusia itu sendiri. Sifat serakah manusia semakin terlihat dengan mulai menyerang satu dengan lainnya atas nama kekuasaan. Konflik tidak dapat dihindari, perang pecah menghancurkan semua yang ada, peradaban manusia dan juga lingkungan sekitarnya. Secara garis besar gambaran ini yang didapatkan dalam animasi karya Hayao Miyazaki, *Nausicaä of the Valley of the Wind* (Miyazaki, 1984).

Hayao Miyazaki adalah salah satu pendiri dari Studio Ghibli yang menghasilkan animasi-animasi dengan tema kemanusiaan, masalah sosial dan juga lingkungan hidup. Dalam setiap karyanya, Hayao Miyazaki memastikan pesan moral yang cukup kuat, tidak terkecuali *Nausicaä of the Valley of the Wind* (Newell, 2013). Berlatar belakang setelah Perang Global terjadi, Lembah Angin menjadi satu-satunya wilayah yang bertahan dari serangan *fukai* (rawa beracun yang menyebar dan dapat

melenyapkan sekitarnya) serta *ohmu* (serangga besar yang berada disekitar *fukai*). Menggantikan posisi ayahnya sebagai pemimpin Lembah Angin, Nausicaä memiliki keinginan untuk memperbaiki keadaan lingkungan sekitarnya yang semakin memburuk. Dengan tetap menghargai nilai-nilai kehidupan, Nausicaä percaya bahwa perdamaian akan dapat diwujudkan (Miyazaki, 1984).

Akan tetapi keinginan Nausicaä harus terhambat karena sebuah kecelakaan pesawat perang Kerajaan Tolmekia harus mendarat darurat di wilayah Lembah Angin. Pesawat tersebut membawa serta tawanan Putri Lastelle dari Kerajaan Pejite dan senjata kuno yang dipercaya dapat menghancurkan *ohmu*. Nausicaä berada diantara konflik Tolmekia dan Pejite dan berusaha untuk mencegah perang besar terjadi kembali (Miyazaki, 1984).

Nausicaä of the Valley of the Wind karya sutradara Hayao Miyazaki menyajikan tontonan dengan tokoh Nausicaä yang berupaya untuk hidup berdampingan dengan lingkungan yang ganas (*fukai* dan *ohmu*), mencoba mencegah perang Tolmekia dan Pejite, melakukan penyelamatan terhadap bayi *ohmu* yang akan dijadikan umpan oleh Tolmekia agar dapat menggunakan serangga tersebut menyerang Pejite, melakukan penelitian untuk menciptakan penawar dari asap beracun *fukai*. Semua tindakan yang dilakukan oleh Nausicaä memperlihatkan kepeduliannya terhadap lingkungan sekitarnya. Hal ini yang kemudian menjadi pembahasan dalam tulisan ini.

Dapatan Kajian

Nausicaä digambarkan sebagai tokoh yang memiliki nilai-nilai kehidupan yang kuat. Alur cerita tidak hanya berpusat kepada Nausicaä yang berupaya mencegah perang terbuka antara Tolmekia dan Pejite, tetapi juga penelitian yang dilakukan oleh Nausicaä untuk menawar racun dari *fukai*. Diperlihatkan pada awal cerita, Nausicaä melakukan eksplorasi dengan mendatangi hutan tempat *ohmu* berada dan mencoba mengambil beberapa sample spora pohon *mashigo* yang dipercaya akan memperbaiki polusi asap beracun *fukai*. Selain itu, Nausicaä melakukan tindakan yang tidak agresif kepada *ohmu*. Ketika menghadapi *ohmu*, Nausicaä lebih menggunakan alat yang mengeluarkan bunyi agar dapat menenangkan *ohmu* daripada menyerang *ohmu* tersebut dengan senjata. Nausicaä menyadari bahwa hidup berdampingan dengan semua makhluk, termasuk *ohmu*, juga diperlukan untuk tetap bertahan dalam keadaan bumi yang semakin memburuk.

Pada saat Tolmekia memutuskan untuk membangun benteng pertahanan di Lembah Angin dan membawa Nausicaä sebagai tawanan, Nausicaä bersikap kooperatif. Dengan demikian, warga Lembah Angin tidak diserang oleh tentara Tolmekia. Dalam perjalanannya ke Tolmekia, Nausicaä berhasil melarikan diri. Meski demikian, pertemuannya dengan Asbel, saudara laki-laki Putri Lastelle dari Pejite membawa mereka kepada pertempuran antara *ohmu* dan tentara Tolmekia. Nausicaä dan Asbel jatuh kedalam pasir penghisap dan mendarat di gua bawah tanah. Disinilah Nausicaä menyadari bahwa siklus alam dapat memurnikan lingkungan. Dalam percakapannya dengan Asbel, Nausicaä berkata bahwa Pohon-pohon di *fukai* telah berevolusi untuk memurnikan bumi dari semua polusi yang dihasilkan oleh industri manusia. Pepohonan dapat menyerap polusi dan memurnikan sekitarnya sedangkan gua-gua tersebut terbentuk dari jasad-jasad *ohmu* (Chan, 2015). Keyakinan Nausicaä semakin besar untuk menyadarkan manusia bahwa selama ini penawar yang mereka cari-cari ada disekitar mereka.

Nausicaä meyakinkan Kerajaan Pejite agar tidak membuka perang besar dengan Tolmekia. Dan serangan yang ingin Pejite lakukan kepada Tolmekia tidak akan menghentikan kesengsaraan yang dialami oleh Pejite. Meskipun tidak memiliki tentara atau persenjataan, Nausicaä justru memiliki keyakinan yang kuat bahwa cara Tolmekia membunuh para *ohmu* dengan menggunakan senjata kuno tidak akan memperbaiki keadaan bumi. Tolmekia membawa bayi *ohmu* untuk memancing *ohmu-ohmu* dewasa turut menyerang Pejite. Ditengah perjalanan menuju tempat yang diyakini menjadi wilayah tempur kedua Negara, Nausicaä mencoba menyelamatkan bayi *ohmu* dari pasukan Tolmekia. Karena keadaan semakin tidak terkendali, Nausicaä kemudian merentangkan kedua tangannya sambil berkata maaf lalu mengorbankan dirinya kedalam lautan *ohmu*. Disinilah keajaiban terjadi, *ohmu-ohmu* yang tadinya marah dan bertindak agresif mulai tenang dan cahaya dari langit menerangi tempat Nausicaä

jatuh. Kemudian angin menerbangkan Nausicaä keatas dan sosok Nausicaä dikelilingi dengan cahaya emas. Nenek Nausicaä mengatakan itu adalah sosok mitos dalam legenda yang dipercaya dapat mengembalikan kemurnian bumi dan menciptakan perdamaian. Sosok inilah yang selama ini dicari oleh Master Yupa, paman Nausicaä. Dan saat Nausicaä bangkit, angin berhembus keseluruh penjuru bumi dan memurnikan semua yang dilewatinya.

Dalam animasi ini dikatakan bahwa perang yang dilakukan oleh manusia pada akhirnya menghancurkan manusia itu sendiri. Kemajuan teknologi dan industri justru menghancurkan peradaban manusia. Tidak hanya itu, limbah perang yang menghancurkan lingkungan berevolusi menjadi racun yang dapat menghancurkan manusia. Pada narasi awal Nausicaä mengatakan bahwa karena asap beracun yang dihasilkan oleh *fukai*, manusia tidak dapat bertahan lebih dari 5 menit tanpa menggunakan masker (Akimoto, 2014). Lingkungan yang hancur akibat perang pada akhirnya dapat memusnahkan manusia itu sendiri.

Dalam wawancara pada 2014 dengan *The Telegraph*, Hayao Miyazaki mengatakan bahwa dia mendambakan dunia yang tulus dan murni dan ini menjadi motif utama dalam setiap karyanya. Pendekatan ekologi menjadi bagian penting dan meninggalkan pesan yang kuat kepada penonton (Environmental Humanities Initiative, 2014). Permasalahan ekologi juga menjadi dasar cerita dalam *Nausicaä of the Valley of the Wind*. Pendekatan-pendekatan yang dilakukan oleh Nausicaä dalam memecahkan permasalahan yang terjadi memperlihatkan nilai ekologi yang dia pegang. Dalam bukunya *Sustainable Development*, Susan Baker menuliskan bahwa permasalahan lingkungan akan selalu beriringan dengan perkembangan pembangunan (Baker, 2006). Kerusakan lingkungan tidak hanya terjadi karena perang, tetapi karena manusia berlomba-lomba untuk melakukan pembangunan. Untuk itulah keseimbangan antara manusia dan alam harus tetap dijaga. Akan tetapi hubungan antara manusia dan alam lebih cenderung kepada antroposentris, dimana manusia sebagai pusat dari sistem alam semesta. Kepentingan manusia akan didahulukan melebihi lingkungan dan menentukan tatanan ekosistem. Alam pun hanya dilihat sebagai objek, alat dan sarana untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan manusia (Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Sleman, 2018). Sikap ini yang mendorong manusia untuk mengeksploitasi alam lebih dalam dan lebih banyak.

Kerajaan Tolmekia diperlihatkan memiliki senjata dan sumber daya manusia untuk melakukan eksploitasi alam secara besar-besaran. Meskipun tujuan utama mereka adalah untuk mengalahkan *ohmu* dan memperbaiki keadaan bumi, akan tetapi tindakan mereka justru lebih menghancurkan bumi itu sendiri. Tidak jauh berbeda dengan Pejite. Walaupun dalam cerita mereka juga menjadi korban dari serangan Tolmekia, tetapi mereka memiliki senjata kuno yang dapat menghancurkan *ohmu* dan juga sekitarnya. Kepemilikan Pejite terhadap senjata kuno ini yang menjadi sumber pertikaiannya dengan Tolmekia. Kedua Negara, meskipun tidak melakukan perang secara terbuka, namun serangan-serangan yang sudah dilakukan tetap menimbulkan kerusakan.

Berbeda dengan kedua Negara, Warga Lembang Angin yang dipimpin oleh Nausicaä hidup harmonis berdampingan dengan alam. Posisi wilayah mereka yang tinggi membuat mereka selamat dari asap beracun *fukai*. Lebih dari itu, Nausicaä memiliki pandangan ekosentris yang memusatkan etika pada seluruh komunitas ekologis, baik yang hidup maupun tidak. Karena secara ekologis, makhluk hidup dan benda-benda abiotis lainnya saling terkait satu sama lain dan saling bergantung. Maka sudah seharusnya manusia juga menjaga lingkungan sekitarnya. Seperti kepercayaan Nausicaä bahwa alam memiliki kemampuan untuk memperbaiki lingkungan sekitarnya, maka sudah selayaknya memperlakukan lingkungan dan makhluk di dalamnya dengan baik, termasuk *ohmu*.

Hayao Miyazaki memberikan sentuhan humanis dalam setiap karyanya. Kepercayaan terhadap alam dan juga mitos dewa-dewi didalamnya menjadikan semua karya Hayao Miyazaki memiliki 'roh' yang menarik penonton untuk lebih peka terhadap lingkungan. Seperti tokoh Nausicaä dari Lembang Angin yang memilih percaya bahwa alam memiliki alur tersendiri dalam menjaga makhluk didalamnya, sudah seharusnya hubungan antara manusia dan alam dijaga dengan baik. Waktu memang dapat menyembuhkan banyak hal, tetapi hanya dengan harapan dan rasa percaya manusia bisa bertahan menunggu waktu tersebut.

Kesimpulan

Karya Hayao Miyazaki tidak akan lepas dari pesan-pesan humanis, moral dan normatif ketika menyangkut hubungan manusia. Baik itu dengan manusia, alam dan juga kepercayaan mereka. Animasi *Nausicaä of the Valley of the Wind* menggambarkan semua pesan tersebut. Keserakahan manusia pada akhirnya akan menghancurkan peradaban manusia itu sendiri. Tidak secara langsung, tetapi melewati sebuah siklus yang berawal dari manusia yang jika memelihara keserakahan akan mengakhiri manusia pula. Tokoh Nausicaä mengajarkan kepada penonton untuk tetap berbuat baik kepada manusia dan lingkungan. Semua permasalahan yang dihadapi oleh Nausicaä memang membutuhkan pengorbanan, termasuk diri Nausicaä sendiri, tetapi harapan dan kepercayaan Nausicaä bahwa semua tindakannya adalah tepat diperlihatkan pada akhir cerita. Semua kembali kepada keadaan awal. Perspektif berbasis lingkungan yang dimiliki Nausicaä tidak hanya menyelamatkan warga Lembah Angin, tetapi semua umat bumi, termasuk makhluk lain. Hayao Miyazaki sekali lagi mengajak penonton untuk bersikap ekosentris dan menjaga perdamaian agar bumi dapat dinikmati oleh manusia-manusia di masa yang akan datang.

Rujukan

- Abd. Aziz. (2011). *Multimedia Dalam Pengembangan Dakwah Islamiyah*, Al-Fikr. 15(1).
- Akimoto, D. (2014). Film Review: Learning peace and coexistence with nature through animation *Nausicaä of the Valley of the Wind*. *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies*, 54-63.
- Baker, S. (2006). *Sustainable Development*. New York: Routledge.
- Chan, M. (2015). Environmentalism in *Nausicaä of the Valley of the Wind* and *Princess Mononoke*. In *The Animated Landscape* (pp. 93-108). London: Bloomsbury.
- Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Sleman. (2018, September). <https://dinlh.slemankab.go.id/teori-teori-lingkungan-hidup/>. Retrieved October 2021, from <https://dinlh.slemankab.go.id/>
- Environmental Humanities Initiative. (2014, mei). https://ehc.english.ucsb.edu/?page_id=4841. Retrieved October 2021, from Environmental Humanities Initiative: <https://ehc.english.ucsb.edu/>
- Miyazaki, H. (Director). (1984). *Nausicaä of the Valley of the Wind* [Motion Picture].
- Newell, C. (2013). *Asian Studies*. Retrieved October 2021, from <https://www.asianstudies.org/publications/ea/archives/the-films-of-hayao-miyazaki-shinto-nature-and-the-environment/>: <https://www.asianstudies.org/>

Nilai Estetika dalam Imej dan Pembungkusan Kuih Tradisional Masyarakat Brunie di Daerah Beaufort: Tradisi dan Identiti

Surayah Hj Bungsu^{1,*}, Humin Jusilin (PhD)², Musnin Misdiah³, Azizah Ibrahim⁴

¹ *Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: rinnsuraya_rsb@yahoo.com)*

² *Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: zumin198@yahoo.com.my)*

³ *Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: musninmisdih67@gmail.com)*

⁴ *Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: azizahibrahim706@gmail.com)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Kajian ini dijalankan untuk menyingkap elemen estetika menerusi imej dan pembungkusan kuih tradisional dalam kalangan etnik Brunei di Daerah Beaufort. Fokus kajian ini terarah kepada bidang visualisasi imej dan reka bentuk pembungkusan kuih-muih tradisional yang telah dikenal pasti. Kuih-muih tradisional masyarakat Brunei yang dipilih terdiri daripada kuih *jalurut* dan kuih *tilapam* kerana signifikan dan tipikal dalam kehidupan etnik Brunei di Daerah Beaufort. Kuih-muih tradisional yang dikaji menampilkan elemen estetika dari segi imej bentuk, bahan dan teknik yang tersendiri. Manakala daun nipah atau disebut *pucuk* dijadikan sebagai bahan asas pembungkusannya juga menampilkan reka bentuk pembungkusan tersendiri yang signifikan dengan nilai estetika dalam budaya Brunei. Kajian ini tertumpu di dua buah perkampungan etnik Brunei iaitu, di Kampung Weston dan Kampung Lubuk di daerah Beaufort. Kajian yang bersifat kualitatif ini menggunakan data-data kajian yang diperolehi daripada kerja lapangan melalui kaedah temu bual, pemerhatian dan penglibatan turut serta pengkaji. Data-data dari lapangan akan dianalisis melalui pendekatan Panofsky (1939) yang mencadangkan tiga langkah sistematik iaitu tahap primer, sekunder dan makna intrinsik. Setiap elemen yang dibincangkan dapat menjelaskan elemen estetika, imej visualisasi, reka bentuk pembungkusan dan bagaimana kuih-muih tradisional menjadi ikon dan identiti dalam konteks budaya turun-temurun etnik Brunei di Daerah Beaufort. Kajian ini mendapati bahawa elemen estetika dan imej visual dalam pembuatan pembungkusan kuih-muih tradisional ini adalah menjurus kepada gambaran adat budaya etnik Brunei yang perlu dipelihara oleh generasi muda. Keunikan kuih tradisional dalam konteks budaya etnik Brunei adalah pancaran pemikiran yang kreatif, menjelaskan jati diri dan identiti budaya mereka. Hasil kajian ini menunjukkan bahawa kewujudan kuih-muih tradisional yang diwarisi oleh etnik Brunei memaparkan budaya yang menjelaskan simbol, jati diri dan nilai estetika yang perlu dipelihara.

Kata Kunci: Elemen Estetika, Imej Visualisasi, Reka Bentuk Pembungkusan, Kuih Tradisional, Etnik Brunei.

Pengenalan

Budaya merupakan elemen yang membezakan setiap etnik, masyarakat atau sesuatu bangsa kerana kewujudan ciri-ciri tertentu yang diamalkan secara turun-temurun. Ciri-ciri tertentu pula dipengaruhi oleh persekitaran atau petempatan yang menonjolkan suatu unsur yang signifikan sehingga memperlihatkan perbezaan antara satu etnik, puak, masyarakat, bangsa dan seumpamanya, (Surayah Hj Bungsu, Musnin Misdiah dan Dayang Damit @ Saidah Mohd Yassin, 2019).

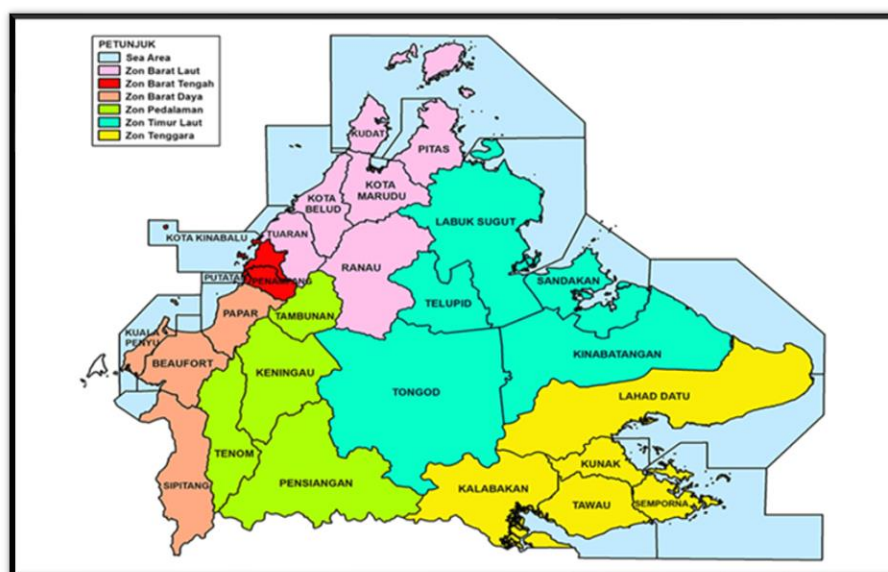
Baumgarten mengatakan keindahan adalah sifat sesuatu benda jika dilihat secara menyeluruh. Apa yang kita lihat dengan pengamatan yang teliti, yang dikenali dengan pengamatan estetik, akan menghasilkan ilmu jika dibandingkan pengamatan biasa, (Md. Nasir Ibrahim: 2006). Herbert Read mendefinisikan bahawa estetika atau keindahan adalah kesatuan dan hubungan bentuk yang terdapat

diantara pencerapan pencerapan indrawi kita. Estetika boleh diamati di sekeliling kita. Estetika memberikan kesan positif terhadap perasaan, pemikiran dan tindakan. Dalam dunia seni, estetika muncul dalam karya-karya seni atau objek seni dan perlu diapresiasi.

Kajian ini ditulis berdasarkan pemerhatian terhadap masyarakat Brunei di Kampung Weston dan Kampung Lubuk yang terletak dalam Daerah Beaufort. Masyarakat Brunei di negeri Sabah dipercayai berasal dari Negara Brunei Darussalam. Mereka dipercayai telah berhijrah dan mencari kawasan baharu yang berhampiran dengan tanah asal mereka. Kawasan pesisir pantai barat seperti Membakut dan Bongawan, bahagian pedalaman negeri Sabah seperti Weston, Lubuk, Sipitang, Kuala Penyu merupakan kawasan yang mudah dicapai melalui pelayaran. Ini sesuai dengan pendapat yang mengatakan sejarah penempatan masyarakat Brunei di Sabah dikatakan telah bermula semasa pemerintahan Sultan Brunei kelima iaitu Sultan Bolkia (1485-1524), (Bilcher Bala, 2015). Masyarakat Brunei juga diketahui mahir dan handal sebagai pelaut dan pedagang. Jadi, adalah tidak mustahil orang Brunei sampai ke kawasan bahagian pedalaman dan pantai barat negeri Sabah sehingga mereka menjadi penduduk terawal di Pulau Borneo.

Suku kaum Brunei di Sabah sebagai subjek kajian, merupakan antara yang terawal menduduki wilayah Kepulauan Borneo Utara atau Sabah. Mereka mula bertapak di Borneo Utara semasa di bawah jajahan Sultan Brunei ke-5, Sultan Bolkia (Pigafetta A:1521). Sultan Bolkia bertindak meluaskan pengaruhnya hingga ke beberapa wilayah Sabah dan Sarawak setelah menaiki takhta Kerajaan Brunei pada awal kurun ke-16. Penempatan terawal masyarakat Brunei di Sabah tertumpu di kawasan Teluk Kimanis sehinggalah pesisir wilayah Membakut, Bongawan, Benoni, Papar, Pengalat, Kawang serta kawasan Meruntum termasuk Putatan.

Weston sebagai lokasi kajian, adalah sebuah pekan kecil yang terletak di pesisir pantai barat Sabah. Weston juga sering disebut berada di Bahagian Pedalaman Sabah, dalam Daerah Beaufort, iaitu kira-kira 125 kilometer ke selatan bandar raya Kota Kinabalu. Weston merupakan perkampungan nelayan yang didiami 98% etnik Brunei. Penduduk lain yang tinggal di kawasan ini hanya terdiri daripada satu keluarga berbangsa India dan tidak lebih dari lima buah keluarga berbangsa Cina. Dari sudut geografinya, kawasan penempatan di Weston ini terletak berhampiran dengan Negara Brunei Darussalam dan menjadi salah satu tempat bagi kumpulan etnik-Melayu-Brunei menjalankan kegiatan urus niaga, menangkap ikan dan aktiviti kehidupan mereka yang lain. Masyarakat Brunei di Kampung Weston semuanya menganuti Agama Islam sejak turun-temurun. Ini sesuai dengan pendapat Mat Zin Mat Kib, 2002 yang menyatakan semua orang Melayu-Brunei beragama Islam.



Gambar 1: Peta Sabah
Sumber: <https://peta-hd.com/peta-sabah/>

Golongan wanita masyarakat Brunei amat terkenal dengan kepandaian dan kemahiran membuat kuih-muih tradisional dan juga pelbagai jenis masakan. Selain itu, golongan wanita ini juga terkenal dengan sifat yang rajin, cekal dan gigih berusaha. Ini dapat dilihat melalui pembuatan kuih-muih tradisional yang boleh didapati setiap hari sepanjang tahun. Kuih-muih tradisional ini lazimnya dijadikan menu sarapan pagi, minum petang, hidangan dalam pelbagai kenduri-kendera. Golongan tua lazimnya bekerja sebagai nelayan tradisional manakala golongan muda lebih banyak melibatkan diri dalam kerjaya tetap di sektor kerajaan dan swasta. Kebanyakan anak muda di Kampung Weston bekerja sebagai guru, malah banyak jawatan sebagai guru besar dalam Daerah Beaufort turut diisi oleh generasi muda yang mempunyai kelayakan. Ternyata generasi muda etnik Brunei turut menyumbang kepada pembangunan pendidikan, ekonomi dan kesejahteraan Negari Sabah secara amnya.

Dari sudut kuih-muih dan makanan tradisional, keseluruhan etnik di Sabah memperlihatkan kepelbagaian menu baik dari segi penggunaan bahan mentah, bahan pembungkusan, cara pembuatan, fungsi dan adat menikmati makanan itu sendiri. Fenomena ini menggambarkan adat dan budaya yang mewarnai keunikan Borneo. Sebahagian dari kuih-muih tradisional bukan sahaja berfungsi sebagai makanan, tetapi juga turut berfungsi sebagai identiti dalam budaya. Kuih-muih tradisional ini dijadikan sebagai objek budaya dalam melaksanakan dan menyempurnakan hidup beradat dan berbudaya secara turun-temurun.

Hasil dan Perbincangan

Bahan Kajian

a. Foto (i-vi) Reka Bentuk *Kulit Kuih Jalurut*



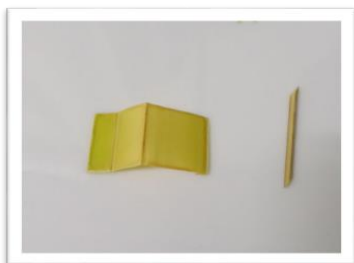
i.



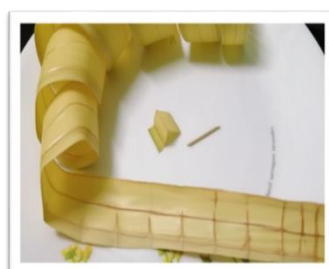
ii.



iii.



iv.



v.



vi.



vii.



vii.



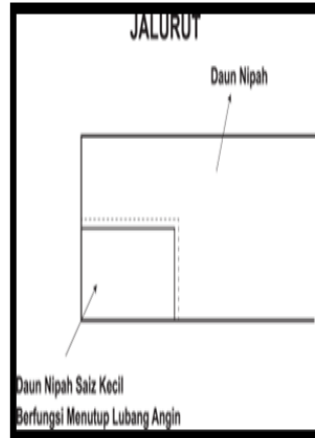
viii

Rajah 1 (i-viii) : Merujuk Kepada Foto Reka Bentuk dan Gaya Pembungkusan Kuih Jalurut.

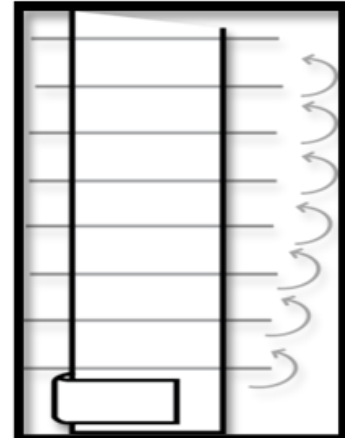
b. Lukisan Grafik Reka Bentuk dan Gaya Pembungkusan Jalurut



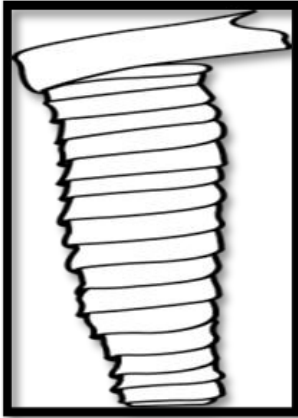
i.



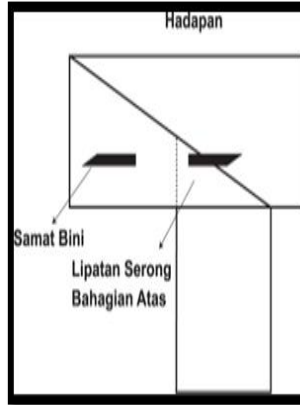
ii.



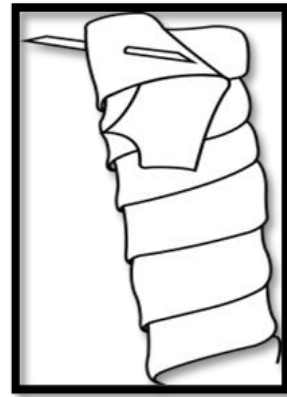
iii.



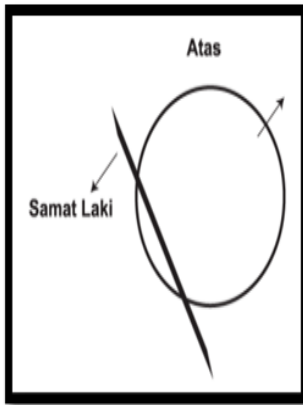
iv.



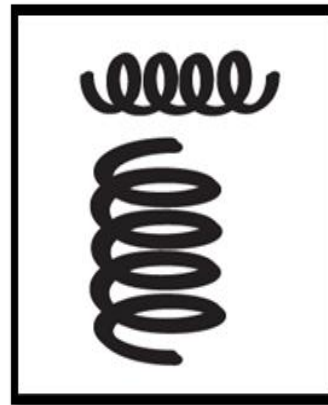
v.



vi.



viii.



vii.

Rajah 2 (i-iv) : Merujuk Kepada Lukisan Grafik Reka Bentuk dan Gaya Pembungkusan Kuih *Jalurut*.

Jadual 2: Analisis Rubrik Kuih Jalurut

Primer	Sekunder	Nilai Instrink
<p>Jalurut <i>Kulit jalurut</i> mempunyai bentuk silinder, bulat di bahagian atas dan leper di bahagian bawah.</p> <p>Terdapat satu lipatan serong yang dikemaskan dengan <i>samat bini</i> memberikan kesan kontra pada pembungkusan.</p> <p>Bahagian bawah <i>kulit</i> terdapat banyak lapisan dan lipatan.</p> <p>Gulungan daun lebih rapat berbanding di bahagian atas.</p> <p>Terdapat sepotong daun yang digunakan sebagai tapak yang menentukan saiz <i>kulit</i> dan untuk mengelakkan kebocoran</p> <p>Pada bahagian atas dikemaskan dengan satu teknik lipatan serong dan <i>samat bini</i> yang dicucuk secara melintang.</p>	<p>Garisan halus, tebal, melengkung dan berulang.</p> <p>Jalinan sentuh seperti kasar. Jalinan tampak terhasil dari imej garisan melingkar.</p> <p>Rupa geometri seperti bulat.</p> <p>Bentuk silinder, bulat dan bujur.</p> <p>Berwarna kuning lembut dengan garis hijau gelap pada <i>kulit</i>.</p> <p>Harmoni dari segi warna <i>kulit</i> dan isi sehingga memberikan imej yang menarik.</p> <p>Mempunyai imbalan simetri di bahagian kiri dan kanan <i>kulit jalurut</i>.</p> <p>Garisan bulat yang berulang memberikan kesan irama dan pergerakan sehingga menampilkan imej yang unik pada kuih <i>jalurut</i>.</p> <p>Penggunaan <i>samat bini</i> dan lipatan serong di bahagian atas memberikan kesan kontra.</p> <p>Teknik menggulung dalam pembuatan <i>kulit</i> memberikan kesan kepelbagaian reka bentuk <i>kulit</i> kuih tradisional.</p> <p>Garisan melengkung yang berulang menimbulkan kesatuan.</p>	<p>Bentuk bulat memperlihatkan kesatuan, muafakat dan harmoni dalam ikatan kekeluargaan dan masyarakat.</p> <p>Bentuk seperti <i>takuyung siruk</i> memperlihatkan adanya proses imitasi dari alam sekeliling selain memperlihatkan pekerjaan utama etnik Brunei sebagai nelayan.</p> <p>Teknik lipatan, gulungan dan lapisan daun dalam penghasilan <i>kulit jalurut</i> yang tidak teres atau bocor mencerminkan kepandaian, kearifan, daya kreativiti etnik Brunei dalam menyelesaikan masalah-masalah tertentu</p> <p>Tindihan yang rapat dan ketat pada bahagian bawah <i>kulit jalurut</i> bertujuan untuk mengelakkan kebocoran dan ketidakstabilan <i>kulit</i>. Ini memperlihatkan keutuhan ikatan kekeluargaan dalam menghadapi susah senang kehidupan yang dilalui.</p> <p>Potongan daun dan <i>samat</i> melambangkan kebersamaan anggota keluarga/masyarakat dalam mencapai kesempurnaan hidup.</p>

Jalurut biasanya dihasilkan oleh golongan wanita yang lebih berusia dan pakar dalam pembuatan kuih-muih tradisional. Kepakaran dan kemahiran yang tinggi diperlukan dalam menghasilkan kuih *jalurut* kerana, kuih *jalurut* dibuat menggunakan *kulit* atau pembungkusan. Kulit *jalurut* mempunyai reka bentuk yang sangat unik dan menarik. Dalam *kulit* inilah bancuhan tepung akan diisi satu persatu sebelum ia dikukus. Kemahiran menghasilkan *kulit* kuih *jalurut* memerlukan kemahiran tertentu bagi mengelakkan dari bocor atau *miris*. Jika *kulit* ini bocor atau *miris* kuih *jalurut* tidak akan masak dengan sempurna, kerana isinya akan tinggal separuh atau boleh jadi menjadi kosong semasa proses mengukus dilakukan.

Penggunaan daun nipah sebagai bahan pembungkusan menjelaskan pengaruh persekitaran tempat tinggal etnik Brunei yang sememangnya kaya dengan tumbuhan paya bakau seperti pucuk nipah.

Reka bentuk pembungkusan *jalurut* yang bersumberkan motif fauna seperti *takuyung* mampu menjelaskan ciri-ciri etnik Brunei yang terkenal sebagai nelayan yang menjadikan sumber sungai dan laut sebagai makanan utama. *Kulit jalurut* dihasilkan daripada daun nipah yang terdapat di hutan paya bakau perairan Kampung Weston dan Kampung Lubuk. Daun nipah sejak dahulu lagi sangat bermanfaat kepada ekonomi masyarakat Brunei di Daerah Beaufort dalam penghasilan kuih-muih tradisional khususnya

Kulitnya dihasilkan dengan teknik tertentu seperti menggulung secara perlahan dalam keadaan daun nipah bertindih dan kemudiannya *dilurut* atau ditarik bagi mendapatkan bentuk yang panjang. Bahagian atasnya dikemaskan dengan cara membuat lipatan serong ke bawah dan dikemaskan dengan cara menyemat menggunakan *samat* yang diperbuat daripada tulang daun nipah tersebut. Pada bahagian bawah *kulit* terdapat sepotong daun berbentuk empat segi sama yang berfungsi sebagai tapak bagi menentukan saiz dan bagi mengelakkan kebocoran pada *kulit*. Ini dilihat sebagai nilai estetika yang terdapat dalam reka bentuk pembungkusan kuih *jalurut* yang menjelaskan kreativiti golongan terdahulu dalam pembuatan kuih tradisional.

Reka bentuk *kulit jalurut* mempunyai rupa dan bentuk yang sama dengan bubu dan *takuyung siruk* yang begitu sinonim dengan etnik Brunei. Ini kerana bubu digunakan nelayan etnik Brunei untuk menangkap ikan secara tradisional. Ini dapat menggambarkan daya kreativiti masyarakatnya dalam mengaitkan aktiviti kehidupan nelayan dalam menyelesaikan masalah pembungkusan kuih tradisional mereka. Nilai estetika melalui imitasi alam sekeliling menjelaskan pemikiran dan falsafah etnik Brunei di Kampung Weston dan Kampung Lubuk dalam membina kehidupan yang beradab dan berbudaya.

Kulit jalurut dibentuk dengan cermat dan berhati-hati bagi mendapatkan hasil yang terbaik seperti kukuh, stabil dan kuat. Ini perlu kerana kulit ini akan melalui proses pemanasan yang agak lama ketika proses mengukus dilakukan. Bentuknya yang stabil, kukuh dan mempunyai daya tahan menjadi nilai estetika yang menjadi paparan imej dalam pembungkusan kuih tradisional etnik Brunei di Kampung Weston dan Kampung Lubuk.

Bentuk bulat pada kuih ini begitu dekat dengan pepatah Melayu yang berbunyi “bulat air kerana pemetung bulat manusia kerana muafakat”. Bentuk bulat yang terdapat pada acuan atau *kulit* kuih ini dijalin secara berulang melahirkan bentuk bulat, padu dan kukuh sehingga boleh diisi dengan cecair yang berat sifatnya dan mampu bertahan dengan suhu panas semasa proses mengukus dilakukan. Demikianlah juga sifat muafakat yang dimiliki dalam kalangan etnik Brunei, dapat memupuk nilai leluhur yang sejati sehingga setiap perkara yang dilakukan dipikul secara bersama seperti konsep baurung-urung yang menjadi tradisi dalam kehidupan mereka.

Warna pastel seperti kuning, coklat dan garis halus yang berwarna hijau gelap yang terdapat pada *kulit jalurut* memberikan kesan harmoni dan menampilkan imej yang sederhana pada kuih tradisional ini. Kesan harmoni warna yang menampilkan imej sederhana pada kuih ini merupakan unsur estetika yang tinggi nilainya yang berupaya menjadi ikon etnik Brunei di Kampung Weston dan Kampung Lubuk yang mengamalkan gaya hidup yang sederhana dan mempunyai hubungan komuniti yang harmoni.

Kesimpulan

Kuih tradisional etnik Brunei menampilkan imej yang menarik dan unik yang dapat dilihat dari Aspek Formal dan Prinsip Rekaan. *jalurut* menampilkan imej harmoni dari segi warna pembungkusannya. Warna pastel seperti kuning, coklat dan hijau yang terdapat pada daun nipah tersebut menampilkan kesan harmoni. Jalur lurus berwarna hijau gelap memberikan kesan kontra pada pembungkusan kuih tradisional sehingga menjadikan kelihatan unik dan menarik

Selain itu, pelbagai jenis garisan seperti garisan lurus, melintang, berputar dengan pelbagai sifat garisan seperti nipis, halus, tebal, pendek dan panjang memberikan kesan menarik seperti kukuh dan stabil. Sebagai contoh, imej kuih *jalurut* didominasi oleh jenis garisan berputar dengan sifat garisan halus, tebal dan berulang. Kepelbagaian jenis garisan berputar menampilkan kesan harmoni, menarik

dan unik. Kepelbagaian sifat garisan ini memberikan kesan harmoni dan kepelbagaian sehingga menjadikan imej kuih tradisional ini menampakkan nilai estetika yang tinggi.

Rujukan

- Asmiaty Amat. 2012. Bugis Sabah. Kota Kinabalu: Universiti Malaysia Sabah.
- Md. Nasir Ibrahim. 2006. Estetik dalam Pendidikan Seni Visual “Sedikit-sedikit Lama-lama Menjadi Bukit”. Universiti Pendidikan Sultan Idris. Tanjong Malim.
- Ismail Haji Ibrahim, Jane Wong Kon Ling. 2002. Warisan Seni Etnik Sabah. Kota Kinabalu: Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa, Universiti Malaysia Sabah.
- Ismail Mat Zin Mat Kib. 2002. Kumpulan Etnik Di Sabah: Sejarah dan Perkembangannya. Kota Kinabalu. UMS.
- Ismail Ibrahim, Mohamad Azareen Aminullah, Humin Jusilin, Mohammad Puad Bebit, Zaimie Sahibil. 2013. Warisan Seni dan Budaya. Masyarakat Kepulauan Pesisir Sabah. Kota Kinabalu: Universiti Malaysia Sabah.
- Jacqueline Pugh-Kitingan. 2016. Kadazan Dusun. Kota Kinabalu: Universiti Malaysia Sabah.
- Kntayya Mariappan, Paul Porodong. 2012. Murut dan pelbagai etnik kecil lain di Sabah, penyunting ITBM. Kota Kinabalu: UMS.
- Low Kok On et., al. 2018. Persidangan Antarabangsa Sejarah, Warisan dan Folklor Nusantara. Kota Kinabalu: UMS.
- Maruwiah Ahmat. 2012. Siri Budaya Warisan Malaysia. Makanan Tradisional. Shah Alam: Get Smart Publication Sdn. Bhd.
- Saat Awang Damit. 2015. Sejarah dan Kesenian Masyarakat Brunei Sabah. Kuala Lumpur: Jabatan Muzium Malaysia.
- Saidatul Nornis Hj Mahali. 2013. Nilai dan Norma Masyarakat di Sabah. Kota Kinabalu: Universiti Malaysia Sabah.
- Suhaibah Abdul Mutalib. 2012. Makanan Tradisi Masyarakat Melayu. Selangor: Zifad Enterprise. Sulaiman Masri. Kaedah Penyelidikan dan Panduan Penulisan. Utusan Publications & Distributors SDN. BHD. Kuala Lumpur.
- Journal of Borneo Social Transformation Studies (JOBSTS), Vol. 5. No. 1, 2019 ISSN 2462-2095 Universiti Malaysia Sabah
<https://ilmuseni.com/dasar-seni/pengertian-estetika-menurut-para-ahli>

Informan

- Jainah Bt Laut (76), Kg. Log Pond Weston, Beaufort Sabah.
- Ainih Bt Ag. Besar (68), Kg. Laut Weston, Beaufort Sabah.
- Hjh Sribunian Bt Ag. Besar (70), Kg. Weston, Beaufort Sabah.
- Siti Salmiah Bt Omar Ali (59), Kg. Weston, Beaufort Sabah.

Academy Color Encoding System (ACES) in The Era of Digital Cinematography: A Review on The Implementation in Polis Evo Two

Tan Teck Zee^{1,2*} Dr. M Fazmi Hisham³

¹*Universiti Malaysia Sabah, 27, Jalan Setia Indah U13/13M, Shah Alam, Selangor, Malaysia; (E-mail: teckzee@hotmail.com)*

²*Accredited Member of Malaysian Society of Cinematographers (MYSC)*

³*Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstract

Since the inception of digital cinematography, systemic colour management has been introduced from REC709 to REC2020, but not one colour management system that could be used universally. Thus, Academy Color Encoding System (ACES) was created, and it has become pivotal since its inception to unify all colour space available in motion pictures. Polis Evo Two (2018) was the first Malaysian film to use ACES from principal photography to Digital Cinema Package (DCP). This article would take the reader through the process taken by the researcher/cinematographer. Using a practice-based approach, this article hopes to share how ACES was implemented and solve some of the complex color disparities within the viewing platform. In light, this would help local cinematographers embrace ACES as an end-to-end pipeline for colour management.

Keywords

ACES, Digital Cinematography, LUT

Introduction

In recent years, the digital cinema camera has grown so fast that the existing color space could not cope up with it. According to Malkiewicz (2012: 73) “The world of digital cameras is changing so fast that it is impossible to predict the state of the art even six months ahead”. The motion picture industry recently transitioned from a film-based system to a fully digital system. This transition was a difficult one, and it disrupted the whole filmmaking industry to make things worse; each digital cinema camera manufacturer would have their color science. REC709 color space was the gold standard when the transition began; it was tough to standardize viewing experience as the material process at different stages would cause color disparities. There was a time when cinematographers would have to sit and color grade different versions of the releases. The task was tedious, and sometimes even with this process, it does not guarantee consistency.

In 2015 Academy Color Encoding System (ACES) was officially launched, and it quickly became the go-to color space from end to end. According to Weynand and Piccin (2021: 13) “Unlike the limited color spaces of cameras and displays, the core ACES color space includes every color visible to the human eye and a dynamic range of light levels exceeding 30 camera stops”. ACES is a system that could accommodate a wide range of colors; equipped with this level of color bit depth, it allows various digital cinema camera footages to cut seamlessly as film productions around the world are seeking a shorter timeline, which lowers production costs. Workflow such as ACES becomes attractive as it allows for streamlining the process of color grading, thus allowing cinematographers to protect their images. According to Arrighetti (2017) during principal photography, the “look” of the film has already been determined; this is achieved through pre-grading “on-set” with a calibrated monitor. The

data generated during pre-grade are distributed along the postproduction chain. This data would allow other postproduction departments to view the look of the film intended by the cinematographer.

Before ACES, no color space could bridge the gap between camera to camera. Color management is a crucial part of filmmaking, delicate as it can be without careful management, it could lead to improvisation; this subtle fix such as monitoring, color-space conversions, color pipeline within visual effect (VFX), etc. These improvisations are irreversible as very specific color space is used to execute it. According to Arrighetti (2017) as each color space or color management used are in accordance with their needs at the time of execution; hence these improvisations are rarely transportable across. Salt (2009) explained that while digital advancement has brought advantages to filmmaking, without careful implementation, it will threaten the workflow itself.

In Malaysia, the digital transition from 'traditional' film workflow wasn't remarkably smooth due to disparities in standards. The situation face by local cinematographers is way worse than the one in the west, such as Hollywood. According to Abdul Samad Hassan (2021) the co-owner of KL Post, he explained that at the beginning of the transition, it was all about getting the footage to look right at the specific color space; there was no out of the box color management for a digital cinema camera. The only solution was to take a DCI-P3 color space; since it was for cinema release, the rest of the viewing platform was ignored. At this current juncture, Malaysian filmmakers still face difficulties passing through workflow to workflow in postproduction. However, issues like viewing platforms are taken care of by some cinematographers and experience producers in Malaysia. There are still majority of cinematographers who don't even follow the process of postproduction and argues that this part of the process belongs to the director (but in this paper, it will not look into this issue), which the researcher felt that the duty as a cinematographer is to ensure visual consistency from principal photography to the final output of the films.

For this reason, the researcher would like to share his experience in implementing the ACES workflow and how it helps elevate the visual quality in Polis Evo Two. A brief introduction to the film, the premise situated from the character Sani and Khai and it is taken from the first sequel Polis Evo (2015) where Khai decide to go under the radar and for Sani he is cruising along until he is held hostage in an island while on an investigation. Before Polis Evo Two (2018) a pseudo-ACES process was implemented in the film Busker (2018) where the researcher was the cinematographer. It was implemented during the color grading stage and forward. Pakdechad (2021) the colorist, explained that ACES allows him to confidently share output files, as color science from ACES is robust because it could be viewed on any viewing platform with minimal color differences. While Busker (2018) was a lab rat for the cinematographer, Polis Evo Two (2018) the cinematographer, implement ACES fully. At the time of writing and researching, there were only one film and four television series that successfully implement ACES in their show. The researcher hopes that publishing this article will help create awareness among local filmmakers that there is a better solution in managing color science.

Results and Discussion

1. Introduction

This section will be divided into two parts; the first part is the implementation, and the second part will go into how ACES affect visual storytelling briefly. As stated earlier in the introduction, ACES is regarded as a color management system that could unify all color science from any cameras before it is output to any pipeline in the production and toward the final output of the intended view platform. According to Arrighetti (2017) digital camera, these days are using own proprietary colorimetric design hence each digital camera would react differently. In Polis Evo Two, there were Panasonic Varicam, Red Epic Dragon, and Sony A7s. Each camera is running on their color science which consists of V-log, Dragon Color, and S-log. This brought the researcher to a point where ACES needed to be implemented to avoid color disparity during principal photography and postproduction.

2. ACES

At the core of ACES, it redefined itself as a color management system that would allow principal photography to postproduction from VFX to final output to be streamlined. ACES is a color space based on ACES2065-1, which was created by the Academy and later was adopted by the Society of Motion Picture and Television Engineers (SMPTE) in 2012 as the standard in color management (SMPTE, 2012). Due to the wide range of color space that ACES (figure 1) could handle, it managed to supersede all other color space available. Figure one shows that ACES have more extensive coverage of color spectrum, followed by REC 2020, DCI-P3, REC 709, and sRGB. These color spaces all fall under the subset of CIE 1976, which refers to what the human eye could perceive.

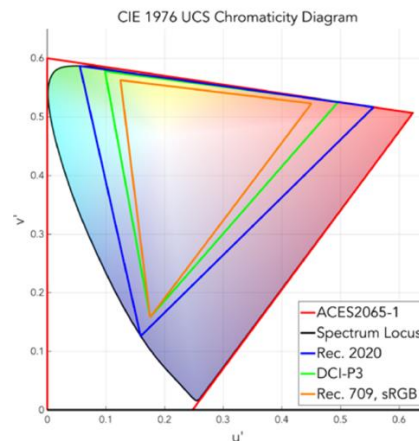


Figure 1: ACES Colour Diagram

ACES is a system design to be operated independently on any of the color grading software. The way it was designed is to make sure that any platform at any given time can reproduce color from any digital camera with minimal color discrepancies. According to Stump (2014), due to the flexibility in reproducing color precisely according to the viewing platform, ACES is at the forefront of digital cinematography. ACES is a color management system that consists of a few components:

- A standardized linear color space (ACES2065-1) uses a 16-bit floats system that allows for 30 stops of dynamic range.
- An open-source files system that allowed for ease of cross-platform (using EXR file format).
- It allows for 10/12/16bit log formats for transmission over the HD-SDI interface using internal LUT.
- Output Device Transform (ODT) flexibility allows for streamlined workflow along with principal photography to postproduction.

By having these few components, ACES could benefit a production from the start to the end of productions. It benefits cinematographers by eliminating uncertainty within color on-set to postproduction color grading and allowing color matching within different camera systems. It also helps cinematographers by expanding the color spectrum that other color spaces such as REC709, REC2020, P3, and others could not tolerate. Thus, naturally it opens the creative palette for the cinematographer. ACES can achieve these outcomes partly due to the floating math architecture; it processes data from the camera by preserving the color information by plotting the color information within the ACES2065-1 color spectrum. As ACES is designed for usage within the motion picture and television transmission chain of distribution, it is logical that red, green, and blue (RGB) are the based color model. It is important that RGB are used within ACES color space to enable all digital cameras to have a point of reference; thus these gamuts are commonly referred to as AP0 and AP1 (figure 2), which respectively operate within their color primaries and sliding within the white-point of D60 (6000°K).

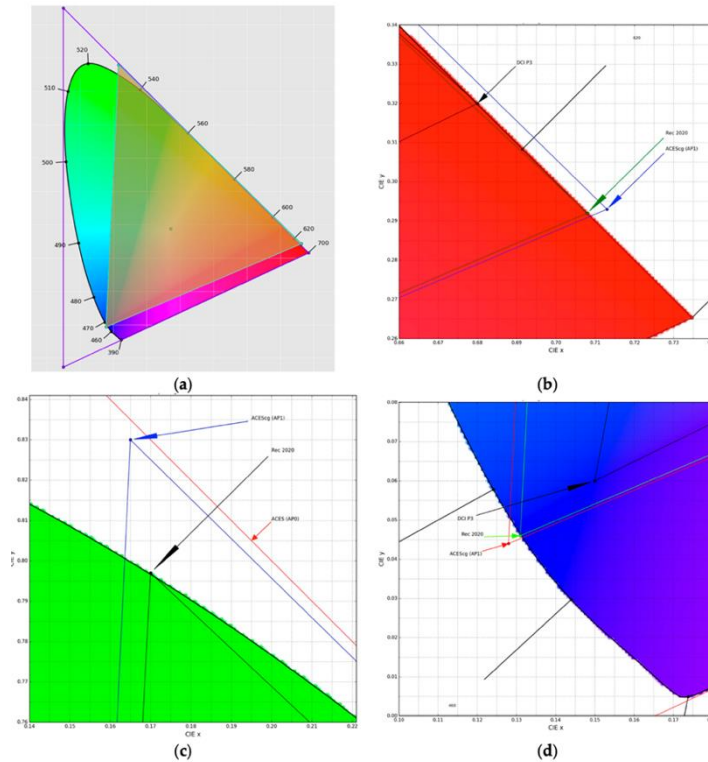


Figure 2 : AP0 and AP1 Comparison
Source : Walter Arrighetti

As shown above, AP0 and AP1 have significant differences compared to DCI-P3 and REC2020. It is obvious that AP0 and AP1 superseded the other color space. According to Arrighetti (2017) AP1 contain DCI-P3 and REC2020 gamut, representing color viewable on any of the displays and projectors without any visible color disparities. AP1 gamut was introduced in the ACES 1.0 version, and at this moment a version 1.3 has been updated, which allows for remapping of problematic colorimetry into AP1.

ACES is an ever-expanding colorimetry exercise that allows the color spectrum to be view by the cinematographer in an accurate manner. To facilitate ACES to be implemented correctly, the committee created ACEScg, ACEScc, ACEScct, and ACESproxy for different usage.

- ACEScg is designed for working with CGI elements that use internal lighting simulation.
- ACEScc is designed to be used in any of the colour grading software, which uses 16 or 32 bits colour bit depth, and it applied overall RGB after the conversion.
- ACEScct is designed specifically to bring out the toe area of the image, which results in extending the shadow area of the image. It is also to be used with any of the color grading software.
- ACESproxy was introduced to help transform video signals into ACES color space and to be view on-set.

ACES is a system that allows the workflow to be unified, and it can be implemented thru any of the color grading software without any restriction as it is an open-source system. Each of the predetermined subsets of ACES would allow uniformity that exists within the visible spectrum, and hence final output are at its minimal or virtually invisible differences.

3. Implementation

The decision to implement ACES was not particularly hard due to the researcher's extensive knowledge of ACES workflow. In this part of the article, it will be outlined according to:

- Preproduction
- Principal Photography

3.1 Preproduction

During this stage of the production in Polis Evo Two (2018) the researcher/cinematographer began testing cameras to determine which camera suits the film. It took the production three months to conduct the test using three different cameras from Arri, Sony, and Panasonic. Part of this test was to make sure that the camera could stretch into the low-light zone as 50% of the film happen at night. After the camera test, the researcher/cinematographer decided that Panasonic Varicam35 was the best choice, and coupled with ACES workflow, which was recognized by Varicam35 the decision to adopt ACES was obvious.

During the preproduction meeting with Asia Pacific Video Lab (APV), a simple test was done to compare ACES and P3 color space (figure 3). The colorist who was performing the task for us realized



Figure 3 : REC709 (using ACES) and P3 (withtout ACES)

that P3 color space limits the shadow or the toe area of the image compared to ACES color space. He goes on to explain that ACES allow more dynamic range. Due to scheduling conflict and delay of principal photography, the production was forced to engage another postproduction facility in Thailand. By the time it was decided Kantana Post would handle the postproduction, the researcher/cinematographer had sent all the test footage along with ACES Input Device Transform (IDT) information. When Joel Soh and Andre Chew, the directors of the film, reached Kantana Post along with the researcher/cinematographer, we viewed the test footages in their cinema facility, and it turned out to have no visible color differences. That really proved that ACES color science is robust. According to Pakdeechad (2021) the colorist attached to the film, he was surprised how well ACES could streamline the process. What surprised him the most was the output on Digital Cinema Package (DCP), where there are minimal differences in the shadow area, which DCI-P3 color space doesn't handle well.

To make sure ACES is implemented correctly from the start, the production needs to understand the workflow. The cinematographer needs to identify which camera the film is going to be captured in, and performing a test on the camera is crucial at this stage as this would ensure the desire looks of the motion picture are obtain. The second step is to determine which color management is suited for the motion picture. In Polis Evo Two (2018) it was determined even before the camera test began a case exception due to the researcher/cinematographer experience. Once these steps are identified, the rest of the ACES workflow (figure 4) begins. According to Weynand and Piccin (2021) in ACES workflow, the images from the camera are transformed to ACES2065-1. With that in mind, it is important that the viewing device is set up correctly to view ACES color space correctly due to the wide gamut that exists within ACES color space. It is equally important in deciding the camera capture format, V-log an original flat profile from Panasonic, was utilized and was agreed during the meeting with Kantana Post. Part of the reason to settle in V-log was due to the rich information that the codec AVC-Intra 4444 contains and couple with ACES color space; it was decided early in the test that it could hold up the motion picture.

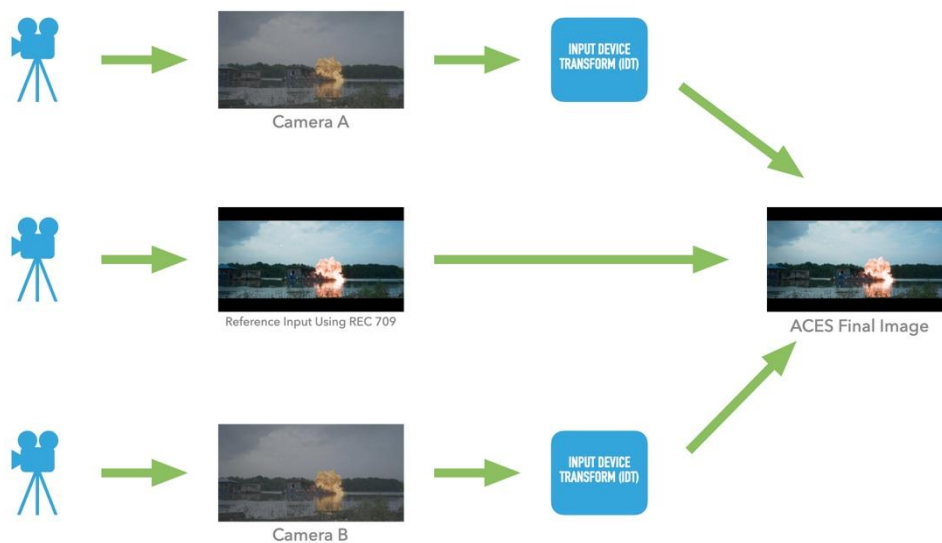


Figure 3 : Conversion from Camera to ACES

As mentioned, other camera systems such as Red Epic and Sony A7s were used during principal photography for some of the action scenes. While most of us might question how it could match correctly from V-log, in reality it was easily matchable again due to the wide gamut in ACES color space. Now the researcher/cinematographer would like to stress again that a test is important during preproduction to mitigate your problem prior to principal photography.

3.2 Principal Photography

During principal photography, it is recommended that a Digital Imaging Technician (DIT) is there to facilitate the cinematographer to enable ACES to be utilized properly. In Polis Evo Two, it didn't turn out that way due to some budgetary constraints. To make ACES work for us, the researcher/cinematographer decided that a set of monitors was set up to view in ACES color space on a standard Look-Up Table (LUT), and the rest of the monitoring on-set was set up to view in REC709. However, this method has various downfalls such as not being able to grade on-set, monitoring that does not show ACES correctly, and other technical factors. But in our case, to mitigate the problem on-set every fortnight of principal photography, the assistant camera would recalibrate the monitor to make sure that it is showing the right color space. The researcher/cinematographer would like to stress that this method requires technical knowledge from the cinematographer themselves. Once all these problems are ironed out, the workflow for ACES is straightforward even with multiple camera systems.

Principal photography for Polis Evo Two took 65 days, and the data wrangler would pass the footages to the cinematographer at the end of the day. These steps, which the researcher/cinematographer is going to explain, are part and parcel of mitigating the color problems. So, at the end of the day, the researcher/cinematographer would bring the footage back and digest the footage in Davinci Resolve color grading software (an Apple iMac workstation setup to view in ACES color space). A simple color grading will be performed to make sure that all the footages are in good shape and still pictures of all the scenes are exported out to REC709 so that the directors can view what has been done on that day. By using this method, it acts as a shield of protection, and it also allows us to determine our look at the film more confidently.

As stated, a multiple camera system was used toward the 65 days of principal photography. Here the researcher/cinematographer would like to share some of the still pictures directly from color grading during principal photography. In figure four and five, it was an explosion done on Varicam35 and Epic cameras. As demonstrated in the still pictures, there are virtually no color differences; this could be judged by looking at the color of the flame. In figure six and seven this is another scene that

was captured with Varicam35 and A7s. Both stills also demonstrate to have virtually no visible color differences. These are part of the reasons why ACES are used in this production; bear in mind this color grading is done by the researcher/cinematographer during principal photography.



Figure 4 : Panasonic Varicam35



Figure 5 : Red Epic

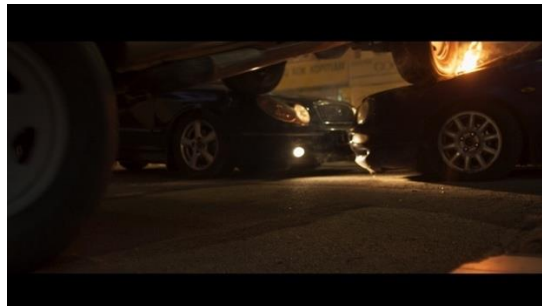


Figure 6 : Panasonic Varicam35

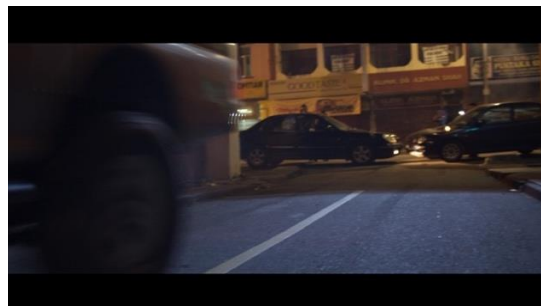


Figure 7 : Sony A7s

As demonstrated above, it goes to prove that ACES is color management that could work in any scale and with proper workflow, it could help cinematographers mitigate color disparities. The researcher/cinematographer would demonstrate how ACES was set up in Davinci Resolve in a step-by-step manner. In figure eight, the user needs to head to the file tap and go to the project setting, and in figure nine, click on the color management tap, and it will lead to the user needing to select ACEScc or ACEScct. This would lead to figure ten where the user needs to select the IDT and the ODT. These options are camera dependent and viewing platform dependent; it is crucial that the ODT are set up at

the right viewing platform; otherwise the image would appear wrong. Davinci Resolve can be used for free; however, a studio version is a paid version that allows more features within the system. It is important that in digital cinematography, the workflow which consists of color management is properly integrated into the chain of processes.

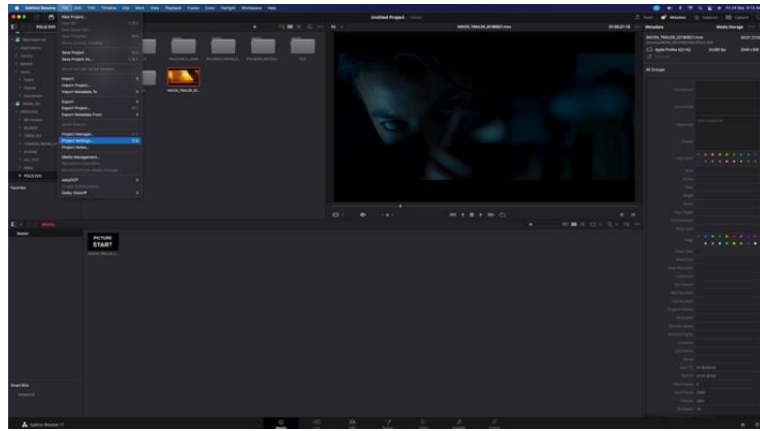


Figure 8: Step One

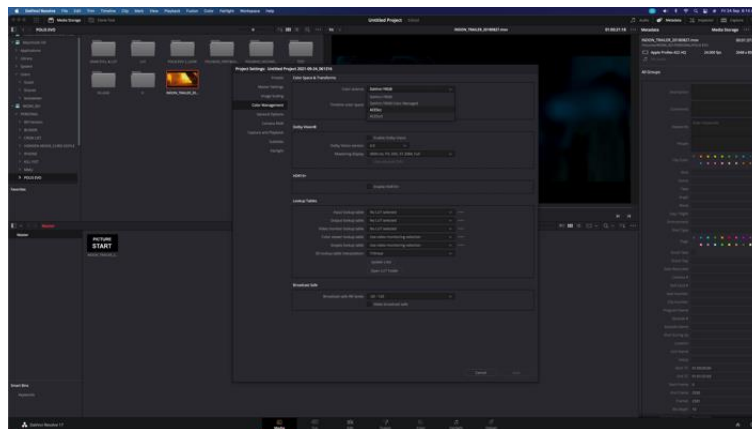


Figure 9 : Step Two

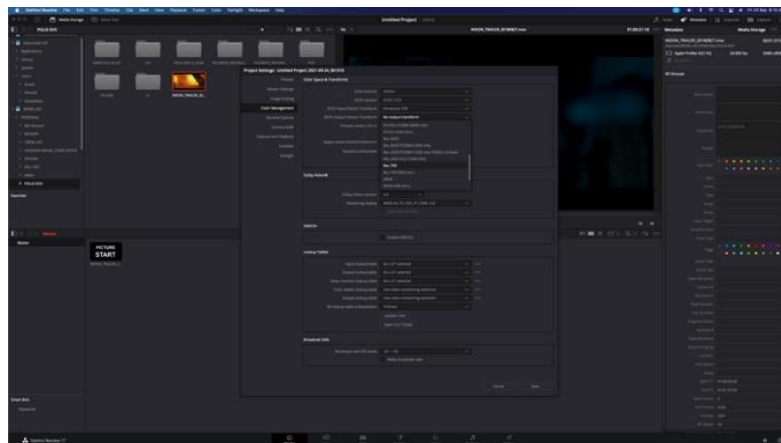


Figure 10 : Step Three

4. Visual

Cinematography is visual storytelling, and to be able to translate the script into motion pictures it involves understanding of the story, composition, lighting, and blocking. Recent development in digital cinema cameras and the advancement of postproduction technology, it pushes cinematographers to another type of workflow. Apart from understanding the camera, cinematographers are required to understand color science which will affect the final output of the motion pictures. According to Frost

(2021) who interviewed on Libatique he said that the texture of the film and how color is rendered is pivotal in cinematography. This brought the researcher/cinematographer to examine how ACES affected storytelling in Polis Evo Two.

The visual in Polis Evo Two would not be succeeded if ACES was not implemented. As mentioned, ACES is a wide gamut color space that allows for a greater color spectrum. This naturally leads the film to be richer in color due to the visible color within ACES color space. The scene where Khai and Rian (figure 11) inside the basement of the wooden house would not have been achieved with the cold and amber tone if the rich color space offer by Panasonic Varicam35 is not utilized by ACES. In figure eleven, the amber tone which was the source of fire that was caused by the terrorist burning the village and on Khai and Rian which was painted by colder tone tending toward cyan, was done intentionally to created the sense of uneasiness inside the basement and coupled with amber tone from outside it is subtly giving a sense of danger. According to Storaro (2013) the green spectrum of light signified anxious uneasiness and the amber tone signified a warm cocoon and it could also represent danger.

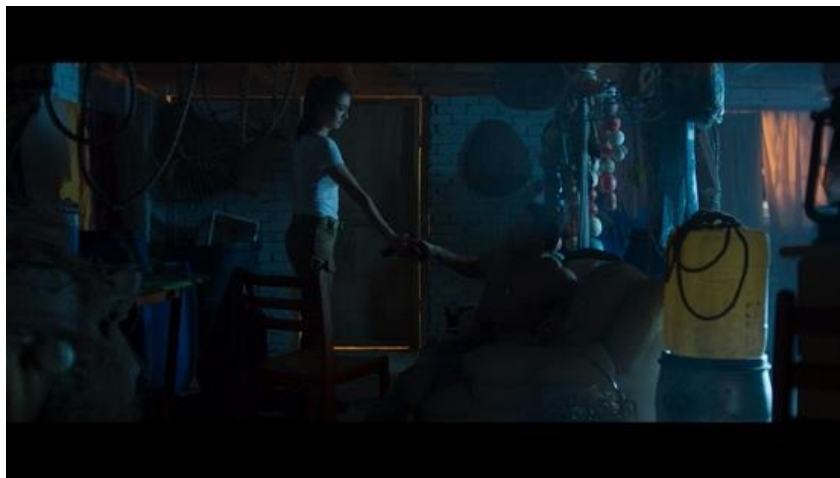


Figure 11 : Khai and Rian (ACES Output to REC709)

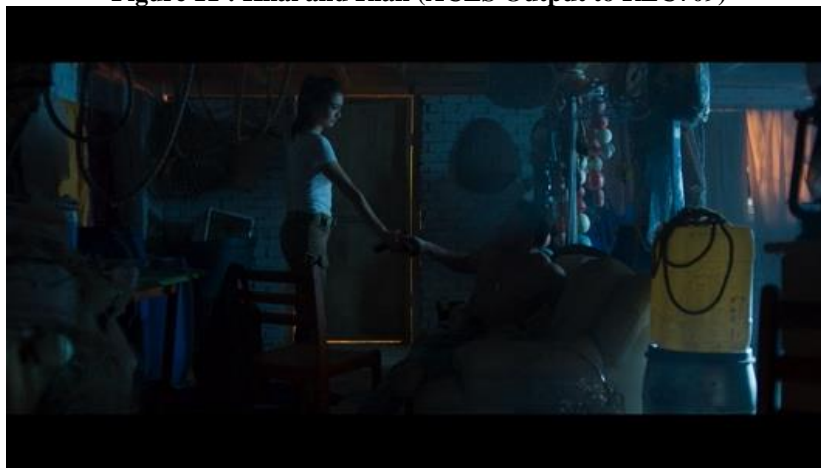


Figure 12 : Khai and Rian (ACES Output to P3)

In figure eleven and twelve the researcher/cinematographer would like to demonstrate with ACES color management, at any given situation the output transform to any designated color space; the disparities in color differences are not visible. This factor has helped countless cinematographers settle some of the biggest issues in digital cinema distribution. Which it allows for visual continuity and hence systemically allows audiences to experience the same visual tone that a cinematographer is trying to convey. As mention earlier in the article ACES uses floating math to designate each color spectrum based on the CIE spectrum. Here the researcher would like to demonstrate how in figure thirteen the

amber color, which is low in color temperature and high in color transmission (a Lee lighting filter Chrome Orange was used on a tungsten lighting apparatus) is retaining its color within the ACES color



Figure 13 : Amber Colour

space. Chrome Orange code number 179 from Lee Filters coupled with tungsten fixtures which are emitting at 3200°K it will put the y-axis at 0.432 and x-axis 0.56 using the CIE chart (figure 14) it is

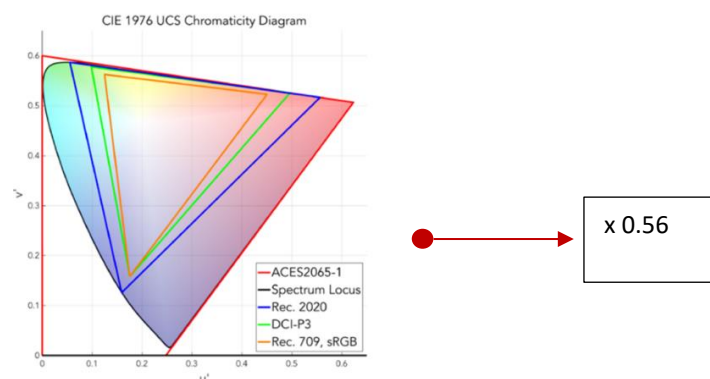


Figure 14 : Chrome Orange in ACES

obvious that it superseded any of the color space available. This further proves that with more color spectrum able to be registered by ACES color space, it further opens up options for the cinematographer. According to Kaufman (2018) an interview with Geoff Boyle explained that with ACES, it is like having color reference back on set without going thru a complicated process as a wider gamut allowed for better color accuracy. Thus, allowing cinematographers to better explore color cinematography in a way that guarantees accuracy and consistency toward the chain of distribution.

Conclusion

The implementation of ACES in Polis Evo Two goes to prove that ACES is a stable color management system that should be adopted by Malaysian cinematographers. In the researcher's opinion, ACES have developed so much that it is solving some of the most complicated issues in digital cinematography, but there is still a lot to be done to deeply impact the filmmaking community. According to Arrighetti (2017), technology such as ACES should be thought of as a standard process to enable worldwide adoptions, as it continues to improve, and some forms of automation features should be incorporated to make the system user-friendly.

The lack of information about ACES within the practitioners in Malaysia hampered the adoption. According to Gayatri Sullin Pillai (2021), ACES was not made aware to the producers, and she goes on to explain that color management systems such as ACES should be made aware to the cinematographers in Malaysia. The statement made by Pillai clearly shown that, somehow, local cinematographers are slow in adopting a new system. How Polis Evo Two implemented ACES was through the cinematographer's forward-thinking in exploring possibilities to streamline the chain of process, and these transformations allowed for minimizing color differences within the whole pipeline and optimizing cost in the business sense. According to Joel Soh and Andre Chew Polis Evo Two serve

as an example of how color management should be done and especially in Malaysian films where cost is pivotal in determining the production, ACES also helped us streamline the whole VFX pipeline where previously was the biggest area of concern in finalizing the film in their experience.

Filmmaking in Malaysia has always been about minimizing cost and maximizing quality. It is obvious that with ACES it would allow producers to save some of the cost in color grading for multiple viewing platforms, and for cinematographers, it allows for color consistency across all viewing platforms which protects the integrity of the motion pictures.

Acknowledgements

The researcher would like to thank the director team from Polis Evo Two Joel Soh and Andre Chew, Gayatri Sullin Pillai, Abdul Samad Hassan, and Nikul Pakdeechad for participating in this research.

References

- Abd. Aziz. (2011). Multimedia Dalam Pengembangan Dakwah Islamiyah, *Al-Fikr*. 15(1).
- Akimoto, D. (2014). Film Review: Learning peace and coexistence with nature through animation *Nausicaä of the Valley of the Wind*. *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies*, 54-63.
- Baker, S. (2006). *Sustainable Development*. New York: Routledge.
- Chan, M. (2015). Environmentalism in *Nausicaä of the Valley of the Wind* and *Princess Mononoke*. In *The Animated Landscape* (pp. 93-108). London: Blomsbury.
- Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Sleman. (2018, September). <https://dinlh.slemankab.go.id/teori-teori-lingkungan-hidup/>. Retrieved October 2021, from <https://dinlh.slemankab.go.id/>
- Environmental Humanities Initiative. (2014, mei). https://ehc.english.ucsb.edu/?page_id=4841. Retrieved October 2021, from Environmental Humanities Initiative: <https://ehc.english.ucsb.edu/>
- Miyazaki, H. (Director). (1984). *Nausicaä of the Valley of the Wind* [Motion Picture].
- Newell, C. (2013). *Asian Studies*. Retrieved October 2021, from <https://www.asianstudies.org/publications/ea/archives/the-films-of-hayao-miyazaki-shinto-nature-and-the-environment/>: <https://www.asianstudies.org/>

China's Identity and Cultural Approach in its Economic Engagement in Asia

Tendy¹, Sari Mulyani²

¹*Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, (E-mail: eliqha@yahoo.com)*

²*Fakultas Ilmu Sosial dan Kependidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Timur, (E-mail: sari_bluzz@yahoo.com)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstract

China's relative closed political system, legacy of conflict with Japan, and China's distrust to international economic regime led by West's capitalism, tend to make the country took minimalist approach to global system. But the vast rapid development in China has change the way it sees the global system. China becomes very confident stepping as a global dominant power. There has been debate in seeing the phenomenon of China Rise. Some say that China's openness and involvement in global system can be seen as stimulus to China's steps into democracy, as what most liberals might think. But some skepticism thinks that China Rise is something that needs to be taken seriously. At least the fact related to China's growing power in military as consequences of it economic growth, is likely relevant as consideration. This writing will discuss the alternative approach in understanding the motivation behind China's engagement in Asia. Rooted from long history of Local Wisdom – Confucian, China seems to know exactly well its destiny and mandate to become the light of the world, and thus affects the way it strategize their path to global dominance in a global system by building relations with countries, especially in Asia.

Keywords: China, Identity, Culture, Confucianism, Institution, Economy, Asia

Introduction

Masuknya China dalam rezim ekonomi dan perdagangan global di awal dekade 2000, yang diikuti dengan serangkaian inisiatif ekonomi regional di kawasan Asia menunjukkan fakta baru yang menarik dari perubahan kebijakan ekonomi internasional negara ini. China yang sebelumnya cenderung bersikap skeptis dan pasif hingga menjelang akhir 1970an, berubah menjadi lebih aktif dan pionir pada 1990an.

Ketertutupan China terhadap hubungan dengan asing banyak dipengaruhi oleh pandangan skeptis terhadap kawasan Asia sendiri. Sebagai contoh, China memandang skeptis Jepang yang dinilai hanya menggunakan kooperasi regional sebagai instrumen untuk menguasai bahan mentah dan pasar, sekaligus mematok posisi Jepang secara regional. Akibatnya, China mengambil langkah minimalis dan pasif terhadap hubungan dengan Jepang di Asia (Tjeng, 1993, dalam Bakry, 1997: 121).

Skeptisme China terhadap asing bisa jadi merupakan imbas dari sejarah kelam negara ini ketika diinvasi oleh bangsa Mongol dan Jepang yang merupakan negara dari benua Asia, hingga pengalaman memalukan pada era Perang Candu melawan Inggris dari kawasan negara Barat (FlorCruz, 2011). Sejak saat itu China cenderung memproteksi diri dan menghindari kontak dengan negara asing dan dengan pengalaman tersebut, China juga memiliki pandangan negatif terhadap sistem politik dan ekonomi internasional yang didominasi kekuatan kapitalis negara Barat.

Namun dekade 1990an menunjukkan perubahan cara pandang China terhadap dinamika global terutama pada sektor ekonomi internasional yang semakin menuntut terciptanya konektivitas antar bangsa sebagai imbas dari globalisasi dan interdependensi. China memandang penting untuk menciptakan unifikasi internasional secara damai dengan negara-negara demokrasi baru serta menginginkan hubungan kerja sama yang baik dengan negara manapun di dunia. Hal ini sekaligus menandai babak baru wajah ekonomi China yang lebih aktif dan bersifat global.

Sebagai tindak lanjut dari pandangan tersebut, China secara serius mulai mengajukan beberapa proposal penting untuk dapat terintegrasi dalam rejim ekonomi dan perdagangan global. Salah satu langkah awal yang dilakukan China adalah masuk kembali ke dalam negosiasi General Agreement of Tariffs and Trades (GATT). Serangkaian manuver ekonomi seperti penurunan tarif dan penghapusan daftar komoditi impor pengganti dilakukan sebagai bagian dari kampanye China untuk kembali menempati posisi dalam GATT. Kemudian guna mendorong pertumbuhan ekonomi melalui perdagangan, China memutuskan masuk ke dalam World Trade Organisation (WTO) pada tahun 2001.

Di kawasan Asia, China terlibat dalam beberapa kerjasama ekonomi dan sering memainkan peranan penting sebagai inisiator dalam berbagai model integrasi ekonomi. Chiang Mai Initiative (CMI) pada tahun 2000 (asiancenturyinstitute.com, 2017) merupakan salah satu yang pertama. Dalam kesepakatan ini China menyatakan dedikasinya untuk berpartisipasi secara aktif dan melipatgandakan komitmen bantuan bagi negara anggota yang mengalami defisit dan mencegah terjadinya krisis.

Langkah ini diikuti kerjasama antara Bank of China dengan Korean Exchange Bank dan Sumitomo Mitsui Bank (Jepang) tahun 2003, yang bertujuan untuk mengatur sektor keuangan dalam basis e-trade, pelayanan dan penanaman modal antara ketiga negara. China juga setuju untuk membangun Northeast Asia Development Financing Council, yang berkontribusi terhadap pembangunan proyek keuangan serta infrastruktur yang kokoh bagi region tersebut. Kemudian China juga terlibat dalam pembentukan Asian Bond Fund (ABF), yang bertujuan untuk mengembalikan permodalan dan dana asing Asia yang selama ini banyak disimpan di Eropa atau Amerika Serikat (Sohn, 2008: 311).

Terbaru, pada 2014 China semakin aktif dalam upaya pembangunan ekonomi kawasan dengan berinisiatif membentuk Bank Investasi Infrastruktur Asia (Asian Infrastructure Investment Bank – AIIB), (china-embassy.org, 2014) sebagai jawaban alternatif akan kebutuhan pembangunan Asia yang selama ini bergantung pada pemodal Barat. AIIB berkomitmen terhadap restruktursisasi ekonomi dan pembangunan di kawasan Asia, dengan fokus menyediakan program bantuan bagi anggota yang mengalami defisit neraca pembayaran dan mencegah negara mengalami kemungkinan krisis yang nantinya juga dapat memengaruhi stabilitas regional.

Pembentukan AIIB turut didorong oleh pandangan bahwa stabilitas perekonomian itu hanya bisa diwujudkan melalui upaya bersama membendung arus kapitalisme, dan dengan tegas menyatakan adalah keharusan bagi setiap bangsa untuk memperjuangkan kemerdekaan (terutama ekonomi) demi hancurnya imperialisme kapitalis.

Meskipun memiliki komitmen terhadap restruktursisasi ekonomi dan pembangunan di kawasan Asia, AIIB juga dikritik sebagai lembaga yang cenderung oportunistis dan hanya berorientasi pada keuntungan. Kritik ini berdasarkan pada kondisi keanggotaan AIIB yang lebih lunak dan terbuka, hingga ke wilayah Australia, Amerika Selatan, dan Eropa, yang akhirnya seringkali dianggap merupakan bentuk rivalitas China terhadap International Monetary Fund (IMF), World Bank (WB), dan bahkan Asian Development Bank (ADB), di kawasan Asia.

Skeptisme serta kritik terhadap keterbukaan dan kebangkitan China merupakan fenomena internasional yang menarik untuk dikaji. Meski ada beberapa pihak yang menyambut optimis terhadap perubahan China dengan anggapan bahwa hal tersebut merupakan bentuk stimulasi bagi struktur politik China yang mungkin akan menjadi demokratis ke depannya. Namun tidak sedikit juga muncul tanggapan yang meyakini fenomena Kebangkitan China ini sebagai ancaman baru yang harus

diwaspadai. Setidaknya, kenyataan peningkatan anggaran militer China (bbc.co.uk, 2015) sebagai dampak dari pertumbuhan ekonomi dapat menjadi pertimbangannya.

Terlepas dari perdebatan mengenai motivasi pergerakannya, China sendiri memiliki pandangan terhadap apa yang dilakukannya dewasa ini. Secara ringkas tulisan ini akan mengurai sudut pandang alternatif terhadap motivasi institusionalisme ekonomi China di kawasan Asia dengan melihat pada faktor identitas dan budaya Konfusianisme, yang telah mengakar kuat selama berabad-abad di China.

Results and Discussion

Theoretical Approach

Identitas berhubungan dengan suatu entitas dalam dua cara. Pertama identitas mencerminkan bagaimana entitas mengidentifikasi diri mereka sendiri, yang berimbas kepada pilihan untuk berasosiasi ke dalam lingkungan yang seperti apa. Kedua, identitas akan mempengaruhi pandangan entitas terhadap apa yang dikehendakinya – istilah lain untuk menggambarkan kepentingan – yang turut berkontribusi terhadap perilaku politiknya.

Kaum konstruktivisme memandang bahwa identitas berkontribusi dalam membentuk kepentingan dan menentukan cara untuk mencapai kepentingan tersebut. Alexander Wendt (1999) mengatakan: “*To have and identity is simply to have certain ideas about who one is in a given situation*” (Wendt, dalam Mansbach dan Rafferty, 2008:690). Identitas menentukan siapakah seseorang dalam suatu masa tertentu dan berperan penting dalam menentukan kepentingan. Mendukung pernyataan ini, Barnett (2005) mengatakan bahwa seseorang tidak memahami kepentingannya kecuali dia memahami dengan baik identitasnya saat itu (Barnett, dalam Baylis & Smith, 2005:267).

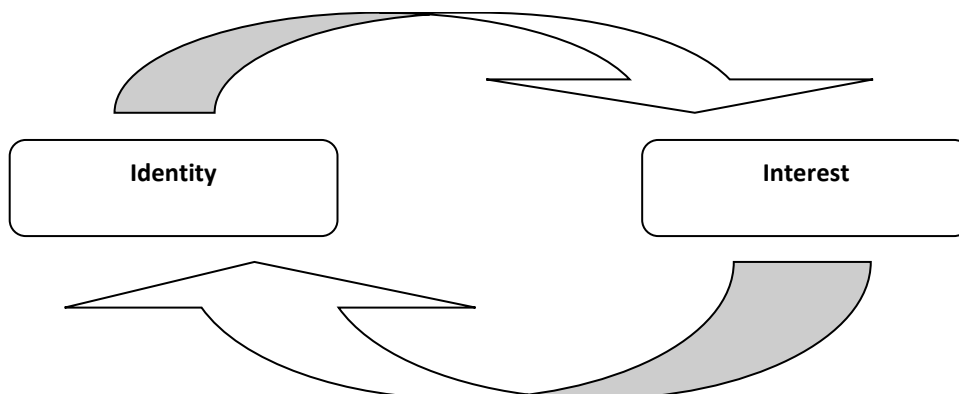


Figure 1. Interpretasi of Wendt's Thought (1999)
Adaptasi dari Alexander Wendt (Ilustrasi pribadi)

Identitas sebagai elemen analisa dalam pendekatan konstruktivis merupakan faktor yang diyakini berpengaruh dalam membentuk sebuah kepentingan oleh aktor. Dikarenakan identitas maupun kepentingan sebuah negara bersifat cair, maka hubungan keduanya menunjukkan siklus yang tidak putus. Artinya tidak dapat dipastikan apakah identitas yang lebih dulu mempengaruhi proses terbentuknya kepentingan atau sebaliknya.

Hubungan *identity - interest* merupakan gambaran dari nilai kebangsaan yang hendak dibangun oleh China, sekaligus kombinasi dari akar budaya China yang diterapkan dalam kehidupan politik modern dalam motivasi institusionalisme di kawasan Asia. gambaran siklus yang tidak putus juga membuka perdebatan mengenai keyakinan bahwa apakah identitas klasik Konfusianisme, memang sejatinya membentuk motivasi China, atau sebaliknya kepentingan jangka panjanglah yang mendorong China untuk membentuk satu konsep identitas yang akan mencirikan sikap China, sehingga akhirnya identitas Konfusian diadopsi kembali secara nasional sebagai gaya politik Cina dewasa ini.

Banyak pandangan yang percaya bahwa nilai Konfusianisme menjadi pendorong penting yang mendesain pola kebijakan politik dan ekonomi internasional China. Namun sebaliknya, terdapat pandangan yang menilai bahwa pencapaian prestasi sebagai kekuatan besar secara global membuat China harus membangun kesan baru, yang pilihannya adalah kembali mengangkat Konfusianisme ikon utama kebangsaan (Pattiradjawane, 2010).

Understanding Confucian: China's Political Identity

Pelaksanaan urusan politik luar negeri China dikatakan sangat dipengaruhi oleh nilai budaya tradisional yang mengakar pada pemikiran Konfusian, yang menjadi bagian identitas nasional China selama lebih dari 2 milenium. Konfusianisme menjadi bagian dari sistem sosial dan politik China terutama pada era Dinasti Zhou (Youguang, 2012: 2). Kepemimpinan Kaisar-kaisar pada era dinasti China juga sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai Konfusianisme, terutama mengenai konsep superioritas pemimpin. Pada akhir era dinasti memasuki sistem republik, nilai tradisional dalam Konfusianisme masih melekat kuat. Bahkan Mao Zedong secara terbuka mengasosiasikan diri dengan kaisar China (Mansbach dan Rafferty, 2008: 81-3).

Berbeda dengan nilai liberal yang mempromosikan nilai kebebasan individu, Konfusianisme justru menghargai kesetaraan (nilai yang dianggap cocok bagi negara sosialis), komunitarian, pengakuan terhadap otoritas dan hirarki, juga campur tangan dan kontrol otoritas terhadap individu. Nilai ini didasarkan pada beberapa pokok pikiran yang terletak pada nilai perikemanusiaan dan kasih sayang yang bersifat antroposentris dan pragmatis, dengan penekanan pada aspek kesalehan, kehormatan, kesetiaan, dan kebajikan. Konfusian juga menekankan pentingnya pengetahuan melalui pembelajaran, yang dianggap sangat penting bagi kemajuan peradaban (Heywood, 2011: 195-6).

Jika dikaitkan dengan sistem politik dan kepemimpinan di China, Konfusianisme mengajarkan mengenai konsep superioritas yang merupakan anugerah dari Nirwana. Melalui ajaran ini, bangsa China percaya bahwa seluruh manusia ada di bawah pengaturan Nirwana, dan Kaisar mengemban tanggung jawab untuk memerintahnya (Mansbach dan Rafferty, 2008: 81-2). Istilah seluruh manusia memiliki makna literal universal. Dalam penjelasan Mansbach dan Rafferty dituliskan *Chinese or not* atau *Chinese or barbarian (non-Chinese)* yang mana semuanya harus diperlukan setara, menurut norma Konfusian. Persepsi mengenai superioritas pemerintah China terhadap seluruh umat manusia ini dapat diartikan sebagai mandat bagi China untuk menjadi pemimpin global.

Kemudian ajaran Konfusian mengenai fungsi dan peran negara juga dapat ditelusuri dalam suatu ungkapan: *Jika memerintah suatu negara dengan seribu kereta tempurnya, kita harus terhormat dan dapat dipercaya, memajukan perekonomian serta berbelas kasih terhadap rakyat banyak, dan mempekerjakan rakyat hanya pada musim yang sepatutnya* (Seow, 2002: 10). Ungkapan ini memiliki pemaknaan penting yang menjadi ajaran bagi pelakasan urusan negara yang yaitu: (1) Kewibawaan Negara di mata rakyat, (2) Kesejahteraan bagi semua rakyat, dan (3) Keadilan bagi seluruh rakyat.

Konfusianisme merupakan serangkaian ajaran tentang nilai kehidupan yang panjang dan kompleks, menyangkut masalah moralitas, kepemimpinan dan politik, hubungan antar manusia dalam sistem masyarakat, arti penting pendidikan, dan seni. Menyangkut ajaran Konfusius mengenai hubungan kompleks seluruh aspek kehidupan manusia ini, terdapat beberapa karakteristik dari asumsi umum Konfusianisme yang disederhanakan dalam tulisan ini: (Mansbach and Rafferty, 2008: 87)

1. adanya harmoni dalam hubungan antar manusia, sehingga harmoni dan kerjasama dianggap lebih penting dibanding pencapaian individual.
2. konsep kekeluargaan yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sosial. Konsep ini mengajarkan bahwa organisasi atau grup harus dijalankan dengan nilai kekeluargaan.
3. Konfusianisme didasarkan pada lima bentuk hubungan yang terinspirasi dari bentuk keluarga, yaitu: ayah – anak, suami – istri, raja – menteri, saudara – saudara (tua – muda), dan teman – teman. Hubungan ini menunjukkan suatu karakteristik yang sama yaitu adanya garis hirarki yang tegas (kecuali hubungan teman – teman). Dalam pemahaman lain, garis hirarki menggambarkan bahwa

negara bersifat superior terhadap individu dan tugas individu untuk setia melayani negara. Gambaran hirarki berdasarkan pola keluarga juga menempatkan negara sebagai otoritas yang bertanggung jawab pembangunan ekonomi serta kesejahteraan umum. Sama seperti peran dan tanggung jawab seorang ayah kepada keluarganya

Dari tiga pola hubungan dasar dalam Konfusianisme tersebut, dapat ditarik tiga konsep kunci, yaitu; harmoni dan kerjasama, hirarki, dan tanggung jawab, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. *Tanggung Jawab*, yang merupakan filosofi kepemimpinan China. Dalam ilustrasi Ayah dan Anak. Ayah memiliki kewajiban untuk kesejahteraan anak, maka Anak memiliki kewajiban untuk patuh terhadap Ayah. Sederhananya negara bertanggung jawab penuh dalam rencana pembangunan nasional. Rakyat wajib Patuh pada Pemerintah.
2. *Hirarki(s) – Superior(itas)*. Pemerintah China harus memimpin percepatan pertumbuhan ekonomi secara masif, demi kemakmuran, keistimewaan ini merupakan mandat surga. Kepercayaan ini melandasi pemikiran ekonomi politik China untuk meraih kemerdekaan, kemajuan, serta kesetaraan, terutama terhadap peradaban Barat.
3. *Harmoni – Kerjasama*. Hal ini memotivasi China untuk membangun komunitas internasional yang harmonis melalui kerjasama yang aktif. Mendorong bangkitnya pengetahuan melalui pembelajaran, yang dianggap sangat penting bagi kemajuan peradaban. Hal ini berdampak pada kemampuan China dalam hal revolusi industri dan teknologi.

Ketiga kelompok konsep berfikir ini juga merupakan penjabaran dari pencapaian kewibawaan negara di mata rakyat, kesejahteraan bagi semua rakyat, dan keadilan bagi seluruh rakyat seperti yang dikemukakan oleh Seow dalam ajaran Konfusian sebelumnya.

China's Identity and Cultural Approach in Its Economic Engagement in Asia

Bagaimana faktor identitas dan budaya China yang berpangkal dari nilai Konfusianisme memainkan peranan sebagai dasar pemikiran dalam membentuk kepentingan China, yang sekaligus mendorong negara ini untuk memainkan peranan inisiatif aktif dalam konstelasi ekonomi di kawasan Asia? Berikut akan digambarkan bagaimana tiga kata kunci dalam pendekatan identitas Konfusian China mempengaruhi motivasi institusionalisme ekonomi China di kawasan Asia.

Konsep pertama adalah Tanggung Jawab, yang mewajibkan pemerintah China untuk berperan penuh dalam hal pembangunan ekonomi dan kesejahteraan. Konsep ini menggambarkan hubungan antara negara dengan rakyat, yang berakar pada ilustrasi hubungan Ayah – Anak. Ayah berkewajiban untuk menjamin kesejahteraan anak dan anak berkewajiban untuk patuh terhadap Ayah.

Secara praktis konsep Tanggung Jawab lebih berorientasi kepada komitmen terhadap pemenuhan kebutuhan nasional di dalam negeri. Sehingga jika dikaitkan dengan institusionalisme ekonomi di kawasan Asia, maka konsep tanggung jawab akan menggambarkan dorongan China untuk membentuk kerjasama dalam sistem internasional yang harmonis, yang akan digunakan sebagai media pencapaian kepentingan nasionalnya. Dalam hal ini kesejahteraan rakyat harus dimaksimalisasi, sehingga penggunaan integrasi dan kerjasama dengan pihak manapun yang menguntungkan adalah alat untuk mencapai perwujudan tanggung jawab ini.

Terwujudnya kesejahteraan rakyat yang merupakan tanggung jawab negara akan berimbas pada superioritas pemerintah terhadap warganya yang bersikap dalam kepatuhan patuh terhadap negara layaknya anak kepada ayahnya. Inilah gambaran dari konsep Hirarki dan Superioritas, yang saling berhubungan. Hirarki menegaskan posisi China sebagai negara di atas rakyatnya, atau superior terhadap rakyat. Setelah Partai Komunis memimpin, banyak dilaksanakan program revitalisasi ekonomi yang berfokus pada sektor peternakan dan pertanian, juga peningkatan investasi. Partai yang menjadi basis pemerintahan ini juga memegang kendali penuh atas barang publik, alat transportasi, barang rumah tangga, konsumsi pribadi, hingga permasalahan penetapan harga nasional dan upah buruh.

Konsep Superioritas menunjukkan bahwa pemerintah China sangat mengenal apa yang dibutuhkan oleh bangsanya, dan oleh karenanya pemerintah berhak untuk memainkan peranan sentral terhadap agenda penting tersebut. Dengan demikian pemerintah China akan terus melakukan reidentifikasi terhadap konsepsi-konsepsi Barat dan mengembangkan konsepsi baru melalui penerapan *technological complexes*, yaitu kombinasi teknologi Barat dan teknologi tradisional China yang dikuasai berabad-abad. Ini menyebabkan teknologi di China memiliki nilai keunggulan yang sulit dicapai oleh negara lain (Bakry, 1994 dalam Bakry, 1997: 170-1).

Konsekwensi lain secara nasional adalah munculnya *State Centrism* atau pelaksanaan sistem politik yang terencana secara terpusat, yang menempatkan negara sebagai pengambil dan pembuat keputusan utama dan satu-satunya terhadap inisiatif dan kontrol rencana pembangunan.

Superioritas juga memiliki makna bahwa China harus menjadi entitas mulia yang tinggi terhadap entitas lain. Hal ini didorong oleh keyakinan akan identitas China sebagai pusat peradaban dunia dan keistimewaan ini merupakan mandat surga. Sehingga China harus tampil sebagai kekuatan dominan yang memimpin negara-negara lain. Salah satu bentuk pelaksanaan konsep superioritas ini adalah China memimpin perjuangan untuk kemerdekaan (terutama ekonomi) demi hancurnya imperilisme dan imperialisme baru dalam balutan sistem kapitalis (Jones, 1992: 205).

Institusionalisme yang dibangun China di kawasan Asia dapat dipandang sebagai upaya mencapai posisi superior melalui dominasi. Rezim keuangan atau ekonomi yang diinisiasi oleh China lebih merupakan upaya China untuk membangun basis kekuatan terbesar di Asia, dan integrasi yang dibentuk akan menjadi ekstensi dari kekuatan China di kawasan. Dominasi dalam cara pandang ini tidak harus dipandang pesimis, karena merupakan imbas dari posisi China sebagai inisiator, sehingga dengan sendirinya China akan memainkan peranan yang lebih besar terhadap regulasi dalam institusi yang dibangun. Selain itu, kehadiran konsep harmoni akan menutup kemungkinan eksploitasi dalam dominasi.

Konsepsi ini mungkin akan berbeda – jika tidak dikatakan sebagai pembuktian – terhadap konsep *hegemonic stability* dalam pandangan realis. *Hegemonic Stability* memandang bahwa terdapat kebutuhan bagi kaum ekonomi liberal terhadap kehadiran kekuatan hegemon, yang berperan dalam kendali terhadap aktivitas ekonomi (Gilpin, 1987: 65-117). Kehadiran hegemon inilah yang justru menjadi daya tarik dan jaminan yang diproyeksikan oleh negara lain ketika masuk dalam sebuah integrasi (Gilpin, 2001: 356). Dalam hal ini, negara akan menggunakan kekuatan dan pengaruhnya untuk mendorong terjadinya integrasi dan negara yang lebih kecil akan mempertimbangkan manfaat yang bisa diambil dari kehadiran kekuatan yang lebih besar dalam integrasi. Ini merupakan asumsi umum dalam perspektif Realisme yang mengatakan bahwa integrasi regional merupakan produk politik yang berorientasi pada kepentingan nasional (Steans & Pettiford, 2001: 28).

Kembali pada interpretasi ajaran konfusian dalam perilaku China, maka secara sederhana konsep Hirarki – Superioritas dipahami sebagai gambaran hubungan negara – rakyat / negara – negara, secara tegas akan menempatkan China secara superior baik secara domestik terhadap rakyatnya, juga secara internasional terhadap mitra integrasi.

Kemudian terdapat perilaku dalam konsep ketiga, yaitu Harmoni dan Kerjasama, yang dipahami sebagai dorongan China untuk membangun hubungan harmonis melalui kerjasama yang aktif dengan negara-negara di kawasan Asia. Hubungan yang harmonis dan kerjasama di Asia juga berangkat dari pandangan China mengenai identitas rasional, yang melihat adanya pergeseran mengenai sistem ekonomi internasional yang didominasi oleh kekuatan kapitalis. Di Asia Timur khususnya China, ada sebuah keyakinan bahwa kekuatan Barat yang dipimpin oleh Amerika Serikat memanfaatkan krisis finansial Asia untuk mengambil keuntungan pribadi. Oleh karenanya, China berkeinginan untuk membentuk struktur kekuatan mandiri, yang mampu membantu pada kemungkinan krisis atau masalah finansial lain, tanpa harus terlibat dengan kekuatan Barat yang dinilai justru memberi beban baru.

Harmoni dan kerjasama juga mendorong China untuk memperlakukan negara lain sebagai mitra sejajar, yang merupakan implementasi dari konsep hubungan *teman – teman*. Secara bilateral China juga menawarkan bantuan bilateral ke beberapa negara Asia seperti Kamboja, Myanmar, dan

Filipina, dengan sistem minim syarat bahkan tanpa penalti. Pendekatan yang dilakukan China adalah memperlakukan negara-negara ini (sekalipun sebagian memiliki struktur pemerintahan yang korup dan kotor) sebagai teman. China tidak akan menggurui atau mencampuri urusan dalam negeri mitra serta tidak menganggap diri sebagai penakluk (Backman, 2008: 175-6).

Pendekatan yang sama juga dilakukan oleh China terhadap Myanmar melalui pendekatan *Paukphaw* atau yang dalam bahasa Burma berarti saudara, sejak 1950an. Melalui pendekatan Saudara ini, China memberi apresiasi tinggi terhadap nasionalisme yang ditunjukkan oleh militer Myanmar dalam menghadapi dunia internasional. Meskipun Myanmar mendapat tekanan Barat atas isu pelanggaran HAM (Haacke, 2012: 56). Dalam pandangan China, Myanmar merupakan elemen penting untuk membangun kembali identitas kejayaan China melalui *Silk Road*, yang menghubungkan China menuju Bangladesh dan India (Shee, 2002: 33-53). Sekalipun buruk citra Myanmar di mata Barat, bagi China hubungan harmonis dalam kerjasama dinamis adalah penting untuk diwujudkan.

China juga memiliki konsistensi dalam upaya untuk menjalin hubungan yang baik secara bilateral maupun regional. Sebagai contoh ketika kawasan Asia dilanda krisis ekonomi, China memanfaatkan momentum ini untuk menjalankan diplomasinya. Alih-alih mendevaluasi Yuan guna mendorong ekspor, China justru memilih untuk melakukan kesepakatan perdagangan jangka panjang, dalam rangka memulihkan neraca perdagangan dan stabilisasi ekonomi di Asia Tenggara (Suryanarayan, 2013: 11-12). Hal yang berbeda dari pilihan sikap negara Barat seperti AS dan kawasan Eropa yang menganggap bahwa krisis Asia merupakan konsekuensi dari model pembangunan Asia yang bersifat *state centric* dengan sistem kekerabatan yang erat sehingga menyebabkan munculnya *crony capitalism*.

Persepsi mengenai mitra sejajar – meski dengan negara dengan sistem yang korup – menunjukkan bagaimana China memiliki kepercayaan terhadap hubungan harmonis yang disertai rasa saling menghormati antar sesama teman. Menjadi contoh persepsi ini – meskipun di luar kawasan Asia – adalah bagaimana China menghapus utang Zimbabwe sebesar 40 juta dolar AS (reuters.com, 2015). Bantuan ini diberikan oleh China meskipun Zimbabwe telah dikenakan sanksi oleh AS dan negara-negara Eropa serta lembaga keuangan internasional karena dituduh merusak aturan hukum pertanahan nasional, korupsi, dan pelanggaran hak asasi manusia (scmp.com, 2019).

Harmoni dan kerjasama juga dapat ditelusuri pada terbentuknya AIIB, yang mengarah kepada semangat kerjasama harmonis dan perdamaian untuk kesejahteraan bersama. Bagi China, AIIB dimaksudkan untuk memberi alternatif bagi negara Asia yang sedang membangun, sekaligus merupakan bentuk keengganan untuk berada dibawah kendali lembaga keuangan Barat yang cenderung mengikat dan eksploitatif. Namun visi harmoni China mendorong kerjasama ini untuk lebih lunak sehingga keanggotaan juga dibuka hingga ke Australia, Amerika Selatan, Afrika, dan Eropa (aiib.org).

Meski memandang bahwa terdapat kecenderungan bahwa kekuatan ekonomi Barat berupaya untuk membendung laju perkembangan ekonominya, China sendiri mengakui bahwa mereka harus tetap bekerja secara selaras dengan kekuatan kapitalis untuk dapat mencapai kesejahteraan dan memperoleh hak dan status sebagai kekuatan dunia.

Conclusion

Bagi China, mencapai keunggulan ekonomi dan dominasi secara global merupakan sebuah kemuliaan, yang sudah ditakdirkan oleh langit. Kepercayaan ini telah mengakar selama ribuan tahun dan menjelma menjadi panduan dalam pelaksanaan kehidupan dan politik di China.

Pemikiran yang sama juga terjadi pada pendekatan dan motivasi dalam pelaksanaan pendekatan institusionalisme ekonomi China di kawasan Asia. China bercermin pada dan banyak dipengaruhi oleh faktor identitas Konfusian yang melekat dalam akar budaya China, yang dijabarkan melalui tiga pendekatan: Tanggung Jawab, Hirarki – Superioritas, dan Harmoni – Kerjasama.

Tanggung Jawab menggambarkan motivasi China dalam model integrasi yang ditujukan untuk mencapai kepentingan nasional, sebagai bentuk tanggung jawab terhadap maksimalisasi kesejahteraan rakyat. Pemikiran ini diilustrasikan dalam hubungan antara negara dengan rakyat yang berakar pada ajaran mengenai hubungan tanggung jawab oleh Ayah untuk menjamin kesejahteraan Anak yang memunculkan berkewajiban anak untuk patuh terhadap Ayah.

Hirarki – Superioritas menggambarkan motivasi China untuk bangkit memimpin percepatan dan modernisasi pertumbuhan ekonomi secara masif, demi terciptanya pengaruh besar atas negara-negara Asia, sebagai bentuk keyakinan akan identitas China sebagai pusat peradaban dunia dan keistimewaan ini merupakan mandat surga. Sehingga China harus tampil sebagai kekuatan dominan yang memimpin negara-negara lain.

Harmoni – Kerjasama menggambarkan bagaimana China berkepentingan untuk membangun hubungan internasional yang harmonis melalui kerjasama yang aktif dengan negara-negara di kawasan Asia, berdasarkan nilai kemitraan yang setara dan saling menghormati.

References

- 21 Asian countries sign MOU to set up AIIB. Tersedia dalam <http://id.china-embassy.org/eng/gdxw/t1204070.htm>
- Bakry, Umar Suryadi. (1997). Cina, Quo Vadis? Pasca Deng Xiaoping. Pustaka Sinar Harapan. Jakarta
- Backman, Michael. (2008). Asia Future Shock. Ufuk Press. Jakarta
- Baylis, John & Smith, Steve. (2005). The Globalization of World Politics; an Introduction to International Relations. Oxford University Press. New York
- CHIANG MAI INITIATIVE: AN ASIAN IMF?. Tersedia dalam <https://asiancenturyinstitute.com/economy/248-chiang-mai-initiative-an-asian-imf>
- China military budget 'to rise 10%'. Tersedia dalam <http://www.bbc.co.uk/news/world-asia-china-31706989>
- FlorCruz, Jaime, CNN, Mengapa China Takut Jadi seperti Arab, tersedia dalam <http://internasional.kompas.com/read/2011/03/08/04581981/Mengapa.China.Takut.Jadi.seperti.i.Arab>
- Gilpin, Robert. (1987). The Political Economy of International Relations. Princeton University Press. Princeton
- _____. (2001), Global Political Economy: Understanding the International Economic Order. Princeton University Press. New Jersey
- Haacke, Jürgen. (2012). Myanmar: Now a Site for Sino-US Geopolitical Competition, <http://www.lse.ac.uk/ideas/publications/reports/pdf/sr015/sr015-seasia-haacke-.pdf>
- Heywood, Andrew. (2011). Global Politics. Palgrave Foundations. UK
- Jones, Walter S. (1992). Logika Hubungan Internasional 1: Persepsi Nasional. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Mansbach, Richard W and Rafferty, Kristen L. (2008). Introduction to Global Politics. Routledge. New York
- Members and Prospective Members of the Bank. Tersedia dalam <https://www.aiib.org/en/about-aiib/governance/members-of-bank/index.html>
- Neuman, Lawrence W. (2000). Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches, 4th Edition. Pearson Education Company. Massachusetts
- Pattiradjawane, René L. (2010). Peradaban China Modern. Tersedia dalam <http://internasional.kompas.com/read/2010/12/28/07500635/Peradaban.China.Modern>
- Seow, Jeffrey. (2002). Literatur Ajaran Lengkap Konfusius Jilid 1. Lucky Publishers. Batam
- Shee, Poon Kim. (2002). The Political Economy of China-Myanmar Relations: Strategic and Economic Dimensions. Ritsumeikan Annual Review of International Studies. ISSN 1347-8214, Vol.1
- Sohn, Injoo. (2008). Learning to Co-Operate: China's Multilateral Approach to Asian Financial Co-Operation. The China Quarterly
- Steans, Jill & Pettiford, Lloyd. (2001). International Relations: Perspectives and Themes. Pearson Education. Essex

- Suryanarayan, V. (2013). *India and Southeast Asia; A Personal Narrative from Chennai*. IPCS Special Report #139. New Delhi
- Will China ever tire of Zimbabwe's corruption and bad debt?. Tersedia dalam <https://www.scmp.com/news/china/diplomacy/article/3037104/will-china-ever-tire-zimbabwes-corruption-and-bad-debt>
- Youguang, ZHOU. (2012). *To Inherit the Ancient Teachings of Confucius and Mencius and Establish Modern Confucianism*. SINO-PLATONIC PAPERS, No.226. Department of East Asian Languages and Civilizations University of Pennsylvania. Philadelphia
- Zimbabwe says China to cancel \$40 million debt, increase yuan use. Tersedia dalam <https://www.reuters.com/article/uk-zimbabwe-china-debt-idUKKBN0U40TO20151221>

Urban Square Dance in Haidian District of Beijing: Issues and Suggestions

Wang Hehui¹, Low Kok On², Victor Pagayan³

¹ *Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: 20180123jr@sina.com)*

² *Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: lowkokon@ums.edu.my)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstract

With the remarkable success of the 2008 Beijing Olympic Games, the country vigorously advocated the people to actively participate in fitness and exercising nationwide. People responded to the call of government by actively participating in Square Dances, pushing the development of square dance to a climax. Following the development of recent years, such mass culture has prospered among public. There are a lot of parks in Haidian District, Beijing, with a total of 24 parks located around the city center and countryside. The 8 parks mentioned in this paper have high green coverage rate, wide open spaces, and suitable environment for the public to conduct fitness activities. Since these parks are located near residential areas, citizens make them as their first choice to develop leisure and entertainment activities. It is not a rare to have square dance teams occupying the open spaces in the parks. These square dance teams have been established for 2 to 20 years, spontaneously made up by public with different genders, ages and professional background. This paper focuses on the development of square dances in the parks of Haidian District, Beijing and collects its first-hand data through field survey method, thus showing a more comprehensive grasp to the development of square dances in Haidian District. During the organization of such square dance activities, site disputations were occurred as the park was relatively small for the large participating crowd. The level of the square dance teams was uneven, because of lacking professional instructors. Aiming to create an organized and sustainable square dance environment in Haidian District, it is suggested that national and governmental systems and policies should make full use of the social resources available to improve outdoor fitness sites, increase professional square dance instructors and support volunteers, to create a harmonious environment for the society.

Keywords: Square dance, Haidian District, development, issues, suggestions

Introduction

With the development of the country and advancement of society, public's concern towards health grows in accordance with the improving living standards. Fitness activities that are physically and mentally cherishing while require less money and time investment soared in demand. People hopes to improve quality of life through fitness activities, as it could boost physical health and meet the pursuit of self-need and enjoyment at the same time. Open spaces in the parks are full of square dance teams, dancing along with their cheerful music, regardless of day and night. Square dance has indeed become a fitness activity that integrates fitness, entertainment, and performance, and is widely preferred by the mass public.

Reviewing the prototype of square dance in modern and contemporary history of China, Chairman Mao has strived the art and literature industry of Yan'an in his speech at *The Forum of Art and Literature in Yan'an* in 1942, which kicked off an unprecedented Yangko Movement (Feng and Mao, 2010: 45). Yangko Movement is well known for its entertainment and publicity, featuring in an open space. During the war period, Yangko Movement serves as a literary propaganda for the anti-Japanese war and is sought after by mass public. During the Cultural Revolution in the 1960s, the whole country has fallen into the personality cult of Mao Zedong. The Loyalty Dance for example is a remarkable collective dance held in a plaza or in the form of parade during the Cultural Revolution period, that praises and shows faith to the chairman. At the climax of the Cultural Revolution, the Loyalty Dance is popular among the public, regardless of genders and ages. It could be seen at fields, stadiums, factories, and construction sites from day to night, and has a strong political overtone and is symbolic to that era (Yan and Nie, 2013: 147). With the loosening on dancing ban during the 1980s to early 1990s, the forms of entertainment are increasingly diverse. Trendy dances such as disco, break dances and street dances are introduced into China, ballroom dancing and Latin dance have become one of the most popular fitness entertainments among the elderlies. Discos gradually exit the stage of entertainments around the millennial because of social changes, along with the emergence and improvement of public fitness facilities. People slowly turns their interest to open squares and parks for leisure and entertainment, and therefore gradually promoted square dance activities which are free and healthy (Dou and Dou, 2013: 93).

Square dances have been trending throughout the country, the following examples show that the development momentum of square dances is unstoppable. Firstly, according to the website of the State Council of the People's Republic of China, the *Outline of the National Fitness Plan* implemented by the State Council on 20th June 1995 has promulgated the idea as follows: "Until the end of this century and in areas where socioeconomic and sports development is not tolerable, the number of people participating in sports activities shall increase, the physical fitness of the people shall be significantly enhanced, the time and expenditure consumption for sports activities by the people shall gradually increase, and the environment and conditions for mass sports and fitness activities shall greatly improve too (*Outline of the National Fitness Plan*, 2012)." Based on this report, it is shown that the country has been focusing on the improvement of the quality of its citizens' health. Secondly, the successful hosting of the 2008 Beijing Olympic Games set off an upsurge in national fitness. According to the Regulation on National Fitness enacted by the State Council on 30th August 2009, 8th August of each year is designated as "National Fitness Day" to encourage people actively participate in national fitness programs and to enhance physical fitness (*Regulation on National Fitness*, 2009). Thirdly, various types and scales of square dance competitions and performances are held locally to improve the artistic realm of square dance. According to a report covered by the Chinese Communist Party News on 11th October 2013, the first Original Square Dance Convention was held in Shennong Square, Zhuzhou City, Hunan, an event co-sponsored by the Chinese Culture Promotion Association and the Zhuzhou Municipal Party Committee Propaganda Department of the Communist Party of China, under the approval of the Ministry of Culture. The convention drew nearly 300 participating square dance teams with nearly 10,000 participants. Lastly, with various square dances such as "Little Apple" and "The Most Dazzling Ethnic Style" made its way to the Spring Festival Gala, a must-see show for every household during the Chinese New Year, both songs have become a classic for square dance choreography.

The Square Dance Culture is indeed a unique cultural phenomenon in China. It reflects the correct orientation of the core values of socialism and is born and developed under the influence of the unique national conditions and cultural environment of China. It demonstrates the vigor of the people and has a profound impact on the implementation of the national fitness program.

Problem Statement

Based on the above research background of the square dance, there are some issues that have been identified by the researcher as follow.

Firstly, “square dance” is an oral buzzword that appeared recently. Regarding of the interpretation of the concept of “square dance”, we found that related research started late, and its theoretical foundation is relatively weak. Scholars interpreted the concept from different perspective, and there is yet a unified concept in the academia. Secondly, the participants are limited by the venue size, hence disputations caused by venue competition become a factor of discordant interpersonal relationship. The open-air environment restricted by weather factors is also another reason that affects the participants’ enthusiasm, especially during bad weathers. Finally, the square dance participants are lack of professional guidance, and the dance level of the team members is uneven, thus affecting the promotion and development of square dance as a fitness activity.

Results and Discussion

The square dance teams in the parks of Haidian District are numerous with a certain scale. Public participates actively in the square dance activities and the development is relatively mature. Participants are mainly mid-aged and elderly women. They have a certain income, fixed working time and holidays, along with a strong sense of fitness. Hence, they will arrange their leisure time to take part in square dance activities. Since the participants are mostly surrounding residents, they usually walk or cycle to the park, and the remaining participants who live further away will take a bus instead. Excluding the influence of bad weathers, most square dance teams in Haidian District carry out their activities daily, with severally others exercising three times a week. The number of square dance teams during weekdays remain stable and will increase during weekends. The square dance teams usually carry out their activity in the morning and evening, for around 60 to 90 minutes. Most dance teams will warm-up before the square dance activity begins. While certain teams in the Haidian District only do line dance, Jiamusi happy dance steps and aerobics, most of the other dance teams focus on ethnic folk dances, along with some fitness dances such as elderly disco, street dance, belly dance and jazz dance. It is believed that square dance activities could slow down memory decline, improve cardiovascular, respiratory, and cardiopulmonary functions, lose weight, and allow to body to be more robust and flexible. As the participants’ attention being placed on the music and rhythm, square dances could also help in resolving bad emotions, releasing pressure, and regulating mood. Moreover, participants could exchange their thoughts and happiness between each other and form a harmonious team atmosphere through trust. As such, the square dance plays a vital role in the spiritual construction of Haidian District, which allows to society to progress harmoniously.

Problems exist in the rapid development of the square dances. First, it was found that the parks in Haidian District had insufficient venues and incomplete facilities to support the activities. Some venues are relatively small with a large participating crowd; thus, the venues are usually jam-packed, and it is hard for the participants to stretch out their movements. It is hard for a small venue to accommodate dance teams with around 300 participants. Some of the participants had to dance on the lawn path, which may arouse the detest of other strollers and affects the participants’ enthusiasm. Besides, the activities are highly dependent on weather as the venues are open spaces. Since the weather of Beijing during the summer is sweltering and rainy, the participants are either exercising under the scorching sun or have no place to shelter during thundershowers. Hence, it is hard to organize square dance activities during summer as such weather will last for a long time. Moreover, Beijing is one of the haziest cities in the winter. Most dance teams will continue their activities with their mask on when there is a light haze and will only stop if there is a red warning. Exercising in polluted air would in fact cause respiratory and cardiovascular diseases by inhaling harmful micro-particles, rather than achieving the purpose of fitness. While hazy weathers do not stop the participants’ enthusiasm, it is advised that outdoor activities such as square dance should be avoided for health reasons.

Other than that, most of these square dance teams are established between two to twenty-two years. Most of them are spontaneously established, hence there is no strict rules nor professional instructors advising the teams. Whoever knows how to dance teaches the others. Among the square dance participants, few people are willing to spend their own money to learn dance with professional dance teachers. Except for true dance enthusiasts, most of them would choose the “cheap and cheerful” options by exercising in the parks. The situation of each dance team in the parks is different. Most of

the team leaders copied the dance movements from the Internet and then modified them according to their own preferences and styles. Hence, the dance moves may not be suitable for everyone. It is troublesome to regulate the difficulty of the dance movements: simple choreography could not attract good members, while complicated choreography will make ordinary members to lose confidence and interest in learning. Hence, it is necessary to have a square dance instructor to teach and promote square dances. Being one of the most popular fitness activities nationwide, square dances have a huge mass base. For that reason, the government should attach importance to square dance activities like any other fitness programs by recruiting professional dance instructors for them.

Conclusion

The parks in Haidian District provide leisure and entertainment to urban residents. In today's aging society, societal problems such as empty-nest elderly, pension and medical insurance has brought tremendous pressure to the society. It is believed that square dance activities can effectively alleviate such pressure and phenomenon by promoting harmonious and orderly development. In view of the existing problems encountered by the square dance activities in Haidian District, the following three suggestions are given:

First, social resources shall be made full use and outdoor fitness venues shall be improved. Since there is relatively less activity spaces in the community compared to the resident crowds, the government should increase the construction of square dance venues by enforcing real estate developers to provide suitable venues in residential buildings to solve the problem. Surrounding schools could also open their stadium to public during holidays and after-school periods for square dance enthusiasts and online reservations could be implemented to avoid crowding. Not only the economic pressure of the schools could be relieved by charging a small amount of maintenance fee, but such implementation would also ease the square dancers by providing them more spaces to carry out the activity, while solving other problems such as nuisance and safety at the same time. The government should consider installing more light sources while constructing parks to brighten, so that elderlies with poor eyesight could clearly see the lead dance in the bright environment. Moreover, shelters such as pavilion and corridors should be built more to allow people to shelter from bad weathers.

Next, the number of professional square dance instructors should be increased in Haidian District to improve the professionalism of the activity. The Haidian District Sports Bureau and other related departments should regularly organize training class for these square dance instructors and provide an opportunity to exchange experiences, develop teaching materials, and to choose suitable fitness movement for participants according to their groups. The instructors should avoid vulgar popular songs online by selecting songs with positive lyric content. This would help improving the participants' appreciation in music while feeling the inspiring power of music. Music with clear rhythm beats should be made first choice for beginners, while its choreography shall consist of small amplitude. Difficulty shall be diversified from easy to hard, to provide a good atmosphere for public, so that groups with different level could learn quickly and effectively. In addition, the professional and moral quality of the instructors shall not be ignored as this would directly affect the healthy and orderly development of square dance.

Finally, the country and government should also support square dance volunteers through various policies and implementations. For example, square dance volunteer foundation ran by enterprises and charity donations could be established to ensure the orderly development of square dance volunteer services. The government should also allocate a portion of funds from mass sports to various dance teams in the park as a special award for their outstanding performances. Lastly, the government should also attract investment from the society and encourage regular exchange activities between dance teams, in order to provide the people a stage for self-expression and promote the interest and enthusiasm of square dance within public.

References

- Dou Yanli, Dou Yanxue. 2013. Square Dance Cultural Origin and Development Bottleneck. *Sichuan Sports Science*, 4(2):92-94.
- Feng Shuangbai and Mao Hui. 2010. *The History and Appreciation of Chinese Dances*. Beijing: Higher Education Press.
- Outline of the National Fitness Plan*. In http://www.gov.cn/gzdt/2012-01/18/content_2047977.htm. Retrieved 01 October 2021.
- Regulation on National Fitness*. In http://www.gov.cn/flfg/2009-09/06/content_1410716.htm. Retrieved on 01 October 2021.
- Yan Chengli and Nie Minjie. 2013. Te Shu Shi Qi Te Shu De Ge.Wu - Zhong Zi Wu. *The Academic Periodical of Shenyang Conservatory of Music*, 31(04):147-150.

Zhuang Handicraft in the Baise Area: The Gendered Cultural Significance of Mo-Mie

Xiaoqin Zhou^{1,*}, Dr. Hongshen Zhang², and Dr. Musnin Misdi³

¹ *Doctoral Candidate at Akademi Seni dan Teknologi Kreatif (ASTiF), Universiti Malaysia Sabah, Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia. zhouxiaoqin2018@gmail.com*

² *Doctor at Youjiang Medical University for Nationalities, 533000 Baise, Guangxi, China. 407832713@qq.com*

³ *Doctor at Akademi Seni dan Teknologi Kreatif (ASTiF), Universiti Malaysia Sabah, Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia. musninmisdi67@ums.edu.my*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstract

This research is of interest at local, Chinese national, and global levels. Locally, I examine the cultural production of the Zhuang people around Baise in the Guangxi Zhuang Autonomous Region, the Zhuang being one of the 56 official nationalities in China. Globally, there is increasing interest in China and its make-up, including the specific national cultural components. I attempt to contribute to clarity in attaching aesthetic and social value to cultural production that is often carried out by women and largely categorised as ‘craft’, rather than ‘art’. I adopt an empirical approach by engaging with the producers of such work and examine their relationship to the processes of its consumption. I found that the traditional family handcraft of Mo-Mie had been largely forgotten until coming back into focus in 2009 due to government efforts to explore China's national cultures. This short piece of research cannot ‘solve’ the problems that face the history of art. My attempt, in a limited way, is continue the process of examination and appreciation of unique forms of cultural production that exist, in order that we might begin to develop wider conclusions about the place of such creativity in appreciation of human heritage.

Keywords: Zhuang, Mo-Mie, Chinese minority culture, women’s cultural production, Chinese traditional handicrafts

Introduction

In the process of my doctoral research, which adopts a comparative approach to the work of French and Chinese female artists in the later 19th and earlier 20th centuries, that I came to fully comprehend the extent to which in China, historically arts and crafts have been promoted as a manifestation of female virtue and have formed part of female household duties. (Sung, 2016). In these circumstances girls have been trained within the family to carry out such production and this process served as instruction for the feminine role expected of them after marriage.

It was as a consequence of that general hypothetical understanding of women’s cultural production that I was drawn to some form of study of women’s cultural production in the area where I work, at the University of Baise.

Globally there is increasing recognition of the aesthetic and social value of such cultural production (Peach, 2013; Liao & Qiu, 2010) that is often carried out by women and it is in this context and that of a historical understanding of female cultural production in China more broadly, that I come to consider my own observation of the Mo-Mie products of the Zhuang minority.

It is with the aim of seeking to comprehend the cultural inheritance of the Zhuang people that I embarked on my study of the cultural products of Mo-Mie produced in the Baise area of the Guangxi Autonomous Region. Baise is a city inhabited by seven national minorities, the dominant among them being the Zhuang people. The city is famous for its traditional ethnic culture and folk products, in the form of its architecture, clothing, brocade, embroidery and other crafts. Such forms of cultural representation forms the main content of the displays at Baise's folk museums and shapes the characteristics of its streets. The research was conducted in the Baise Youjiang district which had emerged along the Youjiang River. Thus its terrain is complex and covers a land area of 3713 km², with a population of 340,000 people (Baise Government, 2020). The district covered is predominantly in rural, based on the development of subsistence agriculture.

I have focused on the product Mo-Mie, which is all based upon the traditional symbolism of a 'man embracing a ball' and is a traditional product of the Zhuang people. This model came from folklore based on the story of a warrior trying to find the dragon ball (also the sun) to save the people (more detail about the story, see Zhou 2012:193; Chen et al., 2019: 51-52), and this event happened at the Dragon Boat Festival day, so people produced Mo-Mie on this day to pray to the warrior and to the heavenly forces for peace. According to Chen et al. (2019), the handcraft of Mo-Mie was probably popular throughout the Ming and Qing dynasties, its mythical function being to protect the sun and thus embrace hope. The modelling of the Mo-Mie "man embracing a ball" (the man involved being a warrior, the ball being the dragon ball and being symbolic of the sun) is inevitably consistent with the mythical story that has been outlined. The internal filling of the ball, which forms a pouch, is the traditional Chinese medicine. The most important and symbolic content for the ball being based on the Dragon Boat Festival custom of taking Ai Ye (*Folium Artemisiae Argyi*), the traditional medicinal herb, to drive away disease. In the context of understand its functionality we can see Mo-Mie as having a functional use value that is integrally related to its aesthetic value and this an authentic product that is based on folk law and its social significance in day-to-day life.

As a traditional family handcraft, Mo-Mie had been somewhat forgotten. However, it came back into the public eye in 2009 on the tide of the government's efforts to explore the culture of all the 56 official nationalities that make up modern China as a single nation state. Indeed, substantial progress has been made, especially at the governmental level and in higher education. Some of the local inheritors of traditional culture through their family, such as Wei Jing (a rare male practitioner of Mo-Mie), were committed to pushing this folk handicraft to a higher stage. A notable achievement in these endeavours came in 2012, when Mo-Mie manufacture was listed as the representative product of the intangible cultural heritage in the Guangxi Zhuang Autonomous Region and in 2017 the government again listed it as one of the first revitalization projects of traditional crafts in Guangxi. This process was contributed to by both governmental agents and by those who had inherited the traditional crafts. Some more modern-day designers as Xue Yun (2019) have tried to vary the designs and have adopted materials like ceramic to produce Mo-Mie designs in such articles as a teapot.

Actually, colleges and universities in Baise also noticed the significance of indigenous folk art products and set courses to reinforce the identification of nationality. Such as the Arts and Design Faculty of Baise University (ADFBN) and Youjiang Medical University for Nationalities (YMUN), which were dedicated to creating creative cultural products by taking the strategy of employing Mo-Mie inheritors to train students. Moreover, Doctor Zhang Hongshen, who is the Dean of the outpatient department of the Ethnic Medicine section of the YMUN, committed himself to a project of research on the medicine composition and effects.

In this study I have situated by understanding of the production and consumption of Mo-Mie in the broader contexts of: Chinese female cultural production; wider interest, within China itself, in the craft production of the various national minorities; and increasing global interest in female cultural production more broadly. It is my aim that the focus of this paper on Mo-Mie production in the Baise area serves as a contribution to widening the scope of the debate about women's cultural production and that it is therefore of interest at local, Chinese national, and global levels (Figure 1).

Statement of problems addressed

In light of the overall context of regional, national and global interest in such production of handicraft that are primarily produced by women, I hope this initial research will serve to contribute to the need for wider debate on relationship between women's cultural production and art, in circumstances whereby women's cultural production has been excluded from consideration as 'art'. This exclusion led to the questioning of the legitimacy of the discipline of the history of art itself, a process that was ignited by Linda Nochlin's 1971 essay 'Why Have There Been No Great Women Artists?' The analytical problem presented by the effectively gendered separation between art and craft has yet to be resolved (Callen, 1984) and here I present material that might serve as a very modest contribution to the material that has fuelled such debates.

In making such a contribution I have attempted to understand the purposes of Zhuang Mo-Mie handicraft products which I have identified as being based around: personal utility, cohesion of Zhuang identity, family and community relations, income generation, and representation of cultural and spiritual identity.

The potential for increased examination of Mo-Mie as part of the Zhuang traditional family handicraft has been made possible by the new life such handicraft work has been given as a consequence of governmental encouragement of the Chinese minority cultures and to the increasing market for products with a traditional theme. This process has, in turn, thrown open its own problems in that the authenticity of the cultural inheritance of traditional handicrafts can be seen to be conflict with the need to earn a livelihood in modern society (Lan & Tang, 2019), this is seen concretely in the shape of a conflict between traditional methods of production and mass production for modern commercial consumption.

The Results Arising from My Field Work and Discussion

Among those interviewed there was consensus that Mo-Mie production skills are inherited from their ancestors, who have passed the Baise Zhuang ethnic minority culture through the generations. 80% of the oral informants, all of whom were operating in the Youjiang District identified the cultural origin of the Mo-Mie 'man embraces ball' model, which is consistent throughout all Mo-Mie products, as signifying the embrace of the sun and as a blessing for peace. This makes more sense if we understand that the Zhuang people have offered sacrifices to the sun since ancient times (Li & Tang, 2017).

In reflecting on information that has arisen from my empirical research I have drawn secondary materials in order to contextualise my findings, thus enabling thoughtful reflection and analysis to take place. AS a consequence of this process I very much identify this connection to the traditional religion of the Zhuang nationality, Mo Jiao, which continues to prevail in Youjiang district of Baise. Its main religious practice is the worship of the ancestor Buluotuo (in the Zhuang language "kuk laeu pau"), who was invited to drive out evil and bless peace (Huang, 2006:26). In Baise a Buluotuo cultural site in the Ganzhuangshan mountain was founded. The Zhuang's belief is based animistic attribution of spiritual powers to natural objects events (Liang, 1987), as well as ancestor worship, although there are now present the influences of other religions like Buddhism and Daoism (Qin, 1995; Hinsbergh, 2019).

It is in this context that we can understand how the women producers of Mo-Mie make artefacts to reflect such traditional beliefs and the use of Mo-Mie is believed to please benevolent spirits, which in turn further imbue the herbal materials medicinal materials that Mo-Mie is designed to store with healing properties for the treatment of diseases. Culturally exquisite production of Mo-Mie serves to enhance the status of the woman creator, being regarded as a mark of a woman's ability and wisdom in handling complex issues in the home. By giving Mo-Mie as a gift to the man, such an act is symbolic of her willingness to be pursued by him.

Mo-Mie implies the social division of labour according to Zhuang gender norms, indicating that in previous generations such work had been female work within the family. This gender division

of labour continues, with male involvement in production of Mo-Mie seemingly viewed negatively. All sources pointed to the domination over production by females in the family. Among the respondents in the bases and workshops, all the respondents were female except one male, whose work was focussed on propaganda and management.

Twelve of the women interviewed revealed that they had learnt Mo-Mie-making techniques from their mothers, while five of the respondents explained that they were instructed by their grandmothers, one was taught by their older sisters, while two of them revealed that they acquired their crafting techniques from female relatives of the clan. Although just under 70% of the informants learnt the techniques during their juvenile or adolescent years, they seriously began to make Mo-Mie as a career only after they recently had retired, with most aged 60 or over.

Mo-Mie is an important part of culture of Baise, designed and modelled by local minority people, to respond to the cultural aspirations. Not much seems to have been recorded about the raw materials, tools, production processes, symbolism of the motifs that ornament the products, and how this model fits into present day socio-cultural significance.

According to the respondent's, it is easy to start working on Mo-Mie, as long as one has a basic foundation in embroidery technique, however in progressing in the craft it is necessary to develop greater accuracy in stitching technique and to develop specialization. As such there is a process from low to high in the division of labour that is employed in the production process. Accordingly, apprentices in the earlier stages of their experience tend to be confined to cloth cutting and the placing of mugwort leaves and other medicines into the Mo-Mie pouches and other such simple work (Figure 2). This division of labour enables the formation of assembly line type production, with workers endowed with greater specialist expertise undertaking the all-important refined needle work.

Historically Mo-Mie was produced using the five colours of red, yellow, green, white and black (Zhou, 2012), in order to reflect the Wuxing (Five Phases) of Han culture. Wuxing makes reference to the cosmological medicine properties; manifested functionally the Chinese herbal medicine that specially treated to keep it from spoiling that is stored in the ball of Mo-Mie has the actual effect of creating fragrance, which is said to drive away the mosquito, while soothing the mood and calming the mind. Each of the colours was symbolic, with red referring to fire and the South, yellow to earth and to centre, green to wood and the East, white to metal and the West, and black to water and the North. However, my observation point to much use of blue and purple, alongside a large amount red, yellow, and green, (Figure 3). We see combinations that allude to the notion of Wu (five) being a quantifier of that is said to represent everything in the universe. Wu also alludes to a special festival treat named "five-coloured glutinous rice" which the Zhuang people eat mainly on the Zhuang Tomb-Sweeping Day, which takes place the third day of March in the lunar calendar.

In today's Mo-Mie production, the colours are more extensive and the patterns are more diverse. People add traditional auspicious patterns, such as clouds, the sun, dragon patterns, bronze drums patterns or notable flowers (Figure 4). People believe that each symbol carries unique information to provide different protection or blessing for people.

More recently, Mo-Mie has been expanded in use and design We see the design in mobile phone ornamentation, earrings, hairpins, key rings and so on (Figure 5). The design style we also see adjusted, with sometimes: two people embracing the ball, a symbol known as "Double Happiness"; a large and a small person embracing a ball, namely "mother and children" and so on (Figure 6). In the modern setting we see, with the diversified development of Mo-Mie, its function and design are gradually being revised which serves to maintain the tradition, albeit in modified forms. Such adaption of the designs ensures that the traditional cultures lives on in the course of everyday modern life, and that it is therefore a living culture, rather than something that is set in stone and thus only relevant to the past.

Government sponsored exhibitions on folk cultures promote development of such crafts. A government official (personal communication, July 16, 2020) told me that in addition to the annual

Dragon Boat Festival, Mo-Mie design competitions to promote the awareness of the traditional cultural product are organised and that Mo-Mie is being actively developed by the government as a featured tourism product, which is sold at various tourist attraction. All these developments have given greater prominence to the Mo-Mie products and serve to enhance sales potential for these products created by Baise region women of the Zhuang minority.

Conclusion

My research has shown that Mo-Mie is highly relevant to the understanding of the cultural life of the Zhuang people of Baise. Through the insight into the processes involved in its production, the research illustrated the economic and cultural value of Mo-Mie. The study also revealed that Mo-Mie as a product mostly made by women, and thus mirrors a more global phenomenon of women's cultural production being both significant and widespread, yet has been conceptualised as standing outside the category of art. It is this global, more universal aspect that requires increased and ongoing research in order that we might seek to develop greater understanding of herstory in the history of artistic representation.

Nevertheless, aside from the such the bigger consideration of the development of a herstoriological understanding of cultural production and its relationship to our concept of art, the empirical basis of this research records increasing significance and relevance of traditional crafts in modern China, as witnessed in the shape of the opening of new markets for Mo-Mie and thus for the capacity of minority rurally based women to earn a better living. This research project continues to push the limits of our own understanding of Zhuang culture through exploration of creative endeavour, as well as an increased appreciation and awareness of the wider implications of the impact of craft practice and its outcomes on industry and design culture. Innovations inspired by new materials and technologies in turn influence design culture and style and are seen to create the potential for carving out a place for traditional culture in the modern world.

Funding

This work was supported by the General Program of Humanities and Social Sciences Research, Ministry of Education, 2020 (Youth Foundation Program, ethnology and Cultural Studies) : The Ethnobotanical Study on Zhuang Mascot Mo-Mie and Its Internal Filling Herbs in Youjiang River Baise (20XJC850001).

Acknowledgements

My thanks go to: my supervisor, Dr. Musnin, who helped me with his valuable comments to develop my ideas; Dr. Zhang for his funding and support; my family for their support; and my friend David for helping edit the final draft.

References

- Baise Government (2020, March 26). *An introduction of Baise* (百色基本情况). <http://www.baise.gov.cn/>
- Baise Wenhuaquangdian he Lüyouju (BWL). (2018, June 19). *The first air of propaganda about Baise Youjiang District Mo-Mie and Baise Sanpo basket weaved by wheat* (《百色右江麽乜》《百色三坡卖编花篮》宣传片震撼首发).[video]. Wechat. https://mp.weixin.qq.com/s/lgR38X_JwXkNsrEoKMhMiQ
- Chen F., Fan, D. & Wan. F. (2019). A Preliminary Study on the Production Techniques and Cultural Similarities and Differences of Traditional Zhuang Folk Sachets in Guangxi. *Journal of Guangxi University for Nationalities (Natural Science Edition)*. 25(3), 50-57. DOI:10.16177/j.cnki.gxmzzk.2019.03.009
- Callen, A. (1984). Sexual Division of Labor in the Arts and Crafts Movement. *Woman's Art Journal*, 5(2), 1-6, doi:10.2307/1357958

- Hinsbergh, G. V. (2019, March 25). Zhuang Ethnic Minority. *China Highlights*.
<https://www.chinahighlights.com/travelguide/nationality/zhuang.htm>
- Huang G. (2006). *Research on the Mo Culture of the Zhuang Nationality* (壮族麽文化研究), The Ethnic Publishing House.
- Lan, J. & Tang, X. (2019). Field Investigation on Habitus of Ethnic Traditional Jandicraft [sic] Inheritors in Guangxi. *Guangxi Ethnic Studies*. 04, 101-109.
- Liao, M. & Qiu, C. (2010). *The modern changes of Chinese traditional handicraft-a interview of Dr. Qiu Chunlin* (中国传统手工艺的现代变迁——邱春林博士访谈录).02, 17-24,
 doi:10.16564/j.cnki.1003-2568.2010.02.014
- Liang, T. (1987). *Zhuang Nationality Custom gazetteer* (壮族风俗志). The China Minzu University Press.
- Li, J., & Tang, D.(2017). The Cultural Implication and Artistic Features of the Craft of Zhuang Brocade. *DEStech Transactions on Engineering and Technology Research*. Pp.331-7, doi: 10.12783/dtetr/mcee2016/6434
- Nochlin,L.(2018) ‘Why have there been no great women artists? in Nochlin,L. *Women, Art, and Power and Other Essays*. Routledge. (Originally publish in 1988 by New York Harper & Row, Publishers).
- Peach, A. (2013), ‘What goes around comes around? Craft revival, the 1970s and today’. *Craft Research*. 4 (2), 161–179. Doi: 10.1386/crre.4.2.161_1
- Qin, C. (1995). Regional Differences in the Zhuang traditional Culture and its causes (壮族传统文化地区差异及其原因论说). In Qin, N. & Pan, Q. (Eds.). *Zhuang Xue Lun Ji* (pp. 359-372). Guangxi Minzu Chubanshe.
- Sung, D. H. L. (2016). *Redefining Female Talent: Chinese Women Artists in the National and Global Art Worlds, 1900s-1970s*. Doctor of Philosophy, Toronto: York University.
<http://hdl.handle.net/10315/32742>
- Xue, Y. (2019). Jiashatao pottery: creative product design - Baise Mo-Mie’s design as a modelling example (夹砂陶文创产品设计-以百色“麽乜”造型设计实践为例). *Youth Times*. 10, 37-38.
- Zhang, Z. (2019). The element of Zhuang Nationality Mo-Mie’s aesthetics and its use of education reformation (壮族麽乜元素在艺术设计中的形式美与教学改革研究). *China National Exhibition*.16, 31-32.
- Zhou, X. (2012). The inheritance and change of a traditional handicraft Mo-Mie (麽乜：一项传统手工艺的传承与变迁). *Dazhong Wenyi*. 22, 193-194.
- Zhou, X. (2017). Research on the creative protection of Zhuang nationality's Mo-Mie (壮族麽乜的生产性保护研究). *Journal of Baise University*. 30(6), 105-108.

Studio Terbuka untuk Seni adalah Bersama Komuniti di Pulau Lagaton, Pitas, Sabah

Zaimie Bin Sahibil (PhD)¹, Andry Chin Yung Tet²

¹Akademi Seni dan Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: dasarlaut70@yahoo.com.my)

² University College Sabah Foundation (UCSF) (E-mail: maddart88@gmail.com)

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Kawasan pesisir, kepulauan dan pedalaman Sabah merupakan suatu ruang komuniti yang kaya dengan kearifan tradisi. Studio terbuka di lapangan pedalaman, pesisir dan kepulauan Sabah adalah merupakan suatu platform yang besar untuk diterokai bersama komuniti. Bagi pengamal dan penyelidik seni khususnya platform ini perlu dimanfaatkan kerana tidak semua yang dipelajari dalam platform formal “white box” mencukupi yang hanya berpaksi pada seorang sumber. Studio terbuka di lapangan, komuniti yang kaya dengan kearifan tempatan dan tradisi menjadi sumber ilmu dan pengetahuan yang hadir daripada pelbagai sudut. Komuniti Penduduk Kampung Pulau Lagaton, Pitas, Sabah yang mahir dengan kearifan tradisi merangkumi bidang seni arca, seni pertukangan perahu dan menganyam tipo (tikar mengkuang Bajau Laut). Studio terbuka ini memberi pendedahan kepada para pelajar dan masyarakat setempat mengenai prospek Seni Visual yang berpotensi sebagai produk keusahawanan, menjana pendapatan komuniti dan pelancongan. Memberi pemantapan ilmu Seni Visual dan membuka minda serta masyarakat tempatan tentang peranan Seni Visual sebagai penyumbang kepada keindahan persekitaran alam semulajadi, pemantapan ilmu, prospek bidang kerjaya Seni Visual. Ruangan studio terbuka juga menimbulkan minat pengetahuan tentang bidang Seni Visual yang lebih sangat luas. Menanamkan budaya kreativiti dan inovasi masyarakat dalam bidang Seni Visual yang akan melahirkan modal insan yang pengetahuan tinggi dan bermakna.

Kata Kunci: Studio Terbuka, Masyarakat Pesisir Pantai, Komuniti

Pendahuluan

Pulau Lagaton mendapat nama daripada perkataan bahasa masyarakat suku Ubian “Lahat Pelekatan” yang bermaksud kampung yang terpisah dari tanah besar. Peredaran masa sebutan nama kampung berubah menjadi ‘Lagaton’. Nama Pulau Lagaton dalam sistem pemetaan ialah Pulau Silk, nama ini mendapat nama melalui penghijrahan/persinggahan belalang sutera ke pulau ini secara besar-besaran setiap sepuluh tahun sekali yang terbaru pada bulan Disember 2019. Unggas ini hanya makan daun pokok ‘mangkas’ yang tumbuh meliar di pulau ini. Menurut informan¹ telah diteroka dan diduduki pada tahun 1888 semasa pemerintahan British di Borneo. Penduduk pulau ini terus berkembang sekitar tahun 1920 apabila masyarakat Bajau Laut suku Ubian yang berasal dari Pulau Ubian di selatan Filipina memilih untuk menetap di Pulau Lagaton. Pada ketika itu perniagaan sistem ‘barter trading’ menjadi perniagaan utama penduduk awal pulau ini. Pembentukan Persekutuan Malaysia perniagaan sistem ini tidak dapat diteruskan memandangkan wujudnya persempadanan kedaulatan Negara. Masyarakat komuniti pulau ini yang kaya dengan kearifan tradisi sama ada di laut atau daratan menjadikannya sebagai studio dan galeri terbuka yang perlu dimanfaatkan oleh penggiat seni.

Studio Terbuka di Pulau Lagaton

Studio terbuka di lapangan pedalaman, pesisir dan kepulauan Sabah adalah merupakan suatu platform yang besar untuk diterokai bersama komuniti. Bagi pengamal dan penyelidik seni khususnya platform ini perlu dimanfaatkan kerana tidak semua yang dipelajari dalam platform formal “white box” mencukupi yang hanya

¹ Puan Sandara Panglima Mohamad, meninggal dunia pada tahun 2013 ketika berumur 101 tahun.

berpaksi pada seorang sumber. Studio terbuka di lapangan, interaksi pengiat seni dan komuniti yang kaya dengan kearifan tempatan dan tradisi menjadi sumber ilmu dan pengetahuan idea yang hadir daripada pelbagai sudut. Seperti mana menurut Ikujiro Nonaka. (1994), walaupun idea terbentuk dalam fikiran individu, interaksi antara individu dan komuniti biasanya memainkan peranan penting dalam mengembangkan idea-idea baru dan segar. Maksudnya, "interaksi komuniti" menyumbang kepada peningkatan dan pengembangan pengetahuan baharu. Walaupun komuniti ini mungkin merangkumi batas-batas jabatan atau organisasi, titik yang perlu diperhatikan adalah bahawa mereka menentukan dimensi lebih lanjut untuk penciptaan pengetahuan organisasi, yang dikaitkan dengan sejauh mana interaksi sosial antara individu yang berkongsi dan mengembangkan pengetahuan. Ini disebut sebagai dimensi "ontologi" penciptaan pengetahuan. dimensi epistemologi dan ontologi penciptaan pengetahuan. Spiral ini menggambarkan penciptaan konsep baru dari segi dialog berterusan antara pengetahuan diam dan eksplisit. Oleh kerana konsep ini bergema di sekitar komuniti individu yang berkembang, konsep ini dikembangkan dan diperjelaskan. Secara beransur-ansur, konsep yang dianggap bernilai memperoleh mata wang yang lebih luas dan menjadi kristal. Penerangan mengenai model spiral ini diikuti oleh beberapa pemerhatian tentang bagaimana untuk menyokong pengurusan praktikal penciptaan pengetahuan organisasi. Pernyataan yang berkaitan juga dirumuskan oleh Mohd Faizuan M. & Hasnul Jamal S. (2021), bahawa keperluan untuk berkolaborasi dengan pihak lain (komuniti) sangat penting pada masa kini dan akan datang. Kerjasama dengan pelbagai sudut bidang dan kepakaran adalah sangat dituntut bagi kelangsungan seni visual boleh menyumbang kepada kemajuan dan kelestarian komuniti. Kaedah berkolaborasi (Ko-Kreasi) berpotensi sebagai panduan menyayakan projek-projek seni bersama komuniti.

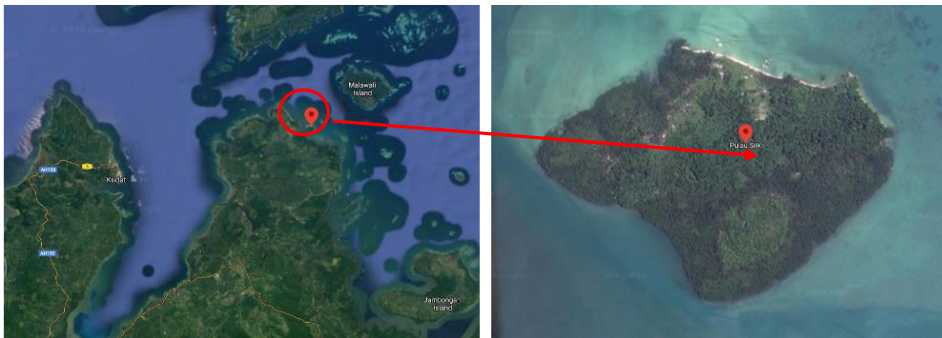


Foto 1: Kampung Pulau Lagaton

Kampung Pulau Lagaton, Pitas (Coordinates: 6.975986639303085, 117.20537299096524) sebuah pulau kecil Sabah terletak di utara Pulau Borneo, 195 kilometer dari bandar raya Kota Kinabalu dengan keluasan 3,000 meter persegi manakala topografinya berbukit dan tanah rata sebahagian besar hadapan pulau dikelilingi pasir putih dan hutan payah bakau di bahagian belakang. Populasinya dianggarkan seramai 111 orang pada 2020 dengan komposisi etnik terdiri daripada suku Bajau Ubian majoriti penduduk masih bergantung kepada sektor perikanan sebagai mata pencarian utama. Perjalanan ke Kampung Pulau Lagaton boleh melalui Bandar Kudat ke Pekan Karakit daerah Kecil Pulau Banggi menaiki feri penumpang (50-60 minit), dari sini naik bot laju ke Kampung Pulau Lagaton (30-50 minit bergantung keadaan cuaca). Dari Bandaraya Kota Kinabalu melalui daerah Kota Marudu, Tandek dan Daerah Pitas juga boleh ke jeti Kg Mapan-Mapan (30 minit ke Kampung Pulau Lagaton), dari jeti Kg Maringgalan (10 minit Kampung Pulau Lagaton) dan dari jeti Kg Naruntung (20 Minit ke Kampung Pulau Lagaton) dengan menaiki bot laju.

Projek Seni Bersama Komuniti Di Studio Terbuka di Pulau Lagaton

Sebagai seniman awam dengan fokus untuk melibatkan komuniti Pulau Lagaton dalam proses pembinaan seni arca dan projek perahu katigan. Projek berasaskan seni ini banyak mengubah hubungan antara seniman dan komuniti bagi mempengaruhi usaha pembangunan masyarakat dalam jangka masa panjang. Kolaborasi ini memerlukan komitmen yang besar dari organisasi dan seniman kerana menjaga kepentingan ruang terbuka pada lingkungan komuniti.

Apabila seniman yang terlibat dengan komuniti dan organisasi pembangunan masyarakat Pulau Lagaton berkolaborasi dalam menghasilkan projek seni tetapi juga berlakunya *transfer knowledge* melalui kearifan tradisi seperti budaya pertukangan, kraf, tingkahlaku, resepi masakan tradisi, sosio-budaya dan sosio-ekonomi local. Kolaborasi ini menciptakan peluang baru untuk aktiviti berharga yang memberi manfaat kepada seniman, komuniti dan masyarakat sekitar Pulau Lagaton melalui aktiviti sampingan seperti pertandingan berasaskan kesenian.

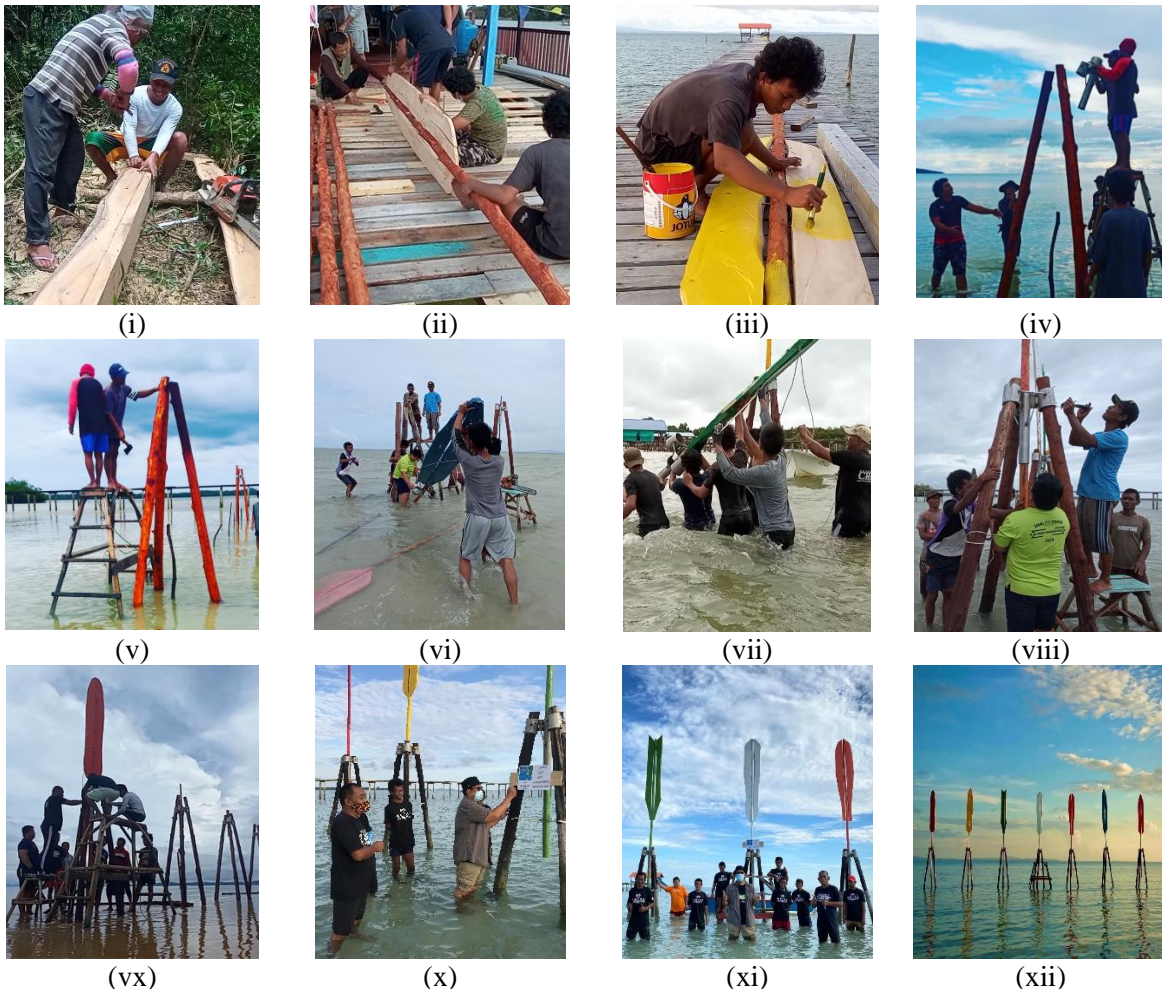


Foto 3(i-xii): Kolaborasi Seniman dan Komuniti dalam Pembinaan Arca Dayung di Pulau Lagaton

Projek seni arca dayung dihasilkan sepenuhnya di pulau ini, penglibatan komuniti banyak menjayakan dari proses awal sehingga siap sepenuhnya. Bahan binaan 90% adalah daripada sumber semulajadi yang terdapat di pulau ini. Foto 3(i) adalah proses mencari dan membuat binaan arca. Ruangan semulajadi ini telah berfungsi sebagai ruang studio. Ruangan ini berlakunya perbincangan antara seniman dan komuniti, bagaimana kearifan local untuk memilih bahan binaan yang sesuai, tahan dengan evolusi alam dan kaedah pembuatan yang menggunakan peralatan minimal. Foto 3(ii & iii) pembentukan komponen arca dayung melibatkan perbincangan kejuruteraan tradisi dan elemen kesenian di menafaatkan sepenuhnya oleh seniman dan komuniti. Foto 3 (iv & v) reka bentuk, struktur binaan dan ketinggian arca juga adalah sumbangan idea dan pendapat komuniti setelah perbincangan dengan seniman. Dalam konteks ini, komuniti lebih arif dengan keadaan ekosistem alam dan struktur geografi pulau. Mereka telah hidup dan bersatu dengan alam berpuluh tahun menjalani evolusi kehidupan. Foto 3(vi, vii & vx) konsep gotong-royong yang telah menjadi amalan tradisi secara turun-temurun komuniti Pulau Lagaton. Konsep ini semakin pudar di ekosistem kehidupan kini. Foto 3 (x, xi & xii), meletakkan penyataan karya sebagai simbolik perasmian projek arca oleh Ketua Pengarah Balai Seni Negara (Ammerudin Ahmad) sebagai sokongan dana dan penghargaan kepada seniman dan komuniti Pulau Lagaton. Projek ini juga telah memetakan lagi satu arca awam dalam jejak ekosistem seni Malaysia.



Foto 4: Arca Dayung

Arca dayung yang bersekala besar ni berjaya dipasang dengan komitmen seniman dan komuniti Pulau Lagaton di ruang terbuka permukaan laut. Ruang galeri terbuka ini menjadi satu monument seni yang menjadi simbol kolaborasi dan kesejateraan manusia. Foto 4, Arca Dayung, Tahun 2021, bersaiz 120sm lebar, 120sm Panjang dan 700sm tinggi. Struktur arca ini terdiri daripada tujuh komponen dan warna berbeza. Bahan binaan daripada *stainless steel*, *jirlack wood* dan *santing wood*. Projek seni arca ini adalah dari program seni bersama komuniti sempena *Rural Art Experience Programme*, Balai Seni Negara. Pengarca dan komuniti yang menjayakan projek ini ialah Zaimie Sahibil, Andry Chin, Mohd. Farit Azamudin Musa, Redwan Abd. Nasir, Aidie Sahibil, Mohd. Khairul Azizan Abd. Nasir, Helmie Sadron, Asnal Kirinu, Nursarum Hassan, Mohd. Relmie Jimmy dan Raimie Sahibil



(i)



(ii)



(iii)



(iv)



(v)



(vi)



(vii)



(viii)



(iv)



(x)



(xi)



(xii)

Foto 5: Kolaborasi Seniman dan Komuniti dalam Pembuatan Perahu Katigan di Pulau Lagaton

Projek seni perahu *katigan* dihasilkan sepenuhnya di pulau ini, penglibatan komuniti banyak menjayakan dari proses awal sehingga siap sepenuhnya. Bahan binaan 60% adalah daripada sumber semulajadi yang terdapat di pulau ini. Foto 4(i) adalah proses mencari dan membuat binaan arca. Ruang semulajadi ini telah berfungsi sebagai ruang studio. Ruang ini berlakunya perbincangan antara seniman dan komuniti, bagaimana kearifan local untuk memilih bahan binaan yang sesuai, tahan dengan evolusi alam dan kaedah pembuatan yang menggunakan peralatan minimal. Foto 3(ii & iii) pembentukan komponen arca dayung melibatkan perbincangan kejuruteraan tradisi dan elemen kesenian di menafaatkan sepenuhnya oleh seniman dan komuniti. Foto 3 (iv & v) reka bentuk, struktur binaan dan ketinggian arca juga adalah sumbangan idea dan pendapat komuniti setelah perbincangan dengan seniman. Dalam konteks ini, komuniti lebih arif dengan keadaan ekosistem alam dan struktur geografi pulau. Mereka telah hidup dan bersatu dengan alam berpuluh tahun menjalani evolusi kehidupan. Foto 3(vi, vii & vx) konsep gotong-royong yang telah menjadi amalan tradisi secara turun-temurun komuniti Pulau Lagaton. Konsep ini semakin pudar di ekosistem kehidupan kini. Foto 3 (x, xi & xii), meletakkan pernyataan karya sebagai simbolik perasmian projek arca oleh Ketua Pengarah Balai Seni Negara (Ammerudin Ahmad) sebagai sokongan dana dan penghargaan kepada seniman dan komuniti Pulau Lagaton. Projek ini juga telah memetakan lagi satu arca awam dalam jejak ekosistem seni Malaysia.



Foto 6: Perahu Katigan

Perahu *katigan* yang berjaya bina dengan komitmen seniman dan komuniti Pulau Lagaton di ruang studio terbuka. Perahu *katigan* ini menjadi satu karya berfungsi seni yang menjadi simbol kolaborasi dan kesejateraan manusia. Projek pembuatan perahu ini. Foto 6, Perahu Katigan (2021), 540sm lebar, 600sm panjang dan 60sm tinggi. Menggunakan bahan *metal tube*, *pvc tube*, *jirlack wood* & *waterproof plywood* dan menggunakan enjin 5.5 HP *Honda GX160 Industrial Engine*. Projek seni ini adalah dari program seni bersama komuniti sempena *Rural Art Experience Programme*, Balai Seni Negara. Seniman dan tukang perahu dari komuniti yang menjayakan projek ini ialah Zaimie Sahibil, Abdul Nasir Hj Laud, Amirhamzah Masahud, Shariful Husman, Abdul Muhin Sahibil, Amilhaja Masahud, Abdul Salih Masahud, Mohd Harzuan Abd Nasir dan Amir Naruntung.

Dapatan Kajian

Seni untuk masyarakat memberi pendedahan kepada pengiat seni, para pelajar dan masyarakat setempat mengenai prospek seni visual yang berpotensi sebagai produk keusahawanan, menjana pendapatan komuniti dan pelancongan. Studio terbuka memberi pemantapan ilmu Seni Visual dan membuka minda peserta serta masyarakat tempatan tentang peranan seni visual sebagai penyumbang kepada keindahan persekitaran alam semulajadi.

- Memberi pematapan ilmu dan pendedahan terhadap prospek bidang kerjaya Seni Visual.
- Menimbulkan minat dan pengetahuan bidang Seni Visual yang sangat luas.
- Mendedahkan peluang kerjaya dalam bidang Seni Visual.
- Menanamkan budaya kreativiti dan inovasi masyarakat dalam bidang Seni Visual.
- Pembangunan modal insan yang bernilai pengetahuan tinggi dan bermakna.

Kesimpulan

Projek seni bersama komuniti secara tidak langsung telah menjadi studio dan galeri terbuka. Konsep ini telah secara langsung menjadikan komuniti sebagai seniman, persekitaran aktiviti rutin harian sebagai studio dan kampung sebagai galeri terbuka. Seniman dan pengiat seni adalah sekadar penyalur kaedah, pemudahcara dalam memupuk kearifan tradisi, semangat seni, nilai-nilai murni, nilai hubungan manusiawi dengan alam untuk kelangsung kehidupan komuniti. Anjakan paradigma pembelajaran yang berkonsepkan formal diharap akan berubah kepada ruang studio terbuka yang lebih menyeronokkan dan sarat dengan kolaborasi ilmu pengetahuan dan idea-idea baharu. Kaedah ini juga diharap dapat memberi banyak nilai tambah dalam ekosistem kehidupan komuniti.

Penghargaan

Balai Seni Negara Malaysia, Komuniti Pulau Lagaton Pitas, Mohammad Majidi Amir, Andry Chin Yung Tet, Mohamad Farit Azamuddin bin Musa pengarca muda tempatan dan En. Muslim Mattajim seorang pelukis ternama Negeri Sabah.

Rujukan

- Ikujiro Nonaka. (1994), *Dynamic Theory Of Organizational Knowledge Creation*, Organization Science/Vol. 5, No. 1, February 1994, 14-40
- Mohd Faizuan M. & Hasnul Jamal S. (2021), *Pengenalan Ringkas Kaedah Ko-Kreasi dalam Seni Visual Kontemporari*. Open Wall, Muzium dan Galeri Tengku Fauziah, Universiti Sains Malaysia. 14-19
- Brown, J. S. and P. Duguid (1991), "Organizational Learning and Communities of Practice: Towards a Unified View of Working, Learning and Organization," *Organization Science*, 2, 1, 40—57.

Informan

- 1 Sandara Panglima Mohamad, 101, (meninggal dunia pada tahun 2013), Penganyam Tikar
- 2 Abdul Nasir Bin Hj. Laud, 61, Ketua Kampung, Tukang Perahu, Rumah dan Pukat
- 3 Kilan Binti Husman, 87, Penganyam Tikar
- 4 Jamali Bin Husman, 66, Tukang Perahu
- 5 Hainun Binti Husman, 64, Penganyam Tikar
- 6 Haji Kalintong Bin Tanduk, 61, Tukang Perahu dan Rumah
- 7 Fatimah Binti Laud, 61, Penganyam Tikar
- 8 Minah Binti Sabturani, 58 Penganyam Tikar
- 9 Fatimah Binti Sahibil, 57, Penganyam Tikar
- 10 Samudin Bin Husman, 53, Tukang Perahu
- 11 Abdul Muhin Bin Sahibil, 52, Pukat Tradisi, Mengurus Aktiviti
- 12 Mohd Jimi Bin Sahibil, 45 Tukang Rumah, Tukang Kapal dan Nakhoda Kapal
- 13 Amirhamzah Bin Masahud, 36, Tukang Perahu
- 14 Aldie Bin Sahibil, 35, Menyelam, Pukat Tradisi
- 15 Salamah Binti Hj Sulaiman, 35, Penganyam Tikar

***Midpoint* dan Kepentingannya dalam Pembentukan Naratif Filem: Analisis terhadap Filem Malaysia Terpilih**

Zairul Anuar Md. Dawam (PhD)¹, M. Fazmi Hisham (PhD)², Rosli Sareya (PhD)³

¹ *Akademi Seni dan Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: zanmar@ums.edu.my)*

² *Akademi Seni dan Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: rosli80@ums.edu.my)*

³ *Akademi Seni dan Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: mfazmi@ums.edu.my)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Kertas kerja ini menganalisis kepentingan titik plot atau *beat midpoint* (titik pertengahan) dalam pembentukan naratif sesebuah filem. Analisis titik plot *midpoint* ini dilakukan kerana dalam struktur plot tiga babak, pada babak 2, *midpoint* merupakan aspek pembentukan naratif yang paling mencabar (Snyder 2005; Schidmt; 2005; Bell, 2011). Ia merupakan titik plot penting yang membawa kepada perubahan sesebuah cerita. Tujuan titik plot *midpoint* adalah menarik minat audiens menonton filem sehingga ke penamat cerita. Akhirnya selepas menonton audiens merasakan bahawa filem itu mempunyai naratif atau penceritaan yang baik. Analisis *midpoint* ini menggunakan pendekatan struktur tiga babak Blake Snyder (2005) yang mengandungi titik plot yang dikenali sebagai 15 beats iaitu *opening image, theme stated, set up, catalyst, debate dan break into two, B story, fun & games, midpoint, the bad guys close in, all is lost, dark night of the soul dan break into act three, finale dan final image*. Analisis *midpoint* telah dilakukan terhadap empat buah filem terpilih iaitu filem Lari (2013), *Polis Evo* (2015), *Munafik* (2016) dan *Suatu Ketika* (2019). Pemilihan sampel dilakukan berdasarkan rekod kutipan box-office di pawagam. Analisis mendapati tanpa mengira genre filem, elemen pada titik pertengahan memainkan peranan penting dalam memastikan sesebuah cerita memberi kesan keterujaan kepada audiens untuk menonton. Analisis juga mendapati bahawa selepas *midpoint* atau titik pertengahan, terdapat penulis skrip atau pengarah filem gagal memastikan pembinaan konflik dan cabaran watak secara berterusan. Ini menyebabkan elemen keterujaan, debaran dan kejutan tidak wujud. Akhirnya menyebabkan klimaks dan penamat sesebuah cerita menjadi kurang menarik dan tidak memberi kesan emosi kepada audiens.

Kata Kunci: *midpoint*, struktur plot, genre, filem dan box-office

Pengenalan

Struktur plot membantu penulis dalam mengembangkan idea melalui pembentukan adegan-adegan yang sesuai berdasarkan titik plot (*plot point*) atau *beat* yang dicadangkan oleh pengkaji seperti Blake Snyder (2005), Syd Field (1998, 2005) dan beberapa pengkaji lain. Titik-titik plot yang disusun akan menyambung sesebuah adegan dengan adegan seterusnya. Ini bagi memastikan audiens memahami keseluruhan cerita yang disampaikan. Pemahaman audiens terhadap keseluruhan adegan yang membentuk struktur penceritaan penting kerana ia dapat mewujudkan emosi seperti kegembiraan, kesedihan, marah dan ketakutan. Emosi ini mendorong audiens untuk terus menonton sesebuah filem dari awal hingga menemui penamatnya.

Snyder (2005) telah mencadangkan pembentukan struktur plot bagi memastikan pembentukan naratif sesebuah filem dapat menimbulkan perasaan keterujaan kepada audiens untuk menonton melalui 15 buah titik plot yang dikenali sebagai *beats*. Dalam babak 1, Snyder telah membahagikannya kepada *opening image, theme stated, set up, catalyst, debate dan break into two*. Manakala babak 2 pula mengandungi *B story, fun & games, midpoint, the bad guys close in, all is lots, dark night of the soul dan break into act three*. Babak 3 pula mempunyai dua bentuk iaitu *finale dan final image*.

Bagi memastikan keterujaan audiens untuk menonton sesebuah filem itu berterusan, Blake Snyder telah menekankan kepentingan *midpoint* atau titik pertengahan dalam Babak 2. Ini disebabkan kebanyakan penulis dan pengarah gagal memastikan momentum pergerakan sesebuah naratif atau penceritaan dilakukan secara berterusan dalam babak 2 kerana babak tersebut merupakan babak terpanjang dalam sesebuah naratif. Antaranya penulis skrip dan pengarah tidak dapat memastikan konflik dan cabaran watak yang dilalui itu memberi kesan emosi seperti kegembiraan, kesedihan, marah dan ketakutan. Akhirnya menyebabkan *finale* atau klimaks yang berlaku di pengakhiran cerita itu tidak dapat kesan keterujaan yang paling tinggi kepada audiens.

Keputusan dan Perbincangan

Dalam struktur plot tiga babak, *midpoint* atau titik pertengahan harus berlaku di pertengahan cerita. Sama seperti *plot point 1* sebelum memasuki babak 2 dalam paradigma Syd Field (2005) atau *debate dan break into 2* oleh Snyder (2005), *midpoint* merupakan titik kedua yang membawa kepada perubahan sesebuah cerita. Kepentingan *midpoint* juga memastikan naratif semakin menarik. Konflik dan masalah yang dihadapi oleh watak semakin bertambah berat. Watak terpaksa mengharungi pelbagai cabaran. Ini menyebabkan audiens semakin ingin mengetahui sama ada watak berjaya atau tidak dalam mengatasi cabaran tersebut. Sekaligus menyebabkan mereka terus menonton filem tersebut.

Perubahan cerita yang berlaku dalam *midpoint* disebabkan watak harus membuat keputusan. Keputusan yang memberi kesan dan tindakan kepada watak menyebabkan audiens ingin mengetahui apakah yang akan berlaku seterusnya. Ia mewujudkan persoalan kepada audiens adakah watak hero akan berjaya melaksanakan misinya. Ini dilakukan dalam filem bergenre aksi *Lari* (2013), watak hero (Khaliff) telah mengetahui siapakah yang menculik adiknya. Kemudian Khaliff membuat keputusan pergi ke Thailand untuk menyelamatkan adiknya. Keputusan dan tindakan Khaliff untuk pergi ke Thailand ini merupakan *midpoint* (Zairul Anuar et.al, 2017).

Snyder (2005) menekankan *midpoint* sebagai peristiwa yang menunjukkan kejayaan watak utama dalam hidupnya. Namun kejayaan ini hanya bersifat sementara kerana selepas kejayaan tersebut, watak utama akan menghadapi pelbagai rintangan atau cabaran yang lebih mencabar. Justeru Snyder menyatakan kemenangan yang dicapai oleh watak utama ini sebagai kemenangan palsu (*false victory*) atau bersifat sementara. Selepas kemenangan atau kejayaan tersebut, sesuatu yang buruk akan berlaku kepada watak utama. Ini yang dipaparkan dalam filem *Polis Evo* (2015) yang melibatkan adegan kejar mengejar kenderaan membabitkan Inspektor Sani dan Khai dengan penjenayah (Jemang). Mengambil kira durasi filem *Polis Evo* selama 117 minit, adegan kejar mengejar yang dipaparkan pada pertengahan cerita iaitu pada minit ke-50 hingga ke-55 adalah *midpoint* atau titik pertengahan yang menggambarkan kemenangan palsu. Adegan kejar mengejar ini berlaku setelah Jemang cuba melarikan diri setelah gagal membunuh saksi polis di sebuah hospital. Dalam adegan kejar mengejar tersebut, Khai berjaya menembak Jemang. Ini menyebabkan kenderaan Jemang hilang kawalan lalu terjunam ke dalam gaung dan meletup. Jemang yang terbakar cuba menghampiri Sani dan Khai akhirnya menembak dan membunuh Jemang (Rajah 1).



Kenderaan yang dipandu oleh Sani mengejar kenderaan van yang dipandu oleh penjenayah Jemang.



Khai menembak kenderaan yang dipandu oleh Jemang.



Jemang ditembak dan gagal mengawal kenderaannya yang terbabas menjunam ke dalam gaung.



Kenderaan Jemang meletup dan Jemang yang terbakar keluar dari kenderaannya.



Jemang yang terbakar cuba menghampiri Sani. Sani memberi amaran namun Jemang terus menghampiri ke arah Sani yang panik.



Namun Khai berjaya menembak dan membunuh Jemang yang cuba menyerang Sani.

Rajah 1: Adegan pada titik plot *Midpoint* (titik pertengahan) dalam filem *Polis Evo* (2015)
(Sumber: filem *Polis Evo*, 2015)

Kejayaan Sani dan Khai membunuh Jemang ini merupakan kemenangan palsu kerana selepas kejayaan tersebut, usaha mereka untuk menangkap penjenayah semakin mencabar. Ia juga menyebabkan watak antagonis atau watak jahat semakin mengambil langkah berjaga-jaga dan memasang perangkap. Jimbo iaitu adik kepada Jemang juga berazam untuk membalas dendam kepada Sani dan Khai yang menyebabkan kematian abangnya.

Dalam filem *Munafik* (2016), kemenangan palsu ini berlaku pada pertengahan cerita iaitu pada minit ke-50. Adegan *midpoint* ini memaparkan Adam sekali lagi berjaya memulihkan Maria yang telah dirasuk. Namun kejayaan yang dicapai oleh Adam ini hanya sementara sahaja. Kesan peristiwa ini menyebabkan cabaran yang dilalui oleh Adam semakin bertambah berat. Antaranya Pak Osman hilang dan beliau telah disolasiasat oleh pihak polis. Malah teman lelaki Maria iaitu Fazli telah memukul Adam kerana cemburu dan mengesyaki Adam mempunyai hubungan sulit dengan Maria (Rajah 2)



Adam berjaya mengubati Maria yang sakit atau dirasuk.

Rajah 2: Titik plot *midpoint* (titik pertengahan) dalam filem *Munafik* (2016)
(Sumber: filem *Munafik*, 2016)

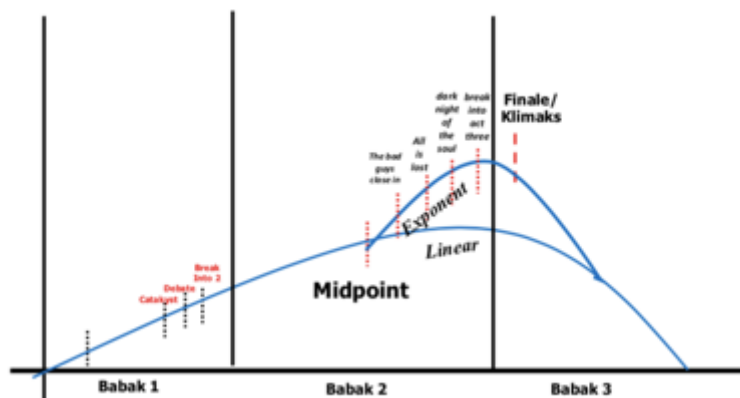
Midpoint juga merupakan titik pertemuan yang menggabungkan cerita kedua atau *B-story* dengan cerita utama (*A-story*). Dalam filem *Munafik* (2016), *midpoint* telah memperkukuh dan menghubungkan konflik yang dihadapi Adam dengan konflik yang berlaku pada Maria. Jika sebelum ini *B-Story* mengfokuskan watak Maria dan Adam secara berasingan, namun selepas *midpoint*, hubungan kedua-dua watak ini semakin kuat dan mempunyai kaitan antara satu sama lain. Apa yang berlaku pada Maria telah memberi kesan secara langsung kepada Adam dan begitu sebaliknya. Plot utama melalui cerita utama (*A-Story*) dan *B-Story* dihubungkan menjadi satu plot sehingga ke penamat cerita.

Walaupun menonjolkan konsep *midpoint* yang sama, namun cabaran yang dihadapi oleh watak selepas kemenangan palsu dalam filem *Munafik* (2016) agak berbeza berbanding dengan filem *Polis Evo* (2015). Ini disebabkan konsep dan genre kedua-dua filem adalah berbeza. Filem *Munafik* bergenre seram thriller manakala *Polis Evo* bergenre drama aksi. Sebagai sebuah filem seram thriller, elemen debaran dan kejutan lebih dititikberatkan berbanding dengan filem yang menggabungkan elemen drama dan aksi. Elemen ini akan mempengaruhi tempo cerita yang semakin bergerak laju sebelum memasuki babak 3 yang mengandungi klimaks sebelum cerita ditamatkan.

Midpoint yang memaparkan kemenangan palsu juga akan mempengaruhi aspek perwatakan. Antaranya jika watak tersebut digambarkan sebagai seorang yang penakut atau ragu-ragu, maka disebabkan keputusan yang dibuat atau peristiwa yang berlaku menyebabkan watak akan berubah menjadi seorang yang berani. Namun dari aspek plot iaitu sebab dan akibat, perubahan watak ini harus diperkuatkan dengan sebab-sebab tertentu bagi menyakinkan audiens bagaimana dan kenapa perubahan watak tersebut boleh berlaku.

Seperti yang dinyatakan keputusan yang dibuat oleh watak utama dan kemenangan palsu yang berlaku dalam *midpoint* harus memberi keterujaan kepada audiens untuk mengetahui adakah watak berjaya menghadapi cabaran yang bakal dilaluinya. Kemungkinan pelbagai peristiwa yang tidak diduga akan berlaku sebelum watak utama atau hero berjaya mengatasinya dan mencapai objektif yang disasarkan. Bagi tujuan tersebut, pada peringkat *midpoint* ini juga boleh diwujudkan plot *twist* yang memberi kejutan kepada audiens. Sebagai contoh dalam filem *Suatu Ketika* (2019) pada pertengahan cerita iaitu minit ke-56 berlaku peristiwa yang tidak disangka apabila Pak Sa'ad tiba-tiba dilanggar lori dan meninggal dunia. Ini menyebabkan perubahan cerita. Jika sebelum ini, semua pelajar ceria dan bersemangat untuk menghadapi perlawanan akhir bola sepak menentang pasukan sekolah British, St James, namun peristiwa yang tidak disangka itu menyebabkan semangat pelajar sekolah semakin berkurangan. Ini menimbulkan pertanyaan kepada audiens bagaimana pelajar sekolah tersebut mencapai kemenangan selepas kematian Pak Sa'ad yang sebelum ini banyak memberi motivasi kepada pelajar tersebut untuk berjaya.

Berdasarkan titik plot yang dikemukakan oleh Snyder (2015), *midpoint* harus menyebabkan titik plot meningkat secara *exponent* (Rajah 3). Namun begitu kajian mendapati *midpoint* dalam empat buah filem ini memberi kesan berbeza-beza kepada keseluruhan naratifnya. Ini disebabkan struktur plot yang disusun oleh penulis skrip dan pengarahnya yang mengandungi *midpoint* tidak disusuli dengan elemen *beat* atau titik plot yang dicadangkan oleh Snyder (2005) iaitu *Bad guys close in*, *All is lost* dan *Dark night of the soul*. Analisis terhadap struktur plot mendapati selepas proses pembuatan keputusan dan kemenangan palsu, titik plot yang membentuk naratif filem *Lari* (2013) dan *Suatu Ketika* (2019) hanya meningkat naik secara linear. Ini berbeza dengan filem *Polis Evo* (2015) dan *Munafik* (2016) di mana titik plotnya meningkat secara *Exponent*.



Rajah 3: Titik plot Midpoint harus menyebabkan struktur plot meningkat secara *exponent*

Peningkatan garisan titik plot secara *exponent* disebabkan beberapa faktor. Antaranya plot dan subplot atau *B-Story* yang telah digabungkan sehingga menyebabkan konflik dan cabaran yang dilalui oleh watak bertambah kompleks atau semakin mencabar. Analogi secara numerikal, jika dahulu masalahnya hanya satu, namun kini masalah tersebut bergabung dan menjadi dua. Ini akan keterujaan audiens semakin tinggi kerana mereka ingin mengetahui adakah watak akan berjaya menyelesaikan masalah mereka yang menjadi bertambah kompleks.

Ini dilakukan dalam filem *Polis Evo* (2015). Selepas *midpoint* yang memberi kemenangan palsu kepada Sani dan Khai, beberapa peristiwa buruk telah berlaku kepada pasukan polis dan keluarga Sani. Masalah yang dihadapi oleh Sani dan Khai bertambah rumit dan mencabar. Beberapa orang polis terbunuh ketika melakukan serbuan di lokasi penghasilan syabu. Manakala adik Sani iaitu Anis telah diculik oleh penjenayah. Ini menyebabkan emosi Sani semakin tertekan. Dia berazam untuk menyelesaikan masalah tersebut. Tindakan yang

dilakukan oleh Sani dan Khai ini juga dikenali sebagai titik tidak kembali atau *point of no return*. Ternyata *midpoint* telah mengubah cerita dan menyebabkan konflik dan masalah yang berlaku bertambah tinggi. Tempo cerita filem juga semakin pantas. Ia memberi keterujaan kepada audiens untuk terus menonton filem ini dan ingin mengetahui apa yang berlaku seterusnya.

Perkara yang sama juga dilakukan dalam Filem *Munafik* (2016). Tempo cerita semakin bertambah laju selepas berlakunya *midpoint*. Sebaik sahaja Adam berjaya memulihkan Maria, timbul cabaran dan masalah lain yang dihadapi oleh Adam. Tiba-tiba muncul lembaga misteri yang menakutkan mengganggu Adam. Kemudian Pak Osman didapati telah hilang, mayat Imam Ali dijumpai dan Adam mengalami mimpi ngeri dan pihak polis menyoalsiasat Adam yang disyaki menyebabkan kehilangan Pak Osman. Selepas *midpoint*, masalah yang dihadapi oleh Adam semakin bertambah rumit. Jika dahulu masalahnya hanya pada dirinya sahaja seperti yang dipaparkan dalam *A-Story*, namun selepas *midpoint*, menyebabkan masalahnya Maria dan orang lain (*B-Story*) bergabung dan memberikan masalah yang lebih besar kepada Adam. Ini menyebabkan keterujaan audiens untuk mengetahui adakah Adam berjaya menyelesaikan masalahnya semakin tinggi. Malah persoalan yang dipaparkan selepas *midpoint* seperti siapakah yang membunuh Imam Ali dan siapakah yang menyebabkan Pak Osman hilang menyebabkan audiens ingin mengetahui apakah yang akan berlaku seterusnya.

Namun ini tidak dilakukan dalam filem *Lari* (2013). Selepas Khaliff mengetahui di mana adiknya di culik dan membuat keputusan untuk pergi ke Thailand, cabaran yang dihadapi semakin berkurangan. Tidak banyak konflik atau cabaran yang dihadapi oleh Khaliff dalam usaha menyelamatkan adiknya. Sebagai contoh melalui beberapa adegan selepas beliau sampai di Thailand, dengan pantas Khaliff mengetahui di manakah lokasi adiknya diculik. Kemudian hanya dipaparkan melalui adegan seterusnya yang memaparkan pergaduhan, kejar mengejar dan adegan tembak menembak antara Khaliff dan penjahat yang menculik adiknya sahaja. Elemen yang dicadangkan oleh Snyder (2015) iaitu *Bad guys close in*, *All is lost* dan *Dark night of the soul* tidak dilakukan dalam filem ini. Seharusnya selepas *midpoint*, watak dan perwatakan penjahat harus diberikan penekanan dengan lebih mendalam. Sebagai contoh watak Thanapon yang menjadi dalang penculikan adik Khaliff harus ditonjolkan melalui pemaparan beberapa adegan bagi menunjukkan sifat atau perlakuan jahatnya. Ini akan menyebabkan emosi audiens seperti rasa marah dan benci kepada watak Thanapon dan mengharap Khaliff berjaya membunuhnya. Malah ketiadaan titik plot atau *beat* yang dicadangkan Snyder melalui *All is lost* dan *Dark night of the soul* selepas *midpoint* juga menyebabkan tidak wujud sebarang emosi dan perasaan audiens seperti sedih, takut, terkejut dan bimbang terhadap apa dipaparkan pada adegan klimaks tersebut. Ini menyebabkan segala yang berlaku sudah dijangkakan dan tiada apa yang mengujakan perasaan audiens.

Ini juga berlaku dalam filem *Suatu Ketika* (2019). Walaupun wujud kejutan (*surprise*) pada titik *midpoint* melalui kematian Pak Sa'ad yang dilanggar lori dan meninggal dunia dan wujud namun kesan kepada peristiwa itu tidak dipaparkan dengan baik melalui *beat All is lost* dan *Dark night of the soul*. Walaupun dipaparkan watak pelajar dan guru yang sedih atas kematian dan semakin hilang motivasi untuk meneruskan pencapaian objektif, namun kesemua adegan dalam *beat* itu tidak menunjukkan cabaran dan halangan yang semakin kompleks atau bertambah mencabar. Ini disebabkan tidak ada *B-Story* yang kuat untuk digabungkan dengan *A-Story* pada titik plot *midpoint* yang dicadangkan oleh Snyder (2005). Filem ini hanya memaparkan *A-Story* yang memaparkan semangat guru dan pelajar dalam memenangi perlawanan bola sepak sahaja. Manakala *B-Story* yang seharusnya memaparkan konflik dan masalah watak-watak lain seperti Cikgu Sulaiman dan anak muridnya tidak begitu jelas dan kuat. Ketidadaan gabungan antara *A-Story* dan *B-Story* ini pada titik *midpoint* menyebabkan graf titik plot hanya meningkat secara linear sahaja. Selain itu, filem ini juga tidak menekankan titik plot atau *beat Bad guys close in* yang mencadangkan agar watak antagonis iaitu kumpulan pasukan bola St-James diberikan tumpuan atau dipaparkan secara mendalam. Ini menyebabkan tidak wujudnya emosi benci, sedih kepada audiens terhadap apa yang telah berlaku.

Kesimpulan

Kegagalan sesebuah naratif filem disebabkan penulis dan pengarah gagal memastikan momentum pergerakan sesebuah naratif atau penceritaan dilakukan secara berterusan dalam babak 2. Justeru pembentukan titik plot *midpoint* sangat penting bagi memastikan wujud perubahan cerita yang memaparkan konflik, masalah dan cabaran yang semakin tinggi bagi menarik perhatian audiens untuk menonton sesebuah filem. Perubahan naratif melalui proses pembuatan keputusan dan kemenangan palsu yang dihadapi oleh watak ini pula harus memberi

kesan secara *exponent*. Ini bagi memastikan kesan emosi seperti kegembiraan, kesedihan, marah dan ketakutan wujud dalam diri audiens. Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap empat buah filem terpilih didapati kesemua filem mempunyai titik plot *midpoint*. Namun begitu, kajian mendapati kesan perubahan yang berlaku pada titik *midpoint* berjaya dilakukan dengan baik oleh filem *Polis Evo* (2015) dan *Munafik* (2016), Ini disebabkan selepas titik plot *midpoint*, kedua-dua buah filem itu menekankan pembentukan *beat* *Bad guys close in*, *All is lost* dan *Dark night of the soul* seperti yang dicadangkan oleh Snyder (2005). Ini menyebabkan tempo kedua-dua cerita itu bergerak semakin laju dan memberi kesan emosi dan keterujaan audiens untuk menonton. Berbanding dua buah filem iaitu *Lari* (2013) dan *Suatu Ketika* (2019), pembentukan titik plot *midpoint* tidak disusuli dengan *beat* yang sama. Ini menyebabkan momentum pergerakan cerita terlalu mudah, sudah dijangka dan tidak memberi kesan keterujaan kepada audiens.

Justeru bagi memastikan pembentukan titik plot *midpoint* dilakukan dengan baik dan memberi kesan kepada titik akhir cerita iaitu *finale* atau klimaks, maka seorang pengarah atau penulis skrip harus memastikan wujudnya *B-Story* yang boleh digabungkan dengan *A-Story* pada titik plot *midpoint* tersebut. Gabungan ini bertujuan memberikan kesan dua kali ganda kepada konflik, masalah dan cabaran yang berlaku kepada watak utama. Ini sekaligus mewujudkan impak perubahan cerita yang kuat sehingga menyebabkan *finale* atau klimaks yang berlaku di pengakhiran cerita dapat kesan keterujaan yang paling tinggi kepada audiens. Sekaligus jika dinyatakan dalam pembentukan titikplot maka ia peningkatan titik plot itu berlaku secara *exponent*.

Berdasarkan analisis terhadap empat buah filem terpilih, kajian ini menganalisis bagaimana pembentukan titik plot *midpoint* dilakukan oleh pengarah filem Malaysia. Kajian ini juga mencadangkan pembentukan model struktur plot yang bermula pada titik plot *midpoint* bagi memastikan pembentukan naratif sesebuah filem memberi kesan emosi seperti kegembiraan, kesedihan, marah dan ketakutan kepada audiens.

Penghargaan

Artikel ini adalah sebahagian hasil penyelidikan *Fundamental Research Grant Scheme* (FRGS/2/2014/SSI07/UMS/02/1), Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), Malaysia.

Rujukan

- Bell, James Scott. (2011). *Elements of Fiction Writing - Conflict and Suspense*. Writer's Digest Book.
- Creswell, J. W & Cheryl N. Poth (2017). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications (USA). 96-121.
- Schidmt, Victoria L. (2005). *Story Structure Architect: A Writer's Guide to Building Plots, Characters and Complications*. Writer's Digest Books.
- Snyder, Blake. (2005). *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Michael Wiese Productions.
- Syd Field. (2005). *The Foundation of screenwriting*. New York: Bantam Dell.
- Syd Field. 1998. *The screenwriter's problem solver: how to recognize, identify, and define screenwriting problems*. Dell Publishing
- Zairul Anuar Md.Dawam, Mohd. Nor Shahizan Ali, Rosli Sareya, M. Fazmi Hisham, Addley Bromeo Bianus. (2017). Fakta Cerita dan Struktur Plot Filem Aksi Malaysia (2013). *Jurnal e-bangi*, Vol. 12, No. 2 (2017) 214-228, 214-225.

Filem

- Lari*, 2013. (Filem). Ahmad Idham (pengarah). Kuala Lumpur: Excellent Pictures Sdn Bhd.
- Polis Evo*, 2015 (Filem). Ghaz Abu Bakar (pengarah). Kuala Lumpur: Astro Shaw Sdn Bhd.
- Munafik*, 2016 (Filem). Syamsul Yusof (pengarah). Kuala Lumpur: Skop Productions Sdn Bhd.
- Suatu Ketika*, 2019 (Filem). Prakash Murugiah (pengarah). Kuala Lumpur: Kasih Pictures Sdn Bhd.

The Heritage And Development Of Chinese Characters In Dragon Lanterns Dance

Zhao Cong¹, Low Kok On², Maureen De Silva³

¹ *Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: zhaocong_2020@sina.com)*

² *Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: lowkokon@ums.edu.my)*

³ *Faculty of Social Sciences and Humanities, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: maureend@ums.edu.my)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstract

“Chinese Characters in Dragon Lanterns (or Dragon Lanterns)” is a folk dance originated from Hebei. It is also listed as one of the National Intangible Cultural Heritage in China. Being a traditional entertainment performance for the royal tomb guardians of the Qing Dynasty, the folk dance has a history of more than 300 years. The strokes of the Chinese characters are presented through the dragon lanterns. It is long loved by folk artists and public, as the performance illustrates the essence and deepness of the Chinese characters. This paper focuses on the inheritance and development of the folk dance “Chinese Characters in Dragon Lanterns”. Field investigation and interviews are conducted during the research to further understand the history of the folk dance. In this paper, the artistic characteristics and values of the Dragon Lanterns are first analyzed and summarized, to provide inheritance and protection suggestions according to the problems faced during the development of the folk dance. It was found that the lack of performers and promotion channels are some of the crucial issues hindering the development of the Dragon Lanterns. Thus, it is important to cultivate inheriting performers and to market such traditional art through brand building and cultural promotion in campuses to promote its development. As a conclusion, this paper has a high academic value and theoretical significance for the research on “Chinese Characters in Dragon Lanterns”. In accordance with the changing times, the inheritance of Dragon Lanterns should also be innovating so that the cultural and historical values of China could be further promoted and displayed today.

Keywords: Chinese characters in dragon lanterns, Qing Dynasty, Hebei folk dance, heritage, development

Introduction

The era of the Qing Dynasty of China had witnessed a vigorous formation and development of varieties of folk dances, notably in Hebei Province. Although there were many twists and turns along the way, the folk dances still manage to flourish with its tenacious vitality as folk dances are deeply rooted in the social and cultural life of the people (Wang, 2004: 319).

Hebei is rich in self-entertained folk-dance activities, where such activities are especially abundant during the free time of the Spring Festival. Following the traditions of past generations, a variety of dance forms will be staged in “Zouhui”, an activity that gathered various folk song and dance performances (Wang, 2012:260). During the Chinese gods welcoming procession and the Lantern Festival on the 15th day of the first lunar month, there will be folk dances and parade performances such as dragon dance, lion dance, , bamboo horse, stilt, dry boat etc. (Wang, 2009: 344).

Dragon dance is one of the most iconic folk dances of the Han ethnicity (Wang, 2004:360). Its performance forms and skills are continuously enriched and has reached a rather high level. The dragon dance is widely practiced throughout Hebei province, some of the most influential and distinctive variations include “Chinese Characters in Dragon Lanterns” from Yixian County, Baoding; “Hydrangea Dragon Lanterns” from Rongguanying, Qingyuan District; “Quzhou Dragon Lanterns” from Quzhou County, Handan City etc. These dragon lantern performances have a certain degree of unification as they are all presenting the image of dragon and are usually collective performances accompanied by musical instruments (Zhou, 2009: 251).

The “Chinese Characters in Dragon Lanterns (or Dragon Lanterns)” in Zhongyi Village, Yixian County of Hebei Province is popular among the people because its dragon lanterns could demonstrate a variety of Chinese characters and has been popular since the Qianlong period of the Qing Dynasty. Reviewing the development of the Dragon Lanterns, it was a traditional entertainment performance for the royal tomb guardians from the Qianlong period of Qing Dynasty to the early years of the Republic of China. It was also a performance worshipping the gods during the sacrificial rite in the Qing Palace. Although the tomb guarding institutions demised with the fall of Qing Dynasty, the performances are passed down by the tomb guardians and became a folk culture serving and conforming the people (Zhou, 2009: 251). The “Chinese Characters in Dragon Lanterns” is a folk dance integrated with ornamental, entertaining and artistic values. Hence, it serves as an important reference to our research on the folk-dance culture in Hebei Province. It also plays a vital role in promoting traditional Chinese culture and inheriting folk arts.

Results and Discussion

The continuous development and growth of the Chinese society has promoted multiculturalism and have brought many opportunities and challenges to the prosperity of traditional folk art. Despite so, there are also several crucial problems that inhibited the development of folk arts. Problems regarding the development of the Dragon Lanterns emerged during the investigation process of the Dragon Lanterns team.

First, the Dragon Lanterns is facing the problem of lacking performers. The folk arts are usually inherited from masters to apprentices. However, most youths today have gone out to urban areas for a better living. As current inheritors passed away one after another, the Dragon Lanterns seems less attractive to the remaining youths, causing the traditional art to fade away and slowly left abandoned. Despite more nostalgic than the youths, the mid-agers and elderlies who stayed behind also regard time as equally important as money, as a result of life pressure. More and more went outbound to work, thus less people participated in the traditional art. On the other hand, the Dragon Lanterns is not supposed to be participated by women according to the feudal traditions. However, the proportion of women’s participation is increasing as a result of modernization. Despite so, the dragon dance performance is an activity that requires physical strength, and the physical differences between men and women could hardly guarantee the vividness of the artistic performance of dragon dances. In summary, the problem of lacking Dragon Lanterns performers is not optimistic.

Second, lacking promotion is also another problem faced by the Dragon Lanterns. According to investigations, the inheritors Liu Baoqi and Zheng Qingkun, both over 60 years old, are usually responsible for organizing the performance activities of Dragon Lanterns in Zhongyi Village, Yixian County. During folk activities and festivals, they will organize practice and performance sessions for the Dragon Lanterns teams using their spare time. Since they are only ordinary locals, their income is insufficient to support the promotion of Dragon Lanterns. Hence, the promotion of Dragon Lanterns is relatively passive as the folks are less aware of the inheritance and protection of the traditional art.

Third, the development path of the Dragon Lanterns is quite limited. The Dragon Lanterns is a folk dance handed down from Qing Dynasty in Hebei. It was originally a traditional entertainment performance for the royal tomb guardians in Qing Dynasty for 300 years and is part of the locals’ cultural life. The digital age has distracted public attention into the online world, leaving the research on traditional art such as Dragon Lanterns abandoned. The development path of the Dragon Lanterns is no longer meeting the needs of public and thus having a worrying development prospect.

Today, the Chinese government has introduced several measures to strongly promote traditional art. The inheritance and development of the “Chinese Characters in Dragon Lanterns” as the National Intangible Cultural Heritage has become an urgent matter. The inheritance and protection measure are as follows:

First, the importance of the cultivation and protection of inheritors should be given attention. Youths should be cultivated in order to solve the problem of lacking inheritors as youths are the backbone in the inheritance and development of folk arts. Under this opportunity, the government could further promote the protection of traditional art through education fields by attracting students to learn dragon dance performances. This could help establishing the awareness of promoting traditional culture in the youths and to support the long-term development of the Dragon Lanterns. Besides, it is also important to protect the inheritors of Dragon Lanterns in its birthplace. The government should increase its support through policies and subsidy the traditional arts to improve the inheritance and protection of the Dragon Lanterns, so that such traditional art would not be lost.

Second, the Dragon Lanterns should integrate with the market into an artistic brand. Since arts itself serves for the public, it will lose its vitality without public support. Traditional arts should follow the footsteps of modernization by innovating and reforming itself. Promotional events of the Dragon Lanterns could be done through mining, sorting, innovating, and repackaging of the information available to make it more enjoyable for the public. For example, the recordings of the Dragon Lanterns performances and live events could be uploaded and hosted on different platforms. Social media such as WeChat public accounts could also be operated by traditional art enthusiasts to promote the Dragon Lanterns regularly. By promoting the Dragon Lanterns into an artistic brand, the publicity and popularity of the Dragon Lanterns could be effectively enhanced, and its social influences could be expanded.

Third, the Dragon Lanterns should be promoted into schools and campuses. With its unique artistic expression, the Dragon Lanterns has long been one of the most iconic folk dances in Hebei Province. It is selected into the National Intangible Cultural Heritage Protection List in 2008. Nowadays, it is a trend to integrate intangible cultural heritage into the university classrooms as an effort to protect and develop folk arts. By integrating the Dragon Lanterns into the teaching resources in the classrooms, the following three aspects could be followed: (1) inheriting the Dragon Lanterns through investigations, collections, and interviews to cultivate students regarding the comprehensive understanding of the art; (2) delineating learning groups with students majoring in dance as the main body to emphasize the cultivation of performance talents; (3) offering Dragon Lanterns classes to the public. By refining the theoretical research, the combination of basic movement and comprehensive performance is designed to suit classroom-based education, while retaining its original performance style at the same time. Dance works rich in content could also be created to provide the Dragon Lanterns a more representative image on stage. As an overall, it is possible to better protect and inherit the Dragon Lanterns through the combination of theory and practice.

Conclusion

The “Chinese Characters in Dragon Lanterns” is a folk dance integrated with ornamental, entertaining and artistic values deeply rooted in the sociocultural life of the public. This paper analyzes the problems faced during the inheritance and protection of the Dragon Lanterns through field survey methodology. It is found that lacking performers, promotion and development path are the main issues faced. Hence, it puts forward the protection measures such as attaching importance to the protection of the inheritors, integrating with the market to create a brand of the Dragon Lanterns and to promote the Dragon Lanterns into campuses. This has important reference value for our research on the folk dances in Hebei, and it plays an important role in promoting traditional Chinese culture and inheriting folk art. In short, we could reform and innovate the Dragon Lanterns in accordance with the social development while retaining and inheriting its original form, so that the Dragon Lanterns can plays a role in cultural dissemination and displays the historical civilization of China at the same time.

References

- Chen Ruiquan. 2000. *Yixian Zhi*. Beijing: Central Compilation & Translation Press.
- Editorial Department of Integrated Chinese Folk Dances. 1989. *Integrated Chinese Folk Dances of Hebei*. Beijing: China Dance Publishing House.

- Liu Chunhui. 2011. *Zhongyi Village, Yixian County, Hebei: An ethnological Investigation of a Manchu village.* (unpublished Master's thesis. Beijing : Minzu University of China.
- Wang Kefen. 2004. *History of Dance Development in China.* Shanghai: Shanghai People's Publishing House.
- Wang Kefen. 2009. *Wulun: Wang Kefen's treatise on ancient Music and Dance.* Lanzhou : Gansu Education Press.
- _____. 2012. *Wanwuyiyi - The Illustrated History of Chinese Dance.* Beijing: Zhonghua Book Company.
- Wang Wenzhang. 2006. *An Introduction to the Intangible Cultural Heritage.* Beijing: Culture and Art Publishing House.
- Zhou Daming. 2009. *History of Hebei Dance.* Beijing: Science Press.

Additional Information

Table 1: The Genealogy of the Chinese Characters in Dragon Lanterns

Genealogy	From its introduction into the folks during the late Qing Dynasty in the 1920s, the Dragon Lanterns has been passed down for six generations, as shown in the following table:						
	Generation	Name	Gender	Birthyear	Education Level	Year of Learning the Art	Address
	1 st Gen.	Su Jingzhai	Male	Unknown	Private School	Unknown	Zhongyi Village, Yixian County
	2 nd Gen.	Su Dianqing	Male	Unknown	Private School	Unknown	Zhongyi Village, Yixian County
	3 rd Gen.	Su Wenlian	Male	1917	Primary School	1936	Zhongyi Village, Yixian County
	4 th Gen.	Mei Baokui	Male	1937	Higher Elementary	1959	Zhongyi Village, Yixian County
	5 th Gen.	Liu Baoqi	Male	1948	Junior High School	1965	Zhongyi Village, Yixian County
	6 th Gen.	Zheng Qingkun	Male	1958	Junior High School	1977	Zhongyi Village, Yixian County
Representative Inheritor	Liu Baoqi, 73 years old, has been learning the art since the age of 18. He is currently the only inheritor who is proficient in both the dancing skills and musical accompaniment of the Dragon Lanterns.						

Table 2: Performer List of the Chinese Characters in Dragon Lanterns

Name	Gender	Age	Expertise	Name	Gender	Age	Expertise
Zheng Qingkun	Male	57	Dragon Ball	Fu Yankun	Female	40	11 th Joint
Jia Jianghong	Male	48	1 st Joint (Dragon Head)	Zhao Xiaoying	Female	34	12 th Joint
Xu Huiyin	Male	46	2 nd Joint	Liang Yuhong	Male	53	13 th Joint (Dragon Tail)
Tong Huizhen	Female	38	3 rd Joint	Liu Baoqi	Male	67	Percussion-Gong
Yang Huaping	Female	36	4 th Joint	Mei Baoku	Male	78	Percussion-Drum
Wang Haiyan	Female	41	5 th Joint	Cui Quanli	Male	69	Percussion-Large Cymbal
Du Lanfeng	Female	45	6 th Joint	Cui Quanyou	Male	65	Percussion-Large Cymbal
Niu Jiyan	Female	45	7 th Joint	Jia Dongwang	Male	50	Percussion-Large Cymbal
Li Yongqin	Female	47	8 th Joint	Li Yuhua	Female	48	Percussion-Small Cymbal
Zhao Ran	Female	36	9 th Joint	Wang Hongying	Female	57	Percussion-Small Cymbal
Yan Xiujin	Female	48	10 th Joint				

Note: Zheng Qingkun and Liu Baoqi are the administrators of the Dragon Lanterns. There are 14 dragon dancers (including the Dragon Ball) and 7 percussionists, totaling 21 people. It should be noted that apart from Zheng and Liu, the other performers are subjected to change. The data shown is the list of members participating in this event.

The Concept of Interactive in Video Installation Artworks: The Manipulation of Space

Zhao Ming¹, Musnin Misdi², Baharuddin Mohd. Arus³

¹China, (E-mail: 741165763zhaoming@gmail.com)

²Malaysia, (E-mail: Musninmisdi67@ums.edu.my)

³Malaysia, (E-mail: baharudin@ums.edu.my)

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstract

In traditional works of art, artists mainly show two-dimensional and three-dimensional spatial concepts to express their artistic concepts, lacking interaction with the audience. After the concept of interaction brought by video installation art, These things have completely changed, and more and more art works are interactive. With the introduction of video and computer related technology, video works expand the traditional concept of space. It makes artists realize new creative ideas and styles. In addition, these new media have created a new concept of space, which makes the actual dimension of exhibition space a necessary element of art creation, rather than a passive display place of art works. Therefore, this paper determines the concept of interaction and how artists manipulate space through the works of video installation art. In addition, through the analysis of the samples of video installation works, the critical theory of Edmund Burke Feldman (1980) is used to prove that the video installation works of art have the concept of interaction. This study adopts qualitative research methods. Under the background of contemporary art, focusing on the concept of interaction, combined with visual analysis of works of art, this study collects data from literature for analysis. The result of this study is to deeply explore the video installation art works as the media of artists, and make the audience closer to the creator through the concept of interaction.

Keywords: Concept; Interactive; Video installation art; Space

Introduction

In the late 1960s, Robert Morris introduced the concept of process and duration into sculpture practice, which was also the motivation of early video artists (Kaye, 2007:64-65). They began to consider establishing a new relationship with the audience by projecting video in a designated space. With intuitive visual participation, the space allows the audience to continuously negotiate with the buildings, buildings, installation materials and found sites; Conversely, the audience's awareness of works of art is a very important part. When interacting with the works of video artists, the audience is affected by their physical and psychological existence and experience. In contemporary society, the traditional notions of time and space have been transformed by advances in technology, telecommunications, and information transfer." (Krens,1996) In the subsequent Art Biennale, artists are more and more video media, and rebuild the exhibition space to adapt to their installation art. As a result, new visual effects are created and multi-level and multi sensory interpretations of environmental places are carried out. The concept of virtual illustrary space (Langer, 1957) cannot be simply transferred from painting aesthetics to video image aesthetics on video device display. In traditional works of art such as painting or sculpture, the audience is regarded as a passive observer, rather than interacting with the works of art, becoming a part of it or an active participant in its creative environment.

The concept of space in traditional art forms exists in the eyes of viewers, but video devices allow viewers to interact with it or browse in its environment. According to Reichling (1993), space in painting is a virtual space. This is not a real space, nor is it a normal space where we can act. Through this, the author defines video

installation art as a comprehensive interactive multimedia space including virtual space and exhibition site, resulting in a real space that provides a place for the audience to participate.

These media related to video and computer make the physical structure in art move from imagination to activity space. Viewers can select the images they want to see and collect information by moving their bodies or selecting channels connected to video and computer devices, which is part of the device. In installation art, the audience's physical behavior and psychological perception are no longer regarded as independent; Instead, they work simultaneously to allow viewers to interact with the environment created by turning on video monitors, speakers, digital images, or projectors.

The actual environment of interactive multimedia installation art requires viewers to participate in the flow of sound and image on the video monitor or projection screen as an integral part or the whole of art works in the exhibition space in a multi sensory and multi-level way. For example, artists in the 1990s, such as Nam June Paik, Bruce Norman, Peter kapps, Gary hill and bill Viola, used imaging and computer related technologies to manipulate the actual exhibition space to match their installations. The works of these artists influence the perception and thinking of the audience by creating an environment for the audience to experience in vision, hearing and touch.

The significant transformation of expression requires new paradigms of construction, interpretation, analysis and response. In the case of interactive multimedia devices, it is necessary to examine time and space, audience interaction, artistic intention and synergy in order to grasp the impact of aesthetic events. Therefore, the study of the use of new media in interactive devices will help to deepen our understanding of the inherent complexity of this aesthetic process, not only for the audience, but also for the artist.

In a device related to video and computer, the artist's flexible use of media has established a real new environment of space and time, allowing the audience to participate in art. They transform and reconstruct the exhibition space of a museum or gallery into an environment full of sound, light and images on a display or projection screen. In the video installation art, the audience's passive thinking about the works is transformed into an experience of actively participating in the environment created by the works, because they not only experience the images on the video monitor, but also stay outside the video screen.

The viewer's senses and body respond to the sound and color projected in three-dimensional space. Compared with the traditional still life art form, the space concept in the video device is more interactive. The space in the video device is complex and can not be simply regarded as a two-dimensional plane state or three-dimensional volume state, but it can be described as a comprehensive space containing time. Video and computer-generated images and sounds provide viewers with perception different from traditional art Physical and mental movement rate. Since painting and sculpture have no self-motivated movement or sound, except for dynamic art, their space and time largely depend on the viewer's psychological perception. However, because most video devices provide viewers with an electronically and digitally controlled space-time environment, the viewer's perception and physical response will follow the moving image and sound.

The concept of interaction in works of art is a relatively new concept. In fact, the concept of interaction promotes the connection between artists and audiences, which is reflected in each video installation exhibition. Therefore, this study aims to determine the concept of interaction through video installation works. on the other hand; In order to analyze the selected samples of video installation works, Edmund Burke Feldman (1980)'s critical theory is used to criticize these works from the perspectives of video, exhibition space and audience.

Results and Discussion

For this paper, the most important thing is to understand how artists use video and computer related media to manipulate space to adapt to their creative thinking, and how the value of these media as artistic expression promotes the perception and response of the audience. Through the analysis of video device as an interactive multimedia device, this paper puts forward a new creative method, perspective and a new relationship between art works and audience.

In the video device, the body and mind of the audience will produce a non-material feeling, and the difference between the external appearance and the internal reality will be dissolved into an audio-visual environment. The audience sees itself not only as a subject of experience, but also as an object reflected through images and sounds. The viewer's body and mind, as well as the combination of image, light and sound, constitute an illusory world.

The dark space is a neutral space, where the audience and the projected character images can be related to each other, just as the character can see the audience. This condition allows artists to create a mutual environment in which the audience can participate physically and psychologically.

Through the experience and analysis of these artists' works, it can be seen that their works make use of the whole exhibition space. Video installation artists reconstructed or transformed the exhibition space to meet the needs of video and computer related media. The reconstructed exhibition space is a dark visual environment in which the audience can interact with the light of video image, projection image and sound. These works explore the relationship between the audience and them in a variety of ways, allowing them to experience interaction, peeping, surround and self reflection. They show the multidimensional nature of space and time by showing different levels of image and time movement beyond the traditional static art form. As a realistic reproduction, the video image is reproduced here and now, and moves towards the future through the intertwined textures of the past and the present. The space and time in the video device not only refresh the audience's inner state, but also change according to their imagination, perception and physical response. Then, the audience lives in an environment, which is composed of light and sound of moving images and the state of self-consciousness of the audience.

The sequence of video images is constantly changing, and the audience interacts with real-time images and recorded images in time and space.

Conclusion

In this study, we examined the video devices of some selected artists to examine the process of integration of analysis and creation from a critical perspective. Through the investigation of the changing new concepts of space and time in artistic experience, it provides a theoretical basis for this study. Artists apply these media to their creative techniques, opening up a variety of operation modes of actual exhibition space and visual space. This requires viewers to have a new way to understand video devices.

The video device provides a space with visual clues and markers. When participants fully understand the structure, they can put forward new ideas and views on time and space. The exhibition space is integrated by using video devices of sound and dynamic images, which provides a new way of self understanding for artists and audiences. In addition, the infinite combination of video devices and new technologies gives art a real life. Unlike traditional understanding, art is an inert object. On the contrary, video installation is an active event created by the audience's physical existence and psychological response.

In traditional visual art works, shape, symbol and meaning can best analyze the internal meaning of the works, while video installation works can better reflect the significance of semiotics by adding interaction with the audience. According to the audience's participation and response to the works, we can analyze the deep understanding of the concept of interaction in the video installation works.

Through the identification and proof of the selected samples of the analyzed video installation works, the concept of interaction is applied to these visual art works to express the understanding and understanding of video installation art in the form of video symbols.

Acknowledgements

The authors would like to thank the UNIVERSITI MALAYSIA SABAH (UMS) and those who have been helpful throughout the research process. Special thanks to artist Bill Viola for his video installation and my mentor for his guidance during the writing process.

References

- Feldman, E. (1981). *Varieties of visual experience*. Englewood cliffs, NJ: Harry N. Abrams.
- Hanhardt, J. G., Perov, K., & Viola, B. (2015). *Bill Viola*. London: Thames & Hudson.
- Leonhard Emmerling, (1992) "Bill Viola's Installation 'The Stopping Mind,'" Bill Viola. *Videos 1976-1991*, exh. cat. Mannheim: Cinema Quadrate a.V., 14.
- Mary J Reichling.(1993).*Susanne Langer's Theory of Symbolism: An Analysis and Extension*,.
- Susanne K. Langer, *Problems of Art* .(1957)New York: Charles Scribner's Sons, 29
- Sigmund Freud, *A General Introduction to Psychoanalysis*, trans. Joan Rivere .(1953).New York: Permabooks, 455.
- Thomas Krens, Foreword. *Mediascape*. cat. (1996) New York: The Solomon R. Guggenheim Foundation,)7.

Koreografi Tarian Sayau Kolombujang Etnik Dusun Tatana, Kuala Penyu, Sabah

Sri Ningsih Sukirman¹, Patricia Jipoh²

¹Akademi Seni dan Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: ningsih@ums.edu.my)

²Akademi Seni dan Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: patriciacyia@gmail.com)

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

ABSTRAK

Tarian ‘Sayau Kolombujang’ ini merupakan tarian etnik Dusun Tatana di Kuala Penyu, Sabah. Kedatangan etnik Dusun Tatana, di Kuala Penyu, Sabah berasal dari tanah Mongolia dan Yunan, China pada abad ke-12 dan ke-13 (Wallace: 1983). Daerah Kuala Penyu terletak di kawasan Barat Daya Negeri Sabah dan menghadap ke arah Laut Cina Selatan di sebelah Barat (Joison Romut, Denis J. Sading dan Flora Iban: 2016). Kajian ini dilakukan bagi mengekalkan dan memastikan tarian Sayau Kolombujang ini terus ditarikan dan dikenali oleh generasi pada masa kini. Oleh itu, bagi melengkapkan sebuah tarian harus mempunyai komposisi tarian seperti ragam gerak asas, pola lantai, ekspresi wajah dan props tarian. Tarian Sayau Kolombujang ini juga mempunyai keunikan dan kelebihan tersendiri iaitu dimainkan alat muzik secara langsung bagi melengkapkan sebuah persembahan tarian. Kaedah yang digunakan dalam kajian ini adalah melalui temu bual, wawancara, observasi, dokumentasi dan analisis data.

Kata Kunci: Koreografi, Tarian Sayau Kolombujang, Etnik Dusun Tatana, Kuala Penyu

Pengenalan

Menurut kajian, tarian *Sayau Kolombujang* ini telah wujud sejak ribu tahun yang lalu setelah wujudnya etnik Dusun Tatana. Istilah ‘Tatana’ wujud daripada sebuah cerita lagenda iaitu *Cerita Boruruk*. Kisah ini menceritakan berasal dari sebuah gendang ritual yang diperbuat daripada kulit anak naga yang dinamakan *Boruruk*. Gendang ajaib tersebut telah menyebabkan orang kampung mula bergaduh atau mengamuk sesama sendiri. Memandangkan gendang tersebut mendatangkan malapetaka kepada orang kampung, maka gendang tersebut telah dibuang ke dalam sungai dan hanyut ke kampung-kampung lain. Apabila puak-puak lain memungut gendang tersebut, mereka juga turut mengalami situasi yang sama setelah memalu gendang tersebut. Keadaan ini telah menyebabkan kucar-kacir dalam kalangan puak-puak yang memalu gendang tersebut. Apabila mereka mengetahui asal usul gendang tersebut, mereka berasa amat marah sehingga mencetuskan peperangan di antara puak. Kaedah untuk menyelamatkan diri, masyarakat Dusun Tatana telah bersembunyi dalam gua di bawah tanah. Setelah peperangan antara puak berakhir, mereka keluar dari tempat persembunyian dan menamakan diri mereka sebagai orang Tatana (Tan Sri Wences Anggang: 2019).

Kewujudan tarian *Sayau Kolombujang* ini diadakan sempena upacara ritual moginum, kematian, keramaian perkahwinan dan juga mengubati orang sakit etnik Tatana yang terdapat di daerah Kuala Penyu. Pada mulanya *Sayau Kolombujang* ini disebut Sayau Bisaya namun tarian yang diberikan *Sayau Bisaya* ini tidak sesuai kerana menggunakan istilah nama etnik lain sehingga akan menimbulkan sensitiviti dan perkara buruk akan berlaku. Oleh itu, tarian yang dinamakan *Sayau Bisaya* diubah menjadi nama *Sayau Kolombujang* (Monih Epin : 2019).

Tarian *Sayau Kolombujang* bertujuan untuk menghormati pemergian si mati dan menghantar si mati ke alam mereka, agar roh si mati tidak keliru akan dunia dan kehidupan selepas mati. Wujudnya tarian ini sejak munculnya masyarakat etnik Dusun Tatana, kerana etnik ini menganggap bahawa tarian ini merupakan upacara ritual. Hal ini, kerana pada masa dahulu masyarakat Dusun Tatana tidak mempunyai pegangan agama atau pagan.

Pada zaman dahulu, tarian ini tidak boleh ditarikan secara suka-suka (bebas) kerana tarian ini dianggap sebagai tarian ritual. Persembahan tarian ini ditarikan bersama alat muzik kulintangan, gong dan gendang secara langsung (*live*). Pantang larang dalam keluarga si mati iaitu ketika keluarga si mati masih dalam keadaan berjaga, maka keluarga tersebut tidak boleh memakan makanan yang berwarna hijau kerana dianggap tidak menghormati si mati dan sekiranya keluarga si mati melanggar akan pantang larang tersebut mereka akan terkena bencana. Namun perubahan fungsi terjadi iaitu pada masa kini tarian Sayau Kolombujang ini boleh dipersembahkan ketika adanya majlis keramaian seperti majlis perkahwinan, majlis sambut tetamu, pesta kaamatan dan sebagainya (Monih Epin: 2019).

KOREOGRAFI TARIAN SAYAU KOLOMBUJANG

Istilah Koreografi dalam bahasa Inggeris, iaitu *choreography* berasal daripada dua patah kata dari bahasa Yunani, iaitu *Choria* yang bererti tarian massal (tarian yang ditarikan oleh lebih dari seorang) dan *graphia* yang bererti catatan penulisan. Dengan kata lain, *choreography* diertikan sebagai catatan tentang penyusunan tarian (Hidajat, 2005).

Sal Murgiyanto (1977: 12) mencatatkan koreografi adalah tindakan atau proses pemilihan pergerakan menjadi sebuah tarian secara keseluruhan. Dengan kata lain, koreografi ialah proses pembentukan pergerakan sehingga menjadi sebuah tarian. Menurut Sal Murgiyanto (1992: 95), untuk memahaminya, pengkaji perlu mengupas konsep penciptaan yang di dalamnya terdapat idea yang berkaitan dengan aspek luaran, perasaan dan gagasan penciptanya. Semua proses itu ada hubungkait dengan aktiviti yang kreatif daripada penciptanya.

Ragam Gerak Asas Tarian Sayau Kolombujang

Ragam gerak asas tarian Sayau Kolombujang ini masih menggunakan ragam gerak asas yang asal dan tidak mempunyai perubahan kecuali apabila mempunyai persembahan yang memerlukan satu kumpulan mempersembahkan tarian tersebut dengan hanya mengubah pola lantai tarian sahaja (Durin Binti Tiwin, 2019) Tarian ini kurang perkembangan ragam gerak kerana masih mengekalkan ragam gerak aslinya untuk dipelajari oleh anak-anak muda.

Pergerakan Tangan Tarian Sayau Kolombujang

Pergerakan kedua tangan penari perempuan bermula dari sebelah kiri. Kemudian digerakkan kedua tangan penari itu selari dengan badan, sambil memegang sarung pada kedua-dua tangan penari tersebut dan seterusnya diangkat separas bahu. Dalam tarian *Sayau Kolombujang* ini, ianya tidak mempunyai nama yang khas bagi setiap pergerakan tangan tersebut.

Namun, didapati dalam pergerakan tangan tarian *Sayau Kolombujang* itu, adalah menirukan pergerakan dari seekor binatang. Sebagai contoh, dalam pergerakan tangan penari perempuan itu, diambil daripada pergerakan rama-rama yang membuka sayap. Hal ini, seakan-akan meniru pergerakan rama-rama yang sedang terbang (Gambar 1). Dalam istilah tarian, tarian ini disebut Mimetik. Tarian Mimetik iaitu tarian yang mempunyai erti menirukan pergerakan binatang. Kebiasaannya juga jumlah penari wanita adalah 3 atau 4 orang tetapi pada masa kini jumlah penari adalah tidak ditetapkan (Jainah Ngoai, 2019). Manakala, pergerakan tangan penari lelaki pula diambil daripada pergerakan sayap burung. Pergerakan tangan lelaki dihayun apabila berada di depan penonton dan pergerakan tangan penari lelaki bermula sebelah kiri dengan memegang sandai ataupun selendang (Gambar 2).



Gambar 1: Pergerakan tangan penari perempuan yang meniru pergerakan rama-rama



Gambar 2: Pergerakan tangan yang meniru pergerakan rama-rama

Pergerakan kaki tarian Sayau Kolombujang

Pergerakan kaki penari lelaki akan bermula dari sebelah kanan. Sebagai contoh, jika pergerakan tangan bermula sebelah kiri maka kaki akan bermula sebelah kanan. Ketika tarian ini dipersembahkan kesemua penari perempuan akan mengelilingi penari lelaki. Pergerakan kaki ini akan berulang-ulang walaupun pola lantai berubah. Bagi pergerakan kaki penari perempuan ia akan bermula sebelah kiri dan diikuti sebelah kanan (Jainah Ngoai, 2019).

Tarian *Sayau Kolombujang* ditarikan kepada dua jenis fungsi iaitu sebagai persembahan dan ritual. Fungsi tarian yang pertama ialah sebagai ritual, kesemua ragam gerak masih sama dan yang berbeza ialah dari segi busana dan sedikit penambahan gerak. Penari akan menggunakan sapu tangan sebagai penutup muka dan menggunakan kipas. Dalam tarian ini juga, pergerakan penari lelaki akan duduk di tengah dan penari perempuan akan mengelilingi penari lelaki di dalam bulatan sambil memberi minuman dan saling memberi minum antara satu sama lain.

Seterusnya penari akan bangun dan mereka akan membuat bunyi yang dipanggil *pangkis*. Tarian ini juga tidak mempunyai nama khas dalam setiap pergerakan. Setiap pergerakan kaki penari lelaki dan perempuan adalah diilhamkan daripada bagaimana cara membuat dan menghasilkan sagu pada masa dahulu dengan menggunakan kaki (Monih Epin: 2019).

Pola Lantai Tarian Sayau Kolombujang

Pola lantai ini adalah salah satu aspek yang penting dalam persembahan. Kerana ianya dapat memperlihatkan bagaimana tarian *Sayau Kolombujang* itu dipersembahkan di khalayak orang ramai. Disebabkan ianya merupakan aspek yang penting bagi seorang penari dan pereka tarian itu sendiri. Apa yang boleh dilihat melalui pola lantai bagi tarian ini adalah mereka hanya menggunakan pola lantai iaitu sejajar dan separuh bulatan bagi menyampaikan tarian ini. Mereka lebih menunjukkan maksud di sebalik tarian ini iaitu lebih kepada sagu bagaimana mereka mendapatkan sagu tersebut. Oleh itu, pola lantai tersebut juga dikaitkan dengan cerita legenda mereka iaitu sagu yang mereka perolehi sehingga boleh dijadikan tarian (Jainah Ngoai, 2019). Pola lantai Sejajar (Gambar 3) dan separuh bulatan di bawah ini (Gambar 4).



Gambar 3: Pola Lantai Sejajar tarian Sayau Kolombujang



Gambar 4: Pola Lantai separuh bulatan tarian Sayau Kolombujang

Ekspresi Wajah Tarian Sayau Kolombujang

Ekspresi wajah atau emosi yang ditunjukkan oleh penari semasa menari tarian Sayau Kolombujang adalah reaksi mata dan wajah penari perempuan tertumpu kepada penari lelaki. Bagi penari lelaki pula, mereka perlu senyum dan tidak menunjukkan wajah yang serius (Rosalind Oliver, 2019).

Seterusnya, didapati pula maksud tersirat disebalik penggunaan ekspresi wajah yang ingin disampaikan dalam tarian ini. Maksud yang ingin disampaikan ini adalah di mana penari perempuan menunjukkan ekspresi wajah sedemikian merupakan tanda menghormati antara satu sama lain dan tanda hormat kepada penari lelaki tersebut (Gambar 5). Bagi penari lelaki pula (Gambar 6), menunjukkan sifat kepimpinan yang semestinya ada pada diri seorang lelaki (Monih Epin, 2019).



Gambar 5: Ekspresi Wajah Penari Perempuan dalam tarian Sayau Kolombujang



Gambar 6: Ekspresi Wajah Penari Lelaki dalam tarian Sayau Kolombujang

Props Tarian Kolombujang

Tarian *Sayau Kolombujang* mempunyai props yang tersendiri. Tarian yang menggunakan props ini dipersembahkan di hadapan penonton sama ada bagi perayaan kaamatan ataupun yang dikaitkan dengan Majlis kebudayaan. Antara props yang mereka gunakan semasa menarikan tarian ini adalah bagi penari perempuan akan memakai kain sarung yang mempunyai corak serta warna yang berbeza dan cantik apabila dilihat semua orang. Bagi penari lelaki pula, mereka akan menggunakan props iaitu *sandai* ataupun lebih dikenali sebagai selendang yang diletakkan di bahagian bahu mereka semasa mereka menari tarian tersebut (Fred Judin Tangulon, 2019). Selain itu, kegunaan bagi props yang mereka gunakan adalah ianya lebih kepada hanya sebagai perhiasan kepada penari (Gambar 7). Hal ini demikian kerana, ianya juga membantu penari supaya tidak kelihatan kosong dan hanya tertumpu kepada mempersembahkan tarian itu sahaja.



Gambar 7 : Sandai dalam tarian Sayau Kolombujang

Alat Muzik Tarian Kolombujang

Etnik Dusun Tatana merupakan masyarakat yang terkenal dengan permainan alat muzik yang sememangnya kaya dengan pelbagai variasi muzik tradisional yang berasaskan gong. Alat-alat muzik etnik Dusun Tatana bukan sahaja gong tetapi terdapat juga beberapa alatan muzik yang mengiringi paluan gong tersebut. Alatan muzik tersebut ialah tiga biji gong yang berbeza dari segi saiz, dua biji canang, satu set kulintangan yang mempunyai 8 bilangan serta sebuah gendang yang mana diperbuat daripada kayu bulat yang berlubang besar. Kulit gendang pula diperbuat daripada kayu bulat yang berlubang besar. Kulit gendang diperbuat daripada kulit rusa. Dua batang kayu digunakan sebagai pemalu gendang. Pada asalnya, alat muzik ini ialah gong, canang dan kulintangan yang diperbuat daripada tembaga. Namun kini ianya diperbuat menggunakan besi ekoran daripada harga tembaga yang agak mahal dan juga mengikut perkembangan masa kini.




Alat muzik tarian *Sayau Kolombujang* daripada etnik Dusun Tatana ini mempunyai sebutan nama dalam bahasa etnik Dusun Tatana itu sendiri. Antaranya ialah gong paling besar iaitu *Pambaan* seterusnya gong kedua iaitu *Tonggunggul* dan gong yang ketiga pula *Lotukon*. Seterusnya, diikuti dengan dua canang iaitu *Sanang 1* dan *Sanang 2* ataupun *Tetawak*. Manakala alat muzik Kulintangan pula mempunyai 8 jenis bunyi. Alat muzik dalam tarian *Sayau Kolombujang* ini alunan muziknya lebih lembut dan tarian ini berdasarkan kepada paluan gong *Pambaan*. Saiz alat muzik ini jugamempunyai saiz yang berbeza.

Terdapat beberapa paluan gong yang membawa maksud yang berbeza dan sering dimainkan dalam majlis-majlis keramaian yang melibatkan etnik Dusun Tatana di daerah Kuala Penyu seperti perkahwinan, kelahiran bayi dan juga upacara ritual kematian. Ada dua belas jenis paluan iaitu *Sorosok*, *Anak kuda*, *Surung Pialampito*, *Putra Nigadung*, *Timbaran*, *Inggolupang*, *Menurut*, *Kakamput*, *Pimpikau*, *Manyurabai*, *Tungkas Moginum* dan *Sayau Kolombujang*. Paluan muzik Sayau Kolombujang ini selalunya dimainkan dengan irama yang rancak dan bersemangat kerana ianya bertujuan untuk meraihkan perasaan yang gembira kepada masyarakat.

Etnik Dusun Tatana di daerah Kuala Penyu amat mengangkat tinggi dan menghargai alat muzik mereka khususnya Gong. Ini kerana paluan gong merupakan muzik utama dalam setiap muzik yang akan dimainkan dalam semua upacara. Keistimewaan alat muzik ini dari segi kebolehannya untuk menghasilkan pelbagai jenis rentak dan lagu. Alat muzik juga turut digunakan dalam mengiringi tarian dan nyanyian. Alat muzik ini turut menjadi tulang belakang dalam upacara ritual menghantar pesanan kepada alam ghaib. Alat muzik juga merupakan lambang kekayaan sesebuah keluarga kerana masyarakat terdahulu menggunakan alat muzik sebagai hal perdagangan.

Pada asalnya, bilangan pemain alat muzik etnik Tatana terdiri daripada tujuh orang dan kesemua pemain terdiri daripada lelaki. Namun kini bilangan pemain boleh sahaja enam orang pemain dan perempuan juga boleh menjadi pemain alat muzik ini. Pemain alat muzik ini dalam bahasa Tatana dikenali sebagai ‘Petungkas’. Oleh itu, Etnik Tatana mempunyai muzik tradisionalnya yang tersendiri. Muzik tradisional Tatana merupakan warisan turun-temurun daripada masyarakat Tatana. Etnik Tatana masih mengamalkan setiap pantang larang dan adat istiadat di dalam alat muziknya. Etnik Tatana ini juga mengangkat tinggi nilai kebudayaan mereka dan mengekalkan keistimewaan alat muzik tradisionalnya sehingga kini. Begitu juga dengan anak-anak muda suku kaum Tatana ini amat menghargai dan mempelajari budaya khususnya alat muzik tradisional etnik Tatana.

Jadual 1 : Alat Muzik Persembahan Tarian Sayau Kolombujang

Alat Muzik	Penerangan	Gambar
Kulintangan	Kulintangan merupakan alat muzik yang diwarisi secara turun temurun. Kulintangan ini selalunya akan dimainkan semasa majlis keramaian, perkahwinan dan sebagainya (Ebah Pasi, 2019).	
Gong	Gong merupakan salah satu alat muzik dan juga alat komunikasi pada zaman dahulu. Gong ini diperbuat daripada emas dan tembaga dan setiap paluan gong mempunyai maksudnya yang tersendiri (Martin Daya, 2019).	
Gendang	Gendang diperbuat daripada batang kelapa dan manakala kulit yang digunakan adalah kulit rusa. Gendang ini akan dimainkan bersama dengan gong (Kimyong Ensil, 2019).	

Kesimpulan

Setiap etnik mempunyai identiti sendiri samada dari segi koreografi dan juga budaya. Tarian *Sayau Kolombujang* ini mempunyai keistimewaan tersendiri dengan ragam gerak aslinya, pola lantai, ekspresi wajah, props dan alat muzik. Setiap elemen yang diuraikan dapat melengkapkan lagi tarian sayau moginum ini untuk dipersembahkan di atas pentas. Secara keseluruhannya, koreografi yang ada pada tarian ini masih asli dan belum pernah diubah. Oleh itu, diharapkan tulisan yang ringkas ini dapat memberikan satu gambaran yang menyeluruh tentang persembahan tarian *Sayau Kolombujang*.

Rujukan

- Hidajat Robby. 2005. *Wawasan Seni Tari Pengetahuan Praktis Bagi Guru Seni Tari*. Malang: Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang.
- Joison Romut, Denis J. Sading dan Flora Iban. 2016. *Inventori Budaya Etnik Negeri Sabah (Etnik Dusun Tatana)*. Kota Kinabalu: Lembaga Kebudayaan Negeri Sabah.
- Sal Murgiyanto. 1983. *Koreografi*. Bandung: PT. Rosda Karya. _____ . 1996. *Ketika Cahaya Merah Memudar (Sebuah Kritik Tari)*. Jakarta: Deviri Ganan.

Senarai Informan

Bil	Nama Informan	Umur	Asal Kampung
1	Tan Sri Wences Anggang	72 Tahun	Kampung Bundu, Kuala Penyu
2	Monih bin Epin	52 Tahun	Kampung Bundu Tarah Kuala Penyu
3	Ebah Pasi	75 Tahun	Kampung Bundu Tarah Kuala Penyu
4	Durin Tuwin	38 Tahun	Kampung Tegilung Kuala Penyu
5	Fred Judin Tangulon	67 Tahun	Kampung Janang Kuala Penyu
6	Jainah Ngoai	42 Tahun	Kampung Kelampun Kuala Penyu
7	Kimyong Ensil	50 Tahun	Kampung Kayul Kuala Penyu
8	Nuri Suram	64 Tahun	Kampung Gorowot Kuala Penyu
9	Martin Daya	70 Tahun	Kampung Bundu Kuala Penyu
10	Rosalind Oliver	51 Tahun	Kampung Kiambor Kuala Penyu

Penggunaan Simbol Budaya dalam Catan oleh Dua Pelukis Negeri Kedah

Azizah Ibrahim¹, Humin Jusilin (Ph.D)², Surayah Hj Bungsu³

¹ *Universiti Malaysia Sabah & SMK Seri Mahawangsa, (E mail: azizahibrahim706@gmail.com)*

² *Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: zumin198@yahoo.com.my)*

³ *Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: rinnsuraya_rsb@yahoo.com)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Konsep budaya yang diutarakan dalam Kroeber and Kluchohn merujuk kepada kewujudan dua kategori dalam konsep budaya iaitu, kategori realistik dan kategori idealistik. Kaedah kajian realistik lazimnya menggunakan pendekatan pemerhatian, manakala kaedah idealistik pula mengutamakan penganalisan yang bersifat jitu (M.S.Garbarino, 1977:49). Kajian secara realistik dan idealistik di ketengahkan ini adalah menjelaskan konsep budaya berkaitan seni catan yang dihasilkan oleh dua orang pelukis di Negeri Kedah. Kajian ini dapat menjelaskan lebih dalam berkaitan simbol budaya dalam olahan catan pelukis dari segi subjek, tema, bentuk dan makna. Seterusnya kajian ini mengetahui bagaimana pengaruh simbol budaya dalam catan dapat menjelaskan budaya yang diwarisi secara turun-temurun. Data-data kajian yang bersifat kualitatif diperolehi di lapangan melalui pemerhatian, kaedah temu bual, pemerhatian dan audio visual. Manakala analisis data dalam penyelidikan ini menggunakan Teori Ikonografi yang dikemukakan oleh Erwin Panofsky 1939. Dapatan kajian menunjukkan terdapat pelbagai simbol budaya yang terdapat pada catan yang dihasilkan. Justeru itu, pelukis negeri Kedah yang dikaji berjaya menampilkan unsur budaya melalui olahan karya catan yang memberi penjelasan tentang nilai budaya masyarakat setempat.

Kata Kunci: Simbol budaya, Catan, Tema, Bentuk dan Makna.

Pengenalan

Konsep budaya mencakupi cara pemikiran yang merangkumi kepercayaan bagi sistem nilai, ilmu pengetahuan, moral, bahasa, seni, undang-undang serta pola tingkah laku yang seterusnya merujuk kepada adat, kebiasaan dan fesyen K.Dennick-Brecht (2000: 38). Clifford Geertz (1973: 24) pula, menjelaskan budaya bersifat interpretatif dan merupakan jaringan makna yang menjadi panduan kepada masyarakat untuk menghadapi permasalahan hidup. Tambah beliau lagi, satu ciri penting budaya ialah, ianya sering berubah dan ianya lebih daripada koleksi random tentang tingkahlaku, kepercayaan dan nilai-nilai yang mana, kesemuanya mempunyai kecenderungan untuk disesuaikan, digabungkan dan diubah.

Dalam budaya pengkaryaan seni halus berkarya sebagai mempamerkan sesuatu perasaan dalaman dan bersifat kreatif dan imaginasi. Perasaan dalaman pelukis juga sesuatu perkara yang sangat prihatin daripada pengalaman, impian dan hasrat menerusi ekspresi diri yang tersendiri. Pengkarya merancang penghasilan seni dengan berfikir tentang ideanya, menggambarkan bentuk karya yang akan dibuat, merakam idea dalam bentuk nota dan lakaran, merangka proses kerja, mencari bahan dan alat yang sesuai dan bereksperimentasi dengan pelbagai kemungkinan teknik dan media yang dapat menyalurkan makna daripada idea yang ingin disampaikan. Pengkarya sentiasa membuat pilihan dan keputusannya sendiri yang tidak semestinya berakhir dengan sebuah karya yang hebat dan cemerlang. Pengkarya bertanggungjawab dalam kerja dan pilihan yang dibuat dan bersedia untuk dikritik.

Simbol Budaya yang diutarakan dalam Krober and Kluchohn merujuk kepada kewujudan dua kategori dalam konsep budaya iaitu, kategori realistik dan kategori idealistik. Kaedah kajian realistik lazimnya menggunakan pendekatan pemerhatian, manakala kaedah idealistik pula mengutamakan penganalisan yang bersifat jitu (M.S.Garbarino, 1977:49). Kajian secara realistik dan idealistik.

Simbol budaya dalam catan lazimnya berdasarkan kepada tiga komponen iaitu imej, konsepsi dan emosi. Komponen imej dalam penghasilan dinilai boleh dilihat dari implimentasi bentuk dan warna secara visual. Manakala konsep pada karya seni dinilai pada olahan prinsip seni secara estetik. Seterusnya komponen ketiga iaitu nilai emosi dalam karya seni dinilai berdasarkan interaksi palitan warna, garisan serta kesan jalinan yang mampu membicarakan sesuatu kepada penonton.

Seniman yang mencorak idea seni merupakan individu yang ingin memaparkan perasan naluri dalaman dalam diri untuk dilepaskan bagi keperluan asas manusia. Setiap hasil karya seni ini dikongsi bersama dan tidak akan terlepas daripada penzahiran bentuk-bentuk tertentu yang boleh digarap untuk memahami maknanya (Tjetjep R. R., 2000). Dalam konteks pengaruh persekitaran, seniman yang menghasilkan karya seni akan bertindak balas disebabkan oleh kesan reaksi luaran terhadap alam persekitarannya. Hal ini menyebabkan seniman dalam masyarakat tersebut bertindak mentafsirkannya dalam bentuk tersendiri seterusnya membentuk konsep asasnya melalui tingkah lakunya apabila berkarya. Persekitaran yang dilalui oleh seorang seniman mampu mengungkap proses kematangan dalam berkarya. Ia merupakan sebuah pengembaraan kehidupan yang diharungi dalam pelbagai bentuk, ruang dan masa.

Dapatan Kajian

Kajian ini mendapati bahawa terdapat kepelbagaian dari segi nilai budaya yang ditonjolkan oleh pelukis. Setiap aspek yang dibincangkan memaparkan nilai dan estetika tersendiri yang boleh dipelajari dan dijadikan sumber pengetahuan. Struktur formal dalam catan yang dikaji memainkan peranan penting terhadap pembentukan rupa subjek atau tema. Secara umumnya catan yang bertemakan budaya ini dipersembahkan secara representasi yang dibentuk dengan garisan, rupa, ruang, bentuk, warna dan jalinan. Manakala prinsip keseimbangan, kepelbagaian, saiz, irama, kadar banding, pergerakan, kesatuan serta penegasan bertindak mengkomposisi objek. Pembentukan rupa pada catan ini merupakan data yang menjadi petandan atau simbol yang mengacu kepada makna di sebaliknya. Gambar rajah dan jadual 1, menjelaskan imejan budaya, yang dapat dikesan melalui simbol atau objek yang terdapat pada hasil karya dua pelukis di negeri Kedah.

Jadual 1: Perbandingan Hasil Karya Catan Dua Orang Pelukis

Karya: Ahamad Fauzi Hassan



Karya: Rohaizad Shaari



Karya 1(a)

Tajuk: Sawah Padi Di Alor Setar Siri ii, Akrilik Atas Kanvas, 38.5cm X 51.0cm, 2016



Karya 2 (a)

Tajuk: Sawah Padi Di Alor Setar Siri V, Akrilik Atas Kanvas, 38.5cm X 51.0cm, 2016

Karya 1(b)

Tajuk: Keringat, Media:Cat Air Ukuran: 106 X 76 cm 2008



Karya 2 (b)

Tajuk: Gelagat, Media Cat Air : 106 X 76 cm 2009

Primer

Karya 1 (a dan b), serta karya 2 (a dan b) memaparkan imej tradisional iaitu alat pembajak sawah yang digunakan oleh dua orang pelukis, Dari segi bentuk, peralatan tradisional yang konvensional dipaparkan pada karya Rohaizad. Peralatan yang lebih moden pula dipaparkan pada karya Ahmad Fauzi. Karya Rohaizad memaparkan imej basikal sebagai alat perhubungan, dan peralatan menangkap ikan iaitu serkap digunakan pada karya Ahmad Fauzi juga sebagai objek utama.

Sekunder

Kedua-dua pelukis cenderung menggunakan aspek formal seperti unsur warna, garisan, jalinan, ruang, harmoni dan pergerakan untuk menampilkan karya yang sangat menarik. Karya Rohaizad lebih memaparkan penelitian unsur warna yang lebih terperinci jika dibandingkan dengan karya Ahmad Fauzi. Dari segi prinsip seni, menjelaskan dominasi unsur warna harmoni pada karya Rohaizad dan warna kontra digunakan oleh Ahmad Fauzi

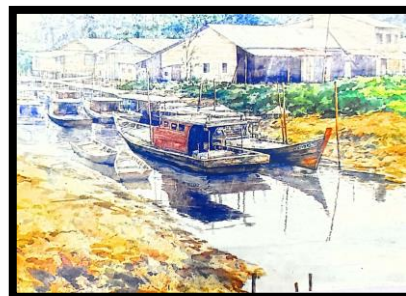
Makna Intrinsik

Kedua-dua catan pelukis memaparkan makna dan sifat yang tersendiri dalam menterjemah simbol budaya. Budaya petani dan kehidupan sosial dipancarkan melalui gambaran imej aktiviti manusia yang merujuk budaya setempat yang sangat jelas.



Karya 3(a)

Tajuk: Pengkalan Nelayan Di Tebengau, Cat Mintak Atas Kanvas, 75cm X 97cm, 1997



Karya 3 (b)

Tajuk: Siri Panorama Media:Cat air 70x60cm 1994



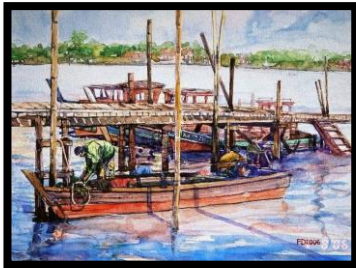
Karya 4(a)

Tajuk: Alor Setar Iv , media :Cat Air / 27cm X 38cm / 2002



Karya 4(b)

Tajuk: Siri Panorama Media: Cat air 70x60cm 2019



Karya 5 (a)

Siri Kuala Kedah (Pulang) / Cat Air / 21cm X 29cm / 2006

Primer

Ciri Fizikal pada objek alam dipaparkan dalam karya Rohaizad (Karya 3a, 4a dan 5a). Elemen panorama yang indah juga sebagai paparan idea pengkarya. Objek benda dan pengkisahan cerita pula dipaparkan dalam karya Ahamad Fauzi (Karya 3b,4b, dan 5b). Objek fizikal seperti sampan, perahu, jambatan rumah perkampungan dan suasana pemandangan sebagai paparan utama kedu-dua pengkarya.

Sekunder

Dari segi aspek formal, karya catan tersebut menampilkan unsur seni dan perinsip seni seperti garisan, jalinan, ruang, bentuk, warna, kontra, penegasan, perspektif, imbalan dan harmoni. Elemen seni sebaiknya telah diolah dengan baik dan sangat terkesan kepada pemerhati.

Makna Intrinsik

Penceritaan dalam karya pelukis menjelaskan perbandingan tentang paparan hasil karya kedua-dua pelukis ini. Budaya yang ditonjolkan oleh Rohaizad adalah lebih menunjukkan objek keindahan alam dan panorama perkampungan di negeri Kedah. Manakala paparan karya Ahamad Fauzi adalah lebih kepada gambaran imej budaya, kemasyarakatan dan aktiviti manusia dalam kalangan masyarakat setempat menerusi simbol, objek dan imej peralatan.



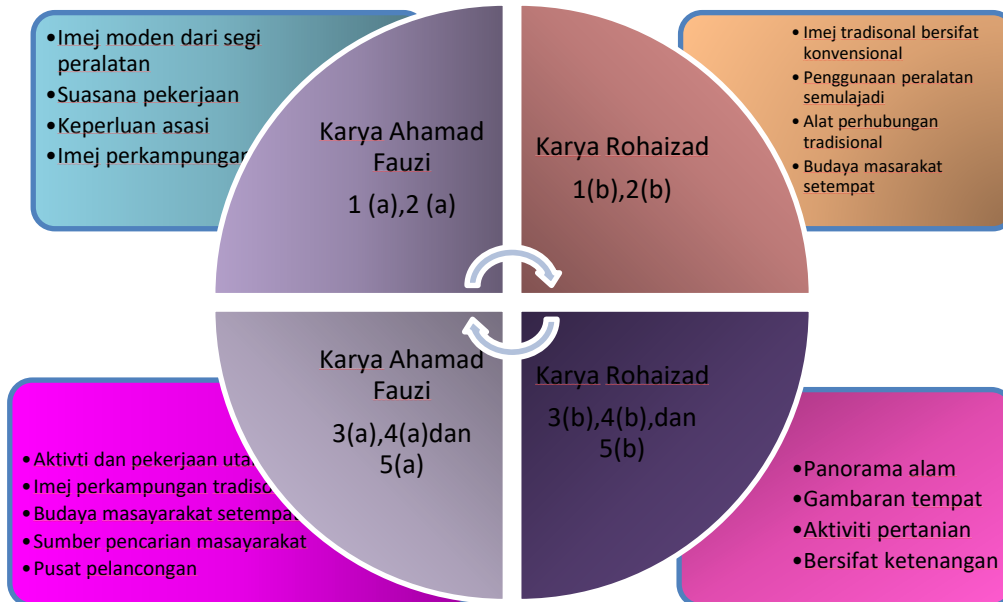
Karya 5 (b)

Tajuk: Siri Panorama Media:Cat air 70x60cm 2015

Aspek Penggunaan Simbol Budaya

Dari segi perlambangan atau simbol pula kedua-dua pengkarya menerangkan dan menghuraikan maknayang tersendiri dan fungsi hasil seni visual sama ada dalam bentuk tersurat atau tersirat. Dalam hal ini, pengkarya berusaha meletakkan bentuk dan makna karya pada aspek simbol budaya kepada catan yang dihasilkan. Interpretasi atau tafsiran makna dan fungsi dalam karya seni visual mereka adalah lebih terpengaruh kepada unsur kemasyarakatan dan perkampungan. Budaya setempat seperti aktiviti manusia dirakam dengan jelas dan terperinci oleh kedua-dua pengkarya ini. Gambaran alat pembajak sawah padi yang dipaparkan dalam catan Rohaizad lebih berbentuk tradisonal jika dibandingkan dengan karya Ahamad Fauzi Hassan berdasarkan imej atau objek yang

dipaparkan. Penonjolan imej budaya yang unik menunjukkan gambaran ini mungkin disebabkan proses penghasilan karya mengikut tahun semasa. Justeru itu, gambaran ini menjelaskan bahawa masyarakat petani di negeri Kedah lebih banyak mengusahakan sawah padi berbentuk komersial. Sekitar tahun 2000 hingga 2015 petani masih lagi mengguna peralatan secara tradisonal. Serkap juga digunakan pada masa itu sebagai peralatan tradisonal yang digunakan hingga kini untuk menangkap ikan. Jadual 3, menjelaskan penilaian dan unsur perbezaan catan oleh dua orang pelukis seperti berikut:



Jadual 2: Penilaian dan Pebandingan Hasil Karya

Dari gugusan karya-karya Gelagat dan Keringat menerusi hasil karya Rohaizad, karya ini menjadikan basikal sebagai satu penegasan yang lebih berupaya menceritakan tentang peranan masyarakat sebagai lambang atau simbol petani ketika itu. Begitu juga dengan karya Ahmad Fauzi bertajuk Sawah Padi. Citra basikal tua yang terletak di atas ban sawah dan alat pembajak sawah pula digunakan oleh petani untuk mengerjakan sawah padi. Gambaran ini sebagai lambang kemasyarakatan kehidupan dan pekerjaan masyarakat kampung pada masa dulu.

Karya kedua-dua pelukis ini lebih menampakkan imej budaya masyarakat Kedah yang sangat dominan dengan penggunaan peralatan tradisonal. Pengkarya lebih menekankan aspek pekerjaan masyarakat kampung. Mereka masih menggunakan peralatan membajak sawah secara tradisonal dan pengangkutan yang masih menggunakan basikal atau pun dipanggil “gerek”. Aristotle pernah menyatakan pelukis berkarya dengan meniru persekitarannya. Kenyataan ini ada kebenarannya tetapi peniruan pengkarya ini bukan peniruan sewenang-wenangnya. Peniruan ini adalah peniruan kreatif dalam kejituan ketepatan seolah rakaman foto visual. Jauh lebih penting dari itu, karya-karya ini adalah pengkisahan visual tentang kehidupan manusia. Basikal tua sebagai metafora memerihalkan perilaku manusia dengan pelbagai ragam, gelagat dan kerenah.

Berdasarkan karya Ahmad Fauzi dalam definisi karya dan konsep warisan seperti yang telah digambarkan dapat disimpulkan bahawa pelukis menonjolkan imej tempat Kuala Kedah dan Temengau. Rujukan nama tempat yang dipaparkan sebenarnya mempunyai elemen-elemen dan tarikan dan nilai-nilai warisan yang berpotensi untuk diketengahkan dalam membantu aspirasi pembangunan pelancongan di Kedah. Memandangkan sumber jaya warisan adalah lebih bersifat ‘tidak dapat diperbaharui’ (*non-renewable*) maka untuk membangunkan Kuala Kedah sebagai destinasi pelancongan warisan, konsep pembangunan pelancongan lestari adalah pendekatan praktikal perlu diterapkan. Justeru, bagi mengekalkan *survival* sumber jaya warisan di Kuala Kedah di samping melaksanakan satu bentuk pembangunan pelancongan yang mengambil kira pandangan dan pendapat penduduk serta menyumbang faedah kepada masyarakat setempat, konsep pembangunan pelancongan lestari perlu dipertimbangkan dan seterusnya diterapkan dalam semua aspek perancangan dan pembangunan pelancongan di pekan nelayan ini.

Karya yang bertajuk *Siri Kuala Kedah (Pengkalan Nelayan)* di hasilkan oleh pelukis Ahamad Fauzi bin Hassan pada tahun 2003. Karya ini merujuk kawasan di bahagian utara negeri Kedah Darul Aman, Kuala Kedah sebagai sebuah kawasan petempatan ataupun sebuah pekan kecil dalam daerah Kota Setar. Ia lebih dikenali sebagai sebuah pekan nelayan yang turut mempunyai peninggalan sejarah silam. Kuala Kedah yang kedudukannya hanyalah 1 kilometer dari Pusat Bandar Alor Star, merupakan sebuah kawasan tanah pamah yang terletak di kawasan pinggir laut yang menghala ke Selat Melaka. Terdapat lapan belas buah kampung di Kuala Kedah yang terletak berhampiran antara satu dengan lain dan mempunyai nama-nama yang berbeza yang dikaitkan dengan kedudukan dan peristiwa-peristiwa yang pernah berlaku di kampung-kampung tersebut. Memandangkan kedudukannya berhampiran pinggir pantai, perikanan merupakan kegiatan ekonomi utama di Kuala Kedah sejak sekian lama. Namun begitu, aktiviti pertanian terutamanya penanaman padi juga diusahakan di Kuala Kedah. Begitu juga dengan gambaran imej Gunung Keriang oleh Rohaizad menampilkan imej perlabangan simbol budaya yang sangat unik di negeri Kedah. Rohaizad cuba menonjolkan imej panorama keindahan alam yang berfokus kepada persekitaran dan kebudayaan negeri Kedah itu sendiri. Ternyata dalam kedua-dua karya ini memperlihatkan bagaimana kedudukan tempat itu dijadikan sebagai tema dalam penghasilan catan.

Simbol budaya juga digambarkan melalui aspek sejarah warisan budaya hinggalah kepada aktiviti pekerjaan masyarakat di negeri Kedah sebagai petani dan nelayan dalam catan kedua-dua pengkarya ini. Ahamad Fauzi lebih menampilkan catan yang menunjukkan aktiviti nelayan di Kuala Kedah sebenarnya yang mempunyai banyak aktiviti sosial di situ. Kuala Kedah juga merupakan pintu masuk ke Pulau Langkawi melalui jalan laut. Gambaran asal catan juga lebih ke arah tarikan pelancong untuk datang ke negeri Kedah, usaha menarik lebih ramai pelancong berpotensi termasuk pelancong-pelancong transit bermalam. Hal ini menggalakkan mereka berbelanja di pekan ini akan menjadikan aktiviti dan pembangunan pelancongan di Kuala Kedah akan lebih bermakna.

Kesimpulan

Kesimpulan daripada kajian seni catan oleh kedua-dua pelukis ini menunjukkan karya-karya catan yang telah diketengahkan memaparkan simbol budaya dalam penghasilan seni catan yang amat luas dan menarik dan berkesan. Hasil daripada nilai budaya dalam catan ini memperlihatkan tentang nilai kemasyarakatan sekali gus mempengaruhi budaya setempat. Budaya masyarakat Kedah yang bersifat perkampungan dan berkonsep tradisional amat dominan dalam karya. Kesan kehidupan dan kemasyarakatan serta nilai budaya yang tersendiri menjadikan sesebuah catan itu lebih menarik dari segi penceritaannya. Catan-catan yang dihasilkan oleh kedua-dua pengkarya ini juga telah mengangkat dan memvisualkan nilai-nilai budaya warisan negeri jelapang padi sejajar dengan trend semasa seni lukis moden di Kedah dan di Malaysia. Kehalusan dan keunikan seni dalam karya catan telah mengekspresikan aspek simbol budaya setempat. Konsep tradisional serta teknik tradisi sebagai satu identiti pula mengungkapkan budaya yang tersendiri. Elemen-elemen perlambangan budaya melalui paparan imej telah diangkat menjadi identifikasi yang dominan dalam catan yang mampu difahami oleh audien dalam penghayatan seni catan.

Rujukan

- Abd. Samad Hadi, Shaharudin Idrus & Abdul Hadi Harman Shah. Persekitaran Bandar Lestari Untuk Kesejahteraan Komuniti. *Malaysian Journal of Environment Management* 5 (2004).
- Anwar Din. (2008) Braun, V., & Clarke, V. (2013). *Successful qualitative research: A practical guide for beginners*. Sage.
- Koentjaraningrat. (1985). *Pengantar ilmu antropologi*. Jakarta: Aksara Bharu.
- Draf Rancangan Struktur Negeri Kedah: 2002 -2020, Kerajaan Negeri Kedah Darul Aman.
- Koentjaraningrat, (2000). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Clifford Geertz (1926-2006), *seorang ahli antropologi tersohor menyenaraikan daripada gurunya*, Clyde Kluckhohn (1905-1960), 10 definisi bagi budaya (1973: Hal. 4-5)
- Creswell, J. W. (2013). *Steps in conducting a scholarly mixed methods study (.....)*
- Hanipah Hussin. (2011). *Batik Lambang Warisan Teknologi dan Inovasi*. Universiti Teknikal Malaysia Melaka: Melaka. Retrieved 24 November 2015, dari Liza Marziana Hj. Mohammad Noh. (2013).
- Manifestasi Pandangan Dunia Melayu Dalam Rupa Dan Jiwa Seni Catan Wanita Melayu. *Prosiding*

- Seminar Penyelidikan dan Kepimpinan Melayu*. UiTM Shah Alam. hlm. 98-106, 978-967-11172.
- Mochtar Lubis. *Majalah Horison*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Muliyadi Mahamood. (1994, Julai). *Azman Hilmi Simbol Ekspresi Watak*. Dewan Budaya, Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Muliyadi Mahamood. (1995). *Seni Lukis dalam Peristiwa*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Nur Hanim Mohamed Khairuddin. (2014). *Localized / Globalized: An Overview of Contemporary Art in Malaysia. Malaysia Eye: Contemporary Malaysian Art*. Milano: Skira Editore.
- Ocvirk, O. (2009). *Art fundamentals: Theory and practice (11th ed.)*. New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Ahmad suhaimi Mohd Noor. (2000). *Keberkesanan Pengajaran Dalam Konteks Pendidikan Seni*. UPSI Tanjong Malim: Percetakan Warni KL. (pp 58-71).
- Khairul Hisyam Kamarudin dan Ibrahim Ngah. *Pembangunan Mapan Orang Asli*. Universiti Teknologi Malaysia. www.penerbit.utm.my
- Kroeber, A. L., & Kluckhohn, C. (1952). *Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions. Papers*. Peabody Museum of Archaeology & Ethnology, Harvard University.
- Mohd Majid Konting (190). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Haron, H., & Mohamed, D. (2001). Pendekatan Pengoptimuman Dalam Penghasilan Objek Tiga Dimensi Daripada Lukisan Garisan Dua Dimensi. *Jurnal Teknologi*, 34(C)Jun 2001, 34(C), 53–62.
- Koentjaraningrat. (1985). *Pengantar ilmu antropologi*. Jakarta: Aksara Bharu.
- Koentjaraningrat, (2000). *Kebudayaan mentalitas dan pembangunan*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tjetjep Rohendi Rohidi, Abdul Halim Husin (2015). *Metodologi Penyelidikan Seni*. Tanjung Malim: Penerbitan Malim Sarjana.
- [http://www.kosmo.com.my/kosmo/content.asp?y=2015&dt=1124&pub=Kosmo&sec=Stail&pg=st01.h tm](http://www.kosmo.com.my/kosmo/content.asp?y=2015&dt=1124&pub=Kosmo&sec=Stail&pg=st01.htm).

Estetika Dan Makna Motif Lukisan Tangan Masyarakat Lun Bawang

Bell Suut¹, Ismail Ibrahim², Zaimie Bin Sahibil³

^{1,2,3} *Akademi Seni Dan Teknologi Kreatif UMS, (E-mail:bsuut@yahoo.com.my), (E-mail:²ismailibrahim@yahoo.com), (dasarlaut70@yahoo.com.my)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Terdapat pelbagai motif lukisan tangan pada kraf tradisional masyarakat Lun Bawang seperti tiang *ulung*, *pakaian tradisional*, alat muzik, bahagian rumah dan objek seharian. Motif lukisan tangan ini mempunyai nilai estetika dan makna yang unik. Fokus kajian ini ialah untuk menganalisis estetika motif, mengkategorikan dan menginterpretasi makna motif. Kajian ini merupakan kajian lapangan, data-data kajian diperolehi melalui kaedah pemerhatian, temu bual dan kajian perpustakaan. Kajian ini dilaksanakan berdasarkan teori Panofsky (1955) yang mempunyai tiga strata iaitu primer, sekunder dan makna. Dapatan kajian menunjukkan penghasilan motif lukisan tangan masyarakat Lun Bawang mempunyai unsur estetika seperti penggunaan garisan, warna dan bentuk yang pelbagai. Susunan motif dihasilkan secara translasi, imbalan semetri, kepelbagaian dan harmoni. Motif yang digunakan membawa maksud yang boleh dikaitkan dengan aktiviti harian, kepercayaan dan alam persekitaran masyarakat Lun Bawang.

Kata Kunci: Motif, lukisan tangan, masyarakat Lun Bawang, estetika dan makna

Abstract

There are various motifs drawing found on Lun Bawang traditional crafts such as poles known as ulung, traditional costumes, musical instruments, parts of houses and daily products. These motifs drawing has its own aesthetics and meaning that is unique. The focus of these research is to analyses the motif, categorized and to interpret its meaning. This research was carried out based on Panofsky theory (1955), which has three strata that is primary, secondary and meaning. The finding of these research shows that the motifs drawing of the Lun Bawang has aesthetics values such as varieties of lines, colours and shapes. The structures of motif are arranged as translations, symmetrical, varieties and harmony. The aesthetics of the Lun Bawang motifs was analyzed through the elements, principles and structures. The motifs have its own meaning which can be relate to their everyday life, belief and the environments of the Lun Bawang.

Keywords: Motif, drawing, Lun Bawang, aesthetics and meaning

Pengenalan

Lukisan tangan masyarakat Lun Bawang merupakan satu warisan kesenian yang mempunyai nilai estetika dan makna yang unik. Lukisan tangan ini perlu dikaji memandangkan warisan ini semakin kurang diketengahkan pada masa kini oleh kerana pengaruh arus pembangunan dan kepercayaan Agama Kristian yang dianuti masyarakat Lun Bawang sejak tahun 1930. Lukisan tangan terdapat pada kraf tradisional masyarakat Lun Bawang seperti *ulung* yang merupakan tiang yang didirikan khas untuk upacara ritual. Upacara ini diadakan untuk merayakan kemenangan selepas menewaskan musuh. Tiang ini dihiasi dengan motif dan dilengkapi dengan model-model seperti buaya tanah, burung kenyalang dan *kelung* atau hiasan yang diperbuat daripada kayu. Lukisan tangan juga dihasilkan pada rumah seperti dinding, tiang dan sirip atap. Selain itu lukisan tangan juga terdapat pada alat muzik seperti *tape*, *bas*, *suling*, *ruding* dan *pek bu*. Objek seharian seperti *mayar* dan *tepileng* juga mempunyai corak lukisan tangan.

Dapatan Kajian

a. Motif *Linawa* Pada *Ulung*

Motif *linawa* terdapat pada tiang *ulung* yang digunakan dalam upacara ritual seperti Rajah 1. Motif ini diamalkan oleh masyarakat Lun Bawang sejak zaman dahulu. Ritual ini diadakan untuk merayakan kemenangan apabila mengalahkan musuh. Selain itu model buaya tanah yang agak besar dibena sebagai melengkapi keperluan ritual ini. Ia dihiasi dengan hiasan *kelung* iaitu hiasan bunga yang diperbuat dari kayu dan model burung kenyalang.



Sumber : Ipoi Datan (1952)



Sumber: Meechang Tuie (1995)

Rajah 1: Motif *Linawa* Pada *Tiang Ulung*

Jadual 1: Analisis Motif *Linawa*

Nama dan ilustrasi motif	Primer (Deskripsi)	Sekunder (Analisis)	Makna (Interpretasi)
<p>i. Arit <i>linawa</i></p>	<p>a. Penampilan Bentuk asas motif menjalar</p> <p>b. Sumber ilham Tumbuhan menjalar</p> <p>c. Bahan/Teknik Cat minyak /catan</p> <p>d. Kategori Phyllomorph</p>	<p>a. Unsur seni Garis tebal, warna merah dan hitam, melengkung, bentuk hati dan kelok S.</p> <p>b.Prinsip rekaan Kontra, imbangan semetri</p> <p>c. Struktur Translasi, cerminan dan pengulangan</p>	<p>Motif melambangkan kekuatan dan kegagahan seseorang pahlawan.</p> <p>Upacara ritual <i>nui ulung</i> diadakan untuk merayakan kemenangan seseorang pahlawan yang telah menewas musuhnya.</p>

**b.
Motif**

Temakar, Pawad, Liputung Dan Kiung Balang Pada Pakaian Tradisional

Terdapat empat motif lukisan tangan pada kraf tradisional seperti *temakar*, *pawad*, *liputung* dan *kiung balang*. Motif ini terdapat pada pakaian kaum lelaki yang diistilahkan sebagai *bakad*. *Bakad* ini diperbuat daripada kulit kayu timbaran. Lukisan tangan ini dihasilkan menggunakan pewarna akrilik. Rajah 2 merupakan gambar motif lukisan tangan pada pakaian tradisional lelaki.



(i)



(ii)



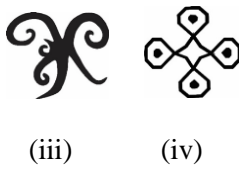
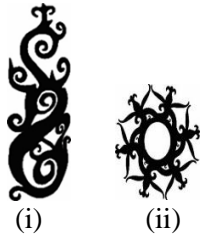
(iii)



(iv)

Rajah2: Gambar Motif Pada Pakaian Tradisional Lelaki
Jadual 2: Motif Pada Pakaian Lelaki

Nama dan ilustrasi motif	Primer (Deskripsi)	Sekunder (Analisis)	Makna (Interpretasi)
i. <i>Temakar</i>	a. Penampilan	a. Unsur seni	(i) <i>Temakar</i>
ii. <i>Pawad</i>	i. Menyerupai rupa naga	Kepelbagaian garisan nipis, tebal, melengkung, bentuk bulat, geometri dan bebas	- Kuasa Ghaib
ii. <i>Liputung</i>	ii. Bentuk bulat		(ii) <i>Pawad</i>
iii. <i>Kiung balang</i>	iii. Bentuk bebas		-Kesatuan/keindahan/kuasa ghaib
	iv. Abstrak		(iii) <i>Liputung</i>
	b. Sumber ilham	b. Prinsip rekaan	-Keindahan
	-i, ii & iv diilham dari fauna	Kontra, imbangan semetri dan tidak semetri	(iv) <i>Kiung balang</i>
	-ii & iii flora	c. Struktur	- Kuasa dan ganas
	c. Bahan/Teknik	Cerminan, Pengulangan dan bebas	
	Cat Akrilik /catan		
	d. Kategori		
	Zoomorph & Phyllomorph		



c. Motif Linawa Dan Belipid Pada Bahagian Rumah


Motif hiasan pada bahagian rumah terdapat pada tiang, dinding, *bibiran apo*, ruang tamu dan pentas merupakan bahagian dimana kebanyakan lukisan tangan dapat dilihat. Pada hari ini adalah amat sukar untuk melihat motif pada rumah masyarakat Lun Bawang oleh kerana peredaran zaman dan pengaruh dari ajaran kristian. Kebanyakan kampung dalam kalangan masyarakat Lun Bawang pada masa ini tidak lagi mengamalkan rumah panjang. Oleh itu hanya beberapa rumah, dewan masyarakat yang memiliki motif.

Motif-motif yang menghiasi bahagian rumah mengunakan motif *linawa* dan *arit belipid*. Kedua motif ini merupakan motif utama yang mendominasi *arit* pada bahagian rumah. Perbezaan arit ini hanya pada bunga yang dihasilkan oleh pelukis motif. Rajah 3, merupakan gambar motif pada bahagian rumah.



Rajah 3: Gambar Motif Lukisan Tangan Pada Rumah

Jadual 3: Analisis Motif *Linawa* Dan *Belipid*

Nama dan ilustrasi motif	Primer (Deskripsi)	Sekunder (Analisis)	Makna (Interpretasi)
<p><i>Linawa</i> dan <i>belipid</i></p> 	<p>a. Penampilan <i>Linawa</i> satu motif yang menjalar. Motif <i>belipid</i> terdiri dari dua motif yang menjalar</p> <p>b. Sumber ilham Tumbuhan menjalar</p> <p>c. Bahan/Teknik Cat minyak /catan</p> <p>d. Kategori Phyllomorph</p>	<p>a. Unsur seni Garis tebal, melengkung, warna hitam dan merah dan kelok S.</p> <p>b. Prinsip rekaan Kontra ,imbangan semetri</p> <p>c. Struktur Imbangan, translasi, berpangkah dan pengulangan</p>	<p>Motif melambangkan kekuatan dan kegagahan seseorang pahlawan.</p> <p>Motif <i>linawa</i> pada bangunan sebagai dekorasi</p>

c.



Motif *Linawa* Pada Alat Muzik



(i)

(ii)



(iii)

(iv)

Rajah 4: Gambar Motif Pada Tempat Letak Alat Muzik



(i)

(ii)

(iii)


(iv)

(v)

(vi)

Rajah 5: Gambar Motif Pada *Tape*

Jadual 4: Analisis Motif *Linawa* Pada *Tape*

Nama dan ilustrasi motif	Primer (Deskripsi)	Sekunder (Analisis)	Makna (Interpretasi)
<p><i>Arit linawa</i></p> 	<p>a. Jenis motif <i>Tape</i></p> <p>b. Sumber ilham Tumbuhan menjalar</p> <p>c. Bahan/ Teknik Cat minyak /catan</p> <p>d. Kategori Phyllomorph</p>	<p>a. Unsur seni Garis nipis, tebal, melengkung dan kelok S.</p> <p>b. Prinsip rekaan Kontra , imbangan semetri</p> <p>c. Struktur Imbangan dan pengulangan</p>	<p>Motif melambangkan kekuatan dan kegagahan seseorang pahlawan.</p> <p>Motif pada bangunan sebagai dekorasi</p>

d. Motif Pada Objek Sehari-hari
Terdapat beberapa objek sehari-hari

masyarakat Lun Bawang yang dihias dengan motif dan corak sebagai dekorasi. Antaranya tempat memotong daging yang diistilahkan sebagai *mayar* dan *tepileng* yang merupakan perhiasan tradisional masyarakat Lun Bawang.



(i)



(ii)



(iii)

Rajah 6: Gambar Motif Pada *Tape*

Jadual 5: Analisis Motif Objek Sehari-hari

Nama dan ilustrasi motif	Primer (Deskripsi)	Sekunder (Analisis)	Makna (Interpretasi)
<p>i. <i>Itek tanga</i> ii. <i>Mupat</i> iii. <i>Linawa</i></p>  <p>(i) (ii) (iii)</p>	<p>a. Jenis kraf <i>Mayar</i></p> <p>b. Sumber ilham Tumbuhan dan labi-labi</p> <p>c. Bahan/Teknik Cat/catan</p> <p>d. Kategori Phyllomorph dan zoomorph</p>	<p>a. Unsur seni Garis nipis, tebal melengkung dan bulat seperti ilustrasi (i dan ii)</p> <p>b. Prinsip rekaan Kontra, imbalan semetri untuk ilustrasi (ii) dan tidak semetri pada bahagian tengah(i)</p> <p>c. Struktur Cerminan</p>	<p>i. <i>Itek tanga</i> ialah motif untuk perlingungan</p> <p>ii. <i>Mupat</i> merujuk pada sifat motif iaitu cerminan</p> <p>iii. <i>Linawa</i> Motif melambangkan kekuatan dan kegagahan seseorang pahlawan.</p> <p>Motif berfungsi sebagai dekorasi.</p>

Penutup

Sebagai kesimpulan terdapat lapan jenis motif lukisan tangan masyarakat Lun Bawang yang terdapat pada pakaian tradisional lelaki seperti motif *linawa*, *belipid*, *temakar*, *pawad*, *liputung*, *kiung balang*, *itek tanga*, dan *bunga mupat*. Motif lukisan tangan terdiri dari dua kategori iaitu phyllomorph dan zoomorph. Berdasarkan analisis motif lukisan tangan mempunyai unsur seni seperti penggunaan garisan, bentuk dan warna yang pelbagai. Dari aspek prinsip rekaan motif-motif mempunyai ciri semetri, tidak semetri dan kontra. Struktur atau susunan motif seperti cerminan, pengulangan, berpangkah dan bebas. Motif lukisan tangan mempunyai makna yang tersendiri yang dapat dikaitkan dengan kehidupan seharian, kepercayaan dan alam semulajadi. Ini membuktikan masyarakat Lun Bawang hidup bergantung pada alam semulajadi.

Rujukan

- Erwin, P. 1955. *Meaning in The Visual Arts*. NY: Doubleday & Company, Inc.
- Heidi Munan. 1989. *Sarawak Crafts, Methods, Materials, and Motifs*. Singapore: Oxford University Press.
- Henry Ling Ruth. (1968). *The Natives of Sarawak and British North Borneo*. Kuala Lumpur; University of Malaya Press.
- Ipoi Datan. 1989. *A Brief Ethnography Of The Lun Bawang of Sarawak*. *The Sarawak Muzium Journal*. VOL.XL:152-153.
- Jeffery Jalong. 2001. *Kalong: Seni Motif Tradisi Orang Ulu*. Kuching: Massa Kasturi Management.
- Mashman V.1989. *Ethnik Arts and Society-An Orang Ulu Study*. Kuching: *The Sarawak Muzium Journal*.VOL.XL:219
- Meechang Tuie. (1995). *Masyarakat Lun Bawang Satu Pengenalan*. Kuching: Desktop Publishing Sdn. Bhd.

Informan

- Bulan Baru, (70 tahun), Kpg. Puneng Trusan.
- Kamu Arun, (82 tahun), Kpg. Tang Itong.
- Litad Selutan, (70 tahun), Kpg. Batu Mulung
- Liau Purait, (88 tahun), Kpg. Lumut.
- Sigar Padan, (80 tahun), Kpg. Long Tuma
- Suut Kurus, (82 tahun), Kpg. Tang Itong.

Dokumentasi Nilai-nilai Tradisional dalam Seni Pembuatan Usungan Masyarakat Bajau Sama, Kota Belud

Dayang Nadia Mawi¹, Zaimie Sahibil²

¹ *Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: nadia_mawi@yahoo.com)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Artikel ini mendokumentasikan nilai-nilai tradisional Usungan Adat Kedatuan yang digambarkan secara visual melalui aspek reka bentuk dan seni pembuatan. Warisan budaya Usungan menghimpunkan lima komponen budaya pelengkap seperti Sempangan, Payung Ubur-ubur, Sambulayang, Payung Pejuntai dan Kipas Pacak yang menjadi simbolik dalam keharmonian adat kedatuan bagi masyarakat Bajau Sama di Kota Belud. Setiap komponen Usungan juga menterjemahkan nilai dan reka bentuk yang sinonim dengan pemikiran masyarakat Bajau Sama. Lantas, paparan secara visual menjadi medium penilaian estetik yang memperlihatkan reka bentuk dan seni pembuatan Usungan secara lebih jelas. Data kajian dianalisis menggunakan pendekatan fenomenologi yang memberi kesedaran terhadap kepentingan estetik dalam sesebuah karya seni. Pendekatan fenomenologi menggariskan tiga peringkat penyelesaian antaranya dikotomi (penduaan), pembelaan dan sintesis budaya. Hasil gabungan konsep penyelesaian ini seterusnya mewujudkan sebuah kesedaran estetik.

Kata Kunci: Warisan Budaya Usungan, Seni Pembuatan, Fenomenologi, Nilai Tradisional

Abstract

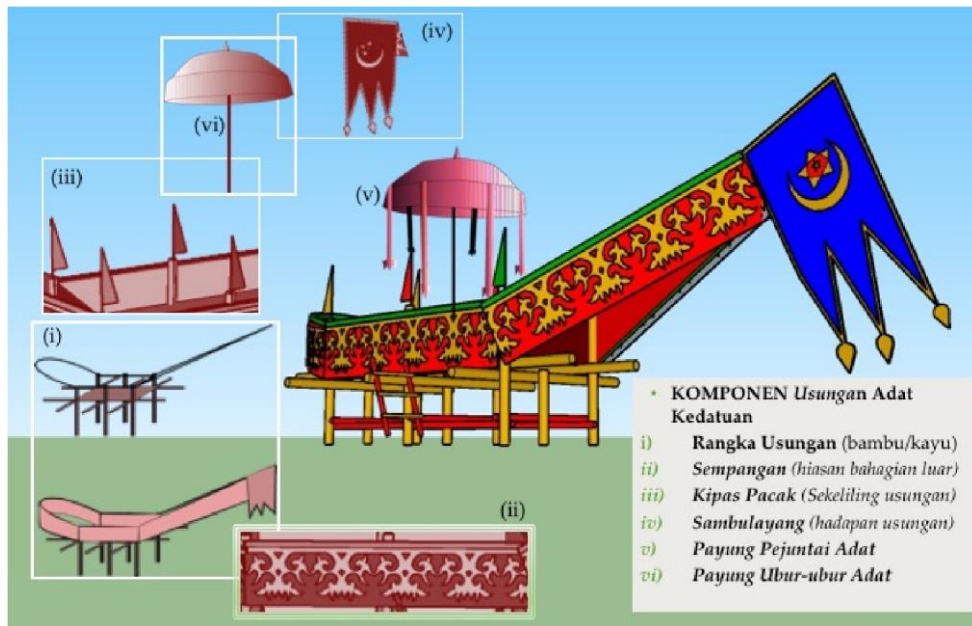
This article documents the traditional values of Usungan Adat Kedatuan which are visually illustrated through design and manufacture aspects. Usungan's cultural heritage brings together five complementary cultural components such as Sempangan, Payung Ubur-ubur, Sambulayang, Payung Pejuntai and Kipas Pacak which are symbolic in the harmony of royal customs for the Bajau Sama community in Kota Belud. Each component of Usungan translates values and designs that are synonymous with the thinking of the Bajau Sama community. Thus, the visual display becomes a medium of aesthetic evaluation that shows the design and manufacture of the stretcher more clearly. Study data were analyzed using a phenomenological approach that provides awareness of the importance of aesthetics in artwork. The phenomenological approach outlines three stages of solution including dichotomy (duplication), defense and cultural synthesis. The combined result of these solution concepts in turn creates an aesthetic awareness.

Keywords: *Usungan's Manufacture, Phenomenology, Traditional Values*

Pengenalan

Warisan budaya Usungan Adat Kedatuan begitu sinonim dengan tradisi kedatuan masyarakat Bajau Sama di Kota Belud. Istilah Usungan berasal dari perkataan 'usung' atau 'mengusung' dimaksudkan sebagai sesuatu yang diangkat. Usungan merupakan sebuah alat pengusung yang dikenali sebagai tandu dalam terma budaya sebagai sebuah pengangkutan tradisional khususnya bagi masyarakat Bajau Sama di Kota Belud. Justeru, objek warisan budaya Usungan merupakan simbol budaya yang mengandungi nilai estetika yang tinggi terutamanya dari aspek reka bentuk dan seni pembuatan. Penilaian secara estetik seterusnya dapat mempertimbangkan kewujudan nilai-nilai bersifat tradisional di sebalik rekaan Usungan kemudian diterjemahkan dalam bentuk pemaknaan visual. Pemerhatian terhadap warisan budaya Usungan beserta komponennya diambil kira dari aspek adat kedatuan dan penggunaan Usungan dari segi istilah dan budaya. Komponen pelengkap Usungan terdiri daripada lima buah komponen seperti Sempangan, Payung Ubur-ubur, Sambulayang, Payung Pejuntai dan Kipas Pacak. Setiap komponen budaya pelengkap ini mempunyai nilai estetik dan nilai tradisional dari segi aspek dan unsur estetik

terutamanya dalam seni pembuatan dan reka bentuk seni visual. Nilai-nilai tradisional pada komponen budaya ini dikaitkan dengan disiplin reka bentuk, makna dan fungsinya dalam persembahan budaya khususnya mengikut pemikiran masyarakat Bajau Sama.

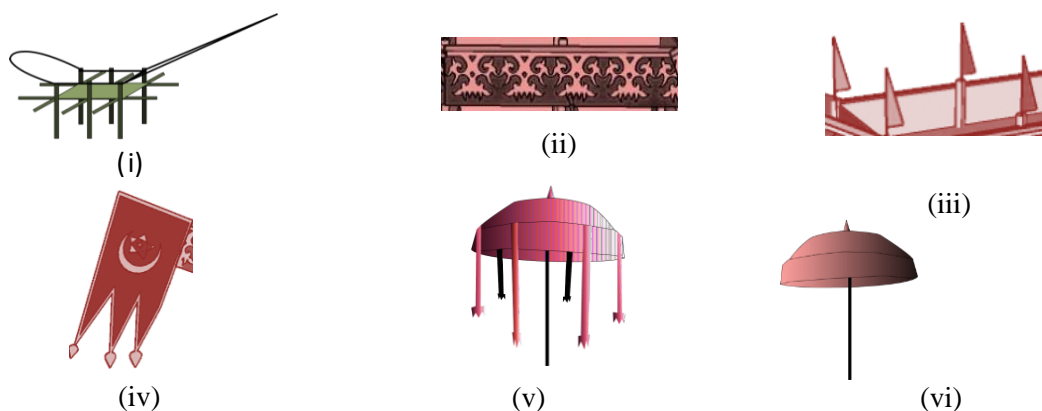


Rajah 1: Ilustrasi Usungan Adat Kedatuan

Rajah 1 menunjukkan ilustrasi Usungan Adat Kedatuan yang digambarkan secara visual bagi memudahkan proses mengenali seni pembuatan dan reka bentuk Usungan secara lebih jelas. Proses pembuatan sebuah Usungan lengkap memerlukan penelitian yang lebih jelas sesuai dengan disiplin pemikiran masyarakat Bajau Sama. Setiap komponen budaya yang membentuk Usungan mempunyai tertib dan jumlah tertentu khususnya bagi Usungan Adat Kedatuan kerana setiap kandungan memiliki aspek dan unsur seni yang memiliki nilai tradisionalnya yang tersendiri.

Seni Pembuatan Usungan

Seni pembuatan sebuah Usungan menampilkan beberapa buah komponen yang terdiri daripada rangka usungan [Rajah 2(i)], sempangan [Rajah 2(ii)], kipas pacak [Rajah 2(iii)], sambulayang [Rajah 2(iv)], payung pejuntai adat [Rajah 2(v)] dan payung ubur-ubur adat [Rajah 2(vi)]. Secara keseluruhannya, komponen yang melengkapi Usungan hanya berjumlah lima buah peralatan warisan budaya sahaja.

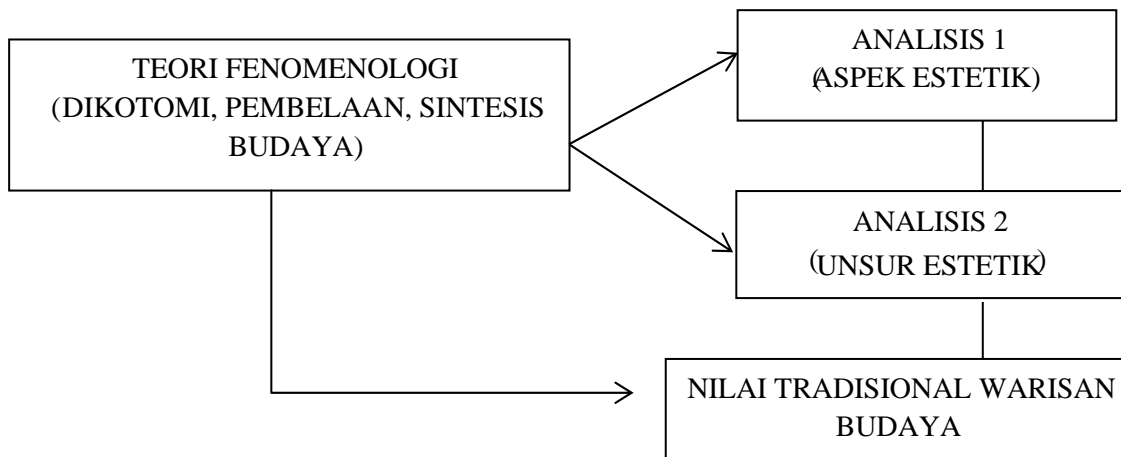


Rajah 2: Komponen Usungan Adat Kedatuan Bajau Sama

Seni pembuatan rangka Usungan merupakan inspirasi daripada reka bentuk perahu. Rangka Usungan diperbuat daripada pokok buluh ataupun kayu yang dirangka khas dan diikat membentuk seperti sebuah perahu. Penggunaan buluh sebagai material asas pembinaan Usungan memudahkan proses membuat rangka kerana bersifat mudah lentur dan lebih kukuh. Namun begitu, pelbagai jenis kayu juga boleh digunakan untuk membina rangka Usungan selagi dapat membentuk sebuah rangka. Setelah sebuah rangka Usungan telah terbina sepenuhnya, kelima-lima komponen budaya akan dipasangkan pada rangka Usungan. Kain sempangan merupakan komponen asas utama yang akan membaluti keseluruhan rangka Usungan. Sempangan terbentuk melalui jahitan seakan perca-perca kain yang sedia dibentuk kemudian dijahit antara satu sama lain membentuk hamparan kain. Sehelai sempangan kebiasaannya memuatkan rupa bentuk corak dan motif tradisi Bajau Sama yang terdiri dari rupa organik dan geometrik yang dihasilkan secara berasingan. Penggunaan warna-warna pada kain sempangan juga mewakili warna yang mengandungi maksud di sebalik pemaknaan budaya dan tradisi Bajau Sama. Setelah pemasangan sempangan membentuk dinding Usungan sepenuhnya, komponen budaya kipas pacak pula akan dipacakkan pada sekeliling Usungan. Reka bentuk kipas pacak adalah hamparan sehelai kain segitiga yang dipasangkan bersama sebatang kayu membentuk seperti sebatang bendera. Kipas pacak bukan sekadar berbentuk segitiga namun terdiri daripada hiasan rupa motif dan corak yang menghiasi sekeliling rupa bentuk segitiga. Seterusnya, sambulayang adalah sehelai kain yang membentuk rupa geometri dan kebiasaannya mempunyai rupa bentuk motif bulan dan bintang pada bahagian tengah permukaan kain. Sambulayang dipasang pada sebatang kayu panjang dan dipajangkan pada bahagian paling hadapan Usungan yang membentuk kepala Usungan. Komponen yang terakhir adalah payung pejutai dan payung ubur-ubur. Reka bentuk payung pejutai dan payung ubur-ubur adalah berbentuk geometri dengan hiasan corak organik dan geometrik. Reka bentuk payung pejutai dihiasi olahan corak pada permukaan atas dan disambungkan dengan lebih kain dengan potongan segi empat memanjang. Lebihan kain dilepaskan berakhir perca kain dengan rupa bentuk segi tiga. Lazimnya, payung pejutai mudah dikenali kerana mempunyai bahagian kain yang berjuntai di sekeliling payung. Manakala, payung ubur-ubur pula adalah kain berbentuk geometri yang dipasangkan membentuk payung dengan hiasan corak organik dan geometri menghiasi seluruh permukaan.

Fenomenologi Estetik Warisan Budaya

Analisis terhadap warisan budaya Usungan Adat Kedatuan menggunakan pendekatan teori fenomenologi yang merupakan sebuah falsafah seni pemikiran Edmund Husserl. Teori fenomenologi memberi kesedaran terhadap kepentingan estetika yang terkandung di sebalik sebuah karya seni. Kajian secara berterusan berkenaan ilmu fenomenologi oleh ahli falsafah Perancis iaitu Mikel Dufrenne turut berpendapat bahawa sebuah karya seni memerlukan kesedaran di sebalik kandungan estetikanya. Dufrenne bersependapat dengan Roman Ingarden melalui hasil penulisan buku *The Phenomenology of Aesthetic Experience* yang menegaskan kepentingan di antara karya seni dengan objek estetik. Salah satu perbezaan persepsi estetik yang dinyatakan adalah "objek estetik adalah karya seni yang dirasakan" manakala Dufrenne turut beranggapan sesebuah karya seni itu bersifat material dan hanya mampu dirasa dalam situasi dan cara yang berbeza-beza. Seterusnya, pemaknaan pada estetik pula berasal daripada perkataan Greek *aesthenesai* yang telah menghasilkan sebuah istilah yang disebut sebagai *aesthetics* yang memberi maksud yang lebih mudah difahami iaitu "untuk mengamati" (Md. Nasir Ibrahim, 2010: 36). Manakala terdapat juga pemaknaan lain yang disebutkan dalam ayat yang berbeza namun memberi maksud yang hampir sama terutamanya penjelasan dalam buku bertajuk *Metodologi Pendidikan Seni Visual* (2010) yang mengistilahkan estetik sebagai "sains tentang keindahan" (Md. Nasir Ibrahim, 2010: 36). Umumnya, setiap istilah melambangkan sesuatu yang menggambarkan sifat-sifat keindahan melalui refleksi berbentuk falsafah. Memandangkan prinsip estetik berlandaskan pemahaman teori, maka perkataan estetik sering dikaitkan dengan pelbagai bidang. Sementara itu, istilah estetik atau *aesthetics* berasal dari perkataan Greek *aesthenesai* yang bermaksud "untuk mengamati" (Md. Nasir Ibrahim: 2010: 36). Menurut Crowford, D.W (1991: 227), petikan daripada penulisan Md. Nasir Ibrahim (36: 2010) dalam buku bertajuk *Metodologi Pendidikan Seni Visual* (2010) menjelaskan estetik adalah "sains tentang keindahan" merujuk pada refleksi berbentuk falsafah yang mempamerkan sifatsifat keindahan.



Rajah 3: Aliran Analisis Nilai Tradisional Warisan Budaya

	ASPEK ESTETIK	
ABSOLUTISME	ANARKI	RELATIVISME
<p>Penilaian secara mutlak mengikut aturan sediakala:</p> <p>Masyarakat Kota Belud mempercayai usungan sebagai sebuah warisan budaya tradisional yang menjadi keutamaan dalam adat istiadat dan melambangkan keturunan dan peringkat kekuasaan mengikut hierarki masyarakat setempat. Lazimnya, Usungan Adat Kedatuan hanya digunakan dalam perayaan tertentu seperti majlis perkahwinan dan kematian. Masyarakat Bajau Sama turut berpendapat sekiranya usungan digunakan selain dari itu, mereka akan ditimpa tulah yang akan mempengaruhi kehidupan mereka seperti sukar memperoleh rezeki, ditimpa nasib malang dan sebagainya. Pendapat juga menyatakan bahawa penggunaan usungan hanya untuk masyarakat yang berketurunan Datu.</p>	<p>Penilaian mengikut pendapat dan bersifat bebas namun masih berteraskan aturan sediakala:</p> <p>Pendapat menyatakan usungan tidak seharusnya diperagakan secara umum tanpa sebarang matlamat rasmi. Namun begitu, terdapat juga pendapat yang membuat penafian dengan menyenaraikan alasan yang munasabah. Antara tujuan peragaan atau persembahan usungan adalah memartabatkan tradisi usungan, memperkenalkan usungan secara konsisten iaitu melalui pertandingan dan perarakan yang menjadi tumpuan anak muda sebagai pelapis masa depan. Perarakan melibatkan setiap lapisan usia dan jantina. Masyarakat lebih menghargai warisan tradisi dan bertungkus lumus dalam membuat persiapan perarakan.</p>	<p>Penilaian tidak mutlak dan bersifat objektif:</p> <p>Perarakan usungan yang dianjurkan adalah mengikut objektif yang telah ditetapkan bagi mencapai tujuan dan matlamat. Mengikut matlamat program/majlis keramaian</p>
UNSUR ESTETIK		
Bentuk/Warna/Tema/Motif		

Rajah 4: Aliran Penerapan Nilai Tradisional Di Sebalik Estetika Warisan Budaya Usungan

Mengikuti analisis data fenomenologi, pendokumentasian nilai tradisional *Usungan Adat Kedatuan* masyarakat Bajau Sama di Kota Belud mengidentifikasikan seni pembuatan *Usungan* mempunyai kaitan dengan budaya pembinaannya. Penelitian terhadap aspek estetik dan unsur estetik yang terkandung di sebalik warisan budaya *Usungan* memaparkan aktiviti budaya (Rajah 4). Perincian pada keseluruhan komponen Usungan Adat Kedatuan yang dikenalpasti mengandungi signifikannya dalam tradisi warisan budaya *usungan*. Tradisi warisan budaya *usungan* melambangkan jati diri dan penghormatan terutamanya kepada golongan atau individu yang menggunakan *usungan* terutamanya dalam majlis tertentu. Selain itu, penggunaan *usungan* dalam majlis perkahwinan bermaksud memberi penghormatan kepada raja sehari yang melangsungkan perkahwinan pada hari tersebut. Pengantin lelaki yang berketurunan Datu akan menaiki *usungan* ketika berarak ke rumah pengantin perempuan. Namun sedemikian, sekiranya pengantin perempuan yang berketurunan Datu maka pihak pengantin lelaki tetap akan menaiki *usungan* dan perlu menyediakan kos pembuatan *usungan* kepada pihak perempuan (Emasnikah Abdul Razak: 2021). Gambaran ini menjelaskan bahawa masyarakat Bajau Sama sangat menitikberatkan adat istiadat yang memerlukan pengamalan berterusan. Konsep kerjasama juga sering terlihat melalui perlakuan masyarakat Bajau Sama yang bertungkus-lumus membuat pembuatan usungan sekiranya tiba waktu keramaian. Perkara ini mewujudkan sifat saling membantu dan mementingkan nilai kekitaan. Melalui hubungan silaturrahim yang terbina sepanjang pelaksanaan aktiviti berbudaya ini seterusnya dapat merealisasikan nilai tradisional dalam kehidupan masyarakat Bajau Sama.

KOMPONEN	BENTUK	WARNA	TEMA	MOTIF
(i)Rangka Usungan (ii)Sempangan (iii)Kipas Pacak (iv)Sambulayang (v)Payung Pejuntai Adat (vi)Payung Ubur-ubur Adat	Reka bentuk umum segi empat tepat merupakan asas pada rekaan. Bersifat geometri dan organik.	Penggunaan warna-warna alam. Warna-warna panas dan sejuk digabungkan. Setiap warna mempunyai makna-makna tertentu.	Menggunakan imej tema alam flora dan fauna. Tema berlandaskan kepercayaan dan gaya hidup masyarakat. Kepercayaan dan amalan menjadi salah satu tema.	Peniruan imej alam bermakna kehidupan manusia saling bergantung dengan alam sekitar.

Rajah 5: Aliran Pemaknaan Unsur Estetik

PERINGKAT	PENYELESAIAN
DIKOTOMI	Penggunaan Usungan berperanan sebagai pengantara budaya masyarakat Bajau Sama mengikut susunan hierarki masyarakat. Ia melambangkan penghormatan kepada golongan tertentu namun masih menitikberatkan keharmonian antara masyarakat yang berbeza keturunan. Penggunaan objek warisan budaya bertujuan untuk memartabatkan sistem sosial dalam masa yang sama mengekalkan ciri-ciri tradisional dalam kehidupan seharian.
PEMBELAAN	Usungan Adat Kedatuan melambangkan jati diri masyarakat Bajau Sama terutamanya ketika melaksanakan sesebuah aktiviti bersifat tradisional. Selain mengekalkan ciri-ciri tradisi mengikut kepercayaan setempat, setiap komponen budaya Usungan juga membawa makna-makna tertentu. Setiap komponen memerlukan disiplin pemikiran dan reka letak mengikut jumlah yang ditentukan. Walaupun tradisi Usungan bersifat universal di kebanyakan masyarakat, Usungan Adat Kedatuan masyarakat Bajau Sama mempunyai aspek dan unsur estetikanya yang tersendiri.

SINTESIS BUDAYA	Memandangkan Usungan memiliki nilai yang berbeza-beza mengikut masyarakat dan budayanya, penggunaannya sehingga masa kini masih dianggap relevan. Hal ini disebabkan oleh peranan masing-masing yang telah menetapkan ciri khusus mengikut pandangan dan amalan sendiri. Ciri-ciri budaya jelas pada pengamatan unsur seni meliputi peragaan reka bentuk, penggunaan warna yang mengidentifikasikan budaya, penerapan tema yang sinonim dengan kehidupan sekeliling dan pengaplikasian corak serta motif yang memberi makna tertentu sesuai dengan pemikiran masyarakat Bajau Sama.
-----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Rajah 6: Peringkat Penilaian Fenomenologi Estetik Warisan Budaya

Kesimpulan

Kesimpulannya, Usungan Adat Kedatuan mempunyai martabat tertinggi dalam masyarakat Bajau Sama di Kota Belud. Bgaimanapun, penggunaan warisan budaya usungan di kawasan kajian sedang mengalami transformasi budaya terutamanya dari aspek persembahan dan disiplin penggunaan. Pencarian identiti sebenar masyarakat Bajau Sama yang melibatkan warisan tradisi tempatan memerlukan kajian berterusan agar lebih terpelihara. Memandangkan amalan penggunaan usungan masih kekal sehingga kini, maka kajian warisan budaya usungan dapat didokumentasikan secara visual. Dokumentasi warisan budaya Usungan Adat Kedatuan sekaligus menumpukan pada nilai-nilai tradisional yang dikenalpasti mempunyai simbolik tertentu merangkumi aspek-aspek estetik. Oleh itu, fenomenologi dalam kajian ini adalah usaha untuk mengungkapkan sesuatu fenomena seadanya melalui pemerhatian dan pengalaman sendiri.

Rujukan

- Asmiaty Amat & Lokman Abd Samad. (2019). *Pelamin Masyarakat Iranun Di Daerah Kota Belud, Sabah*. Dewan Bahasa Dan Pustaka.
- Emas Nikah Hj. Abd. Razak. 55 tahun. Menyimpan Peralatan Budaya Nenek Moyang dan Sejarah Masyarakat Kedatuan Bajau Sama di Kota Belud. *Temu Bual*. (September 2021)
- Humin Jusilin. (2014). Reka bentuk pasandalan dan pamnaie sebagai lambang adat perkahwinan masyarakat Iranun. *Jurnal Gendang Alam*, 4, 78.
- Humin Jusilin & Salbiah Binti Kindoyop. (2015). Reka Bentuk Dan Hiasan Linangkit Pada Pakaian Tradisional Dusun Lotud Di Tuaran. *Jurnal Gendang Alam*. Jilid 5.
- Md. Nasir Ibrahim. (2006). Estetik Dalam Pendidikan Seni Visual “Sedikit-Sedikit Lama-Lama Menjadi Bukit”. *Universiti Pendidikan Sultan Idris*. 35-48.
- Mohd. Johari Ab. Hamid et.al. (2006). “Metodologi Pendidikan Seni Visual”. *Universiti Pendidikan Sultan Idris*.
- Mohd. Johari Ab. Hamid. (2006). Peranan Apresiasi dan Kritikan Seni Visual. *Universiti Pendidikan Sultan Idris*. 61- 68.
- Mohd. Sarim Hj. Mustajab. 2014. Undang-undang Adat: Tafsiran Awal Terhadap Indikator Sosial Bajau. Dalam Saidatul Nornis Hj. Mahali. *Warisan Budaya Sabah (Etnisiti dan Masyarakat)*. Kota Kinabalu: Universiti Malaysia Sabah.
- Norhayati Ayob & Humin Jusilin. (2016). Nilai Estetika Dalam Penghasilan Rekaan Seramik Kontemporari Berinspirasikan Motif Etnik Borneo. *Jurnal Gendang Alam*. Jilid 6.
- Radik Taim. 2014. Adat Resam dan Pantang Larang Suku Bajau Sama. Dalam Panel Penulis. *Adat Resam dan Pantang Larang Suku Kaum di Sabah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Suhendra Prawirawidjaja. *Studi Fenomenologi Mengenai Komunikasi Nonverbal Visual dalam Mengekspresikan Diri oleh Pelukis Wanita IWPI Jabar*. Universitas Pdjadjaran.
- Siti Halizah, Zaimie Sahibil & Friscilla. (2019). Pembentukan Imej Geometri Dan Citra Budaya Dalam Tenunan Tubau Masyarakat Iranun Di Kota Belud. *Jurnal Gendang Alam*. Jilid 9.

Hala Tuju Platform Penstriman Muzik Digital dan Kesannya Terhadap Isu Cetak Rompak Dalam Industri Muzik Iban

E. Tingle¹, Y. Djaelani², and L. P. Tutom³

¹No 4A, Lorong 2, Jalan Kiew Nang 2, 96000 Sibu Sarawak, Malaysia
96000 Sibu Sarawak, Malaysia, (E-mail:everestto1789@gmail.com)

²Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif, Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS),
94300 Kota Samarahan Sarawak, Malaysia, (E-mail:dyoeshbar@unimas.my)

³Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif, Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS),
94300 Kota Samarahan Sarawak, Malaysia, (E-mail:tlprati@unimas.my)

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Industri muzik Iban berpotensi menjadi satu industri sosioekonomi tempatan yang kukuh di Sarawak. Ia terus berkembang dengan adanya program anugerah muzik tahunan seperti Anugerah Muzik Dayak (AMD) dan Anugerah Sapa Juara (ACSJ) sejak tahun 2000. Walau bagaimanapun, isu cetak rompak telah memberi impak negatif dalam perkembangan industri muzik Iban. Seorang artis Iban terkenal yang bernama Andrewson Ngalai mengatakan industri muzik Iban telah “mati” akibat kegiatan cetak rompak yang berleluasa. Objektif kajian ini bertujuan meninjau dan mengungkap sejauh mana platform penstriman digital seperti Spotify dan sebagainya dalam membendung isu cetak rompak dalam industri muzik Iban. Metodologi kajian kualitatif akan diaplikasikan dalam mengumpul sumber data. Kaedah temu bual terhadap individu pengalaman dalam industri diterapkan atau diguna pakai bagi mendapat data primer. Analisis data melalui dokumen, keratan akhbar dan jurnal sebagai data sekunder. Dua kaedah ini dapat mengungkap masalah subjektif dalam permasalahan kajian. Kesimpulannya, kajian ini bukan saja melihat peranan platform penstriman muzik digital dan kesannya terhadap isu cetak rompak dalam industri muzik Iban. Ia juga memberi manfaat terhadap perkembangan industri muzik etnik yang lain dalam masyarakat Dayak di Sarawak.

Kata Kunci

Industri Muzik Iban, Penstriman Muzik Digital, Cetak Rompak

Pengenalan

Industri muzik Iban berpotensi menjadi satu industri sosioekonomi yang kukuh di Sarawak. Ini terbukti dengan wujudnya program anugerah juara lagu yang pertama iaitu Anugerah Muzik Dayak (AMD) pada tahun 2000 (Ting, 2019). Menurut Tambi (2018) dan Nie (2017), industri muzik Iban telah mula berkembang pada tahun 1950-an dengan penubuhan stesen radio yang pertama iaitu Radio Sarawak. Penyiaran muzik pada masa itu dilakukan secara rakaman langsung. Pada tahun 1960-an, syarikat rakaman komersial mula wujud dan menjadi pemangkin dalam industri rakaman muzik Iban sehingga hari ini (Tambi, 2018).

Walaupun bagaimanapun, isu cetak rompak telah memberi kesan negatif dalam perkembangan industri muzik Iban. Pengedaran dan penjualan muzik secara tidak sah berbentuk cakera padat dan sebagainya menyebabkan syarikat rakaman dan artis Iban menghadapi kerugian yang besar (Zacchaeus, 2019). Menurut Zacchaeus (2019) dan Tambi (2018), kerugian akibat cetak rompak telah menyebabkan syarikat rakaman tutup dan penggiat seni tidak mempunyai pulangan dana untuk terus aktif berkarya dalam industri.

Penstriman muzik digital seperti YouTube, Apple Music, Spotify dan sebagainya merupakan platform penstriman muzik secara atas talian (Aguiar, 2017). Menurut Aguiar (2017), platform penstriman seperti Spotify menawarkan langganan akses muzik secara bulanan atau percuma tertakluk terhadap terma dan syarat platform tersebut. Penerbit atau artis yang mengedar muzik melalui platform ini akan mendapat hasil pulangan royalti

bergantung terhadap jumlah lagu yang telah diakses.

Dewasa ini, setiap masyarakat mempunyai akses teknologi Internet sebagai sumber keperluan aktiviti harian. Oleh itu, pengkaji akan melihat sejauh mana platform penstriman muzik digital dapat membantu dalam membendung isu cetak rompak dalam industri muzik Iban.

Hasil dan Perbincangan

Hasil rumusan dari sesi temu bual bersama En. Gibson Rentap, pengkaji telah mendapati isu cetak rompak sememangnya memberi kesan buruk terhadap pertumbuhan ekonomi dalam industri muzik Dayak khususnya dalam industri muzik Iban. Penjualan album berbentuk cakera padat (CD) dan cakera padat video (VCD) memberi pulangan yang amat merugikan kepada syarikat rakaman dan juga artis. Namun, En Gibson Rentap berpendapat, penjualan atau pengedaran muzik melalui CD dan VCD pada masa ini sudah tidak lagi relevan. Perkembangan teknologi Internet dan peranti telefon pintar membolehkan pengedaran muzik dilaksanakan secara dalam talian. Perkembangan ini sekali gus dapat membendung gejala cetak rompak berbentuk CD dan VCD dalam industri muzik Iban.

Oleh itu, syarikat rakaman KMP telah memanfaatkan penstriman muzik digital, radio dan televisyen sepenuhnya sebagai platform pengedaran muzik. Menurut En. Gibson Rentap, penstriman muzik digital melalui platform seperti YouTube, Spotify, Tidal, Apple Music dan lain-lain sememangnya dapat memberi pulangan agak lumayan. Golongan penggiat seni harus memanfaatkan platform tersebut sebagai platform pengedaran karya pada masa ini. Beliau juga menyatakan, penggiat seni harus memanfaatkan platform penyiaran radio dan televisyen tempatan seperti WAIfm dan TV Sarawak bagi mendapat pulangan royalti penyiaran. Agensi seperti Badan Perlindungan Hak Cipta Karyawan Malaysia (MACP) bertanggung jawab membayar royalti lagu-lagu yang telah disiarkan secara komersial melalui radio, televisyen dan sebagainya.

Menurut keratan akhbar dari Utusan Borneo oleh Zacchaeus (2019), seorang artis Iban bernama Andrewson Ngalai telah mengatakan industri muzik Iban telah “mati” akibat daripada gejala cetak rompak. Banyak syarikat-syarikat rakaman lingkup akibat daripada kerugian gejala tersebut. Beliau mengatakan sebelum gejala cetak rompak wujud, syarikat penerbitan dan rakaman serta artis mampu mendapat keuntungan yang lumayan. Keuntungan tersebut adalah hasil daripada penjualan album dari 20,000 unit sehingga 100,000 unit berbentuk CD dan VCD.

Isu cetak rompak tidak boleh diambil mudah dan harus di pandang serius. Menurut Fletcher (2015), Kementerian Perdagangan Dalam Negeri, Koperasi dan Kepenggunaan (KPDNKK) telah bekerjasama dengan organisasi tempatan iaitu Persatuan Artis dan Pemuzik Dayak (DAMA) dan Persatuan Industri Rakaman Dayak Sarawak (PERISAI) bagi membendung aktiviti isu cetak rompak dalam industri muzik Iban. Pihak KPDNKK mengesahkan Sibu dan Sarikei merupakan tempat aktif gejala penjualan CD dan VCD cetak rompak dalam operasi membendung isu cetak rompak sejak tahun 2010. Selain itu, pihak KPDNKK mengenal pasti CD dan VCD muzik Dayak yang telah dirampas berasal daripada pengilangan dari kilang Semenanjung Malaysia. Menurut Gi (2016), pihak KPDNKK telah melakukan operasi rampasan dan hukuman terhadap penjual hasil cetak rompak di bawah Akta Perihal Dagangan 2011 dan Akta Hak Cipta 1987 bagi membendung isu cetak rompak dalam industri muzik Iban.

Kesimpulan

Secara umumnya, pengkaji telah membincangkan hasil temu bual bersama En. Gibson dan hasil analisis keratan akhbar mengenai isu cetak rompak yang berleluasa di dalam industri muzik Iban. Kesimpulannya, isu cetak rompak memberi impak negatif yang drastik dalam perkembangan industri muzik Iban terutamanya dalam aspek pertumbuhan ekonomi. Walaupun pihak KPDNKK telah melakukan operasi memerangi gejala cetak rompak dengan kerjasama pihak persatuan DAMA dan PERISAI sejak tahun 2010, gejala penjualan album cetak rompak berbentuk CD dan VCD masih berleluasa sehingga hari ini. Dalam pada itu, banyak syarikat rakaman dilaporkan gulung tikar akibat kerugian daripada gejala cetak rompak.

Walau bagaimanapun, isu cetak rompak berbentuk cetakan CD dan VCD dapat dibendung pada masa ini.

Perkembangan teknologi Internet dan peranti seperti telefon pintar membolehkan akses dunia hiburan dengan mudah. Demikian, pendedaran muzik berbentuk CD dan VCD sudah tidak relevan. Oleh itu, penggiat seni sewajarnya perlu memanfaatkan platform penstriman muzik digital atas talian sepenuhnya seperti platform YouTube, Spotify, Apple Music, Tidal dan sebagainya. Dengan itu, karya dapat diakses secara global dan mudah bergantung kepada terma dan syarat platform tersebut.

Namun, berdasarkan kenyataan Aguiar (2017), penstriman secara digital juga terdedah dengan aktiviti cetak rompak secara digital. Justeru, terdapat undang-undang harta intelek yang telah digubal bagi melindungi golongan penggiat seni dari ancaman cetak rompak secara atas talian. Selain itu, kesedaran masyarakat tempatan terhadap kesan cetak rompak harus dipupuk. Hal ini penting bagi mengelak aktiviti cetak terus menghantui perkembangan industri muzik Iban pada masa ini dan masa akan datang.

Oleh yang demikian, pertumbuhan ekonomi dalam industri muzik Iban dapat terus berkembang dengan memanfaatkan segala jenis platform penstriman muzik digital berdasarkan teknologi Internet. Ini juga dapat membendung gejala cetak rompak berbentuk cetakan CD dan VCD dari terus aktif. Dalam pada itu, penggiat seni sewajarnya mendaftarkan hasil karya muzik ke badan pelesenan hak cipta seperti MACP dan sebagainya.

Penghargaan

Penyelidikan ini adalah satu kajian rintis bagi mengungkap hal tuju penstriman muzik secara digital di samping membendung gejala cetak rompak dalam industri muzik Iban khususnya di Sarawak. Pengkaji mengucapkan ribuan terima kasih kepada individu yang terlibat secara langsung atau tidak langsung sepanjang kajian ini dijalankan. Pengkaji juga mengucapkan ribuan terima kasih kepada Drs. Yoesbar Djaelani dan Cik Laura Pranti Tutom selaku penyelia yang telah memberi tunjuk ajar dan bimbingan sepanjang kajian ini dijalankan.

Adalah menjadi harapan pengkaji agar penyelidikan ini dapat memberi maklumat asas terhadap perkembangan penstriman muzik digital dalam industri muzik Dayak khususnya industri muzik Iban. Dengan itu, penyelidikan ini dapat memberi ruang kepada topik penyelidikan yang baru untuk dijalankan selanjutnya.

Rujukan

- Aguiar, L. (2017). Let the music play? Free streaming and its effects on digital music consumption. *Information Economics and Policy*, 41, 1–3. <https://doi.org/10.1016/j.infoecopol.2017.06.002>
- Fletcher, N. (2015, December 9). Perangi cetak rompak lagu Iban/Dayak. *Utusan Borneo Online*. Diakses dari <https://www.utusanborneo.com.my/2015/12/09/perangi-cetak-rompak-lagu-ibandayak>
- Gi, S. (2016, January 7). Cetak rompak lagu Iban digempur. *Utusan Borneo Online*. Diakses dari <https://www.utusanborneo.com.my/2016/01/07/cetak-rompak-lagu-iban-digempur>
- Nie, C. L. K. (2017). Alternative Conceptions of Modernity in the History of Iban Popular Music. *International Journal of Creative and Arts Studies*, 3(2), 57–58. <https://doi.org/10.24821/ijcas.v3i2.1845>
- Tambi, M. (2018). Sejarah Perkembangan Industri Muzik Iban. *ML Literature of music*, 1-8. Diakses dari <http://myto.upm.edu.my/find/Record/my-ums-ir.26591>
- Ting, W. A. (2019). The Restoration of Iban ‘IUR’ Motive into Iban Pop Song. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 4(11), 184. Diakses dari <https://ijisrt.com/assets/upload/files/IJISRT19NOV275.pdf>
- Zacchaeus, W. (2019, December 24). Industri muzik Iban “mati” sebab cetak rompak - Andrewson Ngalai. *Utusan Borneo Online*. Diakses dari <https://www.utusanborneo.com.my/2019/12/24/industri-muzik-iban-mati-sebab-cetak-rompak-andrewson-ngalai>

Analisis Fungsi Lagu Terhadap Struktur Naratif Dalam Visual Filem Muzikal Malaysia. Kajian kes: Magika 2011

Faezahnor Binti Saddi¹, Zairul Anuar Md. Dawam (PhD)², M. Fazmi Hisham (PhD)³

^{1,2,3}*Akademi Seni dan Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: hellofaezahs@gmail.com)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Penyelidikan kajian ini merupakan salah satu usaha dalam menganalisis fungsi dan kepentingan elemen lagu dalam pembentukan struktur naratif filem muzikal Malaysia melalui filem *Magika* (2011). Filem muzikal *Magika* (2011) yang telah dinobatkan sebagai sebuah filem terbaik pada Festival Filem Malaysia ke -23 telah membuktikan bahawa filem muzikal merupakan sebuah karya yang diiktiraf yang telah mewarnai industri perfileman di Malaysia. Sejajar dengan itu, kajian terhadap struktur naratif pada filem muzikal *Magika* dilakukan dalam memberi gambaran terhadap fungsi lagu filem *Magika* dalam menggerakkan naratif plot penceritaan. Tzvetan Todorov (1960) telah memperkenalkan satu model dalam pembentukan naratif yang paling asas yang bersifat *linear storyline*. Bermula dengan *equilibrium*, *disruption*, *recognition (realisation)*, *repair*, dan *restoration (new equilibrium)* dalam pembentukan struktur naratif. Setiap satu elemen yang diwakili sebagai tindakan di dalam sebuah karya. Pengkaji terlebih dahulu telah menjalankan persampelan ke atas 15 buah lagu dalam filem *Magika* bagi memudahkan proses pengenalpastian jumlah lagu-lagu yang terdapat dalam filem muzikal *Magika*. Seterusnya, pendekatan model naratif Todorov dan Blake Snyder's 15 beats digunakan bagi mendapatkan data secara deskriptif dalam mengenalpasti struktur naratif secara terperinci. 5 buah lagu yang dipilih dianalisis dan dihurai melalui teks lirik mahupun visual berlandaskan model *Conceptual Integration Network*. Hasil daripada kajian ini, didapati kepentingan fungsi lagu dalam filem *Magika* bukan sebagai hiburan semata-mata, namun mampu menggerakkan plot naratif *Magika* berdasarkan adanya pertimbangan daripada elemen-elemen lagu. Fungsi lagu contohnya menjadi hubungan komunikatif antara watak-watak bagi mengembangkan keseluruhan cerita. Kajian terhadap fungsi lagu dalam struktur naratif filem muzikal ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan untuk membantu para industri perfileman dalam menghasilkan plot naratif muzikal fantasi Malaysia setanding dengan muzikal antarabangsa.

Kata Kunci: *Tzvetan Todorov, Blake Snyder's 15 beats, Conceptual Integration Networks*, fungsi lagu, struktur naratif, filem muzikal, Malaysia, *Magika*.

Pengenalan

Dalam industri filem Hollywood, hubungan penstrukturan yang saling berinteraksi antara lagu dan naratif sangat kuat. Walaupun tema atau bentuk filem muzikalnya bercorak fantasi, namun penggunaan muzik dan lagu masih menyumbang kepada pembentukan naratif filem. Namun ini masih kurang dalam filem muzikal Malaysia.

“Perkara pertama yang harus pengarah filem titik beratkan ialah, komposisi lagu dalam pergerakan naratif dan kemudian harus memahami bahasa filem dalam genre muzikal. Jika ada penggiat filem yang berjaya mencapai tahap sama seperti filem muzikal Hollywood, ia menjadi sebuah kejayaan filem muzikal tempatan. Namun, filem muzikal di Malaysia masih belum mencapai tahap setinggi itu lagi.”

(Hassan Abd Muthalib, 2019)

Kurangnya pemahaman terhadap konsep filem muzikal juga memungkinkan tidak ramai penggiat industri filem di Malaysia menghasilkan filem bergenre muzikal fantasi. Jika mengambil konsep filem bergenre muzikal, hanya terdapat beberapa sahaja buah filem Melayu bergenre muzikal dihasilkan. Antaranya filem *ROCK! (2005) Magika*

(2011), Hoorey Hoorey (2012), dan Sinaran (2015).

Penghasilan filem muzikal mencabar idea, kreativiti, masa dan memerlukan pengarah filem dan komposer untuk memahami lebih dalam terhadap fungsi lagu dalam naratif filem muzikal. Penggiat filem tempatan, tidak memandang berat terhadap isu ini dan menyebabkan muzik dan lagu tidak tercapai melalui naratif plot. Cabaran penghasilan filem muzikal adalah memastikan muzik dan lagu dapat mengukuhkan pembentukan elemen naratif seperti tema, watak perwatakan, plot dan lain-lain lagi.

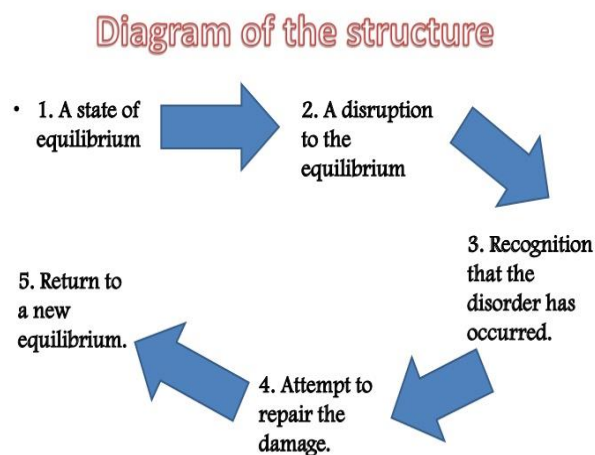
“The role of film music in expressing emotional content alongside its function in shaping the narrative and determining tempo. It’s speak of music’s ability to “invest a scene with terror, grandeur, guilty, or misery”, but also to “seek out and intensify the inner thoughts of the character”.

(Bernard Hermann, 1971).

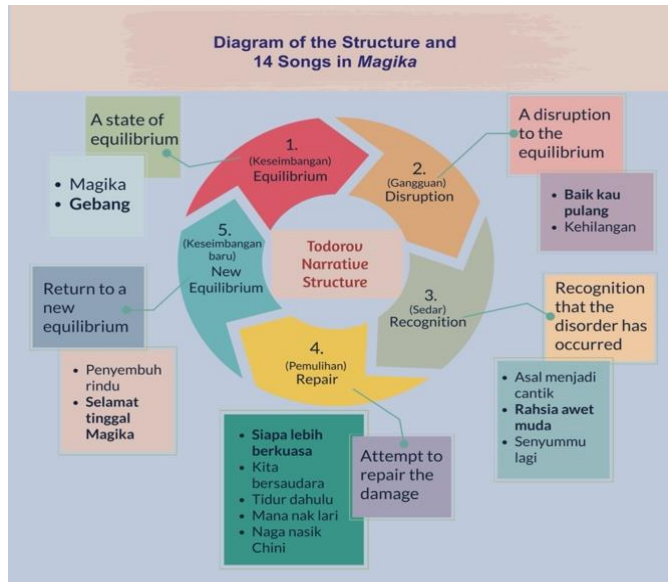
Justeru amat penting kajian mengenai ciri dan fungsi lagu yang bersesuaian dengan konsep filem muzikal dilakukan bagi memastikan penggunaan lagu menyokong kepada aspek penceritaan. Konsep filem muzikal Malaysia yang dikaji boleh digunakan sebagai contoh atau panduan kepada para pembikin filem. Pemahaman konsep filem muzikal ini juga harus melihat kepada ciri dan fungsi lagu bagi memastikan lagu tersebut menyokong kepada pembentukan naratif filem. Pemahaman mengenai konsep muzikal, ciri dan fungsi lagu dalam filem tersebut diharap dapat menarik minat audiens di Malaysia untuk menonton filem-filem muzikal Malaysia.

Analisis Todorov dan Blake Snyder’s 15 beats

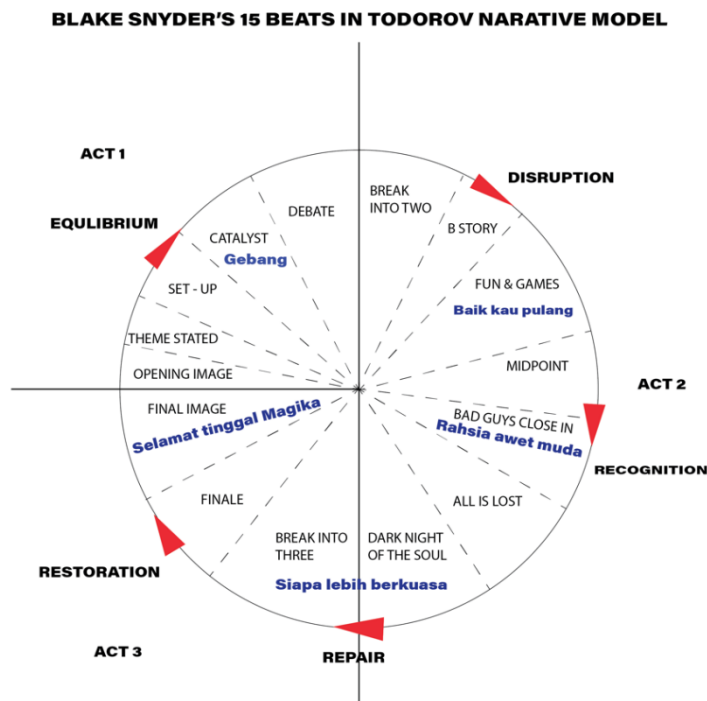
Pengkaji telah mengubahsuai model naratif Todorov dengan penambahan lagu-lagu pada setiap 5 elemen seperti yang ditunjukkan pada rajah 4. Ini memudahkan pengkaji menganalisis elemen lagu berdasarkan struktur naratif Todorov yang terdapat dalam filem muzikal Magika. Lima (5) buah lagu dipilih bagi mewakili 11 buah lagu selepas saringan dan dijadikan bahan kajian relevan untuk dianalisis bersandarkan dengan ciri-ciri yang dibentangkan oleh setiap elemen dalam teori naratif Todorov. Pengkaji juga menggabungkan kedua-dua model iaitu naratif Todorov dan Blake Snyder’s untuk melihat perbezaan dan bagaimana Blake Snyder’s menyokong perjalanan plot naratif lagu yang dianalisis melalui Naratif Todorov.



Rajah 3: Struktur naratif Todorov



Rajah 4: Lima belas buah lagu *Magika* dalam naratif Todorov



Rajah 5: Pengubahsuaian model Naratif Todorov dan Blake Snyder's 15 beats

Berdasarkan model yang telah diubah suai, pengkaji mendapati, kelima-lima lagu yang dianalisis turut sesuai dengan struktur tiga babak yang digunakan oleh Blake Snyder iaitu babak Satu, babak Dua dan babak Tiga. Ini menunjukkan, lagu-lagu yang digunakan sesuai dengan dengan elemen naratif dan struktur plot filem muzikal *Magika*. Lagu-lagu yang digunakan sesuai dengan perubahan yang berlaku pada setiap babak.

Sebanyak lima (5) buah lagu dalam filem *Magika* dipilih bagi menganalisis elemen naratif struktur plot berdasarkan naratif Todorov. Setiap lagu-lagu tersebut dipilih berdasarkan ciri-ciri, fungsi dan kesannya kepada elemen naratif dan struktur plot filem tersebut. Berikut adalah lima (5) buah lagu yang dianalisis dalam kajian ini.

Jadual 4.1: Analisis Lima Buah Lagu

Bil.	Tajuk Lagu	Genre	Minit
1.	Gebang	<i>Tradisional</i>	6:48-8:10
2.	Baik kau pulang	<i>Vaudaville</i>	10:53-14:40
3.	Rahsia awet muda	<i>Vaudaville</i>	31:45-34:25
4.	Siapa lebih berkuasa	<i>Rock</i>	47:15-50:30
5.	Selamat tinggal Magika	<i>Vaudaville</i>	1:27:43-1:30:00

Sumber: Filem Magika (2011)

Melihat daripada Jadual 4.1, lima (5) buah lagu tersebut, analisis mendapati lagu-lagu tersebut bersesuaian dengan naratif Todorov yang telah membahagikan kepada lima (5) tahap iaitu *Equilibrium*, *Disruption*, *Recognition*, *Repair* dan *Restoration (New Equilibrium)*. Perbincangan mengenai ciri-ciri lagu dan fungsinya dalam membentuk elemen naratif seperti tema, penyampaian mesej, pembentukan watak dan perwatakan dan konflik. Ia juga menganalisis fungsi lagu dari aspek pergerakan struktur naratif plot filem muzikal *Magika*.

Dapatan dan Analisis Perbincangan

Sinopsis filem muzikal *Magika*

Filem muzikal *Magika* adalah sebuah filem muzikal bersubgenre fantasi yang berlatarbelakangkan dunia buniian mengisahkan pengembaraan Ayu. Ayu yang kemudiannya dibantu oleh Badang atau Bad mempunyai misi mencari adiknya Malik yang hilang diculik Nenek kebayan di dunia *Magika*. Malik diculik Nenek Kebayan kerana mahu menghasilkan ramuan ajaib jamu awet muda yang memerlukan air mata seorang kanak-kanak. Sepanjang pengembaraan mereka mencari Malik, timbul pelbagai rintangan yang penuh aksi lucu dan mereka berjumpa dengan pelbagai watak bermula dengan Puteri Bunian, Pak Pandir, Mahsuri, Hang Tuah, Puteri Gunung Ledang, Bawang Merah Bawang Putih dan sebagainya. Kesungguhan Ayu dan Bad dalam misi menyelamatkan Malik telah menyebabkan nenek kebayan menjadi marah dan mencuba sedaya upaya menghalang mereka daripada menyelamatkan Malik.



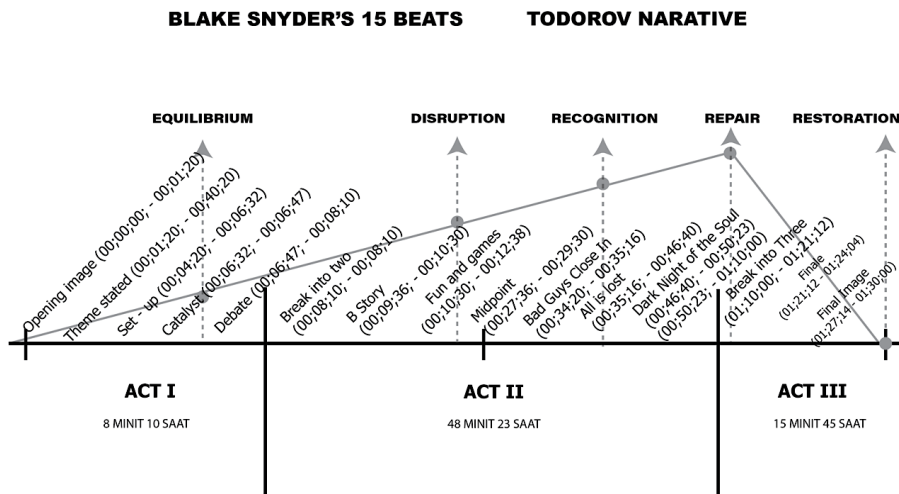
Rajah 6: Poster filem muzikal *Magika*

Struktur Plot *Magika* Berdasarkan Naratif Todorov dan Blake Snyder

Berdasarkan Naratif Todorov, filem muzikal *Magika* yang berdurasi 1 jam 30 minit, dibahagikan kepada 5 bahagian iaitu Pengenalan (*Equilibrium*), Gangguan (*Disruption*), Kesedaran (*Recognition*), Pemulihan (*Repair*), dan Pembaharuan (*Restoration / New Equilibrium*).

Elemen-elemen yang terdapat dalam teori naratif *Todorov* mempunyai persamaan dengan pendekatan

struktur plot yang dikemukakan oleh *Blake Snyder* melalui pendekatan *15 beats* yang memfokuskan pembangunan watak utama. Snyder menggambarkan bagaimana struktur plot bergerak apabila protagonis melakukan tindakan. Berikut adalah struktur plot yang menggabungkan naratif Todorov dan pendekatan Blake Snyder seperti yang ditunjukkan pada (Rajah 4.1).



Rajah 4.1 : Struktur Tiga Babak berdasarkan naratif Todorov dan Blake Snyder

Sumber : Idea gabungan dari Blake Snyder dan The Hero's Journey

Elemen 1 Equilibrium

Berdasarkan kepada *Segmentation* plot, *Equilibrium* mengambil masa lebih kurang 8 minit termasuk *Opening Title* (00:00:00 – 00:1:20 minit) dalam memberikan pengenalan terhadap tema filem, watak, serta latarbelakang situasi dan budaya hidup dalam menjelaskan bagaimana kehidupan dan hubungan keluarga Ayu.

Visual / Adegan filem Muzikal Magika		Data maklumat
		<p>Tajuk Lagu: Gebang Jam/ Minit: 00:6:49 Watak: Puteri Bunian Genre Lagu: Inang Tradisional</p>

Dalam elemens ini, lagu yang bertajuk *Gebang* bergenre inang tradisional yang dinyanyikan oleh watak puteri Bunian adalah satu lagu yang menggambarkan suasana Dunia Magika. Lagu ini menjadi pengenalan kepada Dunia Magika itu sendiri yang mana sedikit demi sedikit memperkenalkan kepada audiens tentang pengenalan kepada dunia baru dan juga pertemuan dengan watak-watak dalam Dunia Magika.

Lagu pertama dalam elemen *Equilibrium* bertajuk *Gebang* yang menurut Kamus Dewan Bahasa, membawa maksud berbual-bual atau bersembang-sembang. Manakala perkataan *berambal-ambalan* pula membawa maksud *beringingan*. Berdasarkan definisi *Gebang* itu sendiri dapat menjelaskan tentang sekumpulan orang yang sedang melakukan aktiviti sosial seharian. Babak ini dapat ditafsirkan bahawa, Dunia Magika juga mempunyai penduduk yang tidak jauh beza dari dunia nyata dan ini telah ditunjukkan oleh watak Puteri Bunian itu sendiri yang sedang bersuka ria bermandi manda bersama Puteri Bunian yang lain.

Puteri Bunian

*Mari memimpin hingga ke pinggir muara,
Berambal-ambalan seritma sejiwa,
Nyamanya hijauan rimba menyelimut bumi,
Lahirnya tenang untuk kita saling mengenali,
Ayuh Gebang, gebang, gebang...
Ayuh gebang, gebang, gebang...
Ayuh gebang, gebang, gebang...
Ayuh gebang...*

(Petikan Lirik Lagu Gebang, Magika)

Lagu *Gebang* berada pada tahap *Catalyst* yang menjadi pemangkin kepada tema filem muzikal itu sendiri yang berlaku pada titik peralihan antara babak Satu (*Equilibrium*) dan babak Dua (*Disruption*) atau *break into two* dimana pengembaraan watak utama baru telah memasuki dan berada di Dunia Magika. Pada tahap ini, watak Malik telah masuk ke dimensi *Magika* dan tidak sengaja berjumpa dengan puteri-puteri bunian yang sedang bermandi-manda di sungai air terjun. Malik melihat puteri-puteri bunian itu sedang berseronok sambil mendendangkan lagu *Gebang*. Babak ini masih lagi dalam tahap setting untuk memperkenalkan Dunia Magika.

Berdasarkan Model CIN dalam lagu *Gebang*, pengkaji mendapati hubungan diantara naratif dan lirik lagu muzikal Magika wujud melalui kedua-dua input. Seperti yang terdapat pada *input space* satu adalah visual yang menjelaskan tentang bagaimanakah naratif pada babak bagi lagu *Gebang*. Dalam erti kata lain, *input space* adalah satu idea minda ataupun imaginasi yang mahu disampaikan. Manakala *input space* dua pula satu idea yang menjelaskan bagaimana idea lagu itu beroperasi berdasarkan naratif yang digambarkan sebelum ia dijadikan sebuah *mise-en-scene*. Kedua-dua input ataupun *mental space* ini saling berinteraksi antara satu sama lain yang menghasilkan lontaran selektif (*selective projection*) yang mana hasil daripada pantulan idea selektif tersebut, akan menghasilkan ruang yang dipanggil *Blended Space* yang akhirnya menjelaskan tentang keseluruhan makna lirik tersebut. Ia sekaligus menggambarkan naratif atau penceritaan yang berlaku melalui adegan nyanyian oleh watak Puteri Bunian. Ini menunjukkan keseluruhan idea lagu *Gebang* adalah memperkenalkan tentang persekitaran Dunia Magika yang penuh misteri dan berbeza dengan dunia realiti.

Rangkap lirik pada lagu *Gebang* versi filem tidak mempunyai banyak rangkap lirik seperti lagu-lagu yang lain. Ideanya adalah untuk meletakkan rangkap lirik yang sesuai yang mampu menggambarkan keseluruhan suasana Dunia Magika secara ringkas, padat dan jelas. Struktur lagu *Gebang* bermula dari *Verse* yang mempunyai empat baris lirik, kemudian disambung ke bahagian *chorus* lagu yang bercirikan pengulangan ayat rangkap lirik ataupun *hook* dalam sebuah lagu. Contohnya seperti rangkap ayat lirik yang berulang seperti '*Ayuh gebang, gebang, gebang..*' memberikan penekanan terhadap tajuk lagu tersebut yang menggambarkan satu peristiwa yang mendamaikan bersuka-ria bersama teman-teman.

Elemen 2 Disruption

Berdasarkan kepada *Segmentation* plot, *Disruption* mengambil masa lebih kurang 19 minit 26 saat (00:08:10 – 00:27:36 minit) dalam memberikan pengenalan terhadap gangguan yang menimpa watak utama ketika pertama kali berada di Dunia Magika. Situasi ini menyebabkan elemen naratif atau penceritaan makin menarik dan struktur plot filem semakin berkembang. Dalam elemen *Disruption*, telah menunjukkan watak utama mula dikaitkan dengan watak-watak yang baru dalam mengembangkan naratif. Melalui pendekatan Blake Snyder pula, elemen *Disruption* berlaku bermula dari *Break into two* sehingga ke *Midpoint*. Setiap elemen pada babak tersebut menjelaskan tentang penceritaan semakin berkembang apabila watak utama meninggalkan dunia lama dan memasuki dunia baru yang membawa kepada satu titik perjalanan baru dalam filem dimana konflik mula berlaku. Konflik tersebut boleh menjadi baik atau buruk yang mana membawa kepada perubahan utama dalam naratif tersebut. Perubahan ini dapat dilihat pada lagu yang telah dinyanyikan oleh watak Ayu yang telah memasuki ke alam Magika yang sekaligus merubah tetapan cerita tersebut. Adegan dimana Ayu merasa risau kerana tidak dapat menemui adiknya yang hilang telah menyebabkan Ayu merasa bimbang mengingatkan keselamatan adiknya Malik. Lagu *Baik Kau Pulang* yang berada pada *fun and games* dapat dijelaskan apabila Ayu memulakan pengembarannya bermula dengan bertemu dengan watak dongeng Puteri Bunian, Pak Pandir kemudian berjumpa

dengan Mahsuri, Hang Tuah dan Sahabat yang kemudiannya bertemu dengan Badang.

Secara umum, pada babak lagu Baik Kau Pulang ini, menepati ciri-ciri *fun and games* yang diperkenalkan oleh *Blake Snyder's* dari segi dinamik plot dalam konflik dan menjawab penepatan tema yang ditonjolkan dalam awal cerita.

Elemen 2 *Disruption*

Visual / Adegan filem Muzikal Magika	Data maklumat
	<p>Tajuk Lagu: Baik Kau Pulang Minit / Jam: 00:10:49 Watak: Pak Pandir Genre Lagu: Vaudaville</p>

Berdasarkan pada babak visual ini, watak Ayu sedang berhadapan dengan masalah apabila ingin mencari adiknya yang telah terjatuh di dalam perigi. Ayu cuba untuk menyelamatkan adiknya yang terjatuh ke dalam perigi namun membawa Ayu ke dunia yang berbeza. Apabila Ayu sedar yang dia berada di dunia lain, Ayu dengan harapan tinggi dapat mencari adiknya yang hilang memandangkan suasana Dunia Magika tidak jauh beza dengan dunia nyata. Pertembungan antara Ayu dan Pak Pandir telah mengembangkan naratif filem ini apabila Ayu mencuba untuk meminta pertolongan kepada Pak Pandir. Menerusi lagu *Baik Kau Pulang* yang dinyanyikan oleh Pak Pandir ini memberikan maksud tersurat yang mudah untuk difahami audiens yang menerangkan tentang amaran yang diberikan oleh Pak Pandir.

Pak Pandir

*Apa kau buat disini budak,
 Tau tak ertinya marabahaya
 Lama tak nampak budak sebaya,
 Semuda kau muda remaja,
 Tapi jikalau ku jadi engkau
 Pastinya takut dan aku cabut,
 Disini bukannya tempatmu,
 Baik kau pulang segera..*

Ayu

*Tapi pakcik saya ingin mencari
 Adik saya yang hilang
 Boleh tak pakcik beritahu
 Manakah harus saya tuju..*

Pak Pandir

*Ku pun tak pasti entah ke mana,
 Budak kecil tadi dibawa pergi,
 Haruslah sedar mungkin kau juga,
 Jadi mangsa seterusnya,
 Tapi jikalau ku jadi engkau,
 Pastinya takut dan aku cabut,
 Disini bukannya tempatmu
 Baik kau pulang segera..*

*Disini bukannya tempatmu
Baik kau pulang segera.*

(Petikan lirik lagu Baik Kau Pulang, Magika)

Struktur lirik bagi lagu *Baik Kau Pulang* mempunyai tiga rangkap lirik, dan tidak mempunyai rangkap korus. Struktur lirik diolah seperti dialog tetapi disampaikan melalui nyanyian duet antara watak Pak Pandir dan Ayu. Analisis berkaitan makna lirik terhadap lagu *Baik Kau Pulang* dilaksanakan menggunakan *Conceptual Integration Networks* dalam menghuraikan makna dalam lirik lagu tersebut untuk memberikan gambaran lebih mendalam terhadap kesinambungan perjalanan perkembangan naratif.

Berdasarkan pada model *Conceptual Integration Networks*, dalam *input space 2* rangkap pertama menjelaskan bagaimana Pak Pandir menyedari tentang keberadaan Ayu yang telah masuk ke Dunia Magika. Menerusi lirik ini juga dapat difahami bahawa Pak Pandir mengetahui yang Ayu adalah manusia biasa yang telah masuk ke Dunia Magika. Lirik pada rangkap pertama ini lebih menekankan tentang situasi yang berlaku antara watak Pak Pandir yang memberikan amaran kepada Ayu untuk lebih berhati-hati apabila berada di Dunia Magika. Ini bermaksud, Ayu yang berada di dalam Dunia baru haruslah membiasakan diri dengan penjelajahan yang baru yang mana akan membawa kepada perkembangan tema cerita itu sendiri. Situasi ini dapat dijelaskan dalam *Blake Snyder's 15 beats* yang mana babak ini berlaku pada tahap *Fun & Games* yang menjelaskan tentang watak utama yang mula membiasakan diri di dunia baru dan akan mengharungi saat-saat yang menebarkan bagi mengharungi penjelajahan yang sangat mengujakan.

Kemudian, dalam *input space 2* berdasarkan lirik rangkap kedua dalam lagu *Baik Kau Pulang* yang berada dalam elemen *Disruption*, audiens dipersembahkan dengan nyanyian duet yang mana watak Ayu bertanya semula kepada Pak Pandir yang gusar mencari adiknya yang hilang. Di dalam lirik tersebut dapat ditafsirkan bahawa Ayu berada dalam situasi yang buntu dan keliru dengan persekitaran yang baru dan tidak tahu kemana arah untuk dituju untuk mencari adiknya hilang di Dunia Magika.

Pada rangkap ketiga, *input space 1* menyatakan babak visual tentang Pak Pandir kelihatan tidak pasti dengan kejadian yang beliau lihat terhadap Malik. Ini bermaksud, kejadian yang menimpa Malik berlaku secara spontan apabila Nenek Kebayan tiba-tiba muncul kemudian menculik Malik. Babak ini, diperjelaskan pada rangkap lirik ketiga yang mana watak Pak Pandir menjawab kembali persoalan watak Ayu yang sedang mencari adiknya yang hilang. Situasi ini dapat dilihat pada baris lirik yang dinyanyikan oleh Pak Pandir yang berbunyi; “*Ku pun tak pasti entah kemana budak kecil tadi dibawa pergi, haruslah sedar kau mungkin juga jadi mangsa seterusnya*”.

Berdasarkan daripada rangkap tersebut, pengkaji mendapati setiap lirik yang dinyanyikan watak adalah satu tindakbalas ataupun respon kepada permasalahan yang telah dihadapi oleh watak Protagonis. Lirik yang bersifat tersurat ini mudah difahami kerana penggunaan bahasa yang sederhana menyebabkan audiens mudah untuk menggambarkan atau memvisualisasikan adegan-adegan tersebut. Pada akhir lirik lagu itu, nyanyian menekankan tentang Pak Pandir yang memberikan maklumat ketidakpastian tentang adiknya yang dibawa pergi dan memberi amaran kepada Ayu tentang pengembaraan yang mencabar yang bakal beliau hadapi jikalau Ayu tidak keluar dari Dunia Magika.

Elemen 3 Recognition

Berdasarkan kepada *Segmentation plot*, *recognition* mengambil masa lebih kurang 20 minit 34 saat yang membawa audiens menyelami watak antagonis. Dalam babak ini, audiens akan melihat dan sedar tentang punca tindakan Nenek Kebayan terhadap Malik. Plot cerita pada bahagian ini juga membawa audiens sedar bagaimana Watak Nenek Kebayan memperlihatkan kekuasaannya tentang keajaiban jamu awet muda yang beliau hasilkan kepada seluruh Penduduk Magika dan Puteri Gunung Ledang. Struktur plot pada *Segmentation* ini memberi ruang kepada watak-watak protagonis dalam usaha untuk mencari jalan menyelamatkan Malik yang sekaligus telah menguatkan lagi kepercayaan antara Ayu dan Badang agar misi mereka mudah tercapai.

Apabila konflik muncul, gangguan kepada watak protagonis dapat dilihat semakin memuncak. Pada

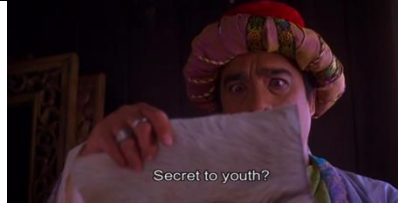


peringkat ini, watak Protagonis yang sedar tentang masalah tersebut bertindak dan berusaha mencari penyelesaian untuk menyelamatkan keadaan. Namun begitu, watak Protagonis juga diuji dengan pelbagai cabaran untuk berhadapan dengan halangan-halangan yang datang dari watak-watak lain. Sebagai contoh, Ayu dan Badang berusaha mencari rumah Nenek Kebayan dan berjumpa pula dengan watak dongeng yang lain seperti Orang Minyak yang tidak jujur memberikan bantuan. Situasi ini juga menjadi salah satu tanda bahawa dalam usaha untuk mencari penyelesaian, pasti gangguan akan berlaku. Pada tahap ini audiens mampu melihat bagaimana plot dan konflik semakin berkembang yang berlaku kepada watak utama yang mulai sedar dan mula memahami punca kekacauan. Watak utama juga berhadapan situasi yang sukar samada watak akan mendapat solusi mahupun jalan buntu. Sementara itu, watak Antagonis pula diberikan tumpuan utama pada peringkat ini untuk menunjukkan kekuatan watak Antagonis.

Daripada Model naratif Todorov dan Blake Snyder's yang telah diubahsuai, babak dalam lagu ini berlaku selepas elemen *Midpoint* iaitu penanda utama yang merupakan kemenangan ataupun kekalahan palsu. Dalam filem kajian, penanda utama adalah adegan apabila Ayu bertemu dengan watak Badang dengan harapan Badang membantu Ayu untuk mencari Malik. Adegan ini menunjukkan bahawa adakah dengan bantuan Badang mereka mampu menyelamatkan Malik dan berakhir dengan kekalahan ataupun akan diakhiri kemenangan. Hasil daripada penanda utama ini yang telah membawa satu perasaan ingin tahu (*curious*) audiens untuk menonton adegan seterusnya iaitu elemen *Bad Guys Close In*. Melihat pada bahagian ini struktur Lagu *Rahsia Awet Muda* pada elemen *Bad Guys Close In* dalam Blake Snyder's menjelaskan tentang penonjolan watak Antagonis. Dalam filem muzikal *Magika*, watak antagonis adalah Nenek Kebayan yang mana pada tahap ini audiens sedia maklum menyedari (*Recognition*) tentang punca kekacauan yang berlaku.

Lagu *Rahsia Awet Muda* adalah sebuah adegan dimana kemunculan watak Antagonis diutamakan iaitu watak Nenek Kebayan. Dalam elemen *Recognition* pengetahuan tentang punca kekacauan yang berlaku ditunjukkan kepada audiens. Sama seperti yang dibentangkan dalam *Bad Guys Close In*, adegan Nenek Kebayan muncul lebih menonjol sebagai satu tanda yang beliau akan menunjukkan kekuasaan. Adegan kemunculan Nenek Kebayan ini juga telah didorong oleh watak Puteri Gunung Ledang yang mempunyai masalah yang hanya boleh diselesaikan oleh Nenek Kebayan.

Pada peringkat *Recognition* ini juga, audiens akan melihat bagaimana watak Antagonis menunjukkan kekuasaan yang akan mengakibatkan mangsa semakin dalam bahaya. Kemudian elemen *Bad Guys Close In*, dalam masa yang sama watak utama pula berusaha mencari jalan untuk menyelamatkan mangsa. Dalam filem kajian, Ayu berusaha meminta pertolongan Badang dan merayu untuk bersama-sama mencari adiknya yang hilang dengan harapan pencarian kali ini membuahkan hasil.

Elemen 3 Recognition

Visual / Adegan filem Muzikal Magika		Data maklumat
		<p>Tajuk Lagu: Rahsia Awet Muda</p> <p>Jam/ Minit: 00:31:39</p> <p>Watak: Nenek Kebayan</p> <p>Genre Lagu: Vaudaville</p>
		

Pada paparan visual adegan tersebut, Nenek Kebayan menyanyi sambil memperkenalkan jamu awet muda yang telah beliau hasilkan kepada seluruh penduduk Magika. Di dalam lirik lagu tersebut, jelas menggambarkan keangkuhan watak nenek kebyan kerana mampu menghasilkan ramuan yang luar biasa. Pada elemen *recognition*, audiens sudah sedar dan memahami bahawa ramuan rahsia yang menghasilkan jamu ajaib itu adalah hasil dari air mata kanak-kanak. Ini bermaksud, Malik diculik nenek kebyan adalah kerana ingin mengambil air mata daripada Malik dengan cara paksaan. Namun penduduk tidak tahu tentang rahsia ramuan yang digunakan dalam jamu tersebut. Walaupun watak Nenek Kebayan adalah watak antagonis dalam naratif plot *Magika*, tetapi watak Nenek Kebayan sarat dengan *humor*.

Kehebatan Nenek Kebayan dalam menghasilkan jamu awet muda memberikan tanda tanya kepada seluruh penduduk bagaimanakah Nenek Kebayan mampu menghasilkan jamu yang mampu mengubah kecantikan seseorang dengan sekelip mata. Lagu *Rahsia Awet Muda* ini telah membawa audiens melonjak ke satu tahap dalam memperlihatkan keangkuhan watak Antagonis. Berikut adalah lirik dalam lagu *Rahsia Awet Muda*.

Nenek Kebayan

*Jika ada masalah dalam kehidupan,
Carilah ku panggil saja nenek kebyan,
Ku tiba hanya dalam sekelip mata.*

*Jika ada dilema dah lanjut usia,
Jangan risau nenek pasti ada ubatnya,
Kau muda hanya dalam sekelip mata..*

Tapi tak boleh beritahu apa ramuan jamuku..

*Itu rahsia aku,
Bukan untuk kamu tahu,
Cukuplah sekadar lihat hasilnya,
Kerana itu rahsia aku,
Ramuan turun-temurun,
Inilah dia rahsia awet muda.
Ini dia resipi nenek kebyan,
Jangan malu untuk cuba sedikit saja,
Mana tahu kesannya buat kau gembira,
Kau muda dalam sekelip mata..*

*Jika mahu lagi akan aku beri
Sebotol dua atau sebakul aku kirim
Cubalah hanya dalam sekelip mata
Tapi tak boleh beritahu apa ramuan jamuku...*

(Petikan lagu Rahsia awet muda, Magika)

Berdasarkan struktur lirik lagu diatas dapat dilihat Lagu *Rahsia Awet Muda* mempunyai empat rangkap lirik. Bermula dengan Rangkap pertama, Korus, Pra-Korus, Rangkap Kedua dan berakhir dengan Korus. Lagu ini adalah lagu penanda yang penting buat watak Antagonis. Kerana dalam lagu ini, ia sebagai sebuah simbol keangkuhan watak Nenek Kebayan yang mempunyai kuasa ajaib menghasilkan ramuan Jamu awet muda dengan sekelip mata. Pengkaji meneliti, struktur lirik lagu ini tidak mempunyai *Bridge* yang hanya diteruskan kepada rangkap korus. Struktur Lirik lagu *Rahsia Awet Muda* sedikit berbeza dengan lagu *Gebang* dan *Baik Kau Pulang*. Ini kerana, Lagu ini mempunyai Pra-Korus sebelum ke bahagian Korus. Menurut Terry Cox (2001) Pra-Korus juga dikenali sebagai sesuatu yang "membina", "saluran", atau "jambatan peralihan". Pra-korus berfungsi untuk menghubungkan ayat ke korus dengan bahan perantaraan, biasanya menggunakan *chord subdominant* yang berbeza tetapi diselaraskan secara harmoni, dan membawa ke korus penuh. Pra-Korus juga sebagai satu tanda

sebelum ke bahagian utama dalam struktur lagu.

Berdasarkan Model *Conceptual Integration Networks* pada rangkap lirik pertama ini, pengkaji telah menggabungkan dua rangkap lirik kedalam *input space* dua yang sama untuk mendapatkan keseluruhan idea makna penyampaian lagu tersebut. *Input space 1* ialah visual atau babak dalam cerita tersebut yang mana memaparkan Nenek Kebayan sedang membawa jamu ajaibnya untuk diperkenalkan kepada seluruh penduduk kampung dan *Puteri Gunung Ledang*.

Manakala melihat pada *Input Space 2* adalah rangkap lirik pertama yang menjelaskan tentang pengenalan diri Nenek Kebayan yang kemudiannya menyatakan tentang kehebatan kuasa ajaib yang dimilikinya yang mampu menghasilkan ramuan jamu awet muda. Kuasa ajaib yang beliau miliki menggambarkan bahawa Nenek Kebayan akan muncul bila-bila masa sahaja jika dia diperlukan untuk bantuan. Kemudian rangkap kedua pula memberikan maksud tentang keajaiban jamu awet muda yang diperbuat oleh Nenek Kebayan sendiri yang tidak akan sesiapa tahu bagaimanakah jamu awet muda dihasilkan.

Seterusnya adalah rangkap lirik ketiga dalam struktur lirik lagu *Rahsia Awet Muda* adalah berdasarkan dari paparan visual pada *Input Space 1* yang menunjukkan Nenek Kebayan sedang mendemonstrasikan jamu ajaib beliau. Lirik dalam *Input Space 2* menggabungkan dua rangkap yang memberikan dua keadaan yang berbeza. Hasil daripada gabungan *input space 1* dan *input space 2* menghasilkan makna lirik yang menekankan tentang keberkesanan Jamu awet muda yang mempunyai ramuan ajaib. Kesenambungan hasil daripada lirik tersebut secara langsung telah membina plot menarik yang membawa kepada sebab dan akibat daripada perbuatan watak Nenek Kebayan yang sanggup berbuat apa saja demi menghasilkan Jamu ajaib awet muda.

Elemen 4 Repair

Berdasarkan kepada *Segmentation* plot, *Repair* mengambil masa lebih kurang 17 minit 40 saat yang membawa kepada klimaks dalam menyelesaikan konflik di antara watak-watak yang terlibat. Dalam babak ini, audiens akan melihat bagaimana watak Protagonis cuba menewaskan watak Antagonis yang kemudian akan membawa kepada penyelesaian.

Elemen keempat iaitu *Repair* adalah tahap klimaks dan juga perjuangan terakhir para watak-watak. Dalam tahap keempat menjelaskan penentuan kepada titik perubahan terhadap nasib yang menimpa protagonis sama ada secara positif mahupun negatif. Pada tahap ini, peristiwa mula memuncak naik yang memperlihatkan rahsia semakin terbongkar dan memberikan satu pengalaman kepada audiens untuk bersama-sama merasakan tahap emosi yang mendebarkan.

Manakala melalui model Blake Snyder's 15 beats pula, elemen *Repair* berada pada tahap di antara *Dark Night Of The Soul* dan *Break Into Three*. Elemen ini menjelaskan tentang kebangkitan watak utama dalam menyelesaikan masalah yang kemudian berkembang kepada *Break Into Three* yang mana membawa audiens ke satu peristiwa dimana semua plot datang bersama dan watak utama mendapat petunjuk yang membantu mereka menyelesaikan masalah. Ia merupakan kunci terakhir bagi mencapai tahap pengakhiran cerita. Ini bermaksud, audiens akan melihat satu adegan pertelingkahan samada berakhir dengan negatif ataupun positif. Elemen *Repair* yang terdapat dalam adegan ini membawa audiens kepada kemuncak klimaks plot naratif yang merujuk kepada intensiti dalam menyelamatkan dunia.

Elemen 4 Repair

Visual / Adegan filem Muzikal Magika	Data maklumat
	<p>Tajuk Lagu: Siapa yang lebih berkuasa Jam/ minit: 00:47:20 Watak: Nenek Kebayan,</p>



Ayu, Bad, Malik
Genre Lagu: Pop Rock

Seperti yang dapat dilihat babak visual diatas, beberapa babak dalam adegan dimana watak Ayu dan Badang cuba menyelamatkan Malik dari tawanan Nenek Kebayan. Pada tahap ini watak-watak bertemu dan mencuba untuk membaikpulih (repair) masalah ataupun kekacauan yang telah berlaku kepada watak-watak. Watak Ayu dan Bad telah berjaya menemui rumah Nenek Kebayan dan sedaya upaya untuk menyelamatkan Malik dari penjara milik Nenek Kebayan.

Visual adegan seterusnya melibatkan keempat-empat watak iaitu Badang, Nenek Kebayan, Ayu dan Malik. Dalam akhir rangkap lagu ini, penulis lirik telah mengembangkan lagi lirik lagu tersebut bertujuan untuk menunjukkan adegan tersebut dalam keadaan cemas kepada audiens. Visual adegan menunjukkan Ayu telah berjaya mengeluarkan Malik dari sangkar besar milik Nenek Kebayan dan ingin beredar keluar dari rumah tersebut. Dalam rangkap lirik ini, Ayu menyanyi sambil melihat ke arah Badang yang memberikan isyarat bahawa Ayu sudah mendapatkan adiknya Malik dan mereka harus segera beredar dari rumah tersebut. Namun Badang memberikan arahan untuk pergi dahulu sebelum Nenek Kebayan bangun dan mencuba mencederakan Malik. Kemudian Malik mencelah dengan memberikan amaran bahawa Nenek Kebayan sedar semula dari pengsan akibat pertarungan dengan Badang. Adegan ini jelas memperlihatkan situasi yang huru-hara kepada audiens bahawa watak Badang dan Ayu sedang berusaha dalam memperbaiki ataupun memulihkan keadaan daripada ancaman Nenek Kebayan.

Badang

Hey nenek kebyayan! Lepaskan dia!
Usah undang masalah..

Nenek Kebayan

Jangan menyibuk jaga tepi kain orang lain!

Ayu

Mari mari sini cepat
Kakak datang untuk menyelamatkan..

Malik

Kakak mana kakak hilang,
Malik mahu pulang..

Ayu

Jom lari!!

Badang

Jikalau kau berani mari sini!
Nanti baru kau sedar kurang ajar!
Akan bawa kau padah cis bedebah!

Nenek kebyayan & Badang

Kita lihat siapa yang kena!

Nenek kebyayan

Jangan berani cabar cakap besar
Nanti kau yang padah bila rebah!

Nenek kebyayan & Badang

Jom lihat siapa yang lebih berkuasa!!

Badang

Jangan kau menyesal bila dah tumbang..

Nenek Kebayan

Aku rasa engkau yang harus bimbang..
Ayuh!!..

Ayu

Ini dia sudah jumpa, mari kita beredar..

Badang

Kamu pergi dulu,
Nanti tunggu sana dengan adikmu..

Ayu

Tapi Bad ikutlah sama..

Badang

Jangan bimbang, cepat keluar..!

Malik

Kakak lihat nenek dah sedar..
Jangan tunggu lama..

Nenek Kebayan

Kemari kau!
Jangan ingat dah menang
Belum lagi!

Badang

Siapakah yang bilang ini berakhir..!

Nenek Kebayan

1,2,3

Mari habiskan pertarungan hingga selesai!

Malik

Kakak siapakah lelaki itu..!

Ayu

Temannya kakak yang banyak membantu..

Nenek kebyan/ badang

Jom lihat siapa yang lebih berkuasa..

Badang

Jangan kau menyesal bila dah tumbang
Ayuh!..

Nenek kebyan

Aku rasa engkau yang harus bimbang..
Ayuh..!

Badang

Baru nak menyesal bila dah tumbang..!

Lirik lagu *Siapa lebih berkuasa*, mempunyai rangkap lirik yang banyak berbanding lagu-lagu yang lain. Ini kerana lirik yang dihasilkan adalah merujuk kepada dialog daripada keempat-empat watak dalam adegan tersebut. Struktur lirik lagu yang dihasilkan pada lagu *Siapa lebih berkuasa* tidak mempunyai korus ataupun rangkap yang dinyanyikan berulang. Ini disebabkan struktur lirik yang dipersembahkan lebih memfokuskan kepada peralihan dialog ke nyanyian oleh setiap watak yang terlibat. Rangkap lirik dalam elemen *Repair* ini perlu diberikan perhatian kerana setiap baris ayat lirik yang dinyanyikan adalah medium komunikasi penting diantara keempat empat watak dalam memberikan arahan mahupun amaran.

Merujuk kepada model *Conceptual Integration Networks*, pengkaji menghuraikan rangkap lirik kepada dua watak iaitu Badang dan Nenek Kebayan. Berdasarkan daripada *input space 1* iaitu visual adegan menunjukkan Badang memberikan amaran kepada Nenek Kebayan untuk melepaskan Malik ketika dia berada dalam tahanan Nenek Kebayan. Daripada visual adegan tersebut, rangkap lirik lagu menerangkan jalan cerita melalui bentuk nyanyian duet antara Nenek Kebayan dan Badang. Kedua-dua watak ini saling balas-membalas untuk menegakkan pendirian masing-masing untuk menewaskan lawan.

Hasil penelitian tersebut, pengkaji mendapati watak antara lelaki dan wanita sangat memberikan impak yang besar kepada plot naratif filem dalam menyampaikan isi penting dalam filem tersebut. Ini telah dinyatakan oleh Altman (1976) tentang '*dual-focus narrative*' yang mana menjelaskan paksi kesempurnaan sesebuah penceritaan filem muzikal adalah persembahan sifat bertentangan yang ada pada watak antara lelaki dan wanita. Idea itu dilihat melalui adanya dua perbezaan watak dan perwatakan yang menggerakkan perjalanan naratif yang dibawa oleh watak Badang dan Nenek Kebayan yang kedua-duanya mempunyai ciri-ciri perwatakan yang berbeza.

Nyanyian yang disambut antara keempat-empat watak tadi sama seperti dialog tetapi dengan cara penyampaian yang berbeza iaitu dari medium nyanyian. Lirik lagu yang telah memberikan penekanan terhadap babak sesebuah cerita itu berjaya dilaksanakan melalui keempat-empat watak dalam babak tersebut. Bukan sahaja sebagai satu medium komunikasi semata-mata tetapi penghayatan setiap watak yang menyanyikan baris rangkap tersebut juga harus diambil kira kepentingannya kerana ia mempengaruhi emosi audiens dan juga perkembangan jalan cerita tersebut untuk ke babak seterusnya.

Elemen 5 Restoration (*New Equilibrium*)

Restoration mengambil masa lebih kurang 17 minit 25 saat bagi menjelaskan bahagian *Restoration (New Equilibrium)* yang membawa kepada lagu *Selamat Tinggal Magika*. Pada peringkat ini iaitu *Final Image* dalam Blake Snyder 15 beats, yang menjelaskan tentang satu perubahan besar kepada watak utama selepas pengembaraan yang menerujakan. Filem muzikal *Magika* mengambil masa selama 1 jam 30 minit untuk menamatkan keseluruhan cerita yang memuatkan sebanyak 15 buah lagu kedalam filem muzikal *Magika*.



Berdasarkan Model naratif Todorov yang telah diubahsuai, Babak dalam lagu ini berlaku pada *Final Image* iaitu satu perubahan besar daripada *Opening Image* dan membuktikan bahawa watak utama berubah watak. Hasil daripada Elemen *Dark Night of The Soul, Break Into Three, Finale* memberikan perubahan besar kepada dunia baru. Pada tahap ini juga watak-watak menerima pengajaran daripada pengalaman berlaku.

Pada tahap *Break into Three*, audiens mampu melihat visual adegan di mana ketiga-tiga watak berusaha melarikan diri dari musuh. Peringkat ini kemudiannya membawa watak-watak tersebut mendapatkan petunjuk yang membantu mereka menyelesaikan masalah terakhir selepas peristiwa *Dark Night of The Soul* iaitu pada dalam elemen *Repair* naratif Todorov. Ini bermaksud *Break into Three* adalah tahap petunjuk yang menjadi kunci terakhir untuk mencapai tahap pengakhiran sesebuah cerita sama ada ia berakhir dengan kebahagiaan atau kesedihan.

Tahap terakhir *Restoration* atau *New Equilibrium* membawa kepada penyelesaian atau penamat cerita. Ia berfungsi sebagai penjelasan ataupun keputusan hasil daripada elemen ke-4 *Repair* yang dibincangkan

sebelum ini. Pada tahap *Restoration* atau *New Equilibrium*, audiens dipersembahkan dengan babak terakhir iaitu babak Tiga. Pada babak ini keadaan kembali tenang. Wujud perubahan yang baru dan perbezaan yang datang dari sekeliling watak protagonis mahupun dari watak-watak lain berbanding babak pada elemem equilibrium. Contohnya, pada babak pertama elemen *equilibrium*, tenaga yang disalurkan daripada watak protagonis tampak negatif kerana perwatakannya yang ego, dan penuh dengan perasaan marah kepada adiknya Malik. Tetapi pada tahap *New Equilibrium* kita dapat melihat tenaga positif disalurkan oleh kesemua watak-watak kerana pengakhiran yang menggembirakan. Kesemua watak-watak yang menyanyikan lagu *Selamat Tinggal Magika* telah mengekspresikan emosi kegembiraan kepada audiens. Babak 3 ini merupakan babak penamat yang memberi perasaan lega kepada audiens. Ia menunjukkan bahawa masalah telah diselesaikan dan keadaan menjadi normal semula dengan watak-watak juga kembali damai dan bersatu semula.

Elemen 5 *Restoration (new equilibrium)*

Visual / Adegan filem Muzikal Magika		Data maklumat
		<p>Tajuk Lagu: Selamat tinggal Magika Jam/ Minit : 01:27:30 Watak: Badang, Puteri Gunung Ledang, Hang Tuah, Mahsuri, Bawang merah bawang putih, Orang minyak, Puteri Bunian, Pokok, Naga tasik Chini, Pak Pandir, Mak Andir, Orang Kenit. Genre Lagu: Vaudaville</p>
		

Seperti yang dapat dilihat visual adegan di atas, pengkaji mendapati kesemua watak-watak dalam *Dunia Magika* bersatu semasa mereka menyanyikan lagu *Selamat Tinggal Magika*. Adegan ini menggambarkan situasi di mana keadaan kembali tenang dan telah mencapai kejayaan yang telah diperjuangkan oleh watak Badang. Elemen *Restoration* pada adegan ini telah memberikan nafas lega kepada audiens apabila keadaan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Satu perubahan yang ketara dalam elemen *Restoration* atau *New Equilibrium* adalah perubahan cerita yang dikecapi membawa kepada kebahagiaan. Dalam filem *Magika*, berakhir dengan kebahagiaan adalah satu penamat yang mampu memberikan impak kepada audiens yang mahu melihat pengakhiran yang indah.

Pengkaji mendapati visual adegan yang dipersembahkan dalam babak ini masih menitikberatkan ekspresi wajah setiap watak-watak dongeng ketika mereka menyanyikan lagu. Sebagai contoh, watak sampingan Bawang Merah Bawang Putih yang memberikan ekspresi wajah comel ketika menyanyikan lagu *Selamat Tinggal Magika* dan begitu juga dengan watak-watak lain yang bijak menghayati setiap perwatakan. Ekspresi wajah dalam menyanyikan lagu *Selamat tinggal Magika* adalah salah satu ciri-ciri yang harus ada dalam filem Muzikal. Nyanyian dan pembawaan karakter watak tersebut mempengaruhi minda audiens untuk terus setia menonton sepanjang perjalanan filem berlangsung.

Selain itu juga penggunaan kepelbagaian kostum baju beraneka warna telah menyerikan lagi kemeriahan yang dipersembahkan dalam filem muzikal *Magika*. Set latarbelakang dalam *Dunia Magika* haruslah menghasilkan satu tetapan yang berbeza daripada dunia Realiti. Walaupun *Dunia Magika* berlatarbelakangkan satu zaman kesultanan Melaka, tetapi elemen seperti keajaiban telah ditonjolkan dalam filem *Magika*. Elemen keajaiban ini salah satu ciri-ciri yang penting dalam menghidupkan genre fantasi muzikal. Dalam lagu *Selamat Tinggal Magika* juga memberikan satu kelainan daripada lagu-lagu yang lain kerana, lagu tersebut dinyanyikan oleh pelbagai watak dalam *Dunia Magika*. Diantara mereka yang menyanyikan rangkap lirik lagu ini ialah Puteri Gunung Ledang, Puteri Bunian, Pak Pandir, Mak Andir, Hang Tuah, Mahsuri dan Badang. Lagu yang dinyanyikan dapat diperhatikan daripada rangkap lirik dibawah.

Watak-watak Dunia Magika

Selamat tinggal semua
Dari dunia kami Magika
Khyalan menjadi nyata
Bila di Dunia Magika

Gunung ledang ada Tuan Puteri
Bukit merah ada Nenek Kebayan
Salam sejahtera dari kami
Semoga terus berkekalan

Sudah terang kan siang hari
Malam purnama ambil giliran
Ku hulurkan sepuluh jari
Jika salah tolonglah maafkan

Selamat tinggal Magika
Dari dunia kami Magika
Khayalan menjadi nyata
Bila di Dunia Magika

Segagah naga Tasik Chini
Tetapi tak segagah Badang
Moga kita berjumpa lagi
Di kelapangan yang akan datang

Rimba penuh dedaunan hijau
Langit cerah kebiruan muda
Walau sejauh mana merantau
Jangan lupa kami di Magika..

(Petikan lagu Selamat Tinggal Magika, Magika)

Lirik lagu *Selamat Tinggal Magika*, menghasilkan empat rangkap, satu korus yang dinyanyikan berselang-seli dengan watak-watak *Dunia Magika*. Struktur Lagu diperluaskan kepada beberapa orang untuk memberikan gambaran tentang keharmonian penduduk Dunia Magika. Daripada pemerhatian pengkaji, struktur lagu yang dinyanyikan oleh setiap watak mempunyai mesej yang ingin disampaikan kepada audiens. Penjelasan terhadap makna lirik tersebut dijelaskan melalui *Conceptual Integration Networks*.

Berdasarkan Model *Conceptual Integration Networks*, *Input space 1* adalah naratif dan visual yang menggambarkan satu babak dimana watak-watak Dunia Magika menyanyikan lagu *Selamat Tinggal Magika* beramai-ramai dengan perasaan gembira. Manakala *Input space 2* adalah lirik pada rangkap korus lagu *Selamat Tinggal Magika*. Melalui rangkap lirik korus tersebut dapat ditafsirkan kepada audiens bahawa seluruh penduduk Magika mengucapkan selamat tinggal kepada audiens. Jika diperhatikan baris lirik "*Khayalan menjadi nyata bila di Dunia Magika*" menjelaskan tentang keajaiban dunia fantasi yang ada pada Magika boleh menjadi kenyataan dan tidak berlaku pada dunia realiti. Baris ayat ini telah memberikan kesedaran kepada audiens bahawa *Dunia Magika* hanya la dunia khayalan semata-mata yang kemudiannya telah membawa audiens perlahan-lahan keluar dari Dunia Magika. *Input Space 1* memberikan satu babak visual tentang watak-watak yang menyanyikan setiap rangkap tersebut. Pada babak tersebut, visual menunjukkan watak-watak yang menyanyikan lagu sedang menari-nari sambil mengusik-ngusik antara satu sama lain dan kemudian watak Mak Andir, Pak Pandir, Puteri Gunung Ledang dan Hang Tuah berduet menyanyikan setiap 4 baris dalam 2 rangkap lirik.

Pengkaji mendapati struktur lirik lagu *Selamat Tinggal Magika*, banyak bercorak Pantun 4 kerat yang mana menghasilkan dua kata pembayang dan dua kata maksud pembayang. Penggunaan lirik Ini dapat dilihat

pada rangkap lirik “*Gunung Ledang ada tuan puteri, Bukit Merah ada Nenek Kebayan*” Penjelasan rangkap lirik tersebut memberikan maksud tentang tempat tinggal yang didiami oleh Puteri Gunung Ledang dan Nenek Kebayan di *Dunia Magika*.

Dalam genre filem muzikal, nyanyian duet adalah salah satu elemen yang penting dalam menyampaikan sesuatu ucapan. Rangkap pertama yang mempunyai 4 baris ayat dinyanyikan duet oleh Pak Pandir dan Mak Andir. Kemudian rangkap kedua juga mempunyai 4 baris ayat yang dinyanyikan duet oleh Puteri Gunung Ledang dan Badang.

Rangkap lirik berikutnya pula diteruskan dengan nyanyian oleh watak Bawang Merah Bawang Putih, Badang dan kesemua penduduk *Dunia Magika*. Setiap baris lirik yang dinyanyikan banyak menggambarkan penduduk yang tinggal di Dunia Magika. Seperti contoh baris lirik yang dinyanyikan oleh Bawang Merah Bawang Putih, “*Segagah naga tasik Chini, Tetapi tak segagah Badang,*” rangkap tersebut menjelaskan watak-watak dalam Dunia Magika yang sangat terkenal dengan kegagahan.

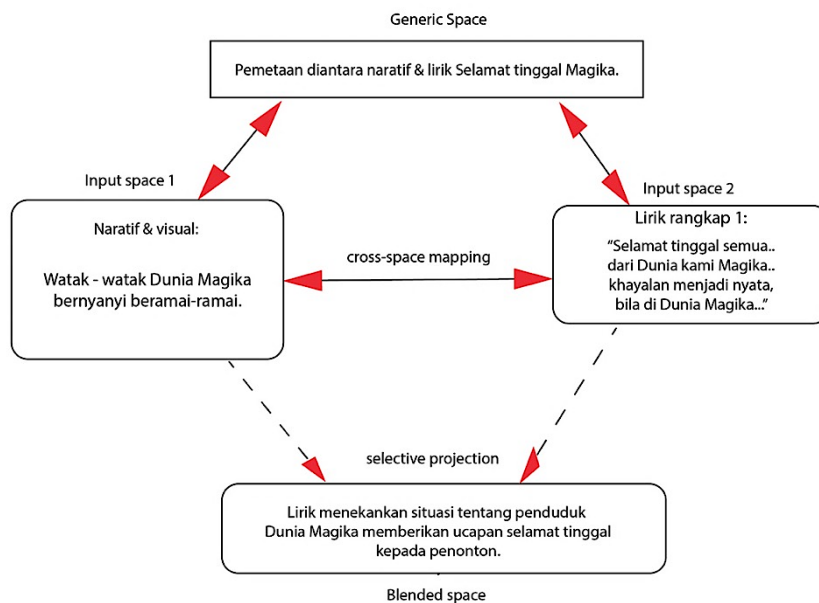
Rangkap terakhir sebelum bahagian korus dinyanyikan oleh Badang lebih menggambarkan keindahan *Dunia Magika* dan ini dapat dijelaskan pada baris berikut, “*Rimba penuh dedaunan hijau, Langit Cerah Kebiruan Muda*”. Dalam baris berikutnya pula mengajak audiens untuk tidak melupakan watak-watak dalam *Dunia Magika* dan sentiasa mengingati peristiwa dalam filem muzikal Magika. Penjelasan ini lebih membawakan maksud segala apa sahaja yang terjadi dalam Dunia Magika dianggap sebagai satu pesanan yang boleh dijadikan sebuah pengajaran dalam kehidupan. Walaupun lagu-lagu yang dinyanyikan oleh watak-watak Dunia Magika bersifat jenaka, tetapi di sebalik makna lagu tersebut telah memberikan satu pengajaran moral kepada audiens samada secara sedar atau tidak.

Kesimpulan

Filem muzikal *Magika* yang membawa subgenre *fantasi muzikal* memaparkan tema dan subjek yang disulami dengan kisah watak-watak dongeng Melayu. Kajian ini dapat dijelaskan bahawa lima (5) buah lagu yang terdapat dalam filem muzikal *Magika* telah membuktikan elemen lagu yang terdapat dalam kelima-lima buah lagu mempunyai fungsi dalam membentuk elemen naratif filem dan struktur plot filem *Magika*.

Karyawan iaitu pengarah filem bijak dalam mengolah dan menyusun kepelbagaian genre lagu untuk memastikan semua lagu tersebut mempunyai fungsi dalam menyampaikan keseluruhan cerita. Pengarah filem yang juga merupakan seorang komposer sangat memahami naratif filem tersebut dan peka terhadap genre lagu yang dimainkan. Ini telah memberikan impak kreativiti terhadap penghasilan filem tersebut.

Penelitian analisis terhadap interpretasi makna lirik adalah penting dalam menilai sejauh mana makna lirik dalam sesebuah lagu dapat ditafsirkan. Ini kerana baris rangkap lirik yang terdapat dalam setiap lagu yang dianalisis adalah kunci utama dalam menggerakkan penceritaan filem Magika. Oleh itu, inisiatif menggunakan model *Conceptual Integration Networks* terhadap meneliti makna lirik lagu dan visual adegan telah membuktikan pembentukan plot naratif filem Magika. Secara keseluruhan, rajah 5.5 menggambarkan bagaimana lirik lagu diekstrak untuk meneliti maksud pada setiap rangkap lirik. Penelitian ini bukan sahaja telah meningkatkan pemahaman makna terhadap setiap lagu tetapi ia juga berfungsi sebagai penggerak plot naratif filem Magika yang saling berkaitan antara satu sama lain. Empat ruangan yang ditunjukkan rajah 5.5 merupakan satu ruang yang dikenali sebagai *mental space* yang menjelaskan bagaimana ia mampu merungkai pelbagai prinsip struktur kognitif di beberapa area yang telah diperincikan. Ia termasuk makna perkataan, struktur sintaktik, makna perenggan, prinsip pragmatic, metafora dan metonim, skrip dan senario, retorik, bentuk penaklukan induktif dan deduktif, perbalahan, struktur naratif, lagu dan sebagainya. Dalam kes kajian ini, naratif dan lirik lagu filem menjadi akar umbi yang akan menjelaskan keseluruhan idea yang akhirnya akan memancarkan makna ke ruang *selective projection* hasil daripada *input space 1* dan *input space 2*. Penjelasan kepada keseluruhan analisis lagu dapat disimpulkan seperti yang dapat dilihat pada rajah 5.5 dibawah. Ia menjelaskan *input space 1*, mewakili naratif dan visual untuk memberikan gambaran bagaimana idea visual dalam adegan filem Magika. Manakan *input space 2* pula mewakili lirik lagu secara tidak langsung menjelaskan visual daripada *input space 1* tadi yang dipanggil *cross mapping*. Hasil daripada gabungan kedua-dua input space ini telah memprojeorkan makna ataupun penjelasan kepada ruang *selective projection* yang menekankan situasi adegan daripada *input space 1*.



Rajah 5.5: Contoh Lagu Magika dalam *Conceptual Integration Networks*.

Fungsi lagu dalam naratif filem muzikal Magika memainkan peranan yang penting dalam menggerakkan penceritaan terutama dalam genre filem muzikal. Ini kerana, aspek elemen lagu yang terdapat pada setiap lagu telah menghasilkan satu daya tarikan yang mampu membawa audiens ke suatu dimensi baru untuk terus fokus kepada struktur plot cerita filem tersebut. Oleh itu, lima (5) buah ciri lagu yang telah dihasilkan bukanlah sekadar hiburan semata-mata tetapi ia adalah sebagai sebuah instrumen yang menggabungkan komunikasi dan hiburan selektif yang memberikan nafas baru kepada pembentukan elemen naratif dan struktur plot bagi filem muzikal Malaysia.

Bibliografi

- Andy Hill. (2017). *Scoring the Screen: The secret language of film music*. USA. Hal Leonard Books.
- Corey K. Creekmur and Linda Y. Mokdad. (2013). *The International Film Musical*. UK. Edinburgh University Press.
- Danijela Kulezic-Wilson. (2015). *The Musicality of Narrative Film*. PALGRAVE MACMILLAN.
- David Bordwell, Kristin Thompson, Jeff Smith. (2020). *Film Art (Twelfth Edition)*. USA. Mc Graw Hill Education.
- Ed S. Tan. (2011). *Emotion and the Structure of Narrative film*. UK. Routledge.
- Emilio Audissino. (2017). *Film/Music Analysis*. UK. PALGRAVE MACMILLAN.
- Ennio Morricone and Sergio Miceli. (2013). *Composing for the Cinema: the theory and praxis of music in film*. UK. THE SCARECROW PRESS INC.
- Gilles Fauconnier, Mark Turner. (1998). *Conceptual Integration Networks*. USA. COGNITIVE SCIENCE SOCIETY.
- Hassan Abd Muthalib. (2013). *Malaysian Cinema In A Bottle. Malaysia*. MERPATI JINGGA.
- Jack Curtis Dubowsky. (2016). *Intersecting Film, Music and Queerness*. UK. PALGRAVE MACMILLAN.
- Jakob Lothe. (2000). *Narrative in Fiction and Film: An Introduction*. New York. Oxford University Press.
- Jane Feuer (1993). *The Hollywood Musical*. London. THE MACMILLAN PRESS LTD.
- Jill Nelmes. (1999). *An introduction to film studies*. Canada. Routledge.
- Jon Lewis. (2014). *Essential Cinema: An introduction to film analysis*. USA. WADSWORTH CENGAGE Learning.
- Juan R. Chattah. (2006). *Semiotic, Pragmatics, And Metaphor in Film Music Analysis*. USA. THE FLORIDA STATE UNIVERSITY COLLEGE OF MUSIC.
- K.J Donnelly and Beth Carroll. (2019). *Contemporary Musical Film*. UK. Edinburgh University Press.
- Larry M.Timm. (2003). *The soul of Cinema: An appreciation of film music*. USA. PEARSON EDUCATION.
- Matthew Britzter Stull. (2015). *Understanding the Leitmotif*. UK. Cambridge University Press.

Pat Pattison. (1991). *Songwriting: Essential guide to lyric form and structure*. USA. Berklee Press.

Peter Wollen. (2012). *Singin In The Rain*. UK. PALGRAVE MACMILLAN.

Richard Barsam and Dave Monahan. (2019). *Looking at Movies: An Introduction to Film*. USA. WW Norton & Company.

Richard Dyer (2012). *In the space of the song: The uses of song in film*. USA. Routledge.

Rick Altman. (1987). *The American Film Musical*. USA. Indiana University Press.

Roy M. Prendergast. (1992). *Film Music a neglect art*. New York. WW Norton & Company.

Royal S. Brown. (1994). *Overtones and Undertones: Reading film music*. UK. University of California Press.

Sean Griffin. (2018). *Free and Easy? A defining history of the American film musical genre*. USA. Wiley Blackwell.

Snyder, Blake. (2005). *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Michael Wiese Productions.

Steven Cohan. (2002). *Hollywood Musicals: The film reader*. UK. Routledge.

Terry Cox (2000). *You can Write Song Lyrics*. USA. Writer's Digest Books.

Thomas S.Hischak. (2017). *Musicals in Film: A guide to the genre*. USA. ABC-CLIO, LLC.

Tzvetan Todorov. (1970). *The Fantastic: A structural approach to a literary genre*. New York. Cornell University Press.

Temu bual

Hassan Abd Muthalib. *Analisis fungsi lagu terhadap struktur naratif dalam visual genre filem muzikal malaysia. Kajian kes: Magika*. Temu bual pada 15 September 2019.

Dato Norman Abd Halim. *Analisis fungsi lagu terhadap struktur naratif dalam visual genre filem muzikal malaysia. Kajian kes: Magika*. Temu bual pada 16 October 2019.

Dato Hans Isaac. *Analisis fungsi lagu terhadap struktur naratif dalam visual genre filem muzikal malaysia. Kajian kes: Magika*. Temu bual pada 27 November 2019.

Khairi Anwar. *Analisis fungsi lagu terhadap struktur naratif dalam visual genre filem muzikal malaysia. Kajian kes: Magika*. Temu bual pada 20 December 2019.

Dato Razak Mohaideen. *Analisis fungsi lagu terhadap struktur naratif dalam visual genre filem muzikal malaysia. Kajian kes: Magika*. Temu bual pada 10 February 2020.

Yusry Abd Halim. *Analisis fungsi lagu terhadap struktur naratif dalam visual genre filem muzikal malaysia. Kajian kes: Magika*. Temu bual pada 10 February 2020.

Anas Amdan. *Analisis fungsi lagu terhadap struktur naratif dalam visual genre filem muzikal malaysia. Kajian kes: Magika*. Temu bual pada 5 Ogos 2020.

Wan Muazzam Faiz. *Analisis fungsi lagu terhadap struktur naratif dalam visual genre filem muzikal malaysia. Kajian kes: Magika*. Temu bual pada 22 Ogos 2020.

Isazaly. *Analisis fungsi lagu terhadap struktur naratif dalam visual genre filem muzikal malaysia. Kajian kes: Magika*. Temu bual pada 26 Ogos 2020.

Kategori Motif dan Makna Budaya dalam Seni Anyaman (*Tepo*) Bajau di Daerah Kudat Sabah

Humin Jusilin^{1,*}, Zaimie Sahibil², dan Musnin Misdi³, Andry Chin Yung Tet⁴

¹Akademi Seni dan teknologi Kreatif UMS (zumin@ums.edu.my)

²Akademi Seni dan Teknologi Kreatif UMS (dasarlaut70@yahoo.com.my)

³Akademi Seni dan Teknologi Kreatif UMS (musninmisdi67@ums.edu.my)

⁴University College Sabah Foundation (USCF) (maddart88@gmail.com)

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Kemunculan penempatan awal di persisir dan kepulauan daerah Kudat didominasi oleh masyarakat Bajau. Mereka bergantung kepada mata pencarian utama sebagai nelayan di laut khususnya etnik Kagayan dan etnik Ubian. Kaum wanita yang telah berkahwin pula kebanyakannya sebagai suri rumah dan terkenal dan kearifan menghasilkan anyaman tikar yang disebut *tepo*. Penulisan dalam kajian ini mengupas keunikan imej-imej geometri yang paparkan sebagai motif dalam anyaman *tepo*. Kajian lapangan (*fieldwork*) ini menyingkap kategori pembentukan motif tikar jenis *tepo pahlutuan* (alas tidur atau alas duduk). Data-data penyelidikan diperoleh di beberapa lokasi persisir dan kepulauan daerah Kudat, khususnya Kampung Pulau Mandi Darah, Pulau Patanunan, Pulau Lagaton dan Kampung Naruntung. Data-data kualitatif daripada temu bual, pemerhatian dan dokumen audiovisual, dianalisis mengikut pendekatan (Roslind Ragans 2000). Pendekatan ini mencadangkan empat tahap analisis iaitu tahap deskripsi, analisis formal, interpertasi dan penilaian. Manakala pembentukan motif geometri pada *tepo* pula dikategori berdasarkan skema dalam amalan teori geometri. Kategori tersebut terdiri daripada skema cerminan, translasi dan putaran imej (Washburn, Dorothy K & Donald W. Crowe, 2004). Hasil kajian menunjukkan bahawa pembentukan motif geometri dalam anyaman *tepo* menggambarkan simbol-simbol objek persekitaran dalam aktiviti hidup harian mereka. Justeru itu, paparan motif yang dikenalpasti adalah signifikan dengan aktiviti sosial dan secara tidak langsung memaparkan nilai murni dalam amalan budaya masyarakat Bajau.

Kata Kunci: Imej geometri, motif, budaya, *tepo*, skema.

Pendahuluan

Penempatan awal penduduk di kawasan persisir pantai dan kepulauan daerah Kudat didominasi oleh masyarakat Bajau yang dikenali sebagai Bajau Pesisir (Ismail Ibrahim, 2013:1-2). Masyarakat Bajau Pesisir terdiri daripada beberapa sub etnik yang terdiri daripada etnik Banadan, Danauan, Kagayan dan etnik Suluk. Bajau Kudat agak unik kerana berkongsi bangsa, bahasa, budaya dan adat resam etnik Bajau dan Suluk dan daripada sub etnik Bajau yang lain. Hal ini disebabkan berlakunya asimilasi budaya (percampuran) antara sub atau suku yang akhirnya menghasilkan nama umum dan menggelarkan mereka sama ada Bajau Kudat atau Bajau Suluk (<https://ms.wikipedia.org/wiki/Bajau>).

Kehidupan mereka banyak bergantung kepada aktiviti penangkapan pelbagai jenis hasil laut yang diwarisi secara turun-temurun. Sistem kekeluargaan dalam masyarakat Bajau meletakkan peranan kaum lelaki sebagai ketua keluarga dan perlu arif dengan pelbagai kemahiran untuk kelangsungan kehidupan (Ismail Ibrahim, 2007). Sebagai lelaki, mesti mahir membuat peralatan dan cara penangkapan hasil laut. Sejak kecil, mereka juga perlu belajar dalam aktiviti pertukangan seperti membuat perahu untuk kegunaan di laut dan pembuatan rumah sebagai tempat perlindungan keluarga. Masyarakat Bajau merupakan penduduk yang kebanyakannya beragama Islam.

Kaum wanita pula, menjadi suri rumah dan perlu mahir mengurus rutin rumahtangga seperti aktiviti memasak dan menjaga anak. Pada masa lapang sambil menunggu suami daripada laut mereka biasanya

menghasilkan seni kraf *tepo* (anyaman). Kemahiran menganyam *tepo* adalah amalan yang perlu dipelajari dan diwarisi oleh seseorang wanita Bajau sebelum berkahwin². Justeru itu, kearifan menganyam adalah satu kemahiran yang merujuk kepada status seorang wanita Bajau ketika dahulu.

Tepo Bajau

Tepo atau anyaman tikar dalam kajian ini biasanya dipakai sebagai alas duduk harian atau hiasan dinding. Penggunaan dan penghasilan jenis *tepo* lazimnya dibudayakan sebagai tikar perkahwinan, tikar kenduri-kendara, tikar kematian dan tikar kelahiran bayi. Hal ini membolehkan orang Bajau dapat memeriahkan situasi majlis dengan aksesori dan variasi motif serta warna dalam setiap acara atau majlis yang dijalankan.

Tepo adalah panggilan kepada anyaman tikar yang diperbuat daripada daun pandan atau mengkuang. Pokok mengkuang amat mudah diperolehi kerana tumbuh subur di tepi pantai dan persekitaran penempatan mereka. Bahan utama dalam Penghasilan *tepo* terdiri daripada dua jenis pandan yang dikenali sebagai pandan *bakungan* dan *sutla*. Menurut informan³, kedua-dua jenis pandan ini mempunyai sifat dan peranan masing-masing. Pandan jenis *bakungan* mempunyai saiz daun yang panjang, manakala pandan jenis *sutla* mempunyai saiz daun yang lebih pendek dan tidak berduri (Siti Zainon, 1985:64). Pandan yang panjang digunakan untuk menghasilkan *tepo* yang lebih lebar. Manakala daun pandan yang pendek digunakan untuk menghasilkan tikar yang kecil dan halus.

Rekaan *tepo* Bajau Pesisir di Kudat amat unik terletak pada olahan bentuk, motif dan warna. Paparan pelbagai motif geometri dalam *tepo* adalah hasil daripada pengamatan dan representasi pereka berdasarkan objek persekitaran dan aktiviti dalam kehidupan. Pigmen atau pewarnaanya pula berasaskan warna alami yang diperolehi daripada tumbuhan semula jadi. Sebagai contoh, warna *gadung dalau* (kuning), *taluk* (biru), *kiat* (merah) dan *gadung* (hijau) diperolehi daripada akar, daun dan buah tumbuhan. Lazimnya *tepo* berbentuk segi empat dan mementing rupa corak pada bahagian satah hadapan. *Tepo* Bajau terbahagi kepada dua lapisan iaitu lapisan bawah dikenali sebagai *alas tepo* dan berfungsi sebagai jidar anyaman (Rajah 4). Lapisan kedua pula dikenali sebagai lapisan bahagian permukaan atas yang menempatkan *corak atau motif tepo*. Kedua-dua lapisan ini digabung sama ada melalui teknik ikatan atau jahitan tangsi atau *nylon*. Antara hasil *tepo Pahluhutan* Bajau di Kudat merujuk kepada dan jenis anyaman seperti Rajah 1 (i-vi).



(i)



(ii)



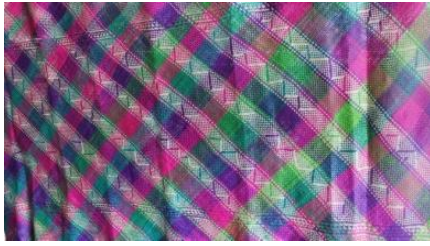
(iii)



(iv)

² Kilan Bt Husma, 84. Penganyam *tepo*, Kampung Pulau Lagatun.

³ Kilan Bt Husma, 84. Penganyam *tepo*, Kampung Pulau Lagatun.



(v)



(vi)

Rajah 1 (i-vi): Imej *Tepo Pahlutuan* Bajau Daerah Kudat

Dapatan Kajian

Berdasarkan kajian *tepo pabahakan* yang dipaparkan dalam Rajah 5 (i-xiii), mendapati bahawa kategori imej translasi mendominasi ragam hias *tepo* dengan mencatatkan jumlah sebanyak enam jenis motif. Manakala kategori imej cerminan dicatatkan dengan jumlah empat jenis motif. Paparan imej dalam kategori putaran mencatatkan tiga jenis motif. Hal ini bermaksud pembuatan imej dalam kategori translasi lebih banyak. Penghasilan motif dalam kategori putaran adalah lebih kompleks dan mempunyai bilangan motif yang agak terhad dalam *tepo pabahakan*.

Penggunaan imej translasi yang dominan adalah disebabkan kreativiti dari kemahiran secara turun-temurun daripada nenek moyang mereka. Menurut informan⁴, anyaman motif dalam kategori translasi amat mudah dianyam mengikut susunan yang mudah tanpa mengubah saiz dan jarak motif. Kategori imej cerminan yang digunakan memiliki bilangan yang sedikit berbanding dengan imej translasi kerana kesukaran dalam membuat atau merancang motif. Sebagai contoh, setiap sudut haruslah mempunyai ruang motif yang selari dengan motif yang dipantulkan dalam keadaan menegak ataupun mendatar. Dalam paparan *tepo pabahakan* ini, imej jenis putaran diwakili oleh tiga jenis motif. Menurut informan⁵ penggunaan imej jenis putaran bergantung kepada kepakaran mereka. Bagaimanapun, kecenderungan penghasilan motif bergantung kepada kreativiti untuk menghasilkan anyaman yang lebih kemas dan menarik.

Elemen Budaya dalam *Tepo Pabahakan*

Ragam hias *tepo boggo* bersumberkan pengamatan tukang kraf terhadap imej daripada alam, objek persekitaran dan rutin aktiviti harian mereka. Secara tidak langsung, *tepo* menterjemahkan budaya kehidupan orang Bajau. Imej rumah, perahu, jeti, jambatan dan pagar adalah satu contoh objek yang tekal yang diilhamkan sebagai perlambangan kehidupan di pesisir pantai. Kehidupan sebagai nelayan juga digambarkan dengan motif ikan. Kehidupan nelayan lazimnya bertarung dengan hujan, panas, ombak dan pelbagai bahaya juga diilhamkan melalui imej perahu dan ikan. Imej *wadjit* dalam kategori cerminan menjelaskan santapan makanan harian keluarga. Gambaran ini menjelaskan peranan makanan dapat mengeratkan hubungan kekeluargaan dalam masyarakat Bajau. Kuih ini juga kebiasannya menjadi pengikat kekeluargaan secara makro apabila kuih menjadi hidangan utama semasa berlansungnya aktiviti seperti keduri, upacara perkahwinan, kelahiran dan kematian. Imej rumah dalam kategori translasi dan cerminan merujuk kepada keselamatan, perlindungan dan budaya muafakat dalam keluarga Bajau. Penggunaan motif *kipas-kipas soka* secara translasi diasperasi daripada objek permainan kanak-kanak yang berasaskan daun kelapa. Motif ini menjelaskan aktiviti sosial kanak-kanak dalam masyarakat Bajau.

Kesimpulan

Anyaman *tepo* dalam masyarakat Bajau mencakupi pelbagai fungsi dalam budaya mereka. Fungsinya meliputi kegunaan untuk alas duduk, makan, tidur, perkahwinan sehingga dijadikan barang hantaran perkahwinan. Penghasilan motif *tepo* pula berdasarkan ilham daripada alam dan objek sekeliling ditransformasi menjadi motif kreatif yang menggarap nilai budaya Bajau. Konsep pembuatan motif *tepo* Bajau menggambarkan kearifan dan

⁴ Jamala Lingkur 74, penganyam *tepo*, Kampung Indarasson Danduli

⁵ Hainun Husinah 74, penganyam *tepo*, Pulau Patanunan

kreativiti yang tinggi dalam kalangan tukang kraf yang dimanipulasi dalam kalangan wanita yang lanjut usia. Aktiviti anyaman *tepo* ketika ini semakin berkurangan akibat minat generasi muda dan gerombolan teknologi moden. Kebanyakan rekabentuk motif mula diolah mengikut tren dan bahan tiruan semasa menyebabkan keaslian motif semakin terancam. Pembuatan dan imej *tepo* perlu dilestarikan agar jati diri dari segi pemikiran dan kearifan Bajau di daerah Kudat dapat dikekalkan. Kemahiran ini harus diwarisi oleh generasi baharu demi memartabatkan identiti budaya Bajau dalam arus perdana.

Rujukan

- Cederberg, Judith H. 2001. *A Course in Modern Geometries*. New York: Springer Verlag.
- Edward.T. Hall. 1959. *The Silent Language*. Garden City, New York: Doubleday.
<https://ms.wikipedia.org/wiki/Bajau>.
- Ismail Ibrahim. 2007. *Warisan Motif dan Corak Etnik Sabah*. Kota Kinabalu: Universiti Malaysia Sabah.
- Ismail Ibrahim.at.al; 2013. *Warisan Seni dan Budaya Masyarakat Kepulauan Pesisir Sabah*. Kota Kinabalu: Universiti Malaysia Sabah.
- Judith H. Cederberg. 2001. *A Course In Modern Geometries*. New York: Springer Verlag.
- Martin. G.E. 1982. *Transformation Geometry: An Introduction to Symmetry*. New York: Springer.
- Rosalind Ragans. 2000. *Arttalk, Glencoe art series*. Arlington: Glencoe/McGraw-Hil
- Siti Zainon Ismail. 1985. *Getar Jalur dan Warna*. Kuala Lumpur Fajar Bakti Sdn.Bhd.
- Washburn, Dorothy K. & Donald W. Crowe. 2004. *Symmetry Comes of Age: The Role of Pattern in Culture*. Seattle & London: University of Washington Press.

Informan

- Kilan Husma, 84, penganyam *tepo*, Pulau Lagatton.
- Jamala Lingkur 74, penganyam *tepo*, Kampung Indarasson Danduli.
- Hainun Husinah 74, penganyam *tepo*, Pulau Patanunan.
- Julinah Masahud 26, penganyam *tepo*, Pulau Patanunan.
- Intan Bariah Hj Nong 72, penganyam, Pulau Mandi Darah.
- Dalmatasia Jala 74, penganyam *tepo*, Pulau Mandi Darah.
- Moi Bt Hj Awing 52, penganyam *tepo*, Pulau Mandi Darah.

Hasnul Jamal Saidon Projection Artworks: Semiotic Analysis on *Veil of An Artist* and *A Fictional Dialogue*

Hannah Kong Nyuk Fun¹, Imelda Ann Achin², Addley Bromeo Bianus³

¹Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah, (Email:hannahkong17@gmail.com)

² Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah,
(Email: imelda_ann@ums.edu.my)

³Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah,
(Email : addley@ums.edu.my)

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstract

New media art acts as an important instrument for bridging the gap between art communication and society. The situation in our country regarding this new media development is deficient in terms of intellectualism qualities of studies and comprehension of projection art. The purpose of this research is to study projection art in Malaysia in order to ascertain how artists use technology and visual art semiotics to facilitate the effective transmission of messages to audiences. This paper discusses the projection artworks produced by Hasnul Jamal Saidon titled *Veil of an Artist* and *A Fictional Dialogue*. Semiotics approaches is used to analyse the projection artwork of Hasnul Jamal Saidon which include construct the content analysis semiology and in-depth interviews serving as key data collecting components. This research also aims to discover the value of the message conveyed by Hasnul's projection artworks as well as to decipher the signs and meanings included in each piece of art. According to the study, Hasnul's projection artwork exemplifies new media and its constantly changing, complicated ways in which individuals express and interpret the value of the subject, views, and ideologies of nature, as well as social, moral, and traditional ideals. The results of the study revealed that the artworks may successfully convey the artist's intended meaning, as well as the themes and issues on which they addressed, regardless of the time period or location in which it was produced.

Keywords: Hasnul Jamal Saidon, new media art, projection art, semiotic & signs.

Introduction

New media art is a term that refers to artwork created using new media technology. Some art practitioners in Malaysia view that there is a significant distinction between art and technology. The ability to offer new possibilities in the new media art sector becomes more challenging as a consequence of these developments. More concerning is the fact that the advancement in creation of art that can be integrated with technology is not generally recognised and accepted by public. There may be a lack of understanding among artists and public about the fact that today's new media art are being utilised in industries (Mat & Baharuddin, 2016).

The author EKİM (2011) states that one of the newest forms of media art is video mapping. When developing increasingly complex work using tech-technologies that maintain dynamic interactive characteristics and can create components like those required in electronic art, indirect mapping became a new basis. Artists who work with the most recent electronic media may be used as examples of how visual and creative language can be utilised to create real-world scenarios on screens. Art in new media, particularly in electronic specialty, has different branches in the idea of new media art, such as cyberspace and the newest forms of mapping in video, light, and computer art. As long as utilise different technologies, it is feasible to create human work in the present moment while yet being connected to something fresh, sophisticated and technologically advanced.

To avoid confusing viewers who interpret a work, understanding of video-generated works is explained via ideas to be conveyed. As a result of this strategy, the public's perception of video media as art has improved when compared to other forms of media. Hasnul Jamal Saidon, a specialist in electronic art, was selected by the researcher to be the subject of this study. A semiotic method was used to examine a few of his works of art.

Charles S. Peirce's analytical phases were used to evaluate his work as a whole.

Literature Review

The introduction of new technology allowed for a new generation of art to make its way into the Malaysian art scene in the 1980s. Malaysia's art has been impacted by technology in a limited number of moments in history. According to Mumtaz (2018), during this computing revolution, the Paint Program Era, the Multimedia Era, and the Programmable Computing Period were all important times in computing history. As Naoko Tosa (2016) explains, a mapping project is a form of art that depicts movement and emotion. Additionally, projection art is a digital art form that evolves in tandem with the advancement of technology that is available at the moment. The projection art is a new visual arts technology that employs technology to turn existing objects into extraordinary images that use high-speed cameras to record exceptional images of current items. An edited set of images will be produced and presented in a single visual presentation that will occasionally include accompanying music, among other elements.

According to the research of Panasonic Business (2015), various major events take advantage of projection mapping technology, which may be employed for shows, musical performances, athletic events, and other circumstances. The creation of images that are mapped by the projector demands a significant investment of time and creative energy. It is first necessary to capture in high resolution the intended projection surface and its characteristics in order to serve as a template for the artist's subsequent work. Surface elements, such as graphics and animations, may be built from the template and applied in artist creations. The people strolling in front and behind the building's pillars can be difficult to depict, especially since their interactions might be convoluted.

According to Head (2012), there are some words applicable to outdoor forecasts involving projecting on structures. These concepts converge but differentiate between various approaches to visual projection technologies on buildings. Outside projection is one of the general terms that shows video or machine created artworks on a big screen, normally a house, by using projectors. This may also extend to non-digital approaches such as dispositive or similar projections. It is a projection method that transforms nearly any surface or item into a 3D experience that is unlike any other. From structures, buildings, and architecture and design installations to sports, automobiles, and people, there's a lot to explore in this field. Projection mapping has gained traction in recent years as an instrument for the projection of videos at a broad range of events, as well as to promote a company's brand.

In order to comprehend a work of art, the component that must be studied is the medium through which it was created, after which the message may be deduced. Semiotics "tells us things we already know in a language we will never understand" (Paddy Whannel, as cited in Chandler, 2007). Whereas Hodge and Kress (1988: 1) describe semiotics as "a branch of science concerned with the existence and behaviour of signs in society." This helps us explain how imagery communicates a message. It supplies us with the words we have to describe the things we must say.

In theoretical perspective, semiology was discovered in the early 20th century by Swiss linguist Ferdinand de Saussure (1857-1913). It investigates the significance of signs, as well as a technique for uncovering into the underlying structures that may reveal hidden meanings within cultural practices. According to Saussure (1959:16), signs are described as having a "life in society." This life is classified into two parts: the connection between the signifier that which conveys as well as creates meaning and the signified which is the meaning itself. As Berger (2019) identified that the primary insight of the relationship between them is arbitrary. Signs may signify a variety of things, and different individuals interpret them differently. In other words, Saussure highlighted the fact that names are not given to objects before or in advance of their being named, or else, every name would suggest the same meaning across all languages. Nevertheless, Chandler (2007: 14) mentioned that visual indicators are clearly not random despite the difference between written and spoken language being legitimate.

In Peirce's model, semiosis involves three elements instead of two elements which are sign, object and interpretant. In most general definitions of sign or representamen is defined as something that "represents" in the widest meaning, the object is what the sign signifies before it is interpreted and the interpretant defines what a

sign means to a particular mind or set of minds. The three elements of a sign and the relationship between them, together with the three-part construct and the triadic relationship to form a unified idea. The sign is both a subject and a symbol for the object it represents, and it has no significance until it is interpreted.

Semiotics has provided value in a method of comprehending the visual world for artists. It helps us to convey our understanding of cultural values, create a meaningful language, and develop a meaningful connection with the audience through the artwork. Brian Curtin (2009) pointed out visual representations may serve as text-like metaphors when considered as such and it's important to remember that verbal models may obscure our comprehension of visual images when evaluating a piece of art. A sign, for example, is composed of many components. A sign is the catalyst for the emergence of a term. Images do not follow the same set of regulations as words, which makes it more difficult to figure out what a picture is trying to convey. Unlike a dictionary, pictures do not make the same connections between words and their intended meanings. Images often have connections with the concepts they convey. According to Potts (1996, p. 24-26), since the interpretation of the image was communicated through words, we may imagine a wide range of other visual elements, each with their own unique meaning.

**Analysis of Hasnul Jamal Saidon Projection Artworks of *Veil of An Artist and A Fictional Dialogue*
Veil of an Artist (Hijab Seorang Pelukis) 2005-2011**

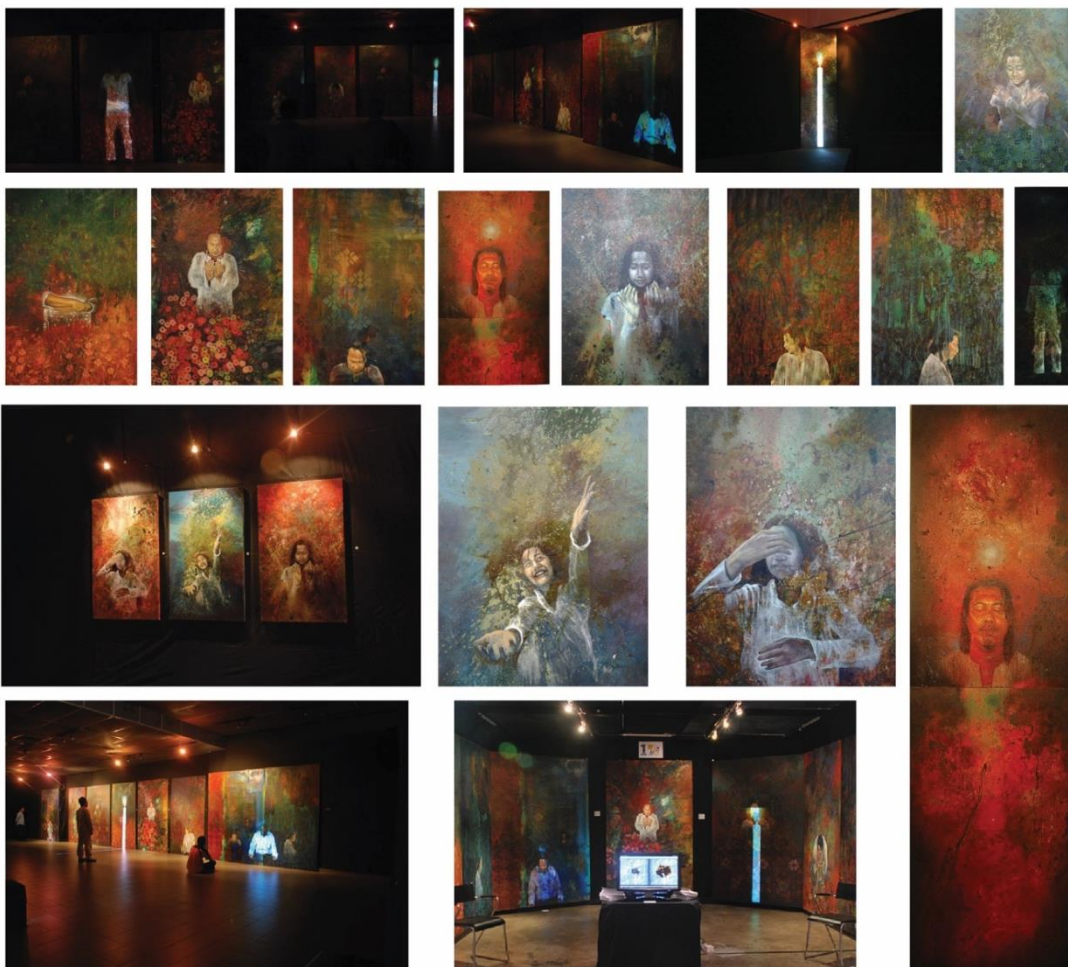


Figure 1: Installation view of *Veil of An Artist (Hijab Seorang Pelukis)* (2005-2011) Fine Arts, Painting, projection mapping.

Title	<i>Veil of an Artist (Hijab Seorang Pelukis)</i>
Year	2005-2011
Material	Video Installation

Exhibition	Chandan Gallery, Publika, Kuala Lumpur, July 2013, and at the Fukuoka Asian Art Museum (FAAM), Fukuoka, Japan, October 2013.
Collection	Artist

There are 16 mixed media paintings in this exhibition, all of which are applied with abstract expressionism style and realism in the sense of abstract design model from Eastern conventional artistic language. Among them are works entitled "Standing", "Ask", "Submit", "Letting Go", "Peace", "Embrace", "Me in You", "Map of Soul" and so on. Hasnul has used a combination of paintings, interactive media, and installation videos in producing his work.



(i)



(ii)


Photo 1: (i) *Standing (Mendiri)* (2010), (ii) *Artwork Standing (Mendiri)* with projection.


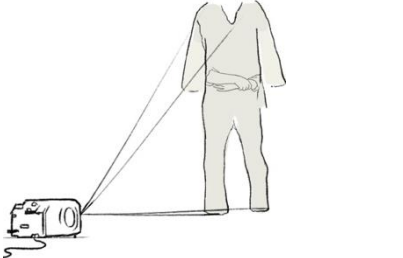
Source: Hasnul Jamal Saidon (2013).

In the work "Standing" there is an image of two crossed arms dressed in white. The dress has details of branches and flowers. However, this branch extends from the lower end of the background. The lower half of the painting is full of flowers. The background is highlighted in an expressionist style. In this work, Hasnul combined the installation form and the elements of the video projection system to project a moving picture on the artwork.

The exhibition entitled *Veil of an Artist* addresses, in the form of a hybrid of painting and projection art, topics relating to cultural identity, the crisis of representation and self-discovery in the context of globalization and the emergence of information technology. The production of these works is an effort to break the dichotomy, the illusory dualism of the separator between the tangible and the intangible or the visible subject and the visible object.

Table 1: Semiotic Analysis *Veil of an Artist* (2005-2011)

No	Sign	Object	Interpretant
1	Arm crossed	 <p>Both arms are folded together at right angles to an upright across the chest.</p>	Self-reflection in which one experiences resistance, pressure, anxiousness, uncertainty, fear, or reacts to discomfort in the painting.

2	Motif of flowers	 <p data-bbox="531 394 935 517">A pattern which has an arrangement of repeated or corresponding parts, decorative motifs of flowers.</p>	Flower patterns that embody a sense of harmony in collaboration with the background.
3	Projection of a man	 <p data-bbox="531 797 935 898">A moving image of a man in form of shining a light appear on a surface of the painting.</p>	Reflect the diverse nature and distinct characteristics of the man.

Using the projection as an object in this artwork, Hasnul enables to represent a hardship of his own as a “painting” artist by tearing down his veil. In other sense, these works of art use a portrait perspective to show the inner self as an unchangeable, motionless, definite, and stable objecting exercise to indicate the inner self to be reignited. The projection eventually acts as a trigger in a metaphorical sense to expose the uncertainty of an unchangeable subject in a painting. The light source serves as the key to its projection, performing as an act and instance of becoming a different veil capable of prompting our sense of identity.

In this Veil of Artist, some forms of an act of reflecting on the consistency in giving a sense of connection and unity to those who looked to it were expressed as affiliation with various forms or as self-importance. It shows in Hasnul’s self-portraits and moving images of himself that project using a projector. Coming through the veils is seen as a way individuals describe themselves is heavily influenced by their current environmental signals, whether they describe themselves in terms of social roles and connections or as physical characteristics and abilities. It is miles essential to consider as an individual's values, judgments, perceptions, and ideas about oneself as a whole.

A process of personal growth that includes exploration and dedication is needed in order to construct the self-identity. Hasnul gave a clear understanding of one's own values may help define one's sense of self. To put it another way, values define the qualities you value in yourself and others. Despite of the boundaries of physical characteristics or views, social role, abilities, or status, Hasnul’s perseverance and dedication in discovering and developing his own identity allowed him to embrace and appreciate his real inner value.

A Fictional Dialogue (1997)



Photo 3: Installation view of *A Fictional Dialogue* (1997) Animation, Film, Fine Arts.

Title	<i>A Fictional Dialogue (Dialog Fiksiyen)</i>
Year	1997
Material	Computer animation in video projection on a corner of a gallery wall
Exhibition/	1st. Electronic Art Show, National Art Gallery, Kuala Lumpur, 1997
Duration	About 5' loop
Collection	Artist

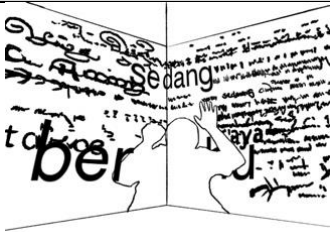
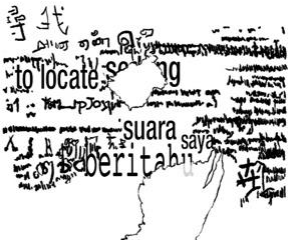
A Fictional Dialogue is an animated video loop that is projected in one corner of the exhibition room, allowing anyone watching to see the video playing in sync with the sounds they hear. Projecting a beam of light or moving pictures onto a wall corner has caused a shift in the overall focus point of the work. As a result, this allows for a creative reorientation of the focal point and display style. It shows how projection has an impact on the media's influence on perceptions.



Photo 4: Hasnul is performing in front of *A Fictional Dialogue* in corner of wall captured by TC Liew.
Source: Hasnul Jamal Saidon (2013).

A *Fictional Dialogue* consist of matrix words in various languages moving across on the screen. It is a 5-minute durations of an animated text looping video that is projected on the cornered wall and there is a figure in the action or process of moving around inside the video. According to Brown, Lewis, and Harclerod (1977) defined the animated video as a swift display of a static picture sequence that creates define the animated video as a swift display of a static picture sequence that creates the motion illusion. At the same time, Brown, Lewis and Harclerod (1977, p. 232) named it a series of movies generated from images that provide the illusion of movement when projected. The matrix words that have been animated in the video were created in the form of repetition which bring out the horizontal lines into existence throughout the wall.

Table 2: Semiotic Analysis A Fictional Dialogue (1997)

No	Sign	Object	Interpretant
1	Projection of the image of matrix words	 <p>A moving image of matrix words in various languages with a silhouette man was projected horizontal at the edge of the corner.</p>	The images of matrix words in various languages with a silhouette man projected in the corner of the exhibition which interpret as man is being cornered and squeezed by the mass media.
2	An animated text looping video	 <p>5 minutes durations of an animated matrix words of text in the image were moving horizontal as the Cathode-Ray Tube screen resolution.</p>	The images of matrix words in various languages in the form of animated video interpret as the narrative of questioning our own identity and self-awareness in vivid media scene.

A *Fictional dialogue* focused on the notion of how a human can forget himself or herself in the midst of a highly saturated media environment. Humans can get confused as they interact with mass media. They could have forgotten themselves if they are to be carried away by the media. They are going to lose themselves if they engage themselves seriously and involve themselves blindly. People may be immersed in the ocean of the media. The ocean of media described by Hasnul as a text which moves horizontally. Horizontal lines refer to old television broadcasts with resolution based on horizontal lines. Hasnul Jamal Saidon wants to feature CRT tube technology that features resolution based on coding. By challenging his own personality and self-awareness, Hasnul expands this interpretation by querying whether we are forged by the media or media forged us since the artworks strive to find a saturated media landscape and to hold it to its ground.



Photo 5: *Fictional Dialogue* (1997) from another angle.

Source: Hasnul Jamal Saidon (2013).

A Fictional Dialogue is about a human who can get lost in the midst of the media, a metaphor as drowning in the ocean of the media. Rage, depravity, and secretion are the things that humans can lose control. It may even lose in the sense of identity and had inadvertently missed in a way. Hasnul Jamal Saidon's work was more than a critique of media technology itself when we were drifting in this mass media game.

According to Hasnul Jamal Saidon, in 1997 was the sensational period for politics in Malaysia. Political democracy in the media is drastically displayed despite the media displaying only fiction created to obscure the public's eyes. *A Fictional Dialogue* metaphor as a dialogue but eventually the dialogue is just a fiction. It seems like there was talk but there was no discussion. It is a criticism of mass media by using the concept of being squeezed or cornered over the media. People are described by the media. Using those narratives, the media pushes people into a corner. Maybe people do not belong to that stereotype but it's hard for them to run away from that stereotype. Humans have a unique personality but because of the mass media that suffocate them with this stereotype and the narratives, they eventually lost themselves. Narratives from those in positions of authority have suffocated humanity. Those in positions of influence and leadership shaped our image by creating a myth about who we are.

He uses the video as a channel of activism in awakening the society. Hasnul Jamal Saidon now realizes that mastering the way people think and feel through the use of media and media technologies with capital mastery requires mastering the way people think and feel. He observed how the media disseminates information about such cultures, states, and economies.

The essence of a conquering force is global in nature. It has a massive network, not just one settlement. Ismail Zain once said in the catalogue titled "Digital Collage," which describes how media can affect a user's behaviour. Never forfeit a war between ideologies or a battle of values. The media landscape is a battleground in which is the field of narrative creation and perception. Hence, Hasnul Jamal Saidon has chosen electronic media as a weapon to convey his message.

Conclusion

Based on the interpretation and analysis of the projection artworks of Hasnul Jamal Saidon, it can be said that the projection art contains semiotic elements and reflections of bringing up a variety of cultural and identity concerns in the context of Malaysian society. We learn to interpret the world in terms of codes and norms that are prevalent in the particular socio-cultural contexts and roles in which we are socialised. We acquire an 'identity' when we choose to take up a way of perceiving. It is our sense of who we are as individuals that keeps us grounded in our knowledge of world (Chandler, 2007). Hence, it is necessary for society to educate people what the signs signify since meanings are socially constructed. Ironically, growing up in a society teaches people that society is a concept and that there are just individuals. We have no idea how much culture affects our thoughts, feelings, and behaviours, as well as our identities. The social nature of meaning dictates that it be constantly shared.

This study is aimed at understanding the semiotic that is found in the content of Hasnul's projections.

Projection art appeals embedded with investigating the definition of a symbol, object, and interpretant, which is the topic of this research. Symbolic language is often utilised, along with other media such as visuals, sounds, word, and emotion, to convey a message that is received and understood by others. The focus in projection artworks of Hasnul is establishing identities, as well as allowing us to see ourselves and our community as a complete. Hasnul employs an intricate indirect form of communication to convey the significance of featured aspects in his artworks. His visual artwork conveys a message that point in a different way. There are two sides to this view of cultural identity. One of it is to focus on the whole of all your inner value and qualities as well as nature personality, rather than tie it on just a few aspects of your perception of a particular identity that used to make sense of the world such as physical characteristics or views, social role, abilities, or status. On the one hand the ideas conveyed such as being too indulged to the media that results in rejection of your true self, and gradually lose your identity and lose sight of your original intentions.

Through the study, the researcher find that Hasnul has brought forth innovative and more deep visual concepts, utilising projection art, which creates a new and more complex visual language in his projection artworks. Research has established that interactions especially the art communication and society, as well as encourage new media artwork production. For future research, it is recommended that the total number of artworks analysed need to be larger. More relevant approaches and theories should be used in analysing the work of the chosen artist. A more mature and well-organized form of analysis needs to be done so that art observers can evaluate a work based on the proposed technique. This is important in transforming the environment into a more dynamic virtual environment by using a large scale and giving exposure to the audience in understanding a work of art.

Acknowledgements

We would like to express our gratitude to the journal's editors for providing us with great opportunities to publish our articles based on this study. After that, we would want to thank Dr. Imelda Ann Achin, the Supervisor, for all of her suggestions and advice, which have helped us improve the quality of this work. Not least, we would like to express our appreciation to the informant, Hasnul Jamal Saidon, for his cooperation in providing information from the archival collection for this research.

References

- Mat, M. F., & Baharuddin, M. N. (2016, February 26). Issues and Problems in Malaysian Contemporary Visual Arts. *Journal of Visual Art and Design*, 7(2), 131-143.
- Hardwick, C. S., & Cook, J. (1977). *Semiotic and Significs: The Correspondence between Charles S. Peirce and Victoria Lady Welby*. (C. S. Hardwick, & J. Cook, Eds.) Bloomington: Indiana University Press.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The Basics* (2 ed.). New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Brown, J. W., Lewis, R. B., & Harclerod, F. F. (1977). *AV Instruction Technology, Media, and Methods* (5th Edition ed.). New York: McGraw-Hill.
- Business, P. (2015). *Visual System Solutions Whitepapers*. Retrieved from Panasonic Business: https://business.panasonic.co.uk/visual-system/sites/default/eu-files/visual-systems/files/technical_downloads/Panasonic%20Projection%20mapping%20Whitepaper%20EN.PDF
- Curtin, B. (2009). Semiotics and Visual Representation. *International Program in Design and Architecture*, 51-62.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005). *Introduction: The Discipline and Practice of Qualitative Research* (The Sage handbook of qualitative research ed.). Thousand Oaks, United States: Sage Publications Ltd.
- EKİM, B. (2011, July). A Video Projection Mapping Conceptual Design And Application: Yekpare. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 1(1), 10-19.
- Harrison, H. L., & Hummell, L. J. (2010, May/June). Incorporating Animation Concepts and Principles in STEM Education. *The Technology Teacher*, 69(8), 20-25.
- Head, A. (2012). Exploring the issues of digital outdoor architectural projections. *Electronic Visualisation and the Arts (EVA)* (pp. 78-85). London: BCS Learning and Development Ltd.
- Hodge, R., & Kress, G. (1988). *Social semiotics*. Cambridge, UK: Polity Press.
- IA Achin, AB Bianus (2021), Simbolisme dalam Filem Animasi Malaysia Berdasarkan Pendekatan Semiotik . *Jurnal Dunia Pengurusan*, 132-141
- Mokhtar, M. (2018). Art and Craft in the Era of Creative Industry in Malaysia. *Jurnal Seni Rupa & Desain*, 21(2), 134-143.

- Potts, A. (1996). *Critical Terms for Art History* (2nd ed.). (R. S. Nelson, & R. Shiff, Eds.) Chicago and London : University of Chicago Press.
- Saussure, F. D. (1959). *Course In General Linguistic*. (C. Bally, & A. Sechehaye, Eds.) New York: Philosophical Library.
- Tosa, N. (2016). *Cross-Cultural Computing: An Artist's Journey*. London: Springer.
- Berger, A. A. (2019). *Media Analysis Techniques* (6th ed.). Beverly Hills, Los Angeles: Sage Publications.

Sabah Traditional Music: How Covid19 Expose the Industry Fault Lines and What Can Be Done

Roslee Haji Wahid¹ and Andrew Poninting²

¹*ASTiF, Universiti Malaysia Sabah, Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia*

²*ASTiF, Universiti Malaysia Sabah, Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia*

Corresponding Author: Roslee (Leehajiwahid@gmail.com)

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstract

The purpose of this is to examine the effects of the unwanted pandemic towards music studies specifically the Sabah traditional music scene. Observation data collection method combined with interview with informant used as participatory study, because the researcher has to immerse himself in the actual music industry situation. Results shows that while measures been taken to ensure continuity and progress, the lack of actual asses to the music instruments, performances and traditional music events are regrettable and in desperate needs of improvement. This study would be able to ameliorate the implementation of the matter to suits the current situation of music education and performance particularly the Sabah traditional music scene.

Keywords: Sabah, Traditional music, Pandemic

Introduction

Sabah Traditional Music

Malaysia is a multi-racial country that has a diversity of races and unique in terms of its art including our traditional musical instruments. According to Mohamed Ghouse Nasuruddin (2003), history of the traditional music of Malaysia should be seen from the angle of the old Malay world, which includes Malaysia, Indonesia, Cambodia, part of Thailand and the Philippines. In the context of traditional music culture of Borneo, namely Sabah and Sarawak, its traditional musical instruments showed a closer cultural relationship with the Philippines and Indonesia (Kalimantan). This is due to the location factors that make up the archipelago, making up the sub-identity of Malay's world that have proven the subtle interaction and exchange in this area through the type and distribution of its traditional music instruments.

Sabah has a rich and various traditional cultural legacy and heritage of art because its inhabitants are made up of many different race quarters. Sabah's population was composed of 33 indigenous groups who communicate in over 50 different languages and about 80 different ethnic dialects.

In the making of musical instruments in Sabah, most of the instruments are made of natural materials and resources from the woods or rainforest that are available which are totally different from the modern musical instruments which are made from mainly iron and fiber. According to Resot (2012), traditional musical instruments such as Tongkungon, Turali, Suling (or Seruling), Sompoton and Togunggak are made from two kinds of most frequently used bamboo namely Sumbiling and Poring, while Kompang and Gendang are made from a combination of wood and goat skin while Gong and Kulintangan are made from iron copper and zinc plates.

Generally, these music instruments in Sabah can be classified into:

Kordofon - Tongkungon, Gambus, Sundatang or Gagayan

Erofon - Suling, Turali atau Tuahi, Bungkau and Sompoton

Idofon - Togunggak, Gong, Kulintangan

Membranofon - Kompang, Gendang or Tontog

Traditional music in Sabah has various roles in celebrations, rituals or as a form of entertainment during social activities. Here, music is one of the essential activities and it takes quite an important position in the social life of the Sabahan. The function or purpose of music in Sabah includes wedding events, engagements, harvest festival rituals, celebration of the presence of leaders, anniversaries, birthdays, religious ceremony or ritual animistic and other pertinent relevant events to the community.

Local Sabah music is also often linked to accompany traditional dances. For example music played by Kulintangan, Gong, Drums, Percussion, Gambus and bamboo musical instruments also function as background music in certain ceremonies and often used to accompany dances like the Sumazau¹ (Kadazan), Sumundai Mongigol (Rungus) and Adai-adai (Brunei).

Traditional music in Sabah originally did not have a proper documentation system. Initially, the traditional music of Sabah did not have a standard notation or proper symbols systems. Lyrics or words of the songs too were never recorded or written appropriately. Most of the traditional music and songs were passed down and preserved, traditionally and hereditary from generation to generation.



Figure 1: Poring Bamboo

Innovation and Creativity; New Generation Of Sabah Bamboo Musical Instruments

While there are many musical instruments here, which are manufactured or made using iron or wood, bamboo has become the main and most important material in the making of musical instruments of Sabah. Association of the OMBAK (Orkestra Muzik Bambu Kinabalu) has organized the Bamboo Music Festival annually beginning from year 2001 in Sabah. Bamboo Music Festival had received great response over the last few years predominantly because OMBAK Association has also been receiving expert and financial support and assistance from the JKKN (Department of Arts and Culture), Sabah and Sabah State Government.

Sabah JKKN with the support and cooperation of the LKS (Sabah Cultural Board) has taken a very proactive step in 2013 by selecting and sending several representatives of the bamboo musical instrument makers abroad to Taiwan to get more exposure on the process of making bamboo musical instruments with better system and quality.

¹ <http://pmr.penerangan.gov.my/index.php/budaya/7481-etnik-sabah-dalam-kepelbagaian-kebudayaan.html>

Kuhim @ Ebin Ugat, as one of the musical instrument makers whom was selected to participate in the Ilan Folklore Music Festival in Taiwan stated that they had been in the National Ilan University of Taiwan for more than a month for the course. There, he learned and trained better manufacturing techniques of the instruments as well as introducing Sabah own bamboo music instruments during a music workshop organized by the organizer for him.

In Taiwan, they were also encouraged to produce a new musical instrument using their own creativity and the quality of the pitch and tuning are more precise based on the international standards. This is to enable or at least make it easy again for bamboo music tools to be promoted to the new generations, popularized and if necessary combined with the shows of Western musical instruments and in the form of the orchestra.

Now bamboo orchestra activities have started to increase in abundance in the state of Sabah, especially in Tamparuli, Kota Marudu, Kundasang and Kota Kinabalu. They have got places in schools resulting in the availability of Bamboo Music Competition in the state level organized by cluster school SK Lingga Baru, Tamparuli annually starting 2013.

Apart from Suling and Sompton, there are some bamboo music which had been categorized as a new generation of Bamboo musical instruments that have been upgraded as Gamolan (Bamboo Marimba), Kurunggu (Angklung) and Bamboo Harmonica have been widely used as one of the tools of music in a bamboo orchestra participating in the competition. Thus, can be deduced also that, bamboo musical instruments and musical activities in Sabah are already growing among the art and music followers here.



Figure 2: Kuhim @ Ebin Ugat – Bamboo Music Instruments Maker

There are two types of bamboo used to make traditional musical instruments such as Poring and Sumbiling. Bamboo Poring is a large bamboo while Sumbiling is small in size. Examples of bamboo musical instruments that use Poring as material include Bangau and Bass Bamboo. For Sumbiling, musical instruments produced with this material are harmonica, Sompton and Suling.

Once a suitable bamboo is selected, the wood and bamboo are being cut using saw blades. The thick wood, which is usually used as a holder or stand of the instrument, however is being cut using a chainsaw.

Although these music tools are mainly manufactured by using bamboo, there are differences on the design that depend on the person who made the musical instruments. The designs of the bamboo musical instruments produced are varied depending on the instrument's compatibility, bamboo size, size of the musicians upon request and according to the creativity of bamboo musical instruments maker.



Figure 3: Bangau the music instrument.

The Covid Effect

Malaysian cultural and creative sectors are important in their own right in terms of their economic contribution and employment. Unfortunately, this group is among the hardest hit by the pandemic, with policies to support more essential economic area, firms and workers during the pandemic. This can be ill-adapted to the non-traditional business models and forms of employment in the sector. In addition to short-term support for artists and firms, which should have comes from the government, the public and private sectors, these entity were perhaps a bit slow and inadequate adapting and responding. The impacts of the lockdown culture/ instruction have done quite a damage to the creative industry revenue.

Cultural and creative sectors are largely composed of micro-firms, non-profit organizations and creative professionals, often operating on the margins of financial sustainability. Large public and private cultural institutions and businesses depend on this dynamic cultural ecosystem for the provision of creative goods and services hence the impact of the unpredictable pandemic is devastating to say the least to this people.

Results and Discussion

COVID-19 hit the whole industry, not just artists

In Sabah, the collapse of the traditional music industry affected not only the artists, but the hundreds of people who work alongside them. This includes:

- ▶ The makers/ sellers
- ▶ Dancers
- ▶ Musicians
- ▶ Business owners (not to mention all the venues and the staff they employ too).

The Challenges

To those performers; financial constraint is evident as there's no concerts, performances and other performance related activities due to the lockdown. Cultural performances and traditional music busking are most common and popular in Sabah and these musical activities were banned for the season. By means of interviews, we have gather information from Mr. Cyril, that many of the traditional musicians have resorted to selling their music instruments and even to the extend of changing their career (at least temporarily) in order to survive economically during the pandemic. Lockdown also means there no tourist in which impacting the organisers, cultural business owner who have been the main source of income for those traditional music performers.

In Tuaran, PESTA (Persatuan Seni Budaya Tuaran), which based themselves at the Jambatan Tamparuli and in-charged of welcoming the tourist there and providing the Sabah cultural performance (singing, live music and dancing) have to close their operation since April 2020 till now.

To the makers; the demand for such instruments expectedly declining due to lack of performances and cultural activities permitted. Mr Kuhim also stated that he himself somehow managed to get few much craved requests from his clients such as from SMK Tandek and SMK Kinarut, unfortunately, he since have not been able to deliver those music instruments requested due to travel restrictions imposed.

To the teachers; they are mostly effected too as most traditional music classes hit hard by the absence of request for such lessons due to shift of focus to those more essential needs. Resolving to online teaching had not been a smooth sailing process due to the lack of the actual music instrument by the potential students, weak internet connection and shortage of required electronic devices amongst Sabahan especially those in the rural area.

The Measures Taken

According to Mr. Jasmi, JKKN Sabah as one of the leading and prominent cultural body is more determined to organize the ROK (Rhythms of Kinabalu) virtual concert, to ensure the continuity of the program as it's known to attract cultural tourist (as the concert will also be live streamed, online). The concert in which will be held on 23rd and 24th October via JKKN TV Facebook page, is known to have around 250 performers, crews, officers and technical staff participated.

This will surely benefited the artists, musicians, dancers and everyone involved financially and will also help kick-start their music career.

JKKN Sabah had also been involved quite aggressively this year in organizing online traditional music performance programs, traditional musical talent scouting online competition, webinars scholarly programs and few physical theatre performances (with strict SOPs). This is to give some more outlet and support to the art community is Sabah to liberate their talent, gained some remuneration and obtained much needed exposure.

Conclusion and Suggestions

Strategy advised for cultural and creative sectors particularly the Sabah traditional music industry in light the pandemic and its consequences:

A probe onto the digital music streaming platforms such as Spotify, iTunes and Amazon music have discovered that these Sabah traditional music is almost nonexistence and could do with some revelation in this online market. A body, an organization or institution that would help organize the Sabah traditional musical works and perhaps advice these activists to begin trade their much valued craft.

The government and related cultural bodies must work together to ensure that public support for COVID-19 relief does not exclude the traditional music performers and workers due to their non-traditional business models and employment contracts.

The measures must be taken to certify that the support to cultural organisations reaches artists and other creative professionals and in parallel with income and business support measures, invest in cultural production to help the sector rebound after the crisis. Encourage and consider tax incentives for corporate and individual donations to promote investments in the sector.

References

- Iggau.R & Wahid. R. 2012. *Proses Pembuatan & Teknik Asas Alat Muzik Tongkungan di Tambunan*. Kota Kinabalu: Penerbitan UMS
- Iggau.R & Wahid. R. 2016. *Sabah Musical Instruments: Classification, innovation, creativity and direction*: Icaca UNIMAS
- Jabatan Muzium Arkib Sabah. 1992. *Pengenalan Kepada Alat-Alat Muzik Tradisional Sabah*. Kota Kinabalu: Dept. of Sabah Museum and State Archives.
- Kating. Pius, J.1996. *Alat-Alat Muzik Tradisional Sabah, Warisan Budaya Kita*. Kota Kinabalu, Sabah: KDI Publication Sdn.Bhd.
- Kitingan-Pugh, J.2003. *Alat-Alat Muzik Dalam Muzik Instrunmental Kadazan Dusun Tamparuli*. Kota Kinabalu: Penerbitan Pejabat Kebudayaan Dan Kesenian Negeri Sabah.
- Kitingan-Pugh, J. 2004. *Selected Papers on Music in Sabah*. Kota Kinabalu: Penerbitan Universiti Malaysia Sabah.
- Matusky, P. And Sooi Beng, T. 2012. *Tradisi, Klasik Rakyat Dan Sinnkretik*. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya.
- Nasuruddin M.G. 2003. *Muzik Tradisional Malaysia edisi baharu, Dewan Bahasa dan Pustaka*. Kuala Lumpur: Dawama Sdn. Bhd.
- Nik Mohd Salleh, N.M. 1998. *Alat Muzik Tradisional Dalam Masyarakat Melayu Di Malaysia*. Kuala Lumpur: Kementerian Kebudayaan Kesenian Dan Pelancongan Malaysia.

Internet

Etnik Sabah dalam Kepelbagaian Kebudayaan. <http://pmr.penerangan.gov.my/index.php/budaya/7481-etnik-sabah-dalam-kepelbagaian-kebudayaan.html>

[Accessed: 9th February 2015]

Word Theory and the Musical Scale.

<http://www.math.uchicago.edu/~may/VIGRE/VIGRE2009/REUPapers/Trotter.pdf> [Accessed: 12th January 2015]

Listening to Music.

http://www.fenwickfriars.com/cms/lib4/IL02000922/Centricity/ModuleInstance/1933/wright89731_0495189731_02.01_chapter01.pdf

[Accessed: 2nd April 2015]

<https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/culture-shock-covid-19-and-the-cultural-and-creative-sectors-08da9e0e/> [Accessed: 3rd September 2021]

<https://www.thestar.com.my/metro/metro-news/2021/07/29/association-helps-music-industry-members> [Accessed: 29th July 2021]
<https://themalaysianreserve.com/2021/04/09/let-the-music-play-on/> [Accessed: 9th April 2021]

Interviews

Kuhim @ Ebin Ugat. 8th Mei 2021.
Jasmi Rasit. 1st August 2021
Cyril Aloysius. 21 June 2021

Kaedah Alternatif Penghasilan Video Animasi dalam Sesi E-Pembelajaran Semasa Pandemik Covid-19

Imelda Ann Achin¹, Addley Bromeo Bianus²

¹ Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: imelda_ann@ums.edu.my)

² Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: addley@ums.edu.my)

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Pandemik Covid-19 membawa perubahan besar kepada semua sistem organisasi seluruh dunia termasuklah bidang pendidikan. Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) yang dilaksanakan di seluruh negara telah menyebabkan proses pengajaran dan pembelajaran telah beralih kepada pembelajaran secara atas talian atau e-pembelajaran. Norma baharu ini telah membawa kepada kerisauan di kalangan pendidik dan ibu bapa sekiranya perubahan ini memberi impak negatif di kalangan para pelajar dalam meneruskan sesi pembelajaran mereka. Bertitik tolak daripada ini, kajian ini memfokuskan kaedah alternatif sesi e-pembelajaran untuk membantu para pelajar mengatasi realiti semasa dan meluahkan perasaan dan pemikiran kreatif berkaitan pandemik COVID-19 melalui penghasilan video animasi. Kajian ini menggunakan kerangka dan model ADDIE (Analisis, Reka Bentuk, Pembangunan, Pelaksanaan dan Penilaian). Hasil kajian ini mendapati proses pembelajaran berupaya dilaksanakan secara realistik melalui perkembangan progresif pelajar sepanjang pembikinan video animasi walaupun dijalankan secara maya. Malahan, para pelajar lebih tertarik dengan topik yang berkaitan situasi semasa berdasarkan hasil karya akhir animasi mereka kerana mereka boleh mengekspresi serta meningkatkan kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif.

Kata Kunci: Kaedah alternatif, pembikinan video animasi, E-Pembelajaran, Pandemik Covid-19, pendekatan kreatif

Abstract

The Covid-19 pandemic brought major changes to all organizational systems around the world including the field of education. The Movement Control Order (PKP) implemented nationwide has resulted in the teaching and learning process having shifted to online learning or e-learning. These new norms have led to concerns among educators and parents if these changes have a negative impact among students in continuing their learning sessions. Starting from this, this study focuses on alternative methods of e-learning sessions to help students overcome current realities and express feelings and creative thoughts related to the COVID-19 pandemic through the production of animated videos. This study uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) framework and model. The results of this study found that the learning process can be implemented realistically through the progressive development of students throughout the making of animated videos even if carried out virtually. In fact, students are more interested in topics related to the current situation based on their final animated work because they can express as well as improve critical and creative thinking skills.

Keywords: Alternative methods, animated video making, E-Learning, Covid-19 Pandemic, creative approach

Pengenalan

Pandemik COVID-19 dan pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) di Malaysia telah memberi impak besar kepada semua sektor termasuklah dalam bidang pendidikan. Antaranya mengakibatkan ribuan insituti pengajian samada sekolah rendah, sekolah menengah, pengajian tinggi mahupun pusat latihan ditutup. Bagi memastikan sistem pendidikan tidak terhenti, Pertubuhan Pendidikan, Sains dan Kebudayaan Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu (UNESCO) mengesyorkan penggunaan pelbagai teknologi untuk memastikan kesinambungan pembelajaran. Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) turut menyarankan institusi pendidikan mengaplikasikan kaedah pengajaran dan pembelajaran secara dalam talian. Pandemik COVID-19 ini telah mengubah landskap pembelajaran dan pengajaran dengan menjadikan pembelajaran dalam talian salah satu alternatif bagi menggantikan kaedah pembelajaran secara konvensional dengan pelbagai faedah dan keberkesanan (Hsiao, 2017). Walaubagaimanapun, ketidaksediaan samada dari segi kemudahan serta mental dan fizikal di awal pelaksanaan kaedah pembelajaran ini menyebabkan sesi pengajaran dan pembelajaran terjejas. Ia secara tidak langsung menyebabkan sebahagian besar pelajar tidak bermotivasi dalam meneruskan pembelajaran terutama semasa penularan wabak COVID-19 yang berlaku secara drastik ini.

Menyedari perkara ini, perhatian diberikan dalam memastikan para pelajar terlibat sepenuhnya dengan persekitaran pembelajaran secara dalam talian dengan cara mempromosikan pendekatan berkesan dalam proses pembelajaran mereka selain meningkatkan motivasi diri pelajar terhadap pembelajaran dalam talian. Penyelidikan terhadap kesan pelaksanaan kaedah pembelajaran secara atas talian terhadap emosi para pelajar telah dilakukan. Hasil penyelidikan ini telah mengeluarkan satu pendekatan kreatif untuk membantu mereka mengatasi realiti semasa dan menyatakan perasaan dan pemikiran kreatif mereka mengenai cara menangani pandemik COVID-19 melalui kaedah alternatif video animasi. Dengan ledakan teknologi masa kini, animasi menjadi salah satu platform yang berkesan bagi meningkatkan prestasi pembelajaran di kalangan pelajar khususnya semasa pandemik COVID-19. Pendekatan pembelajaran ini terbukti berkesan dalam penyampaian pembelajaran di universiti malah, pensyarah berupaya mengintegrasikan animasi sebagai alat bantu visual dalam kandungan kursus mereka untuk memudahkan pembelajaran dan meningkatkan prestasi pelajar. Integrasi pelbagai media seperti animasi grafik, audio dan video semakin mendapat tumpuan dalam kajian pelbagai bidang termasuklah bidang pendidikan dan aplikasinya mampu menarik minat pelajar dalam proses pembelajaran (Che Soh Said, Irfan Naufal Umar, Balakrishnan Muniandy & Shakinaz Desa, 2015). Sehubungan itu, berdasarkan penyelidikan dan aplikasi kaedah alternatif video animasi yang telah dijalankan, maka penyelidik mengambil inisiatif untuk mengaplikasi di dalam kursus Animasi 2D dan disesuaikan dengan topik berkaitan Pandemik COVID-19. Penyelidikan ini meninjau proses pembelajaran pelajar UMS sebagai responden. Kajian ini meneroka proses pembelajaran pelajar dalam memupuk kesedaran terhadap pandemik COVID-19 melalui penghasilan video animasi yang diinspirasi oleh mereka sendiri menggunakan model ADDIE. Selain itu, kaedah ini mendorong pelajar untuk mengekspresi dan meningkatkan kemahiran kreatif mereka, sekaligus memantapkan emosi dan motivasi diri pelajar semasa pandemik COVID-19.

Dapatan dan Perbincangan

Berdasarkan dapatan kajian, proses pengembangan video animasi berjaya dilaksanakan menggunakan fasa yang terdapat dalam model ADDIE. Antara fasa tersebut meliputi fasa analisis, fasa rekabentuk, fasa pembangunan, fasa pelaksanaan dan fasa penilaian.

Kesimpulan

Pengaplikasian teknologi dalam bidang pendidikan memberikan faedah yang memberangsangkan khususnya kepada pensyarah dan pelajar. Melalui penyelidikan ini, diharapkan dapat meningkatkan prestasi pelajar selain berupaya memotivasikan pelajar agar lebih fokus dalam kursus yang diambil semasa pandemik COVID-19. Idea untuk mengadaptasi kesedaran COVID-19 dalam kandungan kursus sebenarnya dapat membantu meningkatkan potensi pelajar untuk menjadi lebih positif di samping

menguatkan emosi serta meningkatkan kesedaran kesihatan dan motivasi diri semasa pandemik COVID-19. Secara keseluruhannya, animasi adalah medium yang berupaya mendorong pelajar untuk meneroka, mengekspresi dan meningkatkan kemahiran kreatif serta menguatkan emosi dan motivasi diri sepanjang sesi pembelajaran secara talian berlangsung. Berdasarkan hasil kajian, diharapkan ianya berguna bagi penyelidikan di masa akan datang agar dapat menjadi pendorong dan rujukan di dalam memperbanyakkan kajian berkaitan kaedah alternatif dalam pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Rujukan

- Hsiao, B., Zhu, Y-Q, L-Y. Chen, (2017). "Untangling the Relationship between Internet Anxiety and Internet Identification in Students: The Role of Internet Self-Efficacy", *Information Research*, Vol. 22, No. 2, Paper 753.
- Idris, S., Malim, T., Ab, W., Wan, A., Development, G., & Jeli, K. (2018). "Adaptation of ADDIE instructional model in developing an educational website for language learning", *Global Journal ALThaqafah*, 8(2), pp. 7-16.
- Ilinadia Jamil, 2021. Video Animasi sebagai Medium Pembelajaran dan Pendekatan Kreatif terhadap Kesedaran COVID-19 bagi Pelajar dalam Sesi Pembelajaran Terbuka dan Jarak. *International Journal of Art & Design, Universiti Teknologi MARA Cawangan Melaka*, Volume 5, Number 01, Jun/2021, Pg. 1-13
- Liu, C. and Elms, P. (2019). Animating student engagement: The impacts of cartoon instructional videos on learning experience. *Research in Learning Technology*. 27,(Apr. 2019). DOI: <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2124>.
- Mohaney, J.D. 2018. *Lean Learning Using The ADDIE Model*. ASTD: United States of America
- Norah M. N., Nurul Izzati H. & Radhiah A. R. (2013, December). The framework for learning using video based on cognitive load theory among visual learners. Published in *Proceedings of the 5th Conference on Engineering Education*. pp. 15-20.
- Rapanta, C., Botturi, L., P. Goodyear, (2020). "Online University Teaching During and After the COVID-19 Crisis: Refocusing Teacher Presence and Learning Activity". *Postdigital Science and Education*. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00155-y> [Accessed 27 February 2021]
- Shah, A. U. M., Safri, S. N. A., Thevadas, R., Noordin, N. K., Rahman, A. A., Sekawi, Z., Sultan, M. T. H. (2020). COVID-19 Outbreak in Malaysia: Actions Taken by the Malaysian Government. *International Journal of Infectious Diseases*.
- Shelly, G.B. (2006). *Teachers discovery computers: Integrating technology and digital media in the classroom*. Boston, MA: Thomson Course Technology.
- Shephard, K. (2003). Questioning, promoting and evaluating the use of streaming video to support student learning. *British Journal of Educational Technology*. 34(3), pp. 295-308.

Pendidikan Tari: Penggunaan Bahasa Tubuh dalam Penyampaian Maklumat dan Maksud Tersirat dalam Tari

Sharip Zainal bin Sagkif Shek (PhD)¹, Zairul Anuar Bin Md.Dawam (Associate Prof, PhD)², Rosli Sareya (PhD)³

¹ *Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: sharip@ums.edu.my)*

² *Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: zanuvar@ums.edu.my)*

³ *Universiti Malaysia Sabah, (E-mail: rosli80@ums.edu.my)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstrak

Kertas kerja ini mengkaji penggunaan bahasa tubuh melalui tingkahlaku dan tandak (gerak langkah atau tari) dalam penyampaian maksud dan makna yang tersirat bagi tujuan pendidikan. Kajian yang menggunakan Improvisasi Tari yang akan mengkaji tujuan dan fungsi bahasa tubuh melalui tarian bagi memahami sosiobudaya sesebuah masyarakat. Antaranya kenapa adat seperti pantang larang dan acara ritual mewakili pandangan hidup (etos) sesebuah masyarakat terutamanya dari aspek pendidikan. Menggunakan kaedah pemerhatian, beberapa tarian tradisional Melayu seperti Inang, Zapin dan Joget dikaji dari aspek koreografi. Kajian mendapati bahawa konsep bahasa tubuh melalui tarian amat penting dalam memahami sosiobudaya sesebuah masyarakat. Malah gerak tari yang dilakukan mempunyai maksud tersirat yang boleh digunakan untuk tujuan mendidik dalam Pendidikan tari. Maksud tersirat dalam tari banyak digambarkan dalam tarian istana dan tarian Melayu klasik. Dalam tarian istana atau tarian klasik Melayu banyak menggunakan Bahasa tubuh untuk menyampaikan maksud dan mesej yang tersirat. Kertas kerja ini akan memberi pemahaman bagaimana penggunaan bahasa tubuh itu sebagai wadah penyampaian maksud dan mesej dalam mendidik masyarakat tentang indahnya sesebuah tarian itu. Hasil kajian ini juga akan memberikan satu mekanisme pendidikan dalam tarian yang lebih produktif dan kondusif.

Kata Kunci: pembelajaran, bahasa tubuh, tarian, sosiobudaya dan improvisasi

Abstract

This paper examines the use of body language through behavior and marks (gestures or dances) in the delivery of meanings and implicit meanings for educational purposes. The study used Dance Improvisation that will study the purpose and function of body language through dance to understand the socio-cultural of a society. Among them are the customary events such as taboos and ritual events representing the ethos of a society especially in terms of education. Using observational methods, several traditional Malay dances such as Inang, Zapin and Joget were studied in choreography. Studies have found that the concept of body language through dance is very important in understanding the socio-cultural community. In fact, the dance moves have an implicit meaning that can be used for the purpose of educating in dance education. The meaning of dance is reflected in the palace dances and classical Malay dances. In palace dances or classical Malay dances, many use body language to fulfill the meaning and the implicit message. This paper will provide an understanding of how the body language is being a platform for meaning and message in educating the community about the beauty of a dance. The results of this study will also provide an educational mechanism in dance that is more productive and conducive.

Keywords: learning, body language, dance, sociocultural and improvisation

Tinjauan Literatur

Pergerakan badan sebagai tujuan penyampai dan makna seni tari dalam pendidikan. Pergerakan badan dapat memberikan makna dalam arti tersirat dan nyata. Pergerakan badan tidak memberi makna kepada pelbagai atau gerakan gerakan. Pergerakan badan dapat menunjukkan, misalnya dengan gemetar bahu, tangan, kaki dan kepala pemahaman yang dapat memberikan banyak. Sama ada cinta, jijik, marah dan sebagainya. dia menggunakan bahasa tubuh dalam pengajaran dan pembelajaran di kalangan kanak-kanak dan orang dewasa adalah sangat berkesan dan tepat. Masalah ini dapat dilihat melalui bukti yang diberikan oleh (nama penulis dan buku). Tarian adalah bentuk seni yang umumnya merujuk kepada pergerakan badan. Selalunya pergerakan berirama dan dengan laluan iringan muzik adalah pendekatan yang digunakan sebagai satu bentuk interaksi dan satu bentuk ungkapan pergerakan yang ditonjolkan dalam suasana aliran dan irama penyatuan pergerakan gerakan irama berirama. Tarian juga boleh dianggap sebagai bentuk komunikasi nonverbal antara manusia. Zebec menyaksikan tarian sebagai fenomena yang dapat dilihat dari pemerhatian dan analisis. Tarian adalah ungkapan komunikasi pelbagai dimensi (Zebec, 1995).

Dari perihal di atas seperti yang dibicarakan oleh Martha Graham, ini bermakna bahawa gerakan tubuh adalah instrumentasi media pergerakan. Jadi, untuk melakukan tarian dengan berkesan bermakna melalui medium disiplin dan dengan peralatan yang sensitif dan kuat. Setiap tarian tidak kira apa gaya sekalipun mempunyai sesuatu maksud dan makna tertentu. Ini bukan sahaja merujuk kepada bentuk yang melibatkan kelenturan dan pergerakan badan, tetapi juga pendekatan fizikal dan gerakan digunakan. Sekiranya tidak berurusan dengan fizikal yang munasabah, kecederaan boleh berlaku.

Menurut Tvrtko Zebec (1995), tarian yang sebenar dan signifikan tidak kelihatan hanya untuk tonton, tetapi orang yang menerikan tarian itu adalah penuh ke seluruh badan dan jiwa. Tidak ada pengalaman tarian melainkan seseorang yang terlibat sepenuhnya dalam tarian itu sendiri.

Perbincangan

Apa yang anda ingin sampaikan dan bagaimana bentuk tarian bergantung kepada sistem dan kekangan sosial, budaya, estetika, seni dan moral serta pelbagai pergerakan fungsional seperti tarian rakyat. Tarian boleh menjadi penyertaan sosial atau dilaksanakan sematamata untuk penonton. Tarian bergerak seperti gerakan tarian balet atau isyarat mempunyai perbendaharaan sendiri. Walaupun sistem pergerakan dan pergerakan lebih abstrak dan simbolik dalam banyak tarian Asia adalah bentuk unik, eksotik dan tersendiri yang benar-benar tiada tarian pada orang-orang di Barat. Menari di Malaysia telah lama wujud dan sebahagian besar tarian di Malaysia sudah mantap di negeri-negeri di Malaysia. Tarian seperti tarian rakyat, tarian klasik dan tarian tradisional adalah tarian yang sering di kalangan tarikan-tarikan di perhimpunan, majlis-majlis dan menghadiri jamuan kerajaan. Antara tarian rakyat yang paling popular adalah seperti tarian Zapin, Inang dan Joget Melayu Asli. Tarian ini telah dilantik sebagai tarian kebangsaan Malaysia. Tarian digunakan sebagai alat untuk menyampaikan mesej kepada sesiapa melalui pergerakan selaras dengan tema dan konsep pertunjukan. Cara menggunakan pergerakan ini menyumbang kepada penyampaian mesej diproses melalui pergerakan badan dan disalurkan melalui imej dan bentuk pergerakan anggota.

Maklumat Dalam Tari Melalui Tarian Klasik Dan Tradisional

Tarian klasik seperti tarian Layang Mas, Terinai Mengadap dan Joget Gamelan. Tarian klasik ini adalah tarian yang menari di mahkamah pada satu ketika pada zaman raja di Malaya. Tarian tradisional kebanyakannya merujuk kepada tarian etnik. Tarian etnik adalah tarian yang ditari oleh suku yang

tinggal di beberapa kawasan, khususnya di Sabah dan Sarawak. Jika merujuk kepada tarian di Sabah seperti Sumazau, Daling-Daling, Dansa, Limbai, Vase Kuda, Pianakang, Mongiggol Sumundai dan sebagainya. Tarian ini ditari oleh, antara Kadazan Dusun, Suluk, Bajau Kota Belud, Bajau Semporna, Rungus (sumber rujukan adalah Lembaga Kebudayaan Sabah, Lembaga Tourisam Sabah). Di negeri Sarawak yang Ngajat Ngeleput Ngajat tarian, Ngajat Orang Ulu, Ngajat mortar, Rejang Be'eh, Whipping Paper, Paper Leers dan sebagainya. Tarian ini ditari di kalangan Iban, Orang Ulu, Bidayuh, Melanau, Melayu Sarawak, Brunei, Sarawak (rujukan Kementerian Kemajuan Masyarakat Unit Budaya, Kampung Budaya Sarawak). Tarian yang disebutkan di atas semuanya ditari oleh negara masing-masing. Semua tarian yang disebutkan di atas adalah tarian yang menggunakan bahasa tubuh untuk menyampaikan dan menyampaikan penganugerahan kepada penonton atau orang. Menggunakan elemen isyarat tangan dan pergerakan badan untuk menonjolkan perbendaharaan kata pergerakan untuk memupuk penyebaran penyebaran kepada makna yang tersirat oleh pendekatan tujuan dan tarian.

Ritual Dalam Tari

Menari juga dikaitkan dengan unsur-unsur kawasan ritual dan ibadah yang boleh menjadi ritual, bertenaga atau eksotik. Banyak bentuk tarian kontemporari dapat ditelusuri kembali ke tarian sejarah, tradisional, upacara. Perkembangan tarian di Malaysia telah banyak dipengaruhi oleh kesan Barat. Contohnya penggunaan pergerakan, muzik, kostum, pementasan dan persembahan yang berkembang dari semasa ke semasa dengan penambahan pelbagai bentuk dan gaya serta prestasinya sebagai contoh pelaksanaan adalah seperti *Krumping Breakdancing* dan *Hip-hop* budaya. Walau bagaimanapun, dalam budaya Melayu tradisional, bentuk seperti tarian, lagu, perbualan dan muzik tidak boleh dipisahkan.

Rahmah Bujang (1975) menyatakan bahawa menari juga dikaitkan dengan unsurunsur kawasan ritual dan ibadah yang boleh menjadi ritual, bertenaga atau eksotik. Banyak bentuk tarian kontemporari dapat ditelusuri kembali ke tarian sejarah, tradisional, upacara. Perkembangan tarian di Malaysia telah banyak dipengaruhi oleh kesan Barat. Contohnya penggunaan pergerakan, muzik, kostum, pementasan dan persembahan yang berkembang dari semasa ke semasa dengan penambahan pelbagai bentuk dan gaya serta prestasinya sebagai contoh pelaksanaan adalah seperti *Krumping Breakdancing* dan *Hip-hop* budaya. Walau bagaimanapun, dalam budaya Melayu tradisional, bentuk seperti tarian, lagu, perbualan dan muzik tidak boleh dipisahkan. Persembahan teater yang dipanggil kepercayaan tradisional sering dikaitkan dengan keturunan. Ini berbeza dengan persembahan tarian barat dengan lebih banyak hiburan. Untuk mengesahkan permulaan, kewujudan seni persembahan dan dalam teori carian, penyelidik merujuk kepada masyarakat tradisi barat. Ini termasuk kajian teater seni persembahan.

Sejauh mana penggunaan teori dan terminologi barat dapat menjelaskan bagaimana koreografer dapat mempertahankan budaya tempatan. Kegunaan teori ini adalah untuk memberikan bukti yang dapat menyokong pilihan dan kejuruteraan yang mahu gambaran jelas maksud dan makna. Sebagai contoh, penggunaan pergerakan tarian tradisional yang berfungsi dengan gabungan pergerakan tarian kontemporari, untuk memberikan peringkat pelaksanaan mengikut keperluan skrip tertentu untuk membentangkan mesej supaya penonton memahami apa yang dia katakan dalam adegan.

Kertas kerja ini akan mengkaji penggunaan tarian sebagai alat untuk menyampaikan mesej melalui pergerakan bahasa tubuh dan badan di mana anda boleh membuat kesan dan kepentingan secara mendalam pelaksanaan setiap penampilan atau prestasi yang akan menyokong cerita untuk disampaikan. Perkara ini dirujuk kepada fokus utama kertas kerja yang diselidiki, disemak dan ditulis semula. Persembahan tarian yang tidak mempunyai tarian atau pergerakan tidak dipanggil tarian tanpa sebarang makna dan penyebaran dan tarian adalah komponen penting dalam operasi. Tarian dan pergerakan berfungsi sebagai penyokong dan peranan emosi dalam menyelesaikan penyampaian perasaan yang tidak dapat dinafikan dalam teater muzikal. Menelusuri fungsi tarian di teater muzikal

harus dibuat secara terperinci dan intipati adalah kombinasi permainan catur dan perlawanan di mana terdapat komponen nyanyian dan bertindak di dalamnya.

Stanislavsky (1984) menyatakan berada di atas panggung mesti mempunyai tujuan khusus dan realitinya. Apa yang berlaku di atas pentas mesti untuk tujuan. Walaupun mengekalkan kerusi anda mestilah untuk tujuan, tujuan tertentu, bukan hanya tujuan umum untuk menjadi penonton. Seseorang mesti mendapat hak untuk duduk di sana jangan bertindak secara umum, demi tindakan sentiasa bertindak dengan tujuan.

Mengekalkan kerusi itu perlu sebab, bukan hanya untuk dilihat oleh penonton. Seorang pelakon berhak mendapat tempat untuk duduk di dalamnya, dan bukan hanya menyeronokkan tetapi bertindak dengan tujuan. Pendapat ini juga boleh digunakan untuk tarian dan gerakan di atas pentas, yang mesti bertujuan. Jika tidak menari atau bergerak hanya 'tompok' yang tidak dikira dan tidak dimaksudkan. Prestasi tarian yang tidak mempunyai tarian atau pergerakan tidak dipanggil tarian ketika level mata menghalangi oleh unsur gangguan lain seperti jarak tempat duduk dan orang yang duduk bersebelahan. Menelusuri fungsi tarian harus dibuat dengan terperinci dan intipati adalah kombinasi permainan catur dan perlawanan di mana terdapat komponen nyanyian dan bertindak di dalamnya. Menurut Stanislavsky (1984) lagi, kemenjadian di atas panggung mesti mempunyai tujuan tertentu. Misalnya apa yang berlaku di atas pentas mesti untuk tujuan walaupun mengekalkan kerusi anda mestilah untuk tujuan, tujuan khusus, bukan sematamata maksud umum untuk dilihat.

Pendekatan Improvisasi Tari Dalam Peyampaian Maklumat Dan Bahasa Tubuh

Improvisasi tidak hanya mengkaji atau mengkatalogkan tarian, pergerakan tarian, muzik, pakaian, tetapi usaha untuk mengatasi tarian sedia ada dalam acara sosial masyarakat yang disediakan dan sejarah budaya masyarakat. Tarian bukan hanya perwakilan statik sejarah dan bukan hanya repositori makna. Tetapi pengertian makna setiap kali ia dihasilkan bukan sahaja cermin kehidupan budaya tetapi sebahagian dari budaya kita dan kuasa dalam budaya. Menurut Tvrtko Zebec (1995) dengan penyelidikan hanya bergantung kepada koreologi penyelidikan. Menari melalui acara tarian menawarkan lebih banyak budaya dan persepsi manusia, peranan dan pengaruh individu dan masyarakat dalam penciptaan dan penampilan tarian, dan tarian kepentingan individu dan masyarakat.

Kassing Gayle (2007) menyatakan bahawa bagaimana masyarakat menari dan jenis tarian lain yang berkaitan dengan sejarah masyarakat dan era. Dia menerangkan dengan lebih lanjut dengan mengatakan bahawa, para penari, tarian dan pekerjaan tarian diletakkan di konteks yang lebih besar, geografi lain, sejarah, masyarakat dan budaya sesetengah penari mula menari di awal kerja dari awal hingga akhir untuk bertukar tarian yang menyeronokkan.

Berdasarkan keterangan Tvrtko Zebec (1995) pereka tari itu sendiri mesti dilatih dalam bidang tarian sebagai seorang penari yang berpendidikan dan berpengetahuan dalam bidang tarian. Misalnya pencarian idea untuk tempat kejadian yang lebih dramatik dan aplikasi kesedihan emosi harus ditunjukkan melalui pergerakan ke arah penguncupan atau mengecilkan saiz fizikal dan teknik yang digunakan oleh Martha Graham di mana pergerakan dilakukan dengan penggunaan pernafasan dan perut bibir perut dan pergerakan datang dari kontraksi abdomen dengan teknik pernafasan atau tungkai pernafasan yang mendalam. Untuk pemandangan huru-hara, sekumpulan penari ke tentera Jepun dan banyak lagi ke kampung. Pergerakan sangat berbeza antara dua kumpulan. Ahli koreografi harus merujuk kepada skrip, contohnya, di mana lagu "Ancaman" dinyanyikan; kedua-dua kumpulan bergerak sambil menyanyi. Ini adalah keperluan tenaga dalaman dan luaran. Penulis skrip yang bereputasi akan memikirkan bagaimana pelakon di panggung dalam satu adegan dan adegan seterusnya. Sesungguhnya penari tidak boleh digunakan untuk adegan seterusnya, adegan terakhir "tinggi" ke tempat kejadian di rumah di mana satusatunya dialog oleh pelakon dihantar. Ini adalah arahan pergerakan peringkat oleh Pengarah.

Kepekaan estetika setiap tarian dan penyambung tarian mesti memberi makna kepada ruang dan tempat dalam cerita. Ini adalah kerana mempertimbangkan kemasukan pelbagai bentuk budaya, tradisi dan komuniti yang terlibat dalam penampilan beberapa pusingan yang memaparkan koreografi tari tarian. Memandangkan keadaan ini, penyelidik menggunakan kemahirannya dalam bidang koreografi berbanding dengan koreografi yang digunakan dalam pelaksanaan dan keprihatinan yang diketengahkan oleh koreografer yang ingin disampaikan mengikut keperluan setiap peringkat mesti diterjemahkan melalui pergerakan yang dibangkitkan estetika-nilai dalam permainan. Tarian yang digunakan kebanyakannya dengan pencampuran atau elemen gabungan tarian, tarian tradisional, moden dan kontemporari juga disokong oleh koreografi yang menunjukkan keadaan semasa atau dalam kata lain dari masa ke masa (sehingga kini). Tarian ini juga diperkuat dengan penggunaan beberapa teori untuk menyokong bentuk saintifik dan akademik yang boleh digunakan sebagai rujukan kepada generasi muda pada masa akan datang.

Kesimpulan

Pada dasarnya kertas ini memberi tumpuan kepada elemen utama tarian dalam pendidikan. Analisis penggunaan bahasa tubuh untuk menyampaikan mesej telah jelas dijelaskan oleh kepelbagaian bidang dan bentuk tarian di Malaysia. Kepelbagaian etnik, kebudayaan dan masyarakat di Malaysia, boleh mempelbagaikan penerangan proses berkenaan dengan tajuk dalam karya ini. Unsur ritual juga menjadi elemen penting dalam menyampaikan mesej melalui implan tarian menggunakan bahasa badan. Semoga kertas ini menjadi rujukan kepada penyelidik kebudayaan untuk menambah dan berkongsi pengetahuan mengenai pendidikan dalam tarian yang merujuk kepada penggunaan bahasa tubuh atau, lebih mudah dipanggil sebagai gerakan dan pergerakan dalam tarian.

Kepekaan estetika setiap tarian dan penyambung tarian mesti memberi makna kepada ruang dan tempat dalam cerita. Ini adalah kerana mempertimbangkan kemasukan pelbagai bentuk budaya, tradisi dan komuniti yang terlibat dalam penampilan beberapa pusingan yang memaparkan koreografi tari tarian. Memandangkan keadaan ini, penyelidik menggunakan kemahirannya dalam bidang koreografi berbanding dengan koreografi yang digunakan dalam pelaksanaan dan keprihatinan yang diketengahkan oleh koreografer yang ingin disampaikan mengikut keperluan setiap peringkat mesti diterjemahkan melalui pergerakan yang dibangkitkan estetika-nilai dalam permainan. Tarian yang digunakan kebanyakannya dengan pencampuran atau elemen gabungan tarian, tarian tradisional, moden dan kontemporari juga disokong oleh koreografi yang menunjukkan keadaan semasa atau dalam kata lain dari masa ke masa (sehingga kini). Tarian ini juga diperkuat dengan penggunaan beberapa teori untuk menyokong bentuk saintifik dan akademik yang boleh digunakan sebagai rujukan kepada generasi muda pada masa akan datang.

Rujukan

- Bloom, Ken & Vlastnik, Frank. 2010. *Broadway Musicals: The 101 Greatest Shows of all*. Bujang, R. 1975. *Sejarah Perkembangan Drama Bangsawan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Brook, Peter. 1968. *The Empty Space*, London: Macgibbon and Kee.
- Cohen, Robert. 1878. *Acting Power*. Palo Alto: Mayfield, CA.
- John Howkins, *Understanding Television*; introduction by David Frost, Sundial Books, London 1976.
- Kassing, Gayle. 2007. *History of Dance: An Interactive Arts Approach*. Illinois: Human Kinetics.
- Kostelanetz, Richard. July 1982. *Avant-garde Establishment: Cunningham Revisited*. New York: Dance Magazine.
- Martha Graham, "A Modern Dancer's Primer for Action," di dalam Richard Kraus, Sarah Chapman Hilsendager dan Branda Dixon, *History of the Dancer in Art and Education*: ms.16.
- Rohani Yousoff. 2007. *Pentas*, Mac & April hlm 30-31.
- Rosminah Mohd. Tahir. 2009: *Teater Patriotik Ibu Zain: Kumpulan Drama Pentas Rosminah Mohd Tahir*. Hlm. ms 1-74. CTRA Production. Kuala Lumpur.

- Stanislavsky, Constantin. 1988. *An Actor Prepares*, translated by Hapgood. E. R. New York: Routledge.
- Stanislavsky, Constantin. 1988. *An Actor Prepares*, (Terj) New York: Routledge Tvrtko Tvrtko Zebec.
1995. *The Carnival Dance Event in Croatia as a Rite of Passage*. Croatian Journal of Ethnology and Folklore Research 32/1:201—217.
- Interview: Suhaimi Magi, Hamid Chan and Siti Zainon Ismail

Anxiety and Depression: Analysis of Joker Characteristics in *Joker* (2019)

Addley Bromeo Bianus¹, Imelda Ann Achin²

¹ *Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: addley@ums.edu.my)*

² *Academy of Arts and Creative Technology, Universiti Malaysia Sabah,
(E-mail: imelda_ann@ums.edu.my)*

Accepted: 5 October 2021 Published: 11 November 2021

Abstract

This study examines the relationship between the main characters and the symptoms of anxiety and depression in the movie *Joker*, directed by Todd Philips in 2019. The method used in this study is Roland Barthes' semiotic theory which emphasizes the aspects of denotation, connotation and myth. The study results found that the symptoms of anxiety and depression in the Joker character are well conveyed through the film's language, namely body language, expression, dialogue and camera techniques. The use of film language by the director has impacted the audience in understanding and appreciating the Joker character's suffering in overcoming the anxiety and depression in the film. The effective use of film language can convey a message to the audience about the importance of society caring for those suffering from anxiety and depression. The advantages of this study's results enable the community to be aware and sensitive to the surrounding conditions, especially those who suffer from depression and anxiety. The community needs to help those suffering from this disease not to act like the Joker. Therefore, it is recommended that studies related to depression and anxiety in films be implemented to observe the current social reflections of society.

Keywords: Joker, Characteristics, Anxiety, Depression, film language, Society

Introduction

In the spine chiller *Joker*, we see Arthur Fleck, played by Joaquin Phoenix, as a mentally insecure man experiencing seclusion and harassment. Awful after a long time after an awful day, we watch as the psychopathic executioner is headed to franticness and keeps on fighting with his inward devils. As a society, we are attempting to become more acquainted with mental health issues and more taught on the usual issues of gloom and uneasiness. So, when given a film like *Joker*, how might we figure out the undeniably vicious demonstrations of Arthur Fleck, realizing he is battling with mental sickness?

Characteristics of Depression and Anxiety

As junior doctors who work on intense inpatient mental wards, genuine mental sickness is our everyday reality. Along these lines, we have watched the discussions around Todd Phillips' *Joker* – in which Joaquin Phoenix plays a disturbed recluse who goes to savagery – with professional interest. The film's predominance in discussing depictions of mental ailment in motion pictures comes at an exciting time. As of late, we've seen incredible jumps of mindfulness about generally common mental-health issues like sorrow and nervousness. With that mindfulness, expanding excusal of such a pointless bias that used to

encompass them. These are currently promptly examined without disgrace and regularly addressed in the media with an all-around educated handle regarding current realities because of successful data crusades.

Nonetheless, extreme mental health conditions, like insane sicknesses, remain covered in disgrace and are reliably distorted and misjudged. Depictions of mental sickness in the film can propagate unwarranted generalizations and spread deception. One of the more harmful thoughts that Joker buys in to is the trite relationship between genuine mental ailment and extraordinary viciousness. The thought that mental decay essentially prompts brutality against others – suggested by the juxtaposition of Phoenix's character Arthur halting his medicine with his undeniably regular demonstrations of viciousness – isn't just misled yet further intensifies disgrace and dread. Studies show this affiliation is overstated, and individuals with severe mental ailments are more powerless against others' viciousness than everybody. Intriguing, at that point, that Joker's sincere endeavour to make a sympathetic character with the mental disease – who expresses: "The most exceedingly awful piece of having a mental sickness is individuals anticipate that you should act as though you don't" – adds to the very bias that Arthur yearns to sidestep.

Arthur's alleged loss of hold on the truth is recommended by a peppering of gestures to maniacal manifestations: whimsical thoughts of a pretentious sort ("I am an unfamiliar comedic virtuoso") and visualizations of his neighbor – which are affirmed by his inevitable admission to a mental organization. This reclamation of request through Arkham Asylum avows the film's all-encompassing deduction: his mental disintegration sets off Arthur's plunge into viciousness and obliteration. The aftereffect of this is to – disappointingly – eliminate Arthur's organization and redirect consideration from a possibly seriously animating discussion about abundance disparity and its duty regarding cultural breakdown. We wouldn't have any desire to get impeded in marks. However, the psychopathology Arthur occupies is hazy. In the best-case scenario, his evident absence of scattered reasoning methods to delineate psychosis is half shaped. He likewise shows qualities of narcissism and wretchedness. This indicative unclearness may make a more relatable character that mirrors any mental sickness; however, it gives the feeling that numerous problems have been crushed into a plot gadget. Eventually, it sabotages Phoenix's mesmerizing presentation and Joker's genuine endeavors to investigate the communication between neediness, disparity, and social disengagement.

Arthur's chilling eccentricity – his explosions of incomprehensible and uncontrolled chuckling – is a severe issue. He experiences the neurological condition pseudobulbar influence – otherwise called "passionate incontinence" – may be brought about by his youth head injury. The Joker may endeavor to unpick the contrast between the mental and the neurological – between a mental ailment and a clinical issue – however, it risks conflating the two with a frequenting, demonizing, and risky picture. If deliberately, Arthur appears to be a madly chuckling supervillain, characteristically "frantic" to the undeveloped eye; a dangerous comedian is snickering alone on a transport. Artistic portrayals of mental ailment – most notoriously, *One Flew Over the Cuckoo's Nest* – have significant and enduring ramifications in reality. It is generally recognized inside psychiatry that *Cuckoo's Nest* prompted unseemly degrees of doubt and deception concerning the electro-convulsive treatment and may have implied that numerous individuals didn't get demonstrated and powerful treatment. This because of a solitary film's misled introduction. Movies can propagate shame and dread, which is why the deception of extreme mental sickness in Joker ought not to be excused softly.

Perhaps not wandering as a long way from its foundations as the previously mentioned transformations, a simple glance tells you Joker is going after for something else. What felt like a cavalcade of "this isn't your typical comic-book film" remarks led to the release, with the notice of classic Martin Scorsese films as perspectives accumulating film buff cred all over. The expectation for Joaquin Phoenix's portrayal of the character, following Heath Ledger's sublime *Dark Knight* trip and Jared Leto's trash fire-waltz in *Suicide Squad*, was another central point. We got glimpses of trailers, including a squalid New York stylish and tonal boldness calling out metropolitan rot. The film was changing into an odd monster. During a pivotal

scene in "Joker," Joaquin Phoenix's Arthur Fleck meets with his social labourer once and for all, even as the troubled loner's mental health is disintegrating. The problem, she advises him, is that financing for her treatment program has been pulled. "They don't give an (expletive) about people like you, Arthur," she tells Fleck, explaining administrative lack of concern to mental illness and to the individuals who attempt to help. "Also, they don't give an (expletive) about people like me, all things considered."

The second shows the unusual viewpoint allowed through director Todd Phillips' film, on target to be the best R-evaluated film in film industry history, told through the eyes of a man grappling with mental illness. Fleck's ultimate plunge into violence, the source story for D.C. Comics' most notorious archvillain, has mental health specialists discussing the message the film sends. Like all the other things about the polarizing "Joker," feelings around the film's portrayal of mental health struggles are complicated.

Fleck is given a mental health backstory: He's seen meeting with his counsellor and ingesting seven different medications for his vague condition. In any case, Kambam calls attention to that "Joker" makes careful arrangements to show how horrendous perspectives in Fleck's life lead him on the "pathway to violence," not merely his mental illness. The loner is treated with hatred and, as an adult, endures violent robbing on a tram and a brutal assault by small children; he also rediscovers that he had been exposed to appalling violence as a child. Be that as it may, his mental health issues unfairly stick out. "It gets muddied. The crowd walks away partner Fleck's violent conduct, particularly the weapon violence, with his mental illness," says Pozios, who fears the film supports contentions made after violent demonstrations like mass shootings. "It's like (Fleck) went on his killing binge since he is 'insane,' that is the conclusion crowds come to, which is lamentable. It fortifies discernments people may have which are way overblown."

Discussion

Films are intended to reel the crowd in and offer a getaway from reality for a couple of hours. They give a glimpse into the brain of the characters onscreen. Motion pictures also allow watchers to reflect on their feelings and encounters. When a film summons recent developments, it can incite feelings and responses, going from glee to nervousness. "Joker" is one such film.

It is perhaps the most talked-about motion picture of the previous year. Joaquin Phoenix acquired the Best Actor gesture at the Golden Globes and the Academy Awards, and the film got 11 Oscar selections, with two successes. In any case, a discussion among mental health advocates has emitted. Is "Joker" harmful—or helpful—to mental health discussions?

"Joker" was released toward the finish of 10 years. Huffington Post begat as "the decade that changed how we consider mental health."

There have been colossal movements in mindfulness about mental health issues and more open conversations about mental illness. McLean's *Deconstructing Stigma* is at the cutting edge of missions attempting to make mental health part of regular conversation, not a shameful subject. The media has expanded mindfulness and discussion around mental illness. It's expected to some degree to self-destruction by well-known celebrities, including Robin Williams, Kate Spade, and Anthony Bourdain. This mindfulness has come to a silver screen move with how films decide to depict mental illness.

"Hollywood has frequently portrayed mental illness onscreen throughout the long term. Be that as it may, numerous new portrayals have gotten more empathic and less sensational," said Benjamin J. Herbstman, MD, MHS. Herbstman is an associate therapist at The Pavilion and Coolidge Corner Theaters Off the Couch arrangement.

"Since 2000, above a couple of Academy Award chosen people for Best Picture have compassionately explored mental health. "A Beautiful Mind" depicted crazy illness. "Silver Linings Playbook" and "Manchester by the Sea" include mind-set problems. Substance abuse and self-destruction are integral to

the story told in "A Star Is Born." Such films can help destigmatize these problems while also giving the public a way to all the more likely get them."

Notwithstanding, fantasies stay about mental illness that has demonstrated challenging to expose. One such legend is the relationship between mental illness and violence.

"The reality is that only 3-5% of violent demonstrations can be attached to those living with a genuine mental illness," said Dost Öngür, MD, head of McLean's Center of Excellence in Psychotic Disorders. "Truth be told, people with genuine mental illnesses are up to multiple times bound to be the casualty of a violent demonstration than somebody who doesn't have a mental illness." When "Joker" was released, there were worries about conduct that would mirror Arthur [the character's given name] and his inconsistent and concerning conduct.

Notwithstanding public concern, the film has opened multiple roads for translation. For mental health professionals, many have utilized its popularity as a chance to instruct about mental illness. Multiple articles have zeroed in on where "Joker" has cinematized mental illness, what has been glossed over, and how we can uphold the individuals who are struggling—visibly or internally.

"I have a different interpretation of the film, beginning with not seeing it about an individual with a mental illness and the issues of medicine and belittling," said Rodrigo Barahona, PsyD. He is one of the hosts of Off the Couch. "Or maybe, ["Joker" is] a film about the 'illness' within each one of us, including the experience of lack, jealousy, rage, and hyper and narcissistic protections against these."

The cast and imaginative personalities behind "Joker" had their impression of the film also. Todd Phillips, the director, partake in a meeting that Arthur's inability to be helped—by his companions, family, society, vocation, and suppliers—was what added to his descending spiral. Phillips said, "It's about the force of thoughtfulness, and many people miss that ... that is the place where it began from, and there are different things in the film, like lack of love, the lack of sympathy in the public arena, and childhood injury. However, the force of graciousness goes through this film." Maybe the film is a call-to-activity for the watchers to reflect on their roles in the public arena. We can learn how to help one another and feel spurred to all the more likely see each other's internal intentions, encounters, and feelings. Perhaps under the horridness and ill-defined situation around mental health in "Joker," there's a chance. We would all be able to learn, examine, and further destigmatize mental illness.

Conclusion

That is to say, and I think Joker's minimal plot, working in a tonal, character-driven methodology, is terrific. We don't require elaborate, exciting bends in the road since Arthur's change is the superstar, and Phoenix supports our consideration all through. However, there are logical irregularities with the "hard realities" of Joker's world and some unessential snapshots of style that felt head-scratching. On the flip side, if the film selected to add more substance to its world, maybe the clues at a more fantastic picture past Arthur's condo would appear to be more worthwhile. It would be a different film, so I don't necessarily advocate for it. However, in case Thomas Wayne as a Donald Trump substitute, whose blithely-wealthy and productive way to deal with social projects and urban renewal is so clearly "the trouble maker position," how might you have a film that may proclaim to be one about social issues when it's so uneven?

Suppose Gotham's organization is contained degenerate finance managers who need to attempt the whole politics thing, and the disadvantaged and frantic poor are violent. In that case, despicable sociopaths like Arthur and the individuals who would revolt alongside him once more asked why? Joker ultimately gives a visceral, drawing inexperience; however, it does close to carry a subject to the table, requesting that the crowd from the starting point with contemplating class and metropolitan framework. However, as we saw

with Phoenix's presentation, some things can support Joker as a worthwhile and even fantastic film, not the least of which is the film's style.

References

- Awalliah, N.M., 2020. *Mental illness of the main character in The Joker movie script by Todd Phillips and Scott Silver (2019)* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Ewald, J., 2017. *The Joker: A Character Study of a Modern Madman* (Doctoral dissertation).
- Demas, A. and Tillot, D., 2020. Pathological laughing and psychotic disorder: the medical evaluation of the Joker. *Acta Neurologica Belgica*, pp.1-4.
- Skryabin, V.Y., Analysing Joker: an attempt to establish diagnosis for a film icon. *BJPsych bulletin*, pp.1-4.
- Baum, B., 2009. *The Dark Knight* (Warner Brothers Pictures, 2008).
- Quintero Johnson, J.M. and Riles, J., 2018. "He acted like a crazy person": Exploring the influence of college students' recall of stereotypic media representations of mental illness. *Psychology of Popular Media Culture*, 7(2), p.146.
- USA TODAY. 2021. *How accurate is 'Joker's portrayal of mental illness? The answer is complicated.* [online] Available at: <<https://www.usatoday.com/story/entertainment/movies/2019/10/23/what-joker-movie-gets-right-wrong-about-mental-illness-violence/3978028002/>> [Accessed 19 February 2021]

Published By:
Akademi Seni dan Teknologi Kreatif,
Universiti Malaysia Sabah
Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah



**INTERNATIONAL VIRTUAL CONFERENCE ON CREATIVE
TECHNOLOGY AND VISUAL ARTS 2021**

e ISBN 978-967-2619-90-1



9 7 8 9 6 7 2 6 1 9 9 0 1