



Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif

**SENI VIDEO DALAM PENGHASILAN KARYA SENI TAMPAK
DI MALAYSIA**

Hakimy Riduan Bin Ab Kadir

N
6494
V3
H155
2006

Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian
(Seni Halus)
2006

b11333157

P.KHIDMAT MAKLUMAT AKADEMIK
UNIMAS



1000166701

SENI VIDEO DALAM PENGHASILAN KARYA SENI TAMPAK DI MALAYSIA

HAKIMY RIDUAN BIN AB KADIR

Projek ini merupakan satu keperluan untuk
Ijazah Sarjana Seni Gunaan dengan Kepujian
Seni Halus

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK
2006

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK
BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS/LAPORAN

JUDUL: SENI VIDEO DALAM PENGHASILAN KARYA SENI TAMPAK
DI MALAYSIA

SESI PENGAJIAN : 2003/2006

Saya HAKIMY RIDUAN BIN AB KADIR

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 pendigitan untuk membangunkan Pangkalan Data Kandungan Tempatan
4. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan tesis/laporan ini sebagai pertukaran bahan antara institusi pengajian tinggi
5. *sila tandakan

SULIT

(mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan seperti termaktub di dalam **AKTA RAHSIA RASMI 1972**)

TERHAD

(Mengandungi maklumat Terhad yang telah ditentukan oleh Organisasi/badan dimana di mana penyelidikan dijalankan)

TIDAK TERHAD

Disahkan



Tandatangan Penulis

Tarikh: 10/5/06

Tandatangan Penyelia

Tarikh:

Alamat Tetap:
L 132 Taman Sri Rahmat,
18000 Kuala Krai,
Kelantan.

Catatan: *Tesis/Laporan dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah, Sarjana dan Sarjana Muda
*Jika Tesis/Laporan ini 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

Projek bertajuk '**Seni Video Dalam Penghasilan Karya Seni Tampak Di Malaysia**' telah disediakan oleh **Hakimy Riduan Bin Ab Kadir** dan telah disediakan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian (**Seni Halus**).

Diterima untuk diperiksa oleh:

(Anuar Bin Ayob)

Tarikh:

Penghargaan

Assalamualaikum dan salam sejahtera,

Terlebih dahulu saya ingin melafazkan syukur ke hadrat Illahi dengan kumia-Nya dapat juga saya menghasilkan dan menyiapkan penulisan saya ini yang bertajuk "Seni Video Dalam Penghasilan Karya Seni Tampak Di Malaysia".

Saya ingin merakamkan setinggi penghargaan kepada Dekan Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif (FSGK) iaitu Prof. Madya Mohd. Fadzil Bin Abd. Rahman yang menjadi penaung kepada FSGK.

Ucapan jutaan terima kasih juga ditujukan kepada Encik Zulkalnain Bin Zainal Abidin selaku Ketua Program Seni Halus yang telah membimbing saya dalam menyiapkan penulisan dan projek tahun akhir saya ini.

Selain itu, tidak dilupakan juga kepada Encik Anuar Bin Ayob yang merupakan penyelia saya yang telah memberi tunjuk ajar dan pendorong yang berterusan kepada saya dalam menghasilkan karya.

Seterusnya penghargaan turut ditujukan kepada pensyarah-pensyarah program seni halus yang lain iaitu Encik Wan Jamarul Imran Bin Wan Abdullah Thani (Timbalan Dekan Siswazah dan Pemajuan Pelajar), Encik Awangko Hamdan Bin Awang Arshad, dan Encik Yakub Bin Mohd Rafee yang turut sama memberi dorongan yang berguna kepada saya.

Akhir sekali, buat keluarga dan rakan-rakan seperjuangan yang telah membantu dan mendoakan kejayaan saya pada setiap masa.

KANDUNGAN

Penghargaan	i
Kandungan	ii
Abstrak	iii
Pendahuluan	1
Pengenalan	1
Definisi Seni Video	1
Sejarah di Malaysia	2-3
Kaedah Penyelidikan	4
Permasalahan Kajian	4
Hipotesis Kajian	4
Objektif Kajian	5
Perbincangan Tema	6
Tafsiran Istilah	6-10
Penyelidikan	10-11
Karya	12
Rumusan	13
Lampiran 1	14
Karya	14
Lampiran 2	15
Papan Cerita	15-16
Bibliografi	17

Abstrak

Dalam karya seni video yang bertajuk “SESAK!” ini, pengkarya cuba untuk menggambarkan kepada umum tentang dilema dirinya sebagai seorang pelajar tahun akhir. Karya ini adalah berkonsepkan kesenian *wayang kulit* yang mana ianya tidak memaparkan imej manusia yang sebenar, hanya ‘shot’ bayang manusia digunakan bagi menampakkan unsur-unsur kesenian.

PENDAHULUAN

Pengenalan

Pada zaman kini, perkembangan teknologi elektronik yang pesat sedikit sebanyak juga telah memberi kesan kepada perkembangan seni di seluruh negara, termasuk Malaysia. Perubahan sebegini telah mengubah fenomena, gaya, corak, dan hasil karya masa kini.

Antara perubahan yang telah wujud adalah penggunaan video dalam menghasilkan karya seni tampak. Penghasilan seni video dalam karya seni tampak adalah merupakan satu aliran atau pendekatan baru yang kini semakin menular akhir-akhir ini di negara kita. Keadaan ini berbeza dengan negara yang lain seperti Amerika Syarikat yang mana aliran ini sudah lama wujud dan berkembang dengan giatnya tanpa batasan.

Definisi Seni Video

Menurut salah seorang pengkarya seni video di Malaysia iaitu Hasnul Jamal Saidon yang telah menyifatkan "dari segi istilah, seni video adalah karya seni yang dihasilkan oleh karyawan seni tampak. Atas dasar ini, seni video berfungsi dalam konteks amalan seni halus. Ia merujuk kepada sebuah produksi karya asli yang menggunakan video sebagai medium pengucapan. Pengistilahan seni video adalah agak polemikal memandangkan kedudukannya yang unik dalam konteks amalan kesenian. Seni video terletak di antara kerencaman seni halus dan seni persembahan, sinema, penyiaran tv, aktivisme sosial, teknologi dan teori budaya. Seni video juga disifatkan sebagai sebahagian dari seni elektronik, satu istilah generik yang mewakili cantuman antara seni halus, media dan teknologi."

Sejarah di Malaysia

Tahun	Nama Pengkarya	Tajuk Karya
1989	Liew Kung Yu	<i>A Passage Through Literacy</i>
	Ray Langenbach	<i>Taking Heads</i>
1990	Ray Langenbach	<i>Framing War</i>
1991	Liew Kung Yu	<i>Who Am I</i>
1993	Ray Langenbach, Latif Kamaludin dan Gunabalan Krishnasamy	-mengkritik propaganda 'tidak berwajah' yang digunakan oleh penguasa media. -mereka menggabungkan reaksi kemanusiaan terhadap kematian kanak-kanak di Iraq dengan 'kematian' sistem ideologi Soviet
	Ray Langenbach	-mempamerkan petikan filem klasik "Mao Tse Tung" menerusi monitor tv yang di letakkan di tengah sebuah corak <i>kolam</i> (dari tradisi Hindu) yang membentuk empat imejan Mao Tse Tung yang di'ancam' oleh kehadiran sebuah kipas. Kolam yang dihasilkan dengan menggunakan biji benih dan kacang ini kemudiannya dibawa ke luar galeri untuk dimakan oleh burung.
1994	Liew Kung Yu	<i>Sing A Song For Ah Khong and Ah Ma</i>
	Noor Azizan Paiman	<i>Bernafas Dalam Lumpur</i>
	Hasnul Jamal Saidon	<i>Proclaim</i>
	Khairul Aidil dan Hamzah Tahir	<i>White Cloth</i>
	Lok Kok Chee	<i>Goodbye</i>
	Faizal Zulkifli	<i>Amalgamation</i>
	Hasnul Jamal Saidon	<i>Something Fishy</i>
	Zulkifli Che' Harris	<i>Domino Theory</i>
	Hasnul Jamal Saidon	<i>Kdek! Kdek! Ong!</i>
	Hasnul Jamal Saidon	<i>Mirror, Mirror on the Wall</i>

1995	Janet Pillai	<i>Rama & Sita</i>
	Zahim Albakri	<i>Ribut</i>
1996	Faizal Zulkifli	<i>Not Art Please</i>

KAEDAH PENYELIDIKAN

Permasalahan Kajian

Di Malaysia, penggunaan teknologi elektronik yang berasaskan video dalam penghasilan karya seni visual atau seni tampak adalah satau aliran yang baru yang wujud pada awal tahun 1980-an. Keadaan ini berbeza dengan negara-negara lain seperti Amerika Syarikat yang mana aliran ini sudah lama wujud serta berkembang di negara mereka. Antara peneraju awal ialah Num June Paik, Les Levine, John Baldessari, Vito Acconci, dan Bruce Nauman.

Keadaan di negara kita terhadap perkembangan ini adalah amat baru, kita hanya mengikut. Jika dilihat pengamal seni dan pengkarya seni di Malaysia masih lagi menafikan cabaran baru ini. Mungkin kerana orientasi awal, atau *technophobia* ataupun mentaliti kita yang takut untuk membuat anjakan evolusi minda. Sememangnya merintis kepada sesuatu yang baru bukannya mudah. Jika bernasib baik kita unggul, jika tidak berlakulah kontroversi atau dipinggirkan.

Hipotesis Kajian

- Penggunaan video untuk menghasilkan karya seni dikatakan lebih berkesan dalam menyampaikan maksud dan mesej
- Seni video kian menular dan berkembang serta mendapat sambutan daripada pengkarya dan peminat seni tempatan
- Penghasilan karya seni video dapat mentakrifkan seseorang pengkarya sebagai kreatif, inovatif dan peka terhadap perkembangan teknologi

Objektif Kajian

- Mengkaji perkembangan seni video yang berlaku di Malaysia
- Mengenal pasti bagaimana penggunaan video diaplikasikan ke dalam hasil karya seni tampak
- Mengetahui mesej dan pendekatan yang digunakan oleh pengkarya seni tampak Malaysia
- Video sebagai bahan perantaraan dalam penghasilan karya

PERBINCANGAN TEMA

Tafsiran Istilah

Penyelidikan saya ini adalah bertujuan mengkaji sejauh mana penggunaan **seni video dalam penghasilan karya seni tampak di Malaysia.**

Seperti yang diketahui, penggunaan seni video dalam penghasilan karya oleh artis-artis seni atau pengkarya-pengkarya di negara kita adalah agak baru berbanding dengan negara barat. Hanya segelintir sahaja yang berani menghasilkan karya sebegini, antaranya seperti Hasnul Jamal Saidon, Liew Kung Yu, dan Wong Hoi Chong.

Pada tahun 1989, Liew Kung Yu telah memenangi Hadiah Kecil Bakat Muda Sezaman 1989 menerusi karya berjudul "*A Passage Through Literacy*". Beliau menayangkan imejan figura menari (Mario D'Cruz) yang ditindan oleh simbah pancaran teks dengan menggunakan sebuah monitor tv. Monitor tv tersebut diletakkan di dalam sebuah arca berbentuk telur pecah dan dipersembahkan di atas sebuah pelantar rendah. Beberapa jalur putih menjulur keluar dari dalam telur dan digubah untuk menghidupkan suasana ruang antara arca dengan persekitarannya.

Ini kemudiannya pula diikuti oleh pengkarya yang bernama Baharudin Arus menerusi projek tahun akhirnya di Pusat Seni USM. Beliau mempersembahkan karya seni video dan arca bergerak dalam menampilkan reaksi peribadi terhadap "medium sebagai mesej" yang disarankan oleh Marshall McLuhan. Karya pemasangan yang dipamerkan di USM pada tahun 1989 ini menggunakan monitor tv yang menayangkan secara serentak video dari beberapa sumber berbeza, termasuk satu yang disalurkan secara langsung dari sebuah kamera video bergerak. Beliau mengeksploitasikan teknologi jarak jauh untuk kawalan pergerakan arca dalam karyanya. Menerusi karya ini, beliau

menggunakan medium elektronik untuk memberi ulasan terhadap medium itu sendiri yang tidak lagi bersifat sebagai kanvas yang "neutral" tetapi telah menjadi intisari atau kandungan mesej dan ide.

Gelombang kehadiran video berterusan lagi menerusi karya *Sook Ching* oleh Wong Hoy Cheong. Beliau menggabungkan persembahan langsung, catan dan pancaran video. Beliau menggunakan pendekatan video berbentuk dokumentari sejarah untuk merakamkan keperitan rakyat zaman penjajahan Jepun melalui pengalaman beberapa individu terpilih. Pendekatan dokumentari alternatif ini cuba memberi pengasahan kepada sejarah peribadi untuk dibandingkan dengan naratif sejarah rasmi negara. Hasil karyanya ini yang ditampilkan buat julung kalinya sempena 'Festival Seni Video Antarabangsa 90' boleh dianggap telah memperkenalkan video dalam konteks persembahan pelbagai media.

Selain itu, lahir juga karya tanpa tajuk hasil usaha sama antara Ray Langenbach, Latif Kamaludin dan Gunabalan Krishnasamy yang mengkritik propaganda "*tidak berwajah*" yang digunakan oleh penguasa media. Mereka menggabungkan reaksi kemanusiaan terhadap kematian kanak-kanak di Iraq dengan "*kematian*" sistem ideologi Soviet.

Liew Kung Yu menghasilkan lagi karya seni video menerusi karya yang berjudul "*Who am I*" yang dipamerkan di Galeri MIA dalam sebuah pameran "*Two Installation*" pada 1991. Karya pemasangan ini menggunakan beberapa buah monitor tv dalam ruang persembahan yang dipenuhi oleh "*prayer altar*" masyarakat Cina tempatan. Sebuah persembahan yang mengiringinya menimbulkan persoalan tentang kelangsungan tradisi budaya masyarakat Cina. Karya beliau yang lain, bertajuk "*Sing A Song For Ah Khong and Ah Ma*" yang pada asalnya dipamerkan di Festival Seni Video SONY 1994, telah

memenangi Anugerah Seni Video Pemasangan Terbaik dalam Festival Seni Video Malaysia 1994 anjuran bersama Balai Seni Lukis dan Video Headquarters. Karya ini menampilkan persoalan tentang jurang budaya antara dua generasi berbeza yang hidup di bawah satu bumbung yang sama. Terjemahan persoalan ini disampaikan menerusi pemasangan beberapa monitor tv dalam suasana ruang tamu sebuah rumah.

Dalam Festival Seni Video SONY 1994 yang berlangsung di Kuala Lumpur, pihak penganjur telah memilih dan meminjamkan kamera video kepada beberapa orang individu dari pelbagai latar belakang iaitu teater, seni halus, seni bina, pengiklanan, fotografi, dan sebagainya untuk menghasilkan karya masing-masing mengikut selera pengucapan sendiri. Dengan mempersembahkan hasil kerja peribadi sebegini di sebuah lokasi awam, video dapat dilihat dalam konteks alternatif yang menyimpang dari amalan televisyen yang lazim. Festival ini mengenengahkan hasil karya seperti "*Domino Theory*" oleh Zulkifli Haris, "*Post-Colon...*" oleh Hasnul Jamal Saidon dan "*Sing A Song For Ah Khong and Ah Ma*" oleh Liew Kung Yu.

Selain itu, lahir juga karya bertajuk "*Bernafas Dalam Lumpur*" yang berbentuk persembahan dan pemasangan yang dihasilkan oleh artis yang bernama Noor Azizan Paiman menggunakan video sebagai media rakaman. Menerusi karya lanjutan ini, video dilihat bukan sahaja sebagai bahan dokumentasi, tetapi juga sebagai medium yang mempunyai bahasa pengucapan tersendiri.

Karya "*White Cloth*" pada tahun 1994 oleh Khairul Aidil Azlin dan Hamzah Tahir pula menampilkan pendekatan yang hampir sama. Perbezaannya ialah video menjadi media unggul. Karya ini memenangi Hadiah Kedua kategori Anugerah Video Eksperimental Muda dalam Anugerah Video Malaysia 3M VHQ 94 anjuran Video Headquarters. Dalam anugerah ini, buat julung kalinya sebuah anugerah khas iaitu Video

Eksperimental Muda telah disediakan bagi menggalakkan penyertaan karyawan yang bukan dari industri, agensi video atau agensi pengiklanan. Karya Hasnul Jamal Saidon yang bertajuk "Proclaim" (1994) telah memenangi hadiah pertama melalui anugerah yang sama. Anugerah anjuran Kementerian Kebudayaan, Kesenian, dan Pelancongan ini juga menarik minat beberapa penyertaan seperti "Goodbye" dari Loh Kok Chee, dan "Amalgamation" dari Faizal Zukifli.

Penampilan video juga menjadi sebahagian daripada "Skin Trilogy" (1994), sebuah persembahan eksperimental pelbagai disiplin yang diusahakan oleh Five Arts Centre. Berdasarkan teks oleh K.S Maniam dan diarahkan oleh Krishen Jit, penyatuan seni tampak dan seni persembahan ini melibatkan juga karya "Something Fishy" oleh Hasnul Jamal Saidon. Karya pemasangan video pelbagai saluran ini menjadi sebahagian dari elemen yang menjana improvisasi pelakon, pemuzik dan penyanyi.

Terdapat juga seni video digabungkan dengan persembahan teater dalam konteks seni pentas yang agak menarik yang dicetus oleh dunia politik. Persembahan teater sempena sambutan Wanita UMNO 40 tahun (1989) yang diusahakan oleh Centre Stage di bawah pimpinan Normah Nordin merupakan satu contoh. Menerusi teknologi pancaran video dan persembahan langsung untuk membawa keluar sebuah kereta Proton Saga dari layar video ke ruang pentas ala-David Copperfield.

Dalam pementasan "Rama & Sita" (1995) menampilkan konsep sinografi yang berorientasikan "post-industrial & techno pop" sebagai latar untuk jalan cerita epik yang dipinjam. Pementasan arahan Janet Pillai ini menggunakan dua puluh monitor tv yang menayangkan video, animasi komputer paparan elektronik dan digital untuk menonjolkan generasi yang beroperasi di atas pelantar teknologi siber. Ini disusuli pula melalui teater "Ribut" arahan Zahir Albakri.

Selain itu, lahir juga karya seni video yang digabungkan dengan animasi. Antaranya ialah karya oleh Faizal Zulkifli bertajuk "*No Art Please*" yang memenangi hadiah kecil dalam Pertandingan Bakat Muda Sezaman 1996. Walaupun dipersembahkan dalam bentuk video, penghasilan imejannya dilakukan dalam komputer. Beliau menggabungkan perisian *suntingan imejan dengan suntingan video digital* di atas pelantar *Macintosh*. "*Road Runner*" yang dipamerkan dalam pertandingan yang sama, menggunakan analogi "permainan elektronik" untuk menggambarkan obsesi segelintir masyarakat kepada "kelajuan, perlumbaan, dan nilai numerikal".

Hasnul Jamal Saidon pula menghasilkan karya pemasangan bertajuk "*Kdek! Kdek! Ong!*" (1994) yang menggunakan video dan animasi komputer. Karya ini dipamerkan dalam *Culture in Context* di Bangunan Pesuruhjaya Tinggi Australia, Kuala Lumpur. Karya yang merupakan rentetan dari pepatah melayu "*Seperti Katak di Bawah Tempurung*" ini menggambarkan animasi katak yang cuba keluar dari kongkongan barunya iaitu televisyen.

Penyelidikan

Menurut Kamus Dewan Edisi Baru terbitan Dewan Bahasa dan Pustaka (1993), perkataan **sesak** bermaksud ; 1) tidak lapang (lega, longgar), sempit 2) terlalu penuh (hingga tidak terluang lagi), tumpat (penumpang dalam kenderaan dan lain-lain) 3) tersumbat atau tersekat (perjalanan nafas dan lain-lain), sendat, senak 4) susah (kehidupan), sempit.

Manakala menurut Kamus Besar Bahasa Melayu Utusan terbitan Utusan Publications & Distributors, Kuala Lumpur (1995) perkataan **sesak** bermaksud; 1) merasak, padat, sekak (kerana dukacita), sebak (dada), sebu, sendat, terkambus 2) terlalu

penuh (hingga tidak terluang lagi), tumpat (penumpang), berasak-asak 3) sempit, picik, cetek, susah (kehidupan) 4) tersumbat (perjalanan nafas), tersekat, senak 5) pengap, susah hendak bernafas, tidak banyak udara (kerana ruang terlalu sempit) 6) tidak lapang, sempit (bilik), tidak lega, tidak longgar.

KARYA

Sebagai seorang pelajar, kita tidak boleh lari dengan pelbagai cabaran dan dugaan yang sering kali tiba sewaktu bergelar pelajar. Ada juga yang menganggap cabaran dan dugaan adalah merupakan satu masalah dalam diri mereka. Tambahan lagi apabila jalan penyelesaian bagi masalahnya tidak ditemui. Ini boleh mengakibatkan para pelajar berasa tertekan dan seterusnya berputus asa lalu mengambil keputusan dengan berserah sahaja pada takdir yang akan menimpanya kelak. Kita wajar menganggap ianya adalah satu cabaran dan dugaan yang perlu ditempuhi untuk berjaya kelak. Berdasarkan hasil kerja saya ini, saya telah menghasilkan satu karya seni video untuk Projek Tahun Akhir 2006 yang bertajuk "*Sesak!*" yang berkonsepkan kesenian wayang kulit. Objektif karya ini adalah untuk menggambarkan kepada audien mengenai perasaan seorang pelajar yang sedang menghadapi masalah dalam menyiapkan projek tahun akhir.

RUMUSAN

Dengan ini dapat dirumuskan, penghasilan karya seni video di negara Malaysia kini semakin menular dan diterima oleh karyawan serta masyarakat tempatan walaupun ianya agak lambat berbanding dengan negara luar seperti Amerika Syarikat. Dengan ini menggambarkan rakyat negara kita juga kreatif untuk menghasilkan karya serta peka dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat lalu mengeksploitasikannya bagi menghasilkan karya seni yang bermutu.

Begitu juga dengan karya "*Sesak!*" yang telah mengekori jejak beberapa karyawan tempatan dan memperkembangkan lagi hasil karya seni video di Malaysia. Karya ini juga mengajak masyarakat untuk berfikir secara halus tentang perasaan yang sering kali menimpa seorang pelajar yang mana mereka terpaksa berfikir untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Ini sejajar dengan pepatah Melayu "*Bukan Senang untuk Senang dan Bukan Susah untuk Susah*".

Karya



Tajuk : SESAK!

Medium : Seni Video (pemasangan)

Tahun : 2006

Lampiran 2

Papan Cerita





Bibliografi

CIPTA (Tahun; 1998, 1999, dan 2000), katalog pameran pelajar Universiti Malaysia Sarawak

Dasar-Dasar Pembangunan Malaysia, Institut Tadbiran Awam Negara (INTAN) Malaysia, 1994

Hasnul Jamal Saidon *Hyperview* : katalog pameran solo, 1997

Ismail Zain, Retrospective Exhibition 1964-1991, Balai Seni Lukis Negara Kuala Lumpur, 1991

Kamus Besar Bahasa Melayu Utusan, Utusan Publications & Distributors, Kuala Lumpur, 1995

Kamus Dewan Edisi Baru, Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pendidikan Malaysia Kuala Lumpur, 1993

Michael Rush, Video Art, Thames & Hudson, 2003

Pameran Seni Elektronik Pertama, Balai Seni Lukis Negara Kuala Lumpur, 1997

Pertandingan Bakat Muda Sezaman, Balai Seni Lukis Negara Kuala Lumpur, 1989

Rupa Malaysia, Balai Seni Lukis Negara & Redza Piyadasa, 2000

Toffler, Alvin, kejutan dan Gelombang, (terjemahan) Dewan Bahasa dan Pustaka Kuala Lumpur, 1989