



Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif

**DEKONSTRUKSI VISUAL BERASASKAN PENDEKATAN  
SUREALISME DALAM AMALAN SENI VIDEO**

Aslina Binti Mohd Jainal

Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan Dengan Kepujian  
(Seni Halus)  
2010

**DEKONSTRUKSI VISUAL BERASASKAN PENDEKATAN  
SUREALISME DALAM AMALAN SENI VIDEO**

ASLINA BINTI MOHD JAINAL

Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk  
Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian  
(Seni Halus)

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif  
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK  
2010

**UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK**

**BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS/LAPORAN**

**JUDUL: Dekonstruksi Visual Berasaskan Pendekatan Suralisme Dalam Amalan Seni Video**  
**SESI PENGAJIAN : 2007/2008**

Saya **ASLINA BINTI MOHD JAINAL**

mengaku membenarkan tesis/ Laporan \* ini disimpan di Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:

1. Tesis/ Laporan adalah hakmilik Universiti Malaysia Sarawak
2. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja
3. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat pengdigitan untuk membangunkan Pangkalan Data Kandungan Tempatan
4. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan tesis/ laporan ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi
5. \*sila tandakan

<input type="checkbox"/>	SULIT	(mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan seperti termaktub di dalam AKTA RAHSIA 1972)
<input type="checkbox"/>	TERHAD	(mengandungi maklumat Terhad yang telah ditentukan oleh Organisasi/badan di mana penyelidikan dijalankan)
<input checked="" type="checkbox"/>	TIDAK TERHAD	

Disahkan

\_\_\_\_\_  
Tandatangan Penulis

\_\_\_\_\_  
Tandatangan Penyelia

Tarikh :

Tarikh:

Alamat Tetap:

No 95, Lot 246 Kampung Buntal,  
93050 Kuching, Sarawak.

Catatan: \* Tesis/ Laporan dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah, Sarjana Muda  
\* Jika Tesis/ Laporan SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/ organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis/ laporan ini perlu dikelaskan sebagai SULIT atau TERHAD

## **Pengakuan**

Projek bertajuk **Dekonstruksi Visual Berasaskan Pendekatan Suralisme Dalam Amalan Seni Video** telah disediakan oleh **Aslina Binti Mohd Jainal** dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian (**Seni Halus**).

Diterima untuk diperiksa oleh:

---

En. Anuar Ayob

Tarikh :

---

## **Pengesahan**

Adalah ini diakui, saya **Aslina Binti Mohd Jainal** disertai penulisan yang bertajuk **Dekonstruksi Visual Berasaskan Pendekatan Suralisme Dalam Amalan Seni Video** sebagai sebahagian dari keperluan untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dan Kreatif dalam program **Seni Halus** diterima.

Disahkan oleh:

---

Encik Anuar Ayob  
Penyelia

## **PENGHARGAAN**

Bersyukur kepada Allah s.w.t kerana dengan limpah dan kurniaNya akhirnya saya telah berjaya menyiapkan Penyelidikan dan Projek Tahun Akhir ini. Di sini saya ingin mengucapkan setinggi penghargaan dan jutaan terima kasih kepada pihak-pihak yang tertentu kerana tanpa sokongan dan dorongan daripada mereka adalah mustahil saya dapat menyiapkan projek ini.

Pertama sekali, saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada Encik Anuar bin Ayob selaku penyelia dan pensyarah saya yang sentiasa mengambil berat, memberikan tunjuk ajar, dorongan dan bantuan kepada saya sepanjang menjalankan projek penyelidikan tahun akhir ini.

Seterusnya, ribuan terima kasih kepada para pensyarah Seni Halus, Prof. Madya Zulkalnain bin Zainal Abidin yang memberikan tunjuk ajar dan selalu mengambil berat tentang proses penyelidikan projek tahun akhir saya ini. Saya juga ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada Encik Awangko' Hamdan yang telah memberi pendapat dalam penghasilan karya saya.

Tidak lupa juga kepada ibu, Majalinah bt Hj Tin, bapa, Mohd Jainal bin Hj Buji, abang, Asnal bin Mohd Jainal dan saudara Zailizan bin Ngatdemon serta ahli keluarga yang tersayang, jutaan terima kasih yang tidak terhingga kerana sentiasa mengambil berat tentang pembelajaran saya dan memberikan sokongan serta bantuan kewangan untuk saya dalam menjalankan projek penyelidikan saya ini. Tanpa bantuan daripada ahli keluarga, adalah mustahil saya dapat menyiapkan projek saya pada hari ini dengan jayanya.

Kepada Prof. Madya Hasnul Jamal Saidon dan Encik Nasir Baharudin, terima kasih diucapkan kerana sudi meluangkan masa dan tenaga untuk memberi tunjuk ajar, nasihat serta bimbingan untuk menghasilkan karya yang lebih bermakna.

Terima kasih juga kepada kawan-kawan yang dikasihi iaitu Norhidayah binti Abdul Samad yang banyak membantu merakam video semasa menjalankan eksperimen dan Daini Raduan yang telah menyumbangkan suara untuk karya ini. Jutaan terima kasih juga buat juruteknik dan rakan-rakan Seni Halus yang telah banyak membantu saya selama tiga tahun pembelajaran di UNIMAS.

Akhir kata, setinggi penghargaan dan jutaan terima kasih sekali lagi diucapkan kepada semua yang terlibat dalam menjayakan projek ini secara langsung atau pun tidak langsung. Sekian, terima kasih.

## ISI KANDUNGAN

<b>Perkara</b>	<b>Mukasurat</b>
Halaman Tajuk	i
Borang Pengesahan Status Laporan	ii
Pengakuan Pelajar	iii
Pengesahan dan Tandatangan Penyelia	iv
Penghargaan	v-vi
Isi Kandungan	vii
Abstrak	viii
<b>1.0 Pengenalan</b>	<b>1</b>
<b>2.0 Objektif</b>	<b>1</b>
<b>3.0 Kenyataan Masalah</b>	<b>2</b>
<b>4.0 Kajian Lepas</b>	<b>2</b>
4.1 Buku	2-8
4.2 Karya Rujukan	8-11
<b>5.0 Metodologi Penyelidikan</b>	<b>11</b>
5.1 Data Primer	11
5.2 Data Sekunder	12-13
<b>6.0 Dapatan Kajian</b>	<b>13-15</b>
<b>7.0 Kesimpulan</b>	<b>16</b>
Bibliografi	17-18
Lampiran	19-26



## ABSTRAK

Kajian ini berkisar kepada isu psikologi yang berkaitan dengan alam bawah sedar seseorang iaitu mimpi, yang mengetengahkan pengaplikasian dekonstruksi visual berasaskan pendekatan Surealisme dalam seni video. Berlandaskan kajian ini, sebuah karya yang bertajuk “Mimpi” dihasilkan dan memaparkan tentang psikologi pemikiran manusia dalam keadaan bawah sedar. Paparan imejan video yang dihasilkan adalah gabungan aplikasi gaya dekonstruksi beserta elemen-elemen semiotik yang dipancarkan menerusi skrin *Liquid Crystal Display* (LCD) bertujuan untuk menjelmakan pandangan pengkarya tentang makna mimpi yang boleh dikongsi bersama khalayak ramai.

## **1.0 PENGENALAN**

Surrealisme merupakan amalan aliran Seni Moden setelah Perang Dunia pertama yang telah dipelopori oleh Salvador Dali melalui karya catannya iaitu *The Persistence of Memory* pada tahun 1931, dan beberapa artis yang lain seperti Max Ernst, Rene Magritte serta Joan Miro. Karya yang dihasilkan melebihi garisan pemikiran manusia, iaitu tidak logik dan luar daripada nilai estetika dalam karya seni. Seni video pula merupakan karya kontemporari yang dimulakan oleh artis kelahiran Korea pada tahun 1965 iaitu Nam June Paik. Beliau menggunakan kamera perakam video SONY Porta Pack ketika berada di New York untuk menghasilkan karya. Seni video turut mendapat perhatian daripada artis Malaysia untuk mengekspresi dan meluahkan perasaan mengenai sesuatu isu atau permasalahan yang dialami. Antara generasi perintis karya seni video adalah Liew Kung Yu, Wong Hoy Cheong, Ray Langenbach, Hasnul Jamal Saidon dan Baharudin Arus. Manakala, dekonstruksi bermaksud mengambil sesuatu yang sudah sedia ada, kemudian mengolahnya menjadi atau membina maksud yang baru. Makna yang terbina adalah berbeza daripada yang sebelumnya.

## **2.0 OBJEKTIF**

- Mengkaji keberkesanan peranan seni video dalam berkongsi pengalaman dan maklumat.
- Mengetengahkan pengaplikasian dekonstruksi visual berasaskan pendekatan Surrealisme dalam seni video.

- Memperkenalkan penghasilan karya yang mempunyai isu psikologi dalam diri yang boleh dikongsi bersama masyarakat.

### **3.0 KENYATAAN MASALAH**

- Masih kurang pengaplikasian gabungan gaya Surealisme dengan elemen dekonstruksi dalam karya seni video di Malaysia.

## **4.0 KAJIAN LEPAS**

### **4.1 Buku**

Pengkaji telah mendapat dua cara untuk membuat sorotan kajian yang berkaitan dengan kajian. Antaranya adalah buku yang berkaitan dengan isu psikologi, mimpi, Surealisme dan seni video. Pengkaji turut merujuk beberapa karya untuk dijadikan rujukan dalam penghasilan karya.

Istilah Psikologi berasal daripada gabungan dua perkataan Greek iaitu *Psyche* (psiko) yang bermakna kajian terhadap jiwa dan semangat manusia. Manakala *Logos* (logi) pula membawa maksud kajian terhadap kebenaran, fakta, rasional serta kebenaran mengenai sesuatu. Charles G. Morris dan Albert A. Maisto, (2003) menyatakan bahawa, psikologi adalah kajian tentang tingkah laku dan juga proses mental. Sesetengah individu percaya bahawa ahli psikologi hanya berminat mengenai masalah dan juga tingkah laku yang ganjil. Tetapi, mereka turut berminat setiap aspek mengenai pemikiran manusia dan juga tingkah laku mereka.

Selain itu, psikologi turut menerangkan apa sebenarnya tingkah laku dan cuba untuk menerangkan puncanya. Hal ini kerana, psikologi sememangnya kajian mengenai semua perilaku yang melepasi semua budaya dan taraf sosioekonomi serta di atas keseluruhan jangka hayat. Psikologi, dalam buku *Introduction of Psychology* oleh Gary S. Belkin, (1990), menerangkan bukan sahaja kajian mengenai tingkah laku manusia, bahkan tingkah laku haiwan turut dikaji termasuklah alam sedar (*conciuous*) dan tidak sedar (*unconciuous*).

Dalam buku *Introduction to Psychology* yang ditulis oleh Rita L. Atkinson, Richard C. Atkinson, Edward C. Smith dan Daryl J. Bem, (1993) menerangkan mimpi adalah perubahan minda yang di bawah sedar yang mana mampu diingatkan pada masa sekarang. Mimpi adalah sesuatu perkara yang bersifat sementara, keliru dan berkaitan dengan kehidupan seharian.

Mimpi juga adalah sesuatu yang sukar diingat kembali apabila seseorang itu bangun pada pagi esoknya. Seseengah mimpi terjadi dengan serta merta. Misalnya bunyi jam loceng pada waktu pagi boleh menghasilkan mimpi pada waktu itu juga. Ia turut menceritakan beberapa orang ahli psikologi telah membuat demonstrasi berkaitan mimpi yang boleh dikawal oleh individu itu sendiri. Setiap individu boleh mengawal isi mimpi mereka dengan mencadangkan subjek yang ingin dimimpikan dalam keadaan separuh tidur kemudian apa yang ingin dimimpikan itu betul-betul wujud dalam mimpi.

Antaranya adalah kajian yang dinamakan *study of an implicit predream suggestion*. Mereka telah mencuba kesan penggunaan goggles (*goggles*) beberapa jam

sebelum tidur. Walaupun tidak membuat cadangan yang betul dan penggunaan subjek yang tidak jelas dengan tujuan eksperimen tersebut, tetapi mereka telah mengalami mimpi yang keseluruhan dunia mimpinya adalah berwarna merah.

Manakala dalam kajian *over predream suggestion* pula, subjek telah diminta untuk bermimpi mengenai karakter personaliti yang diingini oleh mereka. Kesemua subjek telah mendapat sekurang-kurang satu mimpi yang mana subjek mengenali mimpi mereka sendiri. *Posthypnotic suggestion* merupakan cara lain untuk mempengaruhi isi mimpi mereka satu kajian ekstensif menggunakan kaedah ini adalah penceritaan mimpi secara terperinci dan kaedah ini dicadangkan kepada subjek yang boleh bertindak balas terhadap pukau yang tinggi. Keputusannya adalah, sebahagian subjek bermimpi tanpa mempunyai elemen yang khusus tetapi sebahagian lagi sememangnya bertindak balas dengan cadangan tersebut.

Dalam buku *Sleep and Dreaming*, yang ditulis oleh Micheal Wang dan Jacob Empson, (2002) menyatakan bahawa, mimpi adalah sesuatu yang dipelajari dan sentiasa berubah melalui pengalaman. Semasa tidur, aktiviti otak mula *off-lines*, mula memisahkan dirinya daripada deria. Ketika *off-lines* inilah semua memori yang disimpan dan segala fail terbuka dan dapat diubahsuai dan disusun semula berdasarkan pengalaman seharian.

Maka boleh dikatakan bahawa mimpi yang kita alami dipengaruhi oleh perkara atau pengalaman yang berlaku dalam kehidupan seharian. Selain itu, mimpi turut dipengaruhi melalui apa yang difikirkan oleh individu itu sendiri. Menariknya, setiap

individu boleh meminta atau mencadangkan mimpi yang diinginkan oleh individu itu sendiri. Walaupun begitu, tidur yang nyenyak tidak akan mengakibatkan mimpi.

*“Surrealism rests upon relief in the higher reality of specific forms of association, previously neglected, in the omnipotence of dreams and in the disinterested play of thinking.”*

*Andre Breton*

Surealisme telah bermula di Perancis pada sekitar tahun 1920an iaitu setelah Perang Dunia Pertama setelah kewujudan daripada aliran Dadaisme apabila pengisytiharan daripada Andre Breton seorang ahli teori dan juga merupakan seorang penulis. Aliran Surealisme mula dikenali apabila pengkarya seperti Max Ernst dan Salvador Dali dan telah menghasilkan karya dan idea mengikut aliran ini. *La Revolution Surrealiste* adalah majalah pertama Dali yang pertama kali dipasarkan di Paris pada Disember 1924 yang dianjurkan oleh Breton, Aragon, Eluard dan yang lain-lain dengan sumbangan termasuk daripada Robert Desnos, de Chirico, Man Ray, Pablo Picasso dan juga Masson.

Menurut *Encyclopedia of Art*, yang ditulis oleh Ann Landi, (2001), *“Surrealisme, the word itself implying a step beyond REALISM, courted the bizarre and the irrational as new means of expressing artistic truth. It was a natural outgrowth of DADA, which encouraged nonsensical experiments and rebellious attitudes toward the establish order.”* Ini menerangkan bahawa gaya Surealisme adalah sesuatu di luar dari alam realiti yang berkaitan dengan alam sedar (*conscious*) dan alam tidak sedar

(*subconscious*), dan menghasilkan sesuatu yang tidak logik sebagai mengekspresikan kebenaran karya seni.

Buku *Understanding Art* oleh Louis F. Rathus, (2004) menerangkan bahawa Surealisme adalah berkaitan dengan unsur psikik yang secara automatiknya menggunakan angan-angan untuk mengekspresikan sama ada secara lisan atau tulisan, itu adalah fungsi sebenar pemikiran. Pemikiran yang di luar daripada semua nilai estetika atau moral keasyikkan lebih tinggi daripada realiti.

Apa yang dapat disimpulkan, mimpi dan gaya surealisme sememangnya berkaitan antara satu sama lain. Kedua-duanya adalah di luar sedar dan di luar jangkauan pemikiran manusia. Mimpi dan aliran Surealisme sememangnya bersifat fantasi dan sesuatu yang tidak masuk akal oleh pemikiran manusia.

Buku *E-art Asean Online* oleh Hasnul Jamal Saidon dan Niranjan Rajah, (2000) menyatakan dari segi istilah seni video adalah karya seni yang dihasilkan oleh karyawan seni tampak. Pengistilahan seni video adalah polemikal kerana kedudukan yang unik dalam konteks amalan kesenian. Hal ini kerana, seni video terletak pada kerencaman seni halus, seni persembahan, sinema, penyiaran televisyen, aktivisme sosial, teknologi dan teori budaya. Seni video disifatkan sebahagian daripada seni elektronik, satu istilah generik yang mewakili cantuman seni halus, media dan teknologi.

Nam June Paik merupakan pencetus seni video bermula pada tahun 1965. Beliau merupakan karyawan daripada Amerika Syarikat kelahiran Korea. Menurut buku

*Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*, Margot Lovejoy, (1992) beliau telah menghasilkan sebuah karya video dengan menggunakan kamera perakam video SONY Porta Pack ketika beliau berada di New York. Seni video turut berkembang di Amerika Syarikat, Eropah, Kanada dan Australia. Antara karyawan awal seni video yang lain adalah Vito Acconci, Bruce Nauman dan John Baldessari. Manakala menurut Hasnul Jamal Saidon dan Niranjan Rajah, (1992) antara pengkarya awal karya seni video di Malaysia pula adalah Ray Langenbach, Liew Kung Yew dan Allahyarham Ismail Zain.

Terdapat enam bentuk yang terdapat dalam seni video iaitu rakaman aksi seni konseptual atau dikenali sebagai seni persembahan, yang kedua video berbentuk gerila iaitu bentuk video yang sering digunakan untuk mengkritik media dan dokumentari. Manakala bentuk yang ketiga merupakan arca video, pemasangan video dan pemasangan pelbagai media, yang keempat merupakan seni video dalam seni persembahan iaitu secara langsung.

Selain itu, bentuk yang kelima adalah video dan kombinasi dengan kajian teknologi maklumat komputer yang menekankan unsur pengaturcaraan digital dan pemprosesan maklumat dalam penghasilan video. Video berbentuk eksperimental merupakan bentuk keenam seni video. Video eksperimental ini lain daripada bentuk video biasa seperti fiksyen dan cereka. Video bentuk ini bermain dengan video dan audio.

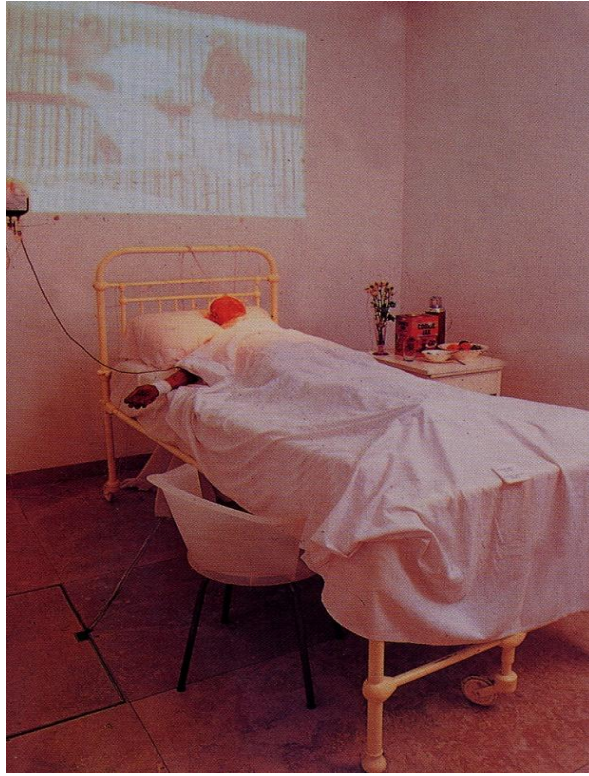


Walaupun pelbagai bentuk seni video, tetapi peranannya tetap sama. Antara peranan seni video adalah menyampaikan sesuatu isu atau konflik dalam diri kepada masyarakat dan menurut Marshall McLuhan video adalah 'medium sebagai mesej'. Kesimpulannya, video bukan sahaja boleh dijadikan bahan hiburan tetapi dijadikan medium pengucapan yang berkesan. Karya seni video membantu para pengkarya memvisualkan apa yang hendak diluahkan atau dikongsi bersama khalayak melalui pengalaman dirinya atau pandangan terhadap sesuatu isu dan sebagainya.

#### **4.2 Karya Rujukan**

Selain daripada merujuk daripada buku-buku sebagai kajian, pengkaji turut menjadikan karya lepas sebagai rujukan. Antara karya yang dirujuk adalah karya artis Malaysia iaitu Ahmad Fuad Osman dan artis dari negara barat iaitu Bryan Boyce.

Pengkaji merujuk kepada idea Ahmad Fuad Osman dalam karya beliau, '*Mat Jenin Is (Always and Always Will Be) Dreaming To Death*', 1999, yang merupakan karya video pemasangan yang boleh dilihat dalam *Figura 1*. Beliau memaparkan video yang merupakan angan-angan Mat Jenin yang dibawa sehinggalah dia sedang nazak dan karya tersebut dipamer seolah-olah di dalam sebuah wad hospital. Gabungan video dan pemasangan ini bersesuaian kerana ia menampakkan situasi sebenar yang dialami. Kaedah ini mampu menarik khalayak untuk bersama-sama menghayati karya ini.



*Figura 1*

*'Mat Jenin Is (Always and Always Will Be) Dreaming To Death'*

Ahmad Fuad Osman

1999

Pengkaji turut merujuk karya Bryan Boyce yang bertajuk '*State of Nation*' yang dihasilkan pada tahun 2001. Karya dekonstruksi yang berbentuk video ini diolah daripada rancangan popular kanak-kanak, *Teletubbies*. Dalam karya ini, imej bayi dalam matahari di dalam taman *Teletubbies* (rujuk *Figura 2*) telah dekonstruksi dengan imej George W. Bush (rujuk *Figura 3* dan *4*). Pada mulanya, karya yang mempunyai unsur jenaka ini hanyalah untuk mempersendakan George W. Bush dan polisi pertahanannya, tetapi setelah peristiwa 11 September 2001 telah menukar makna dan tujuan karya ini dihasilkan. Karya ini menunjukkan George W. Bush seorang Presiden yang suka akan keganasan dalam pentadbirannya.



*Figura 2*  
Imej bayi dalam matahari dalam rancangan kanak-kanak,  
*Teletubbies*.



*Figura 3*  
Karya dekonstruksi oleh Bryan Boyce. Imej bayi ditukar  
kepada imej Presiden Amerika Syarikat, George W. Bush



*Figura 4*

Imej George W. Bush sedang mengebom arnab. Bom tersebut keluar dari mulut George W. Bush dan memusnahkan hidupan kecil seperti arnab yang berada di dalam kumpulan.

## **5.0 METODOLOGI PENYELIDIKAN**

Pengkaji menggunakan data primer dan data sekunder untuk mencari maklumat yang berkaitan dengan kajian. Menurut Laurie E. Rozakis, (2004) dalam buku *The Complete Idiot's Guide to Research Methods*, 'Primary data are based on direct observation or participation while secondary data are created from primary data'.

### **5.1 Data Primer**

#### **5.1.1 Ujikaji/Eksperimentasi**

Dalam penghasilan karya, pengkaji menggunakan kaedah eksperimentasi bagi membuktikan teori-teori yang dinyatakan oleh ahli psikologi dalam

menyatakan perihal mimpi yang terpengaruh dengan kehidupan seharian individu tersebut.

Pengkaji turut menjalankan eksperimen penggunaan media dalam menghasilkan karya pemasangan seperti menggunakan asap, perspek dan juga air. Setelah mengkaji kemungkinan dan permasalahan yang mungkin akan berlaku semasa pemasangan, pengkaji akhirnya memilih *DVD Portable Player* untuk memasang video yang dihasilkan.

#### 5.1.2 Pemerhatian

Pengkaji menggunakan kaedah pemerhatian semasa membuat karya tahun akhir. Pemerhatian melalui video-video yang dihasilkan oleh artis-artis seni video semasa pembelajaran dan latihan industri. Pengkaji turut menonton karya seni video melalui *Youtube* terutama karya yang dihasilkan oleh pengkarya luar negara.

#### 5.1.3 Data Reflektif/Peribadi

Pengkaji menggunakan gambar-gambar telah disunting sebagai kaedah dalam menghasilkan karya.

### 5.2 Data Sekunder- Buku dan Kajian Lepas

Data yang diperolehi adalah melalui kajian lepas melalui buku-buku penulisan. Selain itu terdapat juga data yang diperolehi daripada Pusat Khidmat Maklumat

Akademik (PKMA) iaitu perpustakaan UNIMAS dan juga bilik sumber di Muzium dan Galeri Tuanku Fauziah, Universiti Sains Malaysia.

## **6.0 DAPATAN KAJIAN**

Dekonstruksi merupakan strategi *post-structuralist* untuk menganalisis teks yang mana telah diperkembangkan lagi oleh Jacques Derrida, ahli falsafah Perancis.

Idea dan konsep pengkaji melalui karya ‘Mimpi’ adalah menghasilkan karya video berbentuk eksperimental berdasarkan penyelidikan tentang psikologi pemikiran manusia dalam keadaan bawah sedar iaitu melalui pengalaman pengkaji sendiri. Menurut buku *Discovering Psychology* oleh Neil R. Carlson, (1988), mengatakan bahawa kebanyakan manusia yang tidur kecuali tidur dengan nyenyak akan bermimpi pada setiap hari. Perkara yang dimimpikan itu adalah sesuatu yang berkait rapat dengan kehidupan individu itu sendiri.

Penghasilan video yang dihasilkan oleh pengkaji adalah gabungan aplikasi gaya dekonstruksi beserta elemen-elemen semiotik yang dipancarkan menerusi skrin LCD dengan kaedah pemasangan (*rujuk Lampiran 7 dan 8*). Pengkaji telah memilih siri rancangan kanak-kanak iaitu *Barney and Friends* dan digabungkan dengan imej Presiden Amerika Syarikat yang ke 42 iaitu George W. Bush (*rujuk Lampiran 1 dan 2*). Dalam karya video tersebut, imej gabungan tersebut menyanyi lagu ‘Jangan Malas As!’ dengan alunan muzik Doraemon, siri rancangan animasi Jepun yang terkenal (*rujuk Lampiran 4*).

Pengkaji menghasilkan karya “Mimpi” melalui perisian *Adobe Photoshop CS2* pada *Figura 5* dan *Adobe Premiere Elements 4.0* pada *Figura 6* dan *7*. Gabungan kedua-dua perisian elektronik ini membentuk gaya Suralisme dan dekonstruksi dalam penghasilan karya ini. Pada mulanya, pengkaji menggunakan perisian *Adobe Photoshop CS2* untuk menyunting gambar yang akan dimasukkan di dalam *Adobe Premiere Elements 4.0*.



*Figura 5*

Penggunaan perisian *Adobe Photoshop CS2* untuk menyunting gambar. Imej George W. Bush digabungkan dengan imej Barney dan kemudiannya menjadi *Barnbush*.

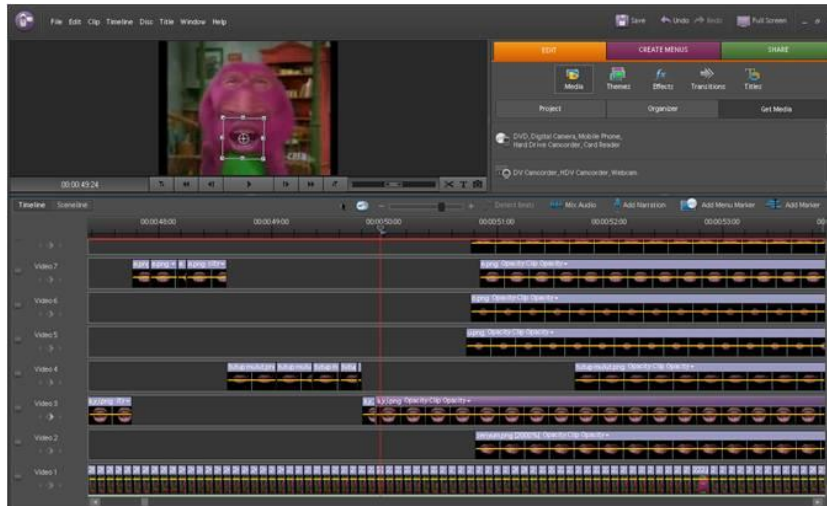


Figura 6

Setelah pengkaji siap menyunting imej yang dikehendaki, pengkaji menggunakan kaedah pegun untuk menghasilkan video. Setiap satu bingkai yang digunakan adalah antara satu hingga tiga saat.

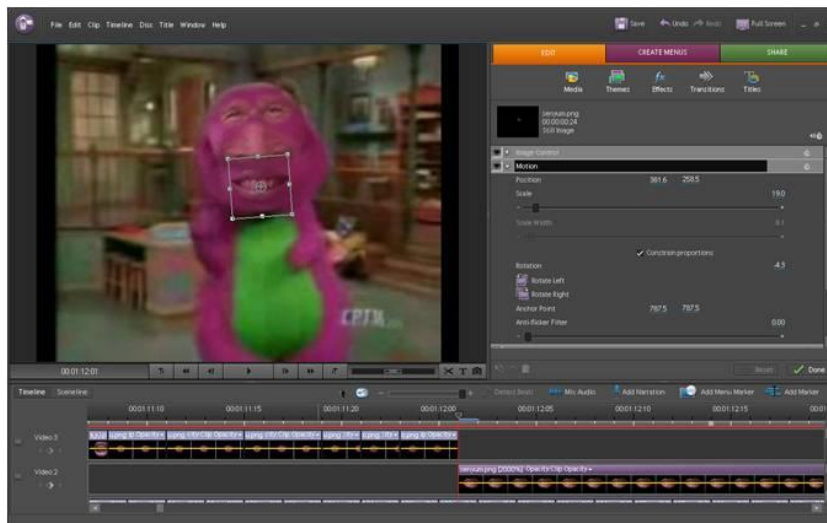


Figura 7

Imej *Barnbush* difokuskan untuk meletakkan imej dengan lebih terperinci. Imej mulut disusun mengikut pergerakan dan lirik lagu. Bingkai di *timeline* dibesarkan untuk menghasilkan kerja lebih teliti.