



**UKIRAN TATU MASYARAKAT IBAN DALAM SENI VIDEO  
PEMETAAN**

**Bartolomew Andoy Anak Antas**

**Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan Dengan Kepujian  
(Seni Halus)  
2018**

# **UKIRAN TATU MASYARAKAT IBAN DALAM SENI VIDEO PEMETAAN**

Bartolomew Andoy Anak Antas

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

Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif  
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

2018

**UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK**

Grade \_\_\_\_\_

**Please tick (✓)**

Final Year Project Report

Masters

PhD

**DECLARATION OF ORIGINAL WORK**

This declaration is made on the .....day of.....2018.

**Student's Declaration:**

I, **BARTOLOMEW ANDOY ANAK ANTAS ( 51325 ) FACULTY OF APPLIED AND CREATIVE ARTS** hereby declare that the work entitled **UKIRAN TATU MASYARAKAT IBAN DALAM SENI VIDEO PEMETAAN** is my original work. I have not copied from any other students' work or from any other sources except where due reference or acknowledgement is made explicitly in the text, nor has any part been written for me by another person.

\_\_\_\_\_  
Date submitted

\_\_\_\_\_  
Bartolomew Andoy Anak Antas ( 51325)

**Supervisor's Declaration:**

I, **ANUAR AYOB** hereby certifies that the work entitled **UKIRAN TATU MASYARAKAT IBAN DALAM SENI VIDEO PEMETAAN** was prepared by the above named student, and was submitted to **the FACULTY OF APPLIED AND CREATIVE ARTS** as a \*partial / full fulfillment for the conferment of **BACHELOR OF APPLIED ARTS HONOURS (FINE ART)** and the aforementioned work, to the best of my knowledge, is the said student's work.

Received for examination by:

**Encik Anuar Ayob**

Date: \_\_\_\_\_

I declare that Project/Thesis is classified as (Please tick (√)):

- CONFIDENTIAL** (Contains confidential information under the Official Secret Act 1972)\*
- RESTRICTED** (Contains restricted information as specified by the organisation where research was done)\*
- OPEN ACCESS**

#### Validation of Project/Thesis

I therefore duly affirmed with free consent and willingness declare that this said Project/Thesis shall be placed officially in the Centre for Academic Information Services with the abiding interest and rights as follows:

- This Project/Thesis is the sole legal property of Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS).
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to make copies for the purpose of academic and research only and not for other purpose.
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to digitalise the content for the Local Content Database.
- The Centre for Academic Information Services has the lawful right to make copies of the Project/Thesis for academic exchange between Higher Learning Institute.
- No dispute or any claim shall arise from the student itself neither third party on this Project/Thesis once it becomes the sole property of UNIMAS.
- This Project/Thesis or any material, data and information related to it shall not be distributed, published or disclosed to any party by the student except with UNIMAS permission.

Student signature: \_\_\_\_\_  
( )

Supervisor signature: \_\_\_\_\_  
( )

Current Address:

**Lot 4769, Desa Indah 3 (MAYFLOWER)  
Bandar Baru Permyjaya  
98000 Miri Sarawak**

Notes: \* If the Project/Thesis is **CONFIDENTIAL** or **RESTRICTED**, please attach together as annexure a letter from the organization with the period and reasons of confidentiality and restriction.

[The instrument is duly prepared by The Centre for Academic Information Services]

## **PENGAKUAN**

Projek bertajuk **Ukiran Tatu Masyarakat Iban dalam Seni Video Pemetaan** telah disediakan oleh **Bartolomew Andoy Anak Antas** 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:

---

(Encik Anuar Ayob)

Tarikh

---

## **PENGESAHAN**

Adalah ini diakui bahawa saya, **Bartolomew Andoy Anak Antas** disertai penulisan yang bertajuk **Ukiran Tatu Masyarakat Iban dalam Seni Video Pemetaan** sebagai sebahagian daripada keperluan untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dan Kreatif dalam Program **Seni Halus** diterima.

Disahkan oleh:

---

(Encik Anuar Ayob)

Penyelia

## PENGHARGAAN

Bersyukur kehadiran Ilahi kerana dengan limpah dan kurniaNya, saya telah berjaya menyiapkan projek penyelidikan tahun akhir ini. Saya ingin mengucapkan setinggi penghargaan dan jutaan terima kasih terutamanya kepada penyelia saya iaitu Encik Anuar Ayob kerana dengan tunjuk ajar serta bimbingan daripadanya membuka ruang untuk saya menyiapkan penyelidikan tahun akhir ini dengan jayanya. Penghargaan yang serupa juga saya berikan kepada Cik Aslina binti Mohd Jainal kerana banyak meluangkan masa membantu, membimbing dan meneliti dalam penyusunan penulisan saya. Tidak lupa juga kepada para pensyarah yang turut terlibat dan banyak membimbing saya iaitu, Encik Mohamad Zamhari bin Abol Hassan, Encik Faizuan bin Mat, Puan Siti Shahida binti Kamel serta penolong jurutera fakulti Encik Syakir Muammar Marhas. Tidak lupa kepada ibu bapa saya Encik Antas Anak Gading dan Puan Jelembin Anak Masam kerana tanpa bantuan, nasihat dan restu mereka, mustahil bagi saya boleh pergi sejauh ini. Kepada rakan-rakan dan sesiapa sahaja yang terlibat secara langsung mahupun tidak langsung dalam menjayakan projek tahun akhir saya. Tanpa mereka adalah mustahil bagi saya dapat menyiapkan seterusnya menghasilkan projek ini dengan jayanya. Segala dorongan dan sokongan semua pihak menguatkan semangat saya untuk terus berjuang dan dapat mencapai tahap ini. Akhir kata, setinggi penghargaan dan jutaan terima kasih sekali lagi diucapkan kepada semua yang terlibat dalam menjayakan penulisan projek ini.

## ISI KANDUNGAN

<b>Perkara</b>	<b>Halaman</b>
<b>Borang pengesahan</b>	i-ii
<b>Pengakuan</b>	iii
<b>Pengesahan</b>	iv
<b>Penghargaan</b>	v
<b>Isi Kandungan</b>	vi-vii
<b>Abstrak</b>	viii
<b>1.0 Pengenalan</b>	1
1.1 Latar Belakang Kajian	1-3
1.2 Pernyataan Masalah	3-4
1.3 Objektif Kajian	4
1.4 Persoalan Kajian	4
1.5 Kepentingan Kajian	4
1.6 Kesimpulan	5
<b>2.0 Sorotan Kajian</b>	6
2.1 Pengenalan	6
2.2 Bahan Bacaan	6
a. Seni Video Pemetaan	6-7
2.2.1 Pemetaan pada Seni Bina Bangunan	7-8
2.2.2 Pemetaan pada Area	8-9
2.2.3 Pemetaan pada Pentas	9-10
b. Ukiran Tatu Masyarakat Iban	10-13
<b>3.0 Metodologi Kajian</b>	14
3.1 Pengenalan	14
3.2 Proses Pengumpulan Data	14



3.2.1 Data Primer	14
a. Seni Video Pemetaan	14
b. Pemerhatian	15
3.2.2 Data Sekunder	15
a. Jurnal/Buku	15
b. Kajian Lepas	16
c. Internet	16-17
3.3 Kaedah Analisis Data	17
3.3.1 Eksperimentasi	17-19
3.4 Kesimpulan	19
<b>4.0 Dapatan Kajian</b>	20
4.1 Pengenalan	20
4.2 Dapatan Kajian	20
a. Eksperimentasi	20
b. Pemerhatian	20-21
4.3 Ulasan Karya Akhir	22-23
4.4 Idea dan Konsep	23
a. Lakaran Awal	23-24
b. Perkembangan Idea	24-25
c. Lakaran Akhir	26-26
4.5 Kajian Teknikal	26-27
4.6 Proses Karya	27-33
4.7 Kesimpulan	33
<b>5.0 Rumusan</b>	34-35
<b>Bibliografi</b>	36

## **Abstrak**

'Ukiran tatu masyarakat Iban dalam seni Video Pemetaan' adalah kajian yang mengeksplorasi kaedah dan teknik serta penerapan teknologi terkini iaitu video pemetaan dalam menggambarkan budaya ukiran tatu masyarakat Iban di samping mengenalpasti makna dan simbol ukiran tatu itu sendiri. Objektif kajian ini adalah untuk menghasilkan karya kombinasi antara ukiran tatu masyarakat Iban dalam bentuk seni video pemetaan. Berdasarkan kajian karya bertajuk 'Kelingai' yang dihasilkan, menghidupkan tatu melalui pemetaan video bertujuan mempromosi ukiran tatu masyarakat Iban sekaligus menyumbang kepada perkembangan industri seni tempatan.

## 1.0 Pengenalan

‘Ukiran tatu masyarakat Iban dalam Seni Video Pemetaan’ adalah kajian yang mengeksplorasi kaedah dan teknik dalam seni video pemetaan dalam memaparkan budaya ukiran tatu masyarakat Iban di samping mengenalpasti makna dan simbol ukiran tatu itu sendiri. Kajian ini lebih kepada penerapan teknologi terkini iaitu video pemetaan dalam menggambarkan budaya unik masyarakat Iban. Melalui penggunaan video pemetaan, kajian ini dapat menjadi rujukan penyelidik lain. Hal ini kerana, golongan karyawan muda masih lagi kurang didedahkan kepada teknologi dan masih lagi ditekankan dengan seni berbentuk konvensional. Melalui kajian ini juga, penghasilan karya akhir nanti juga menyumbang kepada perkembangan industri seni di Malaysia.

## 1.1 Latar Belakang Kajian

Hari ini, kemunculan teknologi digital telah menyediakan juruanimasi untuk mencipta dan membentuk parameter imej dan bunyi dalam cara yang dibayangkan (McDonell, 2007). Perkembangan seni moden dan evolusi pesat teknologi dalam perisian yang membolehkan juruanimasi, artis dan pengamal audio-visual memperluas seni mereka kepada dimensi baru, perspektif dan kreatif seperti video pemetaan.

Menurut Hyeyoung Yoo dan Hyunggi Kim (2014), *“Video Mapping is one of the newest video projection techniques that are used to turn almost any surface into a dynamic video display. The aim of video mapping is to create a physical illusion of images by combining audio-visual elements. This technique is used by artists and advertisers alike who can add extra dimensions, optical illusions, and notions of movement onto previously static objects. Large companies such as Nokia, Samsung and BMW have since used video projections to create campaigns for their products in*

*major cities across the world. Artists may use it as an avant garde form of expression as it is new technology that can turn their creative ideas into 3D projections, connecting with audiences in a new way. This way, artists can show their work in any location as anything and anywhere can be a canvas*". Menerusi seni video pemetaan, ukiran tatu masyarakat Iban boleh diterapkan, diperkembang dan dipromosi. Hal ini mampu menggalakan lagi golongan karyawan muda untuk lebih menghasilkan karya lebih baik, bermutu setanding karya-karya artis luar negara.

Ukiran tatu masyarakat Iban merupakan simbolik dan semangat merangkumi haiwan, tumbuhan dan manusia. Menurut Augustine Anggat Ganjing (1991) "Beberapa legenda kaum Dayak mengatakan mereka mengukir atas kehendak betara. Ada legenda yang mengatakan ukiran itu berasal daripada dewa-dewa yang bernama Keling Gerasi Nading Bujang Berani Kempang, Laja Mirah Moa Nekang Jerenang, Simpurai Muntigerai, Sepatu Manok Antu, Sepungga Lumpong Nangga, Pandak Segatak dan lain-lain. Kesemua mereka adalah dewa-dewa perang yang tinggal di Panggau Libau yang indah dan unik. Selain daripada suku kaum Iban, Kayan dan Kenyah, suku kaum Melanau juga merupakan pengukir yang mahir".

Di dalam buku 'Asas Seni Ukiran' oleh Augustine Anggat Ganjing jelas bahawa asal usul ukiran itu daripada para dewa dan terdapat banyak siri kisah yang menceritakan asal usul ukiran tatu itu. Sebagai contoh, mengambil kisah Lang Ngindang dan Lang Kachang. Ukiran itu wujud ketika negeri berada dalam keadaan huru hara dan ukiran digunakan untuk menakutkan dan melemahkan pihak musuh ketika pertempuran.

Kesimpulannya, kajian ini akan meneroka dengan lebih mendalam berkaitan makna dan simbol ukiran tatu masyarakat Iban itu sendiri. Secara tidak langsung

mampu mempromosikan budaya ukiran tatu masyarakat Iban melalui penghasilan karya kombinasi antara ukiran tatu dalam seni video pemetaan.

## **1.2 Pernyataan Masalah**

Seperti yang dinyatakan oleh Hyeyoung Yoo dan Hyunggi Kim (2014), seni video pemetaan merupakan salah satu teknik video terbaru yang menjadikan hampir setiap permukaan seperti arca, bangunan dan subjek hidup seperti manusia sebagai kanvas untuk memaparkan pemetaan. Video pemetaan ini boleh dikatakan telah ramai digunakan oleh karyawan muda pada masa kini tidak kira di Eropah mahupun rantau Asia. Namun di Malaysia karya seni pemetaan masih kurang. Maka pengkaji hanya menggunakan artis luar negara sebagai rujukan yang rasionalnya seni video pemetaan negara Eropah khususnya lebih meluas. Golongan karyawan muda masih lagi berlandaskan kanvas sepenuhnya iaitu kaedah konvensional dan tidak memanfaatkan perkembangan teknologi seadanya dan diaplikasikan dalam pengkaryaan.

Perkembangan teknologi ini seharusnya mencetuskan revolusi terutama dalam dunia seni di Malaysia yang mempunyai kepelbagaian bangsa dan budaya dalam sesebuah masyarakat. Ukiran tatu masyarakat Iban bukan asing lagi namun tidak begitu mendapat tempat dalam golongan karyawan untuk dijadikan sebagai subjek dalam penghasilan sesebuah karya. Hal ini membuat pengkaji ingin mempromosi ukiran tatu masyarakat Iban melalui seni pemetaan. Ukiran tatu masyarakat Iban belum diaplikasikan oleh artis tempatan dalam bentuk video pemetaan. Hal ini kerana budaya ukiran tatu masyarakat Iban kebanyakannya hanya diaplikasikan dalam pengkaryaan seni konvensional seperti catan, cetakan dan arca yang melibatkan elemen ukiran, naratif dan simbolik tatu sahaja. Menurut Lars Krutak (2007) “Wanita Iban juga

mempersiapkan ukiran dan elemen tatu dalam seni penghasilan “pua kumbu” , dan selimut ritual dengan imej dan corak tatu yang sangat luar biasa.

### **1.3 Objektif Kajian**

- i. Untuk mengenalpasti makna dan simbol ukiran tatu masyarakat Iban.
- ii. Untuk mengeksplorasi kaedah dan teknik dalam seni video pemetaan dalam memaparkan ukiran tatu masyarakat Iban.
- iii. Untuk menghasilkan karya kombinasi antara ukiran tatu masyarakat Iban dalam bentuk seni video pemetaan.

### **1.4 Persoalan Kajian**

- i. Apakah makna dan simbol di sebalik ukiran tatu masyarakat Iban?
- ii. Bagaimanakah untuk mengintegrasikan ukiran tatu masyarakat Iban dengan teknik video pemetaan.
- iii. Bagaimanakah penghasilan karya melalui kombinasi ukiran tatu masyarakat Iban dan teknologi video pemetaan.

### **1.5 Kepentingan Kajian**

- i. Boleh dijadikan rujukan penyelidik lain mengenai kajian terhadap ukiran tatu masyarakat Iban dalam seni video pemetaan.
- ii. Penghasilan karya berdasarkan kajian boleh menyumbang kepada perkembangan industri seni tempatan.
- iii. Mempromosikan ukiran tatu masyarakat Iban melalui gabungan seni dan teknologi terkini.

## **1.6 Kesimpulan**

Kesimpulannya, pengkaji telah menyatakan tujuan utama, objektif, persoalan kajian ini dijalankan serta kepentingan kajian ini kepada masyarakat, dunia akademik dan industri seni tempatan khususnya. Pengkaji telah meletakkan tiga fokus utama di dalam objektif, persoalan dan kepentingan kajian yang akan membantu pengkaji dalam proses penyelidikan seterusnya.

## **2.0 Sorotan Kajian**

### **2.1 Pengenalan**

Kajian literatur ini adalah penting untuk mengetahui sumber penyelidikan dan rujukan yang telah dilakukan oleh pengkaji berdasarkan kajian seni video pemetaan dan ukiran tatu masyarakat Iban. Kajian ini telah dibuat hasil rujukan buku, jurnal, artikel, kajian lepas dan internet. Kajian Literatur juga berusaha mencari bukti untuk membuktikan kesahihan penemuan penyelidikan atau sebagai bahan pendukung dalam setiap kajian yang dilakukan.

### **2.2 Bahan Bacaan**

#### **a. Seni Video Pemetaan**

Menurut Seiko Epson Corporation (2015), *“Projection mapping is the projection of video, animation, and other colorful displays onto three-dimensional surfaces within venues, such as sports stadiums, night clubs, and concert halls. Once available for only big-budget productions, recent advances in projector technology deliver affordable, bright, high-quality, high-lumens projection that is within the reach of virtually any venue owner or manager”*.

Selain itu, pemetaan juga boleh mewakili kesan tiga dimensi (3D) dan perasaan istimewa seolah-olah objek yang tidak dapat bergerak sebenarnya bergerak, objek kelihatan lebih realistik. Pemetaan membolehkan kita menikmati bukan hanya imej yang dipaparkan tetapi juga objek yang sedang dipaparkan. Melalui pemetaan, visual yang hebat dan ilusi dapat membuat penonton merasa seperti objek bergerak, mengubah bentuk dan bersinar dengan sendirinya.

Dalam teknologi pemetaan moden, projektor telah dipopularkan pada abad ke-20 seiring dengan meningkatnya populariti komputer dan projektor digital. Perkembangan grafik komputer membolehkan pemetaan imej lebih mudah dengan



perkembangan projektor digital. Ia mempunyai bentuk yang sama seperti pemetaan imej ke sesuatu permukaan. Walaubagaimanapun, perbezaan utama ialah pemetaan imej ke permukaan 3D dan bertekstur.

Takrif Perancangan Pemetaan oleh Persatuan Pemetaan Jepun (PMAJ) adalah teknik menggerakkan objek nyata dengan imej maya, yang tidak hanya memaparkan gambar atau grafik komputer pada layar tetapi juga memaparkan pada permukaan arca, bangunan atau subjek hidup seperti manusia. Kaedah ekspresi pemetaan juga semakin dipelbagaikan dan dikategorikan kepada beberapa jenis seperti pemetaan pada bangunan atau apa jua struktur 3D, pemetaan pada arca atau objek yang berbentuk dan pemetaan pada objek hidup seperti manusia.



*Rajah 1*  
Pemetaan pada objek hidup iaitu manusia

### **2.2.1 Pemetaan Pada Seni Bina Bangunan**

Projek pemetaan ini telah dibuat pada bangunan Ralph Lauren di London. Imej-imej itu dipaparkan ke bangunan Ralph Lauren yang besar. Ia memaparkan imej yang berkesan dengan warna bangunan dan ciri-ciri bentuknya. Pemetaan pada setiap bangunan berbeza mengikut saiz bangunan. Seperti bangunan besar Ralph Lauren, penciptaan model dengan skala yang sama berdasarkan bangunan dan menghasilkan imej

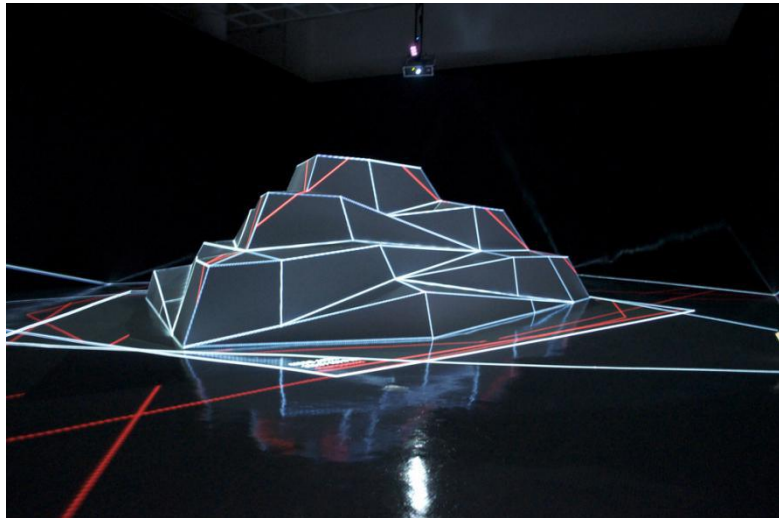
untuk permukaan yang telah dipilih terlebih dahulu. Mengambil kira pemetaan pada bangunan adalah dikawasan luar, ia bergantung kepada pencahayaan, cuaca, kedudukan bangunan dan situasi di sekitar. Sejumlah besar projektor intensiti tinggi yang akan digunakan bergantung pada saiz bangunan. Projek pemetaan berskala besar ini telah banyak digunakan oleh syarikat-syarikat pengiklanan.



*Rajah 2*  
*'Ralph Lauren Projection Mapping*

### **2.2.2 Pemetaan Pada Area**

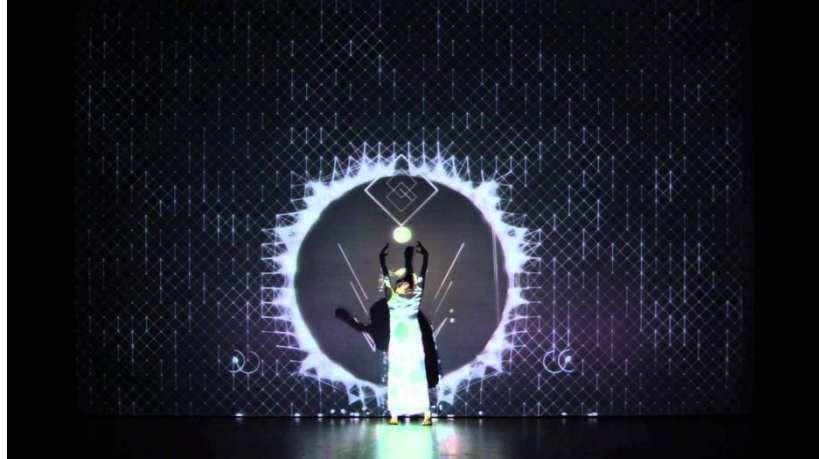
“Taman permainan poligon” adalah pemasangan video interaktif yang dihasilkan di pesta muzik SMUK festival di Denmark. Menurut laman web WHITEVOID Space, Light and Media Design, mereka membuat objek cahaya poligon berskala besar yang menawarkan ruang sehingga 40 orang pada satu masa menggunakan pemetaan. Sistem deria tambahan pada taman permainan ini merupakan pemetaan yang berinteraksi dan memberi kesan pada audien.



*Rajah 3  
Polygon Playground Projection Mapping*

### **2.2.3 Pemetaan Pada Pentas**

Pemetaan pada pentas digunakan pada peringkat seperti persembahan langsung dan pertunjukan fesyen. Pemetaan pentas mempunyai faedah seperti perubahan radikal pentas dan suasana dengan satu imej serta mengurangkan perbelanjaan kecuali pemasangan dan projektor skrin. Sesetengah video pemetaan menggunakan teknik ini. Dalam video muzik artis Amerika Nosaj Thing lagu 'Eclipse Blue' oleh Manabe, pemetaan telah dilakukan secara interaktif . Malah pemetaan pada pentas kini semakin berkembang tidak kira dalam industri seni apa sekalipun. Pemetaan pentas juga turut digunakan dalam dunia hiburan seperti persembahan nyanyian, pementasan drama dan teater serta peragaan fesyen.



*Rajah 4*  
'Polygon Playground Projection Mapping'

#### **b. Ukiran Tatu Masyarakat Iban**

Masyarakat Iban adalah kumpulan etnik terbesar di Sarawak diikuti oleh kaum Cina, Melayu, Bidayuh, Melanau dan kaum-kaum lain. Terdapat pelbagai kumpulan etnik masyarakat Iban seperti Balau, Sebuyau, Lemanak dan lain-lain. Masyarakat Iban dengan tegas berpegang pada identiti tradisional yang telah diamalkan sejak lama dahulu dan mengamalkan pelbagai kastam yang unik. Mengamalkan tubuh dengan tatu dalam kalangan masyarakat Iban telah diamalkan sejak dulu lagi. Dalam kalangan masyarakat Iban, tatu dipanggil “pantang” atau “kelingai”. Tatu memainkan peranan penting dalam budaya masyarakat Iban. Amalan tatu ini adalah aktiviti suci yang menghubungkan masyarakat Iban dengan penduduk bumi iaitu dua penduduk kampung yang selalu membantu orang Iban dalam kesulitan, Panggau Libau dan Gelong.

Menurut Ismail dan Hassan (2012), beberapa motif yang sering dicipta ialah motif tumbuhan berbentuk daun dan rangkai bunga, seperti daun atau pucuk kayu, daun keladi, buah padi dan susunan pucuk rebung. Manakala, bentuk bunganya termasuklah bunga-bunga tradisi seperti bunga cengkih atau bunga

pecah empat, bunga lawang, bunga asam, bunga ongkih, bunga cempaka dan bunga atau buah delima. Kini, pencacah tatu gemar dalam mempelbagaikan motif tatu Iban seperti bentuk bunga. Antaranya bunga kekwa, bunga raya, bunga orkid, dan bunga matahari, dibandingkan hasil ciptaan lama dengan ciptaan terbarunya, ternyata sekali ciptaan lamanya masih mengekalkan nilai tradisi terutama dari segi pemilihan motif.

Ukiran tatu masyarakat Iban merupakan simbolik dan semangat merangkumi haiwan, tumbuhan dan manusia. Menurut Augustine Anggat Ganjing (1991), “Beberapa legenda kaum Dayak mengatakan mereka mengukir atas kehendak betara. Ada legenda yang mengatakan ukiran itu berasal daripada dewa-dewa yang bernama Keling Gerasi Nading Bujang Berani Kempang, Laja Mirah Moa Nekang Jerenang, Simpurai Muntigerai, Sepatu Manok Antu, Sepungga Lumpong Nangga, Pandak Segatak dan lain-lain. Kesemua mereka adalah dewa-dewa perang yang tinggal di Panggau Libau yang indah dan unik. Selain daripada suku kaum Iban, Kayan dan Kenyah, suku kaum Melanau juga merupakan pengukir yang mahir”.

Menurut orang Iban dulu-dulu, jika seorang lelaki tidak mencacah tubuhnya dengan tatu, maka ia dianggap sebagai wanita dan pengecut. Terdapat sebab dan tujuan tatu ini dibuat iaitu ia berbeza mengikut budaya atau kepercayaan etnik. Penggunaan tatu oleh masyarakat Iban pada masa lalu adalah berdasarkan perbezaan keturunan dan tatu sebagai simbol status sosial, kekayaan dan kekayaan dalam masyarakat Iban. Masyarakat Iban juga akan membuat tatu sebelum mereka pergi ke tempat atau negara lain sebagai tanda peringatan tempat asal mereka.

Oleh itu, semakin banyak tempat yang dijelajah lebih banyak tatu akan dibuat pada badan mereka. Pengguna tatu cenderung menggunakan corak flora dan

fauna yang terinspirasi seperti bunga terung, tanduk dan haiwan mitos seperti naga dan nabau (*Giant Snakes*). Motif komuniti Iban adalah apresiasi mereka terhadap alam sekitar dan kepercayaan mereka yang seimbang dengan ritual tertentu sebagai cara menghargai dan memelihara khazanah mereka. Menurut Mayau. R (2009), “kebanyakan motif tatu hiasan Iban berasal dari tumbuh-tumbuhan seperti terung, haiwan seperti, anjing dan ketam, alat seperti balang, tengkorak dan gelang lelaki atau wanita”.

Menurut Hussin. H (2006), secara keseluruhan motif tumbuh-tumbuhan adalah motif yang paling banyak dihasilkan. Motif ini digubah melalui banyak modifikasi sehingga sukar untuk dikenali. Namun begitu, kebanyakan motif ini, dengan kebijaksanaan dan kreativiti perekanya, masih mengekalkan identiti motif tersebut

Untuk kajian ini, pengkaji akan menggunakan elemen ukiran tatu masyarakat Iban dalam seni pemetaan. Kajian terhadap elemen ukiran tatu berubah menjadi imej bergerak menggunakan kombinasi animasi dan pemetaan projeksi teknik yang dipengaruhi oleh seni konseptual yang merupakan gerakan seni, berdasarkan "konsep" atau "idea". Oleh itu, konsep adalah aspek yang paling penting untuk komposisi karya seni bagi menarik perhatian penonton dengan menggabungkan seni dan teknologi.

“Proses penciptaan” konsep ukiran atau tatu masyarakat Iban menentukan perbezaan semua produk dari awal hingga akhir, termasuk jenis teknologi, alat baru dan menyampaikan rangkaian antara karya seni dan penonton. Oleh itu, video pemetaan adalah kaedah terbaru yang dibangunkan untuk persembahan audio-visual bagi mendapatkan perhatian khalayak dan menyentuh perasaan mereka dengan menggunakan pemasangan video dalam konsep di ruang awam.

Proses merancang konsep yang menggunakan elemen ukiran tatu masyarakat Iban adalah menceritakan, melukis dan mengeksplorasi teknik. *Brainstorming* adalah salah satu langkah membangunkan idea dalam menyelesaikan masalah untuk memaparkan ukiran tatu pada objek pilihan seperti bangunan atau objek hidup seperti manusia.

### 3.0 Metodologi Kajian

#### 3.1 Pengenalan

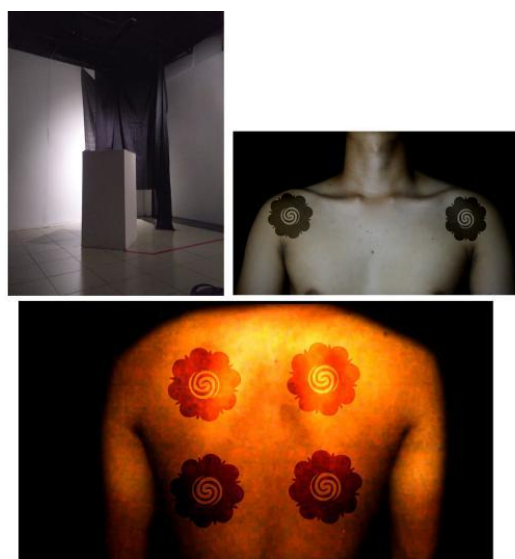
Dalam kajian yang akan dijalankan, pengkaji menggunakan beberapa kaedah yang dapat membantu untuk menjawab persoalan-persoalan kajian. Antara kaedah metodologi kajian yang akan digunakan untuk mengumpulkan maklumat adalah data primer, data sekunder seperti buku-buku, jurnal, kajian lepas dan internet. Semasa penyelidikan ini, pengkaji menggunakan kaedah kualitatif.

#### 3.2 Proses pengumpulan data

##### 3.2.1 Data Primer

###### a. Seni Video Pemetaan

Pengkaji telah menjalankan tiga projek pemetaan dan dua daripada projek pemetaan itu menggunakan elemen ukiran tatu masyarakat Iban sebagai subjek dalam projek pemetaan. Projek ini merupakan data peribadi pengkaji yang boleh dijadikan rujukan serta panduan untuk melaksanakan kajian ini.



*Rajah 5*  
'Pemetaan Tatu Iban'