



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

KAJIAN MENGENAI INSTALASI SENI BERSIFAT IMERSIF

Disediakan oleh

NUR SYAMIMI BT MOHD NOR

Tesis ini dikemukakan untuk memenuhi sebahagian daripada syarat penganugerahan Ijazah Sarjana Muda Teknologi Kreatif Dengan Kepujian

FAKULTI TEKNOLOGI KREATIF DAN WARISAN

UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

2021

PERAKUAN

Saya akui karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan setiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

Tandatangan

Nama Pelajar :

No Matriks :

Tarikh :

Disahkan oleh

Tandatangan Penyelia

Nama Penyelia :

Cop :

Tarikh :

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

Penghargaan

Alhamdulillah bersyukur ke hadrat ilahi dengan izin dan berkat-Nya, dapatlah pengkaji menyiapkan projek penyelidikan bagi memenuhi syarat Ijazah Sarjana Muda Teknologi Kreatif dan Warisan dalam tempoh masa yang ditetapkan. Sepanjang menjalankan projek penyelidikan ini pengkaji bersyukur kerana tidak ada masalah yang serius yang timbul sepanjang kajian ini dijalankan.

Setinggi-tinggi ucapan terima kasih dan sejuta penghargaan ditujukan kepada Dr. Yuhanis Bin Ibrahim dan Encik Haris Abadi Abdul Rahim selaku penyelia tesis yang telah banyak memberi tunjuk ajar dan juga membimbing pengkaji sepanjang menjalankan kajian ini. Beliau juga telah banyak memberi dorongan dan kata-kata semangat dalam menjalankan kajian ini.

Selain itu, sekalung penghargaan dan sekalung budi buat semua yang terlibat di Fakulti Teknologi Kreatif dan pihak Universiti Malaysia Kelantan sepanjang pengajian saya di sini.

Sekian terima kasih, Wassalam

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

Senarai Rajah

Rajah 4.1 : menunjukkan jumlah peratusan responden Perempuan lebih tinggi berbanding dengan peratusan responden Lelaki iaitu sebanyak 61.2 peratus manakala lelaki sebanyak 38.8 peratus.

Rajah 4.2 : Menunjukkan peratusan umur responden.

Rajah 4.3 : Menunjukkan peratusan status responden.

Rajah 4.4: Adakah seni instalasi bersifat imersif ini dapat mempengaruhi emosi dan mental audiens ?

Rajah 4.5 : Adakah seni instalasi bersifat imersif ini dapat dirasai melalui pancaindera seperti bau, rasa, sentuhan dan juga deria suhu ?

Rajah 4.6: Adakah seni instalasi bersifat imersif dapat mewujudkan perasaan berada di dunia berbeza kepada audiens ?

Rajah 4.7: Apakah wajar dalam penghasilan seni instalasi bersifat imersif ini menggunakan teknologi ?

Rajah 4.8 : Adakah karya berbentuk seperti ini lebih mudah difahami dan dihayati ?

Rajah 4.9 : Adakah karya seni instalasi bersifat imersif dapat memberikan pengalaman yang berbeza-beza kepada audiens ?

Rajah 4.10 : Apakah penggunaan VR tidak dapat membantu pengguna mewujudkan suasana imersif ?

Rajah 4.11 : Apakah dengan adanya kesan cahaya, bayang, kegelapan, audio dan bunyi dapat mewujudkan suasana imersif ?

Rajah 4.12 : Apakah seni instalasi bersifat imersif ini mempunyai nilai estetikanya yang tersendiri?

Rajah 4.13: Apakah wajar seni bersifat imersif ini perlu diperkenalkan dengan lebih jelas kepada pengkarya seni di Malaysia ?

Rajah 4.14 : Adakah saiz ruang mempengaruhi dalam mewujudkan suasana imersif dalam penghasilan karya ?

Rajah 4.15 : Adakah pengaturan dan penyusunan pencahayaan memainkan peranan dalam mewujudkan kesan imersif ?

Rajah 4.16 : Adakah karya seni instalasi imersif ini menghasilkan interaksi dan refleksi diri kepada penonton yang melihat karya tersebut ?

Rajah 4.17 : Adakah fokus utama karya seni instalasi bersifat imersif ini adalah dari segi pengembangan visual dan pengalaman holistik ?

Rajah 4.18 : Adakah penggunaan bahan dan medium yang betul memainkan peranan dalam menghasilkan karya instalasi imersif ?

Gambar Rajah 4.5.1 : Menunjukkan rama-rama yang siap digunting dan dispray dengan pelbagai warna.

Gambar Rajah 4.5.2 : Menunjukkan Acrylic dan Paint Glow in the dark.

Gambar Rajah 4.5.3 : Menunjukkan light clay yang berfungsi untuk membuat badan rama-rama manakala gam untuk melekatkan rama-rama pada dahan pokok.

Gambar Rajah 4.5.5 : Menunjukkan lampu Led Optic Fiber memainkan peranan yang amat penting dalam pelaksanaan seni instalasi bersifat imersif.

Isi Kandungan

Senarai Kandungan	Muka Surat
Surat Perakuan Pelajar	i
Penghargaan	ii
Senarai Rajah	iii
Senarai Kandungan	v-vi
Abstrak	xii
Bab 1	
1.0 Pengenalan.....	1 - 2
1.1 Latar Belakang Masalah.....	3 - 5
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Persoalan Kajian.....	7
1.4 Hipotesis.....	8 - 9
1.5 Istilah di dalam Penyelidikan.....	10
1.6 Tujuan Penyelidikan.....	11
1.7 Objektif Kajian.....	12
Bab 2	
2.0 Kajian Pustaka.....	13 - 22
2.1 Perbandingan Kajian.....	23 – 25

Bab 3

3.0 Metodologi Kajian.....	26 - 27
3.1 Skop Kajian.....	28
3.2 Kerangka Proses Kajian.....	29

Bab 4

4.0 Pengenalan.....	30
4.2.1.1 Latar Belakang Responden.....	31 – 48
4.3 Proses Penghasilan Karya.....	49-51
4.4 Proses Lakaran Idea.....	52-53
4.5 Bahan dan Medium.....	54-56

Bab 5

5.1 Pengenalan.....	57
5.2 Kesimpulan.....	57-59
5.3 Cadangan.....	60
Bibliografi.....	61-65

Abstrak

Seni instalasi adalah merupakan suatu karya seni yang berbentuk 3 dimensi dan juga 2 dimensi. Instalasi ini lebih kepada memasang, menyatukan dan menyusun pelbagai media seni. Di dalam kajian ini pengkaji, melakukan kajian mengenai karya instalasi seni bersifat imersif. Seni instalasi bersifat imersif ini boleh dirasakan secara fizikal ataupun melalui pancaindera iaitu penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan juga bau. Karya seni instalasi bersifat imersif ini melibatkan unsur ruang dalam pelaksanaannya. Fokus utama karya seni instalasi bersifat imersif ini adalah dari segi pengembangan visual dan pengalaman holistik. Imersif ini juga dikatakan mampu mewujudkan persekitaran buatan yang benar-benar merangkul dan menarik audiens melalui tahap deria, emosi dan psikologi. Dalam kajian ini pengkaji ingin memfokuskan mengkaji mengenai pendekatan yang biasa digunakan, jenis pengalaman imersif dan bahan dan medium yang digunakan dalam pelaksanaan seni instalasi ini.

Abstract

Installation art is a work of art in the form of 3 dimensions and also 2 dimensions. This installation is more to install, consolidate and organize various art media. In this study, the researcher, conducted a study on the work of art installation is immersive. This immersive installation art can be felt physically or through the senses, namely hearing, touch, and even smell. This immersive installation artwork involves elements of space in its implementation. The main focus of this immersive installation artwork is in terms of visual development and holistic experience. This immersion is also said to be able to create an artificial environment that truly embraces and attracts the audience through the senses, emotions and psychology. In this study, the researcher would like to focus on studying the commonly used approach, the type of immersive experience and the materials and mediums used in the implementation of this installation art

BAB 1

1.0 Pengenalan

Istilah perkataan seni merujuk kepada sesuatu yang berkaitan dengan kecantikan dan keindahan. Terdapat aspek-aspek tertentu untuk mengukur keindahan dalam sesebuah karya. Antaranya ialah ia mesti mempunyai sesuatu benda yang boleh menjadi sumber idea, mempunyai komposisi yang menarik dan yang paling penting sekali mempunyai tema, maksud dan fungsinya yang tersendiri. Seni Instalasi adalah merupakan suatu karya seni yang berbentuk 3 dimensi dan juga 2 dimensi. Karya seni Instalasi ini lebih kepada memasang, menyatukan, dan menyusun pelbagai media seni. Di dalam karya seni Instalasi ini terdapat pelbagai elemen yang digunakan seperti ruang, waktu, cahaya, gerak dan Instalasi spektator (pengunjung pameran) sebagai konsepsi akhir dari olah rupa. Menurut Atkins (1990) mentakrifkan seni instalasi sebagai karya seni yang melibatkan penggantungan gambar atau penyusunan objek dalam sesuatu pameran. Manakala menurut Ilya Kabakov (1960), beliau sangat mementingkan kehadiran penonton dan amat menekankan pengalaman yang dirasai oleh penonton apabila melihat karya tersebut. Seni Instalasi ini juga lebih bersifat bebas. Hal ini dikatakan demikian kerana artis bebas untuk menghasilkan karya mengikut imaginasi kreatif mereka. Seni instalasi ini boleh dibahagikan kepada 2 jenis iaitu *Site Specific Installation* dan juga *Filled-Space Installation*. Menurut Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas, teknologi imersif merupakan suatu teknologi yang menggabungkan batasan antara dunia nyata dengan dunia digital atau dunia simulasi sehingga audiens boleh merasakan suasana yang sama dengan dunia sebenar. Secara ringkasnya, imersif ini adalah menunjukkan interaksi terhadap pancaindera antara pemerhati dan objek seni dan sering dijumpai melalui karya berbentuk instalasi.

Seni instalasi bersifat imersif ini masih kurang difahami dan kurang diperkenalkan dalam kalangan pengkarya di Malaysia kekurangan artis

yang memberi perhatian sepenuhnya dalam bidang ini. Imersif juga pernah menjadi perbincangan di peringkat antarabangsa. Hal ini dikatakan demikian kerana, berdasarkan laman web Washington, isu ini pernah menjadi perdebatan atau perbincangan di peringkat Universiti. Dengan adanya isu-isu tersebut ia mendorong pengkaji untuk melakukan kajian mengenai instalasi seni bersifat imersif ini. Di dalam kajian ini, pengkaji ingin menfokuskan tentang pendekatan yang biasa digunakan dalam seni instalasi bersifat imersif dan juga untuk mengetahui jenis-jenis pengalaman yang boleh dialami dalam seni instalasi bersifat imersif dan ingin mengenalpasti antara bahan dan medium yang digunakan dalam karya seni instalasi bersifat imersif.

1.1 Latar Belakang Masalah

Melalui rujukan pengkaji, imersif masih lagi kurang difahami dan pernah menjadi perbincangan di peringkat antarabangsa. Hal ini dikatakan demikian kerana, berdasarkan laman web Washington, isu ini pernah menjadi perdebatan atau perbincangan di peringkat Universiti oleh para pelajar Dr Ben Shneiderman yang mengajar subjek Virtual Reality dan Telespresence (1993). Deborah Barreau dan Kim Mcgoff merupakan salah seorang pelajar Dr Ben Shneiderman telah mengkaji *Immersion* atau dikenali sebagai *Immersive*. Hasil kajian mereka, mereka menyatakan bahawa *Immersion* ialah suatu tahap fokus bagi seseorang individu terhadap masalah atau pengalaman yang tidak mempunyai gangguan. Jika gangguan tersebut dihalang maka seseorang individu tersebut tidak mampu untuk berimajinasi dan menghasilkan pengalaman baru. Secara ringkasnya, pada pendapat pengkaji, *Immersion* merupakan suatu dunia alam maya yang tidak dijumpai di dunia nyata dan ia sememangnya boleh memberikan kesan kepada audiens ketika melihatnya. Dengan adanya isu-isu tersebut ia menarik perhatian pengkaji untuk mengkaji tentang seni instalasi seni bersifat imersif ini secara lebih mendalam.

Melalui kajian ini, pengkaji ingin mengetahui pendekatan yang biasa digunakan dan jenis pengalaman imersif yang boleh dialami dalam seni instalasi ini. Pada pendapat pengkaji karya instalasi bersifat imersif ini boleh memberikan pelbagai pengalaman kepada audiens. Di samping itu, pengkaji juga ingin mengetahui adakah dengan adanya penggunaan teknologi yang canggih dalam penghasilan karya seni instalasi seni bersifat imersif dapat membantu seseorang artis mencipta karya mengikut imaginasi mereka. Perkembangan teknologi kini telah menghasilkan pelbagai teknologi yang canggih. Hal ini juga telah memberi kesan dalam bidang seni. Instalasi seni bersifat imersif ini, sememangnya menggunakan teknologi dalam penghasilan karya untuk memberikan kesan imersif kepada penonton yang melihatnya. Antara tahun 1950 dan 1960-an artis seni dari Barat yang dilihat

agak menonjol dalam menghasilkan karya ini ialah seperti Tracey Edmin, Judy Chicago dan Allan Kaprow. Pada masa kini, teknologi yang digunakan dalam menghasilkan karya ini lebih bersifat eksperimental dan melibatkan sensor serta boleh dimainkan ke atas pengguna yang melakukan pergerakan apabila mereka berada di satu ruangan instalasi.

Di samping itu, melalui rujukan yang dirujuk oleh pengkaji menyatakan bahawa, artis seni dari Barat lebih menonjol dalam menghasilkan karya instalasi seni bersifat imersif ini berbanding dengan artis seni di Malaysia yang lebih menitikberatkan seni catan dalam menghasilkan sesuatu karya. Antara sebab artis seni di Malaysia kurang menonjol dalam bidang seni instalasi bersifat imersif ini adalah kerana kekurangan penglibatan pelukis lama mahu pun baru dalam bidang ini. Selain itu juga, kekurangan sumber rujukan juga merupakan salah satu asbab. Pada pendapat pengkaji, walaupun perkembangan seni instalasi di Malaysia dilihat agak kurang menonjol namun ia tidak bermakna golongan artis seni di Malaysia kurang menonjol. Hal ini dikatakan demikian kerana pengamal seni di Malaysia turut juga menghasilkan karya yang mempunyai nilai estetika yang tinggi. Mengikut rujukan pengkaji, menyatakan bahawa penggiat seni di Malaysia beranggapan bahawa seni catan lebih mudah, cantik, tidak mengambil tempoh masa yang lama dan mempunyai nilai komersial berbanding seni instalasi yang mengambil masa yang lambat, tidak spontan serta susah untuk dijual. Perkara ini pernah disuarakan oleh Arthur C. Danto dalam bukunya iaitu *Law, Ethics and Individual Arts*. Beliau menyatakan bahawa *Mother don't let your children grow up to be a sculptors, because it's a losing proposition. Physically it's a loser. Financially it's a loser, critically it's a loser, you don't have a critic on your side. (Sculpture International, 2000 :20)*. Dengan adanya isu-isu sebegini secara tidak langsung ia boleh melemahkan penggiat seni yang ingin berkecimpung di dalam seni arca khususnya seni instalasi.

Antara isu yang pernah dibangkitkan mengenai seni instalasi ini, terdapat segelintir artis seni yang tidak dapat menerima penggunaan barang yang sudah siap atau dikenali sebagai 'ready make' sebagai media menghasilkan karya seni instalasi. Mereka beranggapan bahawa media yang 'ready make' untuk menghasilkan karya seni instalasi ini merupakan

hasil produk industri dan tidak mempunyai sebarang nilai seni. Selain itu, mereka juga lebih menerima hasil karya lukisan dan arca seni sebagai suatu karya yang bersifat professional. Penglibatan penggiat seni juga khususnya dalam bidang seni instalasi juga masih kurang mendapat sambutan, jarang diperkatakan dan ditulis berbanding seni catan. Walaupun dalam konteks seni kontemporari, seni arca sudah memiliki kedudukannya sendiri, namun perkembangannya masih lambat.

Selain daripada itu juga, apabila berlakunya perkembangan dalam bidang sains dan teknologi dan ia secara tidak langsung telah memberi kesan kepada bidang seni. Hal ini dapat dibuktikan kerana telah munculnya bidang seni yang baru. Sebagai contohnya, Seni Pencahayaan, Seni Elektrik, dan seni instalasi yang lebih canggih. Pada pendapat pengkaji, pemikiran masyarakat kini yang hidup pada zaman serba moden ini boleh menerima sesuatu benda atau ilmu yang baru dan lebih bersikap terbuka. Namun begitu, perkembangan seni moden di Malaysia terbantut dengan adanya sesetengah masyarakat yang masih lagi berpegang kepada konsep tradisional dan sukar untuk menerima sesuatu benda atau ilmu yang baru. Masalah ini bukan sahaja berlaku pada masyarakat yang kurang berpengetahuan dalam bidang seni, malahan golongan pendidikan juga tidak dapat menerima hasil karya yang dipersembahkan.

1.2 Rumusan Masalah

Seni instalasi bersifat imersif ini masih kurang difahami dan kurang diperkenalkan dalam kalangan pengkarya di Malaysia kerana kekurangan artis yang memberi perhatian sepenuhnya dalam bidang ini. Sumber rujukan atau penulisan mengenai instalasi bersifat imersif ini juga amat berkurangan di Malaysia. Imersif ini juga masih lagi kurang difahami sepenuhnya dan pernah menjadi perbincangan di peringkat antarabangsa. Selain itu, melalui rujukan pengkaji, terdapat banyak lagi ciri-ciri instalasi yang tidak dapat difahami sepenuhnya. Hal ini dikatakan demikian kerana, instalasi mestilah difahami dan dikenal pasti sebagai media dan ia juga mestilah mencapai peringkat seluruh dunia dan secara tidak langsung dapat memberi kemudahan kepada para pengkajian di peringkat Universiti.

1.3 Persoalan Kajian

- i- Apakah pendekatan yang biasa digunakan dalam penghasilan karya seni instalasi bersifat imersif.
- ii- Apakah jenis-jenis pengalaman yang boleh dialami dalam karya seni instalasi bersifat imersif.
- iii- Apakah antara bahan dan medium yang digunakan dalam penghasilan karya seni instalasi bersifat imersif.



1.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian yang dibuat, pengkaji berpendapat bahawa terdapat pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan instalasi seni bersifat imersif ini. Antara pendekatan yang biasa digunakan ialah seperti mempunyai reka bentuk set visual, kesan cahaya, bayang, kegelapan, bunyi, audio, projection, projection mapping, masa pengalaman, dan juga saiz ruang. Penggunaan teknologi canggih seperti, Virtual Reality (VR), Head Mounted Display (HMD) turut juga digunakan. Dalam kajian pengkaji ini, pengkaji ingin mengetahui dengan lebih mendalam mengenai pengalaman imersif yang boleh dialami di dalam seni instalasi ini. Pengkaji mendapati bahawa terdapat pelbagai jenis pengalaman seni instalasi bersifat imersif antaranya ialah seperti Experiential Imersif, Narrative Imersif, Teater Imersif, Interaktif Imersif, Virtual Imersif. Berdasarkan rujukan yang dirujuk oleh pengkaji ia menyatakan bahawa seni instalasi ini ia boleh membawa penonton berhijrah kepada dunia yang berbeza. Sebagai contohnya, seseorang artis telah menghasilkan sebuah seni instalasi bersifat imersif alam fantasi, penonton akan merasai seolah-olah berada di suasana yang sebenar dan boleh berinteraksi dengan setiap aspek dalam dunia fantasi tersebut, secara tidak langsung juga audiens dapat menghayati mesej yang ingin disampaikan melalui karya tersebut. Pengkaji juga berpendapat bahawa dengan adanya penggunaan teknologi-teknologi yang canggih dalam penghasilan karya ini ia dapat membantu seseorang artis untuk mencipta karya mengikut imaginasi mereka.

Melalui kajian ini juga pengkaji berpendapat penglibatan penggiat seni di Malaysia kurang menonjol dalam penghasilan karya seni instalasi ini. Hal ini dikatakan demikian kerana kerana pengkaji melihat bahawa seni instalasi yang bersifat penggantungan masih jarang dan kurang diperkatakan kepada umum dan hal ini amat berbeza sekali dengan negara Barat. Dalam kajian ini juga, pengkaji juga merujuk artis-artis luar negara yang mencipta karya instalasi ini antaranya ialah Olafur Eliasson dan Yayoi Kusama. Olafur Eliasson merupakan seorang artis yang banyak mencipta karya-karya instalasi seni yang bersifat imersif. Antara contoh karya beliau ialah seperti *The Weather Project*, *Spherical space* dan

Riverbed. Mengikut pemerhatian pengkaji, kebanyakan karya-karya yang dihasilkan oleh beliau mendapat sambutan yang amat positif daripada orang ramai. Manakala Yayoi Kusama pula merupakan artis yang berasal daripada Jepun. Pengkaji mendapati bahawa dalam karya Yayoi Kusama beliau banyak menggunakan motif-motif bulat atau juga dikenali sebagai Polkadot. Motif Polkadot yang dihasilkan dalam karya tersebut mempunyai mesejnya yang tersendiri untuk disampaikan kepada audiens yang melihatnya. Antara contoh karya beliau ialah *Dots Obsession*, *Infinity Mirror Room Fireflies on Water* dan *Ascension Of Polka Dots*. Secara ringkasnya, pada pendapat pengkaji instalasi seni bersifat imersif ini ialah sebuah teknik yang melibatkan audiens dan membawa audiens untuk menyelami ke satu dunia maya dan amat berbeza dari dunia sebenar. Selain itu, juga ia membawa audiens untuk berinteraksi dengan objek fantasi dengan hanya menggunakan pancaindera seperti menggunakan tangan dan pergerakan badan.

1.5 Istilah di dalam Penyelidikan

Imersif

Istilah perkataan imersif telah diterokai secara historikal kebanyakannya oleh ahli teori sastera dan filem serta baru-baru ini oleh saintis dan artis Virtual Reality (VR). Imersif ini ditakrifkan sebagai di mana penonton melupakan dunia sebenar buat seketika dan berhijrah kepada dunia berbeza. Imersif merupakan pengalaman di mana keadaan badan, sedar dan pra sedar yang terintegrasi saling berkaitan dengan dunia. Imersif ini juga adalah di mana minda, badan dan persekitaran saling berinteraksi berkomunikasi antara satu sama lain di dalam persekitaran komputasi interaktif secara teknikal, tertutup secara spasial dan sensitif interaktif.

Instalasi

Instalasi merupakan sejenis arca yang berbentuk 2 dimensi dan 3 dimensi. Karya seni instalasi ini lebih kepada memasang menyatukan dan menyusun pelbagai media seni. Secara umumnya istilah perkataan instalasi diambil dari Bahasa Inggeris iaitu *Installation* yang bererti 'pemasangan' atau 'menempatkan'. Seni instalasi ini mestilah dipasang dan disusun terlebih dahulu kerana terdiri daripada pelbagai jenis benda, baik komponen benda seni atau pun benda lain di luar konteks seni rupa. Kemunculan seni instalasi bermula dengan perkembangan arca asemblaj. Dalam kamus Oxford, instalasi didefinisikan sebagai tindakan untuk menempatkan peralatan pada kedudukan sehingga dapat digunakan. Menurut Robert (1990:90) mengatakan bahawa seni instalasi yang pertama muncul di dunia adalah di era aliran Pop Art iaitu sekitar tahun 1950 hingga 1970-an. Walaupun kemunculannya pada 1950-an namun seni instalasi ini berkembang pada tahun 1970-an di Amerika Syarikat.

1.6 Tujuan Penyelidikan

Melalui kajian penyelidikan diharapkan ia dapat membantu menambahkan lagi bahan-bahan rujukan berkaitan dengan seni instalasi bersifat imersif ini di Malaysia. Selain itu, agar dapat memberi pengetahuan baru kepada masyarakat umum bahawa wujudnya seni instalasi yang bersifat imersif. Hal ini secara tidak langsung juga dapat membantu memperkembangkan dan memperluaskan lagi mengenai seni instalasi ini. Di dalam kajian ini pengkaji menjelaskan tentang pendekatan yang biasa digunakan, jenis pengalaman imersif dan mengkaji antara bahan dan medium yang digunakan dalam pelaksanaan seni instalasi bersifat imersif. Pada pendapat pengkaji mengenai seni instalasi bersifat imersif ini pengkaji meihat seni jenis ini mempunyai nilai esestetika dan keunikannya yang tersendiri. Dengan adanya kajian ini ia secara tidak langsung membantu pengkaji memahami seni instalasi bersifat imersif dengan lebih mendalam.

1.7 Objektif Penyelidikan

Pengkaji hanya menggunakan 3 objektif kajian sahaja dalam kajian ini iaitu :

- i- Mengenalpasti pendekatan yang biasa digunakan dalam penghasilan karya seni instalasi bersifat imersif.
- ii- Mengenalpasti jenis pengalaman imersif yang boleh dialami dalam seni instalasi bersifat imersif.
- iii- Mengenalpasti antara bahan dan medium yang digunakan dalam penghasilan karya seni instalasi ini.

BAB 2

2.0 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan kajian yang membahas masalah penelitian dan menjelaskan laporan tentang apa yang telah ditemukan. Kebiasaanya fokus kajian yang penting akan dibahas sebagai subtopik yang lebih terperinci. Manakala bahagian yang kurang penting dibahas secara singkat. Kajian pustaka ini adalah meliputi menelaah laporan-laporan penelitian, mencari, membaca serta membuat teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Secara umumnya kajian pustaka ini merupakan satu ringkasan dan teori yang dipertemukan dari sumber bacaan yang berkaitan dengan kajian yang dilakukan. Kajian pustaka ini boleh dibahagi dua iaitu sumber bertulis dan sumber tidak bertulis. Seterusnya, kajian pustaka ini mempunyai fungsinya yang tersendiri antaranya ialah menerangkan idea-idea dan pendekatan yang baru, membantu pemilihan prosedur penelitian, mengkaji sejarah permasalahan, mengkaji kelebihan dan kekurangan hasil penelitian terdahulu dan mendalami landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan.

Kata kunci : Instalasi, Imersif

Seni instalasi merupakan salah satu daripada arca seni. Perkataan 'Sculpture' ini asalnya daripada perkataan Yunani Tua. Menurut Gaunt 1996:1, beliau menyatakan bahawa maksud arca ini adalah seperti mengukir, memotong, melarik, menebuk dan sebagainya. Manakala menurut buku *Art In The World, Third Edition* by Stella Pandell Russell pula menyatakan *Sculpture is three-dimensional art form, probing space some what as architecture does.* Pada tahun 1960-an seni instalasi mula berkembang luas dan semakin popular dalam kalangan pengarca. Robert Smithson, Eva Hassel, dan Michael Haizer yang bertanggungjawab dalam mempopularkan seni instalasi ini. Menurut Allan Kaprow (1958) seni instalasi merupakan suatu seni yang terhasil daripada penyusunan sesuatu objek sama ada menggunakan media atau medium yang tidak terhad untuk mencipta suatu persekitaran yang mempunyai ruang yang menarik. Hasil karya seni ini dinilai melalui ruang yang

dihasilkan oleh seseorang artis tersebut. Seterusnya, menurut rujukan *Understanding Installation Art from Duchamp to Holzer* oleh Mark Rosenthal, beliau menyatakan bahawa dalam melangkah menuju era kontemporari ini sememangnya menunjukkan imej dan objek berada di seluruh permukaan. Menurut beliau lagi instalasi sememangnya sering kali hampir dengan kita, jika ingin dibandingkan dengan lukisan dan arca.

Dalam mewujudkan suasana imersif ini, terdapat pelbagai pendekatan yang biasa digunakan oleh para artis. Imersif ini boleh dicipta sama ada dengan menggunakan teknologi atau pun tidak menggunakan teknologi. Antara pendekatan yang biasa digunakan adalah seperti mempunyai reka bentuk set visual, kesan cahaya, bayang, kegelapan, bunyi, audio, projection, projection mapping, masa pengalaman, dan juga saiz ruang. Ini juga melibatkan elemen reka bentuk maklum balas yang bernas dan haptik. Head mounted Display atau dikenali sebagai (HMD) juga merupakan salah pendekatan yang biasa digunakan. HMD ini terdiri daripada grafik, pergerakan, bunyi asli dan sensor seperti dataglove atau alat interaktif yang menghalang 'dunia sebenar' dan membenarkan pengguna fokus kepada dunia maya. Teknik ini dikenali sebagai teknik Telepresence iaitu untuk meningkatkan deria pengguna untuk berada di dunia lain. Selain daripada itu juga, imersif ini boleh dianggap sama dengan realiti maya, hal ini dikatakan demikian kerana imersif didefinisikan sebagai penipuan suasana yang dicipta oleh komputer.

Para ahli teori, artis dan pereka media baru melihat sistem Virtual reality atau dikenali VR sebagai pendekatan yang juga sesuai untuk mewujudkan suasana imersif kepada pengguna. Walaupun VR bukan satu-satunya bentuk estetik yang mencipta pengalaman imersif kepada pengguna namun ia tetap menjadi salah satu bentuk teknologi imersif. Para ahli teori melihat VR merupakan salah satu teknologi utama untuk melibatkan pengguna dalam persekitaran maya. VR dapat didefinisikan sebagai teknologi peringkat rendah seperti sains, komputer, grafik 3D, robotik untuk mewujudkan persekitaran digital yang membuatkan pengguna dapat merasai dan mendalami suasana tersebut dan mampu juga berinteraksi di dalam suasana tersebut. VR ini mampu memberikan interaksi berkaitan dengan kemampuan

pengguna mengubah persekitaran dan menerima maklum balas terhadap tindakannya. Tiga komponen yang terdapat pada VR, perspektif visual dinamik berdasarkan pergerakan kepala pengguna dan penglihatan stereoskopik. Dekstop VR dianggap sebagai subset imersif VR, di mana pemasangannya terhadap dilaksanakan menggunakan komponen dekstop, monitor, tetikus dan papan kekunci. Dengan menggunakan VR biasanya ia memerlukan ruang yang agak besar, walaupun hanya terhadap kepada maklum balas visual. Imersif VR adalah kebanyakannya pengalaman tunggal pengguna dan paparan yang dipasang untuk VR memberikan pengalaman visual dan pendengaran yang tinggi kepada pengguna.

Pendekatan yang seterusnya, bagi mewujudkan suasana imersif dalam penghasilan karya seni instalasi ini, melibatkan saiz ruang. Hal ini dikatakan demikian kerana tapak pamerannya amat berbeza dengan muzium konvensional yang biasa kita lihat. Kerja-kerja instalasi ini lebih bersifat kedap, amat mementingkan aspek estetika tunggal dan mestilah terasing daripada tapak persekitaran yang lain. Menurut kamus seni dan artis Thames dan Hudson, seni instalasi adalah merupakan *Misplaced Self-Confidence* iaitu yang dimaksudkan dengan hanya wujud apabila ia dipasang sahaja dan kemudiannya akan hilang apabila ia dibuka balik yang ada hanyalah imej visual, gambar dan juga dokumen sebagai kerja seni akhir. Pemilihan ruang dan tempat ini bergantung kepada jenis-jenis instalasi yang akan dihasilkan oleh artis itu sendiri. Sebagai contohnya artis luar negara iaitu Andy Warhol telah menjadikan loteng, bilik tingkat bawah tanah, pasar raya, kelab train dan disko sebagai salah satu tapak pameran untuk karya seni instalasinya. Selain itu juga ada sesetengah artis telah mengubah dan mereka semula keadaan galeri menjadi lebih kreatif iaitu dengan meletakkan unsur seni dan prinsip seni yang mempunyai makna yang tersendiri. Dengan adanya pengubahsuaian sebegini ia akan menjadikan karya seni instalasi ini lebih dihayati oleh penonton yang melihatnya dan sekaligus dapat mewujudkan suasana imersif dengan lebih optimun.

Seni instalasi bersifat imersif ini adalah merupakan persepsi audiens terhadap gambar visual, warna, tekstur fizikal, bunyi dan bau. Bunyi dan visual gambar bukan sahaja dapat

didengar dan dilihat tetapi dapat dirasai secara fizikal. Menurut *Wikipedia The Free Encyclopedia*, imersif boleh didefinisikan sebagai penipuan, interaktif suasana yang dicipta oleh pengguna yang ingin diimersif oleh diri mereka sendiri. Oleh hal yang demikian, imersif ini boleh dianggap sama dengan realiti maya atau dikenali sebagai *Virtual Reality*. Realiti maya ini merujuk kepada dunia yang dikhayalkan oleh pengguna dalam bentuk 3 dimensi. Komputer berperanan penting dalam menghasilkan dunia-dunia 3D tersebut dan sepenuhnya membenarkan pengguna untuk berinteraksi dengan dunia yang terdiri daripada objek-objek maya dan memberikan kesan kepada pengguna bahawa dia telah melangkah masuk dalam dunia sintetik. Di samping itu, pada pendapat Damasio DE mengenai pengalaman imersif beliau menyatakan bahawa *the organism actively modifies itself so that the interfacing (between organism and environment) can take place as well as possible. The body proper is not passive (rather) perceiving is as much about acting on the environment as it is about receiving signals from it.*

Menurut karyawan seni iaitu Erkki Huhtamo (1995), Margaret Morse (1998), Barbara Maria Stafford (2002), Oliver Grau (1993 dan 2003), Jay David Bolter dan Richard Grusin (2000) dan Angela Ndalianis (2004) menyatakan bahawa semua sejarah mengenai teknologi imersif mengekalkan teknik untuk mewujudkan suasana imersif kepada audiens. Karya seni instalasi imersif ini sering menghasilkan bentuk persepsi dan interaksi yang mementingkan diri sendiri dan refleksi diri semasa audiens melihat karya tersebut. Selain itu, mengikut pendapat, Huhtamao teknologi imersif sememangnya menciptakan bentuk penglihatan terarah yang menyunting dunia langsung di sekitar audiens, di samping memberikan mereka suatu suasana ilusi untuk dibawa ke persekitaran lain. Bagi Huhtamao, teknologi imersif adalah satu bentuk hiburan dan eskapisme visual imersif. Terdapat juga pencanggahan mengenai imersif ini, sesetengah pendapat menyatakan imersif sebagai dominan pasif di mana seseorang audiens hanya melihat ke arah layar. Imersif dikaitkan dengan keinginan untuk melampui *material body* dan menjadi tenggelam dalam lingkungan Telematik. Karya seni instalasi imersif ini juga dimaksudkan dengan penonton menyedari kehadiran mereka

sendiri dalam karya seni dan bagaimana mereka melihat persekitaran ini secara fizikal dan intelektual semasa berinteraksi dengan karya tersebut. Selain itu, juga Pengalaman imersif dengan VR dan *networked art* sebenarnya boleh memberi kesan transformatif terhadap audiens.

Di samping itu, mengikut Heim (1998) menjelaskan bahawa imersif dilihat sebagai ciri penentu estetika. Sesetengah ahli teori dan artist seperti Brenda Laurel menyatakan bahawa imersif tidak seharusnya total, ia juga boleh menjadi separa. sama ada secara total atau separa bentuk virtual imersif ini menunjukkan bahawa audiens dapat merasai suasana imersif yang telah dihasilkan. Menurut Grau pula menyatakan bahawa, tujuan seni imersif ini adalah untuk membolehkan audiens menjadi sebahagian daripada 'mise en scene' karya seni. Penghasilan suasana imersif ini boleh diwujudkan apabila jarak audiens dengan objek, layar atau ruang gambar berada tidak terlalu dekat atau jauh. Karya seni imersif ini juga merangkumi, penonton dalam seni bina karya, dan secara tidak langsung memperluas rasa kehadiran penonton di lokasi maya.

Berdasarkan kajian pengkaji, terdapat beberapa jenis pengalaman imersif yang boleh dialami dalam seni instalasi bersifat imersif ini, antaranya ialah seperti Experiential Imersif, Naratif Imersif, Teater Imersif, Interaktif Imersif, Virtual Imersif. Setiap pengalaman imersif amatlah berbeza-beza kerana setiap karya seni instalasi mempunyai pelbagai jenis reka bentuk dan mempunyai mesej yang tersendiri dalam setiap karya. Experiential imersif merupakan suatu pengalaman imersif yang membawa audiens ke suatu alam ciptaan dan ia merupakan sempadan antara alam realiti dan khayalan. Experiential imersif boleh mempengaruhi perasaan kita dan secara tidak langsung juga dapat mengubah tingkah laku kita dengan ketara. Kebiasaanya seseorang artis akan mencipta seni instalasi bersifat imersif ini mengikut imaginasi kreatif mereka. Seni instalasi experiential imersif ini akan mencipta ilusi, realiti dan imaginasi. Intensiti emosi dan kognitif dari experiential imersif ini sangat kuat. Hal ini dikatakan demikian kerana ia menggunakan mekansime deria, kognitif, dan emosi yang boleh menimbulkan rasa kagum dan terkejut dengan suasana yang dicipta

dan secara tidak langsung juga boleh menyebabkan perubahan tingkah laku yang radikal yang tidak dapat diluahkan.

Selain itu, teater imersif juga merupakan salah satu pengalaman imersif. Teater imersif ini amat berbeza dengan teater tradisional yang kita lihat. Teater imersif dan interaktif tidak semestinya sinonim, teater imersif mungkin tidak mempunyai unsur interaktif sama sekali. Teater imersif ini adalah bentuk persembahan yang menekankan kepentingan ruang dan reka bentuk, menguruskan persekitaran yang nyata dan menfokuskan diri pada pengalaman khalayak peribadi dan individu. Teater imersif ini memberikan pengalaman kepada penonton melalui pancaindera mereka seperti mendengar, melihat, merasakan dan boleh dibau. Banyak pengkritik berpendapat bahawa semua seni menggabungkan tahap kolaborasi tertentu antara artis tersebut dan penontonnya. Di samping itu, teater imersif ini juga berbeza kerana penonton memainkan peranan aktif juga dalam proses kreatif karya tersebut.

Menurut Van de Fall, beliau menyatakan bahawa interaktiviti dan refleksi diri estetik ialah perasaan seseorang terhadap pergerakan dan persepsi seseorang terhadap prestasi kerja adalah merupakan pusat pengalaman imersif. Karya instalasi imersif ini sebenarnya boleh membawa penonton menyedari kehadiran mereka sendiri dalam karya seni dan bagaimana mereka melihat persekitaran ini secara fizikal dan intelektual semasa berinteraksi dengan karya tersebut. Imersif ialah di mana minda, badan dan persekitaran saling berinteraksi dan berkomunikasi antara satu sama lain di dalam persekitaran komputasi interaktif. Pengalaman maya seni imersif ini boleh boleh mewujudkan dunia yang mengasyikkan kepada audiens dan menyebabkan audiens tenggelam atau leka dengan suasana yang telah diwujudkan. Imersif juga menciptakan pengalaman emosi yang belum pernah terjadi sebelumnya dengan memanipulasi ruang yang wujud atau dalaman untuk mempengaruhi deria penonton dan keadaan psikologi. Di dalam seni instalasi ini juga wujudnya nilai intrinsik dan ianya bergantung pada tahap keseriusan dan kesenian karya seni yang berbeza-beza. Semasa menerokai seni imersif yang dihasilkan oleh interaksi dan ilusi digital yang mengagumkan.

Nilai artistik ini lebih memusatkan pada mencipta pengalaman imersif dengan menggunakan teknologi canggih dan bukannya mengukur pengalaman peserta sahaja.

Dalam menghasilkan karya seni instalasi bersifat imersif ini sememangnya ia mempunyai pelbagai jenis bahan dan medium yang akan digunakan dalam perlaksanaannya. Setiap bahan dan medium yang digunakan mestilah bersesuaian dengan mesej yang ingin disampaikan dan juga mengikut imaginasi kreatif artis tersebut. Berdasarkan kajian pengkaji, mengenai antara bahan dan medium yang digunakan, pengkaji melihat ada sesetengah artis menggunakan bahan kitar semula dan ada juga yang menggunakan alam semula jadi seperti pokok dan air dalam menghasilkan seni instalasi bersifat imersif ini. Sebagai contohnya, artis yang menggunakan air dalam pelaksanaan seni instalasi ialah Olafur Eliasson, beliau menghasilkan seni instalasi kolam cetek kecil ini berada tengah-tengah dan ia digerakkan oleh motor kecil yang memenuhi permukaan air dengan gelombang kecil, lukisan pada layar di atas kolam adalah fenomena sementara yang dihasilkan dalam setiap saat melalui interaksi air, pergerakan, dan cahaya yang dinamik. Pada pemerhatian pengkaji, pengkaji melihat bahawa Olafur Eliasson banyak menggunakan cahaya, air, suhu, udara, untuk meningkatkan pengalaman imersif kepada audiens. Pengkaji juga melihat bahawa kebanyakan mesej karya yang ingin disampaikan oleh Olafur Eliasson adalah mengenai alam semula jadi, oleh itu, beliau banyak menggunakan bahan semula jadi dalam penghasilan karyanya.

Seterusnya, pengkaji juga mendapati bahawa terdapat juga artis yang menggunakan elemen optik dan interaktif cermin, lampu elektrik, suara dan kinetik dalam penghasilan seni instalasi ini. Sebagai contohnya, Yayoi Kusama seorang artis instalasi yang menciptakan pengalaman deria yang mengasyikkan beliau amat terkenal dengan kejadian dan pameran yang memprovokasi, usaha seninya yang luar biasa merangkumi pelbagai media dan terus menarik imaginasi dan pancaindera. Sebagai contohnya karya Infinity Mirror Room dipamerkan di Phalli's Field di New York. Secara literal disebut sebagai "Floor Show", pemasangan ini menampilkan kain "protrusions" yang bertumpuk di lantai dan terdiri

daripada dinding yang berlapis-lapis menghasilkan pengalaman yang memusingkan dan tidak membimbangkan. Selain daripada itu juga, terdapat artis yang menggunakan bahan yang tidak konvensional seperti kulit telur atau kerang yang dicampur dengan seni yang lebih tradisional. Marchell Broodthaers, beliau telah dianggap sebagai bapa seni pemasangan. Hal ini dikatakan demikian kerana beliau banyak menghasilkan bahan yang sangat inovatif dalam penghasilan seni instalasinya iaitu pada tahun 1960 dan 1970-an.

Di samping itu, terdapat juga sebahagian artis yang menggunakan sampah domestik yang terdiri daripada mainan dan alat lama sebagai bahan karya. Artis Britain Cornelia Parker's yang telah menghasilkan seni instalasi jenis ini. Karya ini dipanggil sebagai Dark Matter, An Exploded View, 1991. Di dalam karya ini beliau lebih menekankan rasa misteri gothik. Seterusnya, pada tahun 1961, Allan Kaprow telah menghasilkan sebuah karya seni instalasi yang hanya dengan menggunakan tayar kereta getah hitam dan bentuk kertas yang dibalut dengan kertas. Karya ini dikenali sebagai Yard. Seni pemasangan ikonik ini memberi pengalaman sensori pada pengunjung, para pengunjung boleh memanjat, melompat, dan bermain seperti kanak-kanak di taman permainan gergasi.

Selain daripada itu, juga antara jenis bahan dan medium yang digunakan oleh artis dalam pelaksanaan seni instalasi adalah potongan kadbod, keratan surat khabar, plaster,, kaca, cermin, logam, kayu, dan sebagainya. Karya ini dihasilkan oleh Schwitter yang dikenali sebagai Merzbau. Karya ini dipamerkan di Hanover. Jason Rhoades (1965-2006) juga merupakan salah seorang artis yang turut menggunakan kadbod dalam pelaksanaan seni instalasi. Beliau menghasilkan karya dengan menjadikan kadbod sebagai bahan utama dan beliau juga menggunakan kayu dan storyfoam yang semuanya dicat warna kuning dan dipasang untuk merujuk kepada landskap geografi dan budaya Los Angeles. Siluet bersaiz monokrom turut digunakan dalam penghasilan karya seni instalasi bersifat imersif. Kara Walker (1969) telah menghasilkan karya ini yang dikenali sebagai Gone : An Romance. Dalam karya ini beliau ingin menggambarkan sejarah perkauman. Mesej yang ingin disampaikan dalam karya ini beliau ingin mengajak masyarakat untuk meneroka asal usul

ketaksamaan antara kaum, kerana sosial dan ekonomi yang banyak berlaku di Amerika. Artis yang seterusnya ialah Doris Salcedo, yang menghasilkan karya *Noviembre* (2002), dalam penghasilan karya ini beliau menjadikan istana kehakiman Bogota sebagai kanvasnya. Tema di dalam karyanya ini ia menceritakan tentang korban perang saudara Colombia dan juga mangsa keganasan api di Chicago.

'Sunflower Seeds' Ai Weiwei menarik puluhan ribu pengunjung London Tate Modern ketika pertama kali dilancarkan pada tahun 2010. Karya sepuluh tan itu terdiri daripada 100 juta biji bunga matahari porselin. Biji matahari tersebut dibuat dengan hasil tangan dan dicat dengan teliti. Di samping itu, pula Flavin adalah seorang seniman Amerika dan pelopor Minimalisme, yang terkenal dengan pemasangan lampu. Beliau menghasilkan pelbagai arca patung-patung yang diterangi dengan lampu dan juga menyusun mentol pendarfluor komersial ke dalam komposisi geometri yang berbeza. Beliau juga menawarkan penyelidikan formal dan konseptual mengenai ruang dan cahaya ke atas karya yang dihasilkannya. Melalui rujukan yang dibuat oleh pengkaji terdapat juga artis yang menggunakan anggota badan haiwan yang telah diawet sebagai suatu bahan dan medium dalam menghasilkan sesuatu karya. Hal ini dikatakan demikian kerana Damien Hirst telah menggunakan kepala lembu yang telah diawet. Karya tersebut dikenali sebagai *The Physical Impossible Of Death in The Mind*. Mesej yang ingin digambarkan di dalam karya ini ialah mengenai kepala lembu mati yang dimakan oleh belatung dan lalat. Karya ini telah menjadi pusat perhatian dunia seni pada tahun 1990-an. Seterusnya, berdasarkan hasil kajian yang dibuat terdapat juga sebahagian artis yang menggunakan benang sebagai bahan dalam pelaksanaan seni instalasi bersifat imersif. Milton Becerra telah menghasilkan seni instalasi bersifat imersif yang berunsurkan pergerakan halus. Karya yang dihasilkan beliau kebanyakannya adalah dari jalinan benang. Elemen yang terdapat dalam karya ini adalah mengenai geometri yang pelbagai dimensi.

Di samping itu, melalui kajian yang dibuat, pengkaji mendapati bahawa terdapat sebahagian artis seni instalasi yang menggunakan pelbagai bahan dan teknologi dalam menghasilkan karyanya. Karyanya ini dikenali sebagai *Faraday's Garden*, *Empty Orchestra Cafe* dan *Bar*

Code Hotel. Karyanya mempunyai pelbagai bentuk pemasangan, patung, multimedia, persembahan, konsert, pementasan dan tontonan yang tidak dapat dikategorikan. Selain daripada itu juga, penggunaan pelbagai media, termasuk patung, pembuatan cetakan, seni bina, reka bentuk grafik, filem, dan muzik turut digunakan dalam pelaksanaan seni instalasi bersifat imersif. Hal ini dikatakan demikian kerana Liam Gillick adalah seniman kontemporari Britain yang sering dikaitkan bekerja dengan berbagai media dalam menghasilkan seni instalasi. Antara contoh karya yang dihasilkan oleh beliau ialah adalah paparan siling yang terdiri daripada kaca berwarna dan kepingan akrilik. Selain itu, penggunaan bahan unsur seperti kotoran atau keluli turut digunakan dalam penghasilan karya seni instalasi bersifat imersif. Walter de Maria adalah seorang seniman Amerika yang memainkan peranan penting dalam Minimalisme dan Seni Tanah. Kebanyakan karya beliau adalah menggambarkan mengenai pengalaman fenomenologi seperti waktu, geologi, dan cuaca. Antara contoh karya yang dihasilkannya dikenali sebagai *The Lightning Field* (1977). Antara asab beliau menjadikan karya berunsurkan fenomenologi kerana beliau beranggapan ia merupakan bentuk seni tertinggi yang dapat dialami.

Secara ringkasnya, pada pendapat pengkaji, dalam menghasilkan seni instalasi bersifat imersif ini ada juga yang melibatkan teknologi dan juga tidak menggunakan teknologi, setiap kaedah atau cara yang digunakan oleh artis tersebut mestilah bersesuaian dengan mesej yang ingin disampaikan oleh artis dalam karya tersebut. Apabila membincangkan mengenai bahan dan medium yang digunakan dalam seni instalasi sememangnya ia terlalu banyak dan sangat meluas. Dalam kajian ini pengkaji hanya menjelaskan antara bahan dan medium yang digunakan dalam pelaksanaan seni instalasi sahaja dan tidak memfokuskan mengkaji keseluruhan bahan dan medium yang digunakan dalam seni instalasi bersifat imersif.

2.1 Perbandingan Kajian

Secara umumnya, instalasi ini boleh dibahagikan kepada 2 jenis iaitu *Site Spesific Installation* dan juga *Filled-Space Installation*. Menurut Allan Kaprow 1958, beliau menyatakan instalasi ialah suatu seni yang terhasil daripada penyusunan objek yang melibatkan penggunaan media atau medium yang tidak terhad bertujuan untuk mencapai suatu persekitaran yang mempunyai ruang yang menarik. Ruang yang dihasilkan itu adalah sebagai sebahagian daripada karya seni. Manakala menurut Nicola De Oliveira, Nicola Oxley dan Michael Petry pula menyatakan instalasi adalah merupakan disiplin hibrid terdiri daripada pelbagai sejarah, ia merangkumi seni bina dan seni persembahan dalam induknya dan banyak arah dalam seni visual kontemporari juga telah menggunakan pengaruhnya dengan melintasi perbatasan antara disiplin yang berbeza

Melalui kajian pengkaji antara tahun 1920 hingga 1930 seni instalasi ini mula berkembang di negara Barat. Merujuk artis dari Barat, beliau menyatakan bahawa seni instalasi perlulah dihargai dalam perlaksanaanya. Pada tahun 1958, artis Edgard Varese, Le Carbusier dan Lannis Xenakis telah bekerjasama dalam menghasilkan karya seni instalasi *Poeme Electronique* dan dipamerkan di *Brussels world Fair*. *Poeme Electronique* terdiri daripada 400 loudspeaker, projektor filem, lampu berwarna dan seni bina. Karya seni instalasi ini merupakan karya pertama yang mewujudkan suasana imersif. Karya ini menggabungkan elektronik, muzik, projektor, dan seni bina. Melalui kajian ini juga pengkaji mendapati bahawa unsur-unsur di ruang instalasi bukan suatu objek seni tetapi pengalaman audiens atau pengunjung adalah yang dikatakan sebagai seni. Menurut Ronald J. Onorato di dalam bukunya iaitu, *Blurring the Boundaries* yang bertajuk *Installation Art*, beliau menyatakan bahawa kekuatan estetika seni pemasangan tidak terletak pada objek tunggal, komoditi tetapi dalam kemampuan untuk menjadi, bukan sekadar mewakili, kesinambungan pengalaman nyata dengan menanggapi situasi tertentu sejarah dan pernyataan mereka terhadap konteks kontemporari

Merujuk The Thames dan Hudson Dictionary Of Art Terms New Edition. Istilah perkataan *immersive* atau imersif ini saling berkaitan dengan realiti Maya atau dalam bahasa Inggeris dikenali sebagai *Virtual Reality*. Hal ini dikatakan demikian kerana dalam mewujudkan suasana imersif ini, antara alat teknologi yang boleh digunakan ialah seperti *Head Mounted Display*. Alat ini berfungsi untuk menghalang pandangan luar dan boleh mewujudkan kesan imersif apabila memakainya. Namun demikian tidak semestinya HMD ini merupakan alat yang paling penting bagi mewujudkan suasana imersif kerana tanpa penggunaannya juga seseorang artis mampu juga mencipta suasana tersebut mengikut imaginasi kreatif mereka.

Kebanyakan kajian mengenai pengalaman imersif telah dilakukan dari perspektif saintifik yang memfokuskan untuk menggunakan teknologi bagi menggambarkan istilah imersif ini. Menurut Carol Manetta dan Richard Blade pula mendefinisikan imersif sebagai *as an observer's emotional reaction to being part of a virtual world*. Mereka beranggapan bahawa imersif adalah merupakan suatu mental proses yang dihasilkan ketika menggunakan peralatan seperti VR sistem, HMD dan sebagainya. Selain itu mereka menyatakan bahawa *immersion can be stimulating process, but in most cases immersion absorbs and provokes a process, a change and a passage from one mental state to another*. Pada pendapat pengkaji, dengan adanya penggunaan-penggunaan teknologi ia secara tidak langsung dapat mewujudkan suasana imersif di dalam karya seni instalasi dan sekaligus dapat membantu para artis untuk semakin kreatif dalam mencipta karya seni instalasi jenis ini.

Menurut Mc Mahan (2003) pula menyatakan bahawa imersif ini bukan sahaja terlibat dari segi fizikal tetapi juga mental dan emosi. Manakala Ermi dan Mayra (2005) menjelaskan bahawa imersif melibatkan kepada proses mental yang terlibat dalam permainan, hal ini dikatakan demikian kerana industri permainan komputer banyak menggunakan istilah imersif ini secara meluas. Secara ringkasnya mengikut pendapat Ermi dan Mayra, imersif ini menggambarkan audiens yang benar-benar tenggelam dalam persekitaran fiksi mereka sahaja. Di samping itu, menurut Weibel et. Al (2003) pula imersif didefinisikan sebagai keadaan semula jadi manusia. Sebagai contohnya, melakukan aktiviti yang mengasyikkan,

membaca buku, menonton filem atau bermain permainan digital. Witmer dan Singer (1998) dan penyelidik lain pula mendefinisikan imersif sebagai *constant psychological state involving continuous interaction with stimuli in the environment and they provided a technical definition which allowed this idea to be accepted as a measurable concept*. Penyelidik lain pula menegaskan bahawa imersif bukanlah konstruk baru yang dikaitkan dengan kemunculan teknologi realiti maya tetapi ia boleh berlaku dengan pengalaman emosi lain seperti penggunaan komputer, dekstop audio dan visual yang sederhana atau bahkan aktiviti bukan teknologi seperti bercerita.

Pada akhir tahun 1990 an hingga awal 2000 an, imersif ini semakin mendapat tempat di media dan juga di kalangan artis. Imersif ini banyak digunakan di dalam permainan video, naratif dan pengalaman manusia dan kebanyakannya imersif ini fokus pada sistem realiti maya. Mitchell menyatakan bahawa imersif menekankan pada perasaan 'berada di sana' atau *being there*. Pengertian imersif seterusnya di konseptualisasikan sebagai konsep metafora 'pengangkutan' oleh Murray dan Ryan dalam karya teori seminal mereka. Murray (1997) mendefinisikan imersif sebagai pengalaman diangkut ke tempat yang disimulasikan. Manakala Ryan (2015) telah menggambarkan keadaan ini dengan menggunakan istilah 'fenterional recentering' iaitu kesedaran yang memindahkan dirinya ke dunia lain. Fokus utama karya seni instalasi bersifat imersif ini adalah dari segi pengembangan visual dan pengalaman holistik. Menurut Kwastek (2015) pula menyatakan bahawa 'imersif' tidak hanya berkesan sebagai ilusi spasial visual tetapi juga dalam pengertian imersif kognitif dalam dunia ilusi atau proses berperingkat seni.

BAB 3

3.0 Metodologi Kajian

Metodologi penyelidikan merupakan suatu kaedah yang digunakan dalam kajian untuk mendapatkan maklumat dan data penyelidikan. Kaedah ini amat penting bagi mencapai segala objektif penyelidikan. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan beberapa pendekatan bagi mengumpul maklumat untuk kajian penyelidikan ini. Pengkaji juga turut menggunakan kaedah kualitatif iaitu melalui soal selidik.

Kaedah Sekunder

i- Laman Internet

Dalam menghasilkan kajian berbentuk ilmiah ini pengkaji telah menonton beberapa video instalasi seni bersifat imersif di laman youtube. Di dalam paparan video tersebut, pengkaji melihat pelbagai teknologi canggih yang digunakan seperti Head Mounted Display (HMD) yang terdiri daripada grafik, pergerakan, bunyi asli dan sensor seperti dataglove atau alat interaktif yang menghalang 'dunia sebenar' dan membenarkan pengguna fokus kepada dunia maya. Teknik ini dikenali sebagai teknik Telepresence iaitu untuk meningkatkan deria pengguna untuk berada di dunia lain. Virtual Reality (VR) juga digunakan dalam karya instalasi seni bersifat imersif ini. Kombinasi interaksi, imersif dan komputer digital membuat VR menjadi media yang lebih unik lagi. Dengan adanya teknologi-teknologi ini ia secara tidak langsung dapat memberikan pengalaman yang holistik kepada audiens ketika melihat karya instalasi seni bersifat imersif ini. Selain itu juga, pengkaji juga menonton beberapa video instalasi seni dari beberapa orang artis terkenal iaitu seperti Olafur Eliasson dan Yayoi Kusama. Hal ini secara tidak langsung dapat membantu pengkaji untuk memahami dengan lebih mendalam mengenai instalasi seni bersifat imersif ini. Selain daripada itu, pengkaji turut menonton beberapa video sebalik tabir dalam pelaksanaan seni instalasi ini. Dengan adanya tontonan video ini ia secara tidak langsung dapat membantu pengkaji mengumpul maklumat bagi menyelesaikan kajian penyelidikan ini. Antara contoh video yang menjadi

rujukan pengkaji ialah seperti *Behind the scene Yayoi Kusama artwork* dan juga video interview Olafur Eliasson.

Selain itu pengkaji juga turut merujuk kajian-kajian penyelidikan dan jurnal-jurnal yang terdahulu dalam mendapatkan maklumat mengenai seni instalasi bersifat imersif. Secara umumnya, dengan menggunakan kaedah ini ia dapat membantu pengkaji dalam mendapatkan maklumat tajuk kajian secara terperinci. Pengkaji juga turut melayari laman web berkaitan 3D, perolehan data ini diaplikasikan melalui penghayatan beberapa imej realiti maya. Dengan menggunakan kaedah ini ia secara tidak langsung dapat membantu pengkaji mendapatkan maklumat cara untuk memahami imersif terhadap karya seni instalasi dan penglibatan audiens.

ii- Buku

Pengkaji juga turut membuat pembacaan buku berkaitan dengan tajuk kajian. Antara buku yang dirujuk oleh pengkaji ialah *Installation Art by Architects*, *Contemporary Art*, *Exhibition Art*. Di dalam buku *Installation Art by Architects* banyak menceritakan tentang sejarah dan definisi seni instalasi. Dengan adanya pembacaan buku ini ia dapat membantu pengkaji dalam memahami seni instalasi sepenuhnya. Manakala buku *Contemporary Art* dan *Exhibition Art* banyak membahaskan tentang seni kontemporari dan pendekatan yang digunakan artis dalam menghasilkan sesuatu karya.

Kaedah Kualitatif

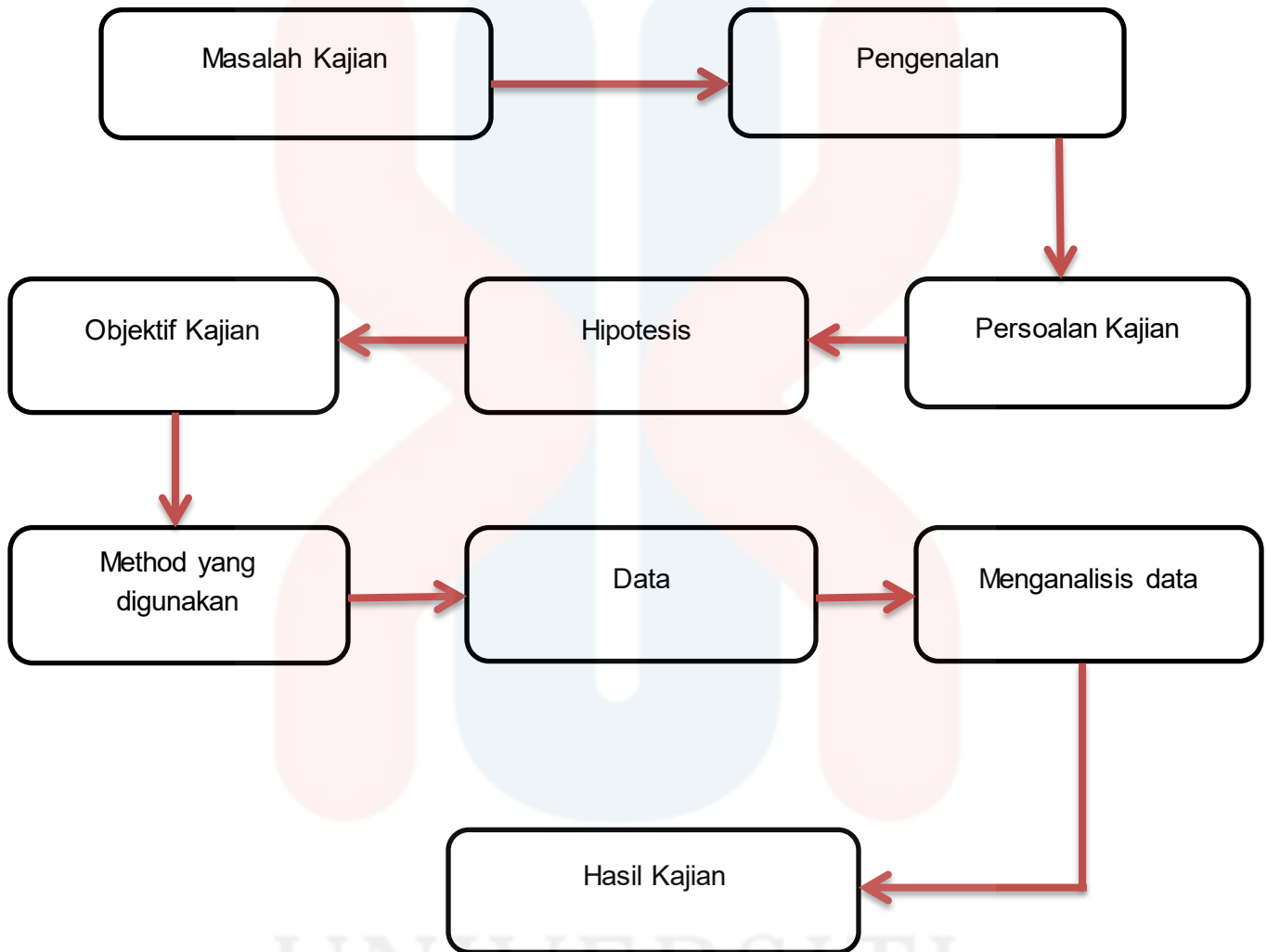
i- Google Form

Pengkaji juga telah menggunakan aplikasi Google Form bagi mendapatkan keputusan daripada responden bagi membantu pengkaji untuk kajian ini dan sekaligus membantu pengkaji melengkapkan maklumat kajian pengkaji.

3.1 Skop Kajian

Skop kajian adalah dimaksudkan dengan batasan kajian yang akan dijalankan. Skop kajian ini amat penting dalam sesebuah kajian kerana ia dapat memudahkan pengkaji melakukan kajian. Selain itu, Kepentingan skop kajian ini ia membantu pengkaji memfokuskan kajian pengkaji dan dengan adanya skop kajian ini ia dapat memberi panduan kepada pengkaji tentang kajian yang akan dilakukan. Dalam kajian ini pengkaji memfokuskan tentang pendekatan yang biasa digunakan, jenis pengalaman imersif, dan mengkaji antara bahan dan medium yang dihasilkan dalam pelaksanaan seni instalasi bersifat imersif.

3.3 Kerangka Proses Kajian



Rajah di atas menunjukkan kerangka proses kajian

BAB 4

4.1 Pengenalan

Kaedah penyelidikan ialah merupakan kaedah untuk mengumpul data dan maklumat bagi mencapai matlamat kajian. Dalam melakukan penyelidikan ia terdiri daripada beberapa proses dan komponen iaitu pengenalan masalah, pengumpulan data awalan, pembangunan persoalan kajian, pembangunan kerangka teori, pembangunan reka bentuk kajian, pengumpulan dan analisis data. Dalam penyelidikan ini pengkaji menggunakan kaedah sekunder dan Kaedah Kualitatif. Kaedah sekunder ini ialah dengan merujuk kajian-kajian penyelidikan dan jurnal-jurnal yang terdahulu dalam mendapatkan maklumat mengenai seni instalasi bersifat imersif. Pengkaji juga turut membuat pembacaan buku berkaitan dengan tajuk kajian. Antara buku yang dirujuk oleh pengkaji ialah *Installation Art by Architects*, *Contemporary Art*, *Exhibition Art*. Di dalam buku *Installation Art by Architects* banyak menceritakan tentang sejarah dan definisi seni instalasi. Manakala Kaedah Kualitatif, pula pengkaji membuat soalan soal selidik dengan menggunakan aplikasi google form untuk diedarkan kepada responden.

4.2 Hasil Penyelidikan

4.2.1 Kaedah Soal Selidik

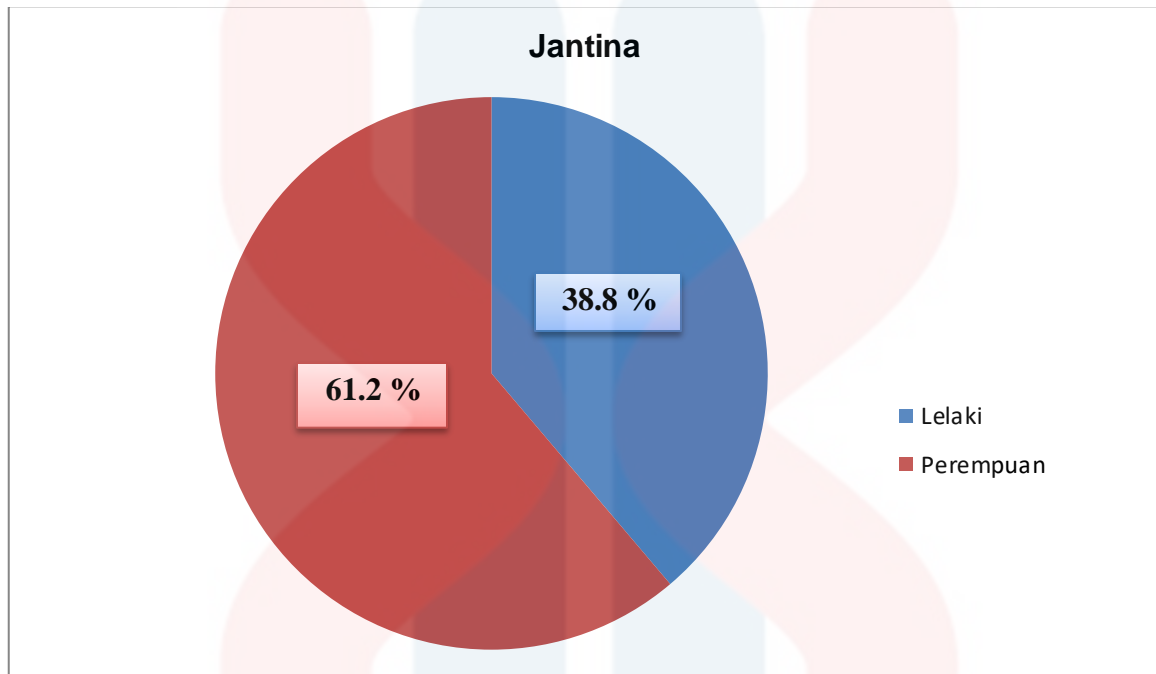
Pengkaji menggunakan aplikasi Google Form dalam mengedarkan soalan soal selidik kepada responden. Google form tersebut dibuka selama seminggu bagi responden untuk menjawab soalan yang diberikan.

Jumlah Responden : 49 Orang

Bilangan soalan : 15 Soalan

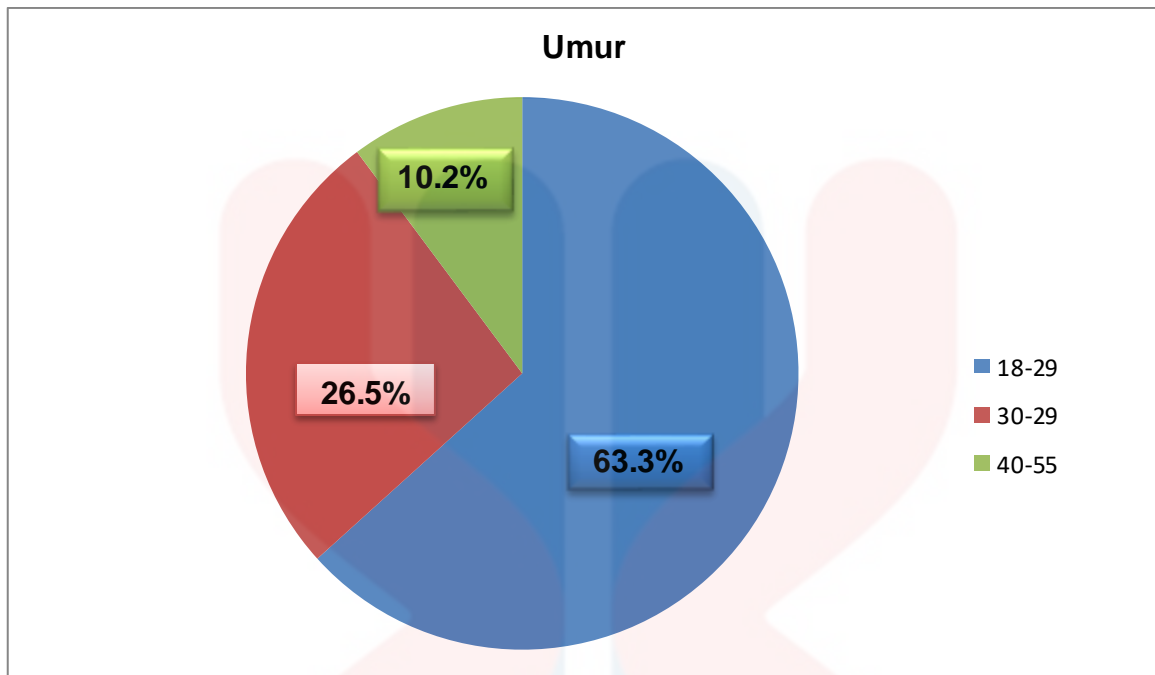
Tempoh masa : Seminggu

4.2.1.1 Latar Belakang Responden



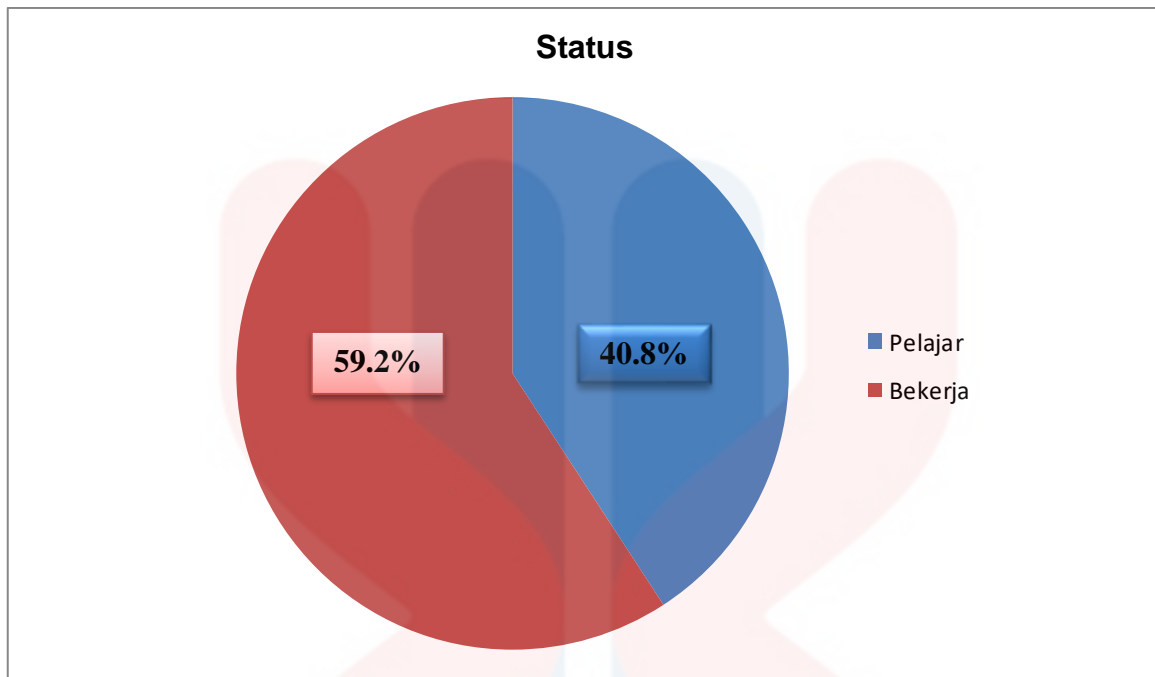
Rajah 4.1 : Peratusan berdasarkan jantina

Melalui Rajah 4.1 menunjukkan jumlah peratusan responden Perempuan lebih tinggi berbanding dengan peratusan responden Lelaki iaitu sebanyak 61.2 peratus manakala lelaki sebanyak 38.8 peratus.



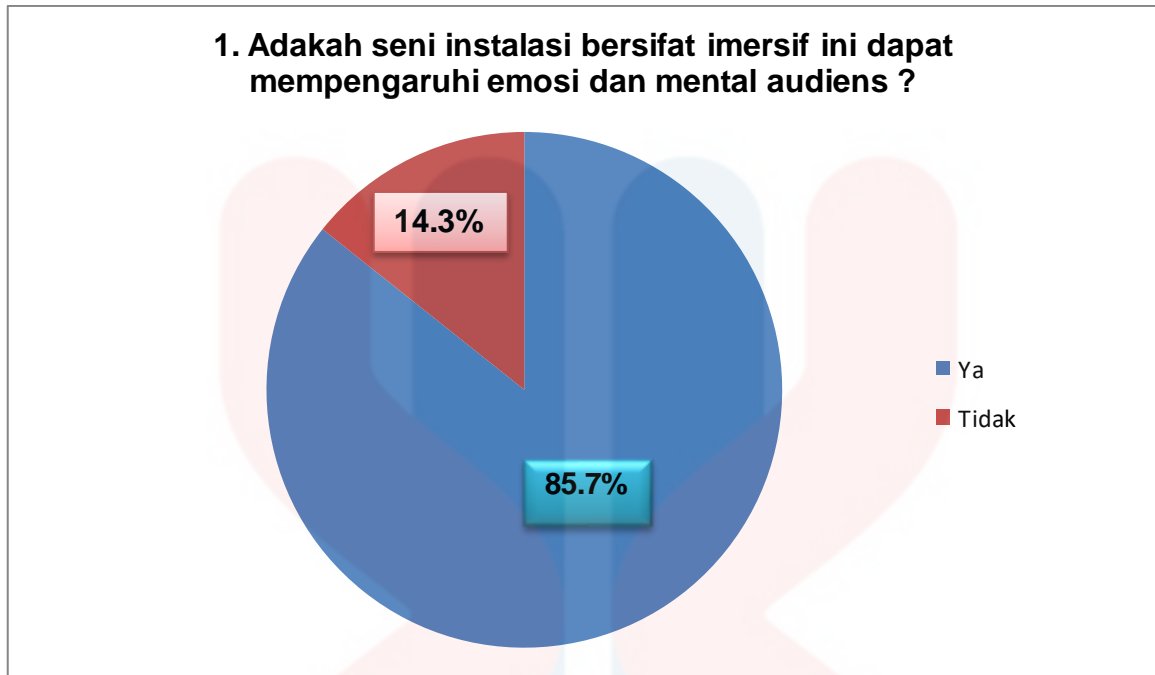
Rajah 4.2 : Menunjukkan peratusan umur responden.

Responden terdiri daripada pelbagai peringkat umur iaitu antara 18 hingga 29 tahun, 30 hingga 29 tahun dan 40 hingga 55 tahun. Peratusan bilangan responden yang berumur antara 18 hingga 29 tahun menunjukkan peratusan yang paling tinggi iaitu sebanyak 63.3 peratus, manakala peratusan bagi umur 30 hingga 29 tahun dan 40 hingga 55 adalah sebanyak 26.5 peratus dan 10.2 peratus. Hal ini menunjukkan majoriti responden pengkaji adakah di peringkat umur 20-an.



Rajah 4.3 : Menunjukkan peratusan status responden.

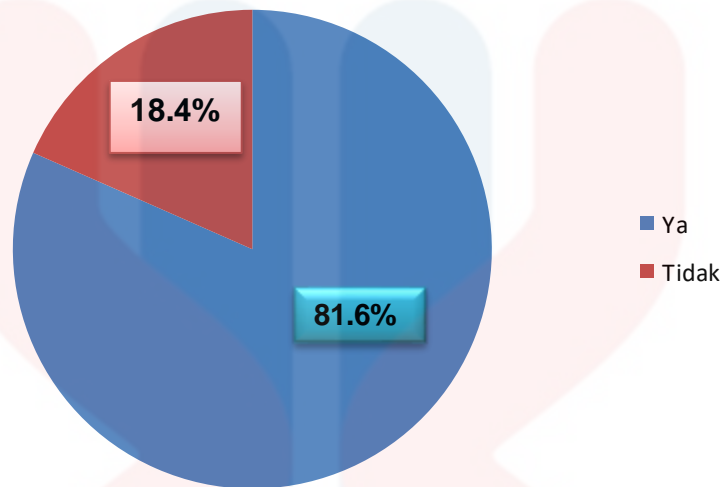
Peratusan bilangan responden yang berstatus pelajar adalah sebanyak 40.8 peratus manakala yang bekerja adalah sebanyak 59.2 peratus



Rajah 4.4: Adakah seni instalasi bersifat imersif ini dapat mempengaruhi emosi dan mental audiens ?

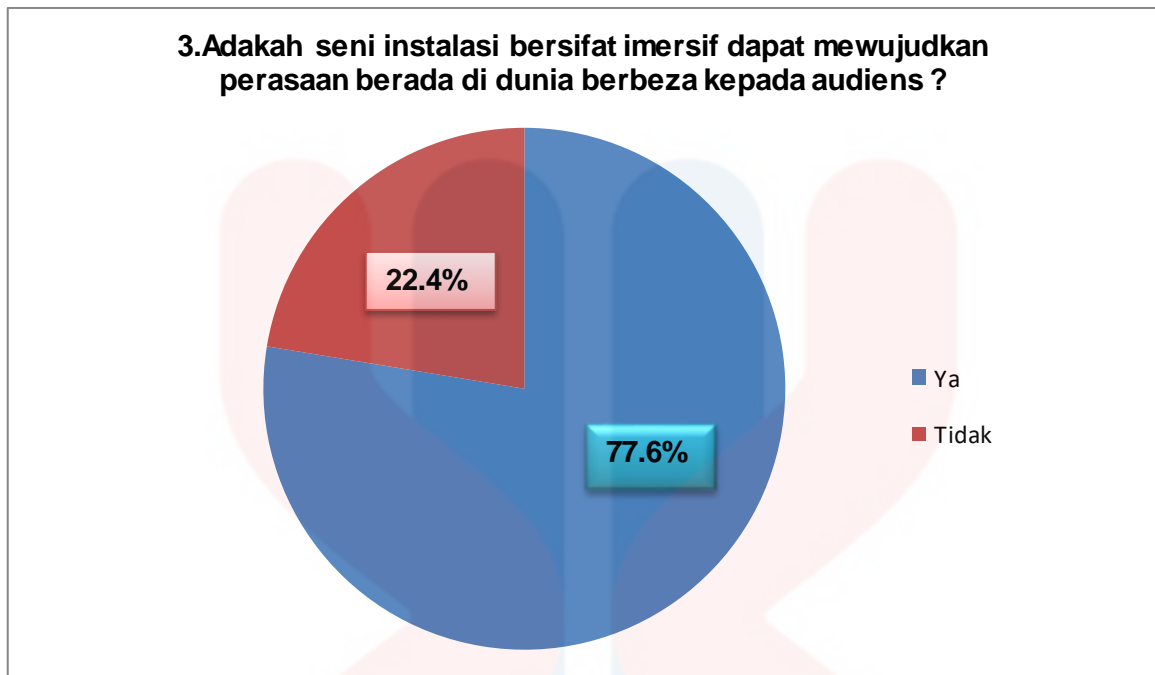
Melalui carta pai di atas, ia menunjukkan peratusan bagi menjawab Ya adalah sebanyak 85.7 peratus manakala bagi peratusan menjawab Tidak adalah sebanyak 14.3 peratus. Perkara ini menunjukkan bahawa majoriti responden bersetuju menyatakan bahawa seni instalasi bersifat imersif ini dapat mempengaruhi emosi dan mental audiens.

2. Adakah seni instalasi bersifat imersif ini dapat dirasakan melalui pancaindera seperti bau, rasa, sentuhan dan juga deria suhu ?



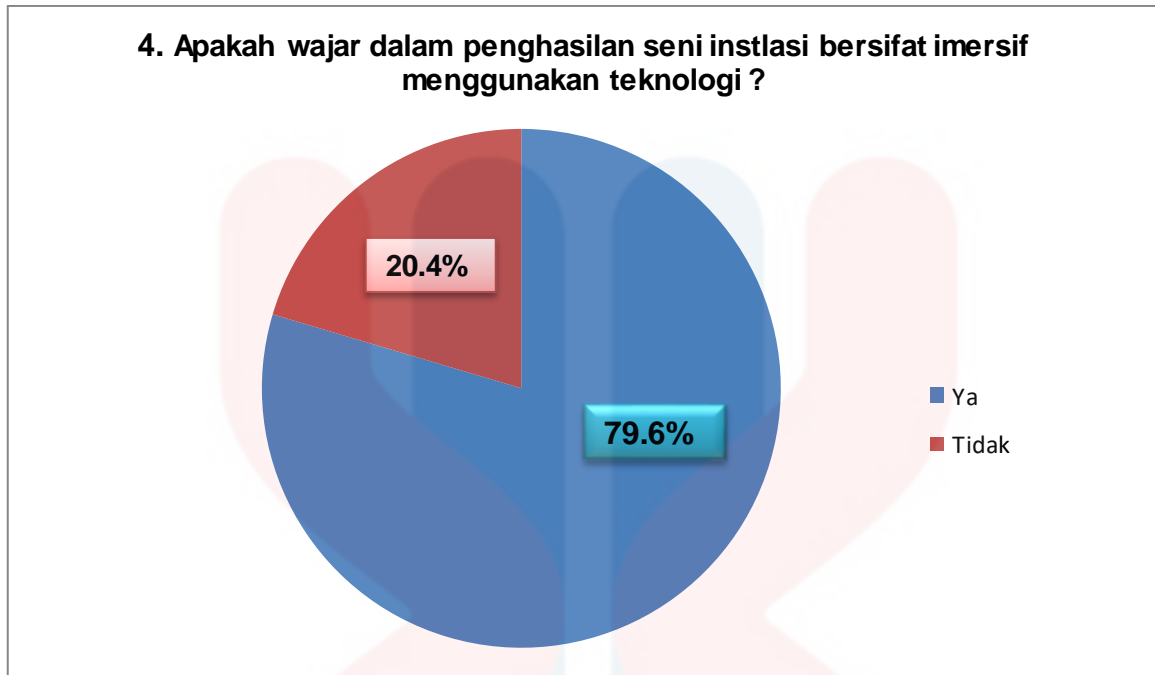
Rajah 4.5 : Adakah seni instalasi bersifat imersif ini dapat dirasakan melalui pancaindera seperti bau, rasa, sentuhan dan juga deria suhu ?

Persoalan bagi pertanyaan di atas menunjukkan peratusan bagi Ya sebanyak 81.6 peratus manakala untuk Tidak Sebanyak 18.4 peratus.



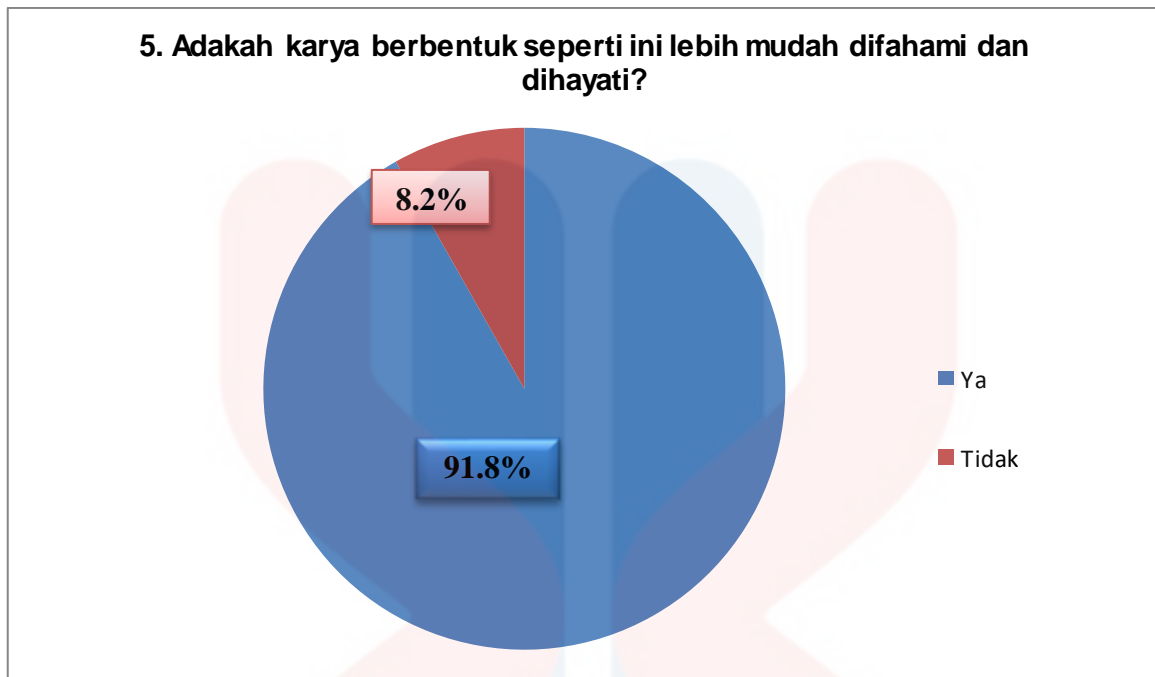
Rajah 4.6: Adakah seni instalasi bersifat imersif dapat mewujudkan perasaan berada di dunia berbeza kepada audiens ?

Rajah 4.6 menunjukkan peratusan bagi menjawab Ya sebanyak 77.6 peratus manakala peratusan untuk Tidak adalah sebanyak 22.4 peratus.



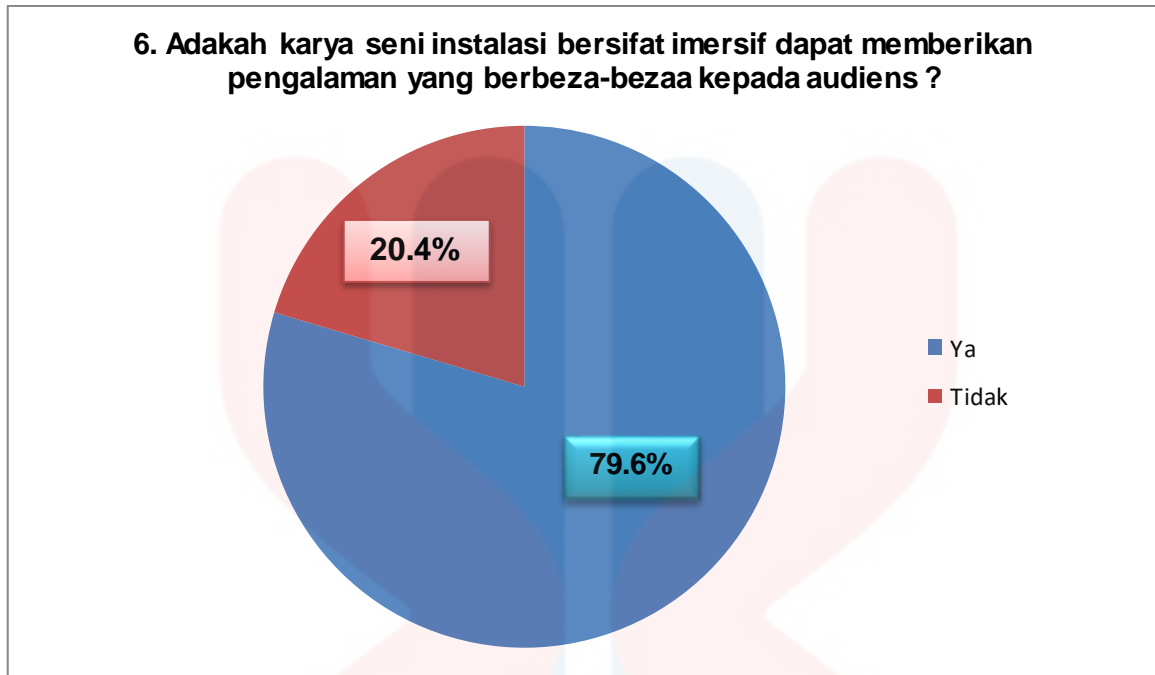
Rajah 4.7: Apakah wajar dalam penghasilan seni instalasi bersifat imersif ini menggunakan teknologi ?

Persoalan di atas menyatakan bahawa apakah wajar dalam penghasilan seni instalasi bersifat imersif ini menggunakan teknologi, peratusan bagi responden yang menjawab Ya adalah sebanyak 79.6 peratus manakala peratusan bagi menjawab Tidak adalah sebanyak 20.4 peratus.



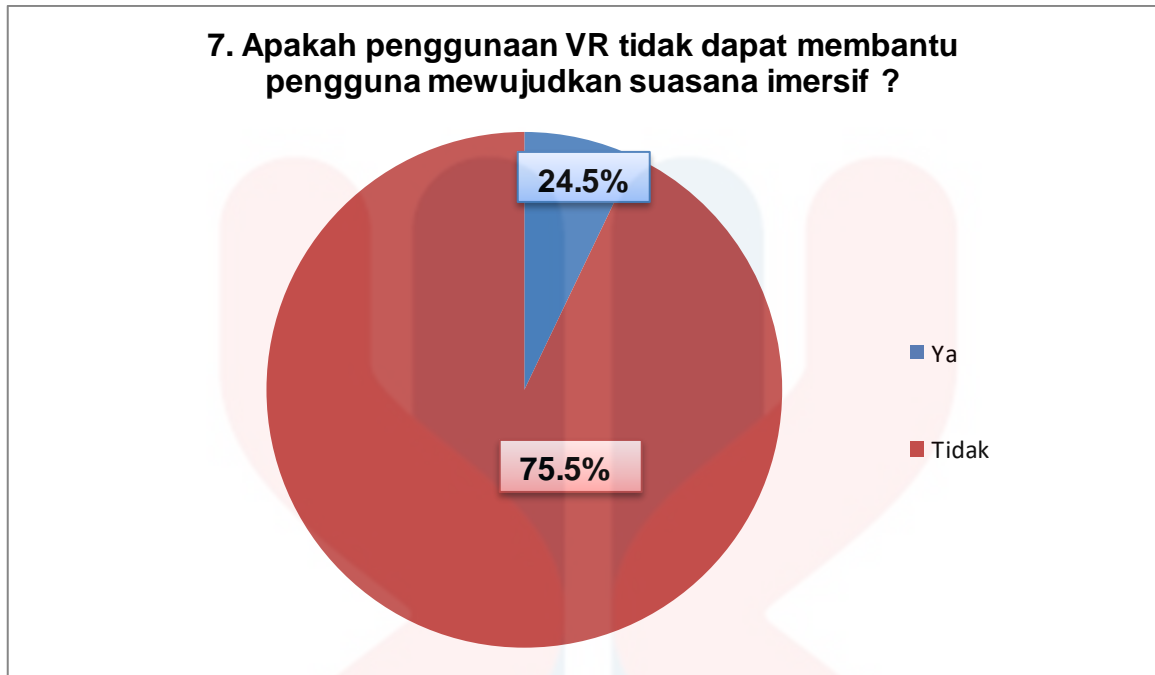
Rajah 4.8 : Adakah karya berbentuk seperti ini lebih mudah difahami dan dihayati ?

Rajah 4.8 menunjukkan peratusan menjawab Ya adalah sebanyak 91.8 peratus manakala peratusan menjawab Tidak adalah sebanyak 8.2 peratus.



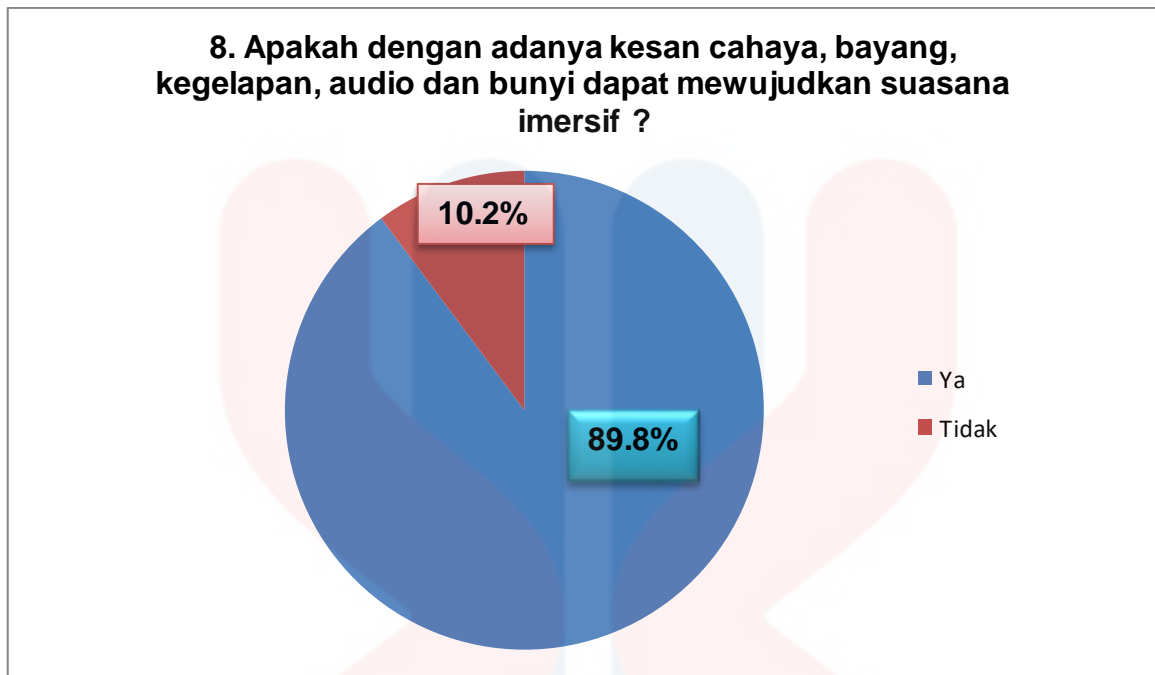
Rajah 4.9 : Adakah karya seni instalasi bersifat imersif dapat memberikan pengalaman yang berbeza-beza kepada audiens ?

Rajah 4.9 menunjukkan peratusan responden menjawab Ya lebih tinggi berbanding dengan peratusan Tidak iaitu sebanyak 79.6 peratus manakala Tidak adalah sebanyak 20.4 peratus.



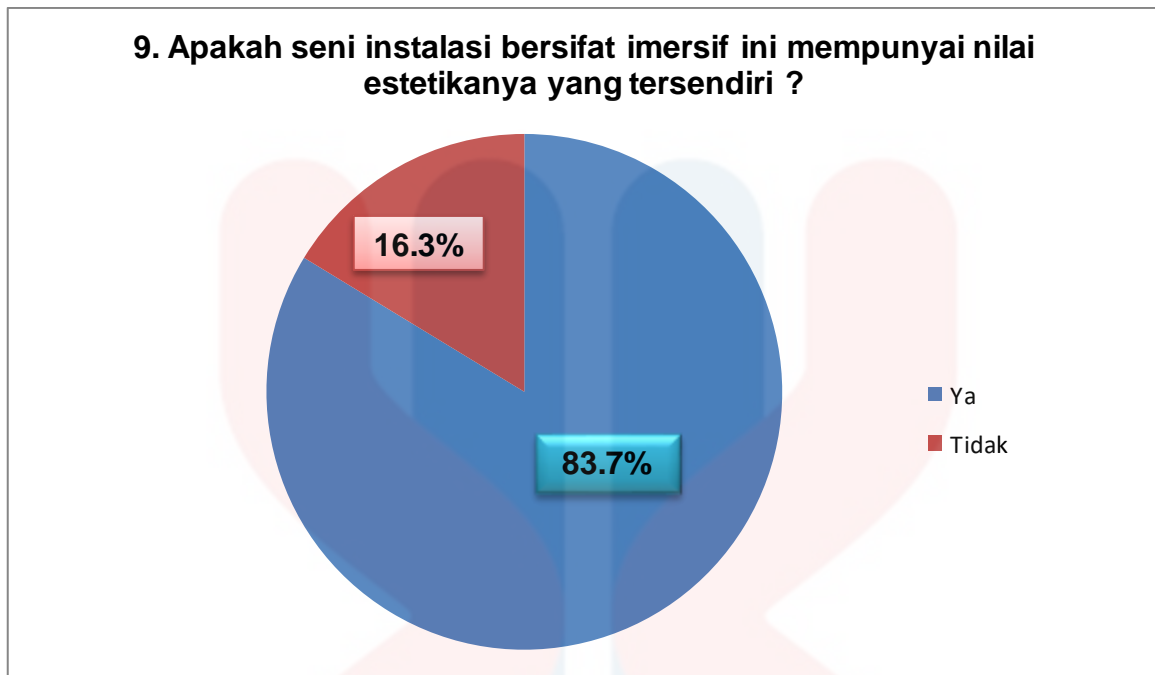
Rajah 4.10 : Apakah penggunaan VR tidak dapat membantu pengguna mewujudkan suasana imersif ?

Persoalan di atas menunjukkan peratusan bagi menjawab Tidak lebih tinggi berbanding dengan menjawab Ya iaitu sebanyak 24.5 peratus manakala bagi menjawab Tidak adalah sebanyak 75.5 peratus sahaja.



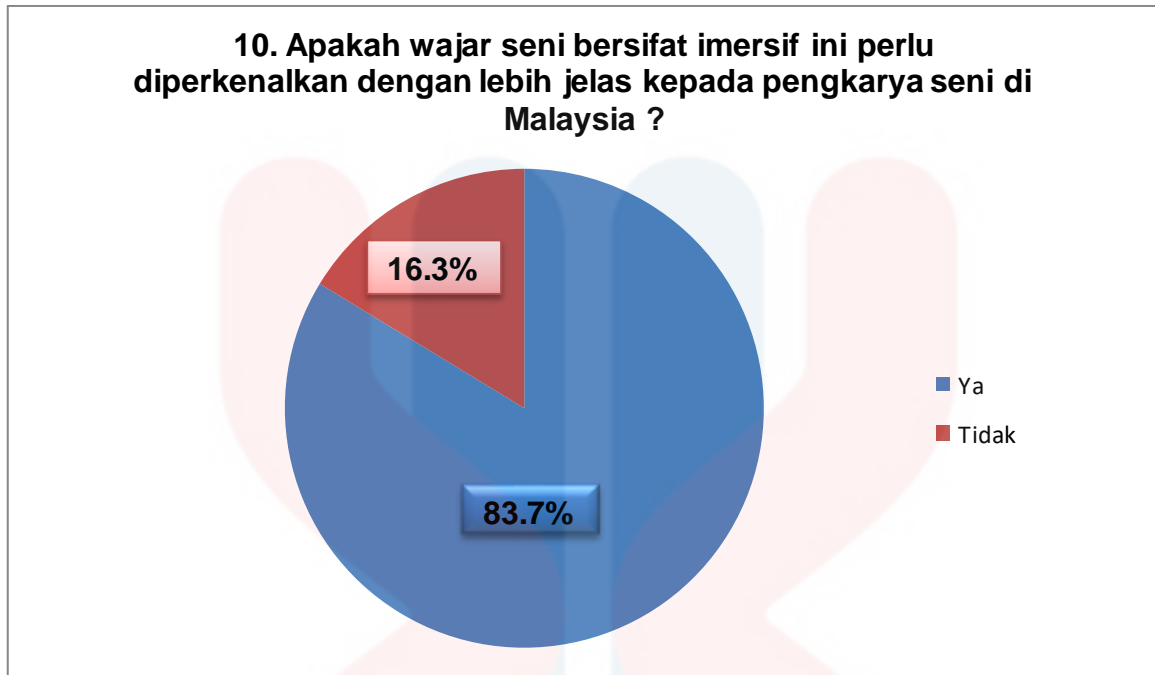
Rajah 4.11 : Apakah dengan adanya kesan cahaya, bayang, kegelapan, audio dan bunyi dapat mewujudkan suasana imersif ?

Rajah 4.11 menunjukkan peratusan responden bagi menjawab Ya adalah sebanyak 89.8 peratus manakala menjawab Tidak adalah sebanyak 10.2 peratus.



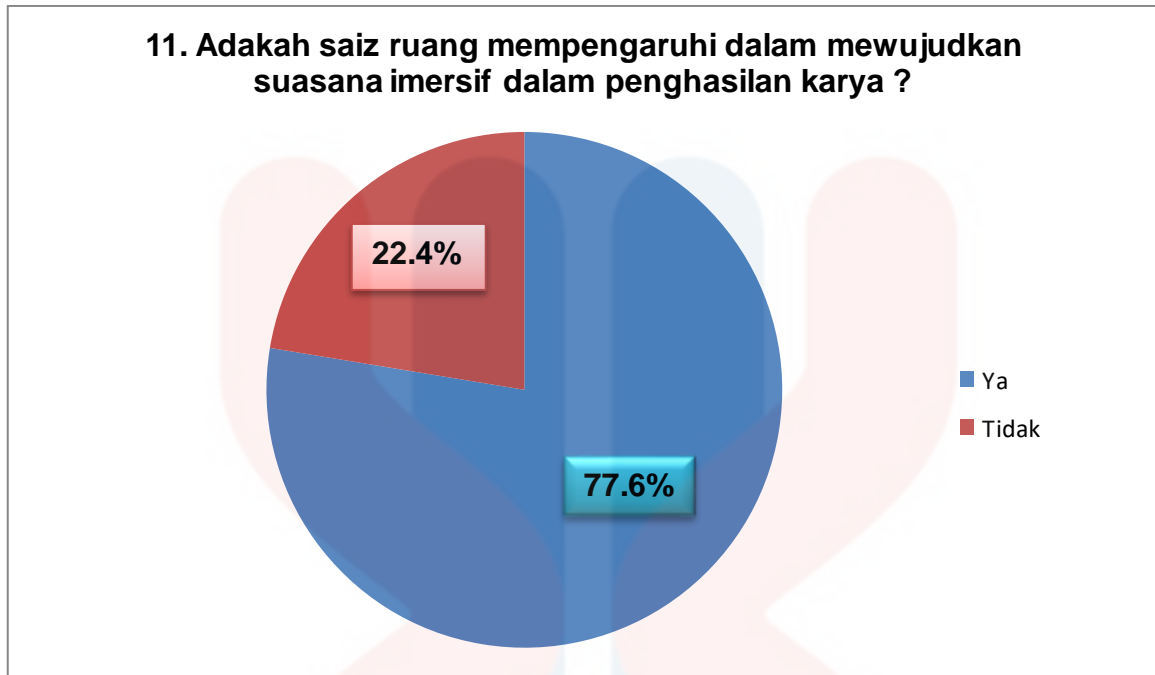
Rajah 4.12 : Apakah seni instalasi bersifat imersif ini mempunyai nilai estetikanya yang tersendiri?

Rajah 4.12 menunjukkan peratusan responden menjawab Ya lebih tinggi untuk persoalan di atas iaitu sebanyak 83.7 peratus manakala peratusan responden dengan menjawab Tidak adalah sebanyak 16.3 peratus.



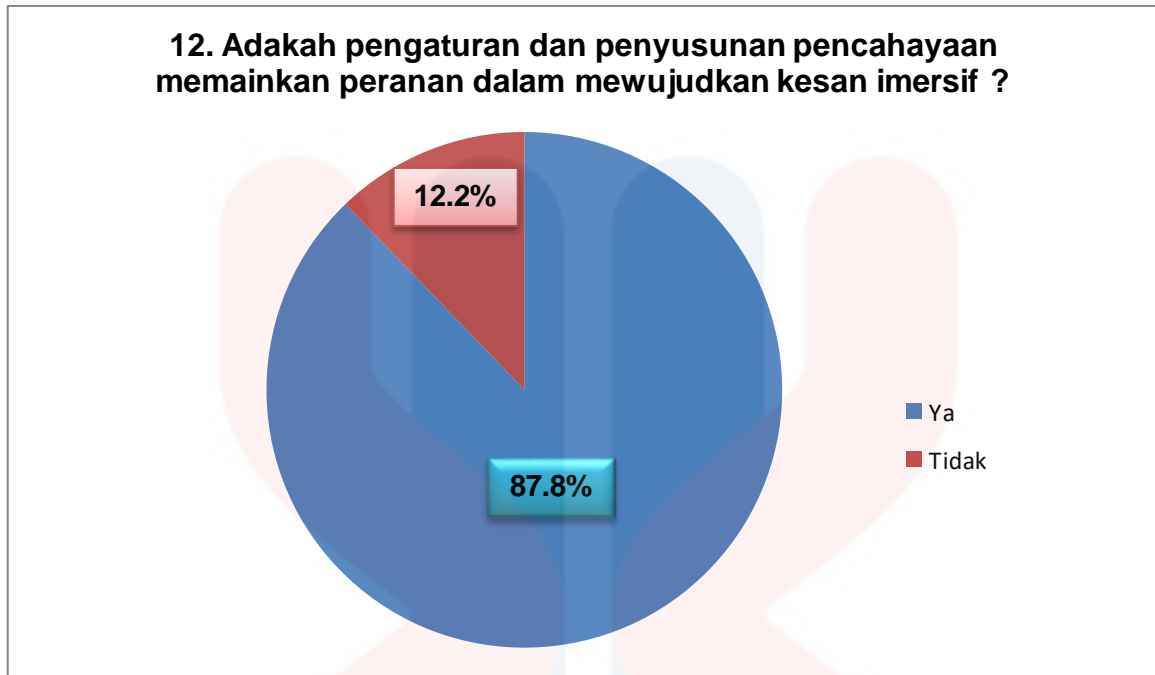
Rajah 4.13: Apakah wajar seni bersifat imersif ini perlu diperkenalkan dengan lebih jelas kepada pengkarya seni di Malaysia ?

Rajah 4.13 menunjukkan peratusan responden menjawab Ya adalah sebanyak 83.7 peratus manakala peratusan bagi menjawab Tidak adalah sebanyak 16.3 peratus. Hal ini menunjukkan peratusan menjawab Ya lebih tinggi daripada peratusan menjawab Tidak.



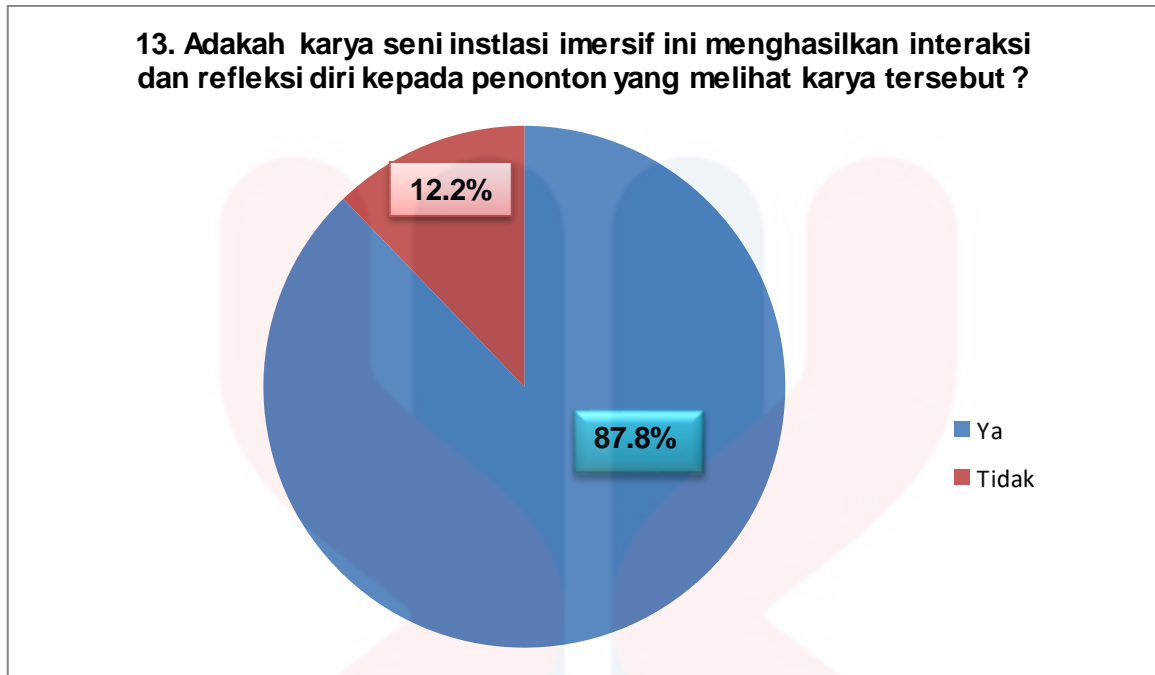
Rajah 4.14 : Adakah saiz ruang mempengaruhi dalam mewujudkan suasana imersif dalam penghasilan karya ?

Rajah 4.14 menunjukkan peratusan menjawab Tidak lebih rendah berbanding dengan peratusan menjawab Ya iaitu sebanyak 22.4 peratus manakala peratusan untuk Ya sebanyak 77.6 peratus.



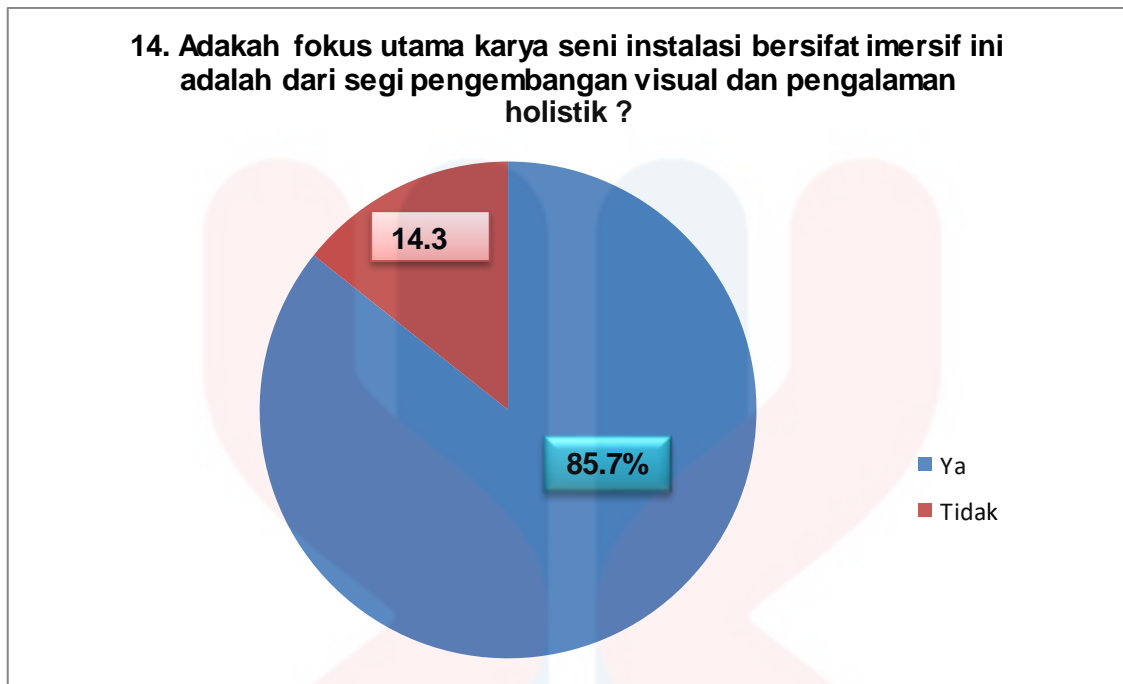
Rajah 4.15 : Adakah pengaturan dan penyusunan pencahayaan memainkan peranan dalam mewujudkan kesan imersif ?

Pertanyaan di atas menunjukkan peratusan responden menjawab Ya lebih tinggi iaitu sebanyak 87.8 peratus manakala dengan peratusan responden menjawab Tidak iaitu 12.2 peratus sahaja.



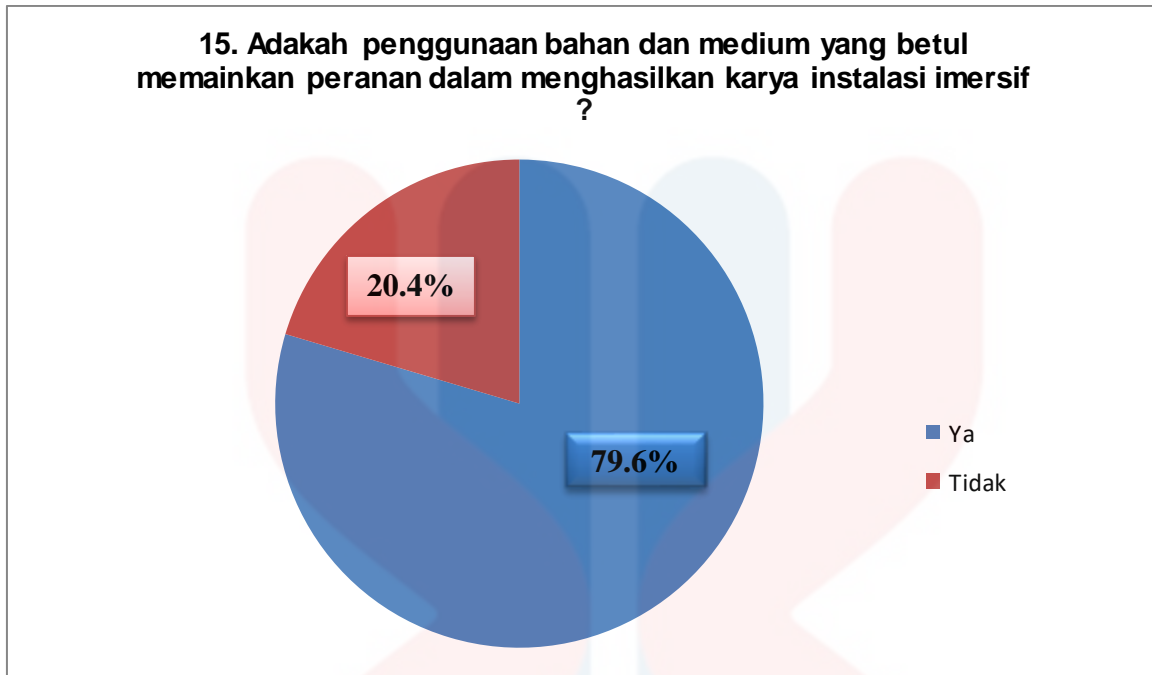
Rajah 4.16 : Adakah karya seni instalasi imersif ini menghasilkan interaksi dan refleksi diri kepada penonton yang melihat karya tersebut ?

Rajah 4.16 menunjukkan peratusan responden bagi menjawab Tidak lebih rendah iaitu sebanyak 12.2 peratus manakala dengan peratusan menjawab Ya ialah 87.8 peratus.



Rajah 4.17 : Adakah fokus utama karya seni instalasi bersifat imersif ini adalah dari segi pengembangan visual dan pengalaman holistik ?

Rajah 4.17 menunjukkan peratusan responden bagi menjawab Ya ialah sebanyak 85.7 peratus manakala peratusan responden menjawab Tidak adalah sebanyak 14.3 peratus sahaja.



Rajah 4.18 : Adakah penggunaan bahan dan medium yang betul memainkan peranan dalam menghasilkan karya instalasi imersif ?

Rajah 4.18 menunjukkan peratusan responden bagi menjawab Ya adalah sebanyak 79.6 peratus manakala peratusan responden bagi menjawab Tidak adalah sebanyak 20.4 peratus sahaja.

4.3 Proses Penghasilan Karya

Seni instalasi adalah merupakan satu perkembangan terpenting dan provokatif dalam seni visual selama setengah abad yang lalu dan telah menjadi tumpuan utama para seniman dan muzium kontemporari. Menurut Delahunt (2017) beliau menyatakan bahawa instalasi adalah seni yang dibuat untuk ruang tertentu yang memanfaatkan kualiti tertentu dari ruang itu. Dalam kajian penyelidikan ini, saya menfokuskan untuk mengkaji mengenai seni instalasi bersifat imersif. Seni instalasi bersifat imersif dikatakan boleh memberi tindak balas yang efektif kepada penonton, terutamanya dari segi pancaindera. Bagi melengkapkan kajian ini, pengkaji telah menghasilkan satu karya seni instalasi bersifat imersif yang dikenali sebagai 'Installation Of Butterfly'. Pengkaji mengambil rama-rama sebagai subject matter dalam menghasilkan karya ini. Antara asbab rama-rama dipilih sebagai subject matter ialah, kerana pengkaji melihat rama-rama dari sudut perspektif yang berbeza. Hal ini dikatakan demikian kerana, rama-rama mempunyai proses metamorphosis yang sangat menakjubkan dan ia melambangkan lingkaran kehidupan, pertumbuhan dan perubahan. Setiap rama-rama juga mempunyai pelbagai corak yang benar-benar unik dan ia juga mampu meniru keperibadian setiap manusia. Dengan adanya sifat unik ini ia memberi inspirasi kepada pengkaji untuk menghasilkan karya dengan mengetengahkan rama-rama sebagai suatu konsep utama.

Karya ini dipamerkan di dalam sebuah bilik yang gelap bagi mewujudkan persekitaran buatan yang benar-benar merangkul dan menarik audiens melalui pancaindera mereka iaitu dari segi penglihatan dan sentuhan. Fokus utama karya ini adalah dari segi pengembangan visual dan pengalaman holistik. Mesej yang ingin disampaikan di dalam karya ini adalah mengenai kehidupan rama-rama yang melalui proses metamorphosis dan ia menunjukkan lingkaran kehidupan, pertumbuhan dan perubahan. Antara asbab karya ini dihasilkan di dalam sebuah bilik yang gelap, kerana pengkaji mengambil inspirasi dari kehidupan rama-rama yang merupakan suatu spesies serangga nokturnal iaitu ia aktif pada waktu malam kerana ia tertarik pada cahaya lampu dan hanya berehat pada waktu siang. Pergerakan rama-rama pada waktu malam pula dibantu oleh cahaya bulan dan bintang. Pendekatan

yang digunakan oleh pengkaji dalam menghasilkan karya seni instalasi ini adalah melibatkan saiz ruang. Saiz ruang amat penting dalam pelaksanaan seni instalasi kerana ia amat berbeza dengan karya seni yang lain. Seni instalasi yang dihasilkan oleh pengkaji lebih bersifat *Misplaces Self-Confidence* iaitu yang dimaksudkan hanya wujud apabila ia dipasang dan kemudiannya akan hilang apabila ia dibuka balik yang ada hanyalah imej visual, gambar dan juga dokumen sebagai karya seni akhir. Dalam karya ini, pengkaji lebih menfokuskan persepsi audiens terhadap gambar visual, warna, tekstur dan fizikal. Di samping itu, pengkaji ingin menjadikan karya ini dapat memberi pengalaman experiential imersif kepada audiens iaitu yang dimaksudkan dengan membawa audiens ke suatu alam ciptaan dan ia merupakan sempadan antara realiti dan khayalan.

'Installation Of Butterfly ini dihasilkan dengan menggunakan pelbagai bahan dan medium. Antara bahan dan medium yang digunakan oleh pengkaji ialah kertas water colour, acrylic, spray colour, glitter glue, glow in the dark glue, glow in the dark paint, gam, light clay, led multi-color fiber optic light dan led flashlight dan dahan kayu. Setiap bahan dan medium yang digunakan mempunyai fungsinya yang tersendiri. Pengkaji menggunakan kertas water colour untuk menghasilkan rama-rama, kertas itu, dispray dengan pelbagai jenis warna terlebih dahulu untuk memberi kesan corak yang menarik pada sayap rama-rama. Penggunaan acrylic juga digunakan untuk melukis corak pada sayap rama-rama. Sapuan glitter glue, glow in the dark paint dan glow in the dark glue adalah untuk menambahkan lagi kesan imersif pada sayap rama-rama. Seterusnya, light clay digunakan untuk menghasilkan badan rama-rama untuk mendapatkan kesan realistik manakala gam berfungsi membantu melekatkan rama-rama pada dahan kayu tersebut. Pengkaji juga turut menggunakan dahan kayu dalam penghasilan karya ini. Penggunaan dahan kayu adalah ingin menunjukkan sifat rama-rama yang gemar menghinggap di mana-mana ranting pokok untuk mendapatkan makanan atau bertelur. Di samping itu, penggunaan led multi-color fiber optic light dan led flashlight adalah ingin memberi kesan imersif pada karya. Dalam menghasilkan karya seni

instalasi bersifat imersif, kesan pencahayaan lampu yang menarik dikatakan dapat memberi kesan imersif kepada penonton.

Antara langkah-langkah dalam pelaksanaan seni instalasi ini, langkah yang pertama ialah pengkaji menggunakan kertas water colour dan akan mengguntingnya menjadi bentuk rama-rama. Seterusnya, pengkaji akan mewarna rama-rama tersebut menggunakan spray dan acrylic pula berfungsi sebagai melukis corak pada sayap rama-rama. Selepas dari itu pengkaji akan meletakkan glitter glue dan glow in the dark paint pada rama-rama dan seterusnya badan rama-rama pula dibuat daripada light clay iaitu sejenis tanah liat yang dapat dijadikan pelbagai bentuk. Langkah yang seterusnya, pengkaji akan mengatur tempat yang khusus untuk meletakkan dahan pokok dalam posisi yang menarik dan sesuai. Apabila susun atur bahagian tempat tersebut selesai, Pengkaji akan menampal rama-rama itu pada dahan pokok tersebut secara rawak dengan pelbagai saiz. Selain itu, pengkaji akan menggantung sebanyak 11 lampu led multi-color fiber optic light dengan menggunakan tali tangsi dan penyusunan lampu ini juga diatur secara rawak. Akhir sekali pengkaji akan meletakkan 2 lampu led flashlight dari bawah dahan pokok, supaya ia dapat memberi kesan pencahayaan yang lebih menarik. Dalam kajian ini. pengkaji akan memastikan karya ini mempunyai prinsip rekaan seni iaitu harmoni, kontra, kesatuan, dan juga kepelbagaian

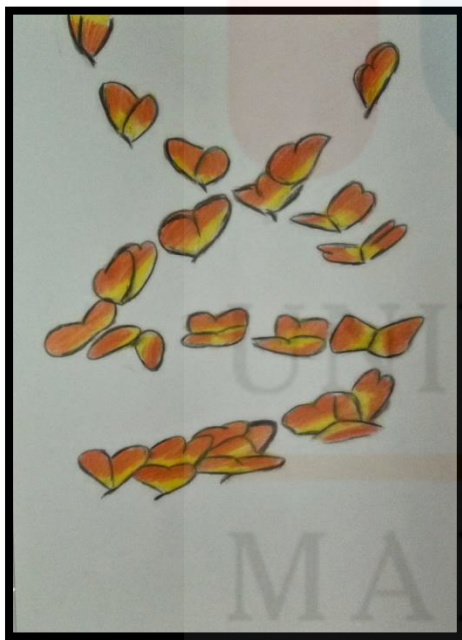
4.4 Proses Lakaran idea



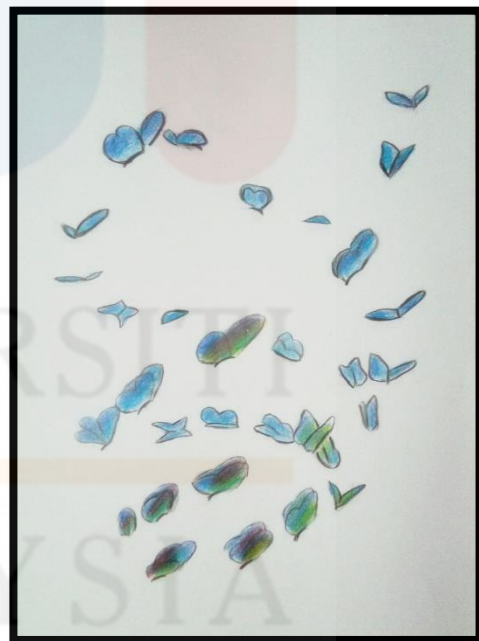
Idea 1



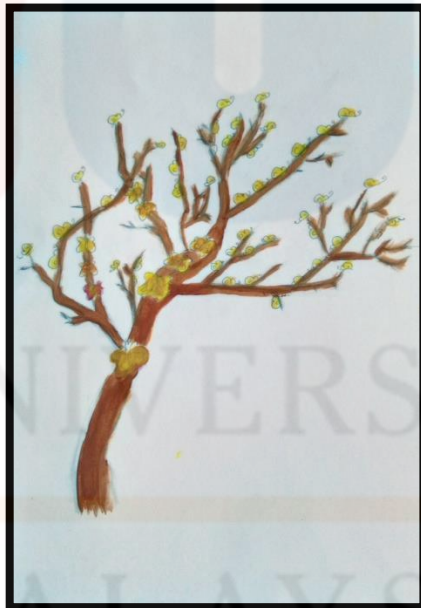
Idea 2



Idea 3



Idea 4

**Idea 5****Idea 6****Idea 7**

Gambar-gambar di atas menunjukkan proses idea dalam menghasilkan karya. Idea pertama hingga idea kelima, pengkaji ingin mengantungkan rama-rama dan menyusunnya mengikut idea yang telah dilukis. Dalam kesemua contoh idea yang dilukis, pengkaji telah memilih contoh idea ketujuh untuk dijadikan karya iaitu meletakkan rama-rama di atas dahan pokok.

4.5 Bahan dan medium yang digunakan



Gambar Rajah 4.5.1 Menunjukkan rama-rama yang siap digunting dan dispray dengan pelbagai warna.

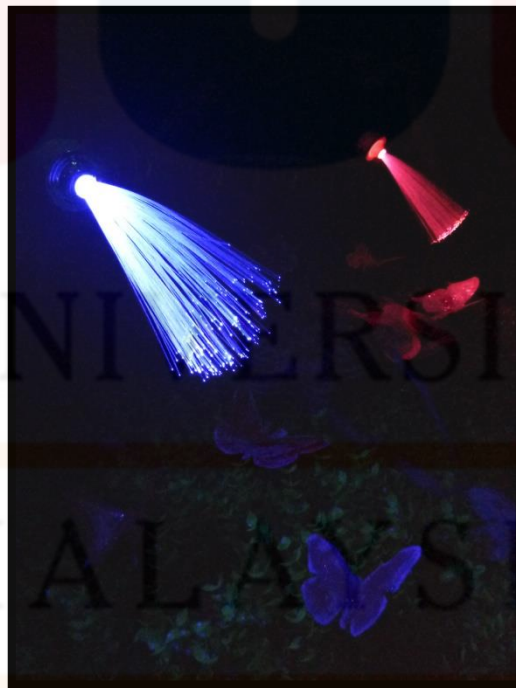


Gambar Rajah 4.5.2 Menunjukkan Acrylic dan Paint Glow in the dark.

MALAYSIA
KELANTAN

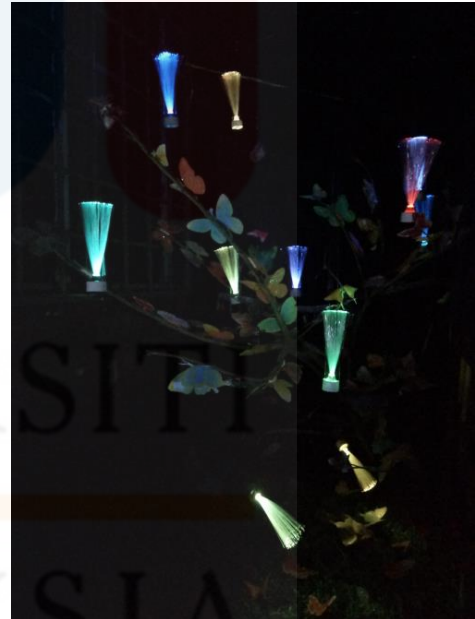


Gambar Rajah 4.5.3 Menunjukkan light clay yang berfungsi untuk membuat badan rama-rama manakala gam untuk melekatkan rama-rama pada dahan pokok.



Gambar Rajah 4.5.5 Menunjukkan lampu Led Optic Fiber memainkan peranan yang amat penting dalam pelaksanaan seni instalasi bersifat imersif.

4.6 Karya Akhir



'Installation Of Butterfly'

BAB 5

5.1 Pengenalan

Bab ini merupakan bab yang terakhir dalam kajian penyelidikan dan di dalam bab ini juga ia menjawab persoalan sama ada objektif kajian penyelidikan ini mencapai objektif atau pun sebaliknya. Objektif kajian penyelidikan ini terdiri daripada tiga iaitu Mengenalpasti pendekatan yang biasa digunakan dalam penghasilan karya seni instalasi bersifat imersif, Mengenalpasti jenis pengalaman imersif yang boleh dialami dalam seni instalasi bersifat imersif dan Mengenalpasti antara bahan dan medium yang digunakan dalam penghasilan karya seni instalasi ini. Di dalam bab ini juga ia membincangkan tentang cadangan yang boleh diberikan untuk kajian ini.

5.2 Kesimpulan

Dalam kajian penyelidikan ini, antara asbab pengkaji memilih mengkaji mengenai Seni Instalasi Bersifat Imersif sebagai tajuk kajian adalah kerana imersif masih lagi kurang difahami dan pernah menjadi perbincangan di peringkat antarabangsa. Selain itu pengkaji turut ingin mengetahui pendekatan yang biasa digunakan, ingin mengetahui jenis bahan dan medium yang digunakan dan juga turut ingin mengetahui jenis pengalaman imersif yang boleh dialami dalam seni instalasi ini. Pada pendapat pengkaji karya instalasi bersifat imersif ini boleh memberikan pelbagai pengalaman kepada audiens. Sepanjang kajian dijalankan, pengkaji menggunakan dua kaedah bagi mencapai objektif kajian. Antara kaedah kajian yang digunakan oleh pengkaji ialah melalui pembacaan jurnal-jurnal kajian yang lepas dan melalui kaedah kajian kualitatif iaitu mengedarkan borang soal selidik kepada responden. Hasil keputusan yang diperolehi daripada dua kaedah kajian tersebut ia menunjukkan objektif kajian pengkaji dapat dicapai.

Objektif kajian pertama pengkaji ialah Mengenalpasti pendekatan yang biasa digunakan dalam penghasilan karya seni instalasi bersifat imersif. Melalui kajian penyelidikan ini pengkaji dapat mengetahui bahawa antara pendekatan yang biasa digunakan dalam

menghasilkan karya seni instalasi bersifat imersif ialah adalah seperti mempunyai reka bentuk set visual, kesan cahaya, bayang, kegelapan, bunyi, audio, projection, projection mapping, masa pengalaman, dan saiz ruang . Pengkaji juga dapat mengetahui bahawa kerja-kerja instalasi ini lebih bersifat kedap, amat mementingkan aspek estetika tunggal dan mestilah terasing daripada tapak persekitaran yang lain dan tapak pamerannya amat berbeza dengan muzium konvensional yang biasa kita lihat. Selain daripada itu juga, untuk menghasilkan karya seni Instalasi Imersif ini juga boleh dicipta sama ada dengan menggunakan teknologi atau pun tidak menggunakan teknologi

Seterusnya, hasil kajian ini juga ia dapat menjawab objektif kedua pengkaji iaitu Mengenalpasti jenis pengalaman yang boleh dialami. Hasil keputusan kajian pengkaji dapat mengetahui bahawa terdapat beberapa jenis pengalaman imersif yang boleh dialami dalam seni instalasi bersifat imersif ini, antaranya ialah seperti Experiential Imersif, Naratif Imersif, Teater Imersif, Interaktif Imersif, Virtual Imersif. Setiap pengalaman imersif amatlah berbeza-beza kerana setiap karya seni instalasi mempunyai pelbagai jenis reka bentuk dan mempunyai mesej yang tersendiri dalam setiap karya. Di samping itu, juga hasil daripada kajian ini juga pengkaji dapat mengetahui mengenai antara bahan dan medium yang digunakan, pengkaji melihat ada sesetengah artis menggunakan bahan kitar semula dan ada juga yang menggunakan alam semula jadi seperti pokok dan air dalam menghasilkan seni instalasi bersifat imersif ini. Terdapat juga sebahagian artis yang menggunakan sampah domestik yang terdiri daripada mainan dan alat lama sebagai bahan karya. Objektif ketiga pengkaji ini pengkaji hanya menjelaskan antara bahan dan medium yang digunakan dalam pelaksanaan seni instalasi sahaja dan tidak memfokuskan mengkaji keseluruhan bahan dan medium yang digunakan dalam seni instalasi kerana apabila membincangkan mengenai bahan dan medium yang digunakan dalam seni instalasi sememangnya ia terlalu banyak dan sangat meluas.

Bagi melengkapkan kajian penyelidikan ini, pengkaji juga turut menghasilkan karya seni instalasi yang dikenali sebagai 'Installation Of Butterfly'. Dengan adanya penghasilan karya

ini ia dapat membantu pengkaji dalam kajian penyelidikan untuk memahami dan mengetahui tentang seni instalasi bersifat imersif dengan lebih mendalam. Sepanjang proses penghasilan karya tersebut pengkaji dapat mengetahui tentang pendekatan yang perlu digunakan untuk menghasilkan seni instalasi seni bersifat imersif ini. Selain itu juga pengkaji juga perlu memikirkan idea yang sesuai untuk mewujudkan karya seni instalasi bersifat imersif ini. Sebagai contohnya pengkaji perlu memilih bahan dan medium yang sesuai bagi menghasilkan seni instalasi ini. Secara ringkasnya, pada pendapat pengkaji dalam pelaksanaan seni instalasi seni bersifat imersif ini ia adalah bebas dan mengikut imaginasi seseorang artis itu sendiri serta mengikut mesej yang ingin disampaikan oleh artis dalam karya tersebut. Kreativiti dan daya imaginasi seseorang artis merupakan satu idea dalam penciptaan sebuah karya seni instalasi bersifat imersif. Akhir sekali, melalui kajian penyelidikan ini, ia membantu pengkaji mengenali sifat seni instalasi bersifat imersif dengan lebih mendalam. Pengkaji juga turut berharap agar kajian penyelidikan yang dilakukan oleh pengkaji ini dapat memberi manfaat dan pengetahuan yang lebih mendalam lagi kepada orang ramai mengenai seni instalasi bersifat imersif.

5.3 Cadangan

Cadangan merupakan satu idea untuk meningkatkan lagi sesuatu perkara ke arah yang lebih baik dan bermanfaat. Pada pendapat pengkaji, antara cadangan yang boleh diberikan mengenai seni instalasi bersifat imersif ini ialah memperbanyakkan lagi pameran karya seni instalasi bersifat imersif di Malaysia agar orang ramai dapat mengetahui tentang adanya kewujudan seni instalasi jenis ini. Selain itu, penglibatan para penggiat seni di Malaysia dalam seni instalasi ini perlulah aktif dalam penghasilan karya seni instalasi bersifat imersif ini. Hal ini dikatakan demikian kerana, melalui kajian penyelidikan ini, pengkaji mendapati bahawa kurangnya penglibatan para penggiat seni Malaysia dalam bidang ini. Di samping itu, bahan bacaan dan rujukan mengenai seni instalasi perlulah ditambah lagi bagi memudahkan orang ramai menjadikan ia sebagai rujukan dan menambahkan lagi pengetahuan orang ramai mengenai seni jenis ini.

Bibliografi

1. Lieng Siew Lim. (2008) Cabaran Dalam Penghasilan Karya Seni Instalasi.

Dipetik daripada

[https://ir.unimas.my/id/eprint/21413/1/Cabaran%20dalam%20penghasilan%20\(24pgs\).pdf](https://ir.unimas.my/id/eprint/21413/1/Cabaran%20dalam%20penghasilan%20(24pgs).pdf)

2. Arina Binti Tumiran. (2008) Pendekatan Seni Instalasi Sebagai Media Penyampaian Kritikan Sosial.

Dipetik daripada

<https://ir.unimas.my/id/eprint/20571/1/Pendekatan%20seni%20instalasi%20%2024pgs.pdf>

3. Nor Isma Khizwah Binti Mohd Rashid. (2008) Instalasi Seni Interaktif bersifat Imersif

Dipetik daripada

[https://ir.unimas.my/id/eprint/20595/1/Instalasi%20seni%20interaktif%20bersifat%20imersif.\(24%20pgs\).pdf](https://ir.unimas.my/id/eprint/20595/1/Instalasi%20seni%20interaktif%20bersifat%20imersif.(24%20pgs).pdf)

4. Jinsil Hwaryoung Seo. (2015) Aethetics Of Immersion in Interactive Immersive Installation : Phenomenological Case Study

Dipetik daripada

https://isea2015.org/proceeding/submissions/ISEA2015_submission_237.pdf

5. Bonnie Mitchell. (2010) The Immersive Artistic Experience and The Exploitation Of Space

Dipetik daripada

https://www.scienceopen.com/document_file/8d793c22-ea39-4b5d-be2b-b522293d43f2/ScienceOpen/098_Mitchell.pdf

6. Maggie Burnette. The Immersive Cultural Museum Experience-Creating Context and Story with New Media Technology

Dipetik daripada

<http://simuseo.net/assets/sim110.pdf>

7. (22 November) Teknologi imersif.

Dipetik daripada

https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_imersif

8. Gamal Thabroni. (5 Oktober 2019) Seni Instalasi Pengertian, Sejarah, Kategori Lengkap

Dipetik daripada

<https://serupa.id/seni-instalasi-pengertian-sejarah-kategori-lengkap/>

9. (2003) Spaces Of Sensation: The Immersive Installation and Corporal Literacy.

Dipetik daripada

<http://eprints.chi.ac.uk/id/eprint/957/1/CorpLitGhent.pdf>

10. (2020) 'Let it Grow'- Immersive Installation in relation to culture expression and audiences' perceptual experience.

Dipetik daripada

https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/44778/master_Yuan_Yachan_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

11.10 Famous Installation Artists Whose Work You Have To Know.

Dipetik daripada

<https://www.widewalls.ch/magazine/installation-artists>

12. Studio Olaffur Elliasson. Dipetik daripada

<https://www.olafureliasson.net/>

13. (2 December 2020) Immersion (Virtual Reality). Dipetik daripada

[https://en.wikipedia.org/wiki/Immersion_\(virtual_reality\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Immersion_(virtual_reality))

14. (11 December 2020) Immersive theater. Dipetik daripada

https://en.wikipedia.org/wiki/Immersive_theater

14. (4 April 2019) What is Immersive Theater the six elements that define it at its best.

Dipetik daripada

<https://newyorktheater.me/2019/10/04/what-is-immersive-theater-the-six-elements-that-define-it-at-its-best/>

15. 5 Ingredients for Immersive Story Telling With Technology and Space. Dipetik daripada

<https://medium.com/design-voices/5-ingredients-for-immersive-storytelling-with-technology-and-space-2a4c8f73bc83#:~:text=These%20%20key%20components%20%5Binstallations,e>

16. (2 August 2017) Feel it, Live it : Immersive Art. Dipetik daripada

<https://medium.com/feral-horses/feel-it-live-it-immersive-art-896d763ee2b3>

17. Doris Kolesch. Theresa Schütz, Sophie Nikoleit, Staging Spectators in Immersive Performances : Commit Yourself.

Dipetik daripada

https://books.google.com.my/books?hl=en&lr=&id=V1KWDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT11&dq=staging+spectators+in+immersive+performances&ots=QQCPnBV7N4&sig=GjLHb8Yfh0U00mXc1WB6kpkxBT4&redir_esc=y#v=onepage&q=staging%20spectators%20in%20immersive%20performances&f=false

18. Zebrowski, Melanie. "Reconceptualizing Space: Multisensory Rooms and the Immersive Art Experience" (2018). Honors Theses. 198.

Dipetik daripada

https://ecommons.udayton.edu/uhp_theses/198/

19. Wakefield G., Ji H. (2009) Artificial Nature: Immersive World Making. In: Giacobini M. et al. (eds) Applications of Evolutionary Computing. EvoWorkshops 2009. Lecture Notes in Computer Science, vol 5484. Springer, Berlin, Heidelberg.

Dipetik daripada

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-01129-0_68

20. Julie H.Reiss. From Margin to Center : The Spaces of Installation Art Julie H. Reiss

Dipetik daripada

https://books.google.com.my/books?hl=en&lr=&id=8chVVODzIEUC&oi=fnd&pg=PR7&dq=self+conscience+art+installation&ots=MDCg3QHY99&sig=DjYwzRq1UjtCCuOUJw9Wn_Sal&redir_esc=y#v=onepage&q=self%20conscience%20art%20installation&f=false

21. Sliwinski, J., Katsikitis, M. & Jones. (9 March 2017) C.M. A Review of Interactive Technologies as Support Tools for the Cultivation of Mindfulness. Mindfulness 8.

Dipetik daripada

<https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs12671-017-0698-x>

22. David Houston Jane. Installation Art and the Practices of Archivalism.

Dipetik daripada

https://books.google.com.my/books?hl=en&lr=&id=PCzeCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=critical+history+installation+art&ots=BK3nL2TIKq&sig=BIhMTBwQPiqRvV/Ux5KG0FNuLg&redir_esc=y#v=onepage&q=critical%20history%20installation%20art&f=false

23. The Art Story, Schwitters

Dipetik daripada

<https://www.theartstory.org/artist/schwitters-kurt/artworks/>

24. Shibboleth. 2007 Tate

Dipetik daripada

<https://www.tate.org.uk/art/artists/doris-salcedo-2695>

24. Ai Weiwei Chinese b.1957

Dipetik daripada

<https://www.artsy.net/artist/ai-weiwei>

25. Fiz Munik Paris. 2013 artnet

<https://www.tate.org.uk/art/artists/liam-gillick-2592>