



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

MANUSIA DAN MESIN: INTERPRETASI GAYA HIDUP DIGITAL DALAM KONTEKS TEKNOLOGI MUDAH ALIH MENERUSI KARYA SENI ARCA

AZNAN BIN OMAR



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH DOKTOR
FALSAFAH (STUDIO SENI HALUS)

FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2019



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



Sila tanda (/)
Kertas Projek
Sarjana Pendidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

✓

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada ...20.....(hari bulan).....09..... (bulan) ..2019...

i. Perakuan pelajar :

Saya, **AZKAN BIN OMAR, P20121001157, FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF** dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk **MANUSIA DAN MESIN: INTERPRETASI GAYA HIDUP DIGITAL DALAM KONTEKS TEKNOLOGI MUDAH ALIH MENERUSI KARYA SENI ARCA** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan se jelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, **PROFESOR DR. MOHD FAUZI BIN SEDON @ M.DOM** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **MANUSIA DAN MESIN: INTERPRETASI GAYA HIDUP DIGITAL DALAM KONTEKS TEKNOLOGI MUDAH ALIH MENERUSI KARYA SENI ARCA** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah **DOKTOR FALSAFAH (STUDIO SENI HALUS)**.

Tarikh

Tandatangan Penyelia





**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: **MANUSIA DAN MESIN: INTERPRETASI GAYA HIDUP DIGITAL DALAM KONTEKS TEKNOLOGI MUDAH ALIH MENERUSI KARYA SENI ARCA**

No. Matrik /Matric No.: **P20121001157**

Saya / I : **AZNAN BIN OMAR**

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / *Please tick (✓) from the categories below:-*

- | | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|---|
| ☐ | SULIT/CONFIDENTIAL | Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / <i>Contains confidential information under the Official Secret Act 1972</i> |
| ☐ | TERHAD/RESTRICTED | Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / <i>Contains restricted information as specified by the organization where research was done.</i> |
| ☒ | TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS | |

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh _____

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the related authority/organization mentioning the period of confidentiality and reasons for the said confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Alhamdulillah, dengan izin Allah tesis ini berjaya disiapkan. Pertama sekali, saya ingin merakamkan penghargaan yang tidak terhingga kepada penyelia saya iaitu Prof Dr Mohd Fauzi Saidon @ M. Dom kerana bertanggungjawab membantu memberi bimbingan, tunjuk ajar dan sokongan dalam proses penyelidikan, penyeliaan kerja studio dan penulisan tesis ini. Semoga Allah memberkati beliau.

Penghargaan yang teristimewa juga buat keluarga, terutama isteri dan anak-anak yang tercinta yang memahami, bersabar, berkorban masa dan sentiasa memberi galakan untuk kejayaan saya. Kepada ibu yang merestui dan selalu berdoa untuk kebahagiaan dan kejayaan saya, hanya Allah yang dapat memberi balasan.

Saya juga ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada bekas pelajar, pembantu, juruteknik dan kakitangan pentadbiran di UPSI dan UiTM yang telah membantu saya dari sudut pengurusan dan pelaksanaan projek sehingga selesai. Jutaan terima kasih juga atas sumbangan tenaga dan masa mereka.

Akhir sekali kepada rakan-rakan saya yang sentiasa bersedia untuk mendengar dan membantu apabila saya menghadapi masalah. Terima kasih kerana memberi motivasi dan galakan kepada saya.

Semoga Tuhan memberkati anda semua.

Ikhlas dari,
Aznan Bin Omar
20 September 2019





ABSTRAK

Projek penyelidikan ini bertujuan menganalisis gaya hidup digital dalam konteks teknologi mudah alih dalam aspek interaksi yang berlaku di antara manusia dengan mesin menerusi fabrikasi karya seni arca. Projek penyelidikan ini menginterpretasi fenomena masyarakat tentang pengalaman gaya hidup seharian pengguna menerusi elemen interaksi sosial, tingkah laku dan obsesi terhadap alat teknologi mudah alih. Artis rujukan utama yang terlibat dalam kajian ini adalah Nam June Paik, Xavier Veilhan, Dario Tironi dan Koji Yoshida, Tom Price, Scott Snibbe, Aristarkh Chernyshev & Alexei Shulgin, Roger Belveal, Anah Dunsheath, Justine Khamara dan Susy Oliviera. Penerokaan idea terhadap aspek gaya hidup digital di dalam karya-karya pelukis yang dirujuk melibatkan isu amalan masyarakat pengguna terhadap teknologi, ikon dan simbol, trend penyebaran dan perkongsian sosial serta budaya berhibur menerusi hiburan mudah alih. Projek penyelidikan ini menggunakan kaedah penyelidikan praktik studio menerusi pendekatan refleksi kritikal sendiri, eksperimentasi studio dan ulasan kontekstual. Teori Aktiviti oleh Engestrom digunakan sebagai panduan kontekstual yang menjadi asas kepada penghasilan projek studio. Sumbangan projek penyelidikan ini dalam bidang Seni Halus adalah memberi koleksi simbolik visual dan perkaitan isu-isu dalam aspek komunikasi, interaksi sosial dan hiburan yang membentuk kolektif budaya baharu dalam konteks gaya hidup popular masyarakat digital di dalam ruang realiti dan maya. Projek penyelidikan ini memberi impak dalam penjaan pemahaman terhadap trend dan amalan gaya hidup digital yang begitu digemari yang bersifat variasi, sentiasa berubah-ubah dan membentuk budaya popular menerusi semangat dan tingkah laku, keinginan dan kepuasan ekspresi masyarakat. Projek penyelidikan ini juga memberi suatu cadangan dalam aspek penerokaan pendekatan alternatif dan persepsi baharu terhadap fabrikasi karya seni arca dalam konteks interpretasi interaktiviti manusia yang melibatkan amalan kepenggunaan teknologi terkini yang menjadi budaya baharu berteraskan sikap dan tingkah laku sosial.





MAN AND MACHINE: AN INTERPRETATION OF THE DIGITAL LIFESTYLE IN THE CONTEXT OF MOBILE TECHNOLOGY THROUGH SCULPTURE

ABSTRACT

This research project aims to analyze the digital lifestyle in the context of mobile technology in terms of the interaction between man and machine through the fabrication of sculpture. This research project interprets the social phenomena regarding daily lifestyle experience of users through elements of social interaction, behaviour, and obsession towards mobile technology gadgets. The main reference artists in this research include Nam June Paik, Xavier Veilhan, Dario Tironi dan Koji Yoshida, Tom Price, Scott Snibbe, Aristarkh Chernyshev & Alexei Shulgin, Roger Belveal, Anah Dunsheath, Justine Khamara dan Susy Oliviera. The exploration of ideas towards the digital lifestyle aspect embedded in the referred artists' artworks involved issues related to society practices on technology, icons and symbols, trends of media-dissemination and social-sharing and as well as entertainment culture through mobile services. The research project employs studio practice research method through critical self-reflection, studio experimentation and contextual review. The theory of activity by Engestrom is used as a contextual guide and also as a basis for the production of a studio project. The contribution of this research project in the field of Fine Arts provides a symbolic visual collection and new collective related cultural issues in the areas of communication, social interaction and entertainment that form a new cultural collective within the context of the digital society's popular lifestyle both in the real and virtual spaces. This research project gives impact in generating understanding towards trends and practices of the trendy digital lifestyle that is variety in nature, ever-changing and creates a popular culture through mind and behaviour, desires and satisfaction of society expression. This research project also proposes aspects of the exploration of alternative approaches and new perceptions of the fabrication of sculptures in the context of interpreting human interactivities involving the latest technology practices usage that evolve into a new culture based on attitudes and social behaviours.



KANDUNGAN

Muka Surat

PENGAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI RAJAH	xi
SENARAI LAMPIRAN	xxv

BAB 1 PENGENALAN

1.1	Latar Belakang Kajian	1
1.1.1	Gaya Hidup Digital	4
1.1.2	Teknologi Mudah Alih	14
1.2	Pernyataan Isu	26
1.3	Objektif Kajian	28
1.4	Persoalan Kajian	28
1.5	Garis Panduan Projek	29
1.6	Skop Kajian	31
1.7	Signifikan Kajian	32
1.8	Kerangka Konseptual Kajian	33
1.9	Karya-Karya Terdahulu	36
1.10	Perkembangan Projek Kajian	42

BAB 2 KONTEKS (TINJAUAN LITERATUR)

2.1	Teori	49
2.1.1	Pengenalan	49
2.1.2	Teori Aktiviti	50
2.1.3	Teknologi Mudah Alih Dan Gaya Hidup Moden	57
2.2	Artis Rujukan	62
2.2.1	Pengenalan	63
2.2.2	Komentar Sosial: Manusia Dan Teknologi Oleh Nam June Paik, Nancy Daly, Xavier Veilhan, Dario Tironi & Koji Yoshida, Tom Price dan Scott Snibbe.	63
2.2.3	Imej dan Simbol Teknologi Oleh Jean-Luc Cornec, Aristarkh Chernyshev & Alexei Shulgin dan Roger Belveal.	86
2.2.4	Trend Semasa dan Interaksi Sosial Oleh Olivia Muus, Steven Makse, Asif Khan, Anah Dunsheath dan Justine Khamara.	98
2.2.5	Teknologi dan Hiburan Digital Oleh Oliver Payne, Susy Oliviera dan Jean Shin.	114

BAB 3 KAJIAN STUDIO (METODOLOGI DAN ANALISIS)

3.1	Pengenalan	124
3.2	Metodologi	125
3.2.1	Refleksi Kritikal Kendiri (Self Critical Reflection)	125
3.2.1.1	Feldman E.B. (1994) 'Kaedah Kritikan Seni' (Method of Art Criticism)	126
3.2.2	Eksperimentasi Studio	128
3.2.3	Ulasan Kontekstual	130
3.3	Penyelidikan Studio Dan Analisis	131

3.3.1	Fasa 1: Teknologi, Interaksi Dan Obsesi	132
3.3.1.1	Eksperimentasi	135
3.3.1.1.1	'Ikon Susur Masa', 2014	135
3.3.1.1.2	'Skrin Masa', 2014	143
3.3.1.3	Karya 1: 'Icons Man: Running', 2014	150
3.3.1.4	Karya 2: 'Non Face To Face', 2014	157
3.3.1.5	Karya 3: 'Distracted Walking', 2014	171
3.3.1.6	Karya 4: 'Interaksi Bawah Meja', 2015	186
3.3.2	Fasa 2: Trend Interaksi Sosial	198
3.3.2.1	Karya 1: '# Hashteg Followers', 2014	201
3.3.2.2	Karya 2: 'Viral Selfies', 2015	224
3.3.2.3	Karya 3: 'Wefie', 2015	239
3.3.3	Fasa 3: Hiburan Mudah Alih	256
3.3.3.1	Karya 1: 'Mobile Culture And Entertainment', 2016	258
3.3.3.2	Karya 2: 'Pokemon Go', 2016	270
3.3.3.3	Karya 3: 'Gerak Layan', 2016	288
3.3.3.4	Karya 4: 'Look at me now' dan 'My New Games, I 'm Obsessed', 2016-2017	301



BAB 4 KESIMPULAN

327

RUJUKAN

332

LAMPIRAN

A KOLEKSI KARYA PAMERAN

B KURIKULUM VITAE





SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Contoh generasi yang membesar dengan teknologi.	3
1.2	Contoh amalan digital yang menjadi gaya hidup di Malaysia.	5
1.3	Suri rumah dan kanak-kanak antara yang mengayakan amalan digital, tinjauan di AEON Big Ipoh.	6
1.4	‘Pikom Pc Fair’ KLCC 2013 dan Kuantan 2015, mendapat sambutan.	7
1.5	Masyarakat memilih ‘free’ sebagai budaya hidup digital hari ini.	9
1.6	Golongan muda mengisi masa lapang dengan bermain ‘games’ di AEON Big Ipoh.	10
1.7	Aplikasi Grab untuk perkhidmatan kereta sewa dan teksi .	16
1.8	Konsep HCD (Human Centred Design) yang memenuhi keperluan pengguna.	17
1.9	Contoh promosi telefon pintar yang menawarkan potongan harga.	19
1.10	Telefon bimbit biasanya disimpan di dalam poket untuk mudah dibawa ke mana-mana.	20
1.11	Contoh aplikasi <i>Facetime</i> yang membolehkan komunikasi secara audio video.	21
1.12	Contoh aplikasi untuk edit foto supaya gambar lebih menarik.	23
1.13	Contoh permainan digital dengan kualiti gambar HD.	24
1.14	Kerangka Konseptual Kajian, Gaya Hidup Popular melalui Kontekstual Studio Praktis.	34
1.15	Aznan Omar. 1) ‘Generation to Generation’, 2) ‘Air Dipotong Tak Akan Putus’, 3) ‘Takung’, 2009 -2010. Koleksi Pelukis.	36



1.16	Aznan Omar. 1) 'Perut Kualiti', 2) 'Pak Teddy', 3) 'D24', 2011-2012. Koleksi galeri Taksu Singapura.	37
1.17	Aznan Omar. 1) 'Boleh Pandang-pandang', 2) 'Sedia Berkhidmat', 2013. Koleksi pelukis dan Publika KL.	39
1.18	Aznan Omar. 'Obsesi', 2013. Koleksi pelukis.	40
2.1	Kerangka Konseptual Gaya Hidup Digital mengikut teori aktiviti Engeström.	53
2.2	Nam June Paik. 'Li Tai Po', 1987, saiz: 243.8 cm x 157.5 x 61 cm.	66
2.3	Nam June Paik. 'Family Of Robot', 1986. Saluran video tunggal dengan radio antik dan monitor televisyen senyap, berukuran 78 x 61.5 x 20.75 inci.	68
2.4	Nancy Daly. 'Status Update', 2011. Kertas, kayu, gear dan mesin cetak resit, berukuran pelbagai dimensi.	70
2.5	Nancy Daly. 'Missed Connections', 2011. Besi, gear, teks Craigslist dan Crisco, berukuran pelbagai dimensi.	72
2.6	Detil 'Missed Connections' petikan teks dari Craigslist.	74
2.7	Xavier Veilhan. 'Man On The Phone', 2006 (merah), 2010 (kuning). Polyester resin, ukuran 27.25 x 11 x 7 inci. Lokasi: Cité Internationale, Lyon.	75
2.8	Dario Tironi and Koji Yoshida. 1) Kiri, 'Uomo Seduto' (detil), 2011. 2) Kanan, 'Ragazza Con Telefono', 2012. Media campuran, berukuran pelbagai dimensi.	77
2.9	Tom Price. 1) 'Network', 2012. Bronze, Saiz: 93.5 x 40 x 40 cm. Hales Gallery, London. 2) 'Network', 2013. Lokasi tetap di Bretton Hall di Yorkshire Sculpture Park.	80
2.10	Scott Snibbe. 'Deepwalls', 2002. 16 layar skrin kabinet dan peralatan digital, berukuran pelbagai dimensi.	81
2.11	Detil imej yang tertera pada 16 skrin kabinet.	82
2.12	Karya Scott Snibbe bertajuk 'YOU!' menggalakkan penglibatan penonton bersama karya.	83
2.13	Scott Snibbe berinteraksi dengan karyanya yang bertajuk 'YOU!'	84

2.14	Jean-Luc Cornec. 'Telephone Sheep', 2006. Model telefon 'rotary' dan 'curly phone cable', berukuran pelbagai dimensi. Lokasi: Muzium Komunikasi Frankfurt.	89
2.15	Aristarkh Chernyshev dan Alexei Shulgin. '3G International', 2010. Fibreglass, LED, film transparenasi dan alat elektronik. Saiz:100 x 70 x 70 cm.	90
2.16	Aristarkh Chernyshev dan Alexei Shulgin. 'Icon Man', 2011. Saiz: tinggi 3 meter. Lokasi: Perm, Russia.	92
2.17	Roger Belveal, 'My Favourite Machine', 2012. Bahan Industri, berukuran pelbagai dimensi.	94
2.18	Detil fabrikasi ikon dan simbol mewakili aplikasi mudah alih.	95
2.19	Roger Belveal. 'My Phone Henge', 2012. Bahan Industri, ukuran pelbagai dimensi. Lokasi: Old Downtown Grapevine, Texas.	96
2.20	Potret diri Vincent Van Goh dan manusia pertama yang memulakan 'selfie'.	101
2.21	Olivia Muss. 'The Selfie Series', 2014. Karya fotografi.	102
2.22	Steven Makse. 'Selfie', 2014. Catan cat minyak.	103
2.23	Steven Makse. 2013. (a) 'Friend Or Faux - J.R'. Tiles, Mosaic kaca atas papan, 27 x 27cm. (b) 'Friend Or Faux – Human'. Cetakan sutera saring, acrylic atas canvas, 20 x 20cm.	104
2.24	Asif Khan. 'Mega Face', 2014. Alatan digital, alatan magnetik. Lokasi: Socchi, Rusia.	106
2.25	Anah Dunsheath. 'My Pic Is My Bond'. 2015. Besi yang dicat.	108
2.26	Contoh imej swafoto, 'mirror image', double image' dan multiple image' yang terdapat di Instagram.	109
2.27	Justine Khamara. 'Now I am a radiant people', 2011. Foto kolaj.	110
2.28	Detil gambar potret yang digunakan.	111
2.29	Justine Khamara. 'Untitled Portrait 1', 2007. Susunan gambar warna, 188 x 150 x 116 cm.	112



2.30	Oliver Payne. 'The Bullet Hell Japan', 2014. Kolaj atas buku.	118
2.31	Susy Oliveira. 'Time Is Never Wasted, No Noting', 2014. Fotografi kolaj.	120
2.32	Jean Shin. 'Sound Wave', 2007. Bahan: Cakera piring hitam.	122
3.1	'Evolution Of The Mobile Phone'.	132
3.2	Revolusi telefon dan perbandingan telefon dahulu dan sekarang.	133
3.3	Telefon bimbit mudah dibawa dan dapat dimuatkan ke dalam poket.	134
3.4	Contoh ikon aplikasi telefon bimbit di awal perkembangan.	136
3.5	Contoh paparan ikon aplikasi telefon pengguna.	137
3.6	Beberapa ikon yang dipilih untuk dieksploitasi dalam karya.	138
3.7	Evolusi skrin telefon mudah alih.	139
3.8	Fokus pada petak permukaan skrin, lima panel skrin digunakan dan disusun secara bertindih.	140
3.9	Contoh cadangan reka letak ikon pada panel lut sinar.	141
3.10	'Ikon Susur Masa', 2014. Perspex, skru dan stiker.	142
3.11	Contoh pandangan depan dan sisi lima saiz skrin yang berbeza disusun dalam satu formasi.	144
3.12	Contoh ikon-ikon yang dipilih dari aplikasi mudah alih.	145
3.13	Lukisan pelan pandangan sisi kerangka skrin.	146
3.14	Contoh ikon yang diterapkan kesan piksel resolusi rendah.	147
3.15	Contoh cadangan reka bentuk imej yang disusun pada panel skrin mengikut susur masa.	148
3.16	'Skrin Masa', 2014. Media campuran.	149



3.17	Contoh simbol sukan imej figura sedang berlari.	151
3.18	Simbol sukan yang dipilih menampakkan unsur-unsur pergerakan.	151
3.19	Simbol figura di atas papan graf dan lakaran komposisi panel untuk peletakan ikon membentuk simbol figura berlari.	152
3.20	Contoh simbol dan ikon yang dipadankan pada panel-panel figura.	153
3.21	Aznan Omar. 'Icons Man: Running', 2014. Media campuran.	154
3.22	Detil komposisi karya, imej dan ikon yang digunakan.	155
3.23	Beberapa contoh tingkah laku sosial manusia ketika sedang berinteraksi bersama peranti mudah alih di AEON Big Ipoh.	158
3.24	Contoh tingkah laku pengguna yang asyik pada gajet. Gambar di ambil di AEON Big Ipoh.	159
3.25	Beberapa contoh gambar pengguna di AEON Big Ipoh yang dipilih untuk di manipulasi.	160
3.26	Contoh imej figura yang diasingkan dengan imej latar.	161
3.27	Contoh dua siluet figura yang dicantum pada bahagian belakang.	162
3.28	Contoh templat yang dibuat daripada kertas tebal.	162
3.29	Imej dicantum menjadi empat komposisi yang berbeza.	163
3.30	Contoh ikon-ikon aplikasi telefon pintar yang dipilih dari pengguna menerusi skrin <i>shot</i> .	165
3.31	Lapan ikon pilihan aplikasi popular media sosial dan media hiburan yang digunakan.	165
3.32	Contoh ikon yang dipilih diletakkan di bahagian kepala figura.	166
3.33	Imej dicantum menjadi satu di dalam komposisi paksi bulatan.	167
3.34	Aznan Omar. 'Non Face To Face', 2014. Kepingan Aluminium. 105cm x160cm x107cm.	168

3.35	Detil ikon yang digunakan dan kesan jalinan yang dihasilkan pada permukaan karya.	169
3.36	Iklan larangan yang dikeluarkan oleh polis diraja Malaysia.	172
3.37	Contoh 'Distracted Walking' di Malaysia.	173
3.38	Contoh aksi penggunaan telefon mudah alih sambil berjalan.	174
3.39	Remaja obsesi telefon mudah alih di kaki lima pasar raya Billion Seri Iskandar.	175
3.40	Imej figura dibahagi kepada dua bahagian.	176
3.41	Kajian bahagian kaki, menunjukkan pergerakan arah kiri dan kanan.	177
3.42	Manipulasi imej kaki menggunakan Perisian Adobe Photoshop.	177
3.43	Tiga contoh manipulasi dilakukan pada bahagian kaki.	178
3.44	Contoh imej tangan yang dipilih untuk dijadikan templat.	178
3.45	Kajian tangan, manipulasi dilakukan dengan mengubah kedudukan tangan.	179
3.46	(a) Lakaran idea komposisi tangan dan (b) Pemasangan pada arca.	180
3.47	Bentuk asas arca setelah digabung imej kaki dan tangan.	181
3.48	Lakaran idea beberapa komposisi jari yang disusun pada bentuk cembung separa bulatan.	182
3.49	Kaedah acuan, bentuk jari dihasilkan menggunakan bahan plaster.	183
3.50	Jari yang diwarnakan biru, telah siap disusun.	183
3.51	Aznan Omar. 'Distracted Walking', 2014. Kepingan aluminium dan Paster of Paris, 105cm x160cm x107cm.	184
3.52	Detil karya.	185

3.53	Contoh masyarakat semakin leka dengan teknologi.	189
3.54	Contoh situasi pengguna telefon mudah alih ketika sedang makan bersama kenalan, keluarga dan teman di kedai mamak dan premis makanan di AEON Big, Ipoh.	190
3.55	Contoh imej figura diasingkan dari imej latar dan ditukar kepada rupa bentuk siluet.	191
3.56	Manipulasi dilakukan menggunakan Adobe Photoshop; a) gabung semua imej figura, b) menggunakan satu templat sahaja.	192
3.57	Antara contoh komposisi yang dihasilkan.	193
3.58	Contoh ikon aplikasi yang digunakan.	193
3.59	Contoh ikon aplikasi diletak di bahagian kepala figura.	194
3.60	Contoh peletakan ikon pada beberapa figura.	194
3.61	Contoh penggunaan teks pada karya.	195
3.62	Aznan Omar. 'Interaksi Bawah Meja', 2015. Kepingan aluminium, perspex 105cm x160cm x107cm.	196
3.63	Detil karya.	197
3.64	Contoh gambar 'selfie' di pusat membeli belah, KLCC.	199
3.65	Presiden Obama, Perdana Menteri Britain, David Cameron, dan Perdana Menteri Denmark, Helle Thorning-Schmidt bergambar swafoto.	200
3.66	Gambar wanita menggunakan aplikasi edit foto untuk menukar wajahnya supaya kelihatan lebih cantik.	203
3.67	Contoh swafoto tubuh sasa, 'duckface', bersama pemimpin, di angkasa, puncak tinggi, dan semasa tragedi.	205
3.68	Contoh gambar swafoto view atas yang diambil dari Instagram.	206
3.69	Eksperimentasi penyesuaian komposisi terhadap imej.	207

3.70	Gambar pilihan di manipulasi menerusi aplikasi Adobe Photoshop.	208
3.71	Imej figura yang sama diulang untuk penambahan (atas) dan templat asas yang terhasil (bawah).	209
3.72	Manipulasi imej figura menerusi penambahan pada kostum.	210
3.73	Imej dibahagikan dan ditukar secara silang menyilang.	211
3.74	Contoh tiru gaya artis, pengikut menggayakan kaca mata, bermisai dan berjambang.	213
3.75	Tiga imej figura telah digayakan dengan elemen sokongan seperti kaca mata, misai dan jambang.	214
3.76	Contoh aplikasi 'makeover' untuk mengedit gambar dan imej tambahan menghasilkan elemen lucu.	215
3.77	Detil perkataan 'follower' dan 'friend' digunakan pada imej.	216
3.78	Contoh penggunaan # (hashteg) di Facebook.	217
3.79	Kesan khas (Emboss) dilakukan melalui Adobe Photoshop.	218
3.80	Arca timbunan diwarnakan hitam untuk tujuan kontras.	219
3.81	Imej Instagram yang dipilih untuk bahagian latar karya.	219
3.82	Proses imej figura ditukar kepada siluet berwarna hitam.	220
3.83	Contoh kombinasi imej utama dengan imej latar.	221
3.84	Aznan Omar. '#Hashteg Followers', 2014 (arca timbunan). Kepingan aluminium, aluminium foil dan cat, 142 cm x 86 cm.	222
3.85	Graduan berswafoto pada istiadat konvokesyen telah menjadi tular di media sosial (2015).	226
3.86	Swafoto puncak dan swafoto tebing tinggi.	227
3.87	Contoh swafoto, kedudukan kamera telefon pintar dari berbagai arah.	229
3.88	Contoh swafoto luar biasa, 'duck face' dan 'selfie' (Selfotepes Selfie) antara yang menjadi ikutan di media sosial.	230

3.89	Contoh gambar swafoto yang dipilih dari Instagram dan beberapa imej diguna semula dari karya sebelumnya.	231
3.90	Contoh kerja-kerja manipulasi dilakukan menerusi Adobe Photoshop.	232
3.91	Empat imej yang dijadikan templat asas.	232
3.92	Contoh kedudukan tangan dilakukan proses pengubahsuaian.	233
3.93	Proses perkembangan idea.	234
3.94	Contoh tiga rekaan (design) yang dikembangkan yang melibatkan kombinasi bentuk, garisan dan rupa.	235
3.95	Contoh swafoto 'duck face' digunakan.	236
3.96	Aznan Omar, 'Viral Selfie', (2015), Kepingan aluminium, instalasi (posisi kiri dan kanan karya).	237
3.97	Karya dari sudut pandangan belakang dan detil imej wajah 'duckface' yang di manipulasi di dalam karya	238
3.98	Contoh 'wefie' atau gambar foto ramai yang di ambil dari instagram.	240
3.99	Contoh 'wefie' di lokasi menarik.	241
3.100	Contoh 'wefie' artis Hollywood di majlis anugerah Oscar dan 'wefie' oleh David Ortiz bersama President Obama.	243
3.101	Contoh gambar anugerah Oscar yang di lakukan parodi.	344
3.102	Empat gambar foto ramai yang dipilih dari aplikasi instagram.	245
3.103	Dua imej utama yang dipilih dan ditukar pada siluet hitam.	245
3.104	Proses mempermudah bentuk dilakukan di Adobe Photoshop.	246
3.105	Imej figura dikaji menerusi aplikasi Google.	246
3.106	Contoh lapan imej figura siluet yang telah dipilih dari sumber internet.	247
3.107	Contoh telefon pintar dari jenama Iphone yang digunakan dan mencadangkan format melintang.	247

3.108	Kombinasi imej foto ramai dalam bingkai telefon dan badan figura. Pengulangan imej dari templat yang sama.	248
3.109	Contoh manipulasi imej menggunakan kaedah pengulangan.	249
3.110	Cadangan imej pada kepala.	250
3.111	Detil imej dipotong bertingkat-tingkat dari templat yang sama.	250
3.112	Pengulangan imej dari templat yang sama dan arah sudut pandangan wajah figura dipelbagaikan.	251
3.113	Cadangan reka letak imej pada bahagian badan arca.	252
3.114	Reka bentuk akhir arca posisi kiri dan kanan.	253
3.115	Aznan Omar. 'Wefie', 2015. Kepingan aluminium, 142 cm x 86 cm. 2015 (sudut pandangan kiri dan kanan).	254
3.116	Contoh platform hiburan seperti alat konsol digabungkan dengan telefon mudah alih dan platform hiburan menerusi aplikasi 'movie'.	257
3.117	Contoh aktiviti perseorangan (personel activity) di AEON Ipoh.	259
3.118	Contoh cara memegang telefon yang menunjukkan pengunjung sedang berhibur ketika masa terluang di AEON Ipoh.	260
3.119	Manipulasi imej dilakukan menerusi Adobe Photoshop menggunakan - Image > Mode > Grayscale > Filter > Artistic > Cutout > Marquee > Move.	261
3.120	Imej dipisah-pisahkan bagi mendapatkan kesan ilusi.	261
3.121	Bentuk telefon digunakan sebagai objek utama. Imej 1 merupakan sisi pandang hadapan dan imej 2 adalah sisi pandang belakang karya.	262
3.122	Ikon dan simbol hiburan digunakan sebagai imej sokongan diambil dari aplikasi telefon mudah alih.	263
3.123	Contoh ikon dan simbol hiburan mudah alih di manipulasi dan digabungkan pada imej utama.	263



3.124	Contoh rujukan kesan tekstur pada permukaan telefon bimbit untuk tujuan anti licin.	264
3.125	Karya arca berbentuk telefon bimbit menggunakan bahan aluminium tekstur berlian kasar.	265
3.126	Percantuman imej-imej pada bucu sudut 90 darjah.	266
3.127	Detil menunjukkan teknik memasang imej pada arca.	266
3.128	Aznan Omar, 'Mobile Entertainment', 2015. Kepingan aluminium, 142 cm x 86 cm (sudut pandangan kiri dan kanan).	267
3.129	Detil, imej kelihatan lebih jelas dari sudut pandangan tertentu (imej kiri remaja melayan muzik dan imej kanan remaja bermain games).	269
3.130	Contoh aplikasi permainan digital mudah alih (games mobile).	271
3.131	Contoh pengguna bermain permainan mudah alih 'Pokemon Go' yang memerlukan untuk bergerak di sekitar lokasi.	272
3.132	Pemain sedang beraksi, mencari dan menangkap haiwan Pokemon.	274
3.133	Contoh imej 'Pokemon Go' menerusi instagram bertajuk #pokemongomalaysia.	274
3.134	Aksi pengguna bersama visual haiwan digital 'Pokemon Go' yang menjadi tular di instagram.	275
3.135	Contoh watak haiwan digital 'Pokemon Go' yang dipilih.	276
3.136	Contoh watak ditukar kepada siluet hitam.	276
3.137	Contoh interaksi pengguna dengan gajet di KLCC dan AEON Big Ipoh yang dijadikan subjek kajian.	277
3.138	Imej figura yang besar mewakili kumpulan realiti, manakala imej yang kecil akan mewakili kumpulan maya.	277
3.139	Imej utama dan imej sokongan dicantumkan dalam satu komposisi.	278
3.140	Contoh lukisan menggabungkan dua imej figura dan dibuat pecahan mengikut bentuk secara berulang.	279



3.141	Detil hasil dari proses pemotongan imej figura yang dilakukan ke atas kepingan aluminium yang dibuat mengikut rentak bentuk asas.	280
3.142	Detil imej positif dan negatif terhasil.	281
3.143	Tiga rekaan yang dipilih sebagai karya akhir	282
3.144	Contoh imej Pikachu diterapkan (proses asid bite dan inking) pada figura di bahagian kepala.	283
3.145	Rajah (a) kedudukan bentuk figura dirapatkan menghasilkan imej yang jelas, Rajah (b) imej akan pecah apabila bentuk figura dalam kedudukan bebas.	284
3.146	Aznan Omar. 'Pokemon Go', 2017. Kepingan aluminium, 142 cm x 86 cm. (Arca Dinding).	285
3.147	Contoh imej dari aplikasi 'smule' yang menggambarkan keseronokan berhibur menerusi teknologi mudah alih.	289
3.148	Templat imej-imej figura yang sama digunakan pada karya sebelum ini dan digunakan semula pada karya ini.	291
3.149	Templat hitam ditukar kepada templat berunsur garisan.	292
3.150	Contoh teknik pengulangan dilakukan pada templat yang sama.	292
3.151	'Artis Impression', komposisi arca.	293
3.152	'Smule' boleh diakses menerusi Instagram.	294
3.153	Pengguna 'smule' sedang beraksi menyanyi sambil menari.	295
3.154	Contoh siluet figura menari yang diambil dari telefon mudah alih.	295
3.155	Ekspresi wajah peserta menunjukkan penghayatan yang tinggi ketika berinteraksi di dalam aplikasi 'smule'.	296
3.156	Contoh ekspresi wajah yang diambil dari telefon pintar.	296
3.157	Contoh arca figura dibentuk menggunakan templat.	297
3.158	Aznan Omar. 'Gerak Layan', 2017. Kepingan aluminium yang dipotong nipis.	298



3.159	Detil imej yang bertindih menampakkan unsur-unsur pergerakan.	299
3.160	Lokasi yang dicadangkan.	301
3.161	Contoh aktiviti pengunjung di pusat membeli-belah dan sekitar KLCC dan AEON Big Ipoh.	303
3.162	Imej figura berswafoto melalui tiga gaya yang popular. a) gaya biasa, b) gaya monopod, dan c) gaya aksi ekstrem.	304
3.163	Figura siluet kesan positif dan negatif.	305
3.164	Antara beberapa rekaan yang dicadangkan..	305
3.165	Contoh telefon mudah alih memiliki saiz dan warna yang berbeza-beza.	307
3.166	Aksesori pelbagai warna di pasaran boleh didapati dengan harga yang murah.	308
3.167	Perisian warna HD (kiri) dan gambar yang diedit warna (kanan).	309
3.168	Premis menjual aksesori kunjungan ramai di AEON Ipoh dan Kompleks Shah Alam.	310
3.169	Carta warna RGB.	311
3.170	Contoh kajian warna.	311
3.171	Contoh model/mock-up yang terpilih.	312
3.172	‘Artist Impression’, gambaran arca di lokasi cadangan.	312
3.173	Lukisan teknikal dihasilkan menerusi aplikasi AutoCAD.	313
3.174	Aznan Omar. Arca awam ‘Look At Me Now!’, (2016-2017), besi (mild steel) yang dicat. 5003 cm x 1419cm, lokasi di hadapan Mydin.	314
3.175	Contoh telefon bimbit sebagai pengayaan fesyen.	316
3.176	(a) Interaksi sambil berjalan sindrom ‘distracted walking’. (b) Telefon digunakan berkaitan status dan fesyen.	317





3.177	Reka bentuk menggabungkan rupa positif dan negatif.	317
3.178	Contoh beberapa imej figura digabungkan di dalam satu komposisi.	318
3.179	Contoh kajian warna.	318
3.180	Contoh view gambar seakan model (mock-up) bersaiz besar.	319
3.181	Artis Impression, gambaran arca yang ditempatkan di lokasi pilihan.	319
3.182	Lukisan teknikal dihasilkan menerusi aplikasi AutoCAD.	320
3.183	Aznan Omar. 'My New Games, I'm Obsessed', 2016-2017. Mild steel yang dicat, lokasi berhampiran Subway, Iskandar Puteri, Johor.	321
3.184	Arca awam kedua berhampiran Subway.	322
3.185	Pandangan arca dari posisi belakang. Dua interaktiviti digabungkan iaitu imej lelaki bermain permainan interaktif sambil berjalan dan imej figura wanita yang obsesi pada gajet melibatkan status dan fesyen.	323
3.186	Pemandangan kedudukan antara kedua-dua karya.	324
3.187	Pemandangan arca 'Look At Me Now!' dari kedudukan arca 'My New Games, I'm Obsessed'.	324
3.188	Interaksi orang awam bersama karya.	325





SENARAI LAMPIRAN

A KOLEKSI KARYA PAMERAN

B KURIKULUM VITAE





BAB 1

PENGENALAN

1.1 Latar Belakang Kajian



Kajian ini adalah untuk menyelidik interaksi yang berlaku di antara manusia dengan mesin apabila amalan dan cara hidup digital disatukan melalui teknologi mudah alih (mobile). Kajian ini turut meneroka tingkah laku manusia terhadap teknologi hingga membentuk budaya popular masyarakat. Johannsen (2004), menyatakan bahawa interaksi manusia dan mesin digambarkan sebagai hubungan komunikasi antara pengguna melalui alat teknologi melibatkan sistem teknikal yang sangat dinamik. Damodaran (2001) pula menjelaskan bahawa telah terbukti bahawa kemunculan teknologi baru akan meningkatkan gaya hidup, tetapi hanya untuk orang-orang yang akses kepada teknologi tersebut. Jadi, masa depan yang diimpikan bukan terletak pada teknologi sahaja, tetapi melibatkan amalan dan keupayaan manusia untuk menggunakan, mengurus dan memahaminya.





Revolusi perindustrian pada awal abad ke 18 telah mengubah cara manusia bekerja dan meningkatkan kebergantungan manusia terhadap mesin. Peningkatan industrialisasi secara besar-besaran melalui perubahan radikal dalam penghasilan automotif dan sistem komunikasi turut menyokong revolusi seterusnya ke arah transformasi menyeluruh teknologi digital kepada semua sistem pengurusan kehidupan manusia. Seperti yang dinyatakan oleh O'Donoghue (2012), bahawa evolusi ini menandakan kemajuan dalam teknologi yang muncul untuk membuat kehidupan manusia menjadi lebih baik.

Hari ini, manusia tetap bergantung kepada mesin seperti awal era revolusi industri, tetapi yang membezakannya ialah dalam konteks teknologi digital. Markillie (2012) menjelaskan bahawa revolusi perindustrian ketiga lebih ke arah pembuatan digital, yang mana secara tidak langsung ia telah menambah cabang teknologi dan merubah segala pengiktirafan ke atas teknologi. Hammersley (2013) pula berpendapat bahawa manusia sentiasa berada di pertengahan revolusi melibatkan teknologi digital yang berpotensi memberikan perubahan dalam konteks komersial, sosial dan intelek.

Teknologi telah dibudayakan dalam kehidupan melalui pemakaian konsep dan amalan digital sebagai prinsip hidup seperti yang dinyatakan oleh Bijker (2001) dengan menyebut, "Kita hidup dalam budaya teknologi". Menurut Urevbu (1997), teknologi bukan sesuatu yang tiba-tiba muncul. Sebaliknya, ia merupakan sebahagian daripada aktiviti manusia. Evolusi ini juga dipanggil sebagai gaya hidup digital. Gaya hidup digital bukanlah 'futuristik', tetapi adalah kehidupan yang nyata ditempuh sekarang. Manakala Marsh et al. (2005) berpendapat bahawa zaman ini kanak-kanak telah tenggelam dalam amalan yang berkaitan dengan budaya popular, media digital





dan teknologi baharu. Manusia membesar dalam dunia digital dan membangunkan pelbagai kemahiran, pengetahuan dan pemahaman digital sejak lahir lagi.



Rajah 1.1. Contoh generasi yang membesar dengan teknologi.

Masyarakat digital (Digital natives), adalah satu istilah yang menjelaskan tentang generasi yang dilahirkan dan membesar dalam persekitaran teknologi elektronik (Jones & Shao, 2011). Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Naquih Nahar (2018), institusi kekeluargaan digital bermula pada awal abad ke-20 lagi. Sebahagiannya mengamalkan pemakaian gaya hidup, trend dan amalan berteknologi yang jelas dalam keluarga. Mereka telah terdedah dengan teknologi digital adalah berpunca daripada motivasi keperluan dan kehendak dari faktor-faktor seperti budaya, keluarga, pengaruh rakan dan taraf sosial. Menurut Bolle (2014), “Generasi ini membentuk gaya hidup digital dan hidup di dalamnya”. Oleh itu, generasi ini berkembang kini dan sangat bergantung pada teknologi terutama dalam kehidupan bersosial.





Disebabkan kebergantungan manusia kepada teknologi, maka ia telah mengubah cara manusia berfikir, membina pengetahuan, pencarian maklumat dan cara berkomunikasi (Nurhanisah, 2012). Perkara ini telah disokong oleh O'Donoghue (2012), dengan menetapkan bahawa otak manusia berubah kerana teknologi dan bercambah pada kadar yang amat pesat. Manakala ideologi yang dijelaskan oleh Thorstein Veblen dengan menyatakan bahawa sebagai individu moden, teknologi bertanggungjawab bagi membentuk gaya hidup kita melibatkan cara berfikir, merasa dan bertindak (Chandler, 2002). Selagi mana manusia mahu menerima teknologi dalam pemakaian kehidupan harian, bermakna teknologi akan terus berubah mengikut permintaan dan keperluan manusia. Jadi, untuk lebih memahami fenomena gaya hidup digital melalui teknologi mudah alih. Dua faktor penting yang harus dilihat secara berasingan bagi menjelaskan kebergantungan manusia pada alat atau mesin



- i) Gaya hidup digital.
- ii) Teknologi mudah alih.

1.1.1 Gaya Hidup Digital

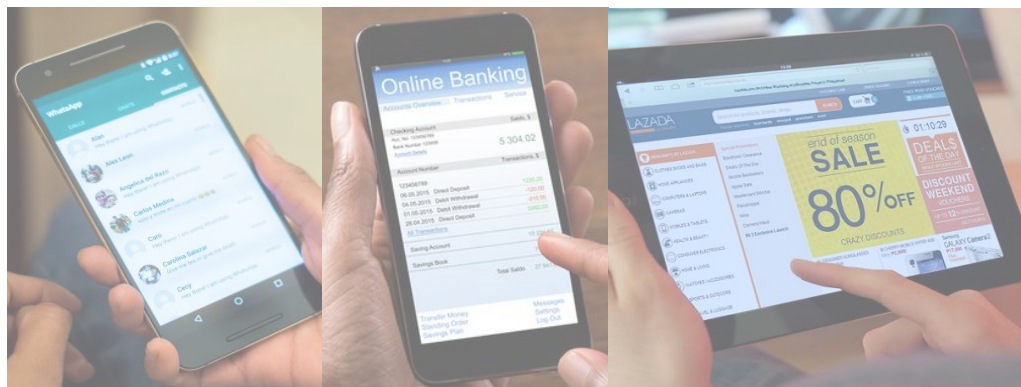
Adalah penting untuk mengetahui apakah trend yang diimplementasikan dalam kehidupan masyarakat hari ini. Berdasarkan laporan temu bual yang dilakukan ke atas Koenders (2006) menjelaskan bahawa terdapat lima trend peringkat tinggi yang kini memainkan peranan dan berpengaruh dalam menentukan kejayaan mana-mana teknologi digital iaitu (1) gaya hidup berteknologi, (2) ekonomi melibatkan “free versus fee”, (3) penumpuan digital, (4) globalisasi and (5) rangkaian sosial. Namun





begitu, di antara kelima faktor yang disarankan oleh beliau, globalisasi adalah merupakan perkara pokok yang membentuk gaya hidup digital.

Globalisasi yang berteraskan teknologi telah mendidik manusia mula melibatkan penerapan gaya hidup digital dalam rutin kehidupan masing-masing sama ada disedari atau sebaliknya. Globalisasi dari sudut teknologi maklumat telah mendorong manusia menjalani kehidupan berinformasi dan dapat melakukan jaringan perhubungan sosial tanpa sempadan. Tambahan pula dengan adanya teknologi mudah alih melalui aplikasi-aplikasi digital, lebih memberi kemudahan untuk manusia bergerak maju. Kerja-kerja dapat dilakukan sepanjang masa. Secara tidak langsung telah mendorong perkembangan dari sudut ekonomi dan sosial. Ekonomi yang mampan memperlihatkan bahawa teknologi mudah alih seperti telefon pintar tidak lagi hanya digunakan oleh sekumpulan orang kaya dan berkedudukan sahaja malah turut menjadi fenomena gaya hidup masyarakat sejagat. Hubungan manusia dengan alat teknologi yang semakin akrab telah membentuk gaya kehidupan digital dan berupaya mewujudkan amalan-amalan digital masyarakat yang melambangkan gaya hidup popular yang memenuhi trend masa kini.



Rajah 1.2. Contoh amalan digital yang menjadi gaya hidup di Malaysia



Gaya hidup berteknologi merangsang penyerapan teknologi mudah alih ke dalam kehidupan harian adalah melalui produk, pengetahuan dan proses budaya. Vergragt (2006), telah menyebut bahawa budaya teknologi telah meresap ke dalam masyarakat sehingga ke tahap teknologi dalam kehidupan tidak boleh dipisahkan. Semua aktiviti manusia, seperti perumahan, pemakanan, pengangkutan, bidang kerja, kegiatan masa lapang dan juga seni, menjadi semakin terjerat dengan teknologi. Sehingga kini manusia sangat memerlukan teknologi yang segala-galanya mudah alih untuk menjalani kehidupan yang lebih baik.



Rajah 1.3. Suri rumah dan kanak-kanak antara yang mengayakan amalan digital, tinjauan di AEON Big Ipoh.

Fenomena terbaru ini bukan sahaja membabitkan kelompok yang mudah menerima teknologi seperti golongan dewasa yang bekerja sahaja, malah remaja, pelajar, golongan tua dan suri rumah juga tidak terkecuali. Ini boleh dibuktikan apabila setiap kali pameran jualan perkakasan komputer dan alat komunikasi seperti ‘Pikom Pc Fair’, ‘Computex’ Malaysian Teknologi Expo dan Malaysia IT Fair diadakan, maka akan menyaksikan kejayaan memberangsangkan dengan menarik minat ramai pengunjung dari semua golongan untuk datang dan membeli barangan.

Pameran tahunan seperti ‘Pikom Pc Fair’ bertujuan mempromosikan sistem dan produk terbaru teknologi komunikasi dan maklumat yang diberi penekanan kepada produk komputer dan telefon bimbit. Ia sekali gus mencatatkan pertumbuhan pembeli dan pengguna teknologi mudah alih. Begitu juga bagi pengguna baru yang sedang mengikuti perkembangan teknologi, menghadirkan diri dan melihat sendiri sejauh mana alatan teknologi terbaru di pasaran dengan perisian atau program yang mampu berfungsi seperti yang diinginkan (Afiq, 2013).



Rajah 1.4. ‘Pikom Pc Fair’ KLCC 2013 dan Kuantan 2015, mendapat sambutan.
Sumber: <http://www.hardwarezone.com.my/feature-throngs-people-visit-pikom-pc-fair-2013-ii>. <https://ak6.picdn.net/shutterstock/videos/11376122/thumb/1.jpg>.
Diperoleh pada 11 Disember 2016.

Gaya hidup moden yang mendorong masyarakat digital hari ini menjalani kehidupan yang serba ringkas. Mereka memerlukan satu alat yang bersifat ‘pelbagai guna’ yang mudah dan memenuhi keperluan kehidupan. Berbagai-bagai inovasi telah dilakukan antaranya ialah penumpuan digital (Digital Convergence). Penumpuan digital adalah penyelesaian yang inovatif kepada pengguna teknologi yang membolehkan pelbagai jenis data dan media disatukan bersama-sama dalam satu platform. Penumpuan digital telah memadam sempadan industri yang memperlihatkan teknologi komunikasi, teknologi maklumat, hiburan, produk gaya hidup dan



perkhidmatan semakin digabungkan. Menurut Narang (2012), Penggabungan digital bukanlah sesuatu yang baru, malah ia telah lama wujud. Konsep ini telah digunakan lebih dari dua puluh lima tahun lalu yang bermula dengan media tradisional seperti televisyen, pencetak dan radio.

Kini, penumpuan digital telah dimajukan melibatkan komunikasi media baru menerusi internet yang mempelbagaikan kemampuan teknologi pengkomputeran. Teknologi ini, menawarkan beberapa produk mudah alih yang telah menarik minat ramai pengguna untuk memilih alat komunikasi mudah alih seperti telefon pintar (smartphone) dan tablet yang lebih memenuhi ciri-ciri pelbagai guna. Dengan memiliki peranti semua dalam satu sebegini, pengguna akan merasakan ‘outstanding’ dan berada pada tahap gaya hidup moden yang tidak lagi mahu ketinggalan dari mengikuti arah aliran baharu dan arus peredaran zaman. Tambahan pula kemudahan yang disediakan untuk akses pada teknologi ini amat menggalakkan dan tidak melibatkan kos yang amat tinggi.

Konsep ‘Free verses fee’ menyentuh sikap memilih di kalangan pengguna adalah tindak balas kepada gaya hidup digital. Secara psikologinya manusia lebih cenderung dengan produk percuma yang bukan sahaja tiada kos tetapi juga rangsangan peningkatan penggunaan produk itu sendiri (Shampaner et al., 2006). Oleh kerana terdapatnya perisian yang membolehkan akses kepada program yang percuma maka teknologi mudah alih telah menjadi popular dan digemari oleh semua lapisan masyarakat untuk memilih ‘free’ sebagai budaya hidup digital hari ini. Dengan itu, telah wujudnya perisian-perisian ‘Open Source’ yang menawarkan pakej percuma melalui platform sistem seperti Android dan IOs Microsoft.





Rajah 1.5. Masyarakat memilih ‘free’ sebagai budaya hidup digital hari ini.

Sumber: <http://cdn.makeuseof.com/wp-content/uploads/2016/08/free-software-open-source-670x335.jpg?x73577>.

Diperoleh pada 11 Disember 2016.

Menjalani gaya hidup digital talah membuka peluang untuk peningkatan kualiti kehidupan berteknologi disebabkan ruang dan kemudahan yang sudah tersedia.

Namun ada cabarannya bagi anak muda untuk memilih mana yang terbaik bagi mengisi masa mereka. Kegilaan generasi muda yang gemar menghabiskan masa lapang mereka untuk bermain permainan digital (games) disebabkan oleh faktor ‘free, fun and simple’. Permainan percuma memberi akses kepada mereka yang biasanya tidak mampu atau mengelak dari membayar yuran bulanan yang tinggi. Akses percuma membolehkan permainan dilakukan oleh pengguna yang mempunyai wang tetapi terhad dari sudut masa kerana kesibukan kerja dan tanggungjawab lain (Lin & Sun, 2007). Walaupun begitu, sesetengah permainan mungkin perlu dibayar untuk komponen tambahan atau apabila permainan itu telah sampai ke aras yang lebih tinggi yang memerlukan langganan.



Rajah 1.6. Golongan muda mengisi masa lapang dengan bermain 'games' di AEON Big Ipoh.

Menurut Wu dan Liu (2007), permainan digital kini boleh dimainkan secara atas talian (online) menerusi Internet. Sesetengah permainan diakses melalui laman web yang unik dan terdapat juga perisian digital yang menjadi platform kepada beratus-ratus permainan yang berbeza. Aplikasi untuk permainan digital boleh diakses serta dimuat turun ke profil rangkaian sosial peribadi pengguna dan juga boleh menyambungkan ke rangkaian lain untuk bermain bersama rakan-rakan mereka secara percuma. Faktor ini telah mendorong budaya berhibur berteraskan teknologi digital menjadi begitu popular terutama di media sosial.

Media sosial merupakan satu rangkaian perhubungan popular yang menjadi trend masyarakat digital berkomunikasi merentasi masa dan sempadan. Ini disebabkan kapasiti peranti mudah alih itu sendiri yang membolehkan akses dengan mudah yang menyebabkan komunikasi berlaku sepanjang masa. Tambahan pula wujudnya perisian dan aplikasi sosial yang popular seperti Facebook, Instagram dan WhatsApp yang



menjanjikan perkongsian maklumat bersama rangkaian-rangkaian sosial di seluruh dunia. Statistik mencatatkan maklumat mengenai rangkaian paling popular di seluruh dunia menunjukkan Facebook adalah rangkaian sosial pertama yang melangkaui 2.2 bilion pengguna aktif bulanan. Instagram pula mencatatkan lebih 800 juta akaun aktif setiap bulan (Statista, 2018). Manakala WhatsApps merupakan aplikasi mesej yang tertinggi dan popular penggunaannya di Malaysia.

Budaya masyarakat kini yang cenderung mencari kenalan dan rakan sosial secara maya berbanding yang realiti juga telah menyebabkan penggunaan telefon mudah alih meningkat. Fenomena ini menjelaskan interaksi manusia dengan alat menerusi internet telah mencipta satu anjakan dalam peruntukan masa harian pengguna. Lebih banyak masa dihabiskan di hadapan skrin, berbanding masa untuk



berinteraksi secara langsung dengan keluarga dan rakan-rakan secara 'face to face' (Nie & Hillygus, 2002). Kajian menunjukkan orang ramai semakin memilih komunikasi dengan rakan dan keluarga menerusi teknologi dan mengabaikan pertemuan secara peribadi. Statistik mencatatkan 46% pengguna berkomunikasi lebih kerap dengan rakan dan keluarga menerusi teknologi berbanding secara peribadi. Ini menunjukkan bahawa interaksi bersemuka telah menurun baik dari sudut kualiti dan kuantiti (Drago, 2015).

Fenomena komunikasi sosial seperti 'Facebook' dan 'WhatsApp' tanpa disedari telah membentuk satu budaya yang disebut sebagai 'FOMO' (Fear of missing out). Menurut Voboril (2010), FOMO adalah ketagihan atau fobia yang boleh dialami oleh pengguna tegar secara tidak sedar. Ia mewujudkan satu trend masyarakat di seluruh dunia yang sentiasa melihat skrin telefon bimbit kerana bimbang akan terlepas





atau hilang sesuatu perkongsian dan interaksi. Ketagihan ini juga dikenali sebagai tabiat memeriksa (checking habits). Menurut kajian Oulasvirta et al. (2012), tabiat memeriksa boleh dipecahkan kepada tiga iaitu: (1) update maklumat, (2) tindak balas spontan dan (3) kepekaan tentang maklumat khusus. Contohnya, menyegarkan (refresh) peti masuk e-mel untuk melihat sama ada mesej baru telah masuk. Akibat dari tabiat itu, masyarakat digital membawa alat teknologi mereka ke mana sahaja untuk sentiasa berada dalam keadaan 'available'. Mereka tidak mahu kedudukan yang boleh menjejaskan komunikasi terutama bagi golongan yang menjalankan perniagaan atas talian.

Internet bukan sekadar pada perhubungan sosial, malah mempunyai potensi untuk meningkatkan peluang produktiviti di seluruh dunia. Ia menyediakan platform alternatif untuk menjalankan perniagaan atas talian yang secara tidak langsung membuka peluang kepada individu untuk meningkatkan ekonomi diri. Laman rangkaian perniagaan menyediakan lebih banyak peluang kepada orang ramai dengan langganan keahlian untuk mencari pekerjaan, membuat kontrak dan prospek lain, yang mewujudkan pilihan yang berdaya maju untuk memperoleh keuntungan (O'Murchu et al., 2004). Teknologi multimedia ini juga menyokong bidang pendidikan, sains, dan pentadbiran khususnya kerajaan dalam mengurus tadbir negara.

Perniagaan yang berasaskan internet telah menjadi popular kerana budaya masyarakat sekarang yang suka membeli-belah secara 'online'. Kajian yang dilakukan oleh Bilgihan (2016) mendapati 'online shopping' diminati kerana aktiviti membeli-belah dalam talian mengarah kepada keseronokan, konsentrasi, terkawal dan bergaya. Perniagaan yang berasaskan internet ini menyediakan perkhidmatan interaktif yang





efisien, menawarkan pengalaman membeli-belah yang unik, kualiti produk, ciri-ciri laman web yang menyeronokkan, jenama yang dipercayai dan seterusnya akan mempengaruhi kesetiaan pelanggan. Membeli-belah secara 'online' ini sangat mudah dan menjimatkan masa. Oleh itu, masyarakat sukar untuk melepaskan malah menikmati kemudahan itu sebagai amalan dan gaya hidup masa kini.

Boleh dikatakan bahawa, peranti pelbagai guna mudah alih kini yang akses pada internet dapat menyelesaikan banyak perkara yang selama ini susah untuk dilakukan. Namun, terdapat juga pengguna yang akses pada internet hanya untuk keseronokan. Kajian oleh Rainie (2011), mendapati bahawa 53% daripada orang dewasa yang berumur 18-29 cenderung akses ke dalam talian tanpa sebab tertentu melainkan secara suka-suka atau untuk mengisi masa lapang. Keseronokan menyebabkan pengguna membuat eksploitasi ke atas data identiti mereka. Maka tidak hairanlah ada pengguna berkomunikasi di laman sosial secara penyamaran tanpa mendedahkan identiti sebenar mereka. Mereka berasa bebas untuk muncul dengan persona profile yang berbeza (Hongladarom, 2011). Mereka juga boleh mewujudkan 'multiple identity' mengikut rentak golongan mana yang mereka ingin terlibat. Kelebihan akses sebegini menimbulkan keseronokan dan menyebabkan budaya ini menjadi sangat popular.

Golongan muda merupakan pengguna internet aktif yang menikmati pelbagai aktiviti melibatkan hiburan dalam talian, termasuk menonton video, bermain permainan digital dan berkongsi gambar swafoto di Instagram (Holloway et al., 2013). Hasil kajian yang dilakukan oleh Beranuy, Carbonell dan Griffiths (2013) mendapati, pengguna memulakan permainan digital kerana hiburan, lari dari masalah





dan persahabatan maya. Malahan ada juga yang suka merakam tingkah laku orang lain dan dikongsi di dalam talian. Keasyikan ini menyebabkan teknologi mudah alih amat digemari. Menurut Verenikina dan Kervin (2011), teknologi mudah alih seperti telefon pintar dan tablet menandakan satu titik perubahan dalam aktiviti masa lapang masyarakat dan merupakan trend baharu muncul bagi membentuk gaya hidup digital yang semakin popular.

1.1.2 Teknologi Mudah Alih

Alat komunikasi pada ketika ini telah dipelbagaikan fungsi kegunaan sehingga melampaui tujuan awal ciptanya. Perkara yang dahulu sangat sukar dilakukan dan memakan masa yang lama, namun kini begitu mudah, pantas dan efisien. Menurut Human (2007), wujudnya teknologi digital seperti peranti elektronik dan rangkaian internet tanpa wayar telah memaksa manusia supaya menjadi sentiasa sibuk dalam semua aliran kehidupan. Mereka terpaksa terlibat secara langsung untuk mengamalkan teknologi pada sebahagian besar kehidupan harian mereka. Seperti yang dinyatakan oleh De Vries (2005) iaitu, 'telefon' semakin digantikan dengan 'peranti' yang menggambarkan sebagai pembantu digital peribadi seseorang. Mana kala 'komunikasi tradisional' telah digantikan dengan 'pengurusan maklumat mudah alih' yang mempunyai kawalan ke atas setiap kehidupan manusia. Ini bermakna di dalam dunia hari ini, manusia telah didedahkan dengan maklumat sama ada untuk tujuan pekerjaan, perniagaan, peribadi atau pun hiburan. Oleh itu, mereka perlu menempuh kehidupan berteknologi ini jika tidak mahu merasa ketinggalan zaman.





Peranti mudah alih atau lebih dikenali sebagai telefon pintar merupakan keperluan bagi generasi hari ini kerana kepentingan fungsinya. Alat perhubungan ini, pada suatu ketika dianggap sebagai barang mewah yang sering digunakan oleh ahli korporat dan golongan berada sahaja. Tapi kini telah menjadi trend gaya hidup digital dan mampu dimiliki oleh setiap golongan masyarakat tanpa mengira usia ataupun jantina. Secara umumnya, telefon bimbit seperti telefon pintar dan tablet adalah melebihi daripada telefon selular yang biasa. Di dalam kajian Shiratuddin dan Zaibon (2009), menyatakan bahawa telefon bimbit telah menjadi sebahagian daripada aksesori peribadi dan digunakan secara meluas untuk komunikasi dan hiburan. Selain dari kemampuannya membuat dan menerima panggilan telefon atau mesej teks, ia juga mampu untuk menghantar dan menerima e-mel, menyediakan akses internet, dan biasanya mempunyai keupayaan lain seperti kamera digital dan platform untuk



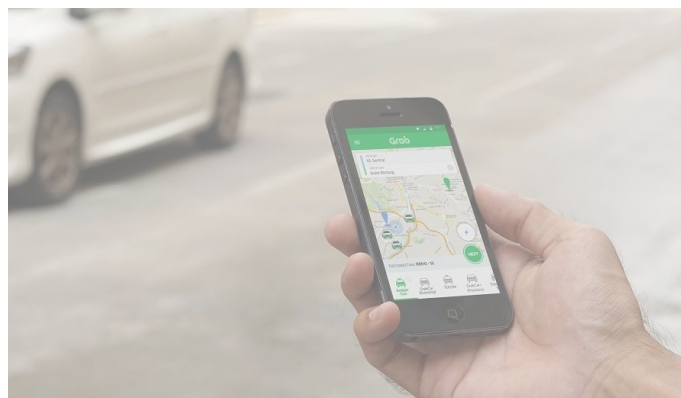
Telefon pintar juga memiliki kuasa pemprosesan yang bergerak ke arah rangkaian mobiliti seperti kapasiti penyimpanan data tambahan yang besar di storan awan atau rangkaian (server) luaran. Tidak ketinggalan juga terdapat menu untuk mengakses alatan seperti lampu suluh, perakam suara, kalkulator, kompas dan kamera. Ini bermakna alat yang pelbagai fungsi sangat membantu pengguna yang sentiasa bergerak dan penggunaannya tidak terhad pada tempat dan masa (Pitt et al., 2011). Seiring dengan kerancakan pembuatan perkakasan dan alatan digital, pelbagai pihak juga giat memajukan perisian atau aplikasi mudah alih. Pengguna boleh menikmati pelayaran web yang pantas termasuk yang percuma yang boleh diakses menerusi atas talian beralamat <http://www> (world wide web) atau lebih dikenali sebagai internet oleh kebanyakan pengguna. Menerusi internet, berbagai-bagai





maklumat dapat dicari dengan mudah dan pantas menerusi enjin carian popular seperti Google, Yahoo, Ask.com dan berbagai-bagai lagi.

Internet juga adalah sumber untuk orang ramai memuat naik dan turun data audio-video seperti menerusi aplikasi 'YouTube', 'play movie' dan TV. Tidak dinafikan, banyak aplikasi perkongsian video seperti YouTube, berupaya menarik minat ramai pengguna lebih-lebih lagi jika dipaparkan slot berita sensasi atau klik video yang diadun dengan muzik yang menghiburkan. Jadi, ramai pengguna akan seronok untuk menyebarkan dan berkongsi maklumat dengan memuat turun video tersebut. Tambahan pula khidmat aplikasi ini boleh diakses secara percuma. Sejajar dengan perkembangan pembangunan perisian, syarikat-syarikat tempatan juga turut serta melancarkan aplikasi mudah alih kepada pelanggan bagi memudahkan urusan pelanggan. Perniagaan dari pelbagai industri seperti institusi perbankan dan kewangan, syarikat penerbangan, pawagam, gedung membeli belah dan perkhidmatan taksi juga turut menawarkan perkhidmatan menerusi aplikasi mudah alih yang sangat berguna kepada pelanggan menurut laporan Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM, 2013).



Rajah 1.7. Aplikasi Grab untuk perkhidmatan kereta sewa dan taksi. Sumber: <https://www.techinasia.com/grabtaxi-make-money>. Diperoleh pada 8 Julai 2016.





Masyarakat amat memerlukan teknologi mudah alih supaya mampu bersaing di era digital dan pada masa yang sama tidak pula mahu ketinggalan dari aspek pengayaan mengikut peredaran masa, mengakibatkan fungsi telefon bimbit tidak hanya sekadar untuk komunikasi semata. Faktor ini menyebabkan berubahnya aspek kepentingan telefon lebih kepada keperluan pilihan reka bentuk atau design bersesuaian dengan konsep HCD (Human Centred Design). Seperti yang dinyatakan oleh Damodaran (2001), prinsip 'human factors' pada asasnya berpusat tentang reka bentuk HCD. Ini adalah untuk memastikan bahawa alatan teknologi dapat memenuhi keperluan kehidupan manusia. Greenhouse (2010) menekankan bahawa, fungsi HCD mengarah kepada keperluan fizikal dan psikologi pengguna, yang membolehkan pengguna untuk berinteraksi dan berfungsi pada tahap yang paling tinggi.



Rajah 1.8. Konsep HCD (Human Centred Design) yang memenuhi keperluan pengguna. Sumber: <https://www.linkedin.com/pulse/human-centred-design-vs-thinking-service-ux-what-do-all-simonds>. Diperoleh pada 8 Julai 2016.

HCD menawarkan prinsip, teknik dan alat-alat untuk memastikan bahawa, apa sahaja teknologi digital yang digunakan di tempat kerja, di rumah dan di tempat awam adalah bersesuaian dengan tujuan, keperluan dan kehendak manusia. Dengan itu,





inovasi ke atas telefon sentiasa dilakukan dengan giat sehingga melahirkan peranti pelbagai guna yang lebih berperanan sebagai membawa imej moden dan bertindak sebagai aksesori kepada pengguna.

Alat teknologi mudah alih seperti telefon bimbit kini didatangkan dengan pelbagai pilihan warna, reka bentuknya yang agak nipis, kelihatan anggun dengan gaya rangginya yang menawan. Tambahan pula, padanya tertera logo jenama popular tertentu dengan warna perak metalik yang dapat mencerminkan ketinggian peribadi pengguna. Ia menawarkan aplikasi yang praktikal dilengkapi dengan kamera digital resolusi enam belas mega pixel dan perakam video berteknologi penstabilan imej serta definisi tinggi. Ciri-ciri sebegini mungkin akan membangkitkan keterujaan pengguna terutama pengguna muda yang mementingkan gaya. Menurut Osman et al.

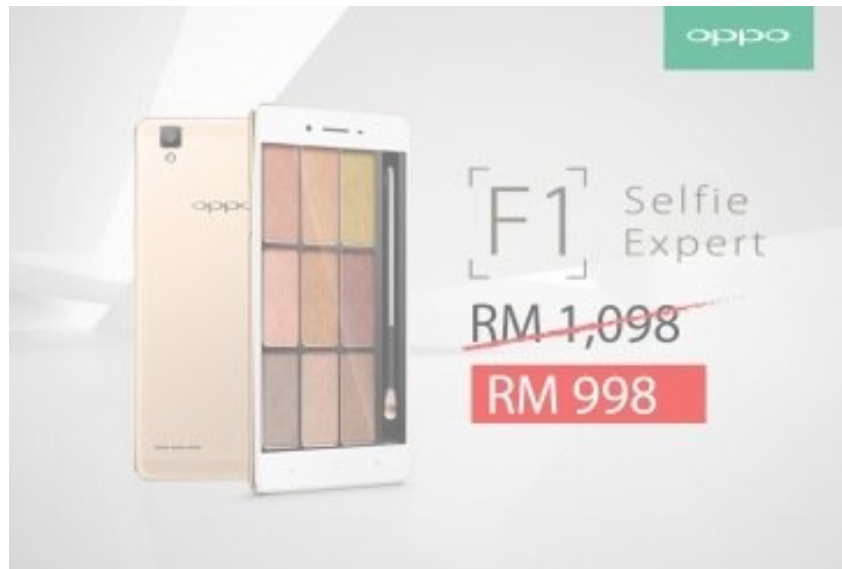


(2012), trend dalam masyarakat mempunyai pengaruh yang lebih daripada keperluan sebenar dalam keputusan membeli telefon bimbit. Dalam erti kata lain, telefon bimbit bukan sekadar komoditi untuk memenuhi keperluan komunikasi, tetapi telefon pintar yang menjadi penunjuk status, prestij, dan gaya hidup.

Permintaan yang tinggi menyebabkan kualiti produk teknologi mudah alih meningkat di pasaran dan telah menambah bilangan pembekal untuk terus bersaing (De Vries, 2005). Kini, banyak telefon pintar yang popular boleh didapati dengan harga yang murah di pasaran. Harganya yang mampu milik pula membuatkan para penggunanya kelihatan cukup terpikat untuk bergaya dengan alat teknologi idaman. Jadi tidak hairanlah terdapat sesetengah pengguna memiliki dua atau tiga peranti dalam satu masa dengan membeza-bezakan kegunaan alat tersebut. Pendapat ini disokong oleh Wiliza (2006), yang menyatakan tentang hebatnya promosi atau iklan



terhadap peranti keluaran terbaru menerusi media masa sehingga mendorong pengguna terpicat untuk membeli produk berulang kali.



Rajah 1.9. Contoh promosi telefon pintar yang menawarkan potongan harga. Sumber: <https://www.techarp.com/news/oppo-f1-offer-roya-2016/>. Diperoleh pada 10 Julai 2016.

Masyarakat digital sentiasa mahukan alat yang boleh diakses pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja. Bagi mereka, adalah tidak keterlaluan jika peranti mudah alih dikatakan lebih penting dari komputer kerana saiznya yang lebih kecil, padat dan dapat dimuatkan di dalam poket. Teknologi terbaharu ini amat sesuai dengan gaya hidup masa kini. Peranti mudah alih menggunakan teknologi terkini yang membolehkan pengguna menghubungkan ke talian internet dan mengendalikan pelbagai tugas termasuklah permainan dan aplikasi kerja pada satu-satu masa. Peranti pelbagai guna mudah alih ini juga telah mencuri tumpuan dengan teknologi storan 'Cloud' peribadi yang menyediakan ruang luaran untuk penyimpanan sejumlah data penting secara maya. Tiada had bilangan data peribadi dapat disimpan menerusi alat ini dan mampu dibawa ke mana-mana.



Rajah 1.10. Telefon bimbit biasanya disimpan di dalam poket untuk mudah dibawa ke mana-mana.

Hari ini, semua orang sudah sinonim dengan teknologi skrin sesentuh. Tugas menggunakan jari untuk mengakses menu atau mengawal peranti bukan tugas yang sukar lagi. Ia sudah diterima oleh masyarakat umum dan menjadi penanda aras asas kepada pengguna sebagai salah satu faktor untuk memilih peranti mudah alih kesukaan mereka. Malah sudah dibangunkan teknologi yang sebelum ini hanyalah fantasi yang melibatkan ‘sensor’ hasil gabungan kamera dan projektor, yang mana peranti boleh dikawal dengan hanya pergerakan tangan tanpa perlu menyentuh skrin secara fizikal (Harun, 2013). Ini membuatkan pengguna merasa teruja dan sentiasa mengidamkan alat teknologi yang seumpama itu.

Lebih menarik lagi pengguna boleh berkomunikasi sambil terus melihat wajah orang yang dihubungi secara langsung menerusi aplikasi *Messenger* yang dikenali sebagai *Skype* dan *Facetime*. Teknologi telekomunikasi interaktif juga membenarkan pengguna di dua atau lebih lokasi berinteraksi melalui penghantaran video dan audio di kedua-hala secara serentak. Ia juga disebut sebagai ‘tele-persidangan video’. Melalui perisian ini, pelanggan yang merupakan majikan mampu mengadakan mesyuarat secara maya dari lokasi yang berbeza pada waktu yang sama.



Rajah 1.11. Contoh aplikasi *Facetime* yang membolehkan komunikasi secara audio video. Sumber: http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2015/04/27/20/281228A100000578-0-image-a-1_1430161213878.jpg. Diperoleh pada 27 April 2015.



Di samping alat teknologi mudah alih yang memberikan fleksibiliti komunikasi, ia juga didatangkan dengan pelbagai ciri intuitif untuk memudahkan pengguna. Antaranya seperti sistem teknologi GPS (Global Positioning System). Sistem GPS bukan lagi sesuatu yang asing bagi penghuni kota atau mereka yang banyak menghabiskan masa di jalan raya. Alat navigasi ini membantu pengguna untuk mengetahui kedudukan lokasi dan arah yang dituju dengan lebih tepat dan efisien. 'Waze' merupakan salah satu sistem navigasi geografi popular yang mempunyai sokongan GPS yang digunakan oleh ramai pengguna di seluruh dunia (Sinai et al., 2014). Waze menyediakan informasi perjalanan mengenai maklumat laluan dan keadaan trafik semasa. Maklumat Waze juga merupakan laporan trafik mutakhir yang dikongsi bersama oleh komuniti Waze menerusi pelbagai stesen radio dan saluran komunikasi yang tersedia. Menjadi ahli komuniti Waze yang aktif akan diiktiraf dan akan mendapat ganjaran hadiah dari pengurusan Waze.





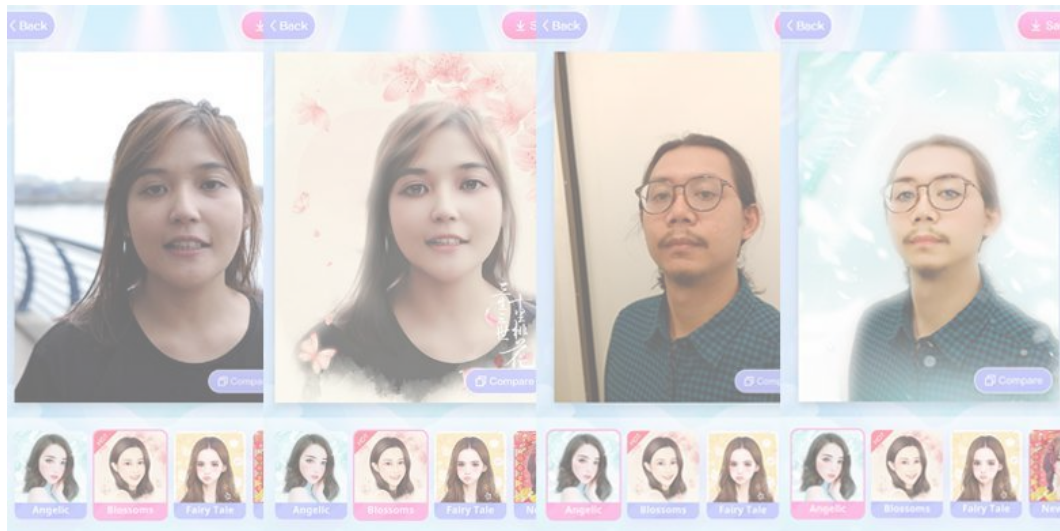
Terdapat juga berbagai inovasi aplikasi gunaan lain yang telah dimajukan melibatkan pemancar satelit dan kompas antaranya seperti ‘Qibla Compass’. Menurut Afiq (2013), Qibla Compass adalah aplikasi yang menampilkan kemudahan kepada pengguna Islam untuk mencari arah kiblat yang paling tepat. Aplikasi ini sangat berguna dan akan beroperasi secara automatik selepas pengguna tiba di kebanyakan kawasan malah meliputi kawasan di seluruh dunia. Masyarakat yang gemar mengembara suka akan fungsinya sebagai pemberi maklumat dengan kawalan skrol yang mudah ketika menggunakannya. Aplikasi sebegini biasanya percuma dan ia mudah dimuat turun dari aplikasi storan. Pengguna semakin memilih peranti mudah alih apabila ia menawarkan kemudahan untuk beribadat di samping tugas harian.

Dari sudut kualiti paparan visual pula, peranti mudah alih memiliki kepintaran berdefinisi tinggi seperti teknologi HD Reality dan ‘FHD Super AMOLED’ yang mana menawarkan paparan dengan imej yang tajam, cerah dan jelas. Kualiti grafik yang terbaik serta pengurangan kekaburan. Teknologi tersebut juga membantu melaraskan kualiti imej secara automatik bagi menghasilkan kualiti tontonan yang terbaik. Pengguna akan merasai pengalaman menonton yang terhebat dan menikmati kesan visual yang lebih segar.

Kemudahan dual kamera iaitu kamera depan dan belakang pada peranti mudah alih adalah antara yang menjadi kegemaran pengguna. Seperti yang ditegaskan oleh Antikainen et al. (2004), “Telefon bimbit dengan kamera telah menjadi sangat popular dalam masa yang singkat”. Kamera yang dilengkapi di bahagian hadapan adalah untuk merakam gambar potret swafoto. Manakala kamera belakang dengan fungsi serba boleh yang membenarkan pengguna mengambil gambar foto secara automatik



tanpa perlu melaraskan lensa. Dengan ini pengguna akan menikmati kepuasan merakam gambar yang menarik dalam apa jua keadaan. Tambahan pula, teknik pengubahsuaian gambar fotografi lebih dari sekadar penghapusan objek, tetapi memungkinkan kemampuan mengedit foto untuk kualiti yang jauh lebih hebat.



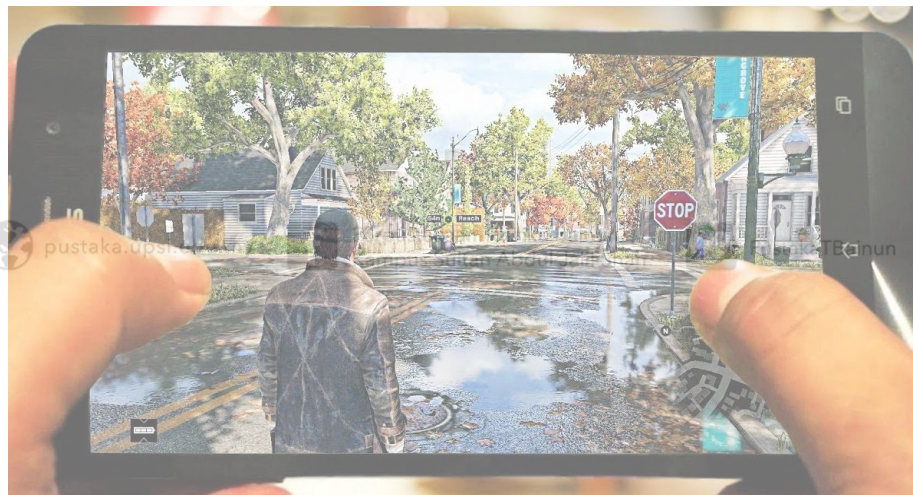
Rajah 1.12. Contoh aplikasi untuk edit foto supaya gambar lebih menarik. Sumber: <https://tekno.kompas.com/read/2017/01/22/16030057/aplikasi.edit.foto>. Diperoleh pada 26 Januari 2017.

Keindahan pada gambar dapat dihasilkan menerusi kesan khas sebagai teknik manipulasi gambar yang menarik. Kebolehan mengubahsuaikan gambar yang dirakam secara mudah dan ringkas menyebabkan masyarakat digital seronok kepada imej resolusi tinggi. Mereka suka berswafoto dan berkongsi gambar dengan rakan media sosial dalam talian atau menerusi galeri imej seperti Instagram dan aplikasi-aplikasi perbualan teks seperti WeChat, WhatsApp dan Telegram.

Pada zaman kini, menerusi kemajuan teknologi mudah alih permainan tradisional telah digantikan oleh permainan digital (Zaibon, Pendit, & Bakar, 2015). Permainan video (games) kaedah lama telah memajukan. Selain mudah alih,



permainan digital masa kini amat mencabar dengan aksi sebenar dan kualiti gambar HD (high definition) yang memberi kesan visual grafik yang sangat menarik. Teknologi khas yang dipanggil ‘Tress FX’ yang memberi tumpuan pada pergerakan mikro seperti alunan helaian rambut untuk kelihatan realistik walaupun diaplikasikan pada peranti berkuasa rendah. Selain itu, kesan bunyi juga menghasilkan runut bunyi yang menyerlahkan lagi perasaan ngeri ketika suasana tegang dalam permainan. Aplikasi hiburan sebegini menjadi tarikan pada pengguna terutama golongan muda untuk terus berinteraksi dengan peranti mudah alih.



Rajah 1.13. Contoh permainan digital dengan kualiti gambar HD.

Pemain akan lebih obsesi dengan permainan yang menghiburkan dari berbagai genre aksi dan boleh bermain di atas talian dengan beberapa orang pemain lain lagi. Kajian yang dilakukan oleh Merrill et al. (2006) telah menyenaraikan empat ciri-ciri perisian permainan digital iaitu seseorang itu bermain permainan kerana inginkan cabaran, terdapat peraturan permainan, tiada paksaan dan menyeronokkan. Pemain akan menikmati cabaran yang luar biasa, bersaing menguji keberanian terhadap lawan untuk melihat siapa yang terbaik dalam persekitaran permainan yang dirasakan hidup.





Kebanyakan permainan digital telah didatangkan dengan *level* dan episod tertentu sehingga menyebabkan antara pemain akan berusaha untuk mencapai *level* tertinggi dan akan teruja apabila nama mereka diiktiraf sebagai memegang rekod di dalam permainan. Sama ada bermain sendiri atau bertarung dengan orang lain, ia mampu memberi ketagihan kepada pemain untuk tenggelam dalam dunia permainan yang seolah-olah suatu realiti dalam fantasi.

Kesimpulannya, perkembangan teknologi mudah alih masa kini semakin pesat dimajukan dan berbagai-bagai aplikasi yang memberi kemudahan dan keseronokan berada di pasaran. Maka semakin ramai pengguna yang berminat untuk memiliki alat teknologi ini sama ada untuk mengikut trend semasa ataupun keinginan untuk mencuba pelbagai aplikasi digital terkini yang telah dibangunkan. Platform komunikasi menerusi kolaborasi dengan aplikasi sosial telah berjaya mengubah cara manusia berhubung dan berkongsi kehidupan mereka. Interaksi masyarakat dengan alat teknologi ini menjadi satu kemestian yang mana ia telah membentuk gaya hidup digital. Begitu juga keinginan dan tingkah laku masyarakat pengguna bila berdepan dengan alat teknologi di dalam semua urusan kehidupan harian termasuk urusan ibadat telah membentuk satu fenomena budaya yang baharu. Budaya penyebaran maklumat, perkongsian sosial dan budaya berhibur di kalangan masyarakat hari ini amat semakin diminati. Pengguna yang obsesi dengan teknologi mudah alih suka menjadi perhatian dan mendapat komen dari rakan-rakan di media sosial. Faktor ini menyebabkan interaktiviti dengan alat teknologi mudah alih sebagai satu aktiviti yang menyeronokkan. Dalam masa yang sama ia telah menyumbang dan memaksimumkan lagi nilai gaya hidup digital yang semakin popular di kalangan masyarakat.





1.2 Pernyataan Isu

Kemajuan teknologi mudah alih telah mengubah cara hidup masyarakat masa kini dan interaksi dengannya menjadi fenomena baharu yang membentuk budaya popular masyarakat di seluruh dunia. Komunikasi digital dijadikan sebagai medium interaksi utama oleh masyarakat dalam menjalani kehidupan harian. Ini kerana alat teknologi mudah alih membenarkan komunikasi digital dilakukan dengan mudah dan sangat efisien untuk pencarian dan penyebaran maklumat secara langsung. Ia mempunyai kemampuan menghantar data dalam pelbagai format seperti teks, gambar, video dan sebagainya (Normazaini et al., 2016). Interaksi menerusi teknologi canggih ini tidak hanya tertumpu pada sesuatu tempat sahaja malah boleh berlaku di mana-mana.



keperluan manusia. Telefon bimbit telah digabungkan dengan teknologi internet yang membolehkan aplikasi media sosial seperti facebook, WhatsApp dan Instagram digunakan untuk perkongsian pelbagai maklumat dengan pengguna lain. Nilai interaktiviti yang dilakukan telah membentuk satu 'geografi baharu' di ruangan siber. yang mana masyarakat pengguna telah diangkat sebagai 'netizen' (warga internet) Manakala tingkah laku yang ditunjukkan oleh masyarakat pengguna secara fizikal di ruang realiti menunjukkan bahawa gaya hidup digital yang dilakukan ini amat diminati dan alat teknologi menjadi keperluan harian yang sangat popular masa kini.

Isu penggunaan teknologi mudah alih sering digunakan oleh sebilangan pakar dan ahli teori dalam bidang akademik, sains, dan sosial. Kebanyakan kajian yang dijalankan menjurus kepada maklumat mengenai statistik bilangan, pengajaran dan





pembelajaran, kesan dan pengaruh penggunaan telefon mudah alih terhadap kumpulan sasar tertentu sebagai contoh pada kajian Hassan dan Rashid (2012), Sarwar dan Soomro (2013), Bakhir dan Zainal (2015). Namun begitu, terdapat juga seniman seni visual yang pengaplikasian isu-isu teknologi dalam karya mereka. Ini dapat dilihat pada karya Nam Jun Paik bertajuk 'Family of Robot', (1986) yang mengutarakan isu integrasi teknologi di dalam kehidupan. Begitu juga Xavier Veilhan menerusi 'Man On The Phone', (2006-2010) dan Tom Price menerusi 'Network' (2012) yang mengutarakan isu teknologi dan interaksi. Manakala '3G International', (2010) karya Aristarkh Chernyshev & Alexei Shulgin dan 'My Favourite Machine', (2012) karya Roger Belveal memaparkan imej dan simbol teknologi mudah alih dalam karya masing-masing. Secara keseluruhannya dapat disimpulkan bahawa tema dan isu-isu yang dipilih oleh beberapa artis di atas hanya tertumpu kepada aspek integrasi teknologi dalam kehidupan dan penampilan alat digital sebagai objek konsumerisme semata-mata, tanpa menyentuh isu-isu yang berkaitan pembentukan nilai dan budaya baharu yang berasaskan gaya hidup teknologi digital.

Berbeza dengan kajian ini yang mana ia merupakan satu analisis dan eksplorasi tentang fenomena budaya berkaitan dengan aktiviti harian yang dijalankan oleh pengguna menerusi interaksi dengan alat teknologi mudah alih menyentuh gaya hidup komunikasi, interaksi sosial dan hiburan. Kajian yang lebih mendalam dilakukan ke atas tingkah laku dan amalan digital yang melibatkan aspek masa, 'non face to face', obsesi, komuniti maya, 'follower', 'wefie', tular, hiburan digital mudah alih, realiti maya, permainan interaktif dan budaya popular. Isu-isu ini disampaikan dalam bentuk penghasilan karya arca bersiri yang digarap berbeza daripada kajian-kajian lain.





1.3 Objektif Kajian

Objektif kajian adalah seperti berikut:

1. Menganalisis gaya hidup digital yang dibentuk menerusi amalan penggunaan alat teknologi mudah alih.
2. Menganalisis bentuk-bentuk aplikasi digital yang mengujudkan budaya popular masyarakat.
3. Menganalisis peranan interaksi sosial yang mempengaruhi budaya komunikasi dan hiburan masyarakat.
4. Mengenal pasti elemen digital melalui konsep gaya hidup popular dan nilai konsumerisme dalam konteks amalan dan tingkah laku masyarakat.



Terdapat empat persoalan kajian yang menjadi teras di dalam kajian ini.

1. Bagaimanakah corak amalan yang dilakukan melibatkan penggunaan alat teknologi mudah alih dalam membentuk gaya hidup digital?
2. Bagaimanakah aplikasi digital berperanan mewujudkan budaya popular masyarakat?
3. Bagaimanakah budaya komunikasi dan hiburan dipengaruhi oleh interaksi sosial melalui teknologi mudah alih?
4. Apakah bentuk elemen digital melalui konsep gaya hidup popular dan nilai konsumerisme dalam konteks amalan dan tingkah laku masyarakat?





1.5 Garis Panduan Projek

Tujuan penyelidikan ini adalah untuk menghasilkan satu siri arca berasaskan tema ‘Manusia dan Mesin’ menerusi kajian ke atas gaya hidup digital melalui teknologi mudah alih. Kajian studio ini diinterpretasi melalui idea yang digarap dari fenomena semasa tentang amalan dan tingkah laku generasi digital masa kini. Cara hidup berteknologi yang kini telah membentuk budaya popular masyarakat. Ia merupakan suatu penaksiran dan persepsi baharu serta pemahaman terhadap senario semasa yang dilakukan bagi menstrukturkan satu bentuk arca figura yang digayakan.

Kajian studio ini dilakukan melalui pendekatan seni arca instalasi, yang mana figura manusia menjadi keutamaan sebagai subjek dalam penghasilan karya. Ikon digital diambil dari sumber teknologi mobiliti bagi menjelaskan penglibatan manusia dengan teknologi mudah alih. Fabrikasi bentuk menjadi teras dalam proses pembinaan seni arca, yang mana bahan mentah seperti besi, aluminium dan plastik digunakan dan digabungkan dengan objek digital yang di manipulasi dan modifikasi bagi mengubah sifat dan fungsi bahan tersebut. Walau bagaimanapun aluminium menjadi bahan utama dalam penghasilan karya.

Elemen interaksi manusia dengan mesin digarap menerusi kaedah media campuran seperti gabungan kolaj dan ‘assemblage’ yang disatukan dengan teknik percantuman seni arca seperti rebet dan pemasangan skru. Teknik acuan digunakan untuk membina bentuk-bentuk yang realistik manakala teknik kimpalan adalah untuk kerja-kerja penyambungan logam. Telefon mudah alih digunakan sebagai alat bagi mendapatkan semua imejan kajian menerusi internet, aplikasi-aplikasi digital dan





rangkaian media sosial. Kajian lapangan juga dilakukan di lokasi-lokasi yang menjadi tumpuan orang ramai bagi mendapatkan imej-imej yang berkaitan dengan gaya hidup digital melalui aktiviti-aktiviti semasa masyarakat di pusat membeli belah, premis-premis makanan dan tempat awam. Ini bagi mendapatkan gambaran sebenar fenomena yang sedang berlaku. Koleksi gambar-gambar yang diambil akan digabungkan dengan imejan dari media sosial dan disusun semula menerusi kaedah manipulasi dan abstrak.

Persepsi tentang gaya hidup digital dianalisis melalui tingkah laku masyarakat masa kini berinteraksi dan beraktiviti bagi memenuhi kepuasan dan keinginan mereka dalam menempuh zaman kemuncak teknologi mobiliti. Kajian ini juga menjadi kolektif kepada gaya hidup berkomunikasi, interaksi sosial dan gaya hidup berhibur melalui teknologi digital yang mana aspirasi bentuk baru dan simbolik makna dalam budaya popular masyarakat dapat diterjemahkan dalam bentuk karya seni arca. Hasil karya yang dicipta mencerminkan sifat obsesi, aspirasi dan emosi melibatkan interaksi manusia ke atas objek teknologi dalam membentuk nilai budaya popular dalam masyarakat hari ini.

Hasil dari kajian literatur pada bahagian kontekstual isu dan bahagian teori, maka dapat dirumuskan bahawa isu-isu berkaitan gaya hidup digital berfokus kepada tiga isu utama iaitu budaya komunikasi, budaya perkongsian sosial dan budaya hiburan digital. Sehubungan dengan itu, kajian studio ini merujuk pada tiga fasa utama iaitu fasa1; budaya komunikasi, fasa 2; budaya perkongsian sosial dan fasa 3; budaya hiburan digital.





1.6 Skop Kajian

Kajian penyelidikan ini adalah berdasarkan kepada fenomena terkini gaya hidup digital tentang amalan kepenggunaan dan trend digital yang dilihat secara umum dan global. Fokus kajian adalah pada aktiviti melibatkan amalan digital dan tingkah laku penggunaan alat teknologi mudah alih oleh masyarakat pengguna tanpa mengira perbezaan kaum, agama, budaya dan sempadan negara.

Penyelidikan dilakukan ke atas senario masyarakat sebagai pengguna alat teknologi mudah alih seperti telefon bimbit dan tablet yang menjalani kehidupan gaya digital melibatkan amalan berkomunikasi dan obsesi pada alat. Kajian juga dilakukan ke atas keseronokan aktiviti berswafoto melibatkan stail dan arah aliran yang menjadi ikutan, perkongsian dan penyebaran maklumat yang aktiviti popular di media sosial.

Sebagai kemuncak pada kajian saya menghubungkan nilai obsesi di dalam gaya hidup berhibur yang melibatkan amalan bermain permainan digital dan keasyikan melayan aplikasi digital berbentuk hiburan sehingga membentuk budaya popular masyarakat.

Kajian ini tiada kaitan dengan alat teknologi mudah bawa yang lain seperti camera digital, perakam video digital dan sebagainya. Kajian juga tidak menyentuh isu-isu negatif yang berkaitan insiden jenayah siber, aplikasi negatif dan perkara yang berkaitan dengannya. Selain itu, kajian ini juga tidak melibatkan gaya hidup dari sudut perubahan dan kesihatan, unsur-unsur politik dan penyebaran berita palsu.





1.7 Signifikan Kajian

Projek penyelidikan ini penting dalam menyumbang kepada kefahaman dan perubahan persepsi baharu masyarakat terhadap gaya hidup digital dengan cara menilai amalan kepenggunaan masyarakat menerusi interaksi terhadap alat teknologi mudah alih yang merangsang, membentuk dan mengubah cara hidup yang dipaparkan dalam konteks gaya hidup komunikasi digital, interaksi sosial dan hiburan mudah alih bagi menggambarkan budaya baharu masyarakat masa kini.

Projek penyelidikan ini menyumbang kepada pengkaryaan yang bersifat komentar sosial yang merupakan refleksi pandangan artis pada isu semasa yang sedang berlaku. Penghasilan karya menekankan aspek eksplorasi dan memanipulasi terhadap fenomena gaya hidup digital berkaitan dengan aktiviti pengguna alat teknologi yang dikaji menerusi aplikasi sosial, tingkah laku dan amalan masyarakat menerusi aspek masa, 'non face to face', obsesi, komuniti maya, 'follower', 'wefie', tular, hiburan digital mudah alih, realiti maya, dan trend semasa dalam membentuk budaya baru yang belum pernah dilakukan oleh mana-mana penyelidik.

Kajian ini merupakan penerokaan baharu menerusi eksplorasi dari sudut teknik yang berkaitan dengan penghasilan bentuk, penggunaan imej digital, manipulasi media dan aplikasi digital berkaitan interaksi pengguna terhadap alat teknologi mudah alih. Projek ini juga mempengaruhi perubahan artistik terhadap ciptaan karya saya sendiri menerusi penghasilan bentuk figura manusia sebagai subjek kajian. Kajian melibatkan penggunaan satu templat melalui konsep penggulangan yang dapat memperbagaikan bentuk-bentuk figura di dalam penghasilan karya bersiri.





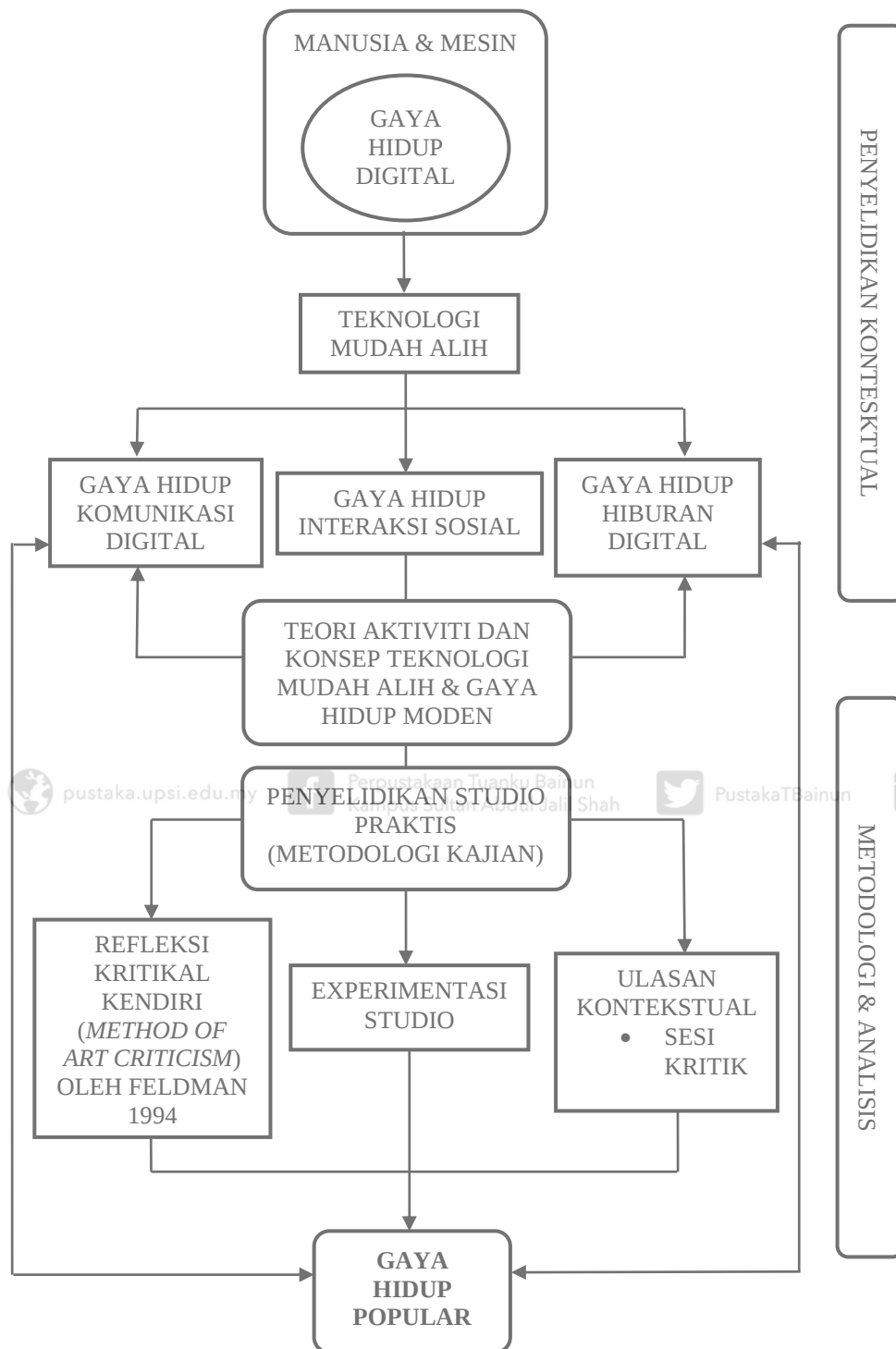
Ia merupakan satu kaedah dan penerokaan baru yang mampu menjadi rujukan kepada penggiat seni arca yang ingin meneruskan kajian dalam bidang yang sama. Projek penyelidikan ini juga, merupakan inovasi bagi menambah kepelbagaian teknik dan dapat memberi sumbangan pada bidang Seni Halus terutama aliran seni arca yang mana terdapat sepuluh karya berbeza yang melibatkan estetika dan representasi imej figura dalam menyampaikan mesej gaya hidup digital.

1.8 Kerangka Konseptual Kajian

Berpandukan pendapat Sullivan (2007) yang menamakan penyelidikan berasaskan amalan kreatif dan berteraskan kerja studio adalah sebagai 'practice-based research'. Kaedah studio praktis ini, melibatkan kajian ke atas imej visual dan bentuk kesenian sebagai medium utama dalam penerokaan penyelidikan. Marshall (2007), turut mendakwa bahawa penyelidikan studio praktis tidak hanya menitik beratkan penjanaan maklumat baharu, tetapi dengan maklumat yang sedia ada ditafsirkan semula bagi mengubah persepsi, cara pandang dan mentafsir sesuatu transformasi ke arah pembaharuan.

Rajah 1.14 menerangkan kerangka konseptual yang dibangunkan berdasarkan kepada dua aspek utama iaitu: 1)Penyelidikan kontekstual, 2) Metodologi dan analisis.





Rajah 1.14. Kerangka Konseptual Kajian.



Penyelidikan kontekstual merujuk kepada pembentukan unsur-unsur utama yang membentuk pembinaan asas gaya hidup digital melalui teknologi mudah alih yang dapat dijelaskan menerusi amalan, cara hidup dan tingkah laku sehingga mewujudkan gaya hidup popular masyarakat. Interaksi pengguna dengan alat teknologi mudah alih melalui amalan konsumerisme membentuk fenomena baharu dapat dikenal pasti dari hasil kajian literatur pada bahagian kontekstual isu dan bahagian teori, maka tiga isu utama dapat dirumuskan iaitu;

- i) Gaya hidup komunikasi digital
- ii) Gaya hidup interaksi sosial
- iii) Gaya hidup berhibur menerusi hiburan digital.

Dari sudut metodologi dan analisis pula ia merujuk kepada satu bentuk proses yang dibina di atas aspek-aspek yang sememangnya terkandung dalam penyelidikan studio praktis. Melalui amalan studio ini, kajian akan dibincangkan dan dianalisis berdasarkan tiga aspek utama iaitu; Pertama ialah melalui kaedah refleksi kritikal sendiri (Critical Self-Reflection) yang mana menekankan penggunaan pendekatan Feldman di dalam 'Method Of Art Criticism' (1994). Manakala yang kedua akan menjurus kepada konteks kajian yang melibatkan beberapa siri eksperimentasi studio yang dilakukan. Aspek ketiga pula menyentuh aspek ulasan kontekstual yang melibatkan sesi kritik di antara pengkaji dengan rakan-rakan artis dan ahli akademik untuk mendapatkan pandangan umum yang berkaitan dengan hasil kerja dan juga pandangan mengenai cadangan atau idea-idea baharu yang boleh digunakan sebagai penambahbaikan penghasilan karya seni.



1.9 Karya-Karya Terdahulu

Beberapa karya terdahulu berkaitan dengan studio praktis disenaraikan untuk dijadikan panduan dalam kajian ini. Pengalaman 20 tahun, memperlihatkan berbagai-bagai tema dan bentuk karya seni visual telah dihasilkan. Kebanyakan dari siri karya, melibatkan tema semasa yang menyentuh isu-isu berkaitan kritikan sosial. Di sini saya ingin menyingkap kembali pada lima tahun kebelakangan ini yang mana karya-karya yang dihasilkan mempunyai kaitan dengan kajian yang sedang dilakukan di antara tahun 2009 hingga 2014. Karya-karya seni yang telah dihasilkan kebanyakannya bertema kemasyarakatan yang memberi tumpuan kepada aspek keluarga, perjalanan hidup, dan aspek-aspek yang berkaitan dengan pengalaman peribadi, dan juga isu semasa yang memperlihatkan hubungan keluarga dan masyarakat dalam konteks yang lebih luas.



Rajah 1.15. Aznan Omar. 1) 'Generation to Generation', 2) 'Air Dipotong Tak Akan Putus', 3) 'Takung', 2009 -2010. Koleksi pelukis.

Rajah 1.15 memaparkan tiga karya seni arca yang dihasilkan antara tahun 2009 hingga 2010 menyentuh tema kemasyarakatan yang berkaitan dengan aspek hubungan sesama manusia. Idea-idea digarap dari sensitiviti dengan persekitaran. Siri karya yang menggambarkan gaya hidup manusia yang dilihat dari berbagai-bagai aspek kehidupan melibatkan aspek hubungan kekeluargaan, kehidupan masyarakat dan faktor ekonomi.

Penggunaan imej tangan yang diambil dari aktiviti atau perlakuan manusia menjadi asas rujukan untuk membentuk keseluruhan komposisi karya seni. Siri karya ini digambarkan figura tangan yang sedang menakung air bagi menjelaskan sesuatu perlakuan memindahkan atau transformasi budaya berlaku dari satu individu kepada individu yang lain. Subjek air digunakan sebagai simbol kepada kehidupan yang harus dikawal dan dijaga kerana ia amat penting untuk kelangsungan hidup generasi manusia seterusnya. Karya seni arca ini dihasilkan melalui teknik acuan tuangan logam, manakala aluminium digunakan sebagai bahan utama.



Rajah 1.16. Aznan Omar. 1) 'Perut Kual', 2) 'Pak Teddy', 3) 'D24', 2011-2012. Koleksi galeri Taksu Singapura.



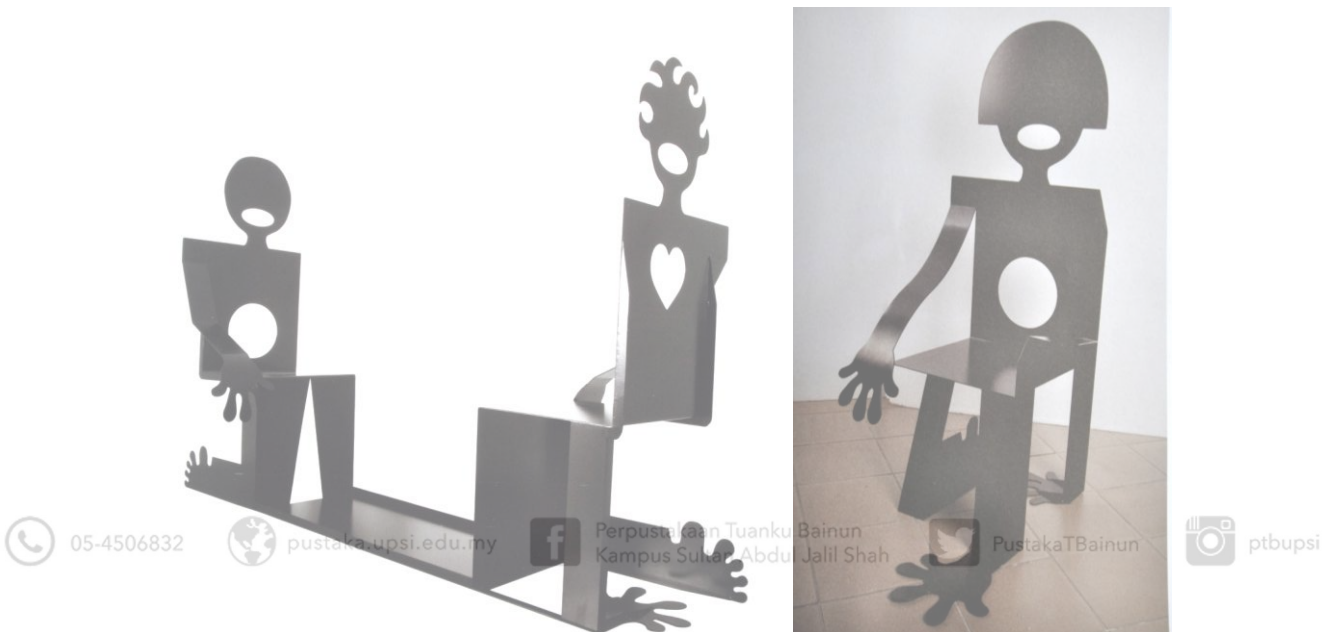
Rajah 1.16 memaparkan tiga karya yang dihasilkan di antara tahun 2011 hingga 2012 yang mana gaya persembahannya lebih kepada manipulasi ke atas objek-objek harian. Siri karya arca dinding ini menampilkan pakaian dan beberapa objek popular masyarakat seperti kualiti, mainan dan buah-buahan tempatan bagi menyampaikan mesej yang tersirat. Karya yang bertajuk ‘Perut Kualiti’ menengahkan isu masyarakat korporat yang mengamalkan gaya hidup negatif seperti menerima rasuah, berjudi dan berfoya-foya. Kesan kehancuran yang dibuat pada bush jaket sebagai simbol bagi menjelaskan unsur-unsur negatif. Manakala pada bahagian perut figura itu diletakkan kualiti bagi menggambarkan sifat peribadi individu yang mengamalkan rasuah.

Karya yang bertajuk ‘Pak Teddy’ pula adalah simbol kepada watak ‘sugar daddy’, menceritakan tentang kehidupan sosial masyarakat bandar yang bersifat negatif. Watak individu kaya yang disifatkan manja, prihatin dan penyayang tetapi menempuh liku-liku hidup yang jauh terpesong. Ia digambarkan menerusi penggunaan patung kanak-kanak popular iaitu Teddy Bear. Manakala penggunaan buah petai yang digayakan seperti tali leher itu bertujuan menjelaskan persoalan identiti dan bangsa Melayu.

Karya yang bertajuk ‘D24’ menekankan manipulasi ke atas objek kain dan buah-buahan tempatan. Bertema kemasyarakatan yang membicarakan tentang ragam gaya hidup gadis remaja yang menjadi pujaan ramai. ‘D24’ adalah kod yang digunakan pada jenis durian yang cukup popular masa kini dan merupakan antara jenis durian yang popular di negara ini. Karya ini menyampaikan mesej ‘double meaning’ menerusi penggunaan objek skirt dan buah durian. Jika dilihat pada kesan



visualnya, karya ini menampilkan unsur erotik yang menggambarkan bahagian belakang punggung wanita. Namun dalam masa yang sama, ia juga merupakan set situasi alam benda yang menampilkan komposisi dua biji durian yang ditutup dengan kain. Karya ini memerlukan imaginasi penghayat untuk membuat penaksiran makna yang tersirat.



Rajah 1.17. Aznan Omar. 1) 'Boleh Pandang-pandang', 2) 'Sedia Berkhidmat', 2013. Koleksi pelukis dan Publika KL.

Manipulasi imej figura manusia dapat dilihat pada karya yang bertajuk 'Boleh Pandang-pandang' (Rajah 1.17). Karya yang dihasilkan pada tahun 2013 ini membawa tema hubungan manusia sesama manusia menerusi kasih sayang, pengabdian diri dan tanggungjawab. Karya ini, dihasilkan menggunakan kepingan besi yang dipotong dan disambung menjadi siluet figura manusia yang telah dipermudahkan. Karya ini bersifat interaktif, merupakan arca awam yang berfungsi sebagai tempat duduk. 'Boleh Pandang-pandang' menampilkan komposisi kerusi bertentangan yang disambungkan dengan jarak tertentu. Karya ini menerapkan konsep

Islam yang menjelaskan tentang aturan perhubungan manusia yang mempunyai batasan pergaulan, terutama di kalangan lelaki dan perempuan yang belum berkahwin.

Karya yang bertajuk ‘Sedia berkhidmat’ pula bersifat dwifungsi (Rajah 1.17). Karya ini merupakan kerusi tunggal mengisahkan tentang ketaatan seseorang dalam menjalankan tugas. Watak figura yang direka dalam komposisi manusia sedang berlutut ini menampakkan lagi kesediaan dan kepatuhan untuk perkhidmatan dan tanggungjawab. Karya ini, dihasilkan menggunakan kepingan besi yang dipotong mengikut rupa bentuk figura sedang berlutut dan disambung menggunakan teknik kimpalan. Karya Arca awam ini telah ditempatkan di ruang legar pusat komersial di Kuala Lumpur dan berjaya menarik minat pengunjung untuk berinteraksi dengan karya.



Rajah 1.18. Aznan Omar. ‘Obsesi’, 2013. Koleksi pelukis.



Rajah 1.18 memaparkan karya catan yang dihasilkan pada lewat tahun 2013 yang bertema gaya hidup masyarakat yang menjadi kebiasaan pada hari ini tentang trend berkomunikasi dan perkongsian maklumat tanpa batasan. ‘Obsesi’ menceritakan gaya hidup manusia yang taasub dengan penggunaan gajet, dan digambarkan sibuk berinteraksi menggunakan dua telefon dalam satu masa. Ini menggambarkan ragam kehidupan masa kini yang sentiasa sibuk dalam urusan harian dan kehidupan berteknologi melibatkan komunikasi sepanjang masa. Imej ‘RM 10’ yang menjadi latar di dalam karya menggambarkan dunia perniagaan dan korporat yang mana wang menjadi taruhan dan keperluan.

Kecenderungan saya memilih tema manusia dengan teknologi ini disebabkan pendedahan terhadap media digital, sumber maklumat dari internet, bahan bacaan digital dan penggunaan aplikasi-aplikasi digital yang menjadi amalan hidup harian.

Juga persekitaran yang menggalakkan penggunaan teknologi tanpa wayar dalam aktiviti harian seperti berkomunikasi dan berkongsi maklumat menerusi media sosial. Faktor ini telah mencetuskan ilham kepada saya untuk berkarya berdasarkan tema teknologi mudah alih. Dari sudut penggunaan bahan pula, pemilihan bahan aluminium sebagai bahan kajian disebabkan bahan ini merupakan antara bahan asas yang digunakan dalam industri pembuatan alat teknologi mudah alih seperti telefon bimbit dan tablet. Kepingan aluminium dipilih berdasarkan sifatnya yang agak fleksibel dan mudah untuk diurus dan sesuai untuk pemotongan rupa figura manusia yang dikehendaki. Karya terdahulu juga menunjukkan banyak menggunakan aluminium sebagai bahan utama. Walau bagaimanapun, prosesnya agak berbeza kerana sebelum ini saya lebih cenderung untuk menggunakan teknik tuangan logam dalam penghasilan karya.





1.10 Perkembangan Projek Kajian

Idea dikembangkan untuk siri arca ini dengan mentafsirkan pelbagai konsep rekaan dan digabungkan dengan isu-isu semasa melibatkan gaya hidup digital melalui teknologi mudah alih. Penghasilan karya difokuskan pada konteks interaksi dengan alat teknologi dan amalan digital yang membentuk budaya popular masyarakat. Kajian ini telah dipecahkan kepada tiga fasa iaitu dengan menghasilkan sebanyak sepuluh karya utama yang mana setiap fasa akan memberi penekanan yang berbeza dalam usaha untuk menjawab persoalan kajian.

Tema-tema utama yang diberi penekanan dalam kajian ini adalah tertumpu kepada aspek; Pertama ialah interaksi manusia dengan alat teknologi mudah alih melibatkan penerokaan kajian dari sudut tingkah laku dan obsesi pengguna dalam menjalankan aktiviti komunikasi digital. Kedua, Kajian dinilai dari sudut aktiviti perkongsian sosial yang melibatkan trend berswafoto dan keseronokan berkongsi gambar di media sosial. Budaya swafoto, isu berkaitan tular (viral) dan aktiviti bergambar secara beramai-ramai juga dijadikan tema di dalam kajian ini. Ketiga pula, merupakan penerokaan kajian ke atas gaya hidup berhibur menerusi hiburan digital mudah alih yang melibatkan aktiviti melayan muzik, berkaraoke dan bermain permainan digital mudah alih (games).

Keseluruhan karya dari projek penyelidikan ini telah dijalankan dengan menggunakan pendekatan seni arca instalasi melalui aspek teknikal seperti pemasangan dan media campuran yang sesuai untuk setiap fasa kajian yang sedang dijalankan. Terdapat juga penggunaan media cetakan komputer untuk imej dan simbol





tertentu sebagai aksesori dalam karya yang amat perlu bagi memantapkan lagi isu-isu yang telah dipilih mengikut konsep penyelidikan.

Peringkat permulaan, saya ingin lebih memahami isu teknologi dengan mengkaji persoalan kenapa, mengapa dan bagaimana hubungan manusia dengan alat ini terjadi. Jadi kajian dimulakan dengan konteks sejarah perkembangan alat teknologi itu sendiri melalui perubahan mengikut susur masa sehingga ia menjadi alat yang berupaya membentuk gaya hidup digital. Pencarian maklumat dilakukan menerusi internet dan bahan bacaan di perpustakaan. Analisis dibuat pada kandungan antara muka (interface) skrin telefon bimbit yang mana perubahan amat jelas berlaku pada ikon-ikon aplikasi telefon bimbit dari masa ke semasa. Ikon-ikon ini dipilih, dikumpulkan dan diambil dari telefon bimbit pengguna.



Beberapa eksperimentasi dilakukan untuk meneroka idea dalam konteks seni arca. Idea ini digarap secara teliti dengan memasukkan elemen figura manusia bagi menjelaskan penglibatan manusia ke atas teknologi mudah alih. Ikon yang dipilih itu, disusun mengikut kronologi masa dan seterusnya membentuk satu figura manusia dengan aksi sedang berlari. Saya cuba menggambarkan teknologi sedang bergerak, perubahan berlaku dengan pantas dan manusia adalah penggerak kepada peningkatan teknologi menerusi kebergantungan dan permintaan yang tinggi. Daripada eksperimentasi ini, didapati bahawa penggunaan figura manusia amat penting bagi menjelaskan persoalan gaya hidup digital yang melibatkan aktiviti menerusi interaksi yang mewujudkan tingkah laku masyarakat masa kini. Maklumat-maklumat mengenai fenomena gaya hidup popular masyarakat diperoleh dari internet sebagai rujukan. Kajian ini juga dilakukan secara lapangan seperti tinjauan di lokasi sekitar bandar dan





tempat-tempat kunjungan awam bagi merekodkan bahan yang berkaitan dengan aktiviti dan ragam gaya hidup pengguna berinteraksi dengan alat teknologi mudah alih mereka.

Penyelidikan dimulakan dengan kajian lapangan iaitu merakam gambar situasi sebenar fenomena gaya hidup digital di beberapa tempat awam seperti di pusat membeli belah dan premis komersial bagi mendapatkan gambaran yang lebih tepat di dalam kajian ini. Seterusnya, manipulasi imej dilakukan untuk mendapatkan rekaan bentuk arca yang terbaik dan menarik. Penerokaan terhadap bahan dan teknik telah dilakukan untuk mendapat hasil dapatan yang memuaskan dan seterusnya dapat diguna pakai dalam proses penghasilan karya akhir. Penggunaan kepingan aluminium adalah yang paling sesuai untuk pemotongan rupa mengikut postur manusia.



Manakala teknik cantuman pemasangan skru dan rebet telah dipilih untuk membentukkan kerangka arca. Karya-karya yang dihasilkan juga berskala sebenar (life size). Disebabkan itu, kaedah pemasangan yang terancang dan ruang yang luas adalah sangat diperlukan. Jadi, pemilihan ruang galeri dilakukan untuk mencuba beberapa aspek teknikal pemasangan yang melibatkan instalasi dan kesan pencahayaan lampu limpah ke atas karya yang dihasilkan.

Peringkat awal eksperimentasi dilakukan melibatkan kajian terus ke atas alat teknologi mudah alih. Antara muka (screen interface) menjadi subjek kajian yang mana ikon dan simbol dikaji dari sudut perkembangan mengikut peredaran masa (timeline) dan kepentingannya. Dari eksperimentasi yang dilakukan mendapati penggunaan imej figura manusia menjadi keutamaan bagi menyampaikan mesej berkaitan dengan amalan kepenggunaan masyarakat. Maka imej figura sedang berlari





yang juga merupakan simbol sukan telah dipilih bagi menggambarkan persaingan dan kepantasan perkembangan teknologi yang sedang rancak berlaku. Simbol figura dimanipulasikan dan digabung dengan ikon aplikasi antara muka telefon bimbit mengikut susunan susur masa. Karya pertama yang dihasilkan menggambarkan situasi orang ikon sedang berlari melambangkan manusia perlu mengejar kemajuan untuk berada seiring dengan teknologi yang bergerak pantas.

Penghasilan karya kedua pula, berfokus kepada amalan yang berlaku melibatkan aktiviti penggunaan alat teknologi mudah alih di lokasi AEON Big Ipoh dan premis-premis komersial di KLCC. Dari tinjauan mendapati pengguna aktif melakukan interaksi digital melibatkan komunikasi secara atas talian yang mengeratkan hubungan manusia menerusi rangkaian media sosial dan aplikasi-aplikasi mesej secara mudah alih. Namun sebaliknya, ia memberi kesan pula pada hubungan manusia secara bersemuka (face to face). Ragam pengguna yang sedang duduk berinteraksi dengan telefon mudah alih dipilih untuk dikembangkan di dalam satu set situasi karya dengan menggunakan prinsip pengulangan. Keadaan ini menjadikan ia sebagai titik perubahan bagi menggambarkan suasana keasyikan dan obsesi sekumpulan manusia yang berbagai ragam berinteraksi menerusi teknologi mudah alih tetapi alpa dengan persekitaran mereka.

Karya yang ketiga pula menggambarkan sikap obsesi membentuk tingkah laku masyarakat ketika berinteraksi dengan alat teknologi mudah alih yang mana aktiviti berlaku di dalam apa jua keadaan. Menerusi pendekatan yang sama dengan projek karya kedua, pemerhatian dilakukan di ruang legar AEON Big Ipoh dan kompleks komersial Seri Iskandar. Didapati pengunjung cenderung berinteraksi dengan alat





teknologi mudah alih ketika berjalan tanpa menghiraukan situasi persekitaran. Kajian berfokus pada situasi seorang remaja obsesi yang melakukan berbagai-bagai aktiviti dan interaksi ketika sedang berjalan. Subjek kaki dan tangan dijadikan bahan kajian bagi menggambarkan kesibukan beraktiviti dengan gajet ketika melakukan tugas harian.

Karya keempat memfokuskan kepada interaksi dengan alat di dalam situasi sedang makan walaupun bersama kenalan, keluarga dan rakan. Situasi ini menunjukkan masyarakat leka dengan teknologi sehingga mengabaikan hubungan secara bersemuka (face to face). Kajian dilakukan di premis-premis makanan di seri Iskandar dan Ipoh, mendapati pengguna leka berinteraksi dengan telefon bimbit ketika berada di meja makan. Subjek kajian adalah sekumpulan figura sedang duduk.



Kaedah pengubahsuaian satu templat digunakan untuk mempelbagaikan gaya bagi menghasilkan komposisi karya yang berbeza. Karya dihasilkan menjurus pada situasi imej figura berdepan antara satu sama lain.

Pada fasa yang kedua pula, saya lebih fokus pada fenomena gaya hidup interaksi sosial yang menjurus kepada aktiviti berswafoto. Karya-karya yang dihasilkan mengutarakan isu-isu dari amalan masyarakat masa kini yang gemar pada aktiviti mengambil gambar diri sendiri dan berkongsi-kongsi bersama rakan melalui aplikasi-aplikasi sosial. Pada aras ini, tiga siri karya arca dihasilkan iaitu: Karya pertama, kajian ke atas aktiviti berswafoto yang melibatkan ‘follower’. Karya kedua melibatkan aktiviti swafoto dari berbagai arah aliran yang menjadi tular (viral) di media sosial. Manakala penghasilan arca ketiga pula melibatkan rakaman ‘momen’





penting dan popular menerusi gambar foto ramai (wefie) yang dimuat naik di internet untuk perkongsian.

Kajian menunjukan aktiviti ini menjadi popular dan masyarakat mudah terikut-ikut dengan arah aliran atau trend semasa yang menyeronokkan ini. Di dalam fasa ini, saya cenderung untuk menonjolkan rasa kegembiraan, keseronokan, suka-suka dan lucu daripada kombinasi pelbagai imej swafoto yang diambil terus dari Instagram dan sumber internet. Manipulasi ke atas imej gambar mewujudkan herotan (distortion) ini mampu memberi rasa lucu kepada penghayat. Pada aras ini, saya hasilkan dua karya instalasi dan satu karya arca dinding. Ini kerana ingin memberi kepelbagaian karya dalam pameran akhir nanti.



berhibur di kalangan pengguna alat teknologi mudah alih yang merupakan pengalaman baru hiburan digital mudah alih. Karya-karya yang dihasilkan berdasarkan kajian yang dapat menunjukan yang pengaruh aplikasi permainan digital (games) dan aplikasi pemain muzik karaoke yang merubah budaya berhibur masyarakat. Pada penghasilan karya pertama, banyak menekankan isu berkaitan pengalaman hiburan melibatkan pelbagai paparan yang dilihat di dalam konteks ilusi optik. Karya kedua pula menghurai isu berkaitan dengan ketagihan dan melayan alat teknologi dari sudut hiburan sosial tanpa had yang berfokus pada persoalan realiti dan maya. Kajian juga melibatkan komuniti maya menerusi hiburan yang mengintegrasikan hubungan di dalam talian ke dalam kehidupan di luar talian.





Pada karya keempat di dalam fasa akhir ini dilakukan perubahan drastik pada penampilan karya dari sudut saiz dan konteks persembahan. Dua buah Arca Awam dihasilkan di lokasi awam di Anjung, Iskandar Puteri, Johor Baharu. Karya ini berfokus pada budaya berhibur dan menekankan isu utama berkaitan aktiviti manusia membentuk budaya sosial dan trend semasa serta hubungannya dengan persekitaran. Arca pertama mempunyai kaitan dengan keseronokan budaya berhibur masyarakat yang menonjolkan aktiviti keseronokan berswafoto dan sesuka hati akses pada aplikasi berbentuk hiburan berulang kali. Arca kedua menampilkan kegilaan masyarakat pengguna melibatkan keseronokan terhadap gajet dalam pembentukan budaya kepenggunaan masyarakat yang suka menaik taraf telefon bimbit dan sering bertukar ganti telefon sebagai sebahagian dari aksesori fesyen.



merupakan interpretasi pemerhatian fenomena gaya hidup digital melalui teknologi mudah alih. Menerusi penyelidikan ini, dapat ditunjukkan ragam dan tingkah laku manusia yang boleh menimbulkan satu evolusi gaya hidup digital apabila interaktiviti dilakukan dengan alat teknologi mudah alih. Juga, budaya penyebaran dan perkongsian yang mempengaruhi gaya hidup menerusi peranan aplikasi digital dan laman-laman sosial yang dikenal pasti telah melahirkan budaya popular masyarakat. Termasuk juga aktiviti, penglibatan dan pengaruh interaksi sosial yang menggambarkan fenomena dan tingkah laku manusia pada alat teknologi mudah alih melibatkan gaya hidup berhibur tanpa had. Dengan ini boleh mencadangkan bahawa kewujudan teknologi digital yang dibangunkan untuk manusia kemudian mempengaruhi manusia menerusi penggunaan teknologi sebagai alat dalam kehidupan harian telah membentuk gaya hidup popular masyarakat.

