



SIBERNETIKA

RASA



Cetakan Pertama 2015

Hak Cipta Terpelihara

Mana-mana bahagian penerbitan ini tidak boleh dikeluarkan, disimpan dalam sistem dapat kembali atau disiarkan dalam apa-apa bentuk dan apa-apa jua cara sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau lain-lain sebelum mendapat izin bertulis daripada Penerbit UMK & Pejabat Dekan, Fakulti Teknologi Kreatif Dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan (UMK).

Diterbitkan Di Malaysia Oleh:

PENERBIT UMK

Pejabat Perpustakaan dan Pengurusan Ilmu,
Karung Berkunci 36, Pengkalan Chepa, 16100 Kota Bharu, Kelantan
Tel: 09-7717191

Dengan Kerjasama

Fakulti Teknologi Kreatif & Warisan,
Universiti Malaysia Kelantan,
Kampus Bachok, Beg Berkunci No. 01, 16300 Bachok, Kelantan.
Tel: 609 7797260 Fax: 609 779 7262
Laman: www.ftkw.edu.my

Perpustakaan Negara Malaysia
SIBERNETIKA RASA

Data Pengkatalogan - dalam - Penerbitan
ISBN: 978-967-5782-84-8

Editorial

Penasihat: PROFESOR DR. ABU HASSAN HASBULLAH
Ketua Editor: PROFESOR MADYA IR DR AHMAD RASDAN HAJI ISMAIL
Editor: PROF. MADYA AB AZIZ BIN SHUAIB
PROF. MADYA MOHAMAD NAJIB BIN H.MD. NOR
DR. ZUKERI BIN IBRAHIM
DR. IWAN ZAHAR
EN. MOHD FIRUZ BIN MOHD ANWAR
EN. MOHD HAFIZ BIN DRAHMAN
EN. AHAMAD TARMIZI B. AZIZAN
EN. MOHAMMAD SYUKRAN BIN KAMAL RUZZAMAN
EN. NUZUL HAQIMI BIN MUHAMMAD
EN. HARIS ABADI

EN MOHD FIRDAUS BIN MOHD HERROW
EN ABDULLAH AL-RASHID BIN AB. HAMID
EN. JARFRULHIZAM BIN JAAFAR
CIK. SITI NURUL DIANA BT SUKRI
EN MOHD AZMEER BIN ABDUL MOIN
EN. MUHAMMAD EZRAN BIN ZAINAL ABIDIN
NOR SOFIATUL AKMA BINTI JAMALUDIN
EN. MOHD HAFIZ FAIZAL B. MOHAMAD KAMIL
Fotografi: ENCIK AHMAD RUB'EI BIN HASHIM
Pereka: EN. MOHD FARIS BIN FAUZI
YUSROYKA KARIM

Ahli Jawatankuasa Organisasi Program/Teknikal

Penaung: Y.BHG.PROF.DATUK DR. RADUAN BIN HJ. CHE ROSE
Penasihat: PROF. DR. ABU HASSAN BIN. HASBULLAH
Pengerusi: EN. MOHD HAFIZ BIN DRAHMAN
Penyarah Program: EN. MOHD FIRUZ BIN MOHD ANWAR
Timb. Penyarah Program: EN. ABDULLAH AL-RASHID BIN AB. HAMID
Setiausaha 1 (akademik): NOR SOFIATUL AKMA BINTI JAMALUDIN
Setiausaha 2 (pentadbiran): PUAN WAN NURSHAHIDATUL FATIHAH BT WAN LAMLI
Protokol & Jemputan: EN. MOHD ZAIMMUDIN BIN MOHD ZAIN (KETUA)
Bendahari: CIK NOR HAMIZAH BT ABDUL HAMID (KETUA)
Makanan/ Minum: EN. SAIFULLAH BIN NAWI (KETUA)
Cenderamata: CIK. SITI NURUL DIANA BT SUKRI (KETUA)
Promosi & Hebahkan: EN. TENIH HOCK KUAN (KETUA)
: PN MOSALIHAH BINTI MOHAMOD
: CIK WAN NOR AZAH BT WAN KHAIRUL ASRI
: DR TAN TSE GUAN
: EN. AHMAD RUB'EI HASHIM
Penajaan: ENCIK SHAIPUDDIN BIN MUHAMMAD (KETUA)
: EN. MOHD HAFIZ FAIZAL B. MOHAMAD KAMIL
: EN. SAIRU AZWAN B. SHAFII
Pendaftaran dan temuduga terbuka
: PN WAN AZLINA BT WAN ISMAIL (KETUA)
: CIK ZURAIHAH BINTI MOHAMMAD ZUHARI
Pendokumentasian
: EN MOHD FIRDAUS BIN MOHD HERROW (KETUA)
: EN MOHD FARIS BIN FAUZI (IMEJ)
: EN. MOHD AMIRUL HASRIE BIN ZAKARIA (VIDEO)

Penerbitan & cetakan: EN. MUHAMMAD NAJIBUL MUTHIIE B. CHE YAACOB (KETUA)
: EN YUSROYKA BIN KARIM
Ruang Pameran (Display & Layout): EN. MUHAMMAD EZRAN BIN ZAINAL ABIDIN (KETUA)
: EN. MUHAMMAD AMMAR AFFIF CHE SHAFFIE
Montaj & Digital Backdrop: EN. AHAMAD TARMIZI B. AZIZAN (KETUA)
Teknikal & Kelengkapan: EN. NIK MUHAMMAD SAIFUDDIN BIN NIK GHAZALI (KETUA)
: EN. MOHD HAFIZI BIN NORAZEZAN
Logistik: EN MOHD HILMI BIN HARUN (KETUA)
Keselamatan & Kebajikan: EN MOHD AZMEER BIN ABDUL MOIN (KETUA)
: EN. MUHAMMAD ANAS BIN ROSLAN
: PUAN NORAINI BT BAHARUDIN
Pengangkutan: EN. ZULKARMAN BIN. ISA (KETUA)
Konsep & tema: EN. HARIS ABADI BIN ABDUL RAHIM (KETUA)
: DR. ARIF DATOEM
Penyelaras Katalog
: PROF. MADYA AB. AZIZ B. SHUAIB (PRODUK/PERINDUSTRIAN)
: DR. IWAN ZAHAR (KOMUNIKASI VISUAL)
: DR. ZUKERI BIN IBRAHIM (MULTIMEDIA)
: PROF. MADYA MOHAMAD NAJIB B. MOHD NOR (TEKSTIL DAN FESYEN)
Pameran: EN. MOHAMMAD SYUKRAN BIN KAMAL RUZZAMAN (MULTIMEDIA)
: EN. JARFRULHIZAM (PRODUK/PERINDUSTRIAN)
: EN. NUZUL HAQIMI BIN MUHAMMAD (KOMUNIKASI VISUAL)
: EN. MOHD HAFIZ BIN DRAHMAN (TEKSTIL & FESYEN)



Satam budaya!

Kata sibernetika mulai dipergunakan oleh seorang ahli matematika Perancis bernama Andre Marie Ampere (1775--1836) di dalam pengertian ilmu politik (Apter, 1969). Akan tetapi dalam konteks keilmuan, ahli matematika Amerika Norbert Wiener (Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine, 1961) merupakan ilmuwan pertama yang menggunakan sibernetika dalam pengertiannya sebagai pengendali, ataupun seseorang yang mengendalikan. Sebelum itu, sibernetika digunakan pada tahun 1947 apabila Norbert Wiener memakainya untuk memberi nama disiplin ilmu khas dalam bidang pengendalian seperti electrical engineering, mathematics, biology, neurophysiology, anthropology, dan psychology. Wiener, Arturo Rosenblueth dan Julian Bigelow memerlukan sebuah nama baru bagi konsep yang mereka bangun, dan ternyata kemudian mereka mengadopsi sebuah kata dari Yunani yang berarti 'yang mengendalikan' untuk mengartikan interaksi prediksi, umpan balik, aksi, maupun respon, dalam suatu sistem (1961). Beberapa orang peneliti pada tahun 1940--an sampai tahun 1960--an sudah bekerja dalam tradisi sibernetika tanpa menggunakan istilah ini, seperti Gregory Bateson dan Margaret Mead, dimana ilmu komunikasi dan sistem kendali otomatis diberlakukan bagi berbagai macam hubungan manusia dengan mesin maupun dengan berbagai mahluk hidup. Dalam perkembangannya, istilah sibernetika kemudian bergeser dari pengertian yang konstruktivis (von Glasersfeld, 1996) menjadi sesuatu yang mengangkat objektiviti dari sebuah arti atau makna (Shanken, 2002), dan mengangkat informasi sebagai suatu atribut dari interaksi.

Adapun sibernetika mulai dihubungkan dengan kesenian dan kemudian diperkenalkan kepada publik oleh seorang pendidik dan seniman Inggris bernama Roy Ascott (Ascott, 2002, pp. 104--120) yang mengintegrasikan sibernetika dengan estetika untuk membangun teorinya mengenai hubungan antara seni dengan masyarakat (Reichardt, 1971) dalam hal laluan informasi yang interaktif dan laluan tingkah lakunya, melalui interkoneksi proses dan sistem jaringan. Dalam hal hubungan antara sibernetika dan seni, Ascott mencatat bahwa seni diketahui lebih banyak berada pada bagian sistem interaktif dari pada berada di bagian material keberadaan seni interaktif dalam sibernetika adalah seperti anatomi dan perspektif dalam visi renesans. Pada tahun 1960--an Ascott tidak menggunakan istilah 'interaktivitas' tetapi lebih banyak menggunakan istilah 'interact', 'interaction', 'participate', dan 'participatory' untuk mengekspresikan idenya mengenai hubungan multi-level diantara artis, artwork, dan audience sebagai elemen sistem sibernetika.

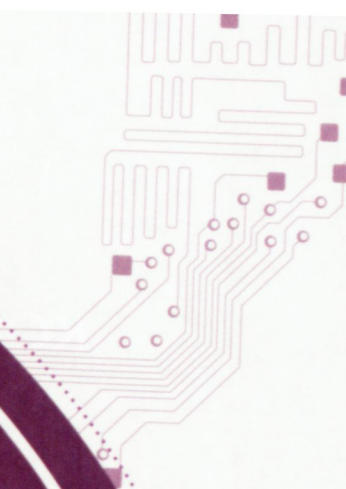
Dalam pengertian seperti inilah Sibernetika Rasa merupakan keluarga dalam rumah Siberologi Seni dan Teknologi Kreatif oleh karena ia adalah sebuah entitas yang mengesankan komunikasi harmonis melalui konsep-konsep elaborasi, interaksi, estetika, dan artistik, antara manusia dengan aparatusnya di dalam ranah budaya komputer (Cyber Culture).

Atas dasar tersebut pameran karya-karya siswazah saat ini mengangkat tema Sibernetika Rasa yang dapat memberikan gambaran hasil dari kerja mereka melalui proses pengolahan rasa dalam budaya siber (cyber).

Arif Datoem.

Sumber Rujukan

- von Glasersfeld, E. (1996). *Cybernetics And The Art Of Living*. 13th European Meeting on Cybernetics and Systems Research. Vienna: University of Massachusetts.
- Apter, M. J. (1969). *Cybernetics and Art*. *Leonardo*, 2 (3), 257--265.
- Reichardt, J. (1971). *Cybernetics, art, and ideas*. New York: New York Graphic Society.
- Mayo, S. (2006, July/August). *Synthetic Pleasures: Cybernetics in Studio Art Practice*. *NYArts Magazine*.
- Lautenschlaeger, G., & Pratschke, A. (2008). *Electronic Art and Second Order Cybernetics: from Art in Process to Process in Art*. Havana: Congreso SIGraD.
- Wiener, N. (1961). *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: MIT Press.
- Ascott, R. (2002). *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision*. In R. P. (ed.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* (pp. 104--120). New York, London: W. W. Norton & Company.
- Shanken, E. A. (2002). *Cybernetics and Art: Cultural Convergence in the 1960s*. In B. Clarke, & L. D. Henderson, *From Energy to Information*. (pp. 55--77). Palo Alto: Stanford University Press.



Sarjana Muda
Warisan





PAMERAN MUZIUM MARITIM



Bubu

Bubu merupakan beberapa jenis alat untuk menangkap ikan. Ia seperti bakul yang membolehkan ikan masuk ke dalamnya tetapi terhalang untuk ikan keluar. Pelbagai jenis bubu seperti bubu batang, bubu diam (duduk), bubu jantung dan bubu tadah.

Menahan bubu atau memasang bubu bermaksud menempatkan bubu dalam air untuk menangkap ikan. Bubu dipasang di sungai atau di laut. Ada juga bubu yang dibubuh umpan untuk menarik perhatian ikan.

Sebelum Bubu dipasang didalam sungai mestilah memasang umpan. Umpan yang paling senang adalah menggunakan keratan ikan. Ikat seketul daging ikan dibahagian dalam bubu menggunakan seutas tali dengan kemas. Kemudian tutup pintu bubu dengan kemas menggunakan tali atau dawai. Bubu yang telah siap dipasang umpan kemudiannya diikat pada sebatang kayu yang panjang. Tujuan kayu ini diikat adalah bertujuan memudahkan untuk memasang dan mengambil semula bubu yang telah ditinggalkan selama 24 jam.

Pembuatan Bubu

Bubu kebiasaannya diperbuat daripada buluh dan digunakan di kawasan sungai atau tasik yang tidak begitu dalam kerana buluh adalah pilihan terbaik kerana buluh senang didapati. Selain itu juga terdapat juga bubu diperbuat daripada kawat bagi kegunaan menangkap ikan di dasar laut. Sebuah bubu dibentuk daripada satu tapak berbentuk bulat yang diperbuat daripada rotan dan buluh. Dibentuk besar di bahagian hadapan dan mengecil ke belakang. Di bahagian hadapan bubu dibuat satu pintu masuk yang dipanggil 'injap'. Injap ini berbentuk seperti kon. Ia membenarkan ikan masuk tetapi menghalang mereka daripada keluar. Satu lagi pintu yang boleh dibuka dan ditutup disediakan di bahagian belakang bagi mengeluarkan ikan yang terperangkap.

Sauh ialah sejenis benda, biasanya daripada logam, yang digunakan untuk menambat kapal ke dasar perairan sehingga tidak berpindah tempat kerana hembusan angin, arus ataupun gelombang laut. Sauh dihubungkan dengan rantai yang dibuat dari besi ke kapal dan dengan tali pada kapal kecil atau perahu.

Sauh ini telah menjadi simbol bagi hampir semua kegiatan yang berkaitan dengan lautan ataupun maritim.

Kotak Ke Laut.

Ia digunakan oleh nelayan untuk menyimpan ubat, rokok, dan tembakau. Kotak yang boleh terapung ini akan bertindak sebagai boya keselamatan sekiranya bot tenggelam.

Kotak nelayan digunakan oleh nelayan dizaman dahulu untuk menyimpan alat-alat menangkap ikan seperti tali, mata kail, timah pemberat, dan juga tempat menyimpan tembakau serta duit hasil jualan ikan. Para nelayan juga menggunakan kotak nelayan sebagai tempat duduk apabila didalam perahu ketika mengail. Diperbuat dari sebatang kayuangka dan bahagian tengahnya dikorek tembus untuk dibuat laci di kedua belah hujung. Cara membuat kotak nelayan sangat menarik dan unik disebabkan tidak menggunakan paku walaupun sebatang manakala ukiran pada atas dan kedua belahnya sungguh indah dan diwarnakan warna warni bagi mencantikkan serta menjaga kotak nelayan daripada terdedeh kepada air yang cepat merosakan kayu. Berasal dari Kelantan, berusia lebih kurang 130 tahun. Para nelayan juga membawa satu lagi bekas makanan dinamakan cepu ke laut. Kotak nelayan juga berfungsi sebagai penyelamat apabila perahu terbalik kerana kotak nelayan akan timbul dipermukaan air dan boleh dijadikan tempat bergatung.



Sauh



Kotak Ke Laut