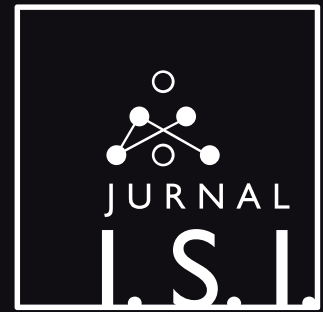


Jurnal Inspirasi Seni Intelektual

Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Cawangan Melaka

Julai 2019

ISSN : 2637-0115



Rekabentuk Kenderaan: Pemikiran Rekabentuk Kearah Inovasi

*Muhammad Hasri Abdul Rahim, Wan Zaiyana Mohd Yusof
& Nurkhazilah Idris*

Kajian Kesan Tapak Warisan Sejarah Dunia UNESCO Sebagai Lokasi Perlancongan Terhadap Sosio Budaya: A' Famosa, Melaka

*Musaddiq Mohamad Khalil, Amer Shakir Zainol (PhD)
& Azahar Harun (PhD)*

Konsep Tauhid Sebagai Analisa Kontekstual Dalam Reka Bentuk Masjid Tengker Melaka

*Nurkhazilah Idris, Liza Marziana Haji Mohammad Noh (PhD)
& Muhammad Hasri Abdul Rahim*

Digital Photogram: Pengenalan Teknik dan Aplikasi Baru dalam Fotografi

Dona Lowii Madon, Raziq Abdul Samat & Aidah Alias

Gagasan Melayu Dalam Seni Catan Dekorasi Wanita Tempatan

*Liza Marziana Haji Mohammad Noh (PhD), Nurkhazilah Idris,
& Khairunnisa Mohd Abdul Ghani*

Menelusuri Pembentukan Karya Bertemakan Hikayat Hang Tuah – Kajian Tipografi & Ilustrasi 'Pertarungan Hang Tuah dan Cin Cu'

Fadly Mohamed Sharif & Walid Muhammad Syafrin Effendi

Pembinaan Arca Awam Di Putrajaya : "Uniti-Keris"

Rosli Zakaria (PhD)

Buku Kerja atau "Workbook" Lakaran Idea Pelajar

*Wan Nur Khalisah Shamsudin, Anith Liyana Amin Nudin
& Lili Eliana Mohd Radzuan*

'Dinding Grafiti...Tarian Robot...Pudu Jail Ke Zaman Hip Hop

Azahari Haji Khalip

Keindahan Ukiran Kayu Pada Mimbar Masjid Terengganu Pada Tahun 2009 Hingga 2014

*Noor Hafiza Ismail (PhD), Azni Hanim Hamzah
& Mohd Fauzan Mat Sari*

Zunar dan Kartun

*Noorhazalen Saad, Shaliza Dasuki
Liza Marziana Mohammad Noh (PhD)*

Modul Asas Pembuatan Sandal

Ibrahim Othman

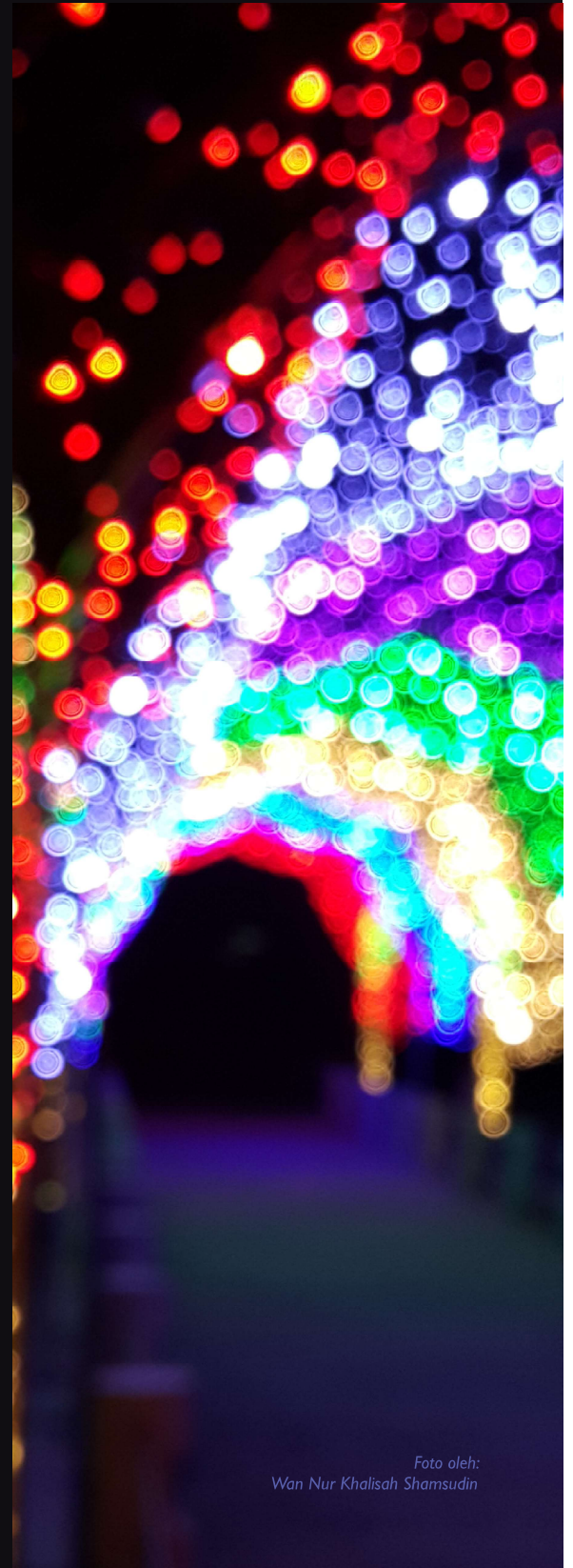


Foto oleh:
Wan Nur Khalisah Shamsudin

Jurnal
Inspirasi Seni Intelektual
Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Cawangan Melaka
Julai 2019
ISSN : 2637-0115



Copyright 2019 by Faculty of Art & Design (FSSR)
Universiti Teknologi MARA Cawangan Melaka, 78000
Alor Gajah, Melaka.

Hak cipta terpelihara. Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, disimpan untuk pengeluaran atau ditukarkan ke dalam sebarang bentuk atau dengan sebarang alat juga pun, sama ada dengan cara elektronik, gambar serta rakaman dan sebagainya tanpa kebenaran bertulis daripada Penerbitan FSSR, UiTM Cawangan Melaka terlebih dahulu.

All right reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording, or any information storage and retrieval system without permission in writing from the Penerbit FSSR, UiTM Cawangan Melaka.

Diterbitkan di Malaysia oleh / Published in Malaysia by
PENERBIT FAKULTI SENI LUKIS & SENI REKA
(FSSR),
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN
MELAKA,
JALAN LENDU, 78000 ALOR GAJAH,
MELAKA, MALAYSIA
Tel : +606 558 2000.

Atur Huruf oleh / Typeset by
Wan Nur Khalisah Shamsudin
Dr Liza Marziana Mohammad Noh
Nurkhazilah Idris

Reka bentuk kulit dan buku oleh
Wan Nur Khalisah Shamsudin
E-mail : wnkhalisah@gmail.com

Ahli Jawatankuasa Jurnal
Dr Liza Marziana Mohammad Noh
Wan Nur Khalisah Shamsudin
Wan Nur Ayuni Wan Mohd Zain
Shafirah Shaari
Nurkhazilah Idris

Penerbitan Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Cawangan Melaka

Penaung

Prof Madya Datuk Sabariah Hj Mahat
Prof Madya Dr Ismadi Badarudin
Prof Madya Dr Shafinar Ismail

Penasihat

Prof Madya Dr Azahar Harun

Ketua Editor

Dr Liza Marziana Mohammad Noh

Editor

Wan Nur Khalisah Shamsudin
Nurkhazilah Idris

Pereka Grafik

Wan Nur Khalisah Shamsudin

Reviewer

Prof Madya Dr Azahar Harun
Dr Rosli zakaria
Dr Nadzri Mohd Sharif
Dr Haslinda Abd Razak
Dr Liza Marziana Mohammad Noh
Dr Sharmiza Abu Hassan

Prakata

Bismillahirraahmaniraahim.
Assalamualaikum WB.T.

Setelah tertangguh selama hampir setahun, akhirnya Jurnal ISI (INSPIRASI, SENI, INTELEKTUAL) keluaran kedua dapat diterbitkan. Penangguhan ini berlaku kerana kami menghadapi kesukaran untuk mendapatkan makalah daripada penyumbang meskipun jurnal ini hanya diterbitkan sekali setahun.

Namun begitu, walauapapun kekangannya, kami selaku Ahli Jawatankuasa Penerbitan Jurnal tetap akan berusaha untuk menerbitkan sebuah jurnal secara berterusan demi mewujudkan tamadun ilmu seni yang merangkumi teori dan praktis seni dan budaya. Pastinya kelangsungan dan keunggulan jurnal ini amat bergantung kepada penyumbang-penyumbang makalah yang terdiri dari ahli cendiakiawan dan sarjana seni dan budaya yang menyajikan pelbagai ilmu kepada anak bangsa kita. Penerbitan seperti ini harus dilakukan sebagai rujukan untuk peminat dan pengkaji seni supaya mereka dapat menyambung usaha dalam melestarikan ilmu-ilmu seni dan budaya kepada masyarakat.

Jurnal ISI ini membicarakan isu dan pemikiran dalam bidang-bidang kesenian berdasarkan penyelidikan akademik. Oleh itu, jurnal ini merupakan wadah penyampaian dalam membincangkan teori dan praktis seni daripada pelbagai disiplin atau pendekatan seni berdasarkan kajian atau penyelidikan secara berilmiah.

Sesungguhnya, penerbitan jurnal ini membuktikan iltizam Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka UiTM Melaka untuk terus memainkan peranannya dalam mengembangkan perkembangan intelektual kesenian di Malaysia dan seterusnya merangsangkan wacana ilmu dalam kalangan masyarakat Malaysia.

Oleh

Dr. Liza Marziana Mohammad Noh

Ketua Editor

Jurnal Inspirasi, Seni, Intelektual

Isi Kandungan

i Prakata

ii Isi Kandungan

1 **Rekabentuk Kenderaan: Pemikiran
Rekabentuk Kearah Inovasi**
Muhammad Hasri Abdul Rahim, Wan Zaiyana Mohd Yusof
& Nurkhazilah Idris

11 **Kajian Kesan Tapak Warisan Sejarah Dunia UNESCO Sebagai
Lokasi Perlancongan Terhadap Sosio-Budaya: A' Famosa, Melaka**
Musaddiq Mohamad Khalil, Amer Shakir Zainol (PhD) & Azahar Harun (PhD)

16 **Konsep Tauhid Sebagai Analisa Kontekstual Dalam Reka Bentuk
Masjid Tengker Melaka**
*Nurkhazilah Idris, Liza Marziana Mohammad Noh (PhD)
& Muhammad Hasri Abdul Rahim*

26 **Digital Photogram: Pengenalan Teknik dan Aplikasi Baru
dalam Fotografi**
Dona Lowii Madon, Raziq Abdul Samat & Aidah Alias

34 **Gagasan Melayu Dalam Seni Catan Dekoratif Wanita Tempatan**
*Liza Marziana Mohammad Noh (PhD), Nurkhazilah Idris,
& Khairunnisa Mohd Abdul Ghani*

44 **Menelusuri Pembentukan Karya Bertemakan Hikayat
Hang Tuah – Kajian Tipografi & Ilustrasi ‘Pertarungan
Hang Tuah dan Cin Cu’**
Fadly Mohamed Sharif & Walid Muhammad Syafrein Effendi

53 **Pembinaan Arca Awam Di Putrajaya : “Uniti-Keris”**
Rosli Zakaria (PhD)

64 **Buku Kerja atau ‘Workbook’ Lakaran Idea Pelajar**
*Wan Nur Khalisah Shamsudin, Anith Liyana Amin Nudin
& Lili Eliana Mohd Radzuan*

71 **‘Dinding Grafiti...Tarian Robot...Pudu Jail Ke Zaman Hip Hop**
Azahari Khalip

81 **Keindahan Ukiran Kayu Pada Mimbar Masjid Terengganu
Pada Tahun 2009 Hingga 2014**
*Noor Hafiza Ismail (PhD), Azni Hanim Hamzah
& Mohd Fauzan Mat Sari*

96 **Zunar dan Kartun**
*Noorhazalen Saad, Shaliza Dasuki
Liza Marziana Haji Mohammad Noh (PhD)*

105 **Modul Asas Pembuatan Sandal**
Ibrahim Othman



Rekabentuk Kenderaan: Pemikiran Rekabentuk Kearah Inovasi

*Muhammad Hasri Abdul Rahim
Wan Zaiyana Mohd Yusof (PhD)
Nurkhazilah Idris*

Abstrak

Terdapat kepelbagaian kaedah dalam pengayaan rekabentuk kenderaan dimana ianya bergantung kepada kaedah yang dipilih oleh pereka. Baru-baru ini penggunaan kaedah “anthropomorphic” (antropomorfik) mempunyai pengayaan rekaan tersendiri dan menghasilkan product yang berkualiti dan berinovasi. Berikutan daripada itu, “anthropomorphism” (antropomorfisme) boleh menerajui teknik pengayaan terbaru, dimana kaedah “anthropomorphic” (antropomorfik) hanya digunakan untuk keterampilan dan daya tarikan dari sudut kepenggunaan atau kebiasaan dalam mengenali produk. Bagi kaedah “anthropomorphic” (antropomorfik), ianya diukur dari sudut rekabentuk struktur manusia kepada rekabentuk gaya asas dan ianya dinilai atas faktor keselesaan atau pengenalan daripada bagaimana gaya guna kepada produk tersebut. Dalam pendekatan reka bentuk “anthropomorphic” (antropomorfik), untuk merancang penampilan dan interaksi produk, ia harus mencari tahap kemanusiaan yang sesuai dengan tugas utama dan peranannya untuk mendapatkan kesan positif dari “Anthropomorphism” (Antropomorfisme). Jadi soalan penyelidikan utama yang timbul daripada kajian ini adalah "Bagaimana bentuk fungsi berikut boleh disesuaikan dalam menghasilkan bentuk inovasi?" Kajian ini meneliti penerapan “anthropomorphic” dengan seni mempertahankan diri Melayu kepada ontologi kereta untuk menghasilkan rekabentuk inovasi dalam pengayaan kereta.

Kata kunci: Anthropomorphism, ontologi kereta, seni pertahanan diri Melayu.

Pengenalan

Peralihan dari lukisan dua dimensi ke objek tiga dimensi bagi kebanyakan pereka bentuk tetap menjadi pengalaman yang sukar dan kadangkadang mengecewakan. Peralihan tersebut memerlukan usaha, daya kemahiran dan pengalaman yang besar untuk merundingkannya dengan jayanya (Bordegoni, M 2004). Lakaran reka bentuk awal adalah unsur-unsur bahasa pemikiran yang digunakan dalam reka bentuk, bukannya sebagai peranti perwakilan dan lukisan adalah satu bentuk pemikiran (Smithers, T, 2001). Aktiviti lakaran terdiri daripada dua unsur: melihat dan bergerak atau melihat - bergerak - melihat kitaran, seperti namanya (Schön & Wiggins, 1992).

Menurut Schön dan Wiggins, (1992); Roemer et al.(2001) membentuk generasi itu tersendiri sebagai mengulangi, dan unit asas ini menggerakkan idea rekabentuk yang membangunkan pengolahan antara dalaman dan luaran produk (Smithers, 2004; Roemer, et al.2001; Weisshahn & Hacker 2001) dan semuanya bergerak secara deskriptif, abstrak dan kategori yang menggambarkan, ketetapan dan spesifik (Fish & Scrivener, 1990). Bagaimanapun ramai penyelidik terlibat dari awal dalam penyelidikan reka bentuk seperti Simon dan Alexander dimana meneruskan contoh yang lebih terbaru seperti Steino mengakui bahawa pemahaman dan bentuk memanipulasi kekal di tengah-tengah banyak aktiviti reka bentuk (Simon, 1969, Alexander 1964 & Steino, 2006). Walaupun terdapat pengiktirafan terhadap pembentukan tiga dimensi itu wujud dalam rekaan, pemahaman kita tentang bagaimana ia dicipta masih kurang lengkap. Kurangnya

pemahaman dalam penyelidikan reka bentuk mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman dalam amalan reka bentuk. Kemunculan reka bentuk adalah seperti rupa ciri, tingkah laku atau geometri yang tidak dinyatakan atau dijangka pada permulaan proses reka bentuk (Antonsson & Cagan, 2001).

Sistem generatif juga boleh digambarkan sebagai kepentingan kemunculan baru untuk generasi reka bentuk yang selalunya akibat ketidakpastian dan kekaburan yang terkandung dalam lakaran pereka (McCormack et al. 2004; Evans et al. 2005).

Penyelidik seperti Soufi dan Edmonds juga menekankan kepentingan perlambangan visual bagi pereka sebagai alat generatif. Daripada ciri atau tingkah laku, mereka menekankan sebaliknya bentuk yang boleh dihasilkan melalui berinteraksi dengan perlambangan visual reka bentuk, dan bentuk ini timbul bukan sahaja melalui persepsi pereka secara aktif membina model dunia yang fenomenal, tetapi juga melalui transformasi yang mereka buat kepada dunia fizikal secara dasar. Mereka memperhatikan bahawa model kemunculan dalam reka bentuk juga bertepatan dengan satu model kreativiti umum iaini "Boden" (kreativiti sebagai transformasi ruang konseptual), dan menggunakannya sebagai bukti untuk menyokong peranan kemunculan sebagai sumber kreativiti penting dalam penghasilan reka bentuk (Soufi & Edmonds, 1996). Seperti yang dinyatakan sebelum ini, kaedah yang terbaik adalah bergantung kepada niat pereka dan matlamat projek yang didirikan. Niat kami adalah menggunakan "anthropomorphism" (antropomorfisme) sebagai alat

generatif untuk mewujudkan satu rekabentuk inovasi dalam pengayaan rekabentuk kereta. Seni mempertahankan diri Melayu juga digunakan sebagai elemen atau cara mengekspresikan nilai budaya yang berkaitan dengan rekabentuk kereta. Penggunaan antropomorfik telah menunjukkan cara untuk menerajui pengalaman merekabentuk kenderaan berhubung dengan konteks manusia.

“Anthropomorphism”

Seperti yang kita perhatikan pada masa kini, setiap aspek seni, produk kartun dan seni bina, objek, bangunan atau haiwan disifatkan oleh ciri-ciri bentuk serupa manusia. Ianya dipanggil “Anthropomorphism” (antropomorfisme). Rekabentuk “anthropomorphic” (antropomorfik) boleh didapati pada fungsi produk dan perlakuan di peringkat awal. Memandangkan amalan reka bentuk telah berkembang dan matang, ianya menjadi tema yang sama setiap kali pengayaan produk dihasilkan. Tema ini terbukti dalam produk isi rumah, kenderaan dan robot humanoid (Don, 1992).

“Anthropomorphism” bermaksud perbuatan menamakan sifat manusia seperti sifat kepada organisma atau objek bukan manusia. Untuk memahami penggunaan rekabentuk antropomorfik sebagai satu cara untuk mencapai matlamat reka bentuk tertentu, penyelidik atau pereka perlu mengkaji bidang reka bentuk dan produk yang dikenalpasti untuk digunakan sebagai tema/ccontoh. Untuk menggunakan “Anthropomorphism” dalam reka bentuk, terdapat empat penggunaan utama yang menjaga perkara yang sama, dimana menerangkan perlakuan produk yang tidak diketahui, mencerminkan nilai-nilai manusia

terhadap reka bentuk. Sebahagian daripadanya, terdapat perangkaan dalam membentuk produk antropomorfik. Kadang-kalanya, pada bahagian ujungnya di permukaan, seperti mempunyai dua mata dan mulut untuk membentuk bahagian pelaras pada radio lama. Kadang-kadang bentuk antropomorfik yang kurang jelas akan muncul seperti lampu meja yang direplikasikan dengan bentuk sendi lengan manusia yang boleh dilenturkan (Car & Francine, 2005).

“Anthropomorphism” ditakrifkan sebagai “penyataan ciri-ciri pergerakan manusia kepada benda atau bukan manusia” (Choi & Kim, 2009). Dalam rekabentuk, ia boleh digunakan untuk pengayaan artifak dan juga boleh dikaitkan dengan ciri-ciri dinamik seperti pergerakan. Oleh itu, adalah perlu untuk mencari rekabentuk antropomorfik untuk produk, bukan hanya dari segi pemerhatian penglihatan, tetapi dari keseluruhan pengalaman kepenggunaan memperoleh apabila mereka berinteraksi dengan produk. Untuk melihat bagaimana rekabentuk produk memberikan pengalaman kepada pengguna, ianya perlu terlebih dahulu mengenalpasti sifat-sifat bentuk dan kemudian mengkaji sifat asas bentuk antropomorfik dalam konteks kognitif dan penggunaan sosial.

Adaptasi “Anthropomorphism”

Terdapat banyak artifak yang mempunyai bentuk antropomorfik yang dijumpai dalam penggunaan penampilan Anthropomorphisme (Choi, J & Kim, M, 2009). Penggunaan kaedah ini dalam rupabentuk telah ditunjukkan dalam kebanyakannya rupa artifak yang dibina pada masa lalu. Ia berlaku kerana pembuat artifak ini cuba menggunakan bentuk manusia secara

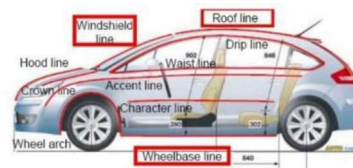
asas untuk tujuan agama atau penyembahan. Ia telah dibuktikan apabila dilihat bentuk kapal yang mempunyai hubungkait yang kuat dengan bentuk asas tubuh manusia. Selain itu, sifat atau ciri-ciri manusia juga boleh ditemui dalam reka bentuk kontemporari dimana ianya boleh dilihat di hadapan sebuah kereta yang boleh dianggap sebagai menyerupai wajah manusia dan masyarakat kebiasaanya membandingkan lampu depan atau lampu belakang kereta dengan mata manusia.

Sebagai contoh yang dimaklumkan oleh Jeong dan Kim, bahagian hadapan sebuah kereta boleh dianggap sebagai menyerupai ciri-ciri muka manusia. Masyarakat kebiasaanya membandingkan lampu depan atau lampu belakang kereta dengan bentuk mata manusia dimana imej kereta juga membangkitkan ciri-ciri manusia. Oleh kerana bahagian mata adalah salah satu ciri visual yang paling penting di kalangan semua ciri-ciri wajah yang berkaitan dengan membentuk ekspresi wajah, pereka kereta lebih memberi perhatian pada reka bentuk lampu depan dan lampu belakang yang saling berkaitan dengan ciri-ciri keseluruhan sebuah kereta (Choi & Kim, 2009). Sedikit sebanyak hubungkait ini mempunyai impak besar terhadap kesan memiliki serta mempunyai pengaruh dalam kemunculan kereta baru seperti konsep model terbaharu iaitu BMW GINA yang memakai kain "kulit" (Spandex) yang terdiri daripada lapisan 'fiber wire-mesh' dan lapisan luar kalis air dan tahan suhu. Konsep ini bukan hanya melambangkan ciri-ciri manusia tetapi secara langsung meminjamnya. Lebih-lebih lagi, bahagian lampu hadapan yang tersembunyi sehingga pemandu perlu menghidupkannya dan terbuka seperti

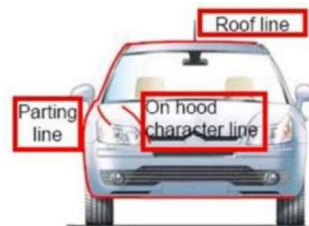
gerak mata manusia, tetapi bukannya seperti Pontiac Firebird 80'-an, dimana kulitnya terbuka dengan lancar untuk mendedahkan lampu sebagai terbukanya mata manusia.

Ontologi Kereta

Memahami mengenai ontologi kereta telah disahkan mempengaruhi kategori maklumat dalam lakaran untuk menyampaikan pembentukan dalam tiga dimensi (Mohd Yusof, et al. 2012). Terdapat dua bidang pengetahuan yang berbeza dalam ontologi iaitu Garisan *Aesthetic Key Line* (AKL) dan *Aesthetic Property Line* (APs) (Mizoguchi, et al. 2000). Dalam konteks estetika merekabentuk kereta, taksonomi *terhadap Aesthetic Key Lines* (AKLs) adalah untuk memperoleh beberapa emosi dan sifat estetika yang mereka telah dimasukkan di dalam ontologi (Rajah 1), di mana *Aesthetic Properties* (AP) sesuai dengan beberapa istilah yang digunakan oleh pereka untuk menyatakan pengubah bentuk lengkung yang dikehendaki (Rajah 2).



Rajah 1 : Contoh "Aesthetic Key Lines" (AKLs).



Rajah 2 : Contoh *Aesthetic Properties* (AP).

Dalam pengayaan rekabentuk ontologi kenderaan, terdapat beberapa sebutan penama bagi merujuk untuk mengenali karakter garisan yang dipersembahkan. Garisan Bumbung (*Roof Line*), Garisan Cermin Hadapan (*Windshield Line*) dan Garisan Jarak Roda (*Wheelbase*) adalah perkara yang asas dalam pembentukan profil AKL. Justeru itu, Garisan Bumbung (*Roof Line*) dan Garisan Jarak Roda (*Wheelbase*) juga adalah bahagian asas permulaan pengayaan yang mana menyumbang kepada definisi estetika dan aerodinamik kenderaan.

Selain daripada itu, garisan yang berkepentingan juga adalah Garisan Tengah (*Waist Line*) dan diikuti Garisan Aksen (*Accent Line*), serta Garisan Titis (*Drip Line*) dan Garisan Hud (*Hood Line*) selalunya memberi kuasa implikasi dalam tingkahlaku pembentukan estetik bagi Garisan Bumbung (*Roof Line*). Diantara itu, kesemua karakter garisan ini mempunyai keselarian yang membentuk bentuk yang baru dan memberi bentuk yang pelbagai dalam pengayaan kereta. Yang terakhir, bahagian atas roda (*Wheelarch*) memberikan kesan yang kuat dalam menstabilkan kepadatan rekabentuk kenderaan. Setelah berjaya menghubungkan antara taxonomi AKLs bersama *Aesthetic Property* (APs), secara semulajadi keselarian rekabentuk yang geometri akan membentuk estetika yang berkualiti dimana mencerminkan pengayaan kenderaan yang berinovasi.

Kaedah




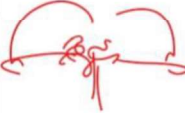




Kajian ini bertujuan untuk membina pengetahuan asas tentang kajian




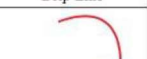



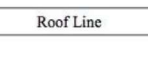

rekabentuk dan pengamatan rekabentuk antropomorfik dimana boleh dikatakan bahawa kajian ini berkaitan dengan penyelidikan berasaskan amalan praktikal. Kajian ini juga cenderung untuk membina pemahaman baru tentang hubungkait antara amalan praktikal dengan kajian asal yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan baru dalam penghasilan amalan praktik bersama hasil daripada kajian amalan itu (Candy, 2006). Pergerakan Seni Bela Diri Melayu khususnya seni mempertahankan diri Gayong ditangkap gerakannya menggunakan kamera DSLR menggunakan iso-250, Apacet 6.3 dan kelajuan shutter 10 saat untuk menangkap aliran cahaya gerakan seni mempertahankan diri. Setiap garisan yang ditangkap mempunyai makna yang berbeza dan ia muncul dalam bentuk yang berbeza berdasarkan teknik seni mempertahankan diri yang digunakan. Visual gerakan yang dicapai telah diaturkan menjadi dua elemen simbol dan makna. Dari analisis visual, penyelidik kemudian memilih dan menerapkan garisan kepada ontologi kereta untuk menghasilkan beberapa bentuk baru.

Keputusan Dan Perbincangan

Bahagian ini membentangkan hasil visual dari gerakan seni mempertahankan diri Gayong.


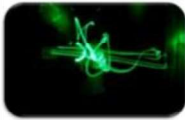
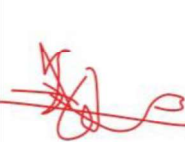


Jadual 1: Seni Gerak Bunga Tanjung.




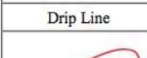
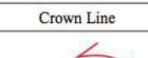
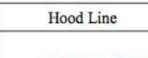
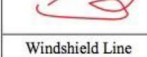


Movement		Symbol/Meaning
		One of the opening act to begin the ceremony of martial art.  
		
		

Car Ontology		
Character Line	Accent Line	Waist Line
		
		
		

Berdasarkan konteks Gerakan Seni Bunga Tanjung, ia melambangkan perhatian, daya tarik dan sujud.




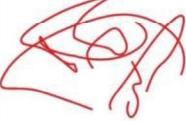




Jadual 2: Seni Gerakan TumbukPintal Tali.




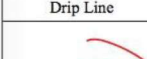
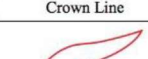
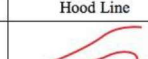
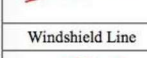
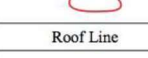

Movement	Symbol/Meaning
	A training step for to punch fast.  
	
	

Car Ontology		
Character Line	Accent Line	Waist Line
		
		
		

Gerakan Tumbuk Pintal Tali melambangkan kestabilan, cepat dan drastik yang berkaitan dengan aerodinamik.

Jadual 3: Seni Gerakan Tendangan Batu.

Movement		Symbol/Meaning
		The technique of swinging and side kicking to the opponent hand and head when they tried to attack using the weapon.  
		
		

Car Ontology		
Character Line	Accent Line	Waist Line
		
		
		

Aliran pergerakan Tendang Batu adalah kelajuan yang mudah, perlahan dan aliran menegak. Ia melambangkan siap sedia dan kestabilan yang akan mengalir lebih banyak tenaga dan kuasa.

Jadual 4: Gerakan SepakLayang Balas Juring.

Movement	Symbol/Meaning
	<p>The front kicking technique with the stable posture. The impact of the kick will more powerful by using the heel.</p>

Car Ontology		
Character Line	Accent Line	Waist Line
Drip Line	Crown Line	Hood Line
Windshield Line	Roof Line	Parting Line

Pergerakan Senaman Anak Harimau (Golongan 21) melambangkan serangan dan mempertahankan dengan aliran dramatik, bertenaga dan dinamik.

Jadual 6: Pergerakan Senaman Anak Harimau (Golongan 21 – Langkah 12-13).

Car Ontology		
Character Line	Accent Line	Waist Line
Drip Line	Crown Line	Hood Line
Windshield Line	Roof Line	Parting Line

Movement	Symbol/Meaning
	<p>Attacking towards the whole opponent body and the effect will increase if the distance between the opponents is taken.</p>

Pergerakan Sepak Layang Balas Juring mencerminkan gerakan radikal, bertenaga dan drastik.

Jadual 5: Pergerakan Senaman Anak Harimau (Golongan 21-Langkah 11).

Car Ontology		
Character Line	Accent Line	Waist Line
Drip Line	Crown Line	Hood Line
Windshield Line	Roof Line	Parting Line

Movement	Symbol/Meaning
	<p>Advanced step topple opponent in a second. Attack and defend.</p>

Pergerakan Senaman Anak Harimau (Golongan 21 – Langkah 12-13) melambangkan serangan dan pertahanan dengan dramatik, bertenaga dan laju.

Jadual 7: Pergerakan Senaman Anak Harimau (Golongan 21- Langkah 18-21).

Movement	Symbol/Meaning
	<p>In step 18 to 21, combo technique is used to self-protect self from opponent attack and topple the opponents at once.</p>

Car Ontology		
Character Line	Accent Line	Waist Line

Pergerakan Senaman Anak Harimau (Golongan 21 – Langkah 18-21) juga melambangkan serangan, pertahanan dan perisai yang menghasilkan garis garis yang ramping, radikal, laju dan drastik.

Dari hasil penemuan di atas, disimpulkan bahawa pendekatan “antropomorfism” yang digunakan dapat membantu dalam menghasilkan penciptaan idea baru. Penyatuan pergerakan garisan seni bela Melayu dan mengaplikasikannya pada ontologi kereta mempunyai kesan besar dalam pengayaan penampilan kereta (Gambarajah 3). Pendekatan yang mempunyai dorongan yang kuat adalah menggunakan tiga kategori berikut untuk menggambarkan tindakbalas kognitif terhadap penampilan produk iaitu kesan estetik, tafsiran semantik, dan juga penyatuan simbolik seperti yang disebutkan oleh (Moultrie & Clarkson, 2004).Oleh itu, walaupun

"pengayaan adalah sebahagian daripada seni" rekabentuk produk masih harus seperti yang dinyatakan oleh (Baxter, 1995).Sebagaimana yang dianggap oleh orang lain, kajian ini dapat menjadi penemuan yang sangat sedikit dari kajian saintifik yang telah menyebabkan generalisasi yang berguna untuk pelajar atau pengamal reka bentuk.

Kesimpulan

Kesimpulannya, “Anthropomorphism” juga boleh memberi peluang untuk mengubah reka bentuk dan lebih dekat menyelaraskan rekabentuk dengan keutamaan estetik serta bermanfaat untuk pereka untuk megolah rujukan visual ke dalam pengayaan produk mereka.



Rajah 3 :Penghasilan Lakaran Asas Menggunakan Garisan Gerakan Seni Bela Diri Melayu (Silat Gayong).

Pengiktirafan

Penulis berterima kasih dan mengakui sumbangan yang baik daripada Mohd Najmi Rahani Bin Zolkiflie dan Persatuan Seni Bela Diri (Gayong Malaysia) diatas pengilbatan mereka terhadap dokumentasi kajian ini.

Bibliografi

Alexander, C. (1964). *Notes on the Synthesis of Form*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Antonsson, E. K., & Cagan, J. (2001). *Preface In: Antonsson E K and Cagan J (eds.) Cambridge: Formal Engineering Design Synthesis Cambridge University Press.*

Bordegoni, M. (2004). *Touch and Design: Definition of scenario and test cases Touch and Design Consortium, Milan.*

Carl, D., & Francine, G. (2005). *From Seduction to Fulfillment: The Use of Anthropomorphic Form in Design*. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.102.8128&rep=rep1&type=pdf> 2/10/2013.

Choi, J. & Kim, M. (2009). *The Usage and Evaluation of Anthropomorphic Form in Robot Design. In: Undisciplined! Design Research Society Conference.*

Don, A. (1992). *Anthropomorphism: from ELIZA to Terminator 2, Panel Session in: Proceedings of CHI'92, ACM.* pp 67-70.

Evans, M., Wallace, D., Cheshire, D., & Sener, B. (2005). *Anevaluationof haptic*

feedback modeling during industrial design practice Design Studies. 26(5): 487-508.

Fish, J., & Scrivener, S. (1990). *Amplifying the Mind's Eye: Sketching and Visual Cognition Leonardo.* 23(1): 117-126.

Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide. CCS Report: 2006-V1.0 November. Creativity & Cognition Studios.* Sydney: University of Technology.

Mohd, Y., Wan, Z., Shaeh, M. I., Siti, S., & Abu, A. (2012). *Ontology Understanding in Enhancing Car Styling Ideation. 2012 IEEE Symposium on Humanities Science and Engineering Research.*

Mizoguchi, R., Kozaki, K., Sano, T., Kitamura, Y. (2000). *Construction and deployment of plant ontology. In: Proceedings of 12th International Conference EKAW2000.* pp. 113–128.

McCormac, J., Dorin, A. & Innocent, T. (2004). *Generative Design: aparadigm for design research In: Redmond J et al (eds.). Melbourne: Proceedings of Futureground, Design Research Society.*

Roemer, A., Weisshahn, G., & Hacker, W. (2001). *Effort-saving product representations in design – results of a questionaire survey Design Studies.* 22(6): 473-491.

Smithers, T. (2001). *Is sketching an aid to memory or a kind of thinking? In: Gero J S, Tversky B and Purcell T (eds.) Visual and Spatial Reasoning in Design II, Key Centre of Design Computing and Cognition.* Australia: University of Sydney. pp 165-176

Schön, D. A., & Wiggins, G. (1992).
*Kinds of seeing and their functions
in designing, Design Studies*. 13:2. pp
135-156.

Simon, H. (1969). *The sciences of
the Artificial 3rd edn*. Cambridge,
Massachusetts: MIT Press.

Steino. (2006). *N Utzon Center Work
Symposium on Design Workshops*.
Denmark: Shaping Design Teaching
Aalborg University.

Soufi, B., & Edmonds, E. (1996).
*The cognitive basis of emergence:
implications for design support Design
studies*. 17(4): 451-463.



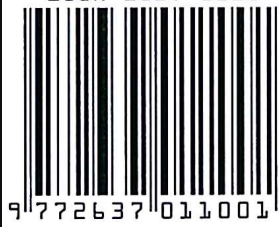
UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Fakulti
Seni Lukis
& Seni Reka



Universiti Teknologi MARA, Cawangan Melaka

ISSN 2637-0115



9 772637 011001