

KERTAS CADANGAN
(BAKAT MUDA SEZAMAN 2023)

Tajuk Cadangan :

“AKU DAN GURU”

KARYA KOLABORASI :

NOR NABILA MOHAMMAD FAIRUZ

MUHAMMAD IBRAHIM KHAIRULSANI

ENGKU ERFAN EKHWANUDDIN ENKUYUNUS

RAJA AMIRUL IMAN RAJA DZAFRAN

BALAI SENI NEGARA

2023

CADANGAN KARYA BMS23 : AKU DAN GURU

Latar Belakang Kajian

Matlamat Pembangunan Mampan atau *Sustainable Development Goals* (SDG) mempunyai 17 pecahan di dalam kandungannya. Matlamat yang diangkat bagi penghasilan karya ini adalah pada matlamat yang ke-empat, iaitu, pendidikan yang berkualiti. Pendidikan merupakan sebuah perkara yang penting, oleh kerana itu, kualiti pendidikan yang diberi atau disediakan perlulah mampan dalam menghasilkan generasi yang juga berkualiti. Tetapi apalah guna sebuah pendidikan yang berkualiti, jika adab di antara pelajar dan guru tidak dijaga dengan baik. Maka, ilmu yang diterima hanya tinggal sia-sia semata, kerana pendidikan yang berkualiti itu, haruslah seiring dengan cara menimba ilmu yang tertib.

Menurut Abdul Kadir (2020) ilmu merupakan tonggak segala sesuatu, kerana ianya merupakan pangkal dari setiap amal sebagai seorang muslim. Menuntut ilmu ini bukanlah perkara yang baharu di dalam lumrah kehidupan manusia, kerana dari kecil kita telah menuntut ilmu, dengan mengimitasi, kemudian mengaplikasi ilmu yang kita terima, dan lihat.

Oleh kerana wujudnya kepentingan dan kesedaran terhadap adab di dalam menuntut ilmu, maka penelitian masalah yang dipilih bagi membincangkan perkara ini adalah, di dalam bentuk karya seni kreatif. Hal ini kerana ianya bukan sahaja praktikal bagi mengetengahkan adab menuntut ilmu, malahan juga menarik dan menghiburkan bagi menyampaikan sesebuah nilai murni, terutama untuk golongan remaja pada masa kini. Prof Madya Dr Norfadilah (2020) mengatakan bahawa penggabungan disiplin ilmu seni dengan disiplin ilmu Sains dan Matematik menerusi bidang reka bentuk grafik dan industri melalui penggunaan teknologi komputer merupakan perkara penting ke arah usaha mengintelektualkan disiplin ilmu seni. Contohnya dengan penghasilan karya seni kreatif yang berteraskan teknologi dan media berkomputer, bukan hanya mampu menghasilkan kerja seni yang diberi nilai tambah (inovasi) malah banyak memberi impak kepada negara.

Objektif Kajian

- Mengenalpasti elemen dan teknik yang efektif bagi memberi pendedahan kepada penonton melalui pendekatan seni kreatif dalam menyampaikan makna sesebuah karya.
- Mengolah kesesuaian bahasa visual, kaedah, dan pendekatan dalam memvisualkan kepentingan adab menuntut ilmu oleh Imam Al-Ghazali dalam konteks budaya Melayu melalui tulisan jawi.
- Menghasilkan karya kreatif berdasarkan adab menuntut ilmu dalam kalangan remaja melalui eksplorasi bahan dan bahasa visual dalam inovasi seni reka bentuk digital.

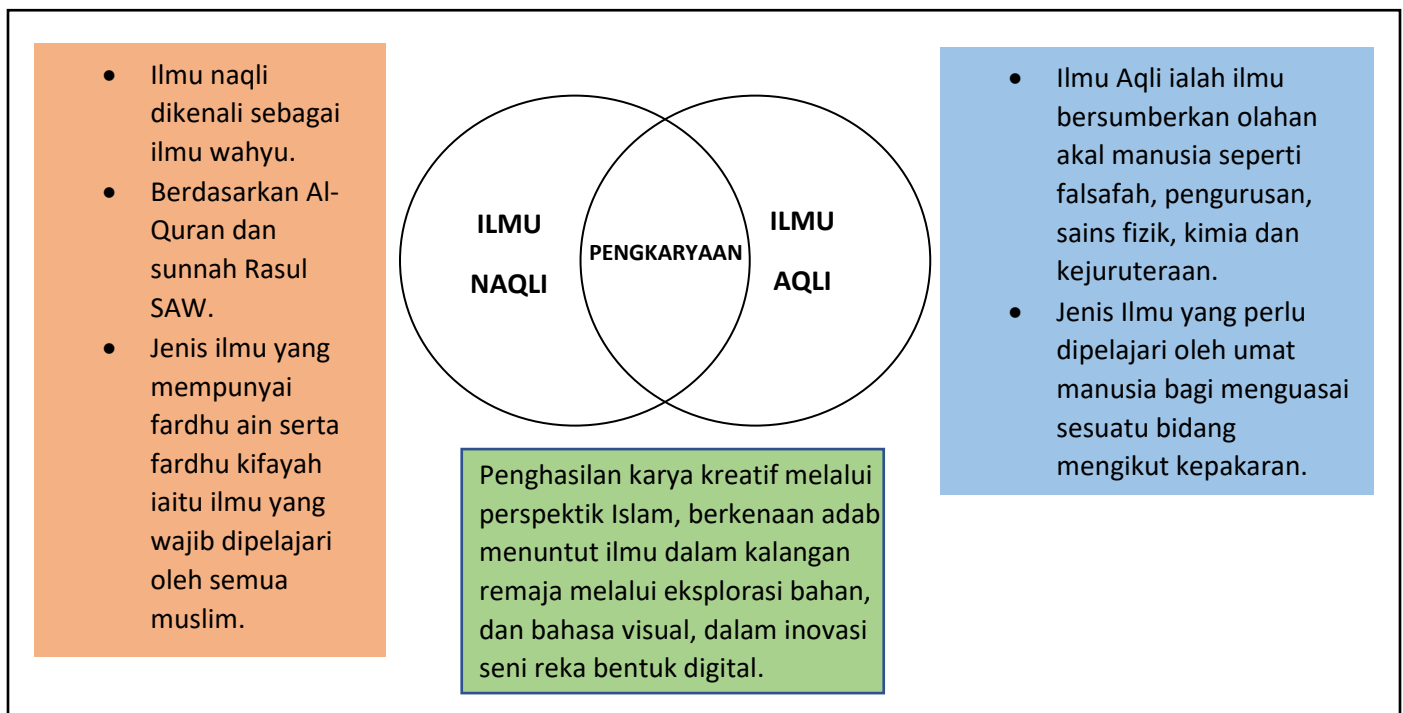
CADANGAN KARYA BMS23 : AKU DAN GURU

Matlamat Kajian

Menghasilkan karya kreatif berbentuk digital bagi mempamerkan adab menuntut ilmu dalam kalangan remaja, seperti yang disarankan di dalam Kitab Ihya Ulumuddin oleh Imam Al- Ghazali. Konteks integrasi di antara ilmu naqli dan ilmu aqli ini disampaikan di dalam tulisan jawi dengan menggunakan platform media sosial yang sedia ada, bagi mewujudkan nilai interaktif di antara pengkarya dan penonton.

Kerangka Konseptual

Bagi penguasaan yang menyeluruh dalam menghasilkan karya ini, pengkarya telah menggunakan teori ilmu naqli dan ilmu aqli seperti mana yang ditunjukkan pada rajah di bawah.



Rajah 1: Kerangka Konsep Integrasi Ilmu Naqli Dan Ilmu Aqli Dalam Penghasilan Karya.

Berdasarkan rajah di atas, media interaktif dipercayai mampu menjadi wadah dalam menyampaikan mesej kepada remaja, bagi menangani masalah sosial disamping mencapai disiplin dan ilmu yang didasari oleh nilai akidah, ibadah, akhlak, dan syariah yang menjadi faktor utama, dalam pembentukan akhlak seseorang manusia.

CADANGAN KARYA BMS23 : AKU DAN GURU

Penelitian Idea

- Usaha bagi memandu generasi muda dalam meningkatkan kebolehan, dan daya fikir bagi menghadapi cabaran pada masa kini dan akan datang, telah banyak dilakukan. Oleh itu, dalam penghasilan karya ini, pengkarya telah mengaitkan isu masalah sosial dalam kalangan remaja, bagi **mencapai tahap terbaik yang seiring, dengan kesesuaian kefahaman, dan penerimaan mereka** dalam era globalisasi dan kemodenan ini, iaitu melalui penggunaan medium digital dan platform media sosial.
- Penggunaan abjad jawi dalam pembikinan karya diterapkan bagi **mengembalikan semula zaman kegemilangan tulisan jawi**, seiring dengan menampakkan kekayaan skrip Melayu, lantas berusaha bagi mencegah “buta jawi”, dan dalam pada masa yang sama juga memperkenalkan tulisan jawi kepada bangsa Cina dan India.
- Adab menuntut ilmu seperti yang di sarankan oleh Imam Al-Ghazali mempunyai 10 pecahan. Pengkarya hanya mengambil satu sahaja pecahan tersebut, untuk di utarakan kepada khalayak, iaitu, **seorang pelajar selalu lebih rendah dari gurunya**. Ibnu Jama’ah Rahimahullah berkata, “hendaklah seorang murid mengetahui bahawa rendah dirinya kepada seorang guru adalah kemuliaan, dan tunduknya adalah kebanggaan.” (Tadzkirah Sami’ hal. 88).
- Pengkarya memilih **medium digital sebagai bahan utama dan platform media sosial yang sedia ada, bagi menyampaikan karya informasi interaktif** ini. Hal ini kerana ianya bukan sahaja merupakan suatu alat interaksi yang mudah, sesuai, menghiburkan, dan boleh ditonton di mana-mana sahaja, tetapi juga bersesuaian dengan mengikuti arus pemodenan masa kini.

CADANGAN KARYA BMS23 : AKU DAN GURU

Sumbangan Kajian

- Karya yang dihasilkan menggunakan medium digital dapat memberi informasi visual secara kreatif, disamping memberi kesedaran kepada umum akan kepentingan adab menuntut ilmu, sekaligus mencakna masyarakat tentang tulisan jawi.
- Memvisualkan kepentingan adab menuntut ilmu, dengan mengaplikasikannya berdasarkan kitab Ihya Ulumuddin, karya Iman Al-Ghazali untuk rujukan umum sebagai tauladan khususnya remaja.
- Pengaplikasian konsep ilmu naqli dan ilmu aqli diharap dapat memberi pendedahan, serta difahami dengan baik oleh umum, terutamanya remaja, tentang masalah sosial, dan adab kepada guru yang semakin tidak diendahkan kepentingannya pada masa kini.

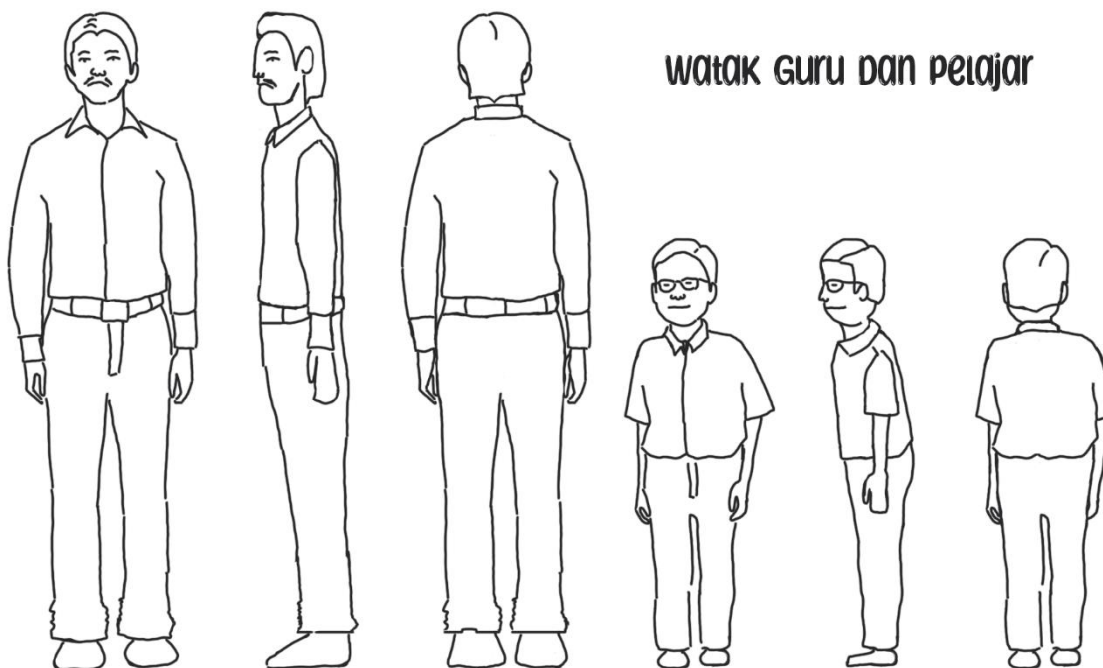
CADANGAN KARYA BMS23 : AKU DAN GURU

Lampiran

Cadangan Paparan Karya



Gambar 1 : Penggunaan platform *Instagram* sebagai ruang pameran karya.



Gambar 2 : Watak Guru dan Pelajar yang akan ditonjolkan dalam bentuk komik dan video.

(Pemilihan watak diambil berdasarkan ayat daripada Tadzkirah Sami' hal. 88).

CADANGAN KARYA BMS23 : AKU DAN GURU



Gambar 3 : Cadangan penyusunan karya di dalam platform *Instagram*. (Pada akhir episod, karya komik ini yang juga bertindak sebagai *storyboard*, akan menjadi karya video animasi)

CADANGAN KARYA BMS23 : AKU DAN GURU

Rujukan

Kadir, A. (2020). KONSEP ADAB MENUNTUT ILMU DAN MENGAJARKANNYA. *Jurnal Da'wah: Risalah Merintis, Dakwah Melanjutkan*, 3(02), 23–44.
<https://doi.org/10.38214/jurnaldawahstidnatsir.v3i02.86>

K, Norfadilah. (2020). SENI KREATIF DALAM ERA GLOBALISASI NORMA BAHARU. Di ambil pada Julai 29, 2023, daripada
<https://www.bernama.com/bm/tintaminda/news.php?id=1877048>