

**PANGGUNG MEMORI :
EKSPRESI SEZAMAN POHON BERINGIN
MELALUI EKSPLORASI ANIMASI GELUNGAN**

HARIS ABADI BIN ABDUL RAHIM

UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

2024

**PANGGUNG MEMORI :
EKSPRESI SEZAMAN POHON BERINGIN
MELALUI EKSPLORASI ANIMASI GELUNGAN**

oleh

HARIS ABADI BIN ABDUL RAHIM

**Tesis yang diserahkan untuk
memenuhi keperluan bagi
Ijazah Doktor Falsafah**

Mac 2024

PENGHARGAAN

Pertama sekali, saya bersyukur ke hadrat Allah s.w.t atas kuasa yang merancang segala-galanya; sumber ilmu, ilham dan kreativiti. Tanpa kasihNya saya tidak akan mampu melahirkan walau sepotong tulisan. Saya mengambil kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih terhadap penyelia saya iaitu Prof. Madya Dr Safrizal Shahir atas tunjuk ajar dan panduan dalam menyempurnakan kajian ini serta kesabaran beliau untuk memastikan kajian bersifat praktis studio ini dapat dijayakan dengan sebaiknya. Kedua, saya berbesar hati dan terhutang budi terhadap ahli-ahli keluarga yang telah menyokong usaha saya untuk terus menimba ilmu, terutamanya ibu dan bapa saya yang sentiasa menzahirkan kepercayaan, anak-anak yang menginspirasi, dan Almarhumah isteri saya Intan Syuhada yang sentiasa menjadi tulang belakang dan kekal memberi semangat kepada saya sehingga akhir hayatnya.

Sekalung terima kasih juga diucapkan kepada para pensyarah dan pentadbir di Pusat Pengajian Seni, Universiti Sains Malaysia untuk segala tunjuk ajar dalam perjumpaan dan perbincangan sama ada formal ataupun tidak formal. Tidak lupa kepada para sahabat akademik dari Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan yang sentiasa sudi menjadi teman berbincang, berwacana dan berkarya. Tesis ini ternyata adalah hasil dari satu proses yang panjang, dalam dan ditanda dengan pengalaman-pengalaman yang sangat bermakna.

Dengan ingatan kepada Almarhumah Intan Syuhada binti Abd Rahim, isteri tersayang yang telah meninggal dunia pada tarikh 19 Januari 2023, semasa tesis ini sedang disiapkan. Al Fatihah.

ISI KANDUNGAN

PENGHARGAAN.....	ii
JADUAL KANDUNGAN.....	iii
SENARAI GAMBAR.....	v
SENARAI RAJAH.....	viii
SENARAI LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xii
BAB 1 PENGENALAN.....	1
1.1 Latar Belakang Pohon Beringin.....	1
1.2 Animasi sebagai Medium Penghasilan Karya.....	7
1.3 Gelungan sebagai Bahasa Visual Sezaman.....	12
1.4 Wayang Kulit sebagai Konteks kepada Animasi.....	22
1.5 Persoalan Penyelidikan.....	22
1.6 Objektif Penyelidikan.....	25
1.7 Kepentingan Kajian.....	25
1.8 Skop Penyelidikan.....	28
1.9 Metodologi Praktis Studio	29
1.10 Struktur dan Kandungan Bab.....	33
BAB 2 EKSPOSISI PERTAMA.....	39
2.1 Pendahuluan.....	39
2.2 Pohon Beringin sebagai Pentas Simetri.....	41
2.3 Animasi dalam Ruang dan Masa.....	48
2.3 <i>Critical Regionalisme</i> : Meneutralkan Animasi.....	51
2.4 Medium sebagai Mesej.....	56
2.5 Memori dan <i>Augmented Reality</i>	59
2.6 Kesimpulan.....	61
BAB 3 EKSPOSISI KEDUA.....	62
3.1 Pendahuluan.....	62

3.2	Melawat Semula Pohon Beringin	64
3.3	Anekdote Memori dan Penciptaan Naratif.....	68
3.4	Pohon Beringin, Pendatang Digital dan Transformasi Budaya.....	75
3.5	Animasi, Simetri dan Lanskap Minda.....	80
3.6	Kesimpulan.....	86
BAB 4	EKSPOSISI KETIGA.....	88
4.1	Pendahuluan.....	88
4.2	Memori, Ruang dan Tempat.....	89
4.3	Istana Memori (<i>The Memory Palace</i>).....	98
4.4	Objek yang bergerak : <i>Imagines Agentes</i>	104
4.5	Pentas <i>Gesture</i> yang memberi <i>Vibes</i>	111
4.6	Kesimpulan.....	115
BAB 5	PERBAHASAN DAN KESIMPULAN.....	118
5.1	Pendahuluan.....	118
5.2	Saya ialah Apa yang Saya Ingat: Identiti dan Memori.....	118
5.3	Dunia yang Hilang dan Dirindui : Nostalgia, Mitos dan Cerita.....	123
5.4	Animasi Gelungan sebagai Bingkai Memori.....	128
5.5	Konteks Transformasi Pohon Beringin.....	132
5.6	Rumusan Dapatan.....	134
5.7	Penutup.....	137
	BIBLIOGRAFI.....	140
	LAMPIRAN	

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN A Karya-karya Eksposisi Pertama

LAMPIRAN B Karya-karya Eksposisi Kedua

LAMPIRAN C Karya-karya Eksposisi Ketiga

SENARAI GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Pohon Beringin oleh Dalang Pak Hamzah. Dihasilkan sekitar tahun 1970-an.....	2
Gambar 1.2 Contoh perbezaan Pohon Beringin dengan motif flora sepenuhnya dan Pohon Beringin dengan motif haiwan.....	3
Gambar 1.3 Salah satu adegan dalam animasi 'The Adventure of Prince Achmed'.	4
Gambar 1.4 Salah satu adegan dalam persembahan 'Wayang Bocor' oleh Eko Nugroho.	4
Gambar 1.5 Hasnul Jamal Saidon, Borrower of Lights, 2003, Video.....	5
Gambar 1.6 Fairuz Sulaiman, Main Wayang: Hikayat Sang kancil, 2014.....	5
Gambar 1.7 Antara contoh perbandingan karya lama dan baru dalam buku 'See/Saw : Connections Between Japanese Art Then and Now'	7
Gambar 1.8 Animasi Gertie the Dinosaur(1914) oleh Winsor McCay, filem animasi, 12 minit.....	11
Gambar 1.9 Salah satu adegan dalam animasi-dokumentari oleh Ari Folman, Waltz with Bashir (2008).....	12
Gambar 1.10 Ilustrasi menggambarkan 'Taumatrope' dan cara ia dimainkan.....	13
Gambar 1.11 Sebuah 'Zoetrope' - dengan melihat melalui celahan lubang, imej berturutan di dalam zoetrope akan kelihatan bergerak.....	13
Gambar 1.12 Salah satu <i>cinemagraph</i> karya Kevin Burg dan Jamie Beck.....	15
Gambar 1.13 Adegan dalam filem Rodney Graham "Vexation Island"(1997).....	17
Gambar 1.14 Karya Seni Video oleh Cinthia Marcelle bertajuk '475 Volver' (2009), 8m 14s.....	18
Gambar 1.15 Karya cetakan kayu oleh M.C Escher yang bertajuk 'Circle Limit III' (1959) bersaiz 46.8cm x 52cm.	21
Gambar 1.16 Karya instalasi Yayoi Kusama yang bertajuk 'Tender are the Stairs to Heaven' (2004).	21
Gambar 1.17 Karya Yang Yongliang dari siri 'Phantom Landscape '(2010).....	23
Gambar 2.1 Contoh latarbelakang berupa pentas Pohon Beringin yang telah dihasilkan pada peringkat awal.....	42

Gambar 2.2	Latar belakang cat air dari filem animasi 'Princess Mononoke', Studio Ghibli (1997).....	43
Gambar 2.3	Lukisan asal dan imej yang telah digabungkan secara digital.....	44
Gambar 2.4	Contoh seni potongan kertas Cina	46
Gambar 2.5	Ukiran Sobek pada hiasan wau bulan tradisional.....	46
Gambar 2.6	Garis (merah) pergerakan animasi dalam karya 'Dumbo-Dumbo' mengisi ruang dalam komposisi Pohon Beringin.....	50
Gambar 2.7	'Dumbo-Dumbo' (kiri) dan 'Kimba-Kimba' (kanan), cetakan digital dengan animasi Augmented Reality, 92cm x 112cm, 2018.....	52
Gambar 2.8.	Imej Pohon Beringin dengan imej haiwan-haiwan liar atau mitologikal.	53
Gambar 2.9	Ismail Zain, Al-Kesah, 1988, Cetakan Iris, 121cm x 30cm.....	53
Gambar 2.10	'Pohon', cetakan digital dengan animasi Augmented Reality, 92cm x 112cm, 2018.....	55
Gambar 2.11	Contoh imej 'Kepala Kala' dari Pohon Beringin tradisional dan animasi 'Kala' yang telah diolah dalam karya Pohon (2018).....	55
Gambar 2.12.	'Hulu-Hilir' (kiri) dan 'Imbang-Nafsu' (kanan), cetakan digital dengan animasi <i>Augmented Reality</i> , 92cm x 112cm, 2018.....	58
Gambar 2.13	'Kilang Racun' (kiri) dan 'Terrarium' (kanan), cetakan digital dengan animasi <i>Augmented Reality</i> , 92cm x 112cm, 2018.....	59
Gambar 3.1	Perbezaan bentuk gunung dari Jawa dan kayon dari Bali (kanan).	65
Gambar 3.2	James Cameron, "Avatar", Lightstorm Entertainment, 2009, Filem Animasi/Fiksyen Sains.	69
Gambar 3.3	Haris Abadi, 'Kalau Tiada Angin Masakan Pohon Bergoyang', 2012, Arca Video, 76cm x 76cm x 183cm.....	71
Gambar 3.4	Latar belakang sebelum animasi dimasukkan untuk karya 'Disket Serangga'(2019).....	71
Gambar 3.5	Karya Lanskap-Lanskap (2019), Animasi Gelungan.....	74
Gambar 3.6	Transformasi dari imej Kala kepada imej Pasu. Rakaman layar statik dari karya Kala-Kala (2019).....	77
Gambar 3.7	Transformasi dari imej Kala (Hindu) kepada imej Punca Pasu (Islam) (bawah). Lakaran oleh Norhaiza Nordin (2010).	77
Gambar 3.8	Transformasi dari imej Makara kepada imej Bangau. Rakaman layar statik dari karya Makara (2019).....	78

Gambar 3.9	Disket-disket berterbangan dan berjalan di atas dahan dalam karya 'Disket Serangga' (2019). Rakaman layar statik.....	79
Gambar 3.10	Bentuk-bentuk haiwan geometrik yang berubah bentuk dalam karya 'Panah-Panah' (2019). Rakaman layar statik.....	80
Gambar 3.11	Dua rakaman layar statik pada masa yang berbeza. Diambil dari karya 'Kitaran' (2019), Animasi Gelungan.....	84
Gambar 3.12	Senario hutan dalam animasi Tomm Moore yang bertajuk 'The Secret of Kells' (2009). Walt Disney Studios Motion Picture.....	85
Gambar 3.13	Rakaman layar statik dari karya 'Keluar-Masuk' (2019), Animasi Gelungan.	85
Gambar 4.1	Fiddlin 'Around adalah filem pendek animasi tahun 1930 yang dihasilkan oleh Walt Disney Productions dan dikeluarkan oleh Columbia Pictures.	90
Gambar 4.2	Latar belakang untuk karya Angsa-Angsa (2019).....	93
Gambar 4.3	Mike Kelley, 'Educational Complex' (1995), Akrilik, getah, gabus, gentian kaca, kayu. 46.7 x 488.2 x 244.2 cm.	94
Gambar 4.4	Do Ho Suh, 'Hub-1, Entrance, 296-8, Sungbook-Dong, Sungboo-Ku, Seoul, Korea' (2018). Fabrik Polyester dan stainless steel, 236.5cm x 192cm x 239cm	95
Gambar 4.5	Contoh latar belakang yang telah diolah dengan silhuet dan bentuk simbolik Pohon Beringin berdasarkan bayangan ruangnya.....	97
Gambar 4.6	Gembala (2019), Animasi Gelungan Digital.....	101
Gambar 4.7	Meja Solek (2019), Animasi Gelungan Digital.....	103
Gambar 4.8	Dapur Malam (2019), Animasi Gelungan Digital. (detail).....	106
Gambar 4.9	Kereta Malam (2019), Animasi Gelungan Digital.....	111
Gambar 5.1	Karya Tubuh (2019). Cetakan Digital atas kanvas dengan aplikasi Augmented Reality	120
Gambar 5.2	Antara objek, simbol dan ikon yang melambangkan pertindihan masa dan zaman	126
Gambar 5.3	Marcel Duchamp, Nude Descending a Staircase No.2, Cat Minyak atas Kanvas, 147 cm × 89.2 cm, Philadelphia Museum of Art.....	130
Gambar 5.4	Giacomo Balla, Dynamism of a Dog on a Leash, Cat Minyak atas Kanvas, 89.8 cm × 109.8 cm, Philadelphia Museum of Art.....	130

SENARAI RAJAH

	Halaman
Rajah 1.1 Gambaran model kaedah Kajian Berasaskan Praktis oleh R. Lyle Skains. Diterjemah daripada R. Lyle Skains, “Creative Practice as Research : Discourse on Methodology”, Journal of Media Practice (2017).....	32
Rajah 1.2 Model Penyelidikan-Aksi oleh Kolb (1975).....	34
Rajah 1.3 Kitaran Pembelajaran Reflektif oleh Schon (1984).....	34
Rajah 4.1 Memori Deklaratif dan Memori Bukan Deklaratif. Imej dari Fujii T., Suzuki M. (2009) Episodic Memory. In: Binder M.D., Hirokawa N., Windhorst U. (eds) Encyclopedia of Neuroscience.	91
Rajah 4.2 Peta minda menunjukkan proses auto-asosiasi pemilihan subjek yang dijana dari imej latarbelakang. Wujud asosiasi langsung dan juga tidak langsung dalam rajah.....	102

PANGGUNG MEMORI: EKSPRESI SEZAMAN POHON BERINGIN MELALUI EKSPLORASI ANIMASI GELUNGAN

ABSTRAK

Kajian ini adalah suatu usaha untuk menghasilkan interpretasi-interpretasi baru daripada sebuah subjek seni tradisional Melayu iaitu Pohon Beringin melalui pendekatan praktis studio. Walaupun berbeza dari watak-watak wayang kulit yang lebih popular, kepentingan Pohon Beringin dalam sesebuah persembahan tidak dapat dinafikan - baik dari sudut simbolik, falsafah dan juga fungsinya. Selain itu, bentuk dan struktur visualnya yang ikonik juga telah menjadi teras kepada penciptaan karya-karya baharu di dalam studio. Pemilihan Pohon Beringin dalam penerokaan ini bukan saja dibuat berdasarkan status dan falsafah simbolismenya dalam seni animasi tradisional tempatan dan serantau, tetapi turut mengambil kira potensi hubungkaitnya dengan bentuk animasi sezaman. Selain itu kajian ini juga adalah satu percubaan meneroka potensi animasi gelung (loop animation) sebagai satu medium yang ekspresif dan puitis dalam penghasilan karya seni yang bersifat eksperimental. Didorong oleh naluri teknikal dan konseptual, kajian ini adalah satu inisiatif untuk mencabar kemampuan estetik animasi gelung, yang kini digunapakai dengan meluas dalam era teknologi maklumat. Praktis studio ini dijalankan melalui tiga fasa eksposisi. Setiap eksposisi cuba melihat variasi perkembangan praktis melalui pendekatan teoritikal dan teknikal. Penghasilan karya-karya dalam setiap fasa berlaku selari dengan kajian kontekstual yang berterusan, menjadikan kajian ini sentiasa bervariasi dan berkembang secara organik. Dalam eksposisi pertama, struktur simetri Pohon Beringin, faktor pertembungan budaya serta karakteristik dan gaya animasi telah diberi perhatian dalam praktis. Eksposisi kedua pula merungkai isu-isu transformasi budaya dan penciptaan naratif dalam gelungan, manakala eksposisi ketiga menekankan hal-hal berkaitan memori, mitologi dan juga identiti. Melalui praktis ini, sejumlah 24 artifak kreatif telah dihasilkan dalam studio sebagai rakaman proses pemikiran. Karya-karya asli ini membuka perbincangan-

perbincangan berkaitan Pohon Beringin dari perspektif yang ekletik dan baharu. Antara intipati utama daripada perbincangan ini adalah mengenai unsur ruang dan masa dalam Pohon Beringin yang membentuk lapisan identiti dan memorinya tersendiri. Animasi gelungan telah dijadikan perantara dalam merungkai memori peribadi dan memori kolektif masyarakat yang tidak ketara, samar dan licin kepada bentuk yang lebih konkrit dan sezaman. Proses-proses visual ini telah menjawab persoalan-persoalan teras dalam kajian ini secara kritis dalam praktis - demi memecahkan mitos budaya yang telah kukuh, mencipta mitos-mitos baru yang seharusnya dipecahkan pula suatu hari nanti. Dengan itu maka seni dan tradisi tidak akan dilihat sebagai satu titik akhir ataupun sebuah resolusi, tetapi sesuatu yang sentiasa aktif, mampu dikorek semula, dikerjakan serta dikemaskini.

PANGGUNG MEMORI: CONTEMPORARY EXPRESSION OF POHON BERINGIN THROUGH THE EXPLORATION OF LOOP ANIMATION

ABSTRACT

This study is an effort to produce new interpretations of a traditional Malay subject, Pohon Beringin, through a practical studio approach. Although it is considered unique compared to the more popular shadow puppet characters, the importance of Pohon Beringin in a performance should not be denied - both from a symbolic, philosophical, and functional perspective. In addition, its iconic visual form and structure have become the core idea of creating new works in the studio. The selection of Pohon Beringin in this exploration is not only based on its status and philosophy of symbolism in local and regional traditional animation art, but also takes into account its potential relationship with contemporary animation. Furthermore, this study is also an attempt to explore the potential of loop animation as an expressive and poetic medium in producing experimental art works. Driven by technical and conceptual instincts, this study is an initiative to challenge the aesthetic abilities of loop animation, which is now widely used in the era of information technology. This studio practice is conducted through three phases of expositions. Each exposition attempts to examine practical development and variations through theoretical and technical approaches. The production of works in each phase occurs in parallel with ongoing contextual studies, making this study constantly variable and organically evolving. In the first exposure, the symmetrical structure of Pohon Beringin, cultural intersection factors, and animation characteristics and styles were given attention in practice. The second exposure unravels issues of cultural transformation and narrative creation in loops, while the third exposure emphasizes issues related to memory, mythology, and identity. Through this practice, a total of 24 creative artifacts were produced in the studio as a record of the thought process. These original works open up discussions related to Pohon Beringin from eclectic and new perspectives. One of the main highlights of these discussions is the element of space and time in Pohon Beringin, which forms its own layers of identity and memory. Loop animation has been employed as a medium to unravel and reconstruct personal and collective memories of the

community into more concrete and contemporary expressions. These visual processes have critically addressed core questions in this study through practical means - in order to break down entrenched cultural myths, while creating new myths that should also be challenged someday. Thus, art and tradition will not be seen as an endpoint or resolution, but as something that is always active, can be re-examined, worked on, and updated.

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Latar Belakang Pohon Beringin

Seni wayang kulit di Asia Tenggara dianggarkan telah wujud selama kira-kira seribu tahun. Secara kasar, wayang kulit adalah satu bentuk teater tradisional yang menggunakan cahaya dan bayang di mana boneka kulit yang diukir akan ditayangkan pada kelir panggung (skrin). Sepanjang abad kewujudannya, terdapat perkembangan yang terjadi secara berterusan melalui perdagangan atau migrasi di rantau ini.¹ Akibat fenomena ini, terdapat pengaruh lintas budaya terhadap perkembangan seni wayang kulit di Asia Tenggara. Di Malaysia, gaya wayang kulit yang paling popular ialah Wayang Kulit Kelantan, yang diamalkan terutamanya di negeri timur laut Kelantan serta di wilayah Patani di selatan Thailand. Pengaruh-pengaruh dari latar belakang yang dinamik ini telah menyumbang kepada perkembangan falsafah serta kepelbagaian bentuk kesenian wayang kulit di rantau ini. Sebagai satu contoh yang signifikan bagi kajian ini; mana-mana persembahan wayang kulit di Kelantan, Jawa dan Bali tidak boleh dimulakan sehingga sebuah patung khusus diletakkan di tengah kelir (skrin) persembahan wayang kulit. Patung khusus ini biasanya dirujuk sebagai kayon, gunung atau Pohon Beringin.

Secara amnya, Pohon Beringin adalah salah satu karakter yang paling penting dalam sesebuah persembahan wayang kulit - baik dari sudut praktikaliti dan simbolisme.² Selain menjadi prop, penanda permulaan dan pengakhiran sesebuah persembahan wayang kulit, Pohon Beringin juga berfungsi sebagai simbol kepada kehidupan - aturan kosmik alam semesta yang teratur dan harmoni.³ Pohon Beringin biasanya diukir dalam bentuk daun (atau gunung) yang besar dan

¹ Kingham S.P. *"The Symbolic Significance of the Pohon Beringin in relation to the Panggung of Wayang Kulit Kelantan."* (PhD Diss., Universiti Sains Malaysia, 2011). 5.

² Ibid. 2.

³ Dahlan bin Abdul Ghani (2012): "The Study of Semiotics Wayang Kulit Theatre in Malay Culture Society". *Estudios sobre el mensaje periodístico*. Vol. 18, núm. 1, 330.



Gambar 1.1 - Pohon Beringin oleh Dalang Pak Hamzah. Dihasilkan sekitar tahun 1970-an.

mempunyai imej binatang, haiwan-haiwan mitos, dan corak-corak alami yang disusun bertingkat secara vertikal (Gambar 1.1).

Terdapat beberapa jenis Pohon Beringin dengan nama panggilan yang berbeza mengikut tempat asalnya, antaranya Kayon atau Gunungan di Jawa, Kakayonan di Bali dan Pohon Beringin di Kelantan. Walaupun berbeza pada namanya, ia mempunyai fungsi yang sama sebagai watak penting dalam ritual permulaan dan pengakhiran persembahan wayang kulit serta digunakan semasa persembahan sebagai prop seperti jambatan, istana ataupun hutan belantara.⁴ Walaupun mempunyai asas bentuk dan struktur yang sama, Pohon Beringin biasanya mempunyai corak dan imej yang berbeza mengikut rekabentuk dan pemahaman dalang yang menghasilkannya. Kebanyakan rekacorak Pohon Beringin (terutamanya dari Kelantan) berubah dari memaparkan imejan haiwan mitos dari pengaruh Hindu-Buddha kepada corak-corak floral semenjak kedatangan Islam ke Tanah Melayu pada kurun ke-13 Masihi, tetapi masih mengekalkan struktur asal seperti simetri pada paksi

⁴ Kingham S.P. "The Symbolic Significance of the Pohon Beringin in relation to the Panggung of Wayang Kulit Kelantan." (PhD Diss., Universiti Sains Malaysia, 2011). 4.



Gambar 1.2 - Contoh perbezaan Pohon Beringin dengan motif flora sepenuhnya (kiri) dan Pohon Beringin dengan motif haiwan (kanan).

tengah dan juga aturan bertingkat. Namun, dalam masa yang sama, sesetengah dalang masih mengekalkan kewujudan flora dan fauna selepas kedatangan Islam.⁵

Kesenian wayang kulit dan juga persembahan-persembahan tradisional yang lain telah kerap kali dijadikan sumber inspirasi dalam penghasilan karya-karya seni dalam pelbagai zaman.⁶ Antara contoh yang jelas adalah karya animasi penuh (*feature film*) tertua di dunia karya Lotte Reiniger (lh. 1899) bertajuk *The Adventures of Prince Achmed* (1926) yang menggunakan patung kertas yang dipotong secara manual (Gambar 1.3). Selain itu karya potongan siluet oleh Kara Walker (lh. 1969) dan juga karakter-karakter 'Wayang Bocor' (Gambar 1.4) oleh Eko Nugroho (lh. 1977) juga telah menampilkan visual yang diadaptasi dari persembahan wayang tradisional. Di Malaysia pula, Beberapa karya terdahulu yang telah cuba melihat sudut pandangan ini dengan pendekatan gabungan media tradisional dan media digital. Antara contoh adalah persembahan wayang multimedia 'Wayang Virtual' (1997) oleh UNIMAS dan juga 'Borrower of Lights' (2003) kelolaan Hasnul Jamal Saidon (Gambar 1.5). Di dalam 'Wayang Virtual', persembahan tradisional wayang kulit telah

⁵ Ibid. 82.

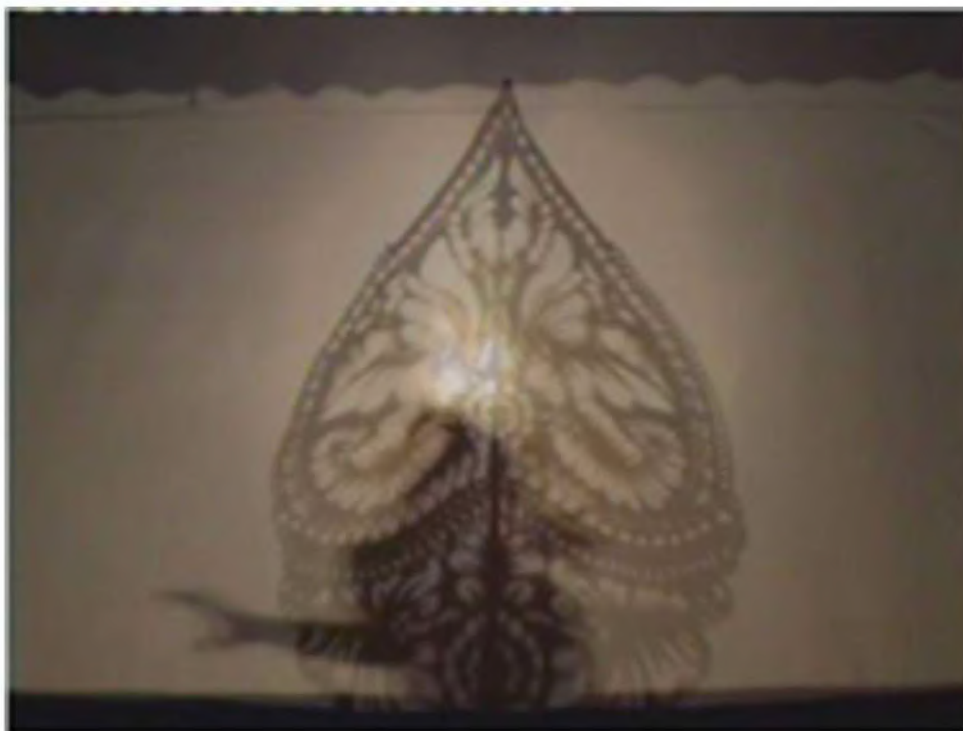
⁶ Suzanne Buchan, *Watch Me Move: The Animation Show* (London : Merrel Publishers Limited, 2011), 121.



Gambar 1.3 - Salah satu adegan dalam animasi 'The Adventure of Prince Achmed'. Lotte Reiniger telah mengambil masa tiga tahun untuk menghasilkan filem animasi yang diinspirasi dari wayang kulit Turki yang dipanggil 'Karagoz'.



Gambar 1.4 - Salah satu adegan dalam persembahan 'Wayang Bocor' oleh Eko Nugroho. Persembahan ini menampilkan karakter-karakter wayang kulit ciptaan Eko Nugroho yang diinspirasi dari budaya populer dan humor gelap (dark humor). Sumber dari lintaseni.blogspot.com



Gambar 1.5 - Hasnul Jamal Saidon, Borrower of Lights, 2003, Video. (Versi instalasi bersama set Wayang Kulit, pertama kali dipamerkan di Balai Seni Lukis Negara di bawah Pameran 'Pupusnya Siti Nurbaya', 2004) kolaborasi bersama Wan Marina Asbak dan Johan Othman.



Gambar 1.6 - Fairuz Sulaiman, Main Wayang: Hikayat Sang kancil, 2014, Persembahan Multimedia di DPAC, Damansara.

digabungkan dengan projeksi patung animasi tiga dimensi yang diberi nama 'Mat Virtual' dan dikawal secara 'realtime' menggunakan tetikus, manakala 'Borrower of Lights' yang dipersembahkan di Malmo Konstmuseum, Sweden pada 2003 telah menggabungkan konsep cyberpunk, sains fiksi dan persembahan wayang kulit tradisional melalui projeksi video. Dalam persembahan 'Main Wayang : Hikayat Sang Kancil' (2014) oleh Fairuz Sulaiman pula, elemen projeksi animasi video, muzik langsung, VJ dan persembahan langsung telah diterapkan untuk menghasilkan imejan-imejan baru yang bersifat eksperimental dalam persembahan wayang kulit (Gambar 1.6). Campurtangan media digital ini telah merungkai potensi-potensi baru dalam persembahan wayang kulit dari sudut teknikal dan juga penceritaannya. Walau bagaimanapun, dapat disimpulkan bahawa kebanyakan seniman yang menggunakan 'wayang kulit' sebagai rujukan kebiasaannya lebih berminat meneroka tema 'persembahan', termasuk eksplorasi konsep cahaya dan bayang serta rekaan dan 'lakonan' watak-watak popular secara keseluruhan, berbanding memilih sesebuah watak, atau elemen spesifik dari wayang kulit.

Pemilihan Pohon Beringin sebagai subjek awal dalam penerokaan ini bukan saja dibuat berdasarkan status dan falsafah simbolismenya dalam seni animasi tradisional tempatan dan serantau, tetapi turut mengambil kira potensi dalam mencari hubungkaitnya dengan bentuk animasi sezaman. Dalam bukunya yang bertajuk *See/Saw : Connections between Japanese Art Then and Now*, Ivan Vartanian dan Kyoko Wada telah membuat perbandingan dan mengupas perkaitan di antara karya-karya seni tradisional dan karya-karya sezaman dari seniman Jepun secara komprehensif.⁷ Usaha ini terbukti bukan saja mampu melestarikan karya-karya terdahulu, malah telah membantu memperkayakan konteks bagi karya-karya sezaman. Dalam menghasilkan perbandingan ini, Ivan dan Kyoko telah menekankan persamaan melalui nilai-nilai falsafah dalam budaya Jepun selain dari hanya melihat persamaan bentuk visual. Contohnya persamaan nilai estetik yang dinamakan 'ma' yang memberi maksud ruang, waktu dan keseimbangan serta nilai

⁷ Ivan Vartanian and Kyoko Wada, *See/Saw : Connections between Japanese Art Then and Now* (United States : Chronicle Books LLC, 2011), 17.

'tawake' yang mempunyai nilai satira, kenakalan dan keseronokan intelektual.⁸ Pendekatan ini telah berjaya menghubungkan karya-karya baru dan lama dalam bentuk yang lebih menyeluruh, meliputi bentuk, makna dan nilai estetik tempatan. Pendekatan ini dilihat mampu membuka ruang untuk mendepani subjek Pohon Beringin dari perspektif yang lebih unik ataupun tidak terjangka. Justeru itu, penelitian-penelitian awal ini telah membentuk sebuah struktur kajian visual yang dijanakan oleh rujukan-rujukan silang yang rawak tetapi terpandu. Sebagai contoh, Pohon Beringin dan fungsinya sebagai sebuah 'latar belakang' boleh dibandingkan dengan bentuk dan fungsi latar belakang animasi moden untuk mencari titik-titik temu tertentu yang menambah nilai kepada kajian.



Gambar 1.7 - Antara contoh perbandingan karya lama dan baru dalam buku 'See/ Saw : Connections Between Japanese Art Then and Now'

1.2 Animasi sebagai Medium Penghasilan Karya

Selain dari melihat kepada Pohon Beringin sebagai satu subjek utama, kajian ini juga adalah satu percubaan meneroka potensi animasi gelung (loop animation) sebagai satu medium yang ekspresif dan puitis dalam penghasilan karya seni yang bersifat eksperimental. Didorong oleh sifat ingin tahu dari sisi teknikal, kajian ini

⁸ Vartanian and Wada, *See/Saw : Connections between Japanese Art Then and Now*, 17.

adalah satu inisiatif untuk mencabar kemampuan estetik animasi gelung, yang baru-baru ini telah dilahirkan semula dan digunapakai dengan meluas dalam format gif di media sosial dan di internet, amnya.⁹ Seperti yang kita tahu, imej bergerak (moving image) secara turun temurun telah menjadi pemangkin kepada budaya berasaskan skrin dalam membentuk suatu bahasa yang dapat menimbulkan makna dan pengalaman di antara imej dan pelihatnya. Walaubagaimanapun, projek ini cuba menarik keluar fungsi 'imej bergerak' ini dari konteks industri perfileman dan komunikasi massa, untuk dizahirkan sebagai satu medium yang berdiri sendiri dalam bentuk pengucapan seni visual, secara khususnya dalam bentuk Animasi Gelung. Proses ini akan berlaku di dalam ruang lingkup praktis studio yang bersifat eksperimental dengan animasi sebagai medium utamanya.

Definisi animasi sentiasa berubah dan berkembang selari dengan perkembangan teknologi yang memungkinkan definisi ini sentiasa dibahaskan.¹⁰ Namun begitu, salah satu definisi animasi yang popular oleh Norman McLaren adalah untuk memfokuskan kepada aspek teknikal animasi berbanding sifat asas animasi itu sendiri. Kata Norman, animasi bukanlah sebuah lukisan yang bergerak tetapi seni pergerakan yang dilukis. Apa yang berlaku di antara setiap bingkai (frame) adalah lebih penting daripada imej yang wujud pada setiap bingkai (frame), oleh itu, animasi adalah satu seni memanipulasi sela yang tidak dapat dilihat di antara bingkai.¹¹ Selain itu, ciri utama yang menjadikan sesebuah imej bergerak diklasifikasikan sebagai animasi adalah setiap 'frame' dalam animasi tersebut harus dihasilkan dan bukan direkod.¹² Sama ada ianya sebuah lukisan, patung, tanah liat ataupun keratan kertas, seniman animasi memberikan 'kehidupan' dan 'makna'

⁹ Ulanoff, Lance. "The Secret History of the GIF", mashable.com, Diakses pada 7 Oktober 2017, <http://mashable.com/2016/08/10/history-of-the-gif/>

¹⁰ Omar O Linares Martinez, "Criteria for Defining Animation: A Revision of the Definition of Animation in the Advent of Digital Moving Images," *Animation : an Interdisciplinary Journal*, Vol. 10, No. 1, 2015 : 42.

¹¹ G. Sifianos, "The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren," *Animation Journal*, Vol. 3, No. 2, 1995 : 62.

¹² Omar O Linares Martinez, "Criteria for Defining Animation: A Revision of the Definition of Animation in the Advent of Digital Moving Images," *Animation : an Interdisciplinary Journal*, Vol. 10, No. 1, 2015 : 42.

kepada sesebuah objek dengan menjadikan ia bergerak. Ilusi pergerakan di dalam animasi ini terhasil dari fenomena yang dipanggil 'persistence of vision', apabila sesebuah imej yang dilihat akan kekal di otak manusia lebih lama daripada kesannya di retina mata. Jadi apabila imej-imej yang berubah dipaparkan secara berterusan, ia akan menghasilkan kesan pergerakan. Elemen 'pergerakan' ini telah lama menimbulkan keinginan dalam diri individu kreatif sejak beribu tahun dahulu. Dari lukisan gua yang dibuat 25,000 tahun dahulu sehinggalah kepada kajian fotografi berkaitan pergerakan manusia dan haiwan oleh Eadward Muybridge pada lewat 1800-an, usaha-usaha untuk menggambarkan pergerakan yang menjadi asas dan permulaan kepada teknik-teknik animasi sezaman telah dapat dikesan.¹³

Semenjak kurun ke 19, kemampuan dan potensi animasi telah memberi inspirasi yang besar kepada penggiat-penggiat seni, terutamanya seniman visual dan pembuat filem di seluruh dunia. Sifat animasi yang terbuka kepada kemungkinan visual yang tidak terbatas telah dipergunakan dengan baik oleh penggiat-penggiat seni sehingga ke hari ini, dari kewujudan imej janaan komputer semenjak tahun 1980-an sehinggalah kepada penggunaan animasi dalam karya oleh seniman visual sezaman. Keterujaan ini juga telah memberi peluang kepada seniman seperti William Kentridge (lh.1955), Kara Walker (lh.1969) dan Nathalie Djurberg (lh.1978) untuk menggunakan animasi dalam meneroka medium yang lebih ekspresif. Dalam bukunya yang bertajuk *Watch Me Move: The Animation Show*, Suzanne Buchan menegaskan bahawa "keajaiban animasi terletak kepada kemampuannya mengubah objek fizikal yang tidak berfungsi kepada ilusi yang hidup. Semenjak awal kewujudannya lagi, para juruanimasi telah berusaha untuk mencabar kemampuan naratif dan imaginatif medium ini".¹⁴ Dalam artikel yang sama, Suzanne menyebut "dalam kebanyakan masa, para pengkaji ini bereksperimen dengan asas binaan - DNA - bentuk seni ini, hanya semata-mata

¹³ Jiang Tan, *Aspects of Animation : Steps to Learn Animated Cartoons* (New Delhi : Serials Publication Pvt Ltd, 2016), 4.

¹⁴ Suzanne Buchan, *Watch Me Move: The Animation Show* (London : Merrel Publishers Limited, 2011), 169.

untuk mendapat kepuasan dalam menyaksikan hasil akhirnya”.¹⁵ Pernyataan-pernyataan ini membuktikan sifat animasi itu sendiri pada dasarnya adalah berbentuk eksperimental dan dalam masa yang sama mendorong para penggiat seni untuk meneroka kemampuannya yang tidak terbatas. Dalam bukunya *The Language of New Media*, Lev Manovich menegaskan bahwa dengan melihat kepada sejarah budaya visual dan media, kita akan menemui banyak strategi dan teknik berkaitan dengan rekabentuk media baru.¹⁶ Untuk memahami konsep ini sudah pastinya menuntut pemahaman dari sudut arkeologi media yang meluas. Maka adalah wajar untuk melihat kepada sejarah asas pengkajian pergerakan (motion studies) dan perkembangannya sehingga menjadikan ia sebagai satu medium komunikasi yang merentas medium.

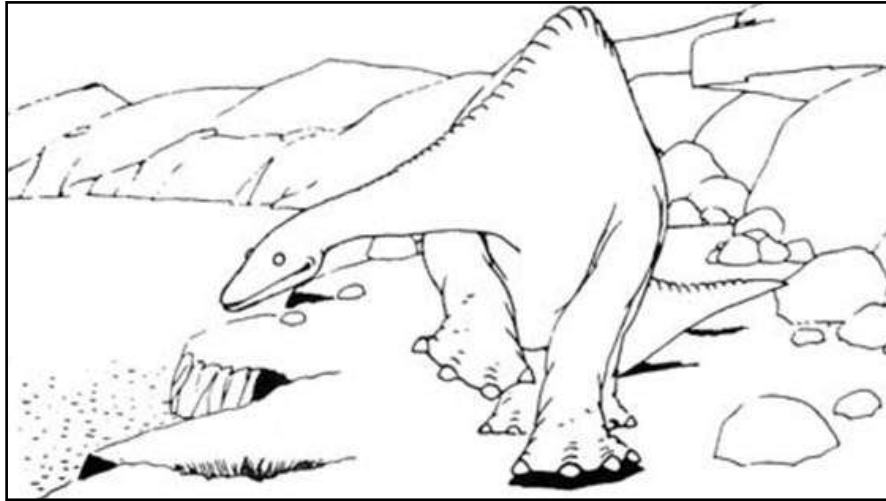
Dalam menyelusuri sejarah animasi yang luas, adalah penting untuk melihat bagaimana ia disesuaikan dengan konteks kajian ini; iaitu bagaimana sifat animasi digunakan sebagai kelebihan dan menyumbang makna kepada karya itu sendiri. Walaupun kajian ini tidak merujuk sepenuhnya kepada filem animasi komersial, namun beberapa karya awal dalam filem animasi wajar diketengahkan atas dasar sifatnya yang eksperimental. Contohnya filem animasi pendek yang pertama pada 1906 oleh J. Steward Blackton yang bertajuk ‘Humorous Phases of a Funny Face’ dan juga filem animasi awal yang penting karya Winsor McCay bertajuk ‘Gertie the Dinosaur’ (1914) yang telah dihasilkan menggunakan 10,000 keping lukisan yang dilukis dengan tangan (Gambar 1.8). Kedua-dua karya ini, walaupun dihasilkan dalam bentuk penceritaan yang linear¹⁷, namun idea asalnya masih lagi bertujuan untuk menerokai sifat asas animasi untuk menimbulkan ilusi pergerakan dari lukisan.¹⁸ Karya-karya awal yang penting dari Walt Disney juga masih lagi berteraskan idea ‘keajaiban imej bergerak’ walaupun ia mula berkembang sebagai

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Lev Manovich, *The Language of New Media*, (Cambridge, Mass : MIT Press, 2001), 314.

¹⁷ ‘Penceritaan linear’ merujuk kepada naratif yang mempunyai kronologi plot dari permulaan hingga pengakhiran seperti yang biasa didapati dalam filem konvensional. Berbeza dengan penceritaan tidak linear yang lebih abstrak dan mempunyai turutan yang berbeza.

¹⁸ Buchan, *Watch Me Move: The Animation Show*, 41.



Gambar 1.8 - Animasi Gertie the Dinosaur oleh Winsor McCay (1914), filem animasi, 12 minit. Sumber gambar dari Wikipedia.

satu medium yang lebih komersial dan mengikut kehendak pasaran.¹⁹ Antara karya awal yang penting adalah *Steamboat Willie* (1928) yang mula memperkenalkan karakter Mickey Mouse, dan filem animasi berdurasi penuh mereka yang pertama iaitu '*Snow White and the seven Dwarfs*' (1937). Salah satu contoh lain yang signifikan berkaitan penggunaan sifat animasi sebagai kelebihan adalah filem animasi-dokumentari '*Waltz with Bashir*' (2008) (Gambar 1.9). Dalam karya ini Ari Folman telah menghasilkan dokumentari yang menceritakan pengalaman peribadinya berkaitan trauma dan memori dalam perang di Lubnan menggunakan animasi. Karya ini cuba melihat sejarah melalui perspektif yang lebih intim melalui memori Folman yang penuh dengan kesamaran dan ia telah membuktikan bahawa penggunaan animasi mampu memberi hasil yang lebih personal dengan menawarkan analisis realiti, berbanding dokumentari tradisional yang hanya 'menangkap' realiti.²⁰ Aplikasi ini juga hampir sama dengan karya-karya Kara Walker dan Nathalie Djurberg yang menggunakan bentuk animasi tradisional - patung bayang (shadow puppet) dan tanah liat - sebagai satu bentuk ekspresi berkaitan memori kolektif yang sangat peribadi.²¹ Apa yang jelas adalah para seniman ini

¹⁹ Tan, *Aspects of Animation : Steps to Learn Animated Cartoons*, 16.

²⁰ Maria Lorenzo Hernandez, *Animated Landscape : History, Form and Functions* (London : Bloomsbury Publishing Inc, 2015), 150.

²¹ Buchan, *Watch Me Move: The Animation Show*, 121.

telah mempergunakan sepenuhnya sifat animasi yang 'cair' (fluid) dan 'bebas dibentuk' (malleable) sebagai satu medium yang ekspresif.

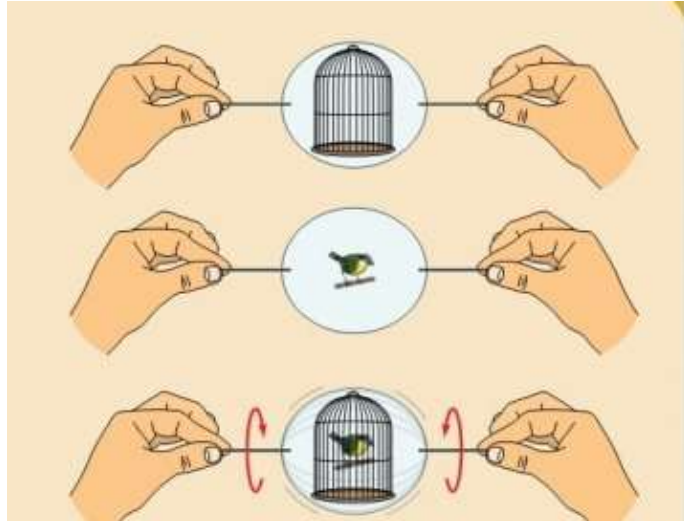


Gambar 1.9 - Salah satu adegan dalam animasi-dokumentari oleh Ari Folman, *Waltz with Bashir* (2008)

1.3 Gelungan sebagai Bahasa Visual Sezaman

Dalam konteks kajian ini, kemampuan visual animasi yang telah diuraikan dilihat sebagai satu kelebihan yang perlu dipergunakan dalam praktis studio. Malah, potensi ini mungkin dapat dimaksimumkan dengan memfokuskan kepada sifat asas animasi yang telah diberi nafas semula iaitu ciri gelungan (loop), dalam bentuk animasi gelung; satu lagi kelebihan dalam kajian ini yang akan digunakan sebagai satu wadah ekspresi. Istilah animasi gelung (loop animation) ini adalah merujuk kepada animasi yang dimainkan secara berulang-ulang dan berterusan. Pada asalnya istilah gelungan ini hanyalah merujuk kepada salah satu teknik untuk menghasilkan animasi, namun perkembangan teknologi dan kewujudan platform-platform dalam talian telah menyokong animasi gelungan untuk berdiri sebagai satu format yang bebas. Walaupun rujukan yang paling hampir dari segi format terkini boleh dilihat melalui animasi GIF,²² namun kajian ini cuba melihat animasi gelung

²² Animasi GIF (Animated GIF) dari perkataan Graphics Interchange Format adalah satu format yang menyokong animasi menggunakan beberapa fail imej yang bersaiz kecil. Dicipta oleh Compuserve pada 1987, GIF pada awalnya digunakan untuk menghasilkan animasi logo pada laman web. Kewujudan platform yang lebih fleksibel pada awal abad ke 21 sehingga kini seperti Tumblr dan Giphy telah membuka ruang kepada penghasilan animasi GIF dalam bentuk gelung dengan meluas.



Gambar 1.10 - Ilustrasi menggambarkan ‘Taumatrope’ dan cara ia dimainkan.



Gambar 1.11 - Sebuah ‘Zoetrope’ - dengan melihat melalui celahan lubang, imej berturutan di dalam zoetrope akan kelihatan bergerak. Jarak lubang berfungsi sebagai pemisah dan menjadikan turutan imej tidak kabur.

dalam skop yang lebih besar. Contohnya hubungkait di antara peranti-peranti optikal pra-sinematik yang paling asas seperti *taumatrope* (Gambar 1.10), atau mekanisma

yang lebih kompleks seperti phenakistiscope atau *zoetrope* (Gambar 1.11) yang juga memiliki sifat gelungan yang sama.

Dari sudut penelitian sejarah perkembangan gelungan dalam konteks animasi, abad ke-19 menunjukkan obsesi seniman yang meningkat dalam merakam pergerakan menggunakan alatan-alatan proto-sinematik (yang menggunakan gelungan sebagai elemen utama). Namun setelah perkembangan seni gambar bergerak (motion pictures) yang menawarkan kapasitas merakam gambar atau lukisan yang lebih banyak dan lama, fungsi gelungan telah dikecilkan menjadi elemen sokongan sahaja. Dalam konteks yang luas, Lev Manovich mengutarakan pertanyaan sama ada gelungan ini mampu menjadi bentuk baru yang relevan di zaman komputer? Hal ini dinyatakan berdasarkan pernyataannya bahawa gelungan bukan sahaja melahirkan wayang gambar tetapi juga pengaturcaraan komputer. Beliau menyatakan lagi bahawa gelungan (pergerakan yang dimainkan secara berterusan) adalah sebuah enjin naratif. Dalam kata-katanya, beliau menegaskan bahawa gelungan adalah 'sebuah enjin yang meletakkan naratif dalam pergerakan'.²³

Walaupun animasi gelungan seolah-olah 'hilang' dan hanya menjadi elemen sokongan semenjak perkembangan animasi dan filem yang lebih canggih, kewujudannya kembali rancak dalam sepuluh tahun kebelakangan ini dengan perkembangan platform-platform baru atas talian seperti Tumblr, Giphy dan aplikasi media sosial seperti Instagram dan Facebook. Animasi GIF yang bermula pada tahun 1987 dengan pergerakan animasi asas (contohnya logo yang berpusing atau grafik bendera yang berkibar) dan juga klip yang dipotong dari video yang lebih panjang (contohnya klip popular bayi yang menari), kini dihasilkan dalam bentuk yang lebih maju dan canggih. Penggunaan perisian baru dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D) serta perisian menyunting video yang lebih kompleks telah memungkinkan seniman dan peminat animasi amatir untuk menghasilkan animasi

²³ Manovich, *The Language of New Media*, 318.



Gambar 1.12 - Salah satu cinemagraph karya Kevin Burg dan Jamie Beck. Kesemua imej adalah statik kecuali aliran kopi ke dalam cawan yang digerakkan secara gelungan.

yang lebih sempurna.²⁴ Perkembangan teknologi ini juga memberi peluang kepada penghasilan karya dalam bentuk yang lebih kompak (contohnya aplikasi dalam telefon bimbit) tanpa memerlukan ruang studio yang besar, sekaligus mendorong kepada populariti medium ini di kalangan seniman. Antara bentuk yang popular adalah Sinemagraf yang menggunakan gambar kaku yang hanya memberikan pergerakan pada sesuatu bahagian sahaja. Sinemagraf yang dimulakan oleh jurugambar Amerika Kevin Burg dan Jamie Beck menjadi popular atas dasar keringkasan bentuk dan gayanya (Gambar 1.12). Kewujudan aplikasi-aplikasi percuma dalam talian untuk menghasilkan Sinemagraf juga telah membantu kepada penggunaannya yang meluas dalam penghasilan karya.

Sehingga kini terdapat banyak kepelbagaian dalam animasi GIF baik dari segi bentuk, gaya dan fungsinya. Sonja Jankov dalam artikelnya yang bertajuk 'Animated GIF as Means of Documenting Architecture' telah menulis bahawa 'penggunaan sosial' animasi GIF yang meluas dalam bidang hiburan telah menghilangkan sisi

²⁴ Alessandra Chiarini, "The Multiplicity of the Loop: The Dialectics of Stillness and Movement in the Cinemagraph." *Snapshot Culture. The Photographic Experience in the Post-Medium Age*, issue of *Comunicazioni Sociali, Journal of Media, Performing Arts and Cultural Studies*, (January-April 2016), 90.

praktikal dan puitis bagi animasi gelung. Pada pendapat beliau, masalah ini harus ditampung dengan meletakkan animasi GIF dalam lingkungan praktik kuratorial.²⁵

Berhubung dengan perbincangan berkaitan dengan animasi gelung, antara keinginan dan persoalan utama yang memacu projek ini adalah sifat 'gelungan' itu sendiri sebagai satu bahasa visual. Menurut Manovich, perintis-perintis wayang gambar terdahulu telah berkongsi satu bahasa yang signifikan iaitu 'gelungan'. Bagi Manovich, gelungan adalah satu elemen utama yang wujud dalam eksplorasi awal berkaitan imej bergerak.²⁶ Dalam konteks kajian ini, praktik pengulangan ini akan cuba dirungkai melalui persoalan seperti 'apakah maksudnya untuk mengulangi' dan 'apakah yang terjadi jika sesuatu imej atau pergerakan diulang-ulang'.

Keinginan untuk mengkaji sifat gelungan ini juga telah bertambah setelah ia dikaitkan dengan perspektif teoritikal dalam bidang lain seperti muzik, bahasa, seni persembahan dan psikologi. Salah satu contoh yang menarik adalah kajian Diana Deutshe, seorang Profesor dalam bidang psikologi berkaitan ilusi Ucapan-kepada-Nyanyian. Dalam kajiannya, Deutshe telah merekod frasa '*sometimes behave so strangely*' secara berulang-ulang sehingga menghasilkan satu melodi yang senang diingati.²⁷ Nilai puitis yang dihasilkan dari transformasi ini, contohnya, adalah di antara teknik yang berpotensi diaplikasikan dalam praktis studio untuk mencari titik temu di antara animasi, ekspresi dan sifat gelungan itu sendiri.

Dalam sebuah karya seni video oleh Rodney Graham (lh.1949) yang bertajuk *Vexation Island* (1997), penggunaan elemen gelungan telah digunakan sebagai satu strategi untuk menyampaikan makna. Video yang berdurasi 9 minit itu menggambarkan seseorang yang sedang terdampar di tepi pantai pada abad ke 18 (berdasarkan pakaiannya) dengan kecederaan di kepala. Setelah sedar, beliau menyedari terdapat pokok kelapa di sebelahnya lalu menggoncangnya,

²⁵ Sonja Jankov, *Gif and Cities* (Serbia :Cultural Centre of Belgrade, 2017), 46.

²⁶ Manovich, *The Language of New Media*, 315.

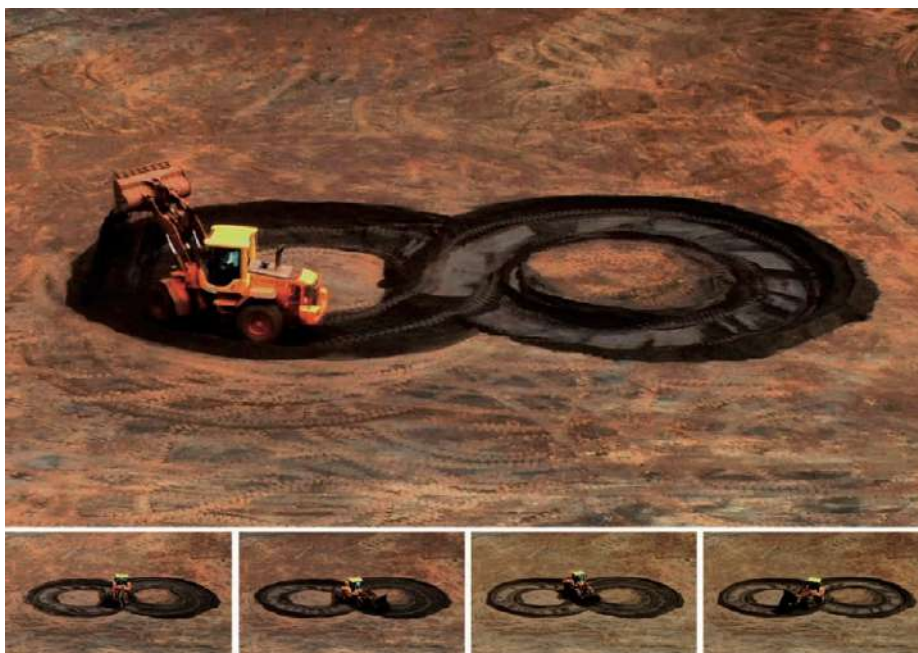
²⁷ Groeger, Lena. "On Repeat: How to Use Loops to Explain Anything", Propublica.org, Diakses pada 22 September, 2017, <https://www.propublica.org/nerds/on-repeat-how-to-use-loops-to-explain-anything>

menyebabkan buah kelapa jatuh dan menimpa luka di kepalanya. Beliau kemudian jatuh pingsan di tempat di mana video ini bermula (Gambar 1.13). Filem ini kemudiannya bermula sekali lagi dan bergerak dalam gelungan yang berterusan. Walaupun filem ini disunting dengan gaya filem penuh Hollywood, namun Graham menolak sifat linear yang biasa wujud dalam filem Hollywood. Vanessa Smith pula menyatakan bahawa idea untuk meninggalkan penonton dalam situasi tanda tanya yang berterusan adalah kunci kepada aspek seni pascamoden yang boleh dilihat dalam karya ini, apabila seniman cuba menyoal disiplin seni visual itu sendiri, dan menjadikan gelungan sebagai satu kemuncak kepada filem ini sendiri. Tambah Vanessa lagi, dengan berpegang kepada estetik pascamoden seni video, Graham telah menggunakan teknik gelungan sebagai satu strategi untuk menekankan aspek ruang dan masa dalam karyanya - apabila dalam satu pandangan ia memendekkan video tersebut dan dalam satu perspektif lain ia memanjangkan pula video tersebut.



Gambar 1.13 - Adegan dalam filem Rodney Graham “Vexation Island” (1997). Tangkap layar dari sumber *youtube*.

Satu lagi fungsi penting gelungan dalam karya ini adalah dengan membenarkan penonton untuk mengambil perhatian berkaitan perincian yang belum disedari sebelumnya. Vanessa juga mengatakan bahawa gelungan dalam karya ini memberi



Gambar 1.14 - Karya Seni Video oleh Cinthia Marcelle 'bertajuk 475 Volver' (2009), 8m 14s. Tangkap layar dari sumber *Youtube*.

peluang kepada penonton untuk memperbaharui persepsi mereka dalam setiap kitaran gelungan.²⁸

Satu lagi karya yang signifikan untuk dibincangkan adalah sebuah karya seni video Cinthia Marcelle (lh.1974) bertajuk '475 Volver' (Gambar 1.14). Karya yang berdurasi lapan minit ini menggambarkan sebuah jentolak yang menolak tanah dalam kitaran yang membentuk simbol infiniti menggunakan kesan dari tanah. Cinthia Marcelle dikenali dengan karya video dan fotografi yang merakam pertembungan beliau dengan aktiviti seharian yang biasa. Beliau banyak menggunakan filem dalam menerokai bagaimana pengalaman di ruang awam - lampu isyarat, jalan yang berdebu, atau kawasan pembinaan - boleh bertukar dari kejadian yang biasa kepada satu acara yang puitis ataupun menyeronokkan. Karya 475 Volver ini secara literal memberi satu persepsi yang diulang-ulang berkaitan 'pembinaan yang berterusan', namun penceritaan ini dipersembahkan dalam video gelungan, yang menambahkan lagi sifat ironi karya tersebut.

²⁸ Smith, Vanessa. "Rodney Graham : Temporality and Looping in Video Art", nt2.ucam.ca, Diakses pada 11 November, 2017, <http://nt2.uqam.ca/en/cahiers-virtuels/article/rodney-graham-temporality-and-looping-video-art>

Selain aspek 'gelungan', satu lagi potensi yang dikenalpasti dalam kajian ini adalah konsep 'infiniti', yang juga sebenarnya terkait secara langsung dengan teknik gelungan. Konsep infiniti adalah satu tema yang tidaklah begitu asing dalam bidang seni visual, malah ia selalunya berkait rapat dengan elemen pengulangan. Di luar ruang lingkup pengajian pergerakan, ia selalunya dikaitkan dengan seni yang bersifat islamik (arabes) dan konsep pengulangan optikalnya yang bersifat berulang-ulang dan dikaitkan dengan sifat ketuhanan. Pernyataan ini telah dinyatakan sebagai satu ekspresi artistik tauhid oleh Dr Lois Lamya dalam bukunya yang bertajuk *Islam and Art*. Mengikut beliau, pengulangan adalah satu teknik yang digunakan oleh seniman Islam dalam menghasilkan kualiti abstrak - apabila ia bukan saja memainkan peranan penting dalam bentuk artistik seni islam, tetapi kandungan dan maknanya.²⁹ Bentuk arabes yang berkembang dalam pengulangan yang tidak terhad menghasilkan bayangan corak infiniti (infinite pattern), satu ekspresi estetik yang berkait dengan pengertian Tauhid dalam Islam.³⁰

Dari sudut pemerhatian peribadi, saya mendapati terdapat persamaan rawak di antara konsep infiniti dalam seni bersifat islamik dan elemen pengulangan (yang mewujudkan kesan infiniti) dalam animasi gelung. Al Faruqi melihat seni Islam ditunjangi oleh konsep infiniti yang dikupas dari pemahaman tauhid. Dalam bukunya yang bertajuk 'The Arts of Islamic Civilisation', Al Faruqi menegaskan bahawa "corak yang tidak mempunyai permulaan dan pengakhiran, yang memberikan impresi infiniti, adalah cara terbaik untuk mengekspresikan seni dalam doktrin tauhid, dan struktur inilah yang telah mencirikan seni yang dihasilkan oleh orang Islam".³¹ Al Faruqi juga menggambarkan elemen infiniti dalam seni Islam ini sebagai "suatu corak yang mempunyai banyak titik tumpuan estetik, pelbagai 'pandangan' yang dapat dialami melalui kombinasi modul, entiti dan motif".³² Tambahnya lagi,

²⁹ Lois Lamya Al Faruqi, *Islam and Art* (Islamabad : National Hijra Council, 1985), 21.

³⁰ Ibid. 26.

³¹ Ismail Al Faruqi, *The Arts of Islamic Civilizations* (Washington : International Institute of Islamic Thought, 2013), 5.

³² Ibid. 9.

“Rekebentuk ini mempunyai titik tumpuan atau ‘foci’ yang tidak akan berakhir, dan menolak kewujudan permulaan dan pengakhiran yang muktamad”.³³ Dalam penulisan yang bertajuk ‘Infinity and the Divine in Islamic Art and Architecture’ pula, Keith Critchlow mengulas perihai peranan bentuk-bentuk geometrik dalam kesenian Islam yang boleh difahami sebagai sebuah ekspresi metafizikal dan konsep kosmologi. Beliau juga mengulas simbolisme bentuk seperti bulat dan segi empat yang sering dikaitkan dengan kesedaran infiniti (sense of infinity).³⁴ Kesemua ciri-ciri yang telah disebutkan oleh Al-Faruqi dan Critchlow ini mempunyai persamaan yang tinggi dengan sifat animasi gelung sempurna (perfect loop) seperti yang telah dinyatakan dalam topik sebelumnya. Persamaan ini juga boleh ditambahbaik sebagai satu potensi untuk melihat konsep infiniti dalam animasi gelung sebagai satu konsep yang lebih spiritual, sekaligus menyumbang kepada ekspresi puitika yang lebih bermakna.

Selain itu, konsep ‘infiniti’ juga dapat dikesan dalam karya-karya seniman penting seperti M.C Escher (lh.1898) dan Yayoi Kusama (lh.1929). Karya-karya Escher contohnya, mempunyai komponen matematik yang tinggi dan menjadikan ianya rapat dengan pengajian berkaitan infiniti. Apa yang lebih menarik adalah karya-karya awal M.C Escher adalah dipengaruhi oleh seni sambungan (tessellation) dan rekacorak arabes yang dikaji oleh beliau semasa beliau melawat Alhambra Granada, Sepanyol pada tahun 1922.³⁵ Karya-karya Escher mempunyai elemen pengulangan yang sangat jelas berdasarkan konsep ‘tessellation’ yang telah menjadi pengaruh besar terhadap beliau. Konsep pengulangan ini telah membawa Escher untuk menerokai konsep infiniti. Antara karya beliau yang penting dalam menggambarkan konsep infiniti adalah siri *Circle Limit I-V* apabila beliau telah menghasilkan lima cetakan gurisan (gambar 1.15) berdasarkan formula sambungan hiperbolik (hyperbolic tessellation) seorang ahli matematik yang bernama H.S.M

³³ Ibid. 12.

³⁴ Keith Critchlow, *Islamic Patterns : An analytical and Cosmological Approach* (London : Thames and Hudson, 1976), 85.

³⁵ J. L. Locher, *M.C Escher, His Life and Complete Graphic Work*, (New York : Harry N. Abrams, 1982), 38.



Gambar 1.15 - Karya cetakan kayu oleh M.C Escher yang bertajuk 'Circle Limit III' (1959) bersaiz 46.8cm x 52cm. Karya ini menggunakan formula sambungan hiperbolik untuk menghasilkan imej infiniti yang bergerak dari tengah ke sisi luar bulatan. (Sumber Wikipedia)



Gambar 1.16 - Karya instalasi Yayoi Kusama yang bertajuk 'Tender are the Stairs to Heaven' (2004) menggunakan cermin untuk menghasilkan ilusi infiniti (vertikal) bagi sebuah tangga neon di dalam sebuah ruang yang gelap.

Coxeter. Escher beranggapan ia adalah cara terbaik untuk menggambarkan konsep infiniti dalam satah dua dimensi.³⁶ Pemerhatian dalam karya-karya Escher dan pengaruh dari seni dekoratif Islam ini telah mencetuskan persoalan dan

³⁶ Schattschneider, Doris. "The Mathematical Side of M.C. Escher", *Notices of the American Mathematical Society*, v. 57, no. 6 (June/July 2010) : 712.

kemungkinan baru dalam mengkaji medium animasi gelung yang berbeza dalam konteks masa dan ruang.

1.4 Wayang Kulit sebagai Konteks kepada Animasi

Kembali kepada asas pembinaan kajian ini, penting untuk ditekankan bahawa faktor utama yang mempengaruhi pemilihan Pohon Beringin sebagai subjek untuk kajian adalah berdasarkan pengalaman peribadi saya dalam kajian-kajian visual terdahulu yang telah membuka ruang kepada potensi-potensi baru melalui eksplorasi subjek. Bermula dengan kesedaran berkaitan wayang kulit sebagai sebuah animasi tradisional dalam konteks media dan persembahan, saya mula melihat seni tradisional ini sebagai satu representasi kepada jati diri dan identiti. Sebagai seorang penggiat seni yang berasal dari Kelantan, saya hanya berpeluang menonton persembahan wayang kulit secara langsung semasa berumur 21 tahun di Machang, Kelantan. Keterujaan saya dengan wayang kulit timbul dari kekaguman pada bentuk keseniannya, terutamanya dalam konteks visual; dari sudut keperincian ragam hias, rekabentuk karakter dan juga permainan wayang di atas kelir. Eksplorasi inilah telah membawa saya kepada penelitian bentuk dan makna wayang kulit, terutamanya pada watak Pohon Beringin yang paling besar dari segi saiz dan bentuk, paling terperinci dari segi ukiran dan paling penting dari sudut simbolismenya. Dalam konteks kajian ini, antara tujuan yang dikenalpasti pada peringkat awal adalah untuk menggunakan Pohon Beringin itu sendiri sebagai satu 'simbol' yang bersifat ikonik kepada animasi dan juga wayang kulit - sebagai satu pernyataan, atau mungkin satu memorabilia, dan juga satu percubaan untuk meneroka struktur dan bentuk baru animasi yang berbeza mengikut acuan tempatan. Contoh yang paling asas adalah dengan melihat semula dan mengambil kira struktur, elemen simetrikal dan vertikalnya, serta ragam hiasnya sebagai satu representasi kepada keharmonian yang wujud dalam komposisi Pohon Beringin.

Seterusnya, mungkin terdapat perbahasan mengenai potensi animasi Pohon Beringin - apabila ianya dilihat lebih statik berbanding karakter-karakter wayang kulit

lain yang mempunyai elemen-elemen artikulasi, sifat kemanusiaan ataupun karakteristik antropomorfik. Pernyataan ini telah diperbahaskan dengan lebih panjang dan diperhalusi kembali dalam bab-bab seterusnya melalui praktis studio - terutamanya berkaitan manusia dan kaitannya dengan alam semulajadi. Dalam artikel yang bertajuk 'Animating Shanshui : Chinese Landscapes in Animated Film, Art and Performance', Kiu-wai Chu mengupas perihal hubungan manusia dengan alam yang wujud dalam lukisan cina serta hubungannya dengan karya-karya animasi moden cina. *Shanshui*, yang memberi maksud 'gunung dan air' dalam bahasa cina, bukan saja menggambarkan lanskap secara am, tetapi konsep filosofikal yang merangkumi pandangan masyarakat Cina terhadap alam semenjak zaman silam.³⁷ Tambah beliau lagi, pemahaman spiritual ini telah diteruskan oleh juruanimasi, pembuat filem dan seniman cina sehingga ke hari ini. Salah satu aspek yang wajar diberi perhatian adalah bagaimana Kiu-wai Chu menegaskan bahawa lukisan lanskap cina yang baik adalah lukisan yang membuatkan penontonnya



Gambar 1.17 - Karya video Yang Yongliang dari siri 'Phantom Landscape' (2010) yang menggambarkan pembangunan yang berlebihan dalam visual yang menyerupai lukisan dakwat cina.

³⁷ Chu, Kiu-Wai. "Animating Shanshui: Chinese Landscapes in Animated Film, Art and Performance." In *Animated Landscape: History Form and Function*, edited by Chris Pallant, 109-114. Edition ed. New York: Bloomsbury Publishing Inc, 2015.

masuk dan menerokai lukisan itu seolah-olah mereka berada di dalamnya ; dan menyamakan teknik ini dengan 'long shot' dan 'slow panning' di dalam filem-filem moden dan kontemporari yang mampu menghasilkan kesan yang sama kepada penonton. Pemerhatian Kiu-wai Chu berkenaan ilusi ruang dalam bentuk statik dua dimensi ini boleh diadaptasi dalam memahami dinamika struktur Pohon Beringin dan konsep-konsep estetik yang terdapat di dalam aturannya. Pemahaman ini juga mengingatkan saya kepada karya-karya lukisan cina berbentuk digital oleh Yang Yongliang (lh.1980). Beliau dengan bijak telah mengapropriasikan lukisan cina menggunakan konsep pengulangan dan keseimbangan dalam karya-karya video digital beliau.

Secara kesimpulan, saya percaya pemilihan subjek Pohon Beringin, animasi dengan karakteristik gelungan melalui praktis studio ini dapat membuktikan bahawa kajian ini bukan sahaja relevan, malah mampu menambah nilai dalam konteks eksplorasi medium alternatif dalam seni. Pemilihan ini juga dilihat sebagai satu inisiatif untuk mendukung falsafah seni tradisi Asia Tenggara dalam mendepani bentuk-bentuk bahantara yang bersifat sezaman, selain melihat hubungkait dan juga keserasian di antara bentuk dan makna.³⁸ Sebagai kesimpulan, animasi gelung ini boleh dilihat secara hipotetikal sebagai satu medium ekspresi yang berpotensi, relevan dan wajar dalam konteks praktis seni visual. Pernyataan ini telah dimanifestasikan secara terperinci dalam bab-bab seterusnya, baik dari sudut teoritikal dan praktikal dengan harapan kajian ini dapat membuahkan hasil sebagai satu kajian eksperimental yang menyeluruh.

1.5 Persoalan Penyelidikan

Terlebih dahulu, wajar dijelaskan bahawa salah satu faktor utama yang membantu memacu keinginan untuk menjalankan kajian ini adalah minat peribadi saya terhadap animasi, terutamanya animasi dua dimensi. Sebagai seorang penggemar animasi sejak dari kecil, dunia animasi adalah pintu kepada minat saya terhadap

³⁸ Hasnul J Saidon, "Cabaran Praktis Seni Elektronik Dalam Era Maklumat", *Wacana Seni*, Jilid 2 : 76.