

KOMUNIKASI DIGITAL MELALUI SENI ARCA

Aznan Omar ¹, Mohd Fauzi Sedon @ M. Dom ² dan Khayril Anwar
Khairuddin ³

¹ Universiti Teknologi MARA, MALAYSIA. aznano@yahoo.co.uk

² Universiti Pendidikan Sultan Idris, MALAYSIA. mohd.fauzi@fskik.upsi.edu.com

³ Universiti Teknologi MARA, MALAYSIA. khayril_192@yahoo.com

ABSTRAK

Penyelidikan ini bertujuan mengkaji siri karya seni arca dengan cara menganalisa komunikasi digital melalui teknologi mobil. Teknologi mobil merupakan satu kaedah komunikasi popular di abad ke 21. Pengarca mengaplikasikan komunikasi digital melalui pelantar teknologi mobil sebagai medium dalam penghasilan karya. Penyelidikan ini menggunakan kaedah praktis studio melalui kajian yang melibatkan eksperimentasi. Justeru itu, fabrikasi bentuk menerusi modifikasi dan manipulasi menjadi teras dalam proses eksperimentasi kajian seni arca. Di Malaysia, pendekatan komunikasi digital sebagai medium adalah sangat terhad. Ini disebabkan oleh perkembangan seni arca di Malaysia adalah terkebelakang berbanding barat. Objektif penyelidikan ini adalah untuk mengembangkan komunikasi digital merentasi media dalam konteks seni arca dan merupakan medium baru dalam bidang seni kontemporari. Teknologi mobil merupakan keperluan bagi generasi hari ini kerana kepentingan multi fungsinya. Peranti mudah alih, pada suatu ketika dahulu dianggap sebagai barang mewah yang hanya digunakan oleh individu tertentu sahaja. Namun, kini telah menjadi gaya hidup digital dan mampu dimiliki oleh setiap golongan masyarakat tanpa mengira usia atau pun jantina. Disebalik perkembangan teknologi mudah alih ini, fungsi gajet telah menjadi begitu penting melibatkan beberapa bidang utama di dalam kehidupan. Ia mempengaruhi serta membentuk budaya komunikasi dan hiburan. Hasil kajian ini mendapati komunikasi digital dalam kontek seni arca menjelaskan kebergantungan dan interaksi manusia dengan mesin melalui gaya hidup digital. Ia merupakan suatu ekspresi terhadap aspirasi, emosi dan obsesi yang menjelaskan gaya hidup digital masa kini.

Kata kunci: Komunikasi Digital, Teknologi Mobil, Gaya Hidup Digital, Seni Arca.

PENGENALAN

Teknologi merupakan pengantara cara di mana manusia di seluruh dunia dapat melakukan banyak perkara atau pekerjaan. Hasil dari inovasi keatas teknologi, telah melonjakkan teknologi digital menjadi semakin meluas dan amat diperlukan. Manusia yang kini hidup dalam dunia mobiliti dapat mengaplikasikan lebih banyak peluang dan ruang untuk dihubungkan merentasi jarak, budaya dan komuniti yang sebelum ini agak mustahil dilakukan. Menerusi teknologi mobil, memungkinkan lebih banyak tugas produktiviti boleh dilakukan selain komunikasi. Kerja-kerja seperti mencari maklumat, membuat tugas dan berkongsi data akan kelihatan lebih efisien.

Seiring dengan peredaran masa, fungsi teknologi mobil telah banyak mengubah cara manusia berhubung dan bertindak mempengaruhi pelbagai bidang utama seperti ekonomi dan politik. Aliran seni juga tidak ketinggalan dalam memvisualkan kesenian dari sudut pembangunan teknologi sebagai sesuatu yang intelektual. Evolusi media digital dan alat komunikasi telah terbentuk dari beberapa ekperimentasi terdahulu dari aliran seni digital yang sentiasa mencari kemungkinan baru penggunaan medium digital. Integrasi teknologi digital ini berkembang membentuk medium baru dalam karya seni arca. Media baru bukan sahaja menawarkan kemungkinan diperluaskan untuk seni tetapi menawarkan wawasan mengenai aplikasi estetik dan implikasi sosial dari sudut sains dan teknologi [1]. Kajian ini bertepatan dengan interaksi yang berlaku di antara manusia dengan mesin apabila amalan dan cara hidup digital disatukan melalui teknologi mobil.

FENOMENA MOBIL

Komunikasi digital melalui teknologi mobil dilihat sebagai satu fenomena dalam konteks sosial, kemasyarakatan dan budaya. Secara umum, perubahan dalam hubungan masyarakat terjadi kerana meningkatnya penglibatan pengguna dalam era baru komunikasi sosial. Peranan komunikasi mudah alih menjadi lebih penting dalam kehidupan seharian apabila semua peringkat umur masyarakat turut akses dalam talian tidak kira tempat dan waktu [2]. Kebergantungan manusia terhadap teknologi mobil telah mengubah landskap kehidupan hingga terbentuknya budaya sosial yang bersifat *hybrid*. Damodaran menyatakan bahawa telah terdapat bukti bahawa teknologi terkini sememangnya akan meningkatkan gaya hidup digital tetapi hanya untuk mereka yang mampu mencapainya dengan kepintaran [3]. Masa depan yang diimpikan bukan terletak pada teknologi sahaja, tetapi dalam keupayaan manusia untuk menggunakan, mengurus, dan memahaminya. Ketika ini, manusia di seluruh dunia telah menjadi semakin bersemangat dan ghairah untuk memiliki peralatan komunikasi digital mobil [4]. Ini disebabkan kepesatan teknologi mobil menawarkan sistem komunikasi yang luas, pintar meliputi berbagai bentuk dan paras harga yang menarik dan menjanjikan pengalaman yang benar-benar peribadi terutama kepada pengguna [5].

Menurut Johannsen, integrasi manusia dan mesin yang digambarkan sebagai satu interaksi, manakala komunikasi pula, adalah antara penggunaan mesin oleh manusia sebagai sistem teknikal yang dinamik [6]. Gabungan teknologi mobil dan gaya hidup digital masa kini, didapati mesra merangsang kehidupan bersosial mengikut persekitaran semasa. Tren terkini mencatatkan bilangan peranti mobil dan tablet semakin berkembang dan diunjurkan bakal mengambil alih komputer desktop dari segi jumlah pengguna yang melayari internet menjelang 2015 [7]. Akses kepada teknologi mobil seperti internet, menjadi begitu popular dan berfaedah selagi ia tidak digunakan secara berlebihan atau disalahgunakan. Paling teruk, menurut Greenfield, adalah ketagihan dan obses pada teknologi hingga memberi kesan kepada kesihatan manusia [8].

GARIS PANDUAN PROJEK

Penyelidikan ini adalah untuk mengembangkan komunikasi digital merentasi media dalam konteks seni arca dan merupakan medium baru dalam bidang seni kontemporari. Menerusi kajian ini juga, pengarca mengaplikasikan komunikasi digital dalam pelantar teknologi mobil sebagai medium dalam penghasilan karya. Penyelidikan ini cuba merungkai tiga persoalan iaitu;

- (i) Bagaimanakah objek digital berupaya menjadi alat dalam membentuk gaya hidup digital?
- (ii) Apakah peranan aplikasi digital menerusi teknologi mobil mempengaruhi dan membentuk budaya komunikasi?
- (iii) Sejauh manakah kebergantungan masyarakat masa kini terhadap teknologi mobiliti?

Kajian dilakukan menerusi kaedah praktis studio melalui pendekatan instalasi, manakala elemen teknologi mobil menjadi keutamaan sebagai subjek dalam penghasilan karya. Fabrikasi bentuk menjadi teras dalam proses pembinaan seni arca, yang mana bahan asas alat komunikasi mobil (hardwere) seperti besi, aluminium, plastik dan getah dimodifikasi melalui teknik pengarcaan. Gabungan imajan, icon dan simbol (softwere) dimanipulasikan mengikut tatacara seni arca. Sumber-sumber imajan digarap dari aplikasi digital seperti paparan skrin dari laman sesawang, aplikasi laman sosial, instagram, permainan peranti mobil, muat turun video, tv interaktif, pengiklanan maya dan majalah elektronik. Pengutaraan idea digarap dari fenomena gaya hidup masyarakat digital yang membolehkan suatu penafsiran dan persepsi baru serta pemahaman terhadap senario semasa, dilakukan bagi mengstrukturkan satu bentuk arca yang digayakan.

kajian ini dilakukan dengan merujuk kepada 5 prinsip *new media* oleh Lev Manovich sebagai kerangka penyelidikan bagi melihat komunikasi digital melalui seni arca dalam kontek seni, teknologi dan sains. Berikut adalah 5 prinsip *new media*[9]:

1. Perwakilan berangka - *Numerical representation*
2. Modular - *Modularity*
3. Automasi - *Automation*
4. Kepelbagaian - *Variability*
5. Transkod - *Transcoding*

KONTEKS PERKAITAN KAJIAN

Komunikasi digital dilakukan melalui penggunaan medium berasaskan teknologi digital. Kaedah komunikasi digital berupaya mengembangkan pelbagai jenis reka bentuk grafik, hiburan dan produksi seni. Komunikasi digital melalui telekomunikasi dan rangkaian komputer yang diterapkan dari kontek seni dan teknologi berupaya menghasilkan pelbagai karya seni yang menarik serta membuka ruang komunikasi alternatif.

Menerusi media baru bukan sahaja menawarkan kemungkinan diperluaskan untuk seni tetapi menawarkan wawasan mengenai aplikasi estetik dan implikasi sosial dari sudut sains dan teknologi[10].

SENI ARCA DAN TEKNOLOGI DIGITAL

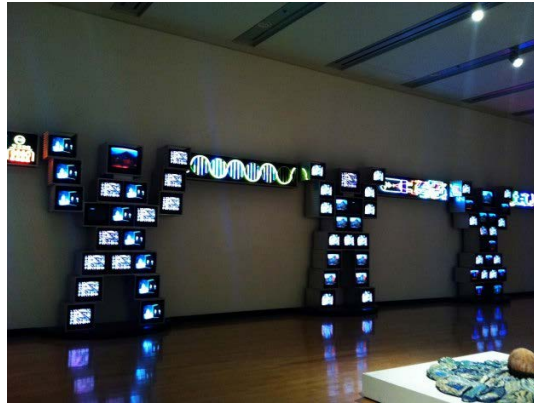
Menurut Shanken, kesinambungan antara seni dan teknologi lebih didorong oleh kemajuan dalam bidang elektronik, pengkomputeran dan telekomunikasi. Terutama setelah kedatangan medium internet yang telah membuka ruang untuk membolehkan seniman membuat penyelidikan keatas objek seni dan penerokaan dari sudut material hingga kepada konsep semiotik dengan cara yang terkini[11]. Menurut Shanken lagi, Seni dan teknologi telah diberi penumpuan ke atas kajian bahan berteknologi atau konsep teknologi dan sains, yang memberi pengiktirafan kepada pelukis untuk diguna pakai dalam karya mereka iaitu dari aspek :

- (i) Kajian estetik bentuk visual sains dan teknologi,
- (ii) Aplikasi sains dan teknologi untuk mencipta bentuk-bentuk visual
- (iii) Penggunaan konsep-konsep sains dan teknologi

Bidang seni arca turut menerima tempas dari arus kepesatan teknologi yang menuntut perkembangan dan perubahandari sudutpenghasilan. Pengarca sangat prihatin dengan persekitaran fizikal, kesan bahan perindustrian dan globalisasi, termasuk kesan daripada teknologi yang digunakan dalam amalan seharian mereka. Ia merupakan proses kritikal untuk memberitumpuan kepada eksperimenseni arca yang mempersoalkan media teknologi meneliti implikasi sosial dan penyebaran maklumat estetik media teknologi menerusi budaya visual[12].

Menurut Paik, kehidupan kita adalah separuhnya semulajadi dan setengahnya pula adalah teknologi. Teknologi ada baik dan buruknya. Katanya lagi, memang tidak boleh menafikan bahawa teknologi tinggi akan bergerak maju untuk menjana pekerjaan. Namun jika pembinaan teknologi tinggi difokuskan hanya untuk tujuan perang. Maka kerosakkan akan berlaku. Oleh itu, kita mesti mempunyai elemen kemanusiaan yang kukuh untuk menjaga kehormatan dan kehidupan secara semula jadi[13].

Arca video kaedah pemasangan neon ini memaparkan tiga buah robot terdiri daripada 60 monitor televisyen yang ditetapkan di dalam kerangka figura aluminium (Gambar 1). Setiap figura menggunakan tiga saluran video yang berasingan. Masing-masing satu untuk kepala, badan, lengan dan kaki.



Gambar 1 Nam June Paik, “ElectroSymbio-Phonics”, 1992.

Kaedah yang digunakan Paik ialah mengeksploitasialat teknologi pada kepentingan penghasilan karya menerusi kekuatan imej yang bergerak. Beliau juga memanipulasi potensi alat electronik seperti televisyen untuk dibangunankan menjadi medium digital dalam konteks seni video. Karya ini menampilkan panel Neon menggambarkan simbol komunikasi, teknologi dan biologi manusia.

Begitu juga karya arca oleh Aristarkh Chernyshev and Alexei Shulgin yang bertajuk “Data Leak” adalah berkonsepkan seni media (Gambar 2). Dalam karya ini menggambarkan pertembungan dua budaya lama dan baru. Pendigitan maklumat dan data tradisional sepertibuku dan gambar sebagai artifak, menjelaskan makna simbolik sebagai memerlukan pemuliharaan, penjagaan yang wajar dan cara menghormati denganmenyimpan kepentingannya. Amalan gaya hidup masa kini seperti membuat simpanan (backup) data amat relevan. Disamping menjimatkan ruang, simpanan data penting ini lebih tersusun, sangat mudah dan terjamin keselamatan. Selain pemacu cakera keras (HDD) dan Cakera optikal (CD/DVD), data perbadi boleh disimpan dalam storan di awan (cloud).

Amalan menyimpan data dalam storan jarak jauh ini kian popular pada masa kini kerana ada belbagai pilihan dan sokongan internet jalur lebar (broadband) yang pantas, lebih efision dan ada pekej yang ditawarkan secara percuma[14].



Gambar 2 Aristarkh Chernyshev and Alexei Shulgin “Data leak”, 2006.

GAJET DAN GAYA HIDUP DIGITAL

Evolusi teknologi makin berkembang dengan meluas hingga melangkaui ekosistem teknologi tradisional. Industri pengkomputeran telah melakar sejarah dengan membuka peluang kolaborasi inovasi sehingga membentuk pelbagai peranti pintar yang bersepadu dan dihubungkan menjadi pemacu dalam era baru perkomputeran[15].Tiada siapa yang menyangka peranti teknologi seperti pencetak, pengimbas, projektor dan sebagainya yang bersaiz besar kini boleh disimpan di dalam poket dan dibawa kemana-mana. Segala-galanya mudah alih dan dipadatkan di dalam satu peranti yang dikenali sebagai telefon pintar. Secara tidak langsung memberi satu momentum baru dalam lonjakan teknologi komunikasi mudah alih secara umumnya. Malah peranti mobil seperti tablet dan telefon pintar menjadi sebahagian gaya hidup masa kini.

Teknologi mobil telah secara drastik mengubah norma-norma budaya dan tingkah laku individu [16].Masyarakat digital mempunyai obsesi terhadap alatan canggih ini dan mereka juga tidak boleh menjalani kehidupan tanpa ditemani telefon bimbit dalam poket atau menyandang beg komputer riba di bahu mereka. Malah peranti mobil seperti telefon pintar dan tablet merupakan kebergantungan bagi masyarakat siber apabila sejumlah data penting peribadi yang di simpan dalam gajet. Hari-hari mereka mungkin tidak akan bermakna jika tiada perbualan di 'facebook' bersama rakan siber mereka [17].

Bagi memahami gaya hidup digital, adalah penting untuk mengetahui apakah *trend* yang diimplimentasikan dalam kehidupan masyarakat hari ini. Koenders menjelaskan tentang gaya hidup digital yang mengandungi lima *trend* iaitu[18];

- i. Kehidupan menjurus dengan gaya hidup.
- ii. Ekonomi berkaitan "*free versus fee*"
- iii. Penumpuan digital (*digital convergence*),
- iv. Globalisasi
- v. Rangkaian sosial (*social networking*)

Masyarakat hari ini, yang menjuruskan pada gaya hidup digital menganggap telefon mudah alih merupakan keperluan bagi generasi hari ini kerana kepentingan fungsinya. Alat perhubungan ini, pada suatu ketika dahulu dianggap sebagai barang mewah yang sering digunakan oleh ahli korporat dan golongan berada sahaja. Tapi kini telah menjadi *trend* gaya hidup digital dan mampu dimiliki oleh setiap golongan masyarakat tanpa mengira usia atau pun jantina. Seiring dengan peredaran masa, fungsi telefon telah banyak berubah. Ia tidak hanya berfungsi untuk komunikasi dan perhubungan sahaja. Kini telefon telah diinovasikan menjadi peranti pelbagai guna yang lebih berperanan sebagai membawa imej moden dan bertindak sebagai eksosori kepada pengguna.

Karya arca oleh Aristarkh Chernyshev and Alexei Shulgin ini memaparkan objek digital popular smartphone dari jenama iphone yang digayakan dalam bentuk spiral (Gambar 3). Arca cahaya (light box) yang dikenali sebagai '3G International'. karya ini, dengan reka bentuk avant-garde mewakili zaman teknologi sekarang, menonjolkan produk konsumerisme yang menjadi obsesi masyarakat hari ini. Elemen materialisme yang dibentuk adalah cerminan gaya hidup masyarakat digital dalam memenuhi impian dan cita-cita peribadi mereka.

Secara tidak langsung karya ini menjelaskan tentang kehidupan yang didasari oleh objek-objek teknologi yang menjadi kebanggaan kepada pengguna. Bukan sekadar kepuasan fizikal semata-mata tetapi menggambarkan simbol dan status kehidupan yang diimpikan.



Gambar 3 Aristarkh Chernyshev and Alexei Shulgin
“3G International”, 2011.

Satu lagi contoh ialah karya yang bertajuk “Ragazza Con Telefono”mempamerkan bentuk figura manusia gaya hidup digital yang sedang memegang alat telekomunikasi mobil (gambar 4). Karya oleh Tironi dan Yoshida membawa kita untuk berfikir tentang gambaran manusia yang telah disedut oleh teknologi dan bagaimana keadaan manusia yang tidak boleh hidup tanpanya. Nilai-nilai obsesi masyarakat terhadap gajet digambarkan menerusi susunan kepingan bahan benar dan sampah industri yang menjelaskan aspek hubungan manusia dengan alat. Objek lupusan pula melibatkan persoalan alam sekitar dan proses *recycle*. Penampilan figura ‘ala robot’, sebagai representasi manusia bionik yang bukan lagi imaginasi sains fiksi. Malahan ia adalah sebahagian daripada masa depan yang terhampir dengan manusia. Ini pasti akan mengubah persepsi dan perasaan manusia tentang teknologi apabila berdepanalam semulajadi.



Gambar 4 Tironi dan Yoshida
“Ragazza Con Telefono”, 2006.

Globalisasi yang berteraskan teknologi maklumat telah mendidik manusia mula melibatkan penerapan gaya hidup digital dalam rutin kehidupan masing-masing sama ada disedari atau sebaliknya. Fenomena terbaru ini bukan sahaja membabitkan kelompok yang mudah menerima teknologi seperti remaja, pelajar dan golongan dewasa yang berkerja sahaja, malahan suri rumah juga tidak terkecuali. Amalan gaya hidup digital sentiasa mahukan alat yang boleh diakses pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja. Bagi mereka, adalah tidak keterlaluan jika peranti mudah alih dikatakan lebih penting dari komputer meja, kerana dengan saiznya yang lebih kecil dan padat dapat dimuatkan ke dalam poket dan ia amat sesuai dengan gaya hidup masa kini. Teknologi ini telah mendidik masyarakat supaya lebih peka dan sensitif dengan persekitaran dan juga menjadikan tugas atau rutin harian lebih proaktif.

KAJIAN STUDIO

Berdasarkan perkembangan teknologi mobil yang berbeza peranti mudah alih (G) adalah merujuk kepada generasi. Generasi pertama (1G) telefon bimbit adalah peranti analog. Manakala generasi kedua (2G) peranti yang mengandungi perisian digital, dan generasi ketiga (3G) membolehkan suara, data dan tampil perisian berprestasi maju. Kini, generasi (4G) lebih menyerlah dengan prestasi tidak terbatas. Generasi yang membentuk gaya hidup digital adalah menyentuh pengalaman yang dicorakan oleh aspek-aspek seperti berikut:

- i. Telekomunikasi
- ii. Rangkaian sosial,
- iii. Pengkomputeran
- iv. Penggunaan media seperti muzik, TV, filem, fotografi,
- v. Permainan (*games*)

KARYA PERTAMA

Tajuk : Susur Masa icon (2014).

Saya memilih untuk mengkaji dan mengembangkan idea menyentuh isu yang berkaitan dengan teknologi telekomunikasi mobil. Karya ini merupakan ekperimentasi visual untuk menjelaskan struktur susur masa setiap icon atau simbol aplikasi telefon mudah alih (gambar 5). Subjek dipilih berdasarkan lima tahun perkembangan aplikasi mobil bermula dari tahun 1983, 1993, 2000, 2007 dan tahun 2014.



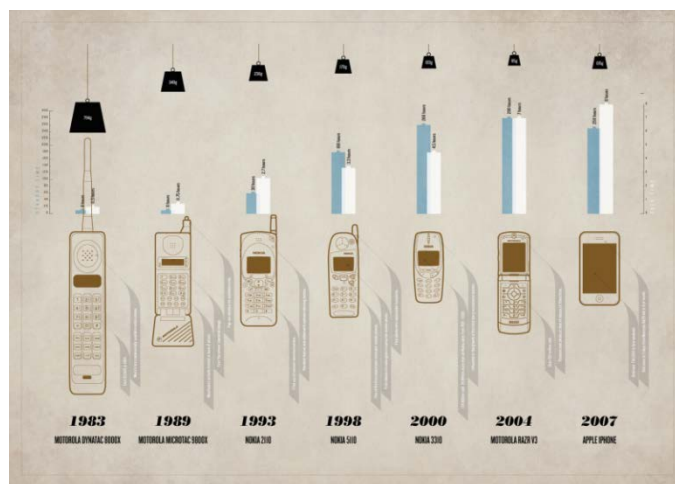
Gambar 5 "Susur Masa icon", 2014.

Dalam kajian keatas gajet (Gambar 6); Gajet (Motorola dynatec 8000X) dahulunya ditampilkan reka bentuk panjang berantena [19].Saiznya pula yang agak besar dengan keberatan 749g. Kemudian diikuti dengan Gajet (Nokia 2110) yang pembuatan kerangkanya yang lebih berkualiti dan menampilkan butang *keypad* yang lebih ergonomik dan bersaiz lebih kecil. Tahun 2000 menampilkan model Nokia 3310 yang agak popular di zamannya dengan saiz yang hanya berukuran lima inci dan merupakan telefon pertama yang tiada entena. Kemunculan telefon pintar (Apple Iphone) mengkagumkan pemerhati teknologi dunia. Peranti ini ditampilkan dengan spesifikasi yang pelbagai aspek aplikasi termasuk memiliki kamera 4 mega piksel. Kini,telefon mobil didatangkan dengan pelbagai pilihan warna, reka bentuknya yang agak nipis, kelihatan anggun dengan gaya rangginya yang menawan. Tambahan pula, padanya tertera logo jenama tertentu dengan warna perak metalik yang dapat mencerminkan ketinggian peribadi pengguna. Menawarkan aplikasi yang praktikal dilengkapi dengan kamera digital resolusi tinggi. Malah pelbagai teknologi baru turut diaplikasikan.

Pengguna peranti mobil sentiasa inginkan aplikasi-aplikasi baru dan yang lebih baik. Pembangunan aplikasi mudah alih boleh mencabar dengan penampilan ciri-ciri terbaru kerana telah mendapat sambutan hangat dari pengguna yang obsesi.

Konsep-konsep baru, teknologi dan platform baru turut muncul membuka peluang untuk mewujudkan aplikasi ke arah realiti yang benar-benar meyentuh cita rasa pengguna gaya hidup digital.

Merujuk kepada prinsip *new media* oleh Lev Manovich, prinsip kepelbagaian (Variability) diguna pakai untuk menjelaskan fenomena perkembangan gajet mengikut *trend* sezaman. Menurut Manovich, "objek media baru bukan sesuatu yang tetap untuk selama-lamanya, tetapi sesuatu yang boleh wujud dalam pelbagai versi dan berbeza berpotensi". Kepelbagaian media baru menghubungkan kepada logik masyarakat postindustrial, yang menilai keperluan untuk memenuhi kehendak keperibadian. Menurut Manovich lagi, objek *new media* memberi jaminan bahawa pilihan pengguna adalah pemikiran asas mereka dan keinginan adalah sesuatu yang unik, dan bukan diprogramkan[20]. Ini menjelaskan perubahan berlaku adalah bagi memenuhi keperluan pengguna mengikut peredaran zaman.



Gambar 6 Section Design, "Evolution of the mobile phone", 2009.

Analisa ke atas icon atau simbol yang dipilih mewakili tahun kajian disusun mengikut urutan masa. Susunan dibarisan bawah pada panel pertama (hadapan) mewakili tahun awal dan panel berikutnya adalah tahun ke hadapan mengikut susur masa. Panel lutsinar yang mewakili skrin mobil, digunakan bagi merasai kesan terapung dan menjelaskan persoalan masa lampau. Berdasarkan evolusi aplikasi yang memaparkan susur masa perubahan icon-icon aplikasi dipilih terus untuk menentukan kesan yang bersesuaian dengan era yang diwakili. Karya ini berupaya menjelaskan tentang hubungan manusia dengan mesin menerusi perubahan drastik icon aplikasi mengikut zaman. Betapa pentingnya peranti mudah alih dalam kehidupan manusia yang sentiasa mahukan kemajuan dalam teknologi disamping mengharungi kehidupan gaya berteknologi digital.

KARYA KEDUA

Tajuk : 'Skrin Masa' (2014)

Seterusnya untuk karya kedua ini saya menerapkan elemen modular (Modularity) yang menampilkan piksel, imej, teks dan bingkai. unsur-unsur ini digabungkan untuk membentuk satu objek media baru yang menarik. Menurut Sorapure, media baru prinsip Lev Manovich mempunyai struktur modular, terdiri laman bebas dan halaman, dan setiap laman itu sendiri adalah terdiri daripada elemen-elemen dan kod yang boleh diubah suai secara bebas[21]. Jadi penambahbaikan dilakukan dengan mempelbagaikan saiz bingkai yang mewakili skrin mobil dan kali ini direka berantainya (Gambar 7). Hasil dari analisa juga mendapati bahawa kebanyakan imajinasi dari karya 1, berupa simbol, yang digunakan terlalu menjurus.

Maka perubahan telah dilakukan dengan mengkaji dan memilih simbol berupa teks, bingkai dan imej piksel yang berbeza tetapi sinonim dengan icon yang asli. Sebagai contoh, icon; (MMS) diwakili dengan imej potrait figura. Imajinasi juga dihasilkan dengan dua kaedah iaitu pemotongan kepingan aluminium dan juga imajinasi dari media digital. Di samping menekankan persoalan design, kerangka itu juga bersifat fungsional untuk tujuan mudah disimpan. Ini dikiasakan dengan perisian storan teknologi mobil yang mudah dan tersusun. Ianya bersesuaian dengan gaya hidup mudah alih atau mobil yang menuntut pengguna mempunyai akses kepada data yang disimpan. Saiznya juga berbeza bagi menampilkan kesan kepelbagaian ruang. Karya ini mengikut skala hidup supaya impak yang lebih mega akan terhasil.



Gambar 7 "Skrin Masa", 2014.

Icon-icon yang digunakan berupaya menjelaskan persoalan susur masa dengan lebih berkesan kerana terdapat perbezaan pada warna dari hitam-putih kepada variasi warna.

Ini merupakan realiti teknologi lampau yang masih bersifat analog dan kesan piksel resolusi rendah juga digunakan untuk membezakan tahap penguasaan teknologi digital. Teknologi mobiliti ternyata menjadi keperluan yang amat dituntut dipersekitaran atau ekologi yang masyarakatnya rata-rata bersifat mobil. Kebergantungan manusia kepada teknologi mobiliti supaya mampu bersaing di era digital dan pada masa yang sama tidak pula mahu ketinggalan dari aspek pengayaan (up to date). Faktor ini menyebabkan berubahnya aspek kepentingan teknologi mobiliti kepada keperluan pilihan reka bentuk atau design (alternative design solutions) bagi memenuhi permintaan atau kehendak peredaran zaman.

Proses seterusnya ialah membuat analisa pada karya kedua. Di dapati bahawa masih terdapat kelemahan pada bentuk keseluruhan arca. Karya 2 masih kaku dengan kawalan kerangka bingkai.

KARYA KETIGA

Tajuk : 'icons man: running' (2014)

Proses seterusnya diteruskan dengan membuat kajian keatas data prima dengan mengubah gabungan rupa icon atau simbol menjadi bentuk 3 dimensi yang berbagai saiz (tebal dan nipis). Saya mengutarakan elemen modular yang menampilkan unsur pixel, imej, teks, bingkai dan cahaya digabung untuk membentuk satu bentuk posture figura sedang berlari. Karya ini mempersembahkan dua puluh tiga kotak cahaya (light boxes) depan dan belakang mempunyai kesan visual (gambar 8). Satu representasikan rasa sebenar icon pada paparan peranti mobil. Rasional kesan kotak cahaya ini memberi cadangan tentang aplikasi, penjenamaan dan alatan digital yang sedang berada dalam *online*. Dengan merujuk kepada karya Nam June Paik, bentuk kotak cahaya yang dihasilkan belbagai saiz bagi menjelaskan tentang variasi teknologi mobil masa kini.



Gambar 8 "Icons man: running", 2014.

Kaedah penyusunan bongkah-bongkah icon itu dilakukan membentuk figura manusia di dalam mood berlari untuk menguatkan lagi hujah tentang kepantasan masa yang berlaku pada teknologi kini. Penggunaan imej figura ini bukanlah menjadi keutamaan dalam menyampaikan mesej susur masa. Namun ia masih berkaitan dengan kebergantungan manusia kepada mesin atau alat teknologi mobil.

Budaya pengkomputeran adalah satu proses transkodmenurut Manovich. Elemen transkod (Transcoding) dari prinsip media baru menandakan gabungan komputer dan budaya dengan cara di mana budaya manusia diterjemahkan melalui teknologi komputer itu sendiri. Contohnya pertuturan diterjemahkan kepada teks dan teks kepada bunyi. Budaya sedang dibentuk semula dan diubah oleh logik komputer [22]. Manusia dan teknologi amat serasi seolah-olah teknologi itu hidup di dalam diri manusia secara semulajadi. Teknologi mobil menjelaskan tentang budaya hidup digital melalui pemakaian keatas teknologi dan kebergantungan manusia terhadap alat teknologi.

Kajian mendapati, meningkatnya permintaan terhadap aplikasi dan perkhidmatan ICT (teknologi maklumat dan komunikasi) menunjukkan masyarakat kian bijak teknologi yang boleh mengubah kehidupan seharian. Komunikasi menerusi internet telah memasuki fasa baru dengan kepelbagaian kegunaan telefon pintar termasuk aplikasi disemua peringkat lapisan masyarakat.

Sebagai platform utama melayari internet, peranti mobil memainkan peranan penting merapatkan jurang digital dan akses di mana-mana jua. Kini perkhidmatan internet interaktif telah menjadi perkara biasa. Persekitaran fizikal akan responsif menerusi teknologi termasuk pengangkutan awam, tempat kerja, penjagaan kesihatan, kediaman dan kenderaan peribadi. Kata laluan melalui nombor, huruf, dan simbol kini dijangka kian luput apabila teknologi biomatrik mengambil alih. Peranti pintar dengan ciri intuitif untuk memudahkan penggunaan dan jaminan skuriti sebagai alternatif untuk pengesahan laluan [23].

KESIMPULAN

Teknologi dan gaya hidup digital adalah gabungan yang saling berkait rapat dan merupakan satu sikap atau keperluan manusia dalam memenuhi keperluan bersosial. Teknologi juga mampu memberi kesan baik atau buruk kepada hampir semua perjalanan kehidupan manusia. Objek digital berupaya menjadi alat dalam membentuk gaya hidup digital. Impak alat teknologi ke atas kehidupan bukan sahaja dari sudut komunikasi malah ia adalah jelas pada bidang-bidang yang utama lain, termasuk perniagaan, pendidikan, kesihatan, kehidupan sosial dan kesenian. Revolusi digital membolehkan kemungkinan yang tidak berkesudahan untuk meningkatkan, mengembangkan dan memberi pengalaman keatas budaya hidup yang menyentuh aspek komunikasi, informasi hiburan dan rekreasi. Peranti mobil menjadi begitu popular apabila minat dan obsesi masyarakat terhadap teknologi ini sangat sukar dijangkakan. Kemunculan telefon pintar dan tablet menepati citarasa dan spesifikasi yang mengagumkan dari berbagai aspek rekaan dan juga perisian yang maju dan aplikasi versatile bagi memenuhi permintaan.

Kajian visual ini dapat memberi sedikit gambaran dan kefahaman tentang peranan aplikasi digital menerusi teknologi mobil mempengaruhi dan membentuk budaya komunikasi. Dari kajian susur masa, pembangunan aplikasi berlaku begitu pantas menggambarkan ekosistem teknologi mobil berkembang pesat dan menunjukkan betapa pentingnya perubahan untuk keperluan semasa pengguna. Golongan muda merupakan pengguna aplikasi yang aktif terutamanya aplikasi pemesejan yang aktif akses pada internet. Ini disebabkan kapasiti peranti mobil itu sendiri yang membolehkan akses dengan mudah dan mengalakkan komunikasi berlaku sepanjang masa. Masyarakat kini yang suka berkenalan dan memperbanyakkan rakan sosial secara maya berbanding realiti telah membentuk budaya komunikasi digital. Tambahan pula wujudnya aplikasi percuma yang mendominasi rangkaian sosial seperti 'facebook' dan 'tweeter' yang menjanjikan perkongsian maklumat bersama rangkaian sosial di seluruh dunia.

Budaya bandar menyebabkan masyarakat masa kini, begitu bergantung terhadap teknologi mobil dalam semua urusan seharian. Rangkaian sosial merupakan satu rangkaian popular yang menjadi *trend* masyarakat digital berkomunikasi merentasi masa dan sempadan. Gaya hidup digital dengan *trend* berkomunikasi lebih merupakan kepada keseronokan jadi tidak hairanlah ada pengguna bergaul tanpa mendedahkan identiti sebenar mereka. Mereka berasa bebas untuk muncul dengan persona profile yang berbeza. Mereka juga boleh mewujudkan '*multiple identity*' mengikut rentak golongan mana yang mereka terlibat. Kelebihan akses sebegini menimbulkan keseronokan dan menyebabkan budaya ini menjadi popular.

Siri arca yang dihasilkan menampilkan ada perkembangan aktif dan dinamik terutama dari sudut pengutaraan imej dan makna sebagai komunikasi digital. Karya ini masih diperingkat eksperimentasi. Masih perlu ada ujikaji yang harus dijalankan terutama di dalam menjawab persoalan idea. Untuk kajian seterusnya, analisa akan ditingkatkan keatas subjek kajian dan isu yang menyentuh fenomena dunia digital supaya mesej dapat disampaikan dari sudut yang luar biasa.

RUJUKAN

- Edward A. Shanken. (2009), *Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse*. Dimuat turun dari <http://artsci.unsw.wikispaces.net/file/view/Shanken+-+hybrid-discourses-overview-4.pdf/>
- Oksman V. (2010), *The mobile phone: A medium in itself*. Academic Dissertation University of Tampere, Finland: VTT Publisher.
- Damodaran, Leela. (2001). Human factors in the digital world enhancing lifestyle the challenge for emerging technologies, *Journal of Human-Computer Studies*, Vol.55, ms.331-355
- Katz, J. & Aakhus, M. (Eds.). (2002). *Perpetual contact: Mobile communication, private talk, public performance*. Cambridge: Cambridge University Press

Azimah Zulkifli. (2014 Feb) Amalkan Gaya Hidup Digital. *Majalah PC*. Edisi 206. ms.15

Johansen, G. (2004). Control Systems, Robotics, And Automation, *Journal of Human-Machine Interaction* Vol.92, ms. 4

Sumber Staff.com.(2014 Jul). *7 Kejutan Mengenai Internet*. *Majalah PC*. Edisi 211. ms.42

Greenfield, D.N. (1999). Virtual Addiction: Sometimes New Technology Can Create New Problems. *Running Head: Virtual Addiction*. Dimuat turun pada 1999 dari <http://stillwaterscounseling.com/Internetaddiction.pdf>

Manovich. L. (2001). *The Language of New Media*. USA. MIT Press.

Edward A. Shanken. (2009), *Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse*. Dimuat turun dari <http://artsci.unsw.wikispaces.net/file/view/Shanken+-+hybrid-discourses-overview-4.pdf/>

Ibid. ms.3

Ibid.

Nam June Paik. Brainy Quote. com. Dimuat turun pada 22 June 2014 dari http://www.brainyquote.com/quotes/authors/n/nam_june_paik.html

Harun Khalid. (2013 Jul) Menyimpan Rahsia di Amazon. *Majalah PC*. Edisi 199. ms.60

Harun Khalid. (2014 Jul) Inovasi Intel Di Computex 2014. *Majalah PC*. Edisi 211. ms.60

Sarwar M, Soomro TR. (2013). Impact of Smartphone's on Society. *European Journal of Scientific Research*, Vol.98 Ms. 216-226

Sharma, M. (2012). Addiction of youth towards gadgets. *Elixir International Journal*. Vol. 42A. Ms.6568-6572.

Keonders, O. "Interview": Where is the digital life headed?. (2006). Toshiba Visions online, Digital Conversion Q1, 2006. Dimuat turun dari http://www.toshiba.co.il/Contents/Toshiba_il/IL/Others/2005_11_VISIONS/Visions-2005-12-Interview-EN.pdf

Section Blog, *The making of Digital Nostalgia : Mobile Evolution*. Dimuat turun pada 10 October 2009 dari. <http://blog.sectiondesign.co.uk/2009/10/the-making-of-digital-nostalgia-mobile-evolution/>

Manovich. L. (2001). *The Language of New Media*. USA. MIT Press.

Sorapure. M. (2003). *Five Principles of New Media: Or, Playing Lev Manovich*. Dimuat turun pada (Winter) 2004 dari <http://kairos.technorhetoric.net/8.2/coverweb/sorapure/five.pdf>

Ibid.

Syafiq Bakri. (2014 Feb) Pengguna Makin Bijak ICT. Majalah PC. Edisi 206. Ms.29