Available online at
https://journal.uitm.edu.my/ojs/index.php/IJAD/index

e-ISSN: 2710-5776

International Journal *of* Art and Design 10(2) 2026, 39–48

International Journal *of* Art and Design

Review of Malay Proverbs through Faidah Nazeri and Nur 'Aqilah Zainuddin's Electronic Artworks in Bakat Muda Sezaman 2021

Muhammad Salehuddin Zakaria[1*], Siti Nurulfaidah Nazeri[2]

[1]*Department of Fine Art, Faculty of Art and Design, Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, 32610 Seri Iskandar, Perak, Malaysia.*
[2] *Department of Fine Art, Universiti Teknologi MARA, Shah Alam Branch, Shah Alam Campus, Selangor, Malaysia.*

ARTICLE INFO

Article history:
Received 05 January 2026
Revised 09 March 2026
Accepted 29 August 2026
Online first
Published 07 October 2026

Keywords:
Malay Proverbs
Electronic
Artworks
Exhibition
Bakat Muda Sezaman

DOI:
10.24191/ijad.v10i2/katf9567

ABSTRACT

The development of digital art has grown rapidly in this country. Various uses of technology have been applied to the work. Through the interactive art exhibition "Malay Proverb (Interactive Art Show), produced by artists who have used the approach of using Malay proverbs in the works of Faidah Nazeri and Nur Aqilah Zainuddin through electronic works, the exhibition Bakat Muda Sezaman 2021 has brought a new chapter to visual art in Malaysia in the context of the use of technology to convey messages to society through digital art. Malay idioms are a method of communication that was often used by the Malay community in the past to convey something by layering or allusion. Data collection in this study is divided into two categories, namely, primary and secondary data sources. However, the results of this study obtained a lot of information from primary data sources through interviews, observations, and so on. This study is related to the production of works with a combination of electronics and sound through interactive delivery. The source of data obtained through this study is based on interviews with the painters, the brothers Faidah Nazeri and Nur 'Aqilah Zainuddin, to get information about the work. Each of these works is produced according to the processing of selected proverbs, such as chicken feet and monkeys getting flowers. Furthermore, to make this work interesting, the artist incorporates the use of digital technology in this work. Each object or symbol in this work is processed according to the appropriate image as a proverbial metaphor. In conclusion, this article explains that electronic drawing provides greater freedom of creative expression and takes advantage of digital technology. This has opened the door for new artistic exploration and provided an innovative platform for artists to create interesting and inspiring works.

ABSTRAK

Perkembangan seni secara digital telah berkembang pesat di negara ini. Pelbagai penggunaan teknologi telah diterapkan dalam karya. Melalui pameran seni intekraktif "Malay Proverb (Interactive Art Show) yang dihasilkan oleh pengkarya

[1*] Corresponding author. *E-mail address; msalehuddin@uitm.edu.my*

telah menggunakan pendekatan penggunaan peribahasa Melayu dalam karya Faidah Nazeri dan Nur Aqilah Zainuddin melalui karya elektronik dalam pameran Bakat Muda Sezaman 2021 telah membawa lembaran baru kepada seni visual di Malaysia dalam konteks penggunaan teknologi untuk menyampaikan mesej kepada masyarakat melalui seni digital. Peribahasa Melayu merupakan suatu kaedah komunikasi yang sering diguna pakai oleh masyarakat Melayu zaman dahulu dalam menyampaikan sesuatu dengan berlapik atau berkias. Pengumpulan data dalam kajian ini terbahagi kepada dua iaitu, sumber data secara primer dan sekunder. Namun, hasil kajian ini banyak memperoleh informasi daripada sumber data secara primer melalui temubual, observasi dan sebagainya. Kajian ini berkaitan dengan penghasilan karya dengan gabungan elektronik bunyian melalui penyampaian secara interaktif. Sumber data yang diperoleh melalui kajian ini berdasarkan temubual bersama pelukis iaitu saudara Faidah Nazeri dan Nur 'Aqilah Zainuddin untuk mendapat informasi tentang karya. Setiap karya ini dihasilkan mengikut olahan daripada peribahasa yang terpilih seperti kaki ayam, seperti kera mendapat bunga. Tambahan pula, untuk menjadikan karya ini menjadi menarik, pengkarya menggabungkan penggunaan teknologi digital dalam karya ini agar ianya menjadi menarik. Setiap objek atau simbol dalam karya ini diolah mengikut imej yang bersesuaian sebagai metafora peribahasa yang digunakan. Kesimpulannya, artikel ini menerangkan lukisan elektronik memberikan kebebasan ekspresi kreatif yang lebih besar, dan memanfaatkan teknologi digital. Ini telah membuka pintu bagi eksplorasi seni baru dan memberikan platform yang inovatif bagi seniman untuk menciptakan karya-karya yang menarik dan menginspirasi.

1. PENGENALAN

Malaysia telah berada dalam fasa 5.0 Industrial revolution, melalui perkembangan teknologi digital yang begitu pesat pada abad ini, ianya telah membawa perubahan kepada bidang seni lukisan membawa penampilan baru. Seni lukis digital sebagai bentuk seni visual baharu, telah menjadi arus perdana seni lukis semasa dan boleh digunakan secara meluas dalam pelbagai bidang. Berdasarkan pasaran seni trend pembangunan komersial dan popular, seni lukisan digital telah membuka peluang pembangunan baharunya. Pada masa yang sama, pelbagai bentuk seni lukisan digital sebagai fenomena budaya baru dalam beberapa tahun kebelakangan ini, bukan sahaja menunjukkan ciri-ciri unik seni digital, lebih penting lagi, ia adalah era baru idea artistik inovasi dan budaya sosial (Cui, 2017).

Pada masa kini, kebanyakkan pelukis telah membuat eksplorasi dari segi penggunaan bahan untuk menghasilkan karya. Malah, platfom yang digunakan untuk menyampaikan maklumat adalah bercirikan teknologi. Berdasarkan pelukis wanita muda iaitu Faidah Nazeri merupakan pelukis mural yang meningkat naik telah menjalankan kerjasama dengan rakannya iaitu Nur Aqilah Zainuddin daripada bidang kejuteraan elektronik yang mempunyai sebuah syarikat elektronik yang terletak di Seksyen 7 Shah Alam telah menyertai pertandingan seni yang terkemuka di Malaysia iaitu Bakat Muda Sezaman BMS pada tahun 2021. Konsep yang dipamerkan oleh kedua orang pelukis wanita ini berkonsepkan seni dan teknologi. Karya yang ditonjolkan oleh mereka adalah karya yang berbentuk interaktif iaitu melibatkan gabungan seni catan, audio dan visual yang membuatkan audien yang datang menyaksikan pameran ini akan dapat berkomunikasi serta mendapat informasi dengan hasil karya mereka.

Antara isu yang ditonjolkan dalam karya mereka iaitu mengangkat peribahasa Melayu sebagai tema pameran seni interaktif ini. Tujuan pameran diadakan adalah untuk memperkenalkan kepada masyarakat tentang kepentingan mempelajari peribahasa melayu yang semakin dilupakan dengan cara dan pendekatan yang baharu dan lebih menyeronokkan. Peribahasa berfungsi menyampaikan pesanan, nasihat, pedoman hidup dan juga sindiran kepada orang lain tanpa menyatakan secara terus. Orang Melayu akan memilih gaya bahasa yang paling sopan untuk menyampaikan sesuatu mesej meskipun mesej tersebut tidak menyenangkan (Nor Hashimah, 1991). Di Luar negara, dinding interaktif semakin popular dan berkembang dengan pesatnya berbanding Malaysia. Melalui konsep pameran yang diperkenalkan

oleh mereka melalui pameran lukisan interaktif ini penting di institusi-institusi pembelajaran seperti sekolah, universiti, pusat beli belah, dan tempat- tempat awam yang melibatkan masyarakat. Pengunjung boleh berinteraksi terus dengan hasil karya yang dipamerkan. Pameran seni interaktif ini berkonsepkan pengembaraan sambil belajar peribahasa Melayu.

2. KAJIAN LITERATUR

2.1 Pengenalan Media Baharu dalam Karya

Penggunaan teknologi digital telah lama diperkenalkan, segala koleksi yang terdapat di muzium mula didigitalkan bagi tujuan pemeliharaan, dokumentasi dan penyebaran, melalui cara ini ianya dapat pemerolehan digital membolehkan analisis digital seni dan khususnya lukisan boleh dilakukan. Ini terbukti sebagai alat yang berguna, bukan invasif, untuk banyak aplikasi seperti pemulihan, pemuliharaan, sejarah seni, pencirian bahan dan struktur, pengesahan, temu janji dan juga analisis gaya. Lukisan adalah struktur yang kompleks. Tambahan pula, analisis sokongan dan semua lapisan bergambar memerlukan pengimejan multimodal, resolusi tinggi dan pemerolehan data piawai. Kami menjalankan penyelidikan kami sendiri tentang pencirian kanvas, analisis data berbilang spektrum, pengekstrakan objek dan peningkatan imej dalam keadaan terkini (Cornelis, 2011). Melalui gabungan antara penggunaan teknologi komputer dan seni telah membawa kepada inovasi bentuk artistik dan kepelbagaian pembangunan, menghasilkan seni media baharu. Seni media baru terutamanya merujuk kepada karya seni yang dicipta melalui alat sains dan teknologi baru seperti peralatan imej, komputer, rangkaian, peralatan multimedia dan sebagainya. Malah, seni media baru berbeza daripada lukisan dalam erti kata tradisional. Ia adalah jenis ciptaan artistik baharu berdasarkan pemikiran dan penyelidikan baharu ciptaan seni tradisional. Hanya gabungan sempurna teknologi digital dan bentuk lukisan tradisional boleh kondusif kepada pembangunan seni yang inovatif dan pembangunan sains, teknologi dan kemanusiaan yang mampan (Liu, 2020).

Berdasarkan sumber kajian yang dijalan, penggunaan media baharu yang dunia pengkaryaan seperti seni visual telah kian meningkat naik di negara ini. Hal ini kerana pelukis pada masa kini ingin keluar dari zon selesa berkarya kerana ingin mengekplorasi penggunaan media baharu dalam menghasilkan karya yang lebih kontemporari dan mengikut tren semasa dalam dunia pengkaryaan. Dalam era serba moden telah membentuk media digital dalam semua organisasi politik, ekonomi, sosial dan budaya bagi memenuhi kehendak semasa masyarakat yang cakna dalam arus dunia yang lebih pesat (Quaranta, 2014). Merujuk kepada penulisan yang berjudul “Beyond New Media Art”, di satu pihak, adalah percubaan untuk menganalisis kedudukan semasa apa yang dipanggil seni media baru dalam bidang seni kontemporari yang lebih luas dan untuk menyiasat sebab sejarah, sosiologi dan konseptual untuk kedudukan marginal dan penglihatan terhad melalui sejarah seni kontemporari. Sebaliknya, buku tersebut juga merupakan percubaan untuk memperkenalkan strategi kritis dan kuratorial baharu, yang akan menjadikan peminggiran ini sebagai perkara yang sudah berlalu, dan untuk menjelaskan topikal seni yang berkaitan dengan media dan isu-isu era maklumat (Quaranta, 2014).

The Berdasarkan penulisan daripada Buechley (2012), menyatakan bahawa cat dan dakwat dengan ciri elektrik yang berbeza membolehkan beliau mencipta elektronik dengan melukis. Selain itu, bagi mencipta penyambung, beliau menggunakan cat dan dakwat berasaskan tembaga dan perak yang digunakan sama ada dengan berus cat atau dengan aplikator seperti pen radiograf atau picagari botol. ianya berfungsi sebagai penyambung yang boleh dipercayai. Malah, bahan harus mempunyai rintangan elektrik yang rendah. Sebarang bahan yang mempunyai rintangan kurang daripada 10 cm (25.4 inci) berfungsi sebagai penyambung. Bahan dengan rintangan yang lebih tinggi boleh digunakan untuk tujuan lain terutamanya untuk mencipta penderia, tetapi ia tidak mengangkut elektrik dengan cukup baik untuk digunakan sebagai laluan antara komponen. Tambahan pula, Input boleh dibina dengan menggabungkan cat dan dakwat yang sangat konduktif dengan lebih banyak bahan rintangan elektrik seperti cat karbon, arang dan grafit. Melalui perbincangan tentang pelbagai penderia berasaskan kertas dan cat. Input mudah terdiri daripada mekanisme atau bahan yang rintangan elektriknya berubah sebagai tindak balas kepada rangsangan. Misalnya, dalam tombol bias seperti yang mungkin temui pada radio rintangan elektrik berubah apabila memutar tombol. Kita boleh membuat tombol dicat menggunakan cat

perintang dan konduktif dengan melukis arka bahan perintang dan membina pangsi konduktif yang bergerak melintasinya. Walaubagaimanapun, kebanyakan perincian dalam media tradisional dihasilkan sebagai kesan yang diingini daripada proses lukisan. Cat, berus dan permukaan lukisan dipilih dengan teliti untuk kesan cirinya. Sedangkan program cat mengabaikan nuansa gerak isyarat artis untuk menghasilkan tanda analitik yang seragam, medium lukisan ekspresif (fizikal) menguatkan gerak isyarat artis. Perkara ini menekankan bahawa lukisan digital jauh daripada "masalah yang diselesaikan", kerana satu sapuan berus dalam medium tradisional (dan kononnya primitif) menghasilkan kuantiti dan ciri maklumat tekstur yang sukar untuk dijana secara digital. Artis komputer menegaskan bahawa simulasi digital media artistik tradisional bukanlah matlamat yang sesuai (Lewis, 1984).

2.2 Penyampaian Peribahasa Melayu Melalui Visual Karya

Proses pembinaan jalan keretapi telah dijalankan di Tapah Road sehingga ke Teluk Intan. Tujuannya adalah untuk menjalankan proses mengeksport bijih timah dari Lembah Kinta yang berlaku sekitar tahun 1880an. Sungai Perak juga merupakan pemangkin sosioekonomi negeri Perak kerana aktiviti perlombongan bijih timah dan sebagai pelabuhan serta pusat perdagangan bagi aktiviti import dan eksport secara domestik dan antarabangsa (Faizah, 2022). Selain itu, pada permulaannya, menurut Noel Denison yang merupakan Supritenden Hilir Perak telah memberi pandangan supaya jalan trem dibina bagi menghubungkan Teluk Intan dengan Tapah. Cadangan itu dipersetujui oleh Sir Frederick Weld yang merupakan Residen Perak ketika itu tetapi akhirnya menemui kegagalan disebabkan halangan Sungai Bidor (Fawzi, 1985). Selain itu, pada tahun 1889 Frank Swettenham yang merupakan Residen Perak bersama Spence Moss (Jurutera Penasihat kepada keretapi) dan T. Scott Gardner (Jurutera tempatan keretapi) memperakukan supaya jalan keretapi dibina bagi menghubungkan Teluk Intan dengan Tapah. Seterusnya, pendapat Swettenham dan Moss mendapat perkenan daripada Gabenor Sir Cecil Clementi Smith yang merupakan Gabenor Negeri-Negeri Selat ketika itu (Khoo, 1982).

Pandangan yang dikemukakan oleh Khoo (1982) melalui penulisan daripada Ibrahim (2016), menyatakan bahawa perkhidmatan keretapi ini bukan sahaja mengangkut bijih timah tetapi memberikan kemudahan kepada penduduk yang tinggal di kawasan pedalaman. Jambatan yang menyeberangi Sungai Bidor memberi banyak kemudahan kepada penduduk di Sungai Manik, Sungai Kerawai, Labu Kubong membawa hasil jualan ke Teluk Anson disamping membolehkan mereka membeli barangan keperluan di bandar. Tren yang dibawa di sepanjang laluan ini terdiri daripada lokomotif, 2 koc penumpang dan barang. Perjalanan menggunakan keretapi ke kedua-dua lokasi ini memakan masa 30 minit. Tambahan pula, Kawasan Teluk Intan merupakan kedudukan yang strategik bagi kegiatan ekonomi masyarakat setempat.

Penggunaan peribahasa Melayu dalam karya Faidah Nazeri dan Aqilah Zainuddin melalui karya elektronik dalam pameran Bakat Muda Sezaman 2021 telah membawa lembaran baru kepada seni visual di Malaysia dalam konteks penggunaan teknologi dalam menyampaikan mesej kepada masyarakat. Peribahasa Melayu merupakan kiasan yang digunakan oleh masyarakat suatu ketika dahulu sebagai Bahasa yang mempunyai maksud tersurat dan tersirat. Pemikiran peribahasa Melayu akan menyerlahkan nilai sosial, nilai moral dan fungsi adat dalam kehidupan masyarakat, hal ini akan menonjolkan falsafah bangsa Melayu yang ada kaitannya dengan metafizik, epistimologi, etika, logik, dan estetika hasil interaksi mereka terhadap alam benda, alam flora dan fauna (Zaitul Azma Zainon & Ahmad Fuad, 2011). Selain itu, dalam karya Faidah Nazeri banyak menggunakan imej haiwan. Menurut pandangan Julaina et al. (2023), peribahasa berobjekkan haiwan digunakan sebagai simbol bagi menggambarkan realiti kehidupan masyarakat Melayu dan mempunyai nilainya yang tersendiri untuk dijadikan panduan hidup. Cara hidup orang Melayu lama yang selalu meneliti unsur alam dan mengenali sifat haiwan menyebabkan mereka menggunakan haiwan sebagai simbol untuk berkias dan memberikan teguran. Selain itu, peribahasa Melayu yang telah dicipta berdasarkan pengalaman hidup pelukis turut memancarkan nilai dan hati budi orang Melayu. Malah, perwatakan serta sifat-sifat orang Melayu juga dapat diketahui daripada peribahasa Melayu, (Harnack & Wilkinson, 1907). Malah peribahasa berperanan sebagai hukum adat dan nasihat moral dalam mengawal tindak tanduk anggota masyarakatnya. Penciptaannya yang berdasarkan fenomena sebenar kehidupan masyarakat, (Hamilton, 1947) turut menyerlahkan pemikiran bangsa Melayu tentang alam kehidupan yang mereka

tempuh. Dalam peribahasa, terdapat hubungan antara bahasa dengan pemikiran bangsa Melayu. Cara bangsa Melayu memandang dunianya tersimpul dalam peribahasa yang dicipta mereka. Hal ini menunjukkan benarnya pernyataan hipotesis Sapir-Whorf. Berdasarkan kenyataan Sapir (1921) menyatakan bahawa bahasa menentukan pemikiran penuturnya. Selain itu, cara seseorang penutur berfikir dalam bahasanya tergambar menerusi penggunaan sesuatu perkataan itu dengan lebih meluas. Dengan yang demikian, dapat dikatakan bahawa bahasa adalah bahagian integral, iaitu yang perlu atau yang menjadi sebahagian daripada hidup manusia. Malah, bahasa juga dapat menyerap dalam setiap fikiran dan cara penutur itu memandang dunianya. Bahkan terdapat saling hubungan yang erat antara pemikiran masyarakat, bahasa, dan budaya (Von Humboldt, 1767).

3. METODOLOGI

Kaedah pengumpulan data merupakan elemen penting setiap kajian yang dijalankan. Hal ini kerana data adalah perkara yang penting bagi membukti hasil kajian yang dijalankan memperoleh bukti yang kukuh dan fakta. Pengumpulan data dalam kajian ini terbahagi kepada dua iaitu, sumber data secara primer dan sekunder. Namun, hasil kajian ini banyak memperoleh informasi daripada sumber data secara primer melalui temubual, observasi dan sebagainya. Kajian ini berkaitan dengan penghasilan karya dengan gabungan elektronik bunyian melalui penyampaian secara interaktif. Sumber data yang diperoleh melalui kajian ini berdasarkan temubual bersama pelukis iaitu saudara Faidah Nazeri dan Nur ‘Aqilah Zainuddin untuk mendapat informasi tentang karya. Selain itu, sumber rujukan dari data sekunder juga turut dijalankan melalui pembaca dari journal, artikel, buku dan sebagainya. Rajah di bawah menunjukkan kerangka konseptual mengenai kaedah pengumpulan data berdasarkan kajian ini:

4. ANALISIS

Terdapat lima karya elektronik daripada Faidah Nazeri dan Nur Aqilah Zainuddin yang mempamerkan karya yang berbentuk digital (Rajah 1).

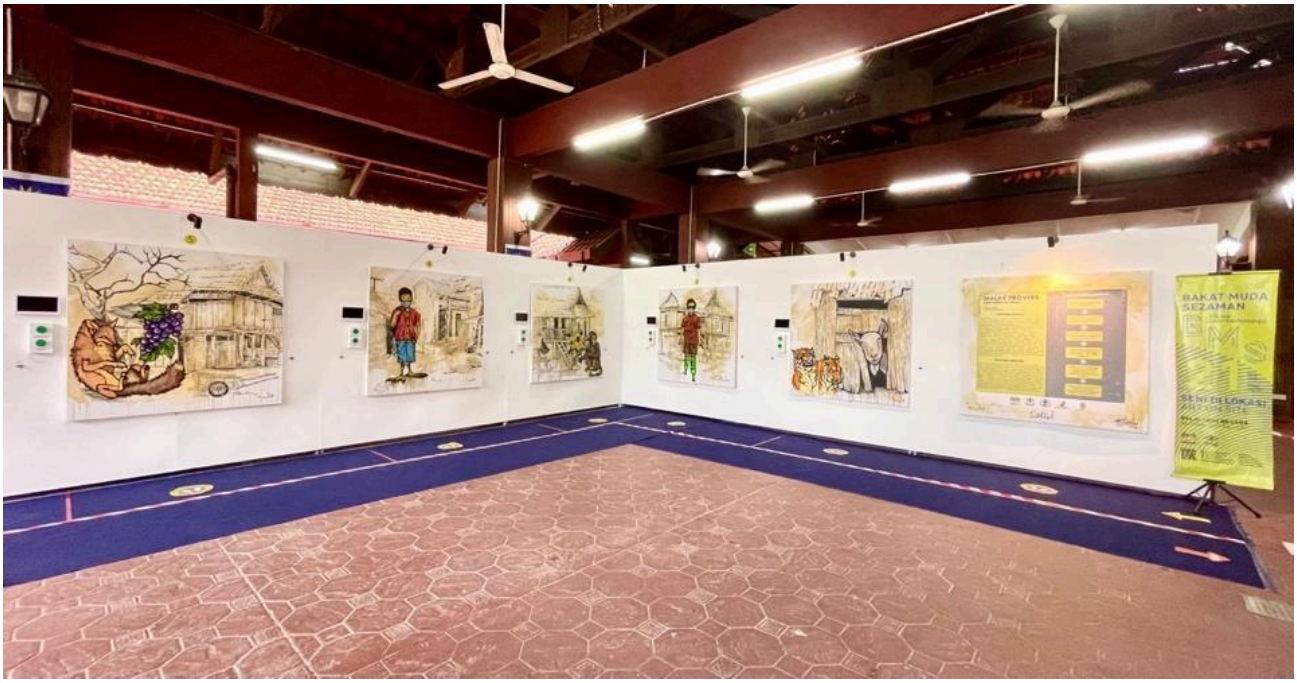


Rajah. 1. Karya elektronik daripada Faidah Nazeri dan Nur Aqilah Zainuddin dipamerkan di Galeri Shah Alam pada 15-25 Disember 2021
Source: Muhammad Salehuddin (2021)

Pameran “Malay Proverb (Interactive Art Show)” merupakan kerjasama pelukis iaitu Faidah Nazeri dan pengurus syarikat elektronik iaitu Nur Aqilah Zainuddin dalam pertandingan Bakat Muda Sezaman (BMS 2021) anjuran Balai Seni Negara. Pameran ini berlangsung di Galeri Shah Alam, Selangor pada 15 - 25 Disember 2021. Pameran ini berkonsepkan penggunaan peribahasa yang dipamerkan secara interaktif. Tujuan pameran ini diadakan adalah untuk memperkenalkan kepada masyarakat tentang kepentingan mempelajari peribahasa Melayu yang semakin dilupakan melalui pendekatan baharu. Antara kaedah yang disampaikan melalui kemampuan digital seperti lukisan catan elektronik menggabungkan keunggulan teknologi digital yang melibatkan audio dengan seni visual. Pengkarya dapat memanfaatkan berbagai alat dan

teknologi digital, seperti kesan khusus, dan pemodelan 3D, bagi menciptakan karya seni yang lebih dinamik dan interaktif. Perkara ini akan memastikan pengkarya dapat menjelajahi batasan-batasan seni tradisional dan menciptakan pengalaman visual yang lebih berkesan dalam era yang lebih moden.

Penggunaan peribahasa Melayu merupakan idea yang digarapkan dalam karya ini. Tujuannya adalah untuk mendidik masyarakat tentang mendalami peribahasa Melayu yang semakin dihayati oleh generasi kini. Namun, idea yang diolah dengan lebih menarik untuk menarik minat masyarakat agar mendalaminya. Berdasarkan pameran yang berjudul "Malay Proverb (Interactive Art Show)" yang memaparkan konsep penyampaian melalui gabungan seni dan teknologi dengan cara yang lebih ringkas dan padat.



Rajah. 2. Koleksi karya dalam pameran "Malay Proverb Interactive Art Show" yang dipamerkan di ruangan lobi Galeri Shah Alam, Selangor.
Sumber: Muhammad Salehuddin (2021)

Terdapat lima karya (seperti dalam Rajah 2) yang dihasilkan dalam pameran ini, setiap karya yang dihasilkan mempunyai peribahasa Melayu yang berbeza. Karya yang dihasilkan menggunakan media kanvas dan cat akrilik sebagai media utama. Saiz setiap karya adalah berukuran 5x5 kaki. Setiap karya ini dipamerkan di ruangan yang tersedia di lobi Galeri Shah Alam, Selangor. Setiap karya ini dihasilkan mengikut olahan daripada peribahasa yang terpilih seperti kaki ayam, seperti kera mendapat bunga. Tambahan pula, untuk menjadikan karya ini menjadi menarik, pengkarya menggabungkan penggunaan teknologi digital dalam karya ini agar ianya menjadi menarik. Setiap objek atau simbol dalam karya ini diolah mengikut imej yang bersesuaian sebagai metafora peribahasa yang digunakan. Malah, komposisi dan reka letak yang digunakan lebih sistematik dan tersusun. Pada latar belakang di dalam karya ini juga menampilkan suasana perkampungan Melayu agar audien dapat menghayati karya ini dengan lebih mendalam. Penggunaan warna yang monokrom digunakan dalam latar belakang untuk menonjolkan unsur sentimental. Manakala warna yang lebih terang digunakan pada subjek yang utama agar ianya lebih menonjol dari latar belakang. Karya ini juga dihasilkan kepada masyarakat agar berfikir dan mencerna karya yang dihasilkan dan memahami peribahasa yang ingin disampaikan.



Rajah.. 3. Pengunjung dapat menyentuh imej karya dan bunyi dihasilkan melalui sentuhan.
Sumber: Muhammad Salehuddin (2021)



Rajah 4. Seorang kanak-kanak sedang dibantu oleh urusetia untuk memahami peribahasa berdasarkan imej yang dipamerkan dalam karya.
Sumber: Muhammad Salehuddin (2021)

Pengunjung yang datang ke pameran ini harus mengikuti proses yang telah ditetapkan oleh pengkarya. pengunjung perlu melalui ruang yang telah ditetapkan mengikut turutan melalui karya pertama sehingga ke karya kelima. Semasa melalui karya yang pertama, lampu secara automatik akan menyala manakala suara akan keluar dari pembesar suara di

sebalik karya tersebut. Seterusnya pengunjung akan diberi masa 15 saat untuk mengenalpasti peribahasa yang sesuai dengan imej yang terdapat dalam karya yang pertama tersebut. Selepas itu, dalam tempoh 15 saat tersebut, pengunjung juga diberi kata kunci seperti menyentuh imej yang terdapat dalam karya tersebut (seperti dalam rajah 3). Melalui sentuhan tersebut, hasil bunyian dapat didengar oleh pengunjung seperti bunyi angin, serigala dan monyet. Setelah pengunjung dapat mengenalpasti maksud peribahasa tersebut pengunjung boleh menekan butang hijau yang terdapat pada sebelah karya untuk mengetahui peribahasa yang sebenar beserta maknanya.

5. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, artikel ini menerangkan lukisan elektronik memberikan kebebasan ekspresi kreatif yang lebih besar, dan memanfaatkan teknologi digital. Ini telah membuka pintu bagi eksplorasi seni baru dan memberikan platform yang inovatif bagi seniman untuk menciptakan karya-karya yang menarik dan menginspirasi. Melalui lukisan interaktif yang diadakan ini akan memberi pendedahan baru dalam sektor pendidikan seperti di sekolah, universiti, tempat awam yang melibatkan kawasan tumpuan masyarakat. Tambahan pula, pameran secara interaktif ini juga membuatkan pengunjung pameran ini boleh berinteraksi terus dengan hasil karya yang dipamerkan. Pameran seni interaktif ini berkonsepkan pengembaraan sambil menghayati peribahasa Melayu. Setelah selesai pengunjung boleh meneruskan pengembaraan ke karya-karya yang lain sehingga tamat.

.

PENGHARGAAN/ PEMBIYAAN

Penulis juga ingin menzahirkan penghargaan kepada penerbit *International Journal of Art and Design* (IJAD) daripada Universiti Teknologi MARA Cawangan Melaka kerana menyediakan platfom yang membolehkan penulis menerbitkan artikel ini.

PENGHARGAAN/ PEMBIYAAN

Penulis juga ingin menzahirkan penghargaan kepada penerbit *International Journal of Art and Design* (IJAD) daripada Universiti Teknologi MARA Cawangan Melaka kerana menyediakan platfom yang membolehkan penulis menerbitkan artikel ini.

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis bersetuju bahawa kajian ini telah dijalankan tanpa sebarang manfaat peribadi, konflik komersial atau kewangan, serta mengisytiharkan ketiadaan konflik kepentingan dengan pihak pembiaya.

SUMBANGAN PENULIS

Muhammad Salehuddin Zakaria: Pengkonsepan, metodologi, analisis formal, penyiasatan dan penulisan-draf asal; Siti Nurulfaidah Nazeri: Pengkonsepan, metodologi, dan analisis formal.

PENYATAAN ETIKA

Kajian ini telah disemak dan diluluskan oleh Jawatankuasa Etika Institusi [Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA Cawangan Perak Kampus Seri Iskandar] (No. Kelulusan: 1103/2026). Semua prosedur yang melibatkan peserta manusia/subjek haiwan mematuhi piawaian etika Deklarasi Helsinki 1964. Persetujuan termaklum telah diperoleh daripada semua peserta, dan kerahsiaan identiti data dikekalkan dengan ketat sepanjang kajian dijalankan.

RUJUKAN

Buechley, L., & Perner-Wilson, H. (2012). Crafting technology: Reimagining the processes, materials, and cultures of electronics. ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI), 19(3), 1-21.

Cornelis, B., Dooms, A., Cornelis, J., Leen, F., & Schelkens, P. (2011). Digital painting analysis, at the cross-section of engineering, mathematics and culture. In 2011 19th European Signal Processing Conference (pp. 1254-1258). IEEE.

Cui, J. (2017, July). Research on digital painting art and its diversified performance. In 2017 3rd International Conference on Economics, Social Science, Arts, Education and Management Engineering (ESSAEME 2017). Atlantis Press.

Faizah Mohd Fakhruddin. (2022). Sungai Perak: Sejarah dan Peraddaban. Journal of Islamic, 7(49).

Fawzi Mohd. Basri, M. A. (1985). Sejarah keretapi di Malaysia. Keretapi Tanah Melayu.

Harnack, A. V., & Wilkinson, J. R. (1907). Luke the Physician: the author of the third Gospel and the Acts of the Apostles. (No Title).

Hamilton, D. R. (1947). The resonance radiation is induced by elliptically polarized light. The Astrophysical Journal, 106, 457.

Julaina Nopiah, Mohammad Aasim Addli, dan Maizura Osman. (2023). Cerminan Kuasa Melalui Peribahasa Melayu Yang Berobjekkan ‘Gajah’Dan ‘Harimau’: Analisis Semantik Inkuisitif. RENTAS: Jurnal Bahasa, Sastera dan Budaya, 2(1), 241-266.

Khoo Kay Kim. 1982. Teluk Anson (Teluk Intan). Kuala Lumpur: Persatuan Muzium Malaysia.

Lewis, J. P. (1984, January). Texture synthesis for digital painting. In Proceedings of the 11th Annual Conference on Computer Graphics and interactive techniques (pp. 245-252).

Liu, X. (2020, October). Artistic reflection on artificial intelligence digital painting. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1648, No. 3, p. 032125). IOP Publishing.

Nor Hashimah Jalaluddin. (2020). Objek dalam metafora dan akal budi Melayu. Jurnal Antarabangsa Dunia Melayu, 13(2), 199–222.

Quaranta, D. (2014). Beyond new media art. Lulu Press, Inc.

Zaitul Azma Zainon Hamzah & Ahmad Fuad Mat Hassan. (2011). Bahasa Dan Pemikiran Dalam Peribahasa Melayu. GEMA Online Journal of Language Studies, 11(3).

© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).