

**PENYELIDIKAN E-MAKLUMAT KESENIAN MELAYU :
USAHA PELESTARIAN DAN PEMBANGUNAN WARISAN SENI MELAYU
DI UNIVERSITI MALAYA.**

Oleh

**Profesor Datin Dr. Rahmah Bujang, Puan Nor Azlin Hamidon,
Puan Rozita Ahmad, & Puan Maizira Abdul Majid**

MUKADDIMAH

Pembentangan kertas kerja ini didorong oleh keperluan bagi mewar-warkan berkenaan projek penyelidikan yang sedang diusahakan di Universiti Malaya. Penyelidikan ini dinamakan ‘E-Maklumat Kesenian Melayu’ dan diusahakan oleh rakan akademik di Jabatan Kesenian Melayu, Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya. Sesuai dengan namanya, projek ini bersifat pembangunan *digitisation project* dengan maksud untuk mewujudkan pangkalan data yang komprehensif dan segera berkenaan Kesenian Melayu.

Projek ini dimulakan atas kesedaran ahli-ahli akademik di Jabatan Kesenian Melayu, Akademi Pengajian Melayu, tentang kekurangan bahan bantu mengajar mengenai Kesenian Melayu dalam semua peringkat pengajaran.

Melalui projek ini diharapkan akhirnya dapat membekalkan maklumat digital berbentuk teks dan visual untuk kedua-dua genre dalam Kesenian Melayu iaitu seni rupa dan seni persembahan Melayu.

Projek ini bermula sebagai projek dokumentasian di bawah peruntukan Tabung Akademi. Pada tahun 2004/05 Jabatan Kesenian Melayu memohon dan mendapat biaya di bawah peruntukan bagi Projek Penyelidikan Fundamental (PPF) 2004 Agihan 2, No. Akaun FP002/2004B berjumlah RM 18,500 (Jun 2004 hingga Jun 2005). Terkini projek penyelidikan ini sudah memasuki tahun keduanya dengan pembaharuan pembiayaan daripada sumber kewangan yang sama.

OBJEKTIF PROJEK

Bagi memastikan projek ini dapat dijalankan dengan berkesan, maka beberapa objektif telah digariskan. Pertama dan utama, **melaksanakan penyelidikan secara bersatu dan terarah, berdasarkan format dan modul tertentu**. Bagi memastikan penyelidikan dijalankan secara terancang, setiap penyelidik perlu mengisi bahagian-bahagian data berdasarkan bidang kepakaran masing-masing (merangkumi bidang seni rupa dan seni persembahan) mengikut unit-unit disiplin penyelidikan yang jelas. Setiap hasilan data ini harus pula selari dengan format yang telah ditetapkan dimana pengisiannya meliputi aspek-aspek definisi, sejarah, teknik dan bahan, estetika, etika dan fungsi, serta simbolisme. Diharapkan melalui rangka format begini maka setiap bahagian penyelidikan tersebut akan lebih spesifik dan nyata, selain dapat memberi input-input yang lebih tepat dan menyeluruh. Projek telah menyediakan panduan dan tatacara pengisian modul-modul itu; dan para penyelidik telah dibekalkan dengannya bagi membantu kerja-kerja mengisi data dengan efisien.

Objektif kedua ialah menghasilkan alat bantu mengajar yang memberikan bantuan aural dan visual mengikut keperluan kursus. Kita maklum bahawa dunia pendidikan dan penyebaran ilmu pengetahuan pada masa kini berlaku dalam kaedah yang sangat bervariasi. Pelajar tidak lagi berminat dengan sistem pengajaran yang bersifat sehalia, sebaliknya minda mereka perlu dirangsang dengan cara yang lebih mencabar dan penerimaan mereka hendaknya akan lebih bersungguh-sungguh dengan kaedah audio-visual interaktif yang kami sedang usahakan.

Menyedari hakikat ini, penghasilan penyelidikan akan mengkhusus kepada dua kategori penyampaian. Pertama, untuk peringkat umur belasan tahun akan dihasilkan CD Interaktif E-Maklumat Kesenian Melayu dengan menumpukan kepada topik-topik yang dijangkakan menarik minat seperti CD Permainan Tradisional umpamanya. Kedua, sedang dibangunkan ialah satu daftar lengkap sebagai *database* berkenaan kesenian Melayu yang bakal terisi mengikut jenis seni rupa dan seni persembahan dalam pelbagai bentuknya. Bahan ini diharapkan dapat membantu proses pengajaran dan pembelajaran diperingkat pengajian tinggi dengan cara yang lebih berkesan. Daya tarikan utama ialah kemudahan pelajar dalam menimba ilmu kesenian Melayu dengan maksimum secara aural dan visual dan buku akan menjadi sumber pengkayaan data berkenaan ilmu kesenian, iaitu mengikut kewajaran dan keperluan pelajar.

Objektif seterusnya, merakamkan bidang kepakaran untuk perkongsian ilmu dan bidang pengajaran. Sebagai makluman, pada masa ini di jabatan ini kami mempunyai dua orang ahli yang menjurus kepada bidang seni

rupa dan tiga orang dalam bidang seni persembahan. Setiap daripada kami menyumbang hasil penyelidikan berdasarkan bahan yang telah dan sedang diusahakan mengikut kursus-kursus yang diajar atau berdasarkan kepakaran masing-masing. Penghasilan data ini dikembangluaskan agar penyebarannya lebih mengesankan. Lebih penting, usaha ini juga bersifat serampang dua mata kerana selain menjadi pletfom untuk menyediakan media ilmu yang lebih berteknologi dan terkini, juga menjadi suatu bentuk rangsangan ke arah menjalankan penyelidikan bagi memenuhi keperluan ilmiah dan tuntutan minat secara peribadi.

Seterusnya, objektif yang penting juga ialah merekabentuk laman web komersil dan memasarkannya. Di pihak Jabatan Kesenian Melayu, kami yakin dengan kemampuan kami dalam menyediakan isian kesenian serta bahan-bahan sokongan dan maklumat yang tepat mengikut sesuatu bidang kajian. Namun, daris segi penyebaran maklumat kesenian dirasakan lebih efisien jika dikembangluaskan dalam bentuk yang lebih canggih, berteknologi tinggi dan menepati permintaan pengguna (sama ada pelajar, pengkaji mahupun penyelidik lain). Melalui pembinaan laman web komersil ini, segala maklumat yang diperolehi akan dipatenkan sebagai hakmilik Akademi Pengajian Melayu sebagai langkah awal mengelakkan peniruan, salinan atau muat turun yang tidak terkawal yang mana pada akhirnya akan merojakkan kembali segala sumber maklumat tersebut.

Selain itu, melalui pembinaan laman web ini juga diharapkan akan menjadi titian yang menghubungkan masyarakat luar khususnya yang bukan

daripada rumpun bangsa dan budaya yang sama agar lebih memahami dan mendekati seni dan budaya Melayu. Usaha pengantarabangsaan maklumat ini merupakan satu cara paling mujarab bagi menjelaskan lagi kepada orang luar tentang warisan bangsa yang kita sebagai rakyatnya banggakan selama ini.

Objektif terakhir ialah, menyelia, memperbaiki dan menambah data-data baru ke dalam laman web yang dihasilkan. Secara tidak langsung kami melihat usaha ini sebagai satu usaha yang tidak ada noktah akhirnya. Walaupun teguh mempertahankan nilai-nilai tradisi, namun bidang kesenian juga sentiasa berkembang dengan maklumat-maklumat baru, hingga penambahbaikan yang berterusan dan gabungan elemen-elemen seni terkini sangat perlu dijalankan secara terus-terusan bagi menjadikan ilmu seni itu semakin lama semakin menarik. Untuk itu, dari masa ke masa para penyelidik akan memperbaharui maklumat-maklumat agar seiring dengan keperluan ilmu itu sendiri. Dalam erti kata lain, projek ini bukanlah satu projek yang bersifat semasa. Kami menganggap ini sebagai peringkat awal atau titik mulanya sahaja, dan diharapkan pada masa-masa mendatang usaha ini akan diteruskan malah dikembangkan lagi pengisiannya.

Sebagai rumusan, ingin ditegaskan di sini bahawa hasrat kami di Jabatan Kesenian Melayu, Akademi Pengajian Melayu, sangatlah besar. Kami muh maju ke hadapan dalam konteks membekalkan maklumat kesenian yang lengkap dan mudah diperoleh. Dengan pembangunan semasa dan kemajuan zaman, warisan seni Melayu yang menjadi sumber jatidiri bangsa ini haruslah juga bergerak seiring. Walaupun wujud kekangan dan halangan tertentu

khususnya daripada segi pengaplikasian ilmu pengkomputeran dan teknologi maklumat yang sememangnya bukan bidang kepakaran kami, namun itu bukanlah sebab untuk kami meremehkan usaha ini. Apa yang perlu ialah ke arah memikirkan secara bersama tentang kolaborasi yang jelas dengan pihak-pihak yang berkaitan khususnya pakar-pakar pengisian maklumat ke dalam media komputer dan teknologi maklumat agar usaha ini mampu dilaksanakan dengan lebih berkesan.

PENGISIAN PROJEK

Pengisian data di dalam projek ini disusun berdasarkan cabangan daripada satu struktur pokok. Ianya di kategorikan kepada dua bahagian utama iaitu bidang seni rupa dan bidang seni persembahan. Sebuah struktur yang prototaip yang kami bangunkan sebagai "Sulur info" telah dilakukan untuk projek ini (lihat Lampiran 1). Pengisian projek ini melibatkan proses penyusunan kerja kepada beberapa peringkat pelaksanaan.

Proses pertama iaitu penentuan bahagian Sulur Info adalah merupakan kerangka input paling asas dalam usaha menjayakan projek ini. Bahagian ini merupakan cabang yang paling mencabar dalam usaha pengisian Projek Penyelidikan E-Maklumat Kesenian Melayu kerana disitulah terakamnya segala unit yang menentukan pengisian maklumat apakah berkenaan seni persembahan dan seni rupa yang akan dihasilkan oleh projek ini.

Seterusnya setiap unit dalam sulur info itu perlu dilakukan penyusunan maklumatnya dan untuk itu kami perlu mengenali satu sistem modul yang paling

berkesan. Dalam prototaip penstrukturannya dan untuk tujuan memudahkan penghasilan kerja, bahagian ini dipanggil Format. Pengkategorian yang akhirnya dipersetujui dalam bahagian format ini adalah seperti pengkategorian kepada modul-modul berikut:

- a) Definisi
- b) Sejarah
- c) Teknik dan Bahan
- d) Estetika
- e) Etika
- f) Fungsi
- g) Simbolisme

Sebagai panduan asas dan utama dalam pengisian maklumat pengkategorian seperti di atas, pengkaji dikehendaki menggunakan bahasa yang tepat, padat dan ringkas sesuai dengan prinsip mendapatkan maklumat yang cepat dan tepat untuk media pengkomputeran. Kajian ini juga mengutamakan sumber daripada hasil kajian peringkat Doktor Falsafah dan Sarjana bagi data yang sudah terdapat kajiannya di tahap itu dan juga mengutamakan sumber daripada kamus dan glosari, buku akademik, jurnal dan informasi yang berkewibawaan. Faktor ini penting dalam memastikan bahawa maklumat yang dicapai adalah bersifat ilmiah dan bukan sekadar bahan bacaan ringan yang boleh dipertikaikan kesahihannya.

Dalam pengisian kategori definisi, maklumat yang dimasukkan merujuk takrif yang definitif dan bersandarkan kajian bukan lipur lara. Ianya

mengutamakan bahan daripada sumber kamus, glosari dan jurnal. Dalam konteks ini, bahasa yang digunakan adalah tepat, padat dan ringkas untuk menjelaskan definisi sesuatu baik dalam bidang seni rupa atau seni persembahan. Kamus Dewan Edisi Ketiga menjadi sumber rujukan utama dalam penentuan takrif bagi modul-modul di atas. Untuk takrif definisi Kamus itu menyatakan definisi sebagai bermaksud kenyataan yang ringkas dan padat bagi menjelaskan konsep atau makna sesuatu kata, frasa, dan lain-lain takrif. Begitu juga bagi pengisian bahagian sejarah. Menurut Kamus Dewan Edisi Ketiga, sejarah bermaksud:

“1. asal usul (keturunan, salasilah) 2. peristiwa yang benar-benar berlaku pada waktu yang lampau, kisah, riwayat, tambo.”

Dalam pengisian bahagian ini, data utama hendaklah didapati daripada sumber bercorak ilmiah dan akan disertakan dengan bukti rujukan. Alternatif lain untuk mengisi bahagian ini adalah berasaskan sumber yang berunsurkan tradisi lisan yang sudah diterima sebagai maklumat. Aspek-aspek asal-usul, evolusi dan perkembangan terkini merupakan aspek-aspek yang akan mengisi bagian sejarah. Sebagai contoh, asal-usul boria yang dikaitkan dengan perayaan muharam dan sejarahnya yang melalui pelbagai proses perkembangan sehingga berubah menjadi kumpulan boria seperti yang ada pada hari ini telah dirakamkan dalam kertas kerja ini (lihat Lampiran 2).

Aspek ketiga yang dijelaskan ialah berkenaan teknik dan bahan. Menurut Kamus Dewan, teknik bermaksud pengetahuan yang berkaitan dengan pembuatan barang-barang hasil industri; dan, bahan bermaksud sesuatu atau

beberapa benda (barang dan sebagainya) yang digunakan untuk menghasilkan sesuatu atau untuk sesuatu tujuan. Dalam bahagian ini, dijelaskan perincian data secara menyeluruh mengikut komponen dengan tepat dan ringkas. Contohnya di dalam seni rupa, keris mempunyai komponen hulu, pamor dan sarung. Teknik ketiga-tiga komponen itu diperincikan mengikut komponennya. Di dalam persembahan boria terdapat dua bahagian iaitu sketsa komik dan lagu tari. Teknik kedua-dua bahagian ini diperincikan. Dalam bahagian ini juga peralatan adalah sebahagian daripada teknik dan bahan. Contohnya peralatan yang digunakan di dalam penghasilan seni lukis kaligrafi.

Paparan yang seterusnya merupakan pengisian bagi aspek estetika. Merujuk Kamus Dewan, estetika bermaksud cabang falsafah yang mengkaji konsep yang berkaitan dengan keindahan, dan citarasa. Setiap bidang yang diperkatakan sememangnya mempunyai keindahan dan falsafah seninya yang tersendiri. Pengisian bahagian ini menekankan tiga aspek utama iaitu dari sudut keindahan, kehalusan dan keseniannya. Contohnya boleh kita lihat bagaimana peserta-peserta yang terlibat di dalam persembahan boria mengenakan kostum yang tertentu yang pastinya mempunyai nilai keindahan dan nilai seni yang tersendiri.

Aspek etika juga diutamakan dalam pengisian E-Maklumat Kesenian Melayu ini. Menurut Kamus Dewan Edisi Ketiga, etika bermaksud ilmu berkenaan prinsip-prinsip akhlak atau moral. Pengisian aspek etika dalam penyelidikan kami mengutamakan tiga aspek iaitu tatacara, adat istiadat dan pantang larang. Masyarakat Melayu mewarisi berbagai adat yang semuanya

mempunyai tatacara yang tertentu di dalam perlaksanaannya begitu juga dengan pantang larang yang perlu dipatuhi di dalam sesuatu upacara yang diadakan. (lihat contoh paparan dalam Lampiran 2 dan Lampiran 3).

Pengisian yang seterusnya ialah berkenaan dengan fungsi. Menurut Kamus Dewan Edisi Ketiga, fungsi bermaksud:

- "1. tugas, jawatan 2. kerja (bahagian tubuh dan lain-lain), tugas, peranan."

Tumpuan perincian pengisian bagian ini dilakukan atas dasar aspek utiliti iaitu fungsi asas, fungsi sosial, fungsi ritual dan fungsi sekular. Bahagian ini melihat bagaimana aspek yang dibincangkan itu berfungsi secara keseluruhan khususnya di dalam lingkungan kebudayaan dan kesenian masyarakat Melayu yang mempunyai sistem kepercayaan dan tatacara hidup yang tersendiri.

Pada akhirnya, aspek simbolisme dijelaskan bagi memperkuatkan semua aspek yang telah diutarakan sebagai rumusan dan kesimpulan keseluruhannya bagi mencapai kefahaman yang maksimum. Dalam Kamus Dewan, simbolisme bermaksud:

- "1. penggunaan simbol (lambang) untuk melahirkan dan menyampaikan sesuatu 2. simbol (-simbol) atau lambang (-lambang) untuk melahirkan sesuatu."

Bagi menjelaskan makna simbolisme ini, penumpuan penyelidikan untuk modul ini merumuskan hubungan metafizikal, hubungan magis dan hubungan kepercayaan yang terdapat dalam sesuatu bentuk seni itu. Sekali lagi aspek ini amat berkait rapat dengan budaya Melayu yang mempunyai falsafah-falsafah

tersendiri di dalam perlaksanaan sesuatu khususnya yang berhubung dengan kedua-dua bidang seni rupa dan seni persembahan itu.

PENUTUP

Projek penyelidikan yang sedang berlangsung sejak dua tahun kebelakangan ini di Akademi Pengajian Melayu dan mendapat biayaan daripada Vot Fundamental Universiti Malaya merupakan satu usaha berterusan yang memberi kepuasan yang bukan sedikit kepada para ahlinya. Setiap satu bentuk yang sudah siap sempurna mengikut isian modulnya disambut dengan semangat kekitaan dan keberhasilan seperti menyambut kelahiran seorang bayi. Kami di Jabatan Kesenian Melayu berdoa agar projek ini berjalan lancar dengan sokongan padu kewangan dan kepimpinan pihak-pihak yang berkenaan dan berkepentingan demi usaha pelestarian dan pembangunan seni warisan bangsa dan negara. Usaha kami ini sedang berjalan lancar walaupun dari segi penghasilan isiannya masih ditahap permulaan. Kumpulan kami menganggarkan usaha pelestarian dan pembangunan yang begitu serius dan komprehensif berkenaan kesenian melalui projek digital ini boleh dilengkapkan isiannya dan disempurnakan sepenuhnya dalam tempoh empat atau lima tahun lagi, insyaAllah.

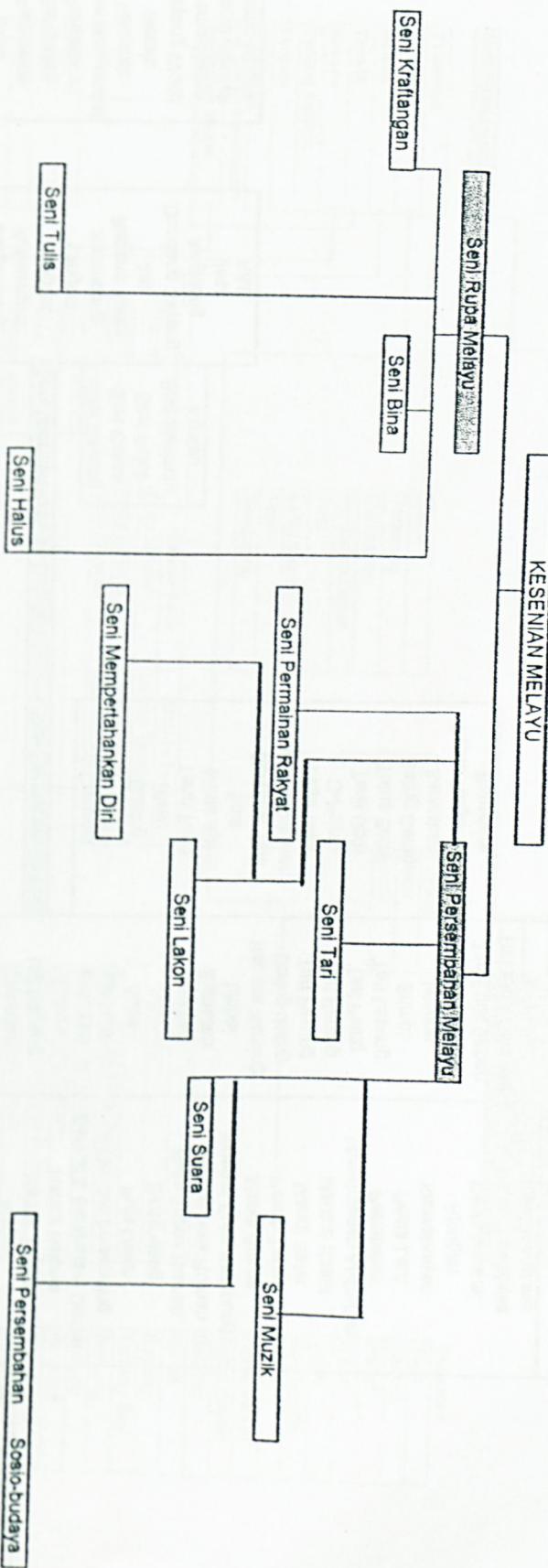


LAMPIRAN 1 : CONTOH PENGISIAN BAHAGIAN "SULUR INFO".

**LAMPIRAN 2 : CONTOH BAHAGIAN "FORMAT" - PENGISIAN BENTUK
BORIA MENGIKUT MODUL YANG DITENTUKAN.**

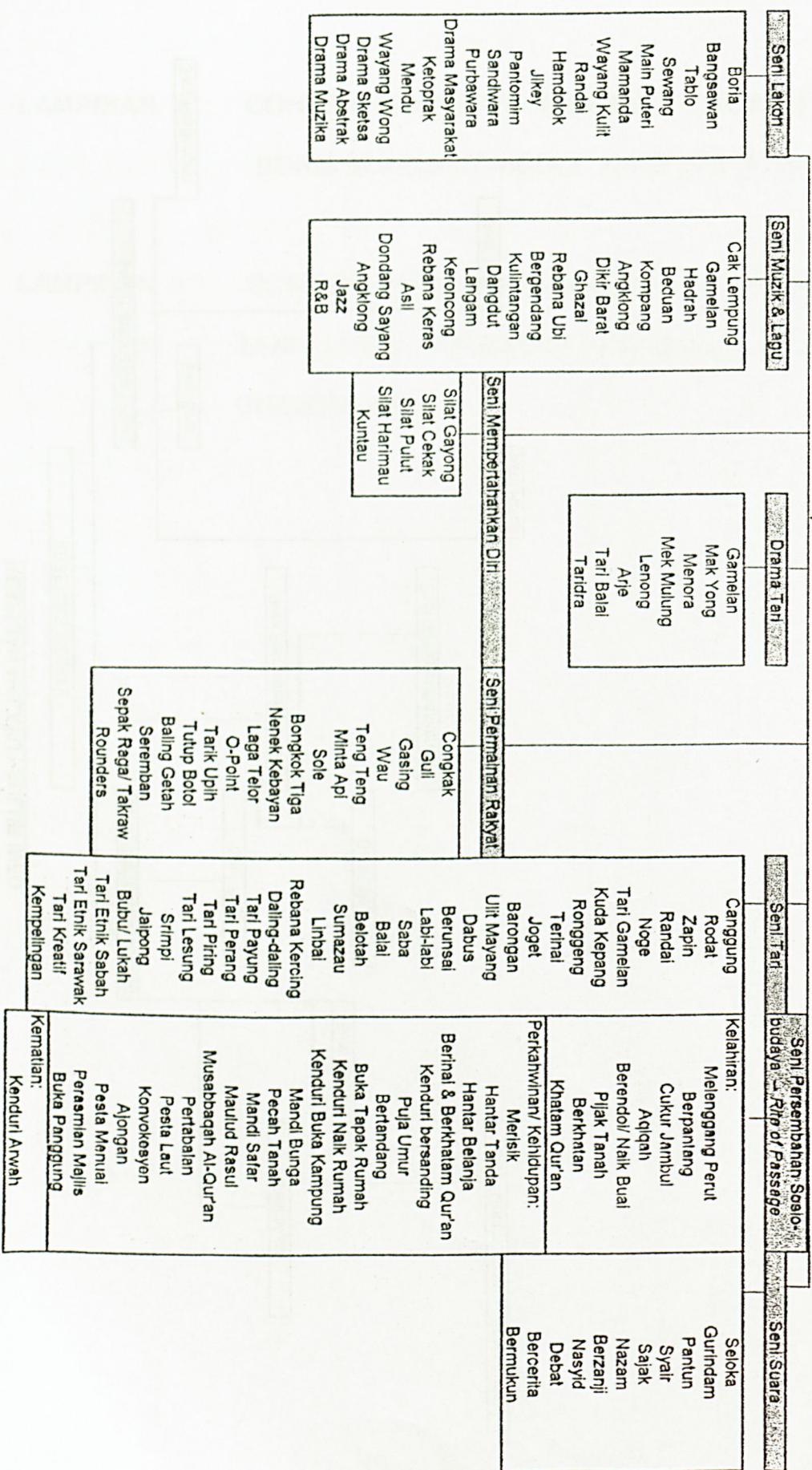
**LAMPIRAN 3 : CONTOH BAHAGIAN "FORMAT" - PENGISIAN BENTUK
SENI LUKIS KALIGRAFI MENGIKUT MODUL YANG
DITENTUKAN.**

KESENIAN MELAYU : SULUR INFO



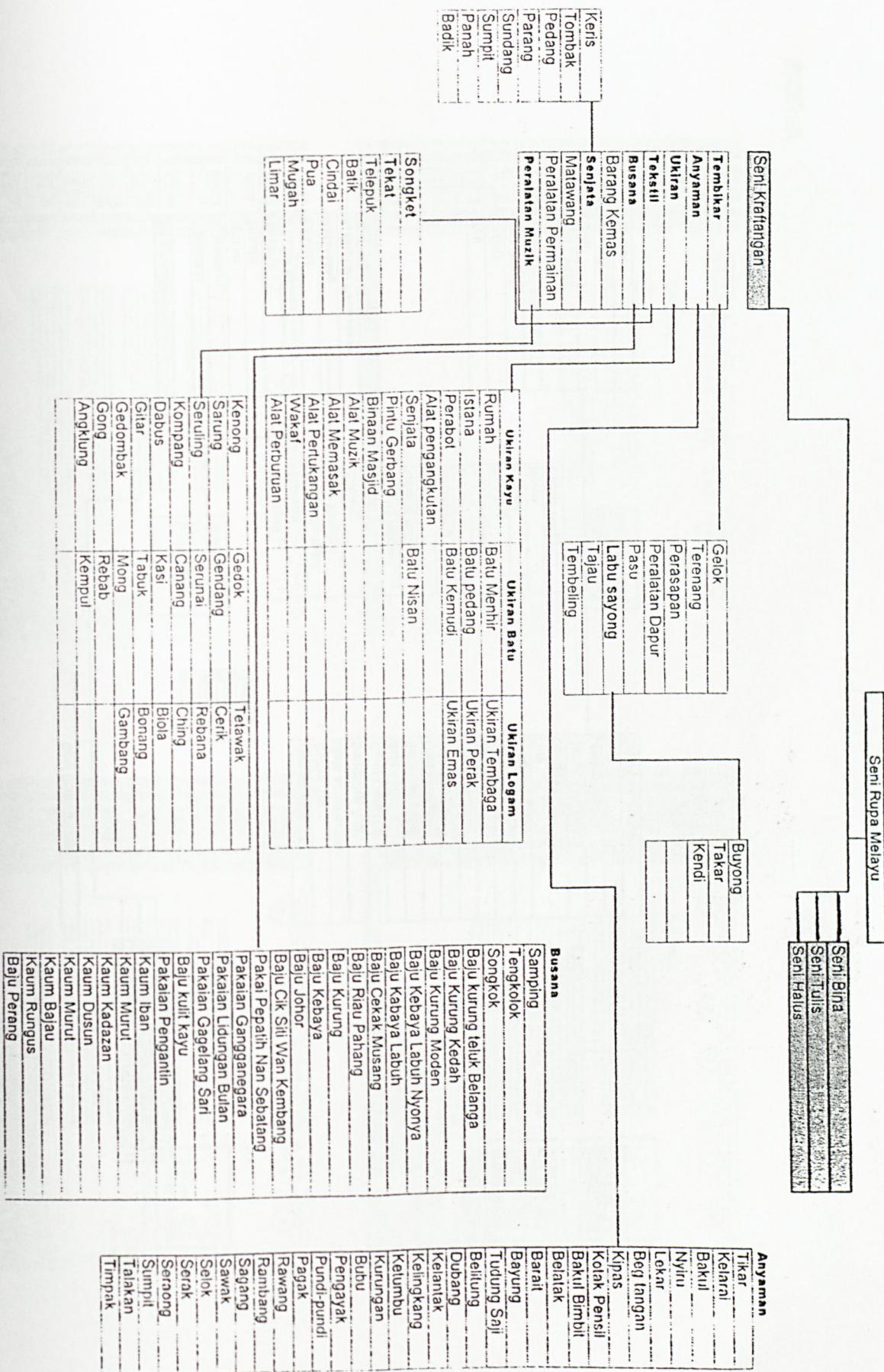
CARTA PENGGOLONGAN SENI PERSEMBAHAN

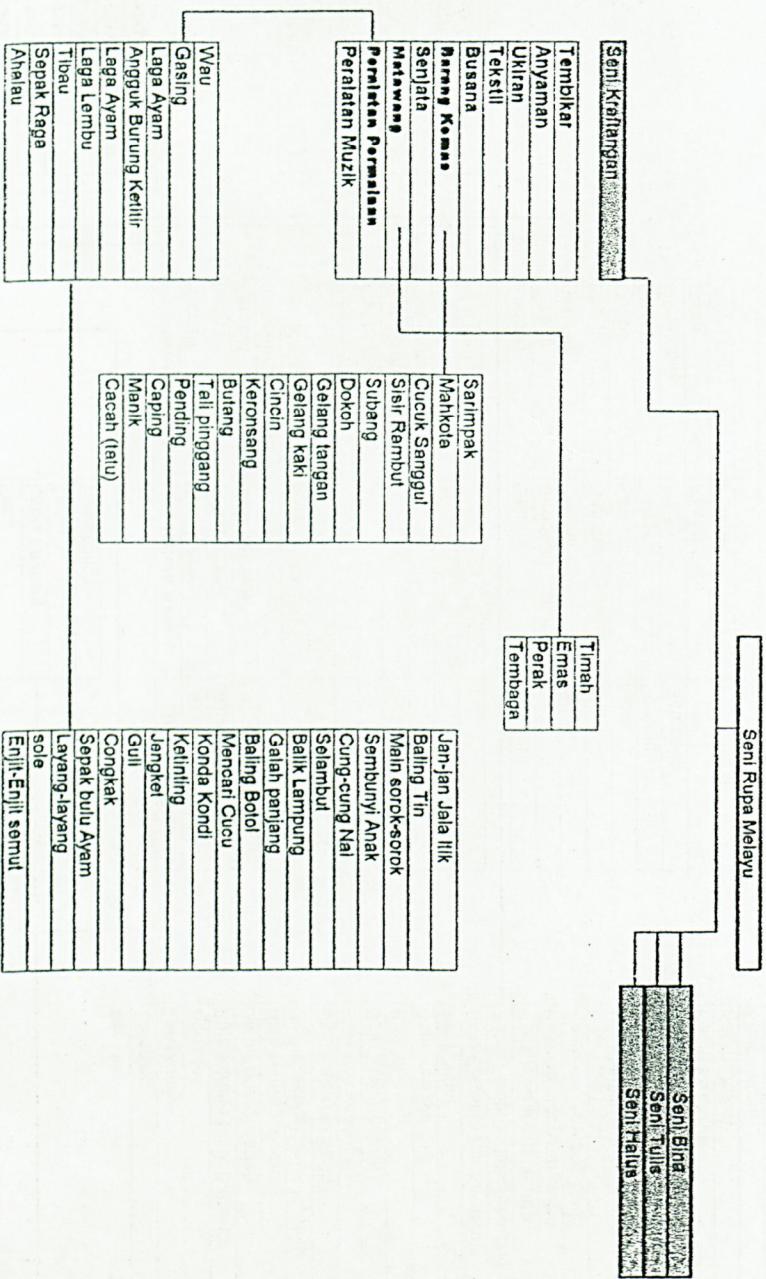
SENI PERSEMBAHAN MELAYU

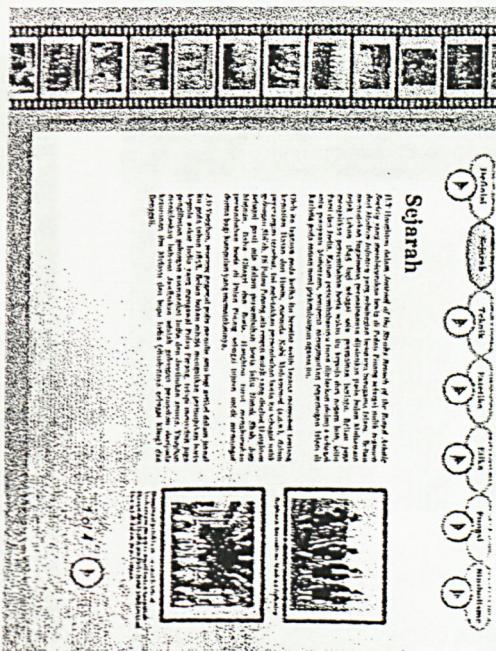
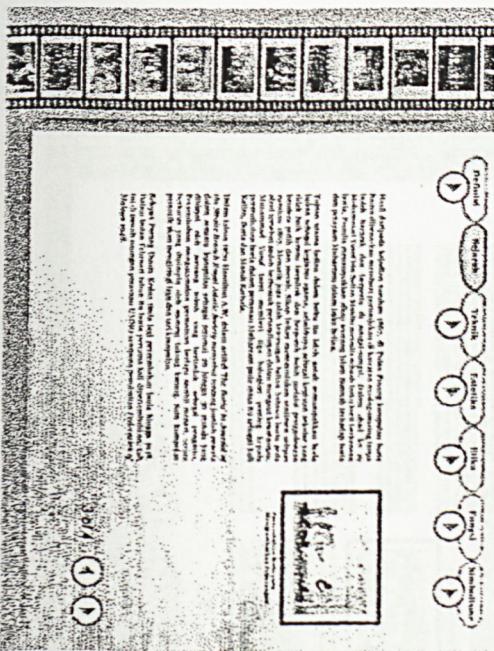
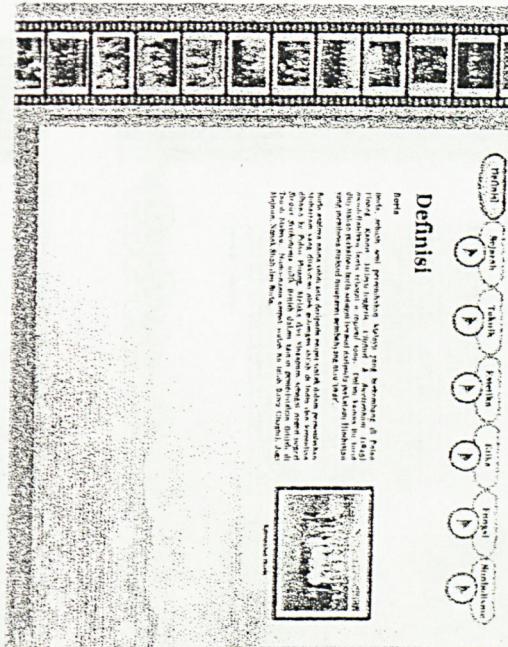
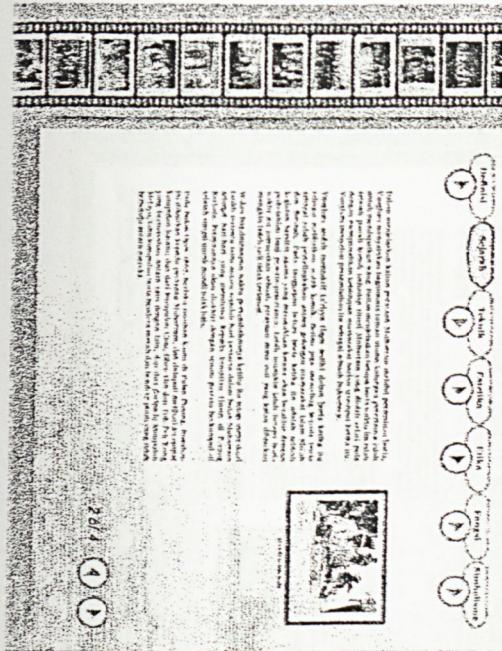


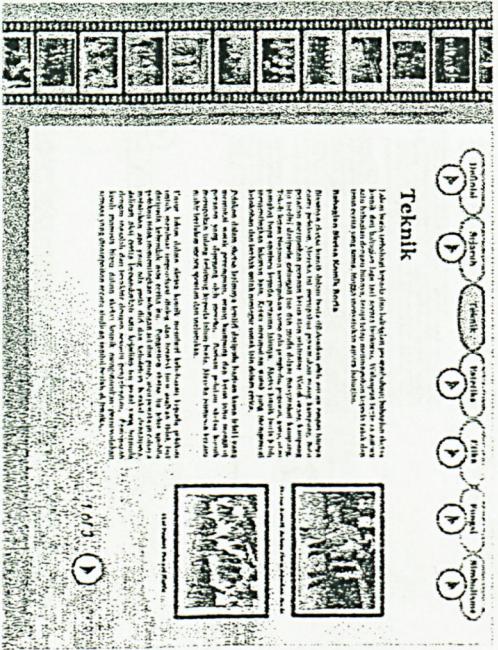
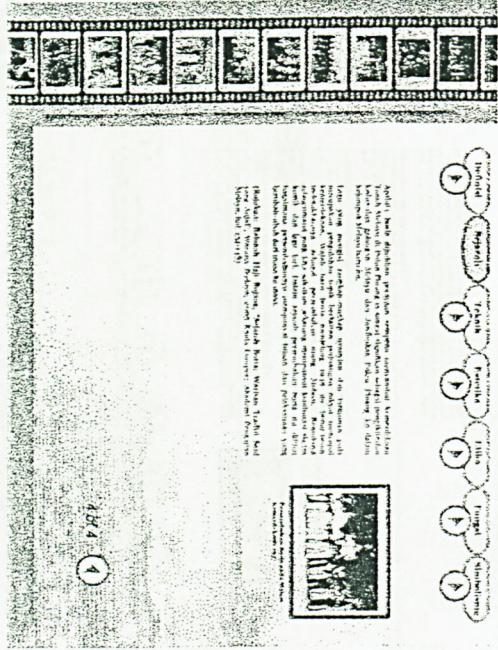
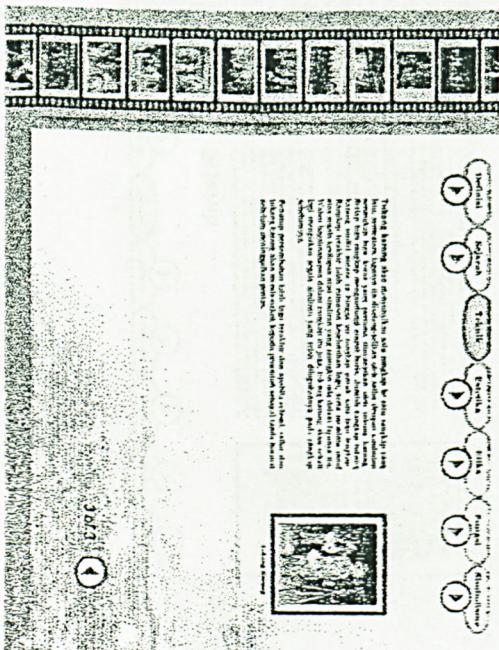
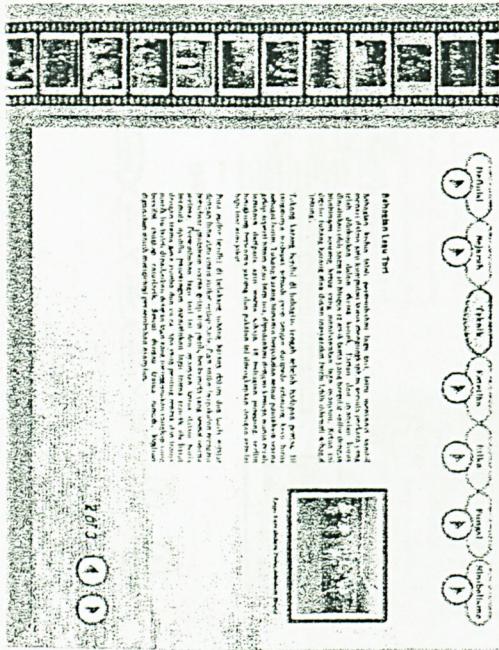
CARTA PENGGOLONGAN SENI RUPA

Seni Rupa Melayu









Estetika

Both *metapolymer* and *homopolymer* exhibit similar properties, and both are soluble in benzene, acetone, and chloroform, but insoluble in ether, carbon tetrachloride, and carbon disulfide. The homopolymer is soluble in benzene, acetone, and chloroform, but insoluble in ether, carbon tetrachloride, and carbon disulfide.



Etika

Fungsi

Symbolisme

Persentase bukti olahragaan oleh 200 responden kita, ini dapat dilihat pada tabel berikut. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa persentase bukti bukti olahragaan yang paling banyak diberikan oleh responden adalah bukti bukti berolahraga di rumah dengan persentase sebesar 40%, sedangkan bukti bukti berolahraga di luar rumah dengan persentase sebesar 30%.

Bibliografi

Glosario

1. Pada tahap pertumbuhan pertama (periode I) pada tahap awal pertumbuhan, tumbuhan yang masih muda dan belum berakar kuat, sehingga tidak dapat menahan tekanan gravitasi dan bergerak ke arah gravitasi. Untuk itu, akar akan bergerak ke arah yang berlawanan dengan arah gravitasi, yaitu bergerak ke arah yang menghadap bawah tanah.

Profil

Presidente Italia

Ufficio stampa

Industria Stampa

Periodico



Profil

Presidente Italia

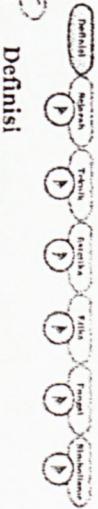
Ufficio stampa

Industria Stampa

Periodico

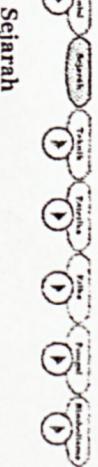
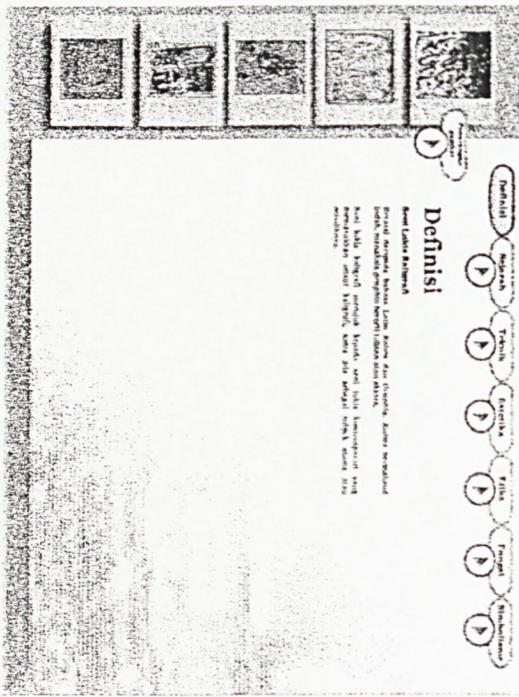


SENI LUKIS KALIGRAFI



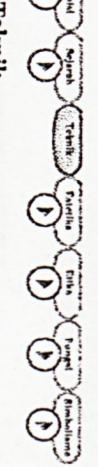
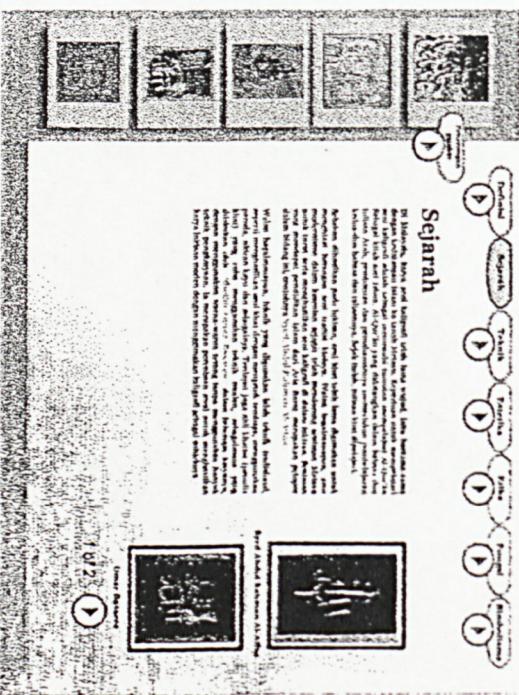
Definisi

Seni Lukis Kaligrafi
Seni Lukis Kaligrafi merupakan seni yang menggunakan teknik kaligrafi dalam menghasilkan karya seni visual. Seni Lukis Kaligrafi biasanya berupa tulisan atau gambar yang dibuat dengan teknik kaligrafi, seperti tulisan tangan atau tulisan yang diolah dengan teknik kaligrafi.



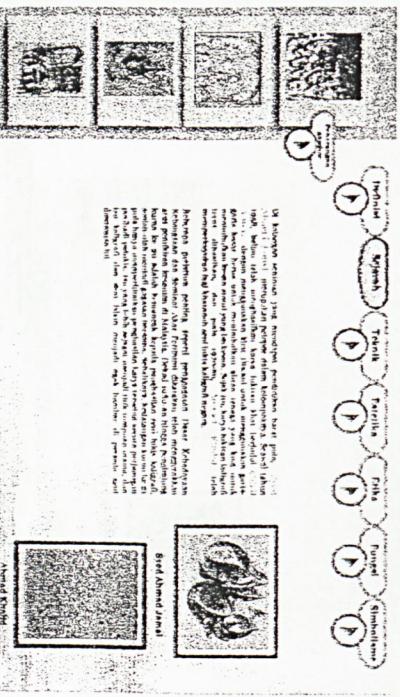
Sejarah

Seni Lukis Kaligrafi memiliki sejarah yang panjang dan kompleks. Dulu, kaligrafi hanya dimainkan oleh para ahli pengetahuan dan para pemimpin negara. Namun, seiring berjalannya waktu, teknik kaligrafi mulai dikenal dan dipraktikkan oleh masyarakat umum. Pada masa Dinasti Tang, kaligrafi mencapai puncaknya dengan berkembangnya teknik cursive script. Selanjutnya, pada masa Dinasti Song, teknik kaishu dan caoshu juga semakin populer. Selama sejarahnya, teknik kaligrafi terus berkembang dan inovasi-inovasi baru terjadi, seperti teknik 'shu' yang dikembangkan oleh Wang Xizhi.



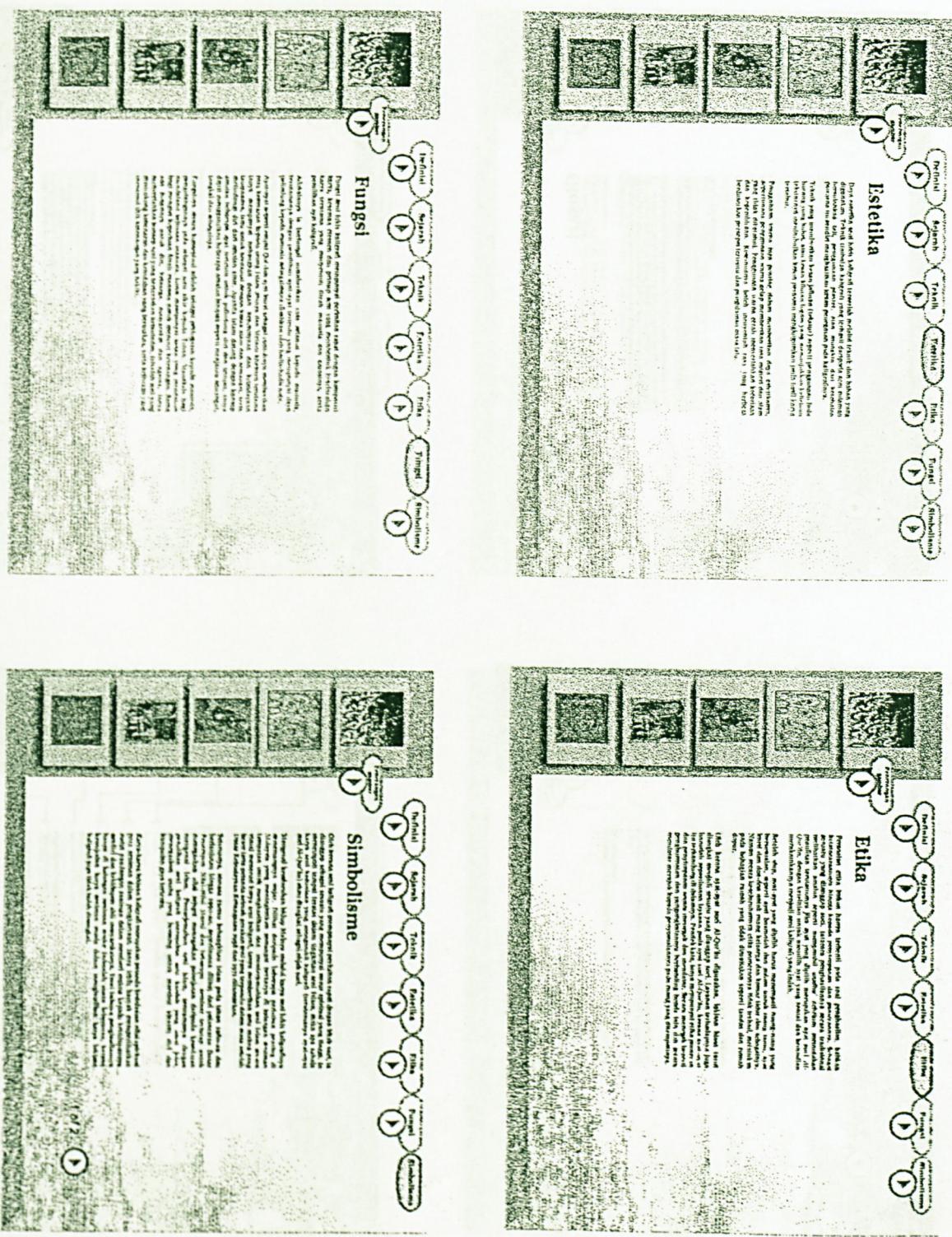
Teknik

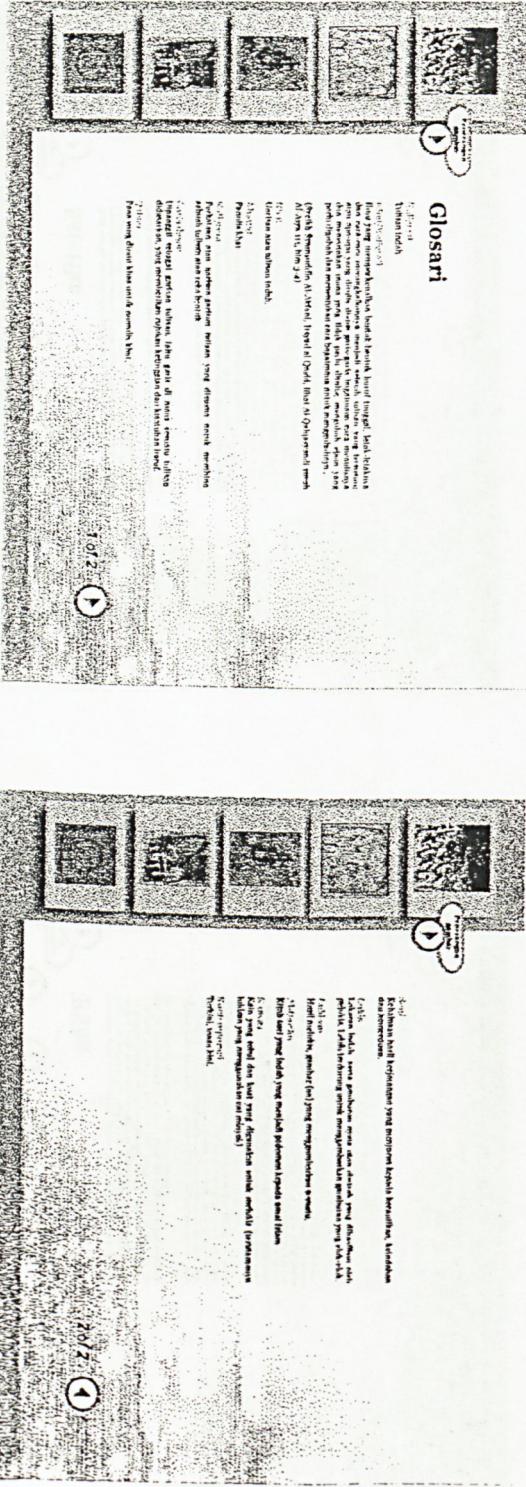
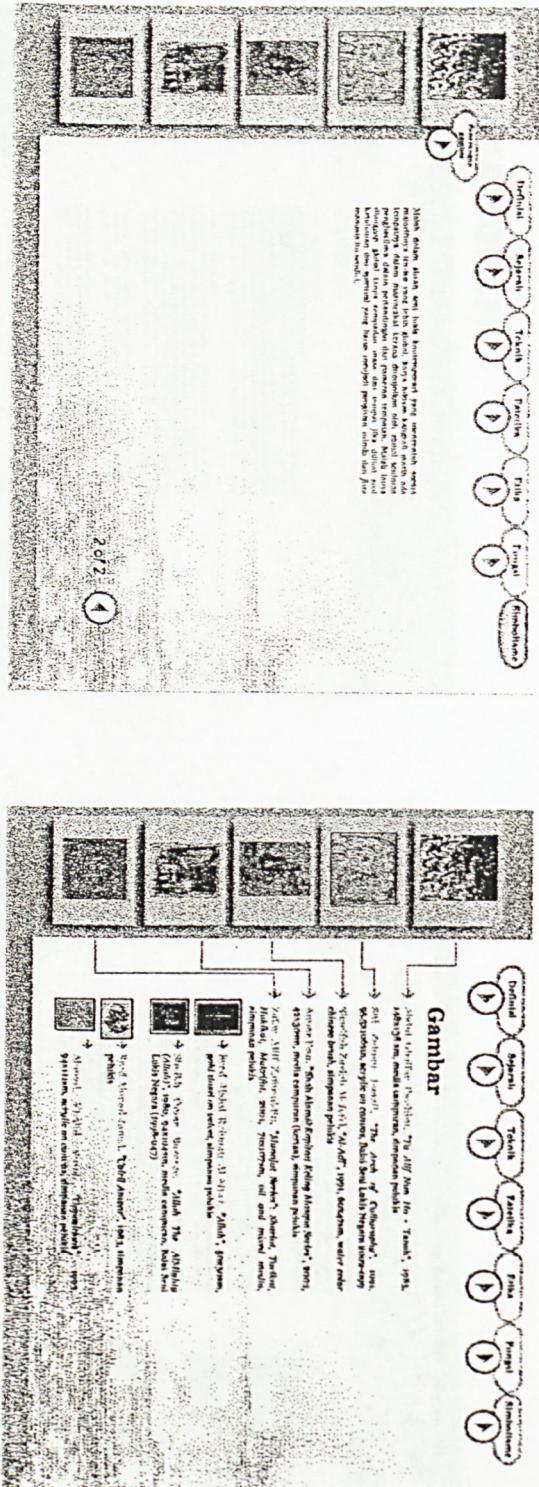
Teknik seni lukis kaligrafi memiliki karakteristik yang khas. Teknik ini melibatkan penggunaan pena tipis dan tinta gelap. Seni lukis kaligrafi sering kali dilakukan pada media seperti宣纸 (xuan zhi) atau 羊皮 (yang pi). Teknik kaligrafi melibatkan teknik menulis tulisan tangan dengan teknik kaligrafi, yang melibatkan gerakan tangan yang halus dan akur. Selain itu, teknik kaligrafi juga melibatkan teknik menulis tulisan yang lebih kompleks, seperti teknik 'cursive script' (caoshu) yang dikembangkan oleh Wang Xizhi.

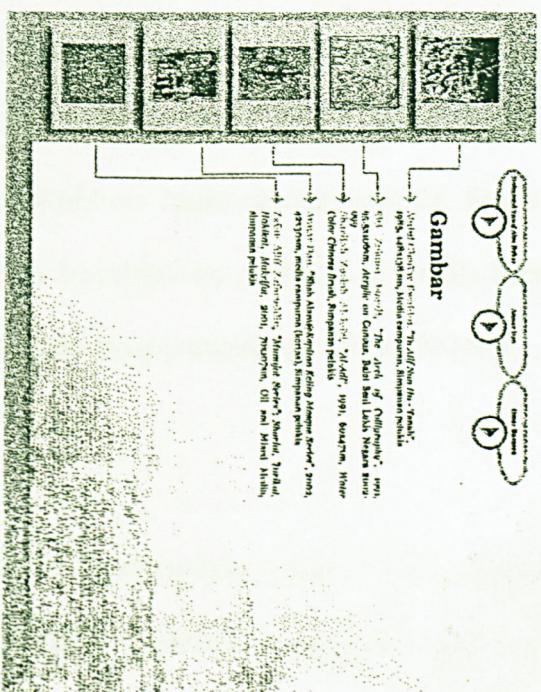
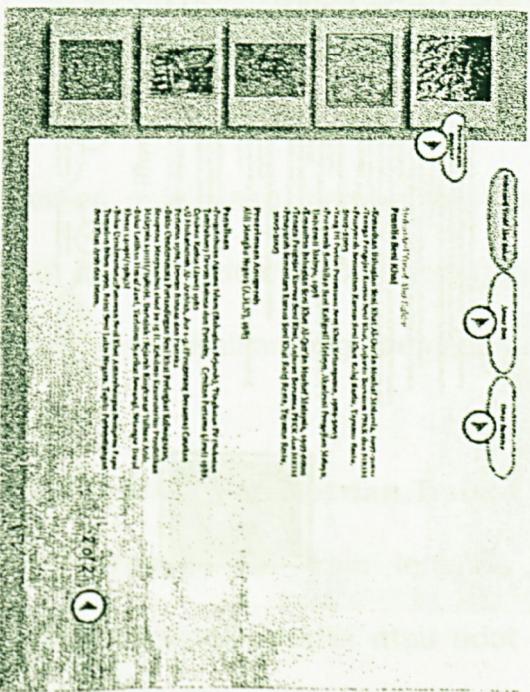
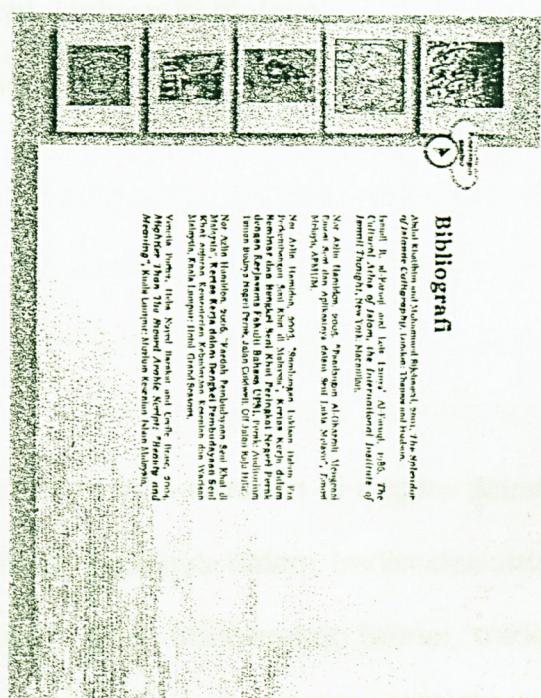
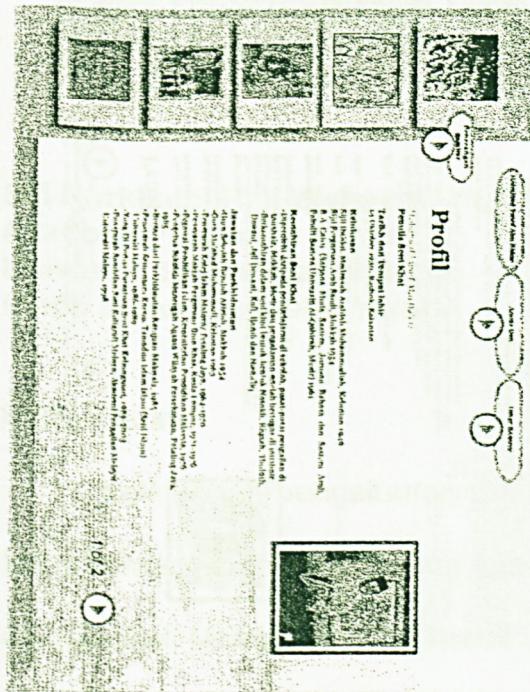


2022
Arianto Prima

Seni Lukis Kaligrafi
Seni Lukis Kaligrafi merupakan seni yang menggunakan teknik kaligrafi dalam menghasilkan karya seni visual. Seni Lukis Kaligrafi biasanya berupa tulisan atau gambar yang dibuat dengan teknik kaligrafi, seperti tulisan tangan atau tulisan yang diolah dengan teknik kaligrafi.







Bibliografi

Abdul Rabbih and Mohammad Rizwana, *The Splendor of Islamic Calligraphy*. London: Thame and Hudson.
Isma'il R. al-Faruq and Isat Ima'm Al-Faruq, 1985. *The Cultural Atlas of Islam*. The International Institute of Ismaili Thought, New York: Macmillan.

Gambar

Wrestling with the Devil: The All-Nite Folk Revival,
by William Knott, The Arch of Olympia Press,
by Suston, design on Canson Pastel laid paper
by H. Schreyer, 1951, Boston, Winter
Book Review Book, Imprint visible
1950, New York American Film Makers Society, 1950,
45mm, color prints (prints), Simpson photo
Techn. Aff. 25 minutes, Standard 8, Sound, Technaf.
Hobart, 1951, Monroe, Oil and Metal Mfg.,
Hannibal, Indiana

