

Penerapan budaya Borneo dalam penghasilan karya seni moden

UB 27.9.2018 B3

KEMAJUAN dalam teknologi telah membawa kepada pelbagai perubahan terhadap kehidupan masyarakat masa kini yang dengan jelas banyak dipengaruhi oleh teknologi.

Antaranya penggunaan pemetaan video dan virtual reality. Ia merupakan medium digital baharu yang sedang berkembang pesat di Malaysia pada masa kini. Kejayaan utamanya didorong oleh kepayaan membawa penonton terlibat secara langsung dalam ruang fizikal dan maya.

Walaupun pemetaan video dianggap sebagai medium baharu di Malaysia, namun sejarah kewujudannya telah bermula seawal tahun 1969. Rekod pertama pemetaan video telah dicatatkan semasa pembukaan Haunted Disney Ride Disneyland.

Menjelang tahun 2001, lebih ramai pengkarya mula menggunakan pemetaan video dalam karya seni serta memulakan beberapa ujikaji dengan pemetaan video sebagai satu cara untuk kemajuan teknologi.

Pemetaan video merupakan satu teknik ilusi yang menggunakan teknologi pancaran cahaya ke atas objek atau permukaan untuk mewujudkan sebuah imej maya. Sumber cahaya yang digunakan adalah dengan menggunakan sumber cahaya daripada projektor. Imej yang dipertonton akan dipancarkan pada sebuah

objek yang tidak sekata bagi membentuk imej berbentuk maya.

Melalui kaedah ini, sebarang imej yang direka di dalam skrin akan terpancar dan jika imej itu berbentuk dua atau tiga dimensi maka imej objek yang dihasilkan akan berbentuk yang sama.

Dengan menggunakan perisian yang khusus, objek dua atau tiga dimensi yang dihasilkan dalam perisian program maya menuju persekitaran sebenar kawasan yang dipancarkan. Perisian ini boleh berinteraksi dengan sebuah pemancar untuk memantulkan imej yang diinginkan di atas permukaan objek berkenaan.

Pemetaan video seperti ini adalah yang paling biasa digunakan oleh pengkarya seni digital dan di dalam pengiklanan yang boleh menambah dimensi, ilusi optik dan tanggapan pergerakan ke atas objek statik. Video ini biasanya digabungkan dengan audio bagi mewujudkan naratif pandang dengar.

Sehingga kini, teknologi pemetaan video serta virtual reality merupakan antara teknologi yang semakin menonjol dan kerap digunakan dalam bidang pengiklanan mahupun bidang yang lain. Idea asasnya adalah agar penonton dapat melihat dunia maya yang dipantulkan oleh komputer.

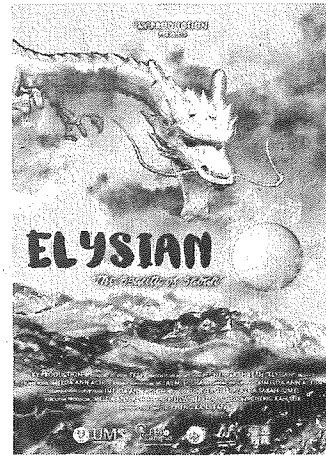
Penonton boleh melihat dunia sebenar yang dipert-



IMELDA

ingkatkan dengan tambahan grafik dua atau tiga dimensi bergantung kepada pandangan masing-masing. Peningkatan ini dicapai dengan menambah objek-objek maya ke dalam elemen maya yang dipersembahkan. Penonton akan menganggap bahawa objek sebenar dan maya wujud bersama-sama di tempat yang sama.

Seiring dengan perkembangan serta penerimaan masyarakat terhadap pemetaan video dan virtual reality ini, pelajar kluster teknologi Fakulti Kemusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah (UMS) turut tidak ketinggalan di dalam mengambil peluang untuk menghasilkan karya yang menerapkan teknologi terkini.



POSTER karya Elysian: The Beauty of Sabah karya Cheng Kah Yean.

Pelajar menghasilkan karya-karya yang bertunjangkan kepada paparan Borneo yang bertujuan di dalam mengangkat dan memartabatkan budaya masyarakat khususnya di Sabah dan Sarawak. Melalui pendedahan ini membolehkan pelajar mempelbagaikan dan mencorakkan kreativiti dengan menggabungkan kemahiran dengan teknologi yang sedia ada.

Antara cubaan pertama di dalam penghasilan karya seni menggunakan virtual reality adalah karya Elysian: The Beauty of Sabah yang dihasilkan oleh Cheng Kah Yean.

Karya ini menggabungkan



CHENG bersama karyanya Elysian.

animasi dan teknik 360 darjah menggunakan perisian khas dalam konteks penyampaian sebuah cerita paparan keindahan negeri Sabah. Karya Elysian meneroka penceritaan menggunakan teknik eksperimen kontemporari iaitu Virtual Reality 360 darjah.

Penceritaan ini dicapai melalui penghasilan animasi berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang menceritakan keindahan suasana di sekitar Gunung Kinabalu selain menyelitkan legenda naga di Kundasang, Sabah.

Kombinasi kaligrafi Cina dimasukkan bagi memberi kelainan selain menerapkan budaya pengkarya itu sendiri ke dalam karya Elysian. Percubaan ini membuahkan hasil apabila berjaya mendapat anugerah karya terbaik selain mendapat liputan televisyen tempatan sempena Pameran Karya Pelajar MATRIX Show.

Menurut Cheng, idea menghasilkan karya menggunakan medium virtual reality terhasil daripada pemerhatian terhadap penerimaan masyarakat khususnya generasi muda.

Katanya rata-rata generasi X dan Y lebih menggemari medium atau saluran yang lebih interaktif dan menggunakan teknologi masa kini. Contohnya permainan video,

virtual reality malah pemetaan video.

“Oleh itu, bagi menarik minat generasi ini, karya berkonsepkan budaya Borneo diterapkan dalam bentuk moden dan terhasilnya karya Elysian.

“Di sebalik penghasilan karya ini juga saya ingin memupuk sifat cintakan budaya selain memeliharanya agar terus dinikmati oleh generasi yang akan datang. Saya yakin dengan percubaan ini mampu merealisasikan impian ini seiring dengan perkembangan teknologi masa kini,” katanya.

Selain itu, karya lain yang menggunakan projection mapping adalah karya Mohd Zahril Usman.

Zahril berkata karyanya yang bertajuk Kawali menggabungkan animasi tiga dimensi yang dipancarkan ke atas diorama berbentuk parang dalam konteks penyampaian sejarah serta simbolik tiga parang suku kaum Bugis iaitu Kawali La Gecong, La Toasi dan Raja.

Ia merupakan salah satu alternatif yang mampu meningkatkan pengetahuan generasi muda dengan cara yang lebih komprehensif dan menghiburkan.

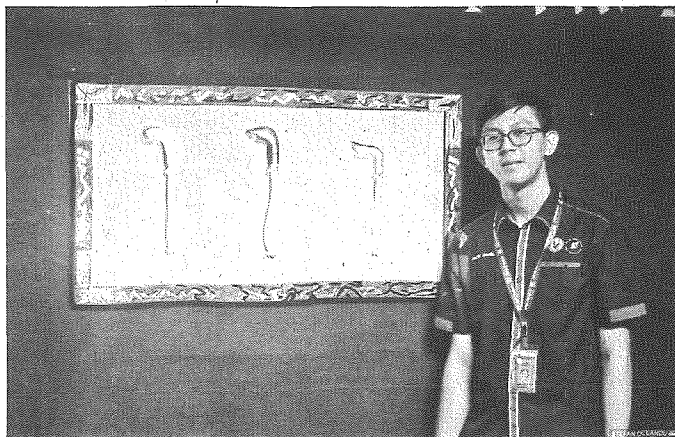
“Di samping itu, karya berbentuk ilusi maya ini secara

tidak langsung mengangkat cerita rakyat khususnya cerita rakyat Sabah seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi seterusnya menyuntik perhatian golongan sasar bagi menyedari kewujudan cerita-cerita sebegini yang menjadi warisan sejak turun temurun,” ujarnya.

Ketua Program Teknologi Seni Visual Dr Imelda Ann Achin berkata dengan perkembangan kaedah tradisional ke teknik moden dalam menghasilkan karya seni moden, telah mengubah cara penghasilan karya yang sebelumnya dihasilkan secara tradisional, kini dengan adanya kaedah lebih moden mampu memudahkan proses penghasilan seiring dengan arus pemodenan.

Menurutnya pemanfaatan teknologi komputer pada era moden ini berupaya membantu pengkarya untuk lebih praktikal dan berupaya untuk keluar dari kotak pemikiran untuk meneroka sesuatu yang baharu.

“Dengan adanya kesedaran serta jentera inisiatif ini, sedikit sebanyak mampu menggerak dan menyebarkan naskah-naskah seni moden kepada tontonan khalayak umum terutamanya kepada generasi masa kini,” katanya.



KARYA Kawali.



ZAHRIL bersama Imelda Ann di hadapan karyanya bertajuk Kawali.