

Journal Online Jaringan Pengajian Seni Bina (JOJAPS)

Kepentingan Lakaran Manual dan Teknologi Perisian bagi Proses Eksplorasi Idea dalam Senibina

Noraini Abu Bakar, Shamsul Johari Shaari & Mohd Shafrizal Md Hassan

Unit Seni Bina, Jabatan Kejuruteraan Awam, Politeknik Merlimau, Melaka

Abstrak

Isu pendidikan senibina di IPTA (Institut Pengajian Tinggi Awam) pada hari ini sentiasa berubah-ubah demi kemantapan ilmu pengetahuan berasaskan teknologi semasa harus dilihat semula. Ini kerana ilmu pendidikan bercorak lama seperti penggunaan lakaran manual tidak lagi diberi perhatian sewajarnya. Hal ini mengingatkan penulis tentang wujudnya kelemahan pada sisi tertentu. Krisis identiti dan pengaruh budaya dalam rekacipta senibina semakin hilang, lantaran pengejaran ilmu teknologi. Penulis berpandangan teknik lakaran manual juga harus diberi perhatian sewajarnya dan seiring bersama kemajuan teknologi semasa. Berdasarkan kepada pandangan beberapa contoh pengaruh penggunaan lakaran manual sehingga menggunakan teknik CGI (computer generating imaginary) dalam menghasilkan karya-karya agung (masterpieces) menerusi kerja-kerja seni. Jelas menunjukkan pendidikan senibina IPTA harus melihat kembali dan meletakkan peranan lakaran manual dan teknologi perisian komputer di tempat yang sepatutnya khususnya dalam program senibina.

© 2020 Published by JOJAPS Limited.

Kata kunci: - Lakaran Manual, Perisian Komputer, Peranan, Fungsinya.

1. Pengenalan

Di suatu ketika dahulu, program senibina di IPTA (Institut Pengajian Tinggi Awam) tempatan begitu bermegah dalam melahirkan penuntut-penuntutnya yang mampu menghasilkan karya yang bermutu menerusi lakaran secara manual. Karya-karya mereka dilihat begitu halus, lengkok beralun, lurus serta berinspirasi. Para pelajar mampu berkhayal dalam mengapai ilham, memvisualisasi bentuk senibina yang bermula daripada titik membentuk garisan, daripada garisan membentuk satah demi satah seterusnya kepada pembentukan objek tiga dimensi. Mereka bebas melakar dengan tekanan pensel dari samar-samar kepada tekanan penegasan yang meyakinkan. Turisan-turisan garisan dan bentuk yang terhasil secara berterusan ini menumbuhkan sesuatu gambaran objek seni dengan rasa indah, sempurna dan mulia. Binaan berseni ini menimbulkan rasa terharu dan beremosi apabila ianya tercipta dengan penuh prinsip yang harmoni, keadilan dan seimbang. Bagi mencapai tahap ini, penuntut senibina memerlukan kesabaran dan ketekunan yang tinggi. Ianya juga mendidik penuntut tentang keteguhan peribadi.

Setelah zaman berubah, dengan pencapaian revolusi dan penemuan teknologi, terutamanya perisian berteknologi senibina telah membantu penuntut dalam mempercepatkan proses-proses rekaan binaan bangunan. Senario dalam dunia senibina telah mengalami perubahan yang drastik hampir seratus peratus. Pertukaran lakaran secara manual kepada penggunaan perisian komputer. Perisian CADD (lukisan terbantu komputer) dan tiga dimensi memberi sentuhan baru kepada penuntut untuk lebih berkarya. Karya-karya senibina ini dapat dihasilkan dengan lebih mudah, menjimatkan masa, tenaga, penghasilan yang lebih tepat, mudah untuk disalin serta pantas dihantar melalui jaringan internet (email). Majoriti firma-firma arkitek mula memberi tumpuan penuh kepada teknologi berkomputer semasa dan terkini. Anjakan keterujaan ini dilihat mengagumkan pada kerjaya senibina dan ia pun turut berkembang mengikut arus peredaran.

Perkembangan ini terlihat positif pada zahirnya, namun kemahiran lakaran secara tradisi mula lenyap berguguran satu demi satu. Jika pun ada karya-karya senibina bersifat manual, ianya hanya merujuk kepada lakaran manual secara draf, teknikal dan tidak menuntut kepada bahasa seni bentuk serta pengaruhnya kepada emosi persekitaran.

Penumpuan pendidikan senibina secara total kepada ilmu teknologi berasaskan kepada komputer pada hari ini juga menimbulkan isu-isu dalam senibina itu sendiri. Semua IPTA pula mewajibkan penggunaan teknologi terkini boleh membunuh kemahiran lakaran idea konseptual secara manual tanpa disedari. Lebih dikesalkan, hal ini juga disokong oleh sebahagian tenaga pengajar dan sehingga berstatus ‘doctorate’ yang mungkin tidak lagi berminat dalam hal-hal sedemikian dan dianggap mundur. Jika menanggap latarbelakang golongan ini secara terperinci, ternyata mereka tidak terdidik dengan kecintaan karya-karya senibina secara manual.

Taksub dengan cara penemuan-penemuan ilham dan idea-idea teknikal baru, sehingga senibina bangunan itu seolah-olah tertakluk kepada fungsi sahaja. Golongan ini hanya menunjuk minat kepada pembangunan rekabentuk secara teknikal semata-mata. Ilmuan sebegini kebiasaannya jarang mempunyai karya-karya senibina yang mempersona dan sempurna untuk muncul sebagai rujukan kepada penuntut dan masyarakat. Maka timbullah ilmu-ilmu yang disampaikan kepada penuntut hanya berlorongkan kepada satu arah sahaja. Kemunculan bentuk-bentuk bangunan yang bersifat ‘copy and paste’ dan bentuk-bentuk pengulangan asas geometrik yang sama sahaja di kalangan penuntut hari ini amatlah membimbangkan. Secara tidak langsung, hal ini juga turut diakui oleh golongan jaguhan senior ‘keyboard designer’ di firma-firma arkitek sediada.

2. Metodologi

Kajian ini akan dijalankan melalui kaedah penyelidikan perpustakaan. Kajian perpustakaan akan dijalankan di perpustakaan dan Arkib Negara bagi menghimpun dan menganalisis data dari buku-buku, penulisan ilmiah, jurnal, dokumentari, catatan arkeologi dan lain-lain dokumen sejarah yang dapat dijadikan sumber rujukan bagi mendapatkan sumber-sumber primer dan sekunder.

3. Krisis Identiti Senibina

Krisis identiti rekabentuk senibina hari ini yang didasarkan kepada teknologi secara semata-mata juga dilihat mengabaikan aspek prinsip-prinsip rekabentuk senibina di mana berjaya memperlihatkan kelemahannya seperti watak-watak bangunan yang ‘stereotypes’, kurang mempunyai bahasa bentuk yang indah, disegani dan dihipit dalam bentuk yang sama, pengulangan demi pengulangan serta terjadilah bongkah-bongkah yang bakal diduduki dan didiami. Seolah-olah ianya gagal mengeluarkan diri daripada kongkongan garisan-garisan yang terlalu ketat berdisiplin, rigid dan membosankan.

Menurut buku ‘Krisis Wacana Identiti Seni Bina Malaysia’ oleh Kamarul Afizi Kosman (2009) berlakunya gejala-gejala senibina ‘revivalisme’, potong dan tampal dan senibina ‘belon’ diketengahkan oleh golongan pereka senibina kini. Ianya juga disokong oleh Mohamad Tajuddin (2012) yang melihat senibina hari ini merupakan peniruan secara terus gaya rupa senibina tradisional kepada moden. Ini yang terjadi kepada penuntut dalam menjana idea-idea yang sebenarnya hanya bentuk peniruan karya senibina yang telah ada. Pada hari ini golongan pereka ternyata tidak mampu berkarya dengan baik, membuahkan identiti tersendiri dan lemah dalam mencungkil bentuk-bentuk keindahan yang berpengaruh dalam rekabentuk bangunan. Malah Menurut Kamarul Afizi Kosman lagi, Hijjaz Kasturi juga berpandangan rekabentuk bangunan tidak hanya berkisar tentang fungsi semata-mata tetapi unsur-unsur dinamik yang mencerminkan identiti bangsa. Menurut Henry Glassie dalam bukunya ‘*Vernacular Architecture*’, (1999) senibina memberi bentuk fizikal kepada hak milik dan nama, sejarah serta harapan. Menurutnya juga, senibina membentuk hubungan antara manusia sebagai salah satu bentuk komunikasi. Kepelbagaian rekabentuk menggambarkan tuntutan dan nilai budaya yang berbeza. Menurut Paul Oliver (2006) ‘*Built to Meet Needs Cultural Issue in Vernacular Architecture*’ pula, identiti senibina adalah apabila aspek budaya, konteks persekitaran dan keupayaan untuk memenuhi keperluan masyarakat diterapkan. Ramai di kalangan kita tidak menyedari hal ini dan mengambil sikap berkecuali.

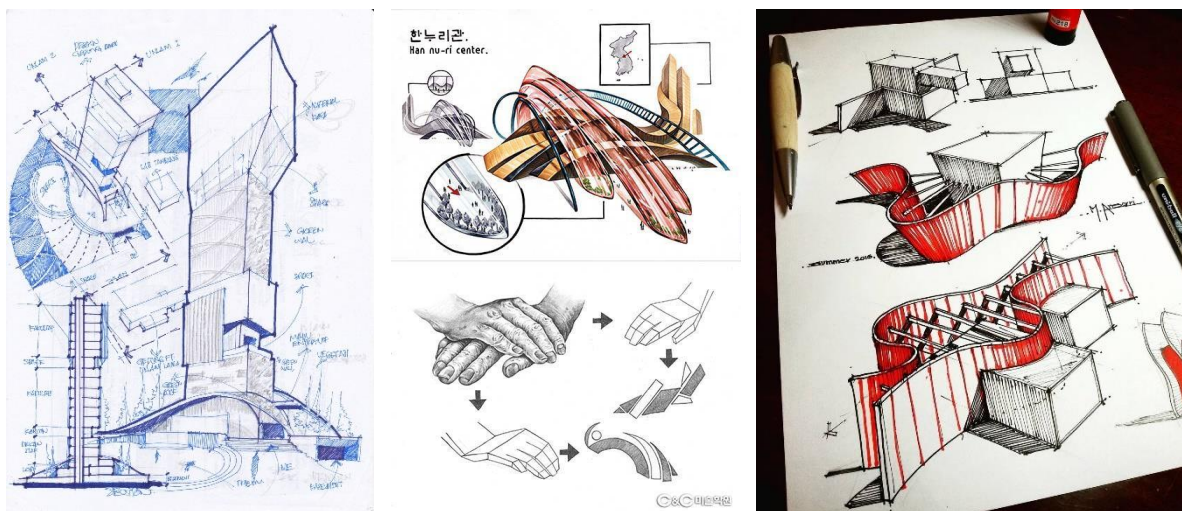
Krisis identiti senibina seolah-olah tidak pernah selesai sehingga kini. Malah ada saja bangunan-bangunan baharu muncul dengan pelbagai versi dan gaya reka. Menurut buku Malaikat Di Barat, Syaitan di Timur karya Haeme Hashim (2018), United Kingdom tidak berminat sangat untuk membina bangunan yang tinggi kerana kos yang tidak munasabah. Bangunan tinggi pula perlu dibina dengan konsep moden dan konsep ini tidak serasi dengan budaya mereka yang gemar tentang rekabentuk dalaman yang agak klasik. Selain kos yang tinggi untuk menyelenggara bangunan, ianya juga memberi kesan kepada alam sekitar (Rumah hijau). Agak janggalnya, Malaysia adalah antara negara yang berlumba-lumba membina bangunan yang tinggi di dunia seperti menara Petronas dan Menara Merdeka PNB118. Menurut beliau lagi, bangunan-bangunan di Eropah mementingkan ciri-ciri warisan dan begitu cantik tersusun.

4. Kepentingan Seni dan Lakaran Secara Manual

Lakaran-lakaran awal senibina berkait rapat dengan deria imaginasi dan kreativiti. Oleh demikian penuntut senibina harus mempunyai rasa dan kenal erti ber ‘seni’ terlebih dahulu. Menurut Hamka dalam buku autografinya *Kenang-Kenangan Hidup* (2009), seni itu merupakan sesuatu keadaan terharu dan khayal-khayalan berpadu, adanya kemahuan (iradah) dan munculnya ilham seperti tersimbah kelambu yang indah dan datanglah fikiran untuk menyusun dan meletak. Khayal-khayalan itulah sumber seni (telaga seni). Apabila batin manusia bertemu alam melalui deria penglihatan dan pendengaran lahirnya sempurna dan keindahan, maka dengan itu tertaklukkan jiwa dan tumbuhlah rasa. Di sini letaknya struktur pencarian seni difikiran golongan seniman, juga perlu tertanam dalam jiwa seseorang pereka atau arkitek sebagai catatan-catatan spiritual.

Keadaan ini mengingatkan kepada penulis tentang seorang pengkarya filem Hollywood yang terkenal, Peter Jackson yang telah berjaya menghasilkan sebuah karya berstatus epik ‘masterpiece’. Filem ‘Lord of the Ring’ (LOTR) merupakan sebuah karya yang hebat, sentiasa diingati dan berjaya merangkul pelbagai Anugerah Akademi di peringkat antarabangsa. Menerusi sinematografi filem tersebut kita dapat melihat keindahan bangunan ‘Rivendell’ yang sangat mempersona dan ianya seolah-oleh tumbuh bersama dengan alam yang mengagumkan. Ketinggian rumah-rumah pepohon di ‘Lothlorien’, kegelapan ‘Moria’ dan ‘Mordor’ yang menakutkan, keteguhan bangunan istana ‘Minas Tirith’ di tengah cerun-cerun bukit. Semuanya bermula dengan daya imaginasi dan visual yang diterjemahkan menerusi lakaran-lakaran secara manual (conceptual sketches) dan dihidupkan emosi dengan catan bersama ekspresi warna yang mengagumkan hingga berbekas kepada perasaan serta diakui oleh akal. Menurut Peter Jackson lagi, karya-karya lakaran manual ini sungguh indah, berliuk dan berpuitis. Proses-proses ini dilakukan dengan sentuhan seni lakaran manual secara berterusan dari pelbagai golongan artis lakaran yang berbeza. Golongan inilah yang cuba menterjemahkan imaginasi dan mevisualisasikan ke dalam kertas lukisan. Watak-watak bangunan persekitaran yang tercipta begitu menguja dan menginspirasi jiwa sesiapa yang melihatnya. Seperti kata ahli fikir Thomas dari Aquinas ‘keindahan adalah pancaran kebenaran’. (Y.B. Mangunwijaya, 2009).

Pada pengakhirannya, lakaran-lakaran ini dihidupkan pula dengan penggunaan teknologi perisian tiga dimensi. Begitulah tertibnya cara mereka berkerja di dalam dunia seni yang berpengaruh besar, kreatif berimaginasi dan saling menghormati. Hal ini membuat kita berfikir lebih jauh bahawa perlu ada golongan-golongan tertentu diberi tanggungjawab untuk mencari, melahirkan ilham dan mencipta idea-idea besar melalui proses lakaran manual.



Rajah 1: Eksprolari idea melalui lakaran

Lakaran-lakaran manual konseptual awal LOTR yang berstatus ‘masterpiece’ sebelum diterjemahkan kepada lakaran digital atau perisian komputer tiga dimensi. Sumber: Gary Russell (2004). Di kalangan kita, ada yang cuba menafikan hal ini secara nyata dan menuding jari dengan beranggapan lakaran manual tidak sesuai dengan dunia senibina hari ini. Ternyata benar idea-idea awalan filem tersebut terbukti berkait rapat dengan deria pancaindera, imaginasi yang kuat dan diterjemah melalui sentuhan proses lakaran manual yang panjang, berinspirasi, dramatik dan tumbuh berkembang biak sehingga berjaya mengangkatnya sebagai karya agung.

Dunia kreativiti barat penuh dengan pembangunan daya rangsangan inspirasi yang dicari dan membawa kepada penerokaan elemen-elemen seni baharu dan jarang dilihat. Adakalanya, penulis melihat dunia senibina IPTA Malaysia hanya sekadar dilatih untuk menterjemah, mengembangkan idea-idea awal yang telah pun lahir dari dunia barat.

IPTA melahirkan pemikiran utilitarian yang cenderung kepada penghasilan penuntut sekadar memenuhi keperluan tertentu. Hal yang sebaiknya ialah mendidik proses-proses lakaran secara manual bagi membuka ruang kepada pelajar-pelajar mencari, menggali, membongkar dan menanggapi identiti yang sewajarnya bagi menterjemahkan identiti senibina Malaysia pada masa akan datang.

Penulis juga pernah menyaksikan satu wawancara di televisyen, tiga orang saudara juga pengarah filem Malaysia yang ternyata memberi maklumat yang tidak tepat tentang bangunan-bangunan yang terdapat di dalam filem mereka yang merujuk kepada bangunan warisan tempatan. Ternyata bangunan tersebut memperlihatkan kepada bangunan bercuaca empat musim yang mungkin diambil secara langsung daripada artis-artis tiga dimensi dari luar negara yang tidak diperhalusi tentang budaya sebenar masyarakat Malaysia. Begitulah persekitaran senibina yang ditonjolkan dalam filem tempatan. Sungguh menyedihkan apabila idea-idea dan daya imaginasi yang dipamerkan terhadap bangunan-bangunan Malaysia pada masa akan datang yang melenyapkan identiti bangsa. Daya pemikiran dan visualisasi generasi 'Y' telah pun terdidik ke arah matlamat tersebut. Manakala masyarakat kurang sensitif dalam hal ini dan beranggapan ianya sekadar hanya datang daripada sebuah filem.

Suatu ketika, arkitek-arkitek terkenal seperti Frank Lloyd Wright dan Louis Sullivan serta lain-lain lagi, menggunakan lakaran secara manual bagi melahirkan idea-idea ciptaan bangunannya yang telah pun dijadikan sumber rujukan dan inspirasi kepada golongan senibina sehingga ke hari ini, walaupun pada waktu tersebut tidak mempunyai sebarang teknologi canggih seperti pada masa kini. Jika dilihat pada hari ini, terdapat ribuan rekabentuk bangunan yang tidak memenuhi kriteria sebagai bangunan yang terinspirasi, berwibawa dan menjadi panduan kepada generasi akan datang.

Di benua barat terdapat aktivis-aktivis tertentu memperjuangkan pendekatan-pendekatan tertentu yang menolak secara total pemikiran yang hanya memberi fokus kepada teknologi dan industri semata-mata. Menurut Kamarul Afizi Kosman lagi, akhir kurun ke 19 dan awal kurun ke 20, terdapat pergerakan Arts & Crafts di Britain dan Institusi Deutsche Werkbund di Jerman yang ditubuhkan dengan matlamat menentang kerakusan revolusi industri dan mengembalikan semula nilai-nilai kemanusiaan dan kreativiti dalam menghasilkan produk perindustrian dan senibina. Gerakan ini telah pun berjaya membangunkan satu identiti senibina baharu di Britain dan ianya dianggap sebagai pembedahan awal rekabentuk senibina moden di Eropah. Ini juga menunjukkan bahawa terdapat golongan tertentu di negara maju yang masih mempertahankan dan mampu mengangkat martabat identiti senibina baharu di dunia hari ini dengan cara yang berbeza dan sepatutnya.

5. Kepentingan Teknologi Perisian Komputer Dalam Senibina

Kemunculan pelbagai perisian komputer dalam dunia senibina semenjak pertengahan tahun 90an sehingga sekarang telah merubah keadaan di firma-firma arkitek termasuk cara arkitek berfikir. Perisian-perisian tiga dimensi seperti AutoCAD, Revit, 3Ds Max, Sketchup, Lumion, Maya dan dibantu pula dengan perisian dua dimensi seperti Photoshop, Illustrator dan sebagainya telah banyak membantu dalam industri senibina. Penggunaan perisian ini menambahkan lagi jumlah capaian produktiviti projek-projek senibina. Teknologi ini mengubah pendekatan lama kepada penghasilan produk dengan lebih cekap dan memudahkan perkara yang banyak, lebih tepat dan perinciannya.

Oleh yang demikian, pada peringkat pendidikan di IPTA penggunaan dan kemahiran dalam perisian adalah satu keperluan secara tidak langsung. Para pendidik juga harus peka dengan kemunculan teknologi terkini dari masa ke semasa. Pendidikan berasaskan teknologi membantu pelajar senibina memvisualisasikan bentuk bangunan dengan baik dan mampu melihat dengan jelas sebarang bentuk penambahbaikan dan kesalahan. Penggunaan perisian tidak perlu dijadikan kekangan atau halangan terhadap imaginasi atau idea seni yang ingin disampaikan. Sebaliknya, dengan bantuan perisian terkini, eksplorasi idea akan menjadi lebih luas dan lakaran konsep di luar kotak dapat dizahirkan menjadi realiti. Kekangan yang sebenar adalah kurangnya penguasaan dan kemahiran dalam penggunaan perisian.



Rajah 2: Proses rekabentuk dengan penggunaan teknologi perisian

Merujuk kepada filem LOTR arahan Peter Jackson, perisian komputer digunakan bersama kesan-kesan CGI (computer generated imaginary) yang hebat. Perisian ini mengindahkan lagi kesan-kesan yang dramatis dan menghidupkan emosi persekitaran. Namun begitu, keadaan ini berlaku hanya selepas lakaran manual telah diputuskan. Jelaslah bahawa kepentingan teknologi perisian membantu pada peringkat pembentukan bangunan yang telah diputuskan oleh pelanggan dan arkitek. Hal ini dipanjangkan pula kepada perincian rekabentuk pada peringkat seterusnya. Di sini lah letaknya fungsi pengetahuan tentang perisian komputer dan hala tuju pendidikan yang cuba diterapkan oleh IPTA hari ini. Ianya memudahkan kerja-kerja perekabentuk tetapi setelah idea-idea rekacipta yang dikeluarkan oleh orang lain.

6. Kesimpulan

Jika kita kembali merenung, perkataan senibina itu sendiri berkait rapat dengan perkataan seni. Seni dan bina. Jika dihilangkan perkataan 'seni' maka tinggalah 'bina'. Jika perkataan 'bina' dipadankan dengan pelbagai perkataan lagi seperti 'rekabina, pembina, jurubina dan sebagainya, Ternyata ini mendorong kepada kefahaman dan maklumat teknikal semata-mata. Adalah lebih murni jika perkataan senibina diganti kepada perkataan di atas jika pengajaran dan pendidikannya kepada penuntut menjurus kepada reka bentuk teknikal dan teknologi komputer sahaja.

Jika diperhalusi senibina juga cenderung kepada hal-hal yang bersifat kreatif dan inovatif yang memacu kepada keindahan, kesempurna dan kemuliaan ciptaan. Sesuatu yang indah juga mendekatkan jiwa kepada kesejahteraan rohani atau batiniah seseorang manusia. Malah dengan keindahan juga dapat mendekatkan diri kepada Sang pencipta seluruh alam. Allah SWT suka kepada keindahan. 'Sesungguhnya Allah Maha Indah dan Suka Kepada Keindahan'. Riwayat Muslim dalam Kitabul Iman.

Rekabentuk bangunan dan persekitaran yang indah juga mensejahterakan pengguna. Melalui bahasa-bahasa bentuk bangunan indah berhubung dengan pepohon sekitarnya, menjadikan komunikasi alam yang lebih beradab dan rasa sempurna serta wujud bersama pencipta. Ia pastinya juga disanjung oleh masyarakat luar sebagai bangsa yang memiliki deria sensitif terhadap kualiti persekitaran yang indah. Kata orang Inggeris 'A thing of beauty is a joy forever'. Secara tidak langsung, ia mampu mengubah cara berfikir, interaksi dan tindakan mereka dalam hal-hal yang berhubung dengan adab masyarakat tempatan.

Bagi menghidupkan karya dan daya cipta senibina yang bersifat 'masterpiece', penekanan kepada 'sketches' sepatutnya diberi galakan di peringkat IPTA, walaupun terpaksa mengasah kemahiran bersama kemajuan teknologi hari ini. Peranan teknologi pada hari ini tidak boleh dinafikan. Mempunyai dwi kemahiran, lakaran secara manual dan teknologi komputer merupakan keseimbangan yang terbaik bagi seorang yang bergelar pereka senibina hebat. Hal ini perlu difahami oleh semua pihak yang berkaitan. Asahan bakat dilakukan terhadap penggunaan daya imaginasi sisi otak kanan penuntut dan ditingkatkan jika ingin mereka mengeluarkan idea-idea, ilham senibina yang bernas dan sukar diramalkan. Biarlah ianya dipandang orang awam sebagai 'pelik', sedikit janggal dan radikal pada peringkat awalnya.

Penerokaan kepada lakaran-lakaran manual, catan-catan berwarna perlu diwajibkan kepada penuntut. Lakaran-lakaran awal ini dibina berdasarkan lakaran-lakaran bersumberkan alam semulajadi dan buatan. Sehingga sampai di satu peringkat idea-idea lakaran ini akan tercantum dengan sendirinya. Di saat ini bentuk-bentuk baharu senibina nan indah yang bermakna akan terhasil. Bahasa-bahasa rekabentuk bangunan lebih bersopan dan mendidik pandangan untuk memuliakannya. Sungguhpun cara berfikir berbeda pada peringkat awal proses rekabentuk berbeza daripada golongan pemikir yang hanya menggunakan otak sisi kiri.

Hal ini juga mengingatkan penulis tentang seorang arkitek kelahiran Amerika, Philip Johnson yang membezakan dua orang individu yang melihat objek yang sama dari sudut pandangan yang berbeza:

'Seseorang itu melihat sebuah kerusi yang cantik ia merasa selesa' dan ada juga seseorang duduk di sebuah kerusi yang selesa ia merasakan ianya sungguh cantik'. Penyataan-penyataan ini mempamerkan cara seseorang berfikir dengan cara yang berbeza. Hal ini juga membawa penulis kepada istilah 'fungsi mengikut bentuk dan bentuk mengikut fungsi'. Penentangan cara berfikir amat merugikan. Sepatutnya dua pandangan yang berbeza perlu bekerjasama bagi menghasilkan rekaan bangunan yang mempunyai nilai rupa luaran dan dalaman yang sempurna serta bermakna disamping menepati prinsip-prinsip rekabentuk.

Penulis rasa terpanggil untuk berkongsi sedikit pandangan bahawa seharusnya pihak IPTA lebih mempertimbangkan pengeluaran pelajar yang berkemampuan menjana idea rekabentuk senibina yang berstatus karya agung atau 'masterpiece' berbanding pelajar yang bersifat 'ikutannya' sahaja. Tidak juga kepada golongan perekabentuk yang berstatus 'operator' di pengakhirannya sesi pendidikan di IPTA dan sekadar memenuhi syarat-syarat am untuk bekerja di sektor awam mahupun swasta.

Keadaan ini memperlihatkan juga teknologi perisian sebenarnya hanya ‘tool’ pembelajaran yang mampu membentuk sikap penuntut dan pekerja supaya berfokuskan kepada pendidikan teknikal dan kurang memberi penumpuan kepada penjanaaan idea senibina yang masyhur.

Budaya ‘keyboard designer’ yang keterlaluan akan mengurangkan daya imaginasi dan visualisasi yang luar biasa. Ia juga dilihat kurang berdaya dalam menumbuhkan jati diri sebagai pereka ‘masterpiece’ dan kesan catatan-catatan spiritual di dalam diri. Ianya selalu dikesan pada pengakhiran persembahan produk senibina pada setiap semester di IPTA. Walaupun terdapat pelbagai aktiviti pertandingan di peringkat IPTA namun kurang merangsangkan daya cipta senibina yang terkesan kepada masyarakat umum.

Penghasilan karya-karya ‘masterpiece’ dan pemikiran idealis oleh penuntut harus dirancang dan dibimbing daripada peringkat awal oleh golongan pendidik. Potensi-potensi golongan ini harus dikenali dan sentiasa disirami oleh teknik-teknik perkembangan idea-idea rekabentuk yang merangsangkan dan bersemangat. Garis masa penuntut selama beberapa tahun di IPTA dalam subjek rekabentuk senibina perlu diperhalusi dan diberi nilai sewajarnya terhadap kecenderungan dalam lakaran-lakaran awal rekabentuk secara proses manual. Proses dan aktiviti-aktiviti kreatif dipanjangkan pada waktu-waktu tertentu disusuli dengan program-program yang terancang dan bermakna. Pastinya keindahan, kesempurnaan dan kemuliaan dalam rekaan bangunan berjaya mengangkat taraf keilmuan senibina di Malaysia ke peringkat yang lebih tinggi dan disegani dunia luar.

Rujukan

- Mohamad Tajuddin Mohamad Rasdi, Rosdan Abdul Manan (2012). Reka Bentuk Seni Bina Barat Kurun Ke 19, Wacana Moral. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kamarul Afizi Kosman (2009). Krisis Wacana Identiti Seni Bina Malaysia. Penerbit UKM.
- Zaini Ujang (2009). Universiti Kreativiti Inovasi. Universiti Teknologi Malaysia.
- Byran Lawson and Kees Dorst (2009). Design Expertise. Architecture Press.
- HAMKA (2009). Kenang-Kenangan Hidup. Edisi terkini. Pustaka Dini.
- Y.B. Mangunwijaya (2009). Wastu Citra. Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-Sendi Filsafatnya Beserta Contoh-Contoh Praktis. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Virginia Smith (2005). Forms in Mordenism A Visual Set. The Unity of Typography, Architecture & The Design Arts. Watson-Guptill Publications.
- Gary Russell (2004). The Arts of Lord of the Rings. Houghton Mifflin Company. Boston. New York.
- Paul Laseau (2000). Graphic Thinking for Architects & Designer. John Wiley & Sons, Inc.
- John Bowers (1999). Introduction to Two-Dimensional Design: Understanding Form and Function. John Wiley & Sons, Inc.
- Norman Crowe and Paul Laseau (1984). Visual Notes for Architects and Designer. John Wiley & Sons, Inc.
- Henry Glassie (1999). Vernacular Architecture. Indiana: Indiana University Press.
- Paul Oliver (2006). Built to Meet Needs Cultural Issue in Vernacular Architecture. Burlington: Architectural Press.