



Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif

Praktis Seni Video Eksperimental Dalam Konteks Seni Tampak Tempatan

Melcom Anak Angkun

**Sarjana Seni
2016**

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

Grade: 2016

Please tick (✓)

Final Year Project Report

☐

Masters

☒

PhD

☐

DECLARATION OF ORIGINAL WORK

This declaration is made on the 28 day of September 2016.

Student's Declaration:

I Meicom Anak Angkun, 14020174, Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif

(PLEASE INDICATE STUDENT'S NAME, MATRIC NO. AND FACULTY) hereby declare that the work entitled, Praktis Seni Video Eksperimental Dalam Konteks Seni Tampak Tempatan 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.

28/09/2016

Date submitted

Meicom Anak Angkun, 14020174

Name of the student (Matric No.)

Supervisor's Declaration:

WAN JAMARUL IMRAN

I WAN JAMARUL IMRAN (SUPERVISOR'S NAME) hereby certifies that the work entitled, Praktis Seni Video Eksperimental Dalam Konteks Seni Tampak Tempatan (TITLE) was prepared by the above named student, and was submitted to the "FACULTY" as a * partial/full fulfillment for the conferment of M. Arts (PLEASE INDICATE THE DEGREE), and the aforementioned work, to the best of my knowledge, is the said student's work

Received for examination by:



(Name of the supervisor)

Faculty of Applied and Creative Arts
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

Date:

29/9/2016

I declare this 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 declared that this said Project/Thesis shall be placed officially in the Centre for Academic Information Services with the abide 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 digitise the content to 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 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's signature

(Date) 28/09/2016

Supervisor's signature:

Assoc. Professor Dr Wan Jemariah binti Wan Abdulah Thani
Dean

Faculty of Applied and Creative Arts
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

Current Address:

JOLICA ANAK ANGKUN, HARAPAN MENANG SDN. BHD,
MILE 7, JALAN PUTATAN, 88200 PUTATAN, KOTA KINABALU, SABAH.

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

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

Praktis Seni Video Eksperimental Dalam Konteks Seni Tampak Tempatan

Melcom Anak Angkun

Tesis ini diserahkan
sebagai memenuhi keperluan bagi Sarjana Seni
(Seni Halus)

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK
2016

RUJUKAN

- Ahmad Mashadi, June Yap & Lim Qinyi. (2008). *SHIFTS: The Contemporary Art of Wong Hoy Cheong*. Singapore: National University Of Singapore (NUS) and Galeri Petronas.
- Alvesson, M., & Sandberg, J. (2013). *Constructing Research Questions*. London: Sage.
- Andrews, C. M. (2006). *A History Of Video Art: The Development Of Form And Function*. New York: Berg.
- Arham Azmi & Issarezal Ismail. (2009). *OuterinterX: Awaken of the Device*. Bukit Damansara, Kuala Lumpur: Three Hundred Sixty Sdn Bhd.
- Balai Seni Lukis Negara. (1995). Pameran 'Retrospective Exhibition: Ismail Zain', Balai Seni Lukis Negara, Kuala Lumpur.
- Behance. (2013). Proclaim 1993. Dicapai pada 26 April 2014. [https://www.behance.net/gallery/10041705/PROCLAIM-\(1993\)](https://www.behance.net/gallery/10041705/PROCLAIM-(1993))
- Bazeley, P. (2013). *Qualitative Data Analysis: practical strategies*. London: Sage.
- Chua, Y. P. (2006). *Kaedah Dan Statistik Penyelidikan: Buku 1*. Kuala Lumpur: McGraw-Hill Education.
- Comer, S. (2009). *Film And Video Art*. London: Tate Publishing.
- Creswell, J.W. (1994). *Research Design: Qualitative & Quantitative Approaches*. United States: Sage Publications, Inc.
- Creswell, J.W. (Ed.) (2007). *Qualitative Research*. Los Angeles: SAGE Publications. pp.3-4.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approachs*. 3rd ed. Los Angeles: SAGE Publications.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative & Mixed Methods Approaches*. 4th ed. United Kingdom: SAGE Publications, Inc.
- Delia Paul & Sharifah Fatimah Zubir. (1989). *First ASEAN Symposium on Aesthetic*. Kuala Lumpur, Malaysia: Balai Seni Lukis Negara.
- Encyclopedia of Art Education. (2015). Video Art. Dicapai pada 16 Jun 2015. <http://www.visual-arts-cork.com/video-art.htm>

- Flavorwire.com. (2014). 50 Great Works of Video Art That You Can Watch Online. Dicapai pada 16 Jun 2015. <http://http://flavorwire.com/399191/50-great-works-of-video-art-that-you-can-watch-online/video>
- Fuad Arif. (2014). 'Pameran AGRESIF', Galeri R A Fine Arts, Solaris Dutamas. Kuala Lumpur: R A Fine Arts-The Gallery.
- Fuad Arif. (2014, November 11). Ciri-ciri, potensi dan impak praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan. Temu bual individu. (Melcom Angkun, Penemu Bual)
- Guggenheim. (2015). Wong Hoy Cheong. Dicapai pada 18 Jun 2015. <http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/artwork/31242>
- Hawkins, J. M. (2006). Kamus Dwibahasa Oxford Fajar: Inggeris-Melayu, Melayu-Inggeris, edisi 4. Selangor, Malaysia: Oxford Fajar.
- Hasnul J. Saidon & Niranjana Rajah. (Ed.) (1997). From Mass To Multimedia. Balai Seni Lukis Negara: Kuala Lumpur. Ms.10-11.
- Hasnul J. Saidon & Niranjana Rajah. (Ed.) (1997). Rasional. Balai Seni Lukis Negara: Kuala Lumpur. Ms.2-3.
- Hasnul J. Saidon & Niranjana Rajah. (Ed.) (1997). The Visionary. Balai Seni Lukis Negara: Kuala Lumpur. Ms.12-17.
- Hasnul J. Saidon. (2000). 'Pengenalan Seni Video', *E-Art Asean Online*. Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.
- Hasnul J. Saidon. (2000). Program Syarahan Umum: From Mass to Multi-Media.
- Hasnul J. Saidon. (2003). Wacana Seni: Cabaran Praktis Seni Elektronik Dalam Era Maklumat.
- Hasnul J. Saidon. (2008). *In Between The Lines*. Penang: Muzium & Galeri Tuanku Fauziah (Mgtf), Universiti Sains Malaysia.
- Hasnul J. Saidon. (2009). Roopesh Sitharan: *Fermentation-a solo exhibition of new media art*. Penang: Muzium & Galeri Tuanku Fauziah (Mgtf), Universiti Sains Malaysia.
- Hasnul J. Saidon. (2010). '1 Malaysia contemporary Art Tourism'. Penang: Muzium & Galeri Tuanku Fauziah (Mgtf), Universiti Sains Malaysia.

- Hasnul J. Saidon. (2010). *Malaysia - Japan Video Art Exchange (MJVAX)*. Penang: Muzium & Galeri Tuanku Fauziah (Mgtf), Universiti Sains Malaysia.
- Hasnul J. Saidon. (2012). From Mass To Multimedia-Malaysian Art In An Electronic Era. Dicapai pada 03 Mac 2013. <http://hasnulsaidon.blogspot.com/2013/05/from-mass-to-multi-media-malaysian-art.html>
- Hasnul J. Saidon. (Ed.) (2013). *Bakat Muda Sezaman 2013: Melihat Kebenaran Di Sebalik Hijab*. Kuala Lumpur: Balai Seni Visual Negara. Ms.243-303.
- Honour, H., & Fleming, J. (2005). *A World History Of Art: seventh edition*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Hornby A. S. (2010). *Oxford Advanced Learner's Dictionary: international student's edition, New 8th edition*. London: Oxford University Press.
- Ismail Zain. (Ed.) (1986). *Ucapan Nada Idea*. Pusat Seni: USM. Ms.104-112.
- Ismail Zain. (Ed.) (1978). *Masa Depan Tradisi-Dikhususkan Kepada Pengalaman Kuno Di Malaysia*. Bengkel Wayang Kulit: KKBS. Ms.86-95.
- Ismail Zain. (Ed.) (1989). *Apa Yang Dapat Dibeli Dengan 145.5 Juta Ringgit*. Dewan Budaya: Kuala Lumpur. Ms.71-72.
- Kamal Sabran. (2014, November 14). Ciri-ciri, potensi dan impak praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan. Temu bual individu. (Melcom Angkun, Penemu Bual)
- Katalog Kamus Dewan 'An English-Malay Dictionary', Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.1995.
- Katalog Pameran 'AGRESIF', Galeri R A Fine Arts, Solaris Dutamas, Kuala Lumpur.2014.
- Katalog Pameran 'CHERITERA', *Start art fair*, Galeri Chandan, Publika, Jalan Dutamas, Kuala Lumpur.2014.
- Katalog Seminar '4th ICACA15', Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif, UNIMAS, Kota Samarahan, Sarawak.2015.
- Katalog Pameran 'Seni Elektronik Pertama', Balai Seni Lukis Negara, Kuala Lumpur.1997.
- Katalog Pertandingan 'Bakat Muda Sezaman 2000', Balai Seni Lukis Negara, Kuala Lumpur.2001.

Katalog Pertandingan 'Bakat Muda Sezaman13', Balai Seni Visual Negara, Kuala Lumpur.2013.

Lovejoy, M. (1992). Post Modern Current: Art and Artist in the Age of Electronic Media. USA: Prentice Hall Inc.

Marshall, C., & Rossman, G. B. (2006). Designing Qualitative Research: *Fourth Edition*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Masnoor Ramli Mahmud. (2014, November 12). Ciri-ciri, potensi dan impak praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan. Temu bual individu. (Melcom Angkun, Penemu Bual)

Mohd. Majidi Amir. (2014, November 10). Seni media baru dalam konteks seni tampak tempatan. Temu bual individu. (Melcom Angkun, Penemu Bual)

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative Data Analysis: *an expanded sourcebook, Second edition*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Mute. (2008). Art Stripped Bare By Post-Autonomists, Even. Dicapai pada 17 Jun 2015. <http://www.metamute.org/editorial/articles/art-stripped-bare-post-autonomists-even>

Muhammad Ayman Ghaffa. (2015). Platform filem pendek Viddsee. Dicapai pada 04 Mac 2015. <http://www.kosmo.com.my/kosmo/content.asp?y=2015&dt=0304&pub=Kosmo&sec=Infiniti&pg=in 01.htm#ixzz3TSV98cfi>

Nurhanim Khairuddin. (2014, November 13). Ciri-ciri, potensi dan impak praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan. Temu bual individu. (Melcom Angkun, Penemu Bual)

Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., & Cayton, D. L. (2009). Art Fundamentals: *theory and practice, eleventh edition*. New York: McGraw-Hill.

Proclaim. (2010). VideoArt. Dicapai pada 28 Mac 2014. <http://www.Youtube.com/watch?v=dEc2+L9j594>

Rajah, Niranjana. (Ed.) (1998). E-Art Asean Online, Rupa Malaysia. Balai Seni Lukis Negara: Kuala Lumpur. Ms.54-55.

Redza Piyadasa. (2000). Rupa Malaysia: Meninjau Seni Lukis Moden Malaysia. Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.

- Rush, M. (2003). *'Video Art'*. China: Thames & Hudson.
- Rush, M. (1999). *'New Media in the late 20th-Century Art'*. Singapore: Thames & Hudson.
- Roopesh, S. (2008). *'Relocations': Electronic Art of Hasnul J Saidon and Niranjan Rajah*. Penang: Muzium & Galeri Tuanku Fauziah (Mgtf), Universiti Sains Malaysia.
- Sudjud Dartanto. (Ed.) (2013). *Bakat Muda Sezaman 2013: Praktik Seni Rupa Kontemporer Sebagai Sebuah Praktik Refleksif*. Yogyakarta: Balai Seni Visual Negara. Ms.329-332.
- The Network, Inc. (Ed.) (1979). *Kerangka Konsep Inovasi Pendidikan*. Thousand Oaks, CA: Sage. p.18.
- The Edge Galerie. (2013). Ismail Zain. Dicapai pada 18 Jun 2015. <http://www.theedgegalerie.com/?artist=ismail-zain>
- The Museum Of Modern Art. (2015). The Collection. Dicapai pada 16 Jun 2015. http://www.moma.org/collection//browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A3514&page_number=1&template_id=1&sort_order=1&background=gray
- Videoart.net. (2009). Experimental film. Dicapai pada 16 Ogos 2014. <http://www.videoart.net>
- Viddsee. (2012). Viddsee. Dicapai pada 04 Mac 2015. <https://www.youtube.com/user/viddsee>

Lampiran

Lampiran 1

Nama: Encik Mohd Fuad Arif

Tarikh: 11 November 2014.

Tempat: Universiti Teknologi Mara, Shah Alam, Selangor, Malaysia.

Waktu: 02.42 Petang.

Soalan Ringkas

A, Bilakah anda mula melibatkan diri dalam bidang Seni Visual di Malaysia?

Jawapan: *“Semenjak saya belajar dan aktif saya mengikuti pameran dan pernah mendapat hadiah sagu hati dipertandingan Open Malaysia selepas itu waktu semester ke-6 saya dengan En. Sylvester Jusem (Pensyarah di Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif Universiti Malaysia Sarawak), semasa itu peringkat Malaysia itu dibuat di Negeri Sabah dan telah mendapat hadiah sagu hati. Itulah pengalaman (Experience), yang paling saya kenang. Selepas itu, habis belajar pernah masuk pertandingan di Sabah. Masa belajar di peringkat Master, pernah juga mengikuti pameran-pameran kecil”.*

B, Bilakah anda mula menggunakan praktis seni video sebagai medium dalam penghasilan karya seni?

Jawapan: *“Praktis seni video ini adalah bidang terjun bagi saya. Telah merancang untuk menggunakannya, menjinakan diri untuk menggunakannya lebih kepada video dan lepas saya habis belajar di peringkat Master (Sarjana), saya punya indirect point is more to pameran tanpa tajuk/working title. Pertama kali menggunakan medium video”.*

C, Apakah yang mendorong anda menggunakan praktis seni video dalam penghasilan karya seni?

Jawapan: *“Dorongan utama ini sebab diminta untuk, masa itu kutator, memasukan satu karya yang bersifat video. Saya tidak pernah buat tetapi saya anggap itu sebagai satu cabaran. Percubaan/proses membuat itu menarik untuk pameran itu (Working title), daripada sanalah didorong. Tetapi, sebenarnya saya tidak pernah melihat diri saya sebagai Video Artist, itu macam saya punya stage dalam praktis, lepas ini saya pun tidak tahu apa yang saya akan buat”.*

Soalan Utama

A, Apakah yang anda faham tentang Konsep/Ciri-ciri praktis seni video eksperimental?

Jawapan: *“Dari definisi buku seni video eksperimental adalah menggunakan apa saja bentuk pengolahan melalui perisian komputer yang dapat menimbulkan kesan kepada rakaman video. Rakaman video tersebut boleh diolah menggunakan perisian komputer untuk dijadikan sebagai medium bagi menyampaikan pendapat dan pandangan tentang hal-hal semasa.*

Soalan Tambahan

B, Apakah potensi praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam bidang pengkaryaan seni tampak tempatan pada masa kini?

Jawapan: *“Potensi praktis seni media baru seperti seni video eksperimental ini sememangnya ada, kerana dunia sekarang ini berada dalam kemajuan teknologi yang canggih dan terkini. Semua praktis seni tampak pada masa kini juga mempunyai potensi untuk dikembangkan lagi, tidak kira sama ada dari segi komersial, perkongsian dan sebagainya. Kerana ianya berkaitan dalam konteks masyarakat pada masa kini yang ingin melihat karya-karya seni media baru seperti karya-karya yang berunsurkan teknologi”.*

“Namun, ianya berbeza apabila melihat senario seni tampak tempatan pada hari ini, para pengkarya seni tampak yang menghasilkan karya-karya seni media baru seperti seni video eksperimental ini sangat kurang dan boleh dibilang. Keadaan ini telah menimbulkan banyak persoalan tentang apakah faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya penghasilan praktis-praktis seni media baru ini dalam konteks seni tampak tempatan. Ini kerana, karya-karya seni media baru seperti ini telah pun berkembang dengan pesat diperingkat antarabangsa.

Soalan Penerokaan

C, Pada pendapat anda, adakah pengaplikasian praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya, memberi impak yang positif kepada bidang pengkaryaan seni tampak tempatan pada masa kini? Jelaskan mengapa.

Jawapan: *“Impak untuk memahami/memperkayakan bidang seni ini sentiasa ada, tetapi macam itulah termaktub/terikat dengan aktiviti kesenian dan general (Umum), dimana membentuk lebih utama. Selagi itu, tidak diketahui secara general (Umum), orang akan melihat ia sebagai medium/karya yang terpencil. Tapi impak video terhadap perkembangan seni tampak tempatan sentiasa ada”.*

“Cadangan saya, untuk memperkayakan stail/praktis bukan hanya tertumpu kepada potensi terhadap nilai komersial sahaja seperti yang dialami dalam konteks painting (Seni Catan), mungkin peranan ini diberikan kepada institusi-institusi IPTA/IPTS yang mewakili kerajaan ataupun badan bukan kerajaan (NGO). Memberi ruang kepada praktis-praktis ini untuk berkembang, selain daripada itu galeri-galeri seni yang mendominasi senario seni di Malaysia termasuklah Balai Seni Visual Negara (BSVN), dimana mempunyai kemampuan dari segi dana/ruang/dorongan yang bukan sahaja untuk menjana pendapatan yang lumayan”.

“Tempat-tempat macam inilah yang harus memberi dorongan kepada praktis Kontemporari/New Media/ yang perlu dilihat sebagai satu potensi yang baik bagi mempergiatkan lagi/memberi ruang/kesempatan kepada praktisional-praktisional seperti praktis seni video eksperimentasi/performing art’s atau sebagainya. Sebab kalau tidak dari mana lagi datangnya dorongan tersebut?? First: Peranan institusi. Second: Peranan NGO yang ada kepentingan dalam Seni Rupa tempatan.

Lampiran 2

Nama: Encik Masnoor Ramli Mahmud

Tarikh: 12 November 2014.

Tempat: Galeri ARTCUBE Intermark Mall, Jalan Tun Razak, Kuala Lumpur, Malaysia.

Waktu: 02.14 Petang.

Soalan ringkas

A, Bilakah anda mula menggunakan praktis seni video ini sebagai medium dalam penghasilan karya seni?

Jawapan: *“Sebenarnya penghasilan karya seni video ini, saya menggunakan apabila karya itu memerlukan bahan/media tersebut. Maksudnya kalau di Malaysia ini, kalau zaman saya dahulu tidak ada kelompok yang 100% menggunakan seni video, tetapi hari ini kita sudah ada komuniti yang semata-mata tumpu kepada seni video contohnya, seni eksperimentasi video tidak kiralah apa sahaja imej yang bergerak yang kebanyakan komuniti itu gunakan. Macam saya, saya lebih kepada keperluan untuk menggunakan seni video itu sendiri dalam menghasilkan karya. Kalau karya itu tidak memerlukan video itu maka karya itu hanyalah samada sebagai satu bentuk seni catan ataupun seni cetak, fotografi ataupun Digital Collage, print macam tu saja. Tetapi kalau karya itu memerlukan instalasi berbentuk samada sebuah karya catan yang boleh dirangkumkan dengan karya video itu mengikut pada keperluan atau kesesuaian karya itu sendiri”.*

B, Apakah praktis seni yang sering dipraktikan oleh para pengamal seni tampak di Malaysia ketika itu?

Jawapan: *“Masa itu saya sudah melihat karya seni komputer bermula pada karya arwah Ismail Zain saya melihat karyanya ketika itu kalau tidak silap saya pada awal 90-an, atau pun sebelum*

arwah Ismail Zain meninggal saya melihat satu karya cetakan menggunakan Mcintosh awal masa itu dari situ saya mula melihat karya-karya cetakan menggunakan komputer. Kemudian, apabila En. Hasnul J Saidon, balik daripada US (Amerika Syarikat, sebenarnya sebelum dia balik daripada US pun sudah ada karya yang ditunjukkan karya video ketika itu juga. So pada saya ini adalah satu perkembangan yang baik dari segi penggunaan medium/media, itu sendiri”.

“Sebab pada zaman masa saya itu, adalah zaman peralihan Post-Modernisme), dimana berlaku pertukaran pada karya Abstrak Ekspresionisme, sudah bermula Figurative, dan bermula juga karya-karya video macam Hasnul J. Saidon, Liew Kung Yu, Wong Hoy Cheong, saya melihat karya-karya mereka pada masa itu. Dari situlah saya melihat pengaruh itu bermula pada diri saya untuk menghasilkan karya saya sendiri walaupun kadang-kadang kita kata masa itu saya sebagai seniman muda, artis muda so pengaruh itu tetap ada sebab pengaruh itu sedikit sebanyak memberi satu cara (Idea baru) untuk setiap seniman itu berkarya, macam mana dia hendak berkarya”.

C, Mengikut pengalaman anda sebagai seawal bilakah karya praktis seni video mula dipersembahkan di Malaysia?

Jawapan: “Saya mula mempersembahkan karya seni video saya pada pameran 1999, masa itu saya sebagai salah seorang ahli kumpulan dalam MATAHATI, pada masa itu membuat pameran di Galeri Petronas pada masa itulah saya kali pertama saya mempamerkan karya seni video saya. Ketika itu pengaruh media cukup kuat pada masa itu kerana berlakunya sentimen “Reformasi” ketika itu pada tahun 1998/1999, jadi saya melihat media massa itu telah menjadi satu atau sebahagian lidah rasmi untuk satu organisasi itu menceritakan tentang sesuatu perkara”.

“Jadi perkara itu, saya melihat menjadi betul atau tidak betul sebab saya melihat media ini kalau disampaikan dengan cara yang betul ia adalah satu benda yang ikhlas dan murni. Tetapi kalau media itu (Juga) digunakan untuk memanipulasikan hal yang sebenar menjadi tidak benar seolah-olah akan menjadi benar atau betul”.

Soalan Utama

A, Apakah yang anda faham tentang Konsep/Ciri-ciri praktis seni video eksperimental?

Jawapan: *“Sesuai penghasilan karya seni tampak adalah berdasarkan keperluan idea yang ingin disampaikan oleh pengkarya seni tampak itu sendiri. Jika karya itu memerlukan medium video untuk dijadikan sebagai sebahagian daripada hasil karya maka ianya menjadi keperluan bagi pengkarya untuk menggunakannya dalam penghasilan karya tersebut. Medium video boleh disesuaikan dalam pelbagai bentuk dan konsep mengikut kemahuan pengkarya. Sebagai contoh, karya pemasangan dalam sebuah ruang karya yang menghubungkan beberapa objek seperti meja, kerusi, monitor dan sebagainya. Tetapi, pada masa yang sama kandungan video itu adalah mesej yang hendak disampaikan oleh pengkarya tersebut dan ianya berkaitan dengan ruang pemasangan agar audiens lebih mudah untuk memahami mesej yang hendak disampaikan”.*

“Cara penyampaian karya-karya seni media baru seperti seni video eksperimental ini adalah bersifat pelbagai, bergantung kepada idea persembahan medium tersebut, kerana seni video eksperimental bukan setakat rakaman video biasa semata-mata tetapi ianya lebih daripada itu. Karya seni video eksperimental boleh dipersembahkan dimana-mana sahaja seperti didalam aplikasi telefon pintar, komputer, atas talian, televisyen dan sebagainya. Penggunaanya tidak lagi hanya tertumpu kepada penggunaan satu paparan monitor sahaja tetapi boleh dimainkan secara serentak dengan meletakkan empat atau lima monitor pada masa yang sama, ianya juga

boleh dimainkan menggunakan satu alat kawalan. Pemilihan konsep dalam sesuatu penghasilan karya itu adalah penting bergantung kepada keperluan pengkarya itu sendiri. Sama ada dia mahu menggunakan medium video sahaja atau gabungan daripada medium seni arca, catan, cetakan dan sebagainya”.

Soalan Tambahan

B, Apakah potensi praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam bidang pengkaryaan seni tampak tempatan pada masa kini?

Jawapan: *“Seni video eksperimental mempunyai potensi yang besar untuk dikehadapkan. Ini kerana penggunaan medium video pada masa kini sangat luas dan pelbagai. Seperti penggunaan video pada papan pengiklanan yang memainkan pelbagai iklan video komersial. Potensi medium seni video dalam dunia komersial sememangnya boleh digunakan tetapi apabila berada dalam konteks seni tampak ianya bukan lagi setakat menjual beli barangan. Saya pernah berurusan dengan pihak stesen televisyen swasta untuk meletakkan hasil karya seni video dalam satu slot pengiklanan iaitu pada masa residensi beliau di negara Belanda. Program yang bertajuk ‘One Minute Video’, itu memberikan setiap seniman membuat satu minit video, berdasarkan suatu tema dan video tersebut akan dimainkan mengikut durasi yang ditetapkan dan ditonton oleh masyarakat umum di negara tersebut. Inisiatif daripada institusi-institusi kerajaan dan juga swasta adalah perlu untuk memberi dorongan kepada para pengkarya seni tampak tempatan untuk menghasilkan karya-karya seni media baru seperti seni video eksperimental ini”.*

“Karya-karya seni media baru seperti seni video eksperimental ini sangat kurang dihasilkan oleh para pengkarya seni tampak tempatan masa kini kerana kurang mendapat sambutan daripada pengumpul karya seni di Malaysia. Ada diantara mereka menganggap

bahawa kandungan karya-karya seni video ini adalah suatu perkara yang biasa dan mudah untuk dihasilkan serta tidak melalui proses penghasilan seperti karya-karya konvensional yang boleh disimpan dan kemudian boleh dilaburkan kepada pembeli. Ini kerana, pengumpul karya-karya seni tampak ini adalah orang yang serius dalam membeli sesuatu hasil karya seni. Walaupun bagaimanapun, para pengkarya seni tampak tempatan sememangnya ada menghasilkan karya-karya seni video, namun jumlahnya adalah sedikit dan jika dikira memang tidak banyak. Kebiasaannya, artis-artis seni tampak yang menggunakan medium video ini akan membuat kolaborasi dengan pengkarya-pengkarya seni tampak daripada luar negara seperti Jepun dan Korea”.

“Penerimaan masyarakat mengenai seni video eksperimental ini adalah kurang dari segi pemahaman dan pengetahuan mereka terhadap karya-karya seni media baru ini. Perkara ini disebabkan oleh kurangnya kekerapan penghasilan karya-karya praktis seperti ini daripada para pengkarya seni tampak tempatan. Sekaligus, ianya memberi kesan kepada pemikiran masyarakat masa kini yang tidak mempunyai pemahaman terhadap karya-karya seni media baru seperti ini. Oleh itu, masyarakat akan melihat karya-karya seni media baru ini sebagai suatu perkara yang terpencil bagi mereka kerana tidak pernah melihat karya-karya sebegini secara kerap dan konsisten. Sebagai contoh, keadaan ini dapat dilihat pada individu yang tidak memahami definisi seni catan itu dan apabila melihat sebuah karya seni catan secara kerap individu itu akan mula memahami definisi seni catan tersebut secara lebih mendalam. Situasi sama juga berlaku jika seseorang individu yang tidak pernah melihat karya-karya seni media baru dan apabila melihat karya-karya seni media baru tersebut, mereka tidak akan memahaminya kerana ianya adalah baru dan suatu yang diluar kebiasaannya”.

“Oleh itu, penghasilan karya-karya seni media baru haruslah dipergiatkan lagi secara kerap dan konsisten untuk merangsang minda masyarakat umum agar dapat mengenali karya-karya seni media baru seperti praktis seni video eksperimental. Ini kerana, pada masa kini kebanyakan masyarakat hanya mengetahui secara umum bahawa seni video eksperimental itu adalah filem dan bukan karya seni tampak. Pemikiran masyarakat pada hari ini sebenarnya telah dipengaruhi oleh kelangsungan pengeluaran filem yang terlalu banyak dipasaran tempatan dan ianya adalah konsisten pada setiap masa. Masyarakat umum juga sudah mengetahui tentang wujudnya filem-filem pendek yang seringkali ditayangkan pada iklan-iklan televisyen. Dan dalam filem-filem pendek tersebut banyak pengolahan yang telah dilakukan seakan-akan ianya sama seperti karya eksperimental video, namun kebanyakan filem pendek mempunyai naratif serta jalan penceritaan yang tersusun. Ianya berbeza sama sekali dengan konsep praktis seni video eksperimental yang mempunyai ciri-ciri dan elemen berbentuk penceritaan bukan linear (non-linear), iaitu tidak mengikut naratif penceritaan yang tersusun. Kandungan seni video eksperimental juga boleh berubah-ubah dan fleksibel mengikut acuan serta pengolahan pengkarya seni tampak itu sendiri”.

Soalan Penerokaan

C, Pada pendapat anda, adakah pengaplikasian praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya, memberi impak yang positif kepada bidang pengkaryaan seni tampak tempatan pada masa kini? Jelaskan mengapa.

Jawapan: *“Kemunculan seni media baru seperti praktis seni video eksperimental ini sememangnya telah memberi impak yang positif kepada perkembangan seni tampak tempatan pada masa kini. Antaranya ialah penghasilan karya-karya seni tampak bukan lagi hanya*

tertumpu kepada penggunaan praktis-praktis seni konvensional sahaja tetapi ianya lebih bersifat kekinian dan baru. Kerana tanpa disedari aplikasi video yang terkandung dalam telefon pintar juga sudah menjadi satu bahan untuk menghasilkan karya-karya seni video. Pada masa yang sama, perkembangan seni media baru juga telah membawa impak yang negatif kepada pemikiran masyarakat umum menerusi bermacam-macam rakaman video yang tidak bertapis-tapis dikongsikan dilaman-laman sosial seperti facebook, whatsapp, instagram, wechat dan sebagainya, untuk mendapatkan perhatian masyarakat umum tanpa memikirkan kesannya. Persoalannya adalah, bagaimana kita sebagai individu yang mewakili masyarakat umum mentafsir maklumat dan mengawal media tersebut kearah kebaikan. Pada masa yang sama, menjadi perisai untuk menghalang informasi-informasi negatif tersebut daripada merebak”.

“Oleh itu, para pengkarya seni tampak tempatan masa kini perlu bijak menggunakan medium seni media baru ini untuk perkara-perkara yang baik dan jangan sesekali menggunakannya untuk perkara-perkara yang tidak baik. Jika ingin mendapatkan maklum balas daripada masyarakat umum sekali pun kita kenalah beretika dan tidak memberikan situasi kekacauan pada suatu keadaan. Sebagai contoh, apabila kita melihat seseorang pengkarya itu menyatakan bahawa hasil karyanya telah berjaya mencuri tumpuan orang ramai dan mendapat respon yang sangat tinggi tetapi dalam tidak disedari ianya telah pun menimbulkan pelbagai kekacauan. Justeru itu, para pengkarya seni tampak tempatan juga haruslah menggunakan medium seni media baru ini dengan hati yang mulia dan ikhlas dengan cara yang betul berorientasikan hati nurani dan bukannya emosi semata-mata”.

Lampiran 3

Nama: Puan Nurhanim Khairuddin

Tarikh: 13 November 2014.

Tempat: Galeri Seni Segaris, Publika, Jalan Dutamas, Kuala Lumpur, Malaysia.

Waktu: 04.29 Petang.

Soalan Ringkas

A, Apakah yang mendorong anda menggunakan praktis seni video dalam penghasilan karya seni?

Jawapan: *“Satu seperti mana saya katakan tadi, sebab saya nak mengkritik media (Massa), jadi saya harus menggunakan media yang sesuai (Tools/Alat) yang sesuai takan saya nak menggunakan painting (Seni Catan) pula macam tidak sampai tentang apa yang saya cuba sampaikan. Secondly, sebab curiositylah sebab saya nak cuba sebab semenjak saya graduat saya tidak pernah strict (Tetap), pada penggunaan satu medium sahaja dalam persembahan seni daripada sculpture saya suka explore macam-macam benda/bentuk (Praktis seni) dan ini adalah salah satu exploration saya jugalah (Penggunaan seni video)”.*

B, Mengikut pengalaman anda siapakah artis seni tampak tempatan yang terawal dan cenderung menggunakan praktis seni video ketika itu?

Jawapan: *“Kalau in the 80s tidak silap saya di USM (Universiti Sains Malaysia), melalui kelas Ray Langenbach, Baharudin Arus mereka adalah antara pertama yang explore medium video nie. Kemudiannya, pada tahun awal 90an dan 90an, artis Wong Hoy Cheong menerusi karya Sook Ching, juga membuat kombinasi antara video dan painting (Seni Catan). Kemudian, masuklah*

En. Hasnul J Saidon, Niranjan Rajah, Liew Kung Yu, Nasir Baharudin. Late 90s, munculnya Masnoor Ramli Mahmud, Kamal Sabran, Sharon Chin, etc”.

C, Adakah galeri-galeri seni tampak ketika itu mengetahui tentang karya seni video?

Jawapan: *“Mungkin tidak semua galerilah, ada beberapa galeri yang mungkin involve (Melibatkan diri) pernah menayangkan video, kalau tidak galeri pun ada ruang-ruang seni alternatif yang banyak menggunakan Video Art’s (Seni video) nie, dia banyak menerangkan artis-artis videolah”.*

Soalan Utama

A, Apakah yang anda faham tentang Konsep/Ciri-ciri praktis seni video eksperimental?

Jawapan: *“Praktis seni video eksperimental ini juga adalah merupakan evolusi medium dalam penghasilan karya seni tampak iaitu gabungan antara seni halus dan juga teknologi. Ciri-ciri dan elemen praktis seni video eksperimental mengandungi unsur-unsur bunyian, visual dan pengolahan imej yang bukan rakaman video biasa.*

Soalan Tambahan

A, Apakah potensi praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam bidang pengkaryaan seni tampak tempatan pada masa kini?

Jawapan: *“Potensi praktis seni video eksperimental sangat besar dalam konteks seni tampak tempatan kerana ianya mengikut perkembangan teknologi yang terkini. Stail dalam pengkaryaan seni tampak secara antarabangsanya sudah menjurus kepada penggunaan medium ini, malahan sejak tahun 60-an lagi artis luar Negara seperti Nam June Paik dan Andy Warhol sudah mula menghasilkan karya-karya yang menggunakan medium video. Walau bagaimanapun, apabila*

melihat senario seni tampak di Malaysia pada hari ini, penggunaan seni media baru seperti praktis seni video eksperimental sangat kurang digunakan oleh para pengkarya seni tampak tempatan masa kini sebagai medium dalam penghasilan karya seni mereka. Ini telah menimbulkan suatu persoalan yang sangat kompleks kepada para pengkarya seni tampak tempatan kerana tanpa disedari, medium video pada abad ini telah menjadi salah satu keperluan bagi masyarakat dalam kehidupan seharian mereka”.

“Penghasilan karya-karya seni media baru seperti praktis seni video eksperimental di Malaysia ini sememangnya sangat kurang digunakan. Karya-karya seni video ini sememangnya ada dihasilkan oleh pengkarya-pengkarya seni tampak tempatan, cuma penghasilannya adalah berkala dan tidak konsisten. Persoalannya ialah bagaimana masyarakat selaku audiens utama dalam melihat karya-karya seni tampak tempatan pada masa kini ingin mengetahui dan memahami karya-karya seni media baru seperti praktis seni video eksperimental, jika ianya jarang dipersembahkan dikhalayak umum”.

“Sepanjang berkecimpung dalam arena seni tampak tempatan sejak dari tahun 1994 hingga sekarang, secara umumnya dalam galeri-galeri seni tampak tempatan sama ada dimiliki secara persendirian ataupun perkongsian, cuma ada beberapa sahaja karya-karya yang berbentuk seni video di dalam galeri-galeri tersebut dan ianya sangat boleh dibilang. Ini kerana, stail penghasilan karya-karya seni tampak di Malaysia pada hari ini adalah bersifat komersial, dijual beli dan masih lagi terikat dengan penghasilan karya-karya seni konvensional seperti karya seni catan dan juga seni arca. Penerimaan masyarakat mengenai karya-karya seni media baru ini adalah kurang kerana mereka tidak diberi peluang untuk melihat karya-karya seni seperti ini secara kerap dan konsisten. Oleh yang demikian, pemikiran masyarakat pada masa

kini belum lagi terangsang dengan karya-karya seni media baru seperti seni video eksperimental ini. Dan mereka akan melihat karya-karya seni media baru ini sebagai suatu perkara yang asing bagi mereka. Sebagai contoh, masyarakat sudah pun mengetahui dan memahami tentang karya-karya seni konvensional seperti seni catan, seni cetakan, arca, anyaman dan sebagainya. Ini kerana, karya-karya seni konvensional tersebut telah pun dihasilkan dengan begitu kerap dan dipersembahkan secara konsisten di dalam galeri-galeri seni tampak ataupun sesuatu pertandingan. Oleh itu, masyarakat mudah untuk memahami karya-karya seni konvensional tersebut kerana ianya telah merangsang minda dan pemikiran mereka untuk berfikir secara langsung menerusi persembahan dan pameran karya-karya seni konvensional tersebut. Peranan daripada institusi-institusi kerajaan mahupun swasta dan badan-badan tertentu dalam konteks seni tampak tempatan, seharusnya mempergiatkan lagi usaha penghasilan karya-karya seni media baru ini untuk tatapan umum agar dapat memberi rangsangan kepada minda masyarakat untuk mengenali karya-karya seni media baru seperti praktis seni video eksperimental ini. Sebagai contoh, menerusi beberapa pertandingan anjuran daripada organisasi swasta dan juga Balai Seni Visual Negara (BSVN), seperti ‘Video Art’s Festival’ dan Bakat Muda Sezaman yang dikategorikan dalam seni media baru. Selain itu, inisiatif sendiri oleh beberapa orang artis seni tampak tempatan seperti artis Kook Siew Wai dan rakan-rakannya pada pertandingan yang bertajuk ‘KL EX’ (Experimental Film and Video Festival), dimana beliau cuba menengahkan karya-karya seni video oleh artis-artis seni tempatan dan menjemput artis-artis daripada luar negara untuk bersama-sama terlibat sekali dalam pertandingan tersebut. Dan ini adalah satu kegiatan yang sangat baik dilakukan oleh artis-artis seni tampak tempatan pada masa kini, untuk menonjolkan dan mempersembahkan karya-karya seni media baru ini agar lebih dikenali ramai”.

Soalan Penerokaan

A, Pada pendapat anda, adakah pengaplikasian praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya, memberi impak yang positif kepada bidang pengkaryaan seni tampak tempatan pada masa kini? Jelaskan mengapa.

Jawapan: “Kehadiran artis-artis muda dalam arena seni tampak tempatan pada hari ini sangat diperlukan kerana mereka adalah sekumpulan pengkarya seni tampak generasi baru pada abad ini yang mempunyai pemikiran, kemahiran dan pengetahuan dalam aplikasi teknologi pada hari ini. Dan secara keseluruhannya, apabila dilihat pada peringkat antarabangnya seni media baru seperti seni video eksperimental ini memang sudah terlalu banyak diketengahkan dan dipersembahkan secara meluas oleh pengkarya-pengkarya seni tampak luar negara. Dan ianya bukan hanya dipersembahkan di dalam galeri-galeri seni sahaja malahan turut dipersembahkan di atas skrin telefon pintar sebagai alternatif baru. Oleh itu, para pengkarya seni tampak di Malaysia juga harus melihat keadaan semasa ini kehadiran dari segi penerimaan masyarakat yang begitu mesra dan begitu dekat dengan aplikasi teknologi elektronik, sehinggakan ianya dijadikan sebagai salah satu alat keperluan harian mereka. Seni media baru seperti praktis seni video eksperimental ini, mempunyai potensi yang sangat besar kerana ianya tidak perlu berada dalam konteks galeri ataupun pameran lagi dan tidak perlu menggunakan dinding serta paling istimewanya karya seni media baru ini boleh dipersembahkan di mana-mana sahaja seperti didalam televisyen, papan pengiklanan, aplikasi telefon pintar, laman sesawang, blog dan sebagainya. Sebagai contoh, karya seni video eksperimental dapat diselitkan dan dipersembahkan dalam rancangan iklan televisyen untuk beberapa minit, penonton yang melihat pun akan terangsang minda mereka untuk berfikir tentang mesej yang hendak disampaikan serta akan mewujudkan suasana interaksi antara audiens itu dengan karya seni video tersebut”.

Lampiran 4

Nama: Encik Kamal Sabran

Tarikh: 14 November 2014.

Tempat: Rumah Artis, Jalan Salibin, Ipoh, Perak, Malaysia.

Waktu: 02.02 Petang.

Soalan Ringkas

A, Apakah pandangan anda mengenai karya seni video eksperimental? Jelaskan.

Jawapan: *“Secara overall(Keseluruhanya) saya fikir single channel video projection adalah klasik dalam Video Art’s dan bagi saya mungkin itu adalah cara tradisional dalam media art’s. Kerana saya rasa media art’s skarang nie involve (Mengambil bahagian) secara drastik dan sepantas kilat. Video Art’s dan projection sekarang nie berada dimana-mana. Tidak semestinya didalam galeri atau sesuatu tempat untuk dipamerkan. Sekarang nie Video Art’s datang bersama kepada public (Tumpuan masyarakat). Contohnya, pementasan, teater, konsert, dalam panggung wayang, Televisyen dan sebagainya. Ruang lingkup dan kebarangkalian Video Art’s untuk menyerang audiens dalam pelbagai sudut etc, dalam skrin telefon dan sebagainya. So ini adalah tempat-tempat medium sepatutnya diterokai oleh media artis, bukannya berfikir untuk menghasilkan karya dalam bentuk single channel yang hanya boleh kita lihat sekiranya datang pameran. Why not (kenapa tidak) mungkin di online (Laman sesawang) ataupun projection diatas awan?? Sebab kebarangkalian itu sudah ada”.*

“Titik point (Utama) adalah kolaborasi diantara artis lain untuk kita luaskan Media Art’s nie, collaboration contohnya dengan teater, sbb teater tidak ada dan jarang pakai projection. Why not (Kenapa tidak) Visual Artists (Artis Seni Tampak/Rupa), collaborate with them

(Berkolaborasi) dengan mereka. Tp sekarang kita nampak banyak, contohnya mcm dalam Rhythm of Prom (Gamelan) Artis Seni Visual tempatan, Fairuz Sulaiman buat collaboration dengan mereka, projection daripada atas kebawah, sekarang macam-macam bukan dari dinding saja_siling boleh_lantai boleh_Video Mapping atas tumbuhan boleh. Ada satu persembahan Video Mapping oleh Fairuz Sulaiman dan kakaknya Suzie Sulaiman dekat Penang last two years, Mapping Project pada bangunan, potensi itu banyak”.

B, Adakah para pengamal seni tampak tempatan pada masa kini cenderung menggunakan praktis seni video dalam penghasilan karya seni tampak mereka? Jelaskan.

Jawapan: *“Saya rasa ada dua bahagian iaitu pelukis-pelukis senior dan pelukis-pelukis muda awal 90-an. Kita nampak pelukis-pelukis senior mungkin tidak berminat menggunakan Video Art’s dalam penghasilan karya. Contohnya, Artis seni rupa tempatan En. Jailani buat karyanya dari dulu sampai sekarang mcm begitu tidak nampak pun dia menerapkan unsur-unsur Media Art’s dalam karya beliau dan masih konsisten dengan menggunakan teknik-teknik dahulu dalam penghasilan karyanya. Sama dengan Artis Yosuf Ghani konsisten dengan teknik dan skil beliau yang begitu”.*

“Tapi golongan artis muda yang awal 90-an saya nampak memang aktif menggunakan Media Art’s, setidak-tidaknya PART OF THE PROCESS (Sebahagian) penghasilan karya mereka menggunakan Media Art’s, That’s are tools (Alat). Cuma karya akhir tu berbentuk painting (Karya catan) tetapi rujukan probably (Kemungkinan) daripada fotografi_daripada Media Art’s_Sound_setiap hari yang didengar dan sebagainya. Tapi yang graduat pada tahun 90-an tu nampak kecenderungan once (Sekali) sudah buat Media Art’s mereka akan terus explore (Eksplorasi) dalam Media Art’s dan saya tidak nampak mereka

berpatah balik untuk membuat karya secara tradisional seperti Sculpture(Arca) dan Painting(Karya seni Catan), dan menggunakan bahan-bahan standard”.

“Dan pengkarya-pengkarya baru bergraduat, walaupun saya tidak nampak ramai Media Art’s daripada UITM, USM saya tidak nampak ramai mungkin dalam setahun tu nak katakan satu tu mungkin susah, tapi kebanyakan pun mungkin akan start(Mula) dengan karya bercorak Oil dan sebagainya. Tapi saya jangka mereka akan bertukar menggunakan Media Art’s kerana mereka lahir dalam Zaman Media Art’s dan akan buat Media Art’s. Cuma mereka practice(Melatihkan diri) dengan apa yang dibelajar dekat Universiti, mungkin mereka masuk dalam bidang seni SO AS A TICKET, nak masuk ke dalam bidang. Dan apabila dah masuk dan sudah kenal, mencari apa yang mereka nak, saya rasa Media Art’s akan sesuai(Suite) dengan mereka. Sebab Media Art’s nie memang open-ended exploration (Eksplorasi separa-formal)”.

“Kita kena ingat oil painting (Cat minyak) masa zaman Leonardo Da Vinci dulu itu bersifat saintifik masa itu siapa yang boleh buat oil painting ataupun lukis Fresco ataupun lukis mural itu adalah teknologi paling HEBAT waktu itu. Siapa yang boleh print atas paper itu adalah teknologi paling HEBAT. Pada kurun ke-13, 14 awal-awal dulu. So the SAME TECHNOLOGY APPLIED (Teknologi yang sama digunakan) pada zaman kita sekarang adalah MEDIA ART’S. So maknanya Media Art’s dengan zaman awal Leonardo Da Vinci itu sama. Leonardo Da Vinci explore dia punya Art’s sehingga dia boleh buat teori dan sebagainya, mcm mana nak dapatkan cahaya sebagainya sama juga dengan Media Art’s sekarang. Exploration dari segi SAINTIFIK”.

C, Apakah penerimaan masyarakat atau audiens mengenai karya seni video eksperimental yang dipamerkan didalam galeri-galeri seni pada masa kini?

Jawapan: *“Saya rasa ada dua cara bukan sahaja penerimaan masyarakat pada Media Art’s tetapi penerimaannya sama juga kepada kompleksnya mereka melihat suatu karya painting (Seni catan) Abstrak for example sculpture (Arca). Penerimaan masyarakat tu masih lagi perlukan PROVOKE IN THIER MIND, tetapi Video Art’s, Interactive Art’s dan sebagainya saya rasa akan lebih dekat kepada masyarakat sebab karya-karya ini mengajak audiens untuk involve (Melibatkan diri) sekali. Contohnya, perlukan movement (Pergerakan) daripada audiens, interactivity (Interaktif), so public (Masyarakat) akan rasa karya itu akan lagi dekat dengan mereka sebab mereka rasa senang untuk faham karya tersebut. So saya rasa benefitnya (Kebaikanya) lebih besar, exploration (Eksplorasi) lebih besar dan kaedah pencapaian mesej itu pun berbeza”.*

“Media Art’s nie seolah-olah sama dengan konsep Pop Art iaitu dimana Andy Warhol mengangkat objek-objek biasa menjadi karya seni supaya dia kata dapat dekatkan dengan masyarakat. Sebab dia tidak mahu hasilkan sesuatu benda yang menyebabkan orang rasa jauh tidak dapat tangkap, contohnya terlalu Abstrak untuk ditafsirkan atau difahami oleh masyarakat. Jadi dia angkat objek mudah menjadi satu karya painting (Seni catan), ambil tin sup, so masyarakat pun berpendapat Oh Ok Tin Sup Tp Cantiklah, mudah difahami. Sama juga dengan Media Art’s ada interaction (Interaksi) simple (ringkas) sebab Apps sekarang nie semuanya bersifat Interaction, contohnya SMARTPHONE touch screen (Skrin sentuh), TV, games, semuanya di hujung jari, so bila interaction (Interaksi) berlaku karya itu akan lebih dekat dengan audiens dan lebih Berjaya”.

“Yang bestnya bukan menjadi karya seni tetapi karya GUNAAN, karya yang lebih PRAKTIKAL, boleh terus digunakan. Ini kembali berbalik kepada karya-karya orang Melayu zaman kita yang terdahulu dimana karya seni itu menjadi objek boleh digunakan seperti gasing ukir-ukir tapi boleh main, wayang kulit, wau, even rumah yang dibuat dengan teliti dan skilful (Tapi boleh tinggal), so sebenarnya society (Masyarakat) kita sudah lama ada interaction (Interaksi) itu. Di barat sahaja sebenarnya mereka mencari akhirnya jumpa, padahal kita dah lama ada Interaction itu. Saya rasa kalau kita buat karya Media Art’s kita akan lebih dekat lebih cepat sampai sebab kita ada HISTORY bercerita tentang INTERACTION”.

Soalan Utama

A, Apakah yang anda faham tentang Konsep/Ciri-ciri praktis seni video eksperimental?

Jawapan: *“Konsep seni video eksperimental dalam konteks seni tampak adalah berbeza dengan filem. Perbezaan antara seni video eksperimental dengan filem adalah gaya penceritraan dan penceritaan yang berbeza. Seni video eksperimental mempunyai ciri-ciri dan elemen yang berbentuk bukan linear (non-linear), iaitu tidak mengikut naratif penceritaan dan visual yang dipaparkan adakalanya berulang. Manakala, ciri-ciri filem pula adalah berbentuk linear iaitu mengikut naratif penceritaan secara tersusun. Selain itu, konsep seni video eksperimental adalah bersifat berubah-ubah dan fleksibel mengikut acuan serta pengolahan daripada pengkarya seni tampak itu sendiri. Karya seni video eksperimental yang terhasil adalah mengikut pengalaman peribadi pengkarya seni tampak itu sendiri untuk menceritakan semula tentang sesuatu perkara yang berkait rapat melalui pengalaman realiti kehidupannya secara lebih mendalam dan fokus”.*

“Pengamatan dan interpretasi terhadap sesuatu visual atau mesej yang terkandung dalam sesuatu karya seni video eksperimental, adalah berbeza mengikut pandangan dan

pemahaman daripada setiap audiens yang melihatnya. Kerana, untuk memahami kandungan sesuatu karya seni video eksperimental, ianya memerlukan penglibatan daripada audiens itu sendiri secara visual dan setiap persepsi daripada audiens adalah berbeza berdasarkan pemahaman serta pengetahuan mereka masing-masing. Sebagai contoh, setiap pigmen warna yang dipalit pada kain kanvas memberikan maksud yang berbeza kepada setiap orang yang melihatnya dan begitu juga apabila melihat sesuatu objek. Praktis seni video eksperimental, telah menjadi sebagai salah satu kaedah alternatif pilihan oleh para pengkarya seni tampak masa kini sebagai medium untuk menyampaikan sesuatu mesej, pandangan dan pendapat mengenai sesuatu perkara berkaitan dengan pengalaman peribadi mereka tanpa mengenyepikan aspek-aspek formalistik seni tampak. Justeru itu, audiens akan lebih mudah untuk memahami dan mengetahui dengan lebih mendalam lagi tentang sesuatu mesej yang disampaikan dengan menggunakan medium video, kerana kaedah penyampaian yang bersifat mesra dan dekat dengan audiens serta sesuai dengan keadaan semasa masyarakat pada masa kini yang kerap menggunakan peralatan-peralatan berteknologi dalam kehidupan seharian mereka”.

“Secara keseluruhannya, perkembangan arus kemajuan teknologi canggih yang begitu pesat pada masa kini telah membawa kepada perubahan produktiviti kehidupan masyarakat seharian dalam pelbagai aspek. Impak daripada kecanggihan teknologi yang dibawa oleh arus pemodenan pada hari ini secara tidak langsung, turut mempengaruhi perkembangan senario seni tampak tempatan kepada suatu tahap yang lebih tinggi lagi. Sebagai contoh, penggunaan medium baru yang menggunakan teknologi elektronik, elektrik dan mekanikal yang dapat dilihat menerusi karya-karya seni media baru seperti praktis seni video, seni kinetik, seni pemasangan, seni komputer dan pelbagai lagi praktis seni media baru. Selain itu, praktis-praktis

seni media baru ini juga telah melalui proses evolusi medium yang bersifat lebih tekni akibat daripada peningkatan kemajuan teknologi yang berkembang secara drastik dan sepantas kilat pada hari ini. Proses perubahan ini dapat dilihat pada karya-karya praktis media baru seperti praktis seni video yang dahulunya adalah bersifat satu saluran video sahaja (Single channel video), tetapi pada hari ini praktis karya seni video boleh dilihat daripada pelbagai sudut paparan video dan tidak lagi hanya bersifat satu paparan visual sahaja”.

“Selain itu, karya-karya praktis seni video masa kini boleh diakses dimana-mana tempat dan tidak lagi mempunyai ketetapan masa untuk dilihat sama ada hanya pada suatu pameran atau pun pertandingan, malah ianya boleh dilihat dimana-mana sahaja seperti dilaman-laman sesawang, papan pengiklanan, telefon pintar, televisyen dan sebagainya. Karya-karya seni media baru khususnya seni video, tidak lagi bersifat dalam konsep galeri-galeri seni sahaja atau sesuatu ruang tempat untuk dipamerkan, kerana karya seni video boleh datang kepada masyarakat melalui media teknologi yang boleh diakses secara atas talian (Online), dimana-mana sahaja tidak kira waktu dan tempat. Sebagai contoh, dalam pementasan teater, konsert muzikal, panggung wayang, televisyen dan dalam ruang maya. Ruang lingkup dan kebarangkalian seni video untuk datang kepada masyarakat tidak lagi hanya tertumpu kepada sesuatu tempat pameran semata-mata mahupun galeri-galeri seni. Secara tidak langsung, situasi ini telah memberikan cabaran kepada golongan pengkarya-pengkarya dan pengiat-pengiat seni tampak tempatan masa kini, khususnya yang menggunakan praktis-praktis seni media baru dalam penghasilan karya mereka”.

“Justeru itu, keutamaan yang perlu dilihat adalah kefahaman dan pengetahuan oleh golongan yang tergolong dalam konteks seni tampak tempatan masa kini tentang seni media

baru. Kolaborasi ataupun gabungan diantara pengiat-pengiat seni tampak yang lain adalah perlu, untuk meluaskan pengetahuan dan kefahaman mereka tentang seni media baru. Dalam situasi ini, semua pihak yang berkaitan perlu memainkan peranan mereka masing-masing, ini termasuklah para pengkarya seni tampak sepenuh masa, institusi-institusi pengajian tinggi awam dan swasta, pemilik galeri-galeri seni, pengumpul karya-karya seni tampak (Art collector), dan bidang-bidang ataupun cabang yang berkaitan dalam konteks seni tampak tempatan. Sebagai contoh, gabungan kolaborasi diantara pengarah pementasan teater dan juga artis seni tampak tempatan dalam pementasan teater bertajuk *Rhythm of Prom*, artis seni tampak tempatan iaitu Fairuz Sulaiman, telah membuat kolaborasi dengan pengarah pementasan teater tersebut, dengan memancarkan landskap video projeksi daripada atas ke bawah pentas teater tersebut yang secara langsung membantu dalam memberi kesan khas pada persembahan teater tersebut. Aktiviti kolaborasi seni media baru seperti ini bukan hanya dilakukan secara bermusim atau berkala tetapi harus dilakukan secara kerap bagi meningkatkan kesedaran kepada masyarakat selaku audiens utama tentang pemahaman dan pengetahuan mengenai praktis-praktis seni media baru dalam konteks seni tampak tempatan”.

“Masyarakat pada hari ini adalah sebahagian daripada seni media baru, kerana ianya dekat dengan kehidupan realiti mereka seharian. Sebagai contoh, persembahan projeksi pemetaan video oleh artis seni tampak tempatan Fairuz Sulaiman dan kakaknya Suzie Sulaiman yang diadakan di Pulau Pinang, iaitu persembahan pemetaan video pada bangunan bersejarah yang berskala besar telah menarik pelbagai golongan masyarakat yang ramai untuk melihat karya tersebut. Ini adalah aktiviti yang bersifat proaktif dalam senario seni tampak tempatan

masa kini kerana ianya telah berkembang dan mengalami perubahan mengikut keadaan semasa daripada karya-karya konvensional kepada karya-karya seni media baru”.

Soalan Tambahan

A, Apakah potensi praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam bidang pengkaryaan seni tampak tempatan pada masa kini?

Jawapan: *“Seni video eksperimental yang juga terangkum dalam seni media baru, mempunyai potensi yang besar untuk dikembangkan lagi sebagai salah satu medium alternatif pilihan bagi pengkarya-pengkarya seni tampak tempatan dalam penghasilan karya mereka. Ini kerana, praktis seni video eksperimental adalah salah satu praktis yang terangkum dalam seni media baru kerana ianya melibatkan penggunaan medium teknologi pada penghasilan karya seni tampak masa kini. Penggunaan medium video telah menjadi suatu keperluan kepada masyarakat masa kini untuk merakam sesuatu perkara dan berkongsi perkara tersebut dengan rakan-rakan mereka dilaman-laman sosial seperti Facebook, Instagram,Whatsapps, Wechat dan sebagainya. Secara tidak langsung, masyarakat pada hari ini sebenarnya mengetahui bahawa medium video adalah antara alat perhubungan mereka untuk berkomunikasi dengan dunia luar. Tetapi, mereka masih belum mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai penggunaan medium video tersebut dalam konteks seni tampak”.*

“Walau bagaimanapun, mereka sebenarnya adalah audiens tetap dalam konteks seni tampak, kerana telah menjadi sebagai sebahagian daripada dalam kelompok seni media baru yang cenderung menggunakan aplikasi video sebagai salah satu alat untuk berkomunikasi dalam kehidupan realiti seharian. Ini berbalik semula pada masyarakat dahulu yang berfikir bahawa mereka tidak boleh menjadi seorang artis catan, jika tidak membuat atau menghasilkan suatu

hasil karya catan, ini bermakna jika seseorang itu tidak mempelajari asas atau pengetahuan tentang seni catan, orang itu tidak boleh menjadi artis catan. Tetapi, berbeza pula pada abad masa kini yang berkembang menerusi ledakan pesat teknologi canggih iaitu dengan adanya bantuan daripada teknologi moden masa kini ianya telah memudahkan lagi pelbagai proses kerja dalam semua aspek dan turut tidak terkecuali ialah bidang seni tampak. Kerana secara tidak langsung, ianya juga telah membawa perubahan kepada proses dan sistem pembelajaran subjek seni tampak yang lebih efisien dan bersifat dinamik. Sebagai contoh, dengan bantuan daripada pensyarah-pensyarah yang terlatih, para pelajar yang berada di institusi-institusi pengajian tinggi kerajaan mahupun swasta (IPTA/IPTS), telah didedahkan dengan pelbagai aplikasi teknologi menerusi subjek pembelajaran yang menggunakan perisian komputer seperti Adobe Software, Coral Draw, AutoCad, Adobe Lightroom, Rhino's dan sebagainya”.

“Subjek pembelajaran seperti ini telah memberi sedikit sebanyak pemahaman dan pengetahuan kepada para pelajar berkenaan tentang kepentingan teknologi dan pemahaman penggunaan media tersebut. Secara tidak langsung, pendedahan yang diberikan ini telah menjadikan para pelajar tersebut sebagai sebahagian daripada komuniti seni media baru yang telah mempelajari dan mempunyai pemahaman tentang konsep media serta teknologi. Ini adalah penting bagi merangsang minda mereka untuk berfikir dengan lebih mendalam lagi tentang kepentingan dan impak teknologi dalam kehidupan realiti seharian. Keadaan ini boleh dilihat pada zaman artis Renaisans pada masa dahulu iaitu Leonardo Da Vinci yang menggunakan cat minyak untuk menghasilkan karya-karya seni tampak. Penemuan cat minyak pada masa itu adalah bersifat saintifik kerana sesiapa yang boleh menghasilkan karya seni menggunakan cat minyak adalah orang yang paling hebat pada masa itu dan begitu juga jika membuat sesuatu

hasil karya seni cetakan diatas kertas. Konsep perubahan evolusi penggunaan teknologi yang digunakan pada zaman kita sekarang ini, adalah sama dengan ciri-ciri teknologi zaman awal artis seni catan Leonardo Da Vinci dulu, cuma perbezaannya adalah dari segi perkembangan dan pembaharuan penggunaan teknologi tersebut mengikut peredaran masa”.

“Penerimaan masyarakat pada karya seni video eksperimental, adalah sama dengan kompleksnya mereka melihat suatu karya seni catan abstrak ekspresionisme. Penerimaan masyarakat masih lagi memerlukan rangsangan terhadap minda mereka untuk memahami karya-karya seni media baru seperti karya seni video eksperimental ini. Oleh yang demikian, karya-karya seni media baru, harus lebih kerap dipersembahkan dan ditonjolkan kepada masyarakat umum agar dapat memberi rangsangan terhadap minda mereka untuk berfikir dan memahami konsep praktis-praktis seni media baru seperti praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak. Tidak mustahil, jika karya seni video eksperimental yang kerap ditonjolkan akan mudah untuk difahami oleh masyarakat umum. Ini kerana, untuk memahami sesuatu karya seni media baru, ia seharusnya sentiasa berada dekat dengan audeins agar tidak menjadi suatu perkara yang terpencil kepada mereka untuk memahami karya tersebut. Sebagai contoh, penggunaan telefon pintar oleh masyarakat pada masa kini yang begitu mudah dan mesra kerana masyarakat sudah pun memahami aplikasi dalam telefon pintar tersebut serta menggunakannya sebagai salah satu alat keperluan harian mereka”.

“Proses pemahaman ini juga dapat dilihat pada pembawaan oleh artis Amerika Syarikat, iaitu Andy Warhol yang membawa aliran baru Seni Pop pada abad ke-90an. Beliau mengangkat objek-objek yang mudah dan biasa dilihat oleh masyarakat umum untuk menjadi suatu hasil karya seni yang hebat, kerana karya-karya yang beliau hasilkan itu mudah untuk difahami oleh

masyarakat umum. Beliau tidak mahu menghasilkan sesuatu karya seni tampak yang asing kepada masyarakat seperti karya-karya seni aliran abstrak yang susah untuk ditafsirkan atau difahami oleh masyarakat. Oleh itu, beliau memilih objek-objek yang mudah difahami dan senang ditafsirkan oleh masyarakat umum untuk dijadikan sebagai hasil karya seni tampak seperti tin sup, kasut, kucing, bunga dan pelbagai lagi objek-objek mudah untuk dijadikan sebagai hasil karya seni”.

“Praktis-praktis seni media baru seperti praktis seni video eksperimental juga memerlukan interaksi daripada masyarakat umum selaku audiens utama dalam konteks seni tampak. Praktis karya seni video eksperimental, haruslah sentiasa berada dekat dengan masyarakat umum agar ianya mudah untuk dikenali dan difahami serta tidak menjadi suatu perkara yang terpencil bagi mereka. Dengan kecanggihan teknologi pada masa kini, tanpa disedari karya-karya seni media baru seperti karya seni video eksperimental ini, sudah boleh berada dekat dengan masyarakat umum menerusi saluran media seperti televisyen, laman sesawang, telefon pintar, pengiklanan, ruang maya dan sebagainya. Namun, masyarakat umum belum mengetahui dan memahami penggunaan aplikasi-aplikasi teknologi tersebut dalam konteks seni tampak. Semua aplikasi media elektronik tersebut sudah lama digunakan bagi tujuan komersial, malahan rakaman filem pendek pernah diselitkan dalam setiap pengiklanan baru, yang berdurasi beberapa minit untuk membawa mesej kesedaran dan juga nasihat kepada masyarakat”.

“Kebanyakan masyarakat hanya mengetahui secara umum bahawa seni video eksperimental itu adalah filem pendek dan bukan karya seni tampak. Kerana pemikiran masyarakat pada masa kini telah dipengaruhi oleh kelangsungan pengeluaran filem yang terlalu

banyak dipasaran tempatan dan ianya adalah konsisten pada setiap masa. Manakala, penghasilan karya-karya seni video seperti karya seni video eksperimental pula amat kurang dan berkala dihasilkan oleh para karyawan seni tampak masa kini. Ini telah merangsang minda masyarakat bahawa apa sahaja yang telah dihasilkan melalui medium video itu adalah filem. Penghasilan karya-karya seni video yang tidak konsisten dan kurang dihasilkan oleh para karyawan seni tampak tempatan masa kini, menyebabkan lagi ketidakfahaman masyarakat umum tentang konsep praktis karya seni media baru seperti praktis karya seni video ini dalam konteks seni tampak”.

“Oleh itu, pendedahan secara berterusan melalui penghasilan karya-karya seni media baru ini seperti karya seni video eksperimental haruslah diperbanyakkan lagi dan ianya perlu bersifat konsisten agar dapat memberi rangsangan kepada minda masyarakat untuk mengenali serta memahami karya-karya-karya seni media baru tersebut. Kekerapan penghasilan sesuatu karya seni tampak tempatan sememangnya telah banyak dipengaruhi oleh keadaan semasa. Sebagai contoh, karya-karya seni permainan tradisional masyarakat kampung pada zaman dahulu, dimana karya seni tersebut menjadi objek yang selalu dimainkan seperti gasing, wayang kulit, wau dan sebagainya. Pemikiran masyarakat umum sebenarnya sudah lama terangsang daripada dahulu lagi, melalui interaksi mereka terhadap karya-karya seni permainan tersebut, cuma ianya tidak selalu kerap dimainkan secara konsisten oleh anak-anak muda pada masa kini. Kerana, permainan tersebut telah pun bertukar menjadi permainan berteknologi elektronik yang menarik mengikut peredaran masa seperti permainan video, komputer dan juga telefon pintar”.

“Praktis seni video yang terangkum dalam seni media baru bukan hanya dalam konteks seni tampak tempatan, malah secara langsung juga turut berada dalam konteks seni tampak

antarabangsa. Ini kerana, medium yang digunakan itu adalah medium yang sama digunakan oleh para pengkarya seni diperingkat antarabangsa seperti medium atas talian (Online), laman sesawang, blog dan sebagainya. Pencapaiannya juga bukan hanya diperingkat tempatan malahan anatarabangsa, kerana ada segelintir artis seni tampak tempatan di Malaysia tidak membuat pameran di negara ini, tetapi membuat pameran di luar negara dan nama artis tersebut mungkin tidak terkenal di Malaysia tetapi mungkin terkenal di luar negara. Karya-karya seni media baru yang dihasilkan oleh para karyawan seni tampak tempatan mahupun antarabangsa adalah bertujuan untuk menyampaikan intipati seni halus itu sendiri kepada masyarakat umum dan bukan hanya bertujuan untuk dijual beli semata-mata, ditukar ganti ataupun dikumpulkan. Karya-karya seni media baru adalah bersifat perkongsian pendapat, kesedaran dan pandangan yang bersifat kolektif serta kolaborasi antara pengiat-pengiat seni tampak dengan bidang-bidang yang lain”.

Soalan Penerokaan

A, Pada pendapat anda, adakah pengaplikasian praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya, memberi impak yang positif kepada bidang pengkaryaan seni tampak tempatan pada masa kini? Jelaskan mengapa.

Jawapan: “Terdapat impak positif dan negatif tentang kemunculan praktis-praktis seni media baru seperti praktis seni video eksperimental ini. Antara impak positif yang diperolehi daripada kehadiran praktis seni video eksperimental ialah para karyawan seni tampak tempatan dapat menggunakan praktis seni ini sebagai salah satu medium alternatif pilihan dalam penghasilan karya seni tampak mereka sekaligus tidak hanya tertumpu kepada penggunaan satu praktis seni sahaja. Manakala, impak negatif pula ialah masyarakat akan menerima informasi-informasi

yang tidak boleh ditapis-tapis lagi (Overload information), dan ianya boleh memberi prasangka buruk terhadap seseorang individu ataupun sesuatu perkara”.

“Cadangan untuk mengembangkan lagi seni media baru seperti seni video eksperimental ini, ialah para karyawan seni tampak tempatan pada masa kini haruslah lebih bersikap proaktif dengan banyakan kolaborasi melalui projek gabungan bersama bidang-bidang yang lain. Para pengkarya seni tampak tempatan hendaklah bergerak bersama-sama secara berkumpulan dan ini adalah baik kerana apabila bergerak secara berkumpulan ianya boleh menjalankan proses kerja dengan lebih cepat dan teratur. Selain itu, idea-idea yang dikeluarkan daripada setiap ahli kumpulan juga adalah pelbagai dan memberi banyak manfaat kepada kumpulan. Seterusnya, menjadi satu gabungan komuniti yang mewakili seni media baru tempatan dengan menghasilkan karya-karya yang membawa mesej kebaikan dan kesedaran kepada masyarakat umum. Ini berbalik semula kepada definisi seni halus yang memberikan rangsangan kepada minda masyarakat umum untuk berfikir apa yang penting dalam nilai kehidupan realiti sebenar. Berkaitan dengan kehidupan sosial, perkongsian maklumat, nilai kemanusiaan, emosi dan psikologi. Dan apabila semua elemen-elemen positif itu terangkum dalam sesuatu karya seni tampak, ini bermakna ianya akan dapat menyampaikan mesej yang berguna kepada masyarakat umum”.

Lampiran 5

Analisa Transkrip Soalan 1

Soalan 1: Apakah yang anda faham tentang ciri-ciri praktis seni video eksperimental?

Responden 1	“<i>Of course</i>, sudah pasti, seni video eksperimental bukan macam filem. Yang membezakan <i>Video Art’s</i> (Seni video) dan filem adalah gaya penceritaan yang berbeza. Macam filem seolah-olah kita mendengar muzik Siti Nurhaliza, faham jalan cerita pasal putus cinta_jumpa <i>boyfriend</i>_bercinta_dan jumpa balik, kita faham kerana <i>very linear</i> (mengikut naratif penceritaan). Tetapi <i>Video Art’s</i> (Seni video) bentuk bukan linear (<i>non-linear</i>) penceritaan berbentuk abstrak. Boleh jadi tiada penghujung_boleh jadi <i>loop</i> (Berulang) sahaja. Tapi disebalik abstraknya cerita itu sebenarnya menceritakan tentang realiti secara <i>mikro</i> (Detail), lebih fokus”.
Responden 2	“Pada saya praktis seni video eksperimental ini merupakan secara dasarnya ialah mengenai evolusi medium dalam seni lukis dan ia sebenarnya satu media yang mencantumkan seni halus dengan teknologi. Walaupun untuk penggunaan media baru ini bukan sekadar menggunakan <i>gadget</i> (Alat elektronik), sahaja tetapi pengkarya itu harus mempunyai kefahaman yang mendalam tentang asas <i>Fundamental</i> seni itu sendiri dan itu barulah dipanggil seni video, bukan <i>just normal</i> rakaman videografi”.
Responden 3	“Eksperimen menggunakan apa saja berbentuk kesan yang boleh dihasilkan oleh video/kemampuan video tersebut <i>video cam/operation</i>

	dalam <i>software editing</i> untuk memahami/menyentuh hal-hal dunia/isu semasa, bagi saya itu dua sahaja sama ada eksperimen dengan video itu sendiri “ <i>What is video Art</i> ”, <i>questioning it’self</i> macam seorang <i>painter</i> , <i>question what is painting</i> ataupun menggunakan medium video untuk bereksperimentasi menyentuh hal-hal dunia diluar”.
Responden 4	“Saya rasa tentang konsep praktis nie bergantung kepada keperluanlah, sama ada dia menggunakan non-linear kerh, <i>Analog</i> kerh itu bergantung kepada keperluan seniman itu untuk menggunakannya. Karya-karya seni video eksperimental nie dia pelbagai. Bergantung kepada penggunaan media itu, sebab seni video ini bukan setakat kamera video semata-mata dan <i>beyond</i> daripada itu”.

Proses Pengurangan data (*Data Reduction*) soalan 1.

Responden 1	- Sudah pasti, <u>seni video eksperimental bukan macam filem</u>. Yang membezakan seni video dan juga filem adalah gaya penceritaan yang berbeza. - Seni video eksperimental <u>berbentuk bukan linear (Non-linear) iaitu tidak mengikut naratif penceritaan</u>. Kandungan video yang tiada penghujung dan berulang.
Responden 2	- Pada saya praktis seni video eksperimental ini merupakan secara dasarnya ialah mengenai <u>evolusi medium dalam seni lukis</u> dan ia sebenarnya satu

	media yang <u>mencantumkan seni halus dengan teknologi.</u> - Pengkarya itu harus mempunyai <u>kefahaman yang mendalam tentang pengetahuan asas seni tampak</u> kerana seni video bukan hanya rakaman videografi biasa.
Responden 3	- <u>Eksperimen menggunakan apa saja berbentuk kesan yang boleh dihasilkan oleh video/kemampuan video tersebut menggunakan kamera video/operasi dalam perisian komputer.</u>
Responden 4	- Konsep praktis nie bergantung kepada keperluan seniman itu, sama ada mahu <u>menggunakan aplikasi video Non-Linear</u>, atau analog itu <u>bergantung kepada keperluan seniman</u> itu untuk menggunakannya. - Seni video eksperimental ini bukan setakat <u>kamera video semata-mata</u> dan ianya adalah lebih daripada itu.

Data yang ditunjuk/Data yang diperlukan (*Data Display*) soalan 1.

Kata Kunci Soalan 1

1. Seni Video Eksperimental bukan mcm filem.	2. Gaya penceritaan berbentuk bukan linear (non-linear).	3. Evolusi medium dalam seni lukis.	4. Cantuman seni halus dengan teknologi.	5. Eksperimen menggunakan apa saja berbentuk kesan yang dihasilkan oleh video.
--	--	-------------------------------------	--	--

6. Menggunakan aplikasi video non-linear.	7. Bergantung kepada keperluan seniman.	8. Bukan hanya setakat rakaman video biasa.	9. Pengkarya seni video eksperimental haruslah mempunyai kefahaman asas seni tampak.	10. Pengolahan kandungan rakaman video asli menggunakan perisian komputer.
---	---	---	--	--

Analisa Transkrip Soalan 2

Soalan 2: Apakah potensi praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya seni tampak tempatan pada masa kini?

Responden 1	“Bagi saya apa-apapun ada <i>potential</i> (Potensi). Walaupun satu benda yang tidak dijangka ada potensi, ia sebenarnya ada potensi besar. Terutamanya lagi <i>Video Art’s</i> sebab <i>Video Art’s deal</i> (Berhubung kait) dengan teknologi, <i>deal</i> dengan <i>public needs</i> (Keperluan masyarakat). Saya rasa <i>Video Art’s</i> bukan sahaja ada potensi malahan sudah menunjukan dan telah terbukti ada potensi yang besar”.
Responden 2	“Saya rasa potensi seni video eksperimental sangat besar kerana trend ataupun stail dalam pengkaryaan secara antarabangsanya sudah menjurus kepada penggunaan medium ini malahan sejak tahun 60-an lagi, kita tahu artis Nam June Paik dan Andy Warhol sudah <i>start</i> (Mula) sudah menghasilkan video-video eksperimental. Jadi bagi saya di Malaysia patut lebih giat lagi cuba untuk menjelajah, eksplorasi potensi kerana abad sekarang berkait rapat dengan teknologi dan harus dieksplorasi/diadaptasi sebagai medium sebaiknya”.

Responden 3	“Potensi itu bagi saya semua ada disebabkan cara kita memahami dunia sekarang ini tersangkut/termaktub dalam satu pemahaman yang kita perlu/melalui satu/melihat/mengalami dunia ini dengan peralihan macam-macam <i>Technological Advancement</i>, <i>New Media</i> dan sebagainya. <i>Latest Gadget System</i>”.
Responden 4	“Saya tengok potensi seni video nie, dia boleh dihadapankan/dikembangkan. Sebab dari sudut seni video itu, seperti sebuah <i>Billboard</i> (Papan video iklan) yang memainkan iklan komersial tiba-tiba ada satu slot, satu minit, untuk sampaikan tentang mesej pada karya seni video itu. Potensi dia memang besar, sebab saya lihat potensi seni video ini dia dalam dunia komersial nie, memang boleh digunakan cuma bila kita masuk dalam dunia komersial seni video itu dia lebih eksperimentasilah, bukan setakat kita buat komersial kita jual barang, tapi macam saya katakan setiap seniman itu dia boleh menyampaikan idea karya dia dengan berurusan dengan pihak stesen TV untuk meletakkan karyanya dalam satu slot”.

Pengurangan data (*Data Reduction*) soalan 2.

Responden 1	- Bagi saya apa-apapun <u>ada potensi</u>. - Terutamanya praktis seni video yang <u>berkaitan dengan teknologi dan keperluan masyarakat</u>.
-------------	---

	- <u>Seni video eksperimental bukan sahaja ada potensi malahan sudah menunjukan dan telah terbukti ada potensi yang besar.</u>
Responden 2	- Potensi seni video eksperimental sangat besar kerana trend ataupun <u>stail dalam pengkaryaan secara antarabangsanya sudah menjurus kepada penggunaan medium ini.</u> - Kerana pada masa kini semuanya <u>berkait rapat dengan kemajuan teknologi.</u>
Responden 3	- Potensi itu bagi saya semua ada, disebabkan oleh dunia sekarang ini tersangkut dan <u>termaktub dalam peralihan bermacam-macam perkembangan teknologi.</u>
Responden 4	- Potensi seni video ini boleh <u>dikehadapkan dan dikembangkan lagi.</u> - Potensi dia memang besar, sebab saya lihat potensi seni video ini dia <u>dalam dunia komersial nie, memang boleh digunakan.</u> - Seorang seniman itu boleh menyampaikan idea karya dia dengan <u>berurusan dengan pihak stesen TV untuk meletakan karyanya dalam satu slot.</u>

Data yang ditunjuk/Data yang diperlukan (*Data Display*) soalan 2.

Kata Kunci Soalan 2

1. Seni Video Eksperimental sememangnya mempunyai potensi untuk dikembangkan.	2. Berkaitan dengan teknologi dan keperluan masyarakat.	3. Stail penggunaan medium ini secara antarabangnya sudah ada.	4. Termaktub dalam peralihan bermacam-macam bentuk perkembangan teknologi.	5. Menyampaikan idea karya dengan berurusan dengan pihak stesen TV untuk diletakan dalam satu slot.
---	---	--	--	---

Analisa Transkrip Soalan 3

Soalan 3: Pada pendapat anda, adakah pengaplikasian praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya, memberi impak kepada perkembangan senario seni tampak tempatan pada masa kini?

Responden 1	“Ada impak yang positif dan ada impak yang negatif, kita tidak dapat nafikan yang itu. Sebab dengan adanya teknologi sekarang nie kita nampak macam-macam video punya permainan termasuk impak kepada <i>society</i> (Masyarakat). Sampai suatu tahap kita panggil dia <i>overload information</i> yang tidak boleh ditapis-tapis lagi yang sebenarnya kita patut lari daripada benda tu. Apa yang perlu diambil, apa yang tidak perlu diambil. Sebagai Media Artis inilah tujuan dia untuk kita menjadi <i>counterback</i>. Lawan balik dengan input-input negatif tu, so kita kena come out dengan artwork yang menyebabkan orang ramai fikir <i>what is really important</i> tentang <i>digital life</i> dia? <i>Interm of</i> dia punya <i>Social_Networking_Blogging</i>, apa <i>information</i> yang perlu, apa yang tidak perlu itu semua berpatah balik kepada intipati <i>fine art’s</i> (Definisi Seni Halus), sebab dalam <i>Fine Art’s</i> kita belajar tentang <i>Human</i>
-------------	---

	(Kemanusiaan), tentang emosi manusia, psikologi manusia, jadi bila kita faham tu kita sepatutnya masukan <i>all of that positive</i> elemen ke dalam karya kita untuk sampaikan mesej positif”.
Responden 2	“Dia bergantunglah dengan apa yang seniman itu nak tunjuk atau nak ketengahkan tetapi pada saya kalau artis yang sedia ada (Artis video), memang penting sebenarnya kehadiran mereka kerana kita perlu ada sekumpulan seniman yang mempunyai pengaruh, kepandaian dan pengalaman dalam bidang ini, sebab secara keseluruhannya diperingkat antarabangsa <i>International, Video Art’s</i> ini memang sudah terlalu banyak diketengahkan, sudah <i>develop</i> (Dilaksanakan) bukan hanya diatas skrin sahaja, sudah ada <i>Project Mapping</i> diatas bangunan yang besar”.
Responden 3	“Impak untuk memahami dan memperkayakan bidang seni ini sentiasa ada, tetapi macam itulah termaktub/terikat dengan aktiviti kesenian dan <i>general</i> (Umum), dimana membentuk lebih utama. Selagi itu, tidak diketahui secara <i>general</i> (Umum), orang akan melihat ia sebagai medium/karya yang terpencil. Tapi impak video terhadap perkembangan seni tampak tempatan sentiasa ada”.
Responden 4	“Sebenarnya dia memang memberi satu anjakan dari segi perkembangan seni lukis itu sendiri. Kita kalau boleh ingin memasyarakatkan masyarakat dengan seni ini bukan setakat konvensional empat segi tetapi

	dia lebih daripada itu”.
--	--------------------------

Pengurangan data (*Data Reduction*) soalan 3.

Responden 1	- <u>Ada impak yang positif dan ada impak yang negatif</u> , kita tidak dapat nafikan yang itu. Sebab dengan adanya teknologi sekarang nie kita nampak bermacam-macam rakaman video termasuk impak kepada masyarakat.
Responden 2	- Bergantunglah dengan apa yang seniman itu nak tunjuk atau nak ketengahkan tetapi sebenarnya adalah perlu <u>kehadiran pengkarya-pengkarya seni tampak yang baru dan mempunyai pengaruh, kepandaian dan pengalaman dalam bidang seni media baru ini.</u>
Responden 3	- <u>Impak untuk memahami dan memperkayakan bidang seni tampak ini sentiasa ada</u> , tetapi ianya termaktub serta terikat dengan aktiviti kesenian yang umum dan membentuk lebih utama.
Responden 4	- Sebenarnya praktis seni video eksperimental ini <u>sememangnya telah memberi satu anjakan dari segi perkembangan seni lukis itu sendiri.</u>

Data yang ditunjuk/Data yang diperlukan (*Data Display*) soalan 3.

Kata Kunci Soalan 3

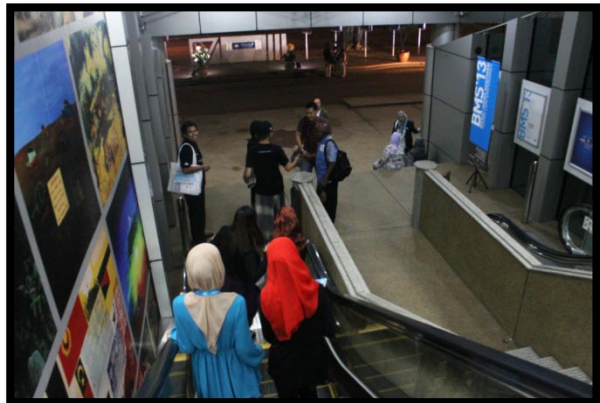
1. Ada impak yang positif dan ada impak yang negatif.	2. Adalah perlu kehadiran pengkarya-pengkarya seni tampak yang baru.	3. Impak untuk memahami dan memperkayakan bidang seni tampak ini sentiasa ada.	4. Sememangnya telah memberi satu anjakan dari segi perkembangan seni lukis tempatan.
---	--	--	---

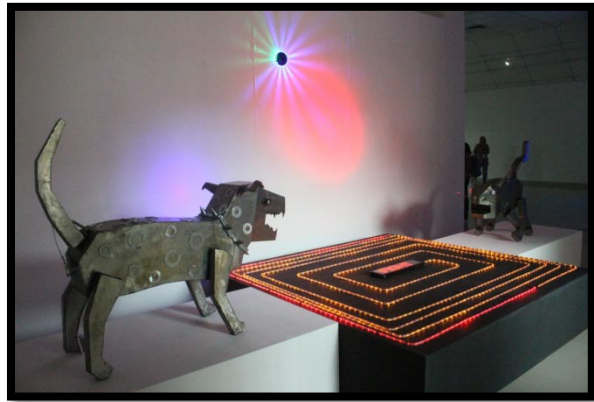
Lampiran 6

Pemerhatian awal turut serta pada 12 sehingga 14 Februari 2014.

Tempat: Balai Seni Visual Negara (BSVN), Kuala Lumpur, Malaysia.

Acara: Perasmian Pertandingan Bakat Muda Sezaman 2013.



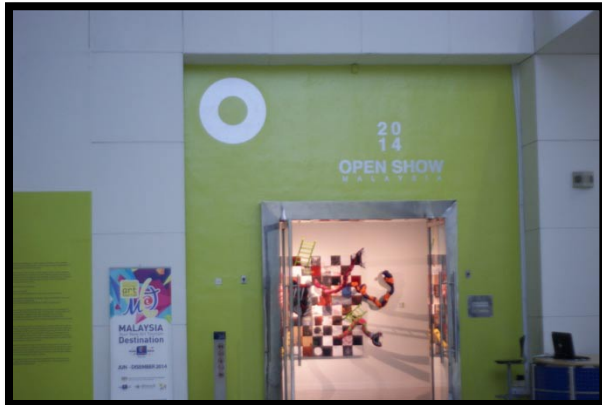


Lampiran 7

Pemerhatian awal turut serta pada 10 hingga 16 November 2014.

Tempat: Balai Seni Visual Negara (BSVN), Galeri Seni Publika Jalan Dutamas, Galeri ARTCUBE Intermark Mall, Jalan Tun Razak, Galeri Petronas KLCC, Kuala Lumpur, Malaysia.

Acara: Open Show 2014.



Lampiran 8

Perbincangan Bersama Encik Mohd Majidi Amir

Tarikh: 10 November 2014.

Tempat: Balai Seni Visual Negara, Kuala Lumpur, Malaysia.

Waktu: 02.28 Petang.



Lampiran 9

Temu Bual Bersama Encik Mohd Fuad Arif

Tarikh: 11 November 2014.

Tempat: Universiti Teknologi Mara, Shah Alam, Selangor, Malaysia.

Waktu: 02.42 Petang.



Lampiran 10

Temu Bual Bersama Encik Masnoor Ramli Mahmud

Tarikh: 12 November 2014.

Tempat: Galeri ARTCUBE Intermark Mall, Jalan Tun Razak, Kuala Lumpur, Malaysia.

Waktu: 02.14 Petang.



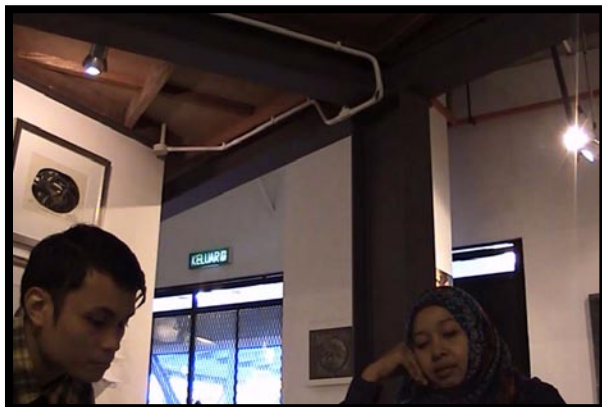
Lampiran 11

Temu Bual Bersama Puan Nurhanim Khairuddin

Tarikh : 13 November 2014.

Tempat : Galeri Seni Segaris, Publika, Jalan Dutamas, Kuala Lumpur, Malaysia.

Waktu : 04.29 Petang.



Lampiran 12

Temu Bual Bersama Encik Kamal Sabran

Tarikh: 14 November 2014.

Tempat: Rumah Artis, Jalan Salibin, Ipoh, Perak, Malaysia.

Waktu: 02.02 Petang.



PENGAKUAN

Saya mengaku bahawa kerja-kerja di dalam disertasi/tesis ini telah diselaraskan dengan peraturan-peraturan Universiti Malaysia Sarawak. Ia adalah asal dan tiada bahagian daripada penyelidikan dalam disertasi ini telah digunakan sebagai sokongan untuk sesuatu ijazah atau kelulusan sama ada universiti atau institusi pengajian tinggi yang lain.

Nama Pelajar : Melcom Anak Angkun

No. Kad Pelajar : 14020174

Program Ijazah : Sarjana Seni (Seni Halus)

Fakulti : Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif (FSGK)

Tajuk disertasi/tesis : Praktis Seni Video Eksperimental Dalam Konteks Seni Tampak Tempatan

Tandatangan Pelajar:_____

Tarikh :_____

PENGHARGAAN

Selamat sejahtera, terlebih dahulu saya ingin mengucapkan terima kasih dan memanjatkan kesyukuran yang tidak terhingga kepada Tuhan, kerana telah berjaya menyempurnakan penulisan tesis bagi peringkat sarjana ini. Berkat iringan doa daripada keluarga tercinta terutamanya kedua-dua ibu bapa saya iaitu Encik Angkun Anak Laga dan Puan Hana Binti Patiung yang tidak pernah putus selama ini telah menjadi sumber kekuatan rohani serta jasmani kepada saya dalam menempuhi segala cabaran disepanjang penyelidikan ini dijalankan. Ucapan ribuan terima kasih juga diucapkan kepada pihak kerajaan menerusi program Mybrain15 yang telah memberikan tajaan kepada saya di Universiti Malaysia Sarawak.

Di kesempatan ini, saya juga ingin merakamkan setinggi-tinggi ucapan terima kasih kepada penyelia utama saya iaitu Prof. Madya Dr. Wan Jamarul Imran Bin Wan Abdullah Thani yang telah banyak memberi tunjuk ajar, dorongan, ilmu, nasihat, teguran dan bimbingan kepada saya disepanjang pengajian sarjana saya di Universiti Malaysia Sarawak. Selain itu, saya juga ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada penyelia bersama saya iaitu Encik Hakimi Bin Halim kerana telah banyak memberi panduan dan tunjuk ajar kepada saya semasa menjalankan kajian penyelidikan ini. Sesungguhnya, pengalaman sebagai seorang pelajar dibawah seliaan anda berdua merupakan sebuah kenangan yang berharga dan tidak akan saya lupakan sampai bila-bila. Segala tunjuk ajar dan ilmu yang telah diberikan akan sentiasa saya ingati untuk kegunaan dimasa hadapan. Ucapan terima kasih yang tidak terhingga juga diucapkan kepada responden-responden temu bual, rakan-rakan seperjuangan sarjana dan individu-individu yang telah banyak membantu saya disepanjang kajian penyelidikan ini dijalankan. Terima kasih saya ucapkan kepada semua, sekian.

ABSTRAK

Seni video eksperimental merupakan sebahagian perkembangan seni tampak dalam pelantar seni video. Pemahamannya ternyata merujuk kepada sebuah bentukan atau produksi karya seni yang menggunakan alatan dan teknologi video sebagai medium artistik. Kemunculan praktis seni video eksperimental dalam senario seni tampak tempatan masa kini, secara langsung telah memberi pelbagai impak kepada bidang pengkaryaan seni tampak tempatan. Ianya perlu difahami dalam konteks seni tampak dan bukan sebagai medium lain. Justeru itu, penyelidikan ini adalah bertujuan untuk mendokumentasi impak perkembangan praktis seni video eksperimental dan menjelaskan potensi praktis seni video berkenaan sebagai medium dalam penghasilan karya seni tempatan. Selain itu, penyelidikan ini juga adalah untuk mengenalpasti ciri-ciri praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak. Kaedah yang digunakan dalam kajian penyelidikan ini adalah kaedah kualitatif sepenuhnya dan ianya bersifat kajian kes yang menggunakan teori serta penghuraian deskriptif secara lisan untuk mendapatkan data mahupun maklumat yang diperlukan. Ini kerana, reka bentuk penyelidikan ini adalah bersifat bukan eksperimental, iaitu menggunakan data-data dan maklumat deskriptif secara verbal untuk menjelaskan suatu perkara atau fenomena. Kaedah kajian kes yang digunakan adalah bersifat instrumental iaitu melibatkan kaedah pengumpulan data secara sistematik dan mendalam melalui kaedah pemerhatian, dokumentasi serta temu bual yang mendalam.

Kata Kunci: Seni video eksperimental, teknologi video, medium artistik, ciri-ciri, potensi dan impak dalam konteks seni tampak tempatan

Experimental Video Art Practice In The Local Visual Arts Context

ABSTRACT

Experimental video art is the advancement of video art platform and be part of the development of the visual arts since 1960s. The understanding was referring to a formation or production of artwork using technological tools and video technology as an artistic medium. The emergence of the experimental video art practices in the local visual arts scene, directly have various impact. It should be understood in the context of the visual arts and not as other medium. Therefore, this research is intended to document the impact of the practical development of experimental video art and explain the potentiality of video art as a medium in the production of artwork. In addition, this research also is to identify the characteristic of experimental video art practices in the context of Malaysian visual art scene. The research methodology that use in this research is fully qualitative and case study. The method is use to collect data and information that needed to achieve the research objective and answer the research question in the early chapter of the research. This is because the research design of this research is not experimental, that is this research using verbal and description method to collect the data also information. In the other hand, the type of case study that use in this research is instrumental case study, it's content three collecting data method such as observation, documentation and in-depth interview.

Key Words: *Experimental video art, video technology, artistic medium, characteristic, potential and impact in Malaysian visual art scene*

ISI KANDUNGAN	Halaman
PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
ISI KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	ix
SENARAI GAMBAR	x
SENARAI RAJAH	xii
BAB 1: PENGENALAN	
1.1 Latar belakang kajian	1
1.2 Permasalahan kajian	2
1.3 Objektif Kajian	3
1.4 Skop kajian	4
1.5 Limitasi kajian	4
1.6 Kepentingan Kajian	5
BAB 2: KAJIAN LITERATUR	
2.1 Pengenalan	6
2.2 Perkembangan Seni Video	6
2.3 Perkembangan Seni Video Di Malaysia	14
2.4 Definisi Seni Video	22
2.5 Jenis-Jenis Seni Video	23
2.5.1 Kajian Formal Elemen Tampak	23

2.5.2 Rakaman Aksi Dalam Bentuk Konseptual	25
2.5.3 Video Gerila Dan Video Aktivis Sosial	27
2.5.4 Arca Video Dan Pemasangan Video	29
2.5.5 Video Dalam Seni Persembahan	31
2.5.6 Video Dalam Kombinasi Kajian Teknologi Maklumat	33
2.6 Definisi Eksperimental	35
2.6.1 Praktis Seni Video Eksperimental	35
2.6.2 Pendekatan Dalam Konteks Tempatan	37
2.7 Rumusan	39

BAB 3: METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pengenalan	40
3.2 Strategi Kajian	40
3.3 Fasa Pertama	41
3.3.1 Kerangka Konsep Kajian	42
3.3.2 Reka Bentuk Kajian	43
3.4 Fasa Kedua	43
3.4.1 Data Primer	44
3.4.2 Pemerhatian	45
3.4.3 Temu Bual	49

3.4.3.1 Temu Bual Semi-Struktur	50
3.4.3.2 Instrumen Temu Bual	52
3.4.3.3 Jenis Soalan	54
3.4.4 Data Sekunder	56
3.5 Fasa Ketiga	57
3.5.1 Analisa Data Pemerhatian	57
3.5.2 Analisa Data Temu Bual	57
3.6 Kata Kunci	59
3.7 Kata Kunci Soalan 1	59
3.8 Kata Kunci Soalan 2	60
3.9 Kata Kunci Soalan 3	60
3.10 Fasa Keempat	61
3.11 Rumusan	61

BAB 4: DAPATAN KAJIAN

4.1 Pengenalan	62
4.2 Ciri-Ciri Praktis Seni Video Eksperimental	62
4.2.1 Video Artistik	63

4.2.2 Gaya Penceritaan Bukan Linear	64
4.2.3 Evolusi Medium	65
4.2.4 Pengolahan Aturcara Komputer	67
4.3 Potensi Praktis Seni Video Eksperimental	69
4.3.1 Medium Alternatif	70
4.3.2 Penglibatan Antarabangsa	71
4.3.3 Persembahan Atas Talian	74
4.3.4 Pembangunan Intelektual	76
4.3.5 Penyiaran Komersial	77
4.4 Impak Dalam Konteks Tempatan	80
4.4.1 Memperkayakan Disiplin Dalam Penghasilan Karya	80
4.4.2 Kepelbagaian Eksplorasi	82
4.4.3 Konsep Praktis Yang Kompleks	83
4.4.4 Kurang Dipraktikan Dalam Konteks Tempatan	83
4.4.5 Persaingan Dengan Praktis Seni Konvensional	85
4.4.6 Kurang Pemahaman Terhadap Konsep Praktis	87
4.5 Rumusan	88

BAB 5: KESIMPULAN

5.1 Pengenalan	90
5.2 Cadangan	91
5.2.1 Pembelajaran Sistematis	91
5.2.2 Pengaplikasian	94
5.2.3 Penglibatan Masyarakat	96
5.2.4 Pengurusan Galeri Seni Dan Para Pengumpul Karya Seni	98
5.2.5 Panduan Dalam Penghasilan Karya Seni Media Baru	101
5.2.6 Kolaborasi Dalam Pelbagai Bidang	103
5.3 Penutup	107
RUJUKAN	109
LAMPIRAN	114

SENARAI JADUAL**MUKA SURAT**

Jadual 3.1: Strategi Kajian	41
Jadual 3.2: Kategori Maklumat Dan Data Temu Bual	53
Jadual 3.3: Soalan Ringkas Temu Bual	54
Jadual 3.4: Soalan Utama Temu Bual	55
Jadual 3.5: Soalan Tambahan Temu Bual	55
Jadual 3.6: Soalan Penerokaan Temu Bual	56
Jadual 3.7: Kata Kunci Soalan 1	59
Jadual 3.8: Kata Kunci Soalan 2	60
Jadual 3.9: Kata Kunci Soalan 3	60

SENARAI GAMBAR**MUKA SURAT**

Gambar 2.1: Karya seni video bertajuk ‘Bum’ 1965	9
Gambar 2.2: <i>TV De-Coll/ages No.1</i> pada tahun 1958	9
Gambar 2.3: Set televisyen berjenama <i>Magnavox</i>	11
Gambar 2.4: Karya bertajuk <i>Orka</i> pada tahun 1995	13
Gambar 2.5: Karya bertajuk ‘ <i>Tribute To Bapak</i> ’ pada tahun 1987	16
Gambar 2.6: Pameran bertajuk ‘Kolaj Digital/Digital Collage’ pada tahun 1988	17
Gambar 2.7: Karya bertajuk ‘ <i>A Passage Through Literacy</i> ’ pada tahun 1989	18
Gambar 2.8: Karya bertajuk ‘ <i>Sook Ching</i> ’ pada tahun 1990	18
Gambar 2.9: Karya seni instalasi video bertajuk ‘ <i>Kdek Kdek Ong!</i> ’ tahun 1994	20
Gambar 2.10: Pameran bertajuk ‘Eksplorasi’ pada awal tahun 1997	21
Gambar 2.11: Seni video eksperimental bertajuk ‘ <i>Outer and Inner Space</i> ’	24
Gambar 2.12: Seni video eksperimental bertajuk ‘ <i>I Do Not Know It Is I Am Like</i> ’	24
Gambar 2.13: Seni video konseptual yang bertajuk ‘ <i>Theme Song</i> ’	26
Gambar 2.14: Karya seni video konseptual bertajuk ‘ <i>Slow Angle Walk</i> ’	26
Gambar 2.15: Seni video gerila <i>Technology Transformation: Wonder Woman</i>	28
Gambar 2.16: Seni video gerila yang bertajuk <i>How To Be Bruce</i>	28
Gambar 2.17: Seni pemasangan video bertajuk <i>Le Baiser/The Kiss</i>	30
Gambar 2.18: Seni pemasangan video yang bertajuk ‘ <i>Video Fish</i> ’	30
Gambar 2.19: Seni video persembahan yang bertajuk ‘ <i>Performance Corridor</i> ’	32
Gambar 2.20: Seni video persembahan bertajuk ‘ <i>Night Cries-A Rural Tragedy</i> ’	32
Gambar 2.21: Seni video gabungan teknologi maklumat bertajuk ‘ <i>In The House</i> ’	34

Gambar 2.22: Karya seni video bertajuk ' <i>Road Runner</i> ' pada tahun 1996	35
Gambar 2.23: Seni video eksperimental yang bertajuk ' <i>Tape 1</i> '	36
Gambar 2.24: Seni video eksperimental tempatan yang bertajuk ' <i>Proclaim</i> '	37
Gambar 2.25: Karya bertajuk ' <i>Proclaim</i> ' pada tahun 1991	38
Gambar 2.26: Seni video eksperimental bertajuk Darah & Daging	39
Gambar 4.1: Seni video eksperimental bertajuk ' <i>Se(RANG)ga</i> '	67
Gambar 4.2: Laman web <i>E-Art Asean Online</i>	75
Gambar 4.3: Karya seni video bertajuk ' <i>Migration (Monarch)</i> '	79
Gambar 5.1: Kolaborasi antara artis seni video Malaysia dan juga Jepun	106

SENARAI RAJAH**MUKA SURAT**

Rajah 3.1: Kerangka Konsep Kajian	42
Rajah 3.2: Rangka Pembahagian Data Kualitatif	44
Rajah 3.3: Kaedah Pemerhatian Peserta	46
Rajah 3.4: Kaedah Pemerhatian Sistematis	47
Rajah 3.5: Kriteria Kaedah Persampelan Kuota	49
Rajah 3.6: Kaedah Temu Bual Semi-Struktur	51
Rajah 3.7: Rancangan Temu Bual	52
Rajah 3.8: Proses Analisa Data Temu Bual	58
Rajah 4.1: Elemen Utama Ciri-Ciri Praktis Seni Video Eksperimental	62
Rajah 4.2: Potensi Praktis Seni Video Eksperimental	69
Rajah 4.3: Impak Praktis Seni Video Eksperimental	80
Rajah 5.1: Cadangan	91
Rajah 5.2: Kerangka Konsep Panduan	102

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Latar Belakang Kajian

Penggunaan video sebagai medium dalam penghasilan karya seni telah memberi rangsangan kepada minda artis seni tampak untuk menghasilkan pelbagai hasil karya seni video yang bersifat lebih kreatif, dinamik dan futuristik. Menurut Rush (2003), seni video merangkumi semua bentuk dan idea-idea penting yang terkandung dalam seni tampak seperti abstrak, konseptual, minimal, persembahan, seni pop, fotografi dan seni digital. Pendekatan penggunaan medium video dalam penghasilan karya seni tampak pada abad ini, telah mengubah senario seni tampak tempatan dan juga luar negara. Perkembangan teknologi elektronik tersebut telah memberi dorongan dan motivasi yang positif kepada artis seni tampak untuk cuba memperbanyakan lagi eksplorasi dalam penghasilan karya seni tampak.

Kajian ini, memfokuskan kepada perkembangan praktis seni video eksperimental dalam konteks tempatan dan menerangkan impak perkembangan praktis seni video berkenaan terhadap senario seni tampak di Malaysia. Selain itu, kajian yang dijalankan juga adalah untuk mengenalpasti ciri-ciri praktis seni video eksperimental dan menjelaskan potensi praktis seni tersebut sebagai medium dalam penghasilan karya seni tampak tempatan. Kemunculan praktis seni video eksperimental telah dicetuskan oleh perkembangan pesat teknologi yang canggih dan moden pada hari ini. Kehadiran praktis seni video eksperimental telah memberi pelbagai impak kepada cara persembahan dan proses penghasilan karya seni tampak ke suatu tahap yang lebih

dinamik, kreatif dan berinovasi. Ini kerana, penggunaan praktis seni tersebut adalah bersifat mesra, mudah dan pantas untuk menyuarakan pandangan serta perkongsian terhadap sesuatu perkara yang berlaku dipersekitaran sosial mahupun budaya.

1.2 Permasalahan Kajian

Seiring dengan perkembangan teknologi yang canggih pada abad ke-21, penggunaan medium video dalam penghasilan karya seni telah membawa perubahan kepada senario seni pada era pasca moden. Kemunculan praktis seni video ekperimental telah membawa pelbagai variasi dalam proses penghasilan dan persembahan karya-karya seni tampak. Praktis seni tersebut dilihat mempunyai potensi untuk mewujudkan suatu hasil karya seni tampak yang dapat mencetuskan anjakan paradigma kepada bidang seni tampak tempatan pada hari ini.

Namun demikian, praktis seni video eksperimental sangat kompleks untuk ditafsirkan, ini kerana ianya terletak diantara konteks seni tampak dan juga filem. Menurut Hasnul J. Saidon (2003), seni video eksperimental terletak diantara konteks seni tampak dan filem, ianya bergantung kepada individu yang menghasilkannya. Penggunaan medium video dalam pelbagai bidang dan konteks yang luas telah mencetuskan perbezaan dalam banyak aspek seperti pemahaman, pengetahuan, pengaplikasian, konsep dan ciri-ciri.

Justeru itu timbul beberapa persoalan dalam kajian ini antaranya ialah:

- i. Apakah ciri-ciri praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak?
- ii. Adakah praktis seni video eksperimental berpotensi untuk dijadikan sebagai medium penyampaian karya seni, dalam konteks tempatan?

- iii. Apakah impak praktis seni video eksperimental terhadap perkembangan senario seni tampak tempatan?

1.3 Objektif Kajian

Penerimaan dan kepekaan masyarakat terhadap penggunaan medium video pada hari ini adalah bersifat mesra serta pantas. Ini kerana, medium tersebut dihubungkan dengan bantuan daripada teknologi komunikasi jalur lebar yang canggih dan terkini. Melalui penggunaan medium video, maklumat tentang isu-isu semasa yang berlaku dipersekitaran dapat diterima dan dikongsi dengan pantas secara visual oleh semua lapisan masyarakat tanpa mengira waktu serta tempat. Justeru itu, golongan artis seni tampak turut mengambil inisiatif untuk menggunakan medium tersebut dalam penghasilan karya seni. Menurut Lovejoy, M (1992), pada abad ke-20 dimana keadaannya dipengaruhi oleh era elektronik, golongan artis seni tampak didapati berjaga-jaga dan mempunyai naluri untuk menggunakan teknologi dalam penghasilan karya seni mereka.

Antara objektif dalam kajian penyelidikan ini ialah:

- i. Mengenalpasti ciri-ciri praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak.
- ii. Menjelaskan potensi praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya seni tampak tempatan.
- iii. Mendokumentasi impak praktis seni video eksperimental terhadap perkembangan senario seni tampak tempatan.

1.4 Skop Kajian

Kajian ini memfokuskan kepada ciri-ciri, potensi dan impak praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak di Malaysia. Justeru itu, kajian ini akan memberi perhatian yang khusus terhadap perkembangan praktis seni video eksperimental dalam senario seni tampak tempatan. Selain itu, kajian ini juga akan menumpukan kepada golongan utama dalam arena seni tampak tempatan yang berpengetahuan dan berpengalaman tentang pengaplikasian praktis seni video eksperimental sebagai medium penyampaian karya seni tampak. Golongan utama tersebut adalah terdiri daripada artis seni tampak tempatan, ahli akademik dan golongan professional seperti kurator, penulis serta pemikir.

1.5 Limitasi Kajian

Kajian penyelidikan ini, tertumpu disekitar kawasan Lembah Klang, Kuala Lumpur, Semenanjung, Malaysia. Ini kerana, kawasan kajian berkenaan menjadi tempat tumpuan bagi golongan utama dalam senario seni tampak tempatan yang bergiat aktif menghasilkan, mempamerkan dan membincangkan karya-karya seni video seperti seni video eksperimental. Walau bagaimanapun, terdapat kesukaran untuk mendapatkan maklumat dan rujukan yang terkini berkaitan dengan karya-karya seni video eksperimental dalam konteks tempatan.

1.6 Kepentingan Kajian

Kajian ini, dapat dijadikan sebagai panduan kepada golongan artis seni tampak tempatan yang mempunyai keinginan dan berminat untuk menggunakan praktis seni video eksperimental dalam penghasilan karya seni tampak. Dengan adanya panduan kajian yang terperinci ianya dapat membantu dalam memberi peluang dan dorongan kepada golongan artis seni yang baru untuk

menceburi sesuatu praktis seni tampak. Selain itu, golongan artis seni tampak tempatan juga akan dapat memahami konsep dan ciri-ciri sesuatu praktis seni dengan lebih berkesan jika mempunyai panduan yang jelas.

Seterusnya, dengan kajian ini ianya dilihat dapat menjelaskan potensi praktis seni video eksperimental yang hadir dalam konteks seni tampak tempatan. Ini termasuklah potensi dalam aspek pembangunan intelektual iaitu menerusi kajian eksplorasi dan eksperimentasi terhadap penghasilan karya seni tampak. Selain itu, pemahaman dan pengetahuan tentang praktis seni video eksperimental juga dapat diterapkan dalam kalangan pelajar diperingkat pra-sekolah mahupun di institusi-institusi pengajian tinggi awam serta swasta melalui subjek pembelajaran yang khusus. Kaedah pembelajaran tersebut adalah seperti melibatkan pemahaman teori dan praktikal dengan menggunakan khidmat tenaga pengajar yang berpengetahuan serta berpengalaman mengendalikan peralatan-peralatan berteknologi terkini. Secara langsung, situasi ini akan dapat memberi pendedahan dan pengetahuan awal yang efisien serta sistematik kepada para pelajar jurusan seni tampak tempatan tentang praktis seni video eksperimental.

Kajian ini juga akan menjelaskan tentang hala tuju perkembangan praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan. Beberapa faktor umum dilihat boleh mempengaruhi hala tuju perkembangan praktis seni tersebut. Antaranya ialah, faktor perkembangan teknologi terkini, golongan artis seni tampak tempatan, golongan akademik, galeri-galeri seni, para pengumpul karya seni, institusi-institusi serta masyarakat umum. Justeru itu, kajian ini akan menjelaskan tentang bagaimana faktor-faktor berkenaan boleh mempengaruhi perkembangan praktis seni video eksperimental dalam konteks kesenian tempatan masa kini.

BAB 2

KAJIAN LITERATUR

2.1 Pengenalan

Dalam bab ini, membicarakan tentang ulasan kajian literatur dan kajian lepas mengenai perkembangan praktis seni video eksperimental dalam konteks tempatan serta luar negara. Ulasan kajian tersebut dipetik melalui sumber bacaan daripada media cetak dan media elektronik.

2.2 Seni Video

Seni video telah dieksplorasi pada tahun 1960-an diperingkat antarabangsa dan telah dipersembahkan secara meluas di Amerika Syarikat dan Eropah pada sekitar tahun 1970-an. Karya-karya seni video ketika itu lebih cenderung kepada propaganda, politik, kritikan, sosial, budaya dan persepsi peribadi. Kemunculan seni video telah dicetuskan oleh beberapa faktor seperti perkembangan beberapa aliran seni pada abad ke-19, iaitu sentimen aliran anti-seni seperti Dadaisme dan seni *Fluxus*. Selain itu, seni video juga teretus akibat daripada kemajuan penggunaan teknologi elektronik video dan imej digital yang berkembang dengan pesat diperingkat pengguna pada abad ke-19 seperti syarikat telekomunikasi, pengiklanan, penyiaran serta institusi-institusi pendidikan. Menurut Rush (2003), kemunculan imajan bergerak yang hadir pada sekitar lewat abad ke-19, sangat berbeza dengan imej statik. Kehadiran imajan bergerak tersebut telah membawa semangat baru uji kaji dalam seni.

Peralatan rakaman video telah digunakan secara umum oleh artis seni tampak sekitar lewat tahun 1960-an. Pada peringkat awal penggunaan medium tersebut adalah kurang memuaskan dan tidak mempunyai sistem kawalan yang efisien serta sistematik diperingkat pengguna. Walau

bagaimanapun, ianya telah berubah dengan beberapa inovasi baru pada sekitar tahun 1980 dan 1990-an dimana artis seni tampak sudah boleh menggunakan medium berkenaan dengan pelbagai fungsi yang menarik dan dapat menghasilkan rakaman visual berkualiti. Malahan, artis seni tampak juga boleh mengolah sejumlah banyak rakaman video yang telah dirakam pada pengaturcaraan komputer berdasarkan cetusan idea masing-masing. Antara artis seni tampak luar negara yang menjadi perintis utama dalam perkembangan praktis seni video dan terawal menggunakan medium tersebut dalam penghasilan karya seni tampak ialah, artis Amerika Syarikat kelahiran Korea iaitu Nam June Paik. Beliau telah menghasilkan sebuah karya seni video dengan menggunakan kamera perakam video *SONY Portapak* pada tahun 1965, untuk merakam perjalanan golongan paus yang melawat bandaraya berkenaan. Menurut Rush (1999), seni video bermula pada tahun 1965 dimana artis kelahiran korea iaitu Nam June Paik menggunakan perakam video *Sony Portapak* untuk merakam majlis rombongan paus yang bergerak ke suatu tempat di bandaraya New York, Amerika Syarikat.

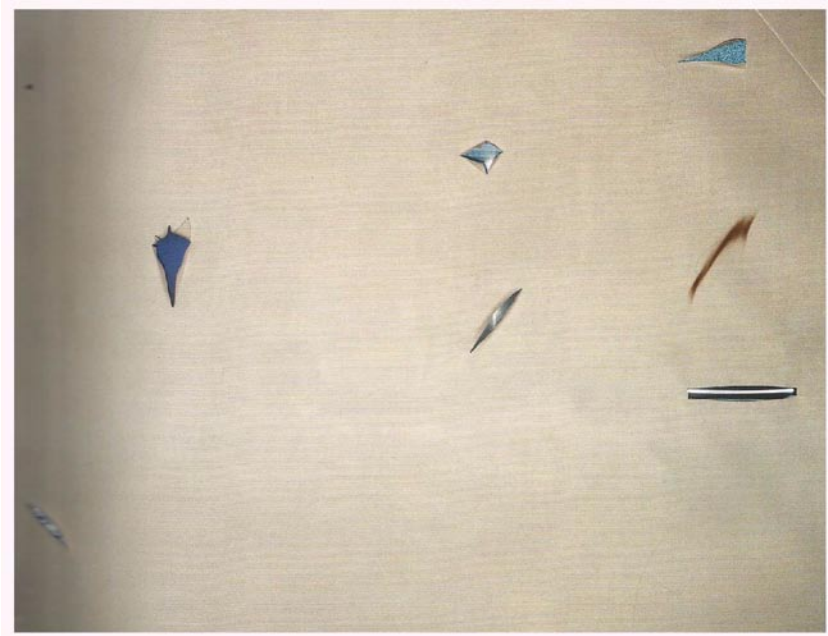
Rakaman video tersebut telah diiktiraf sebagai suatu persembahan pertama karya seni video kerana Nam June Paik adalah seorang artis seni yang pernah menganggotai pergerakan aliran anti-seni *Fluxus* pada waktu itu. Beliau juga pernah mengabungkan muzik eksperimental dan video sebagai medium lanjutan kepada amalan seni. Selain itu, terdapat beberapa orang artis seni tampak barat yang juga menghasilkan karya-karya awal seni video antaranya ialah, Wolf Vostell, Vito Acconci, Les Levine, Bruce Nauman, John Beldessari dan pasangan suami isteri Steina serta Woody Vasulka atau digelar *The Vasulkas*. Antara karya seni video yang terawal dihasilkan oleh artis seni tampak barat ialah menerusi karya bertajuk '*Bum*' (Gambar 2.1) oleh artis Amerika Syarikat Les Levine pada tahun 1965. Menurut Rush (1999), Levine merupakan salah seorang artis seni yang menggunakan peralatan video setengah inci apabila alat tersebut boleh digunakan

pada tahun 1965. Karya video bertajuk '*Bum*' mengisahkan tentang kehidupan masyarakat penghuni yang tinggal di Bandaraya New York, dipanggil *Skid Row*.

Perkembangan set televisyen yang berbentuk konvensional telah mendorong dan menggalakan artis seni tampak untuk mengaplikasikannya dalam pelbagai bentuk variasi serta pemasangan dalam konteks seni tampak. Dipelopori oleh dua artis seni yang tinggal di negara barat dan eropah iaitu Nam June Paik serta Wolf Vostell, mereka telah memperkenalkan video secara aktif sebagai medium baru dalam arena pengkaryaan seni tampak dunia. Karya awal penglibatan mereka adalah berbentuk video eksperimental yang menggunakan set televisyen telah dipamerkan dalam sebuah persembahan *Fluxus* di Jerman. Pada tahun 1963, Wolf Vostell seorang artis seni Jerman memasang satu set televisyen monitor sebagai hasil karya seni bertajuk *TV De-Coll/ages* (Gambar 2.2) dengan menggunakan enam buah monitor televisyen dalam kotak kayu dan meletakkannya di belakang sebuah kanvas putih. Karya tersebut telah diisytiharkan sebagai arca seni abad yang ke-20. Menurut Rush (2003), Wolf Vostell (1932-98) dan Nam June Paik (b. 1932, Korea, tinggal di Amerika Syarikat), telah mengambil bahagian secara aktif dalam persembahan pergerakan aliran *Fluxus* di Jerman, kedua-duanya mula bereksperimen dengan menggunakan set televisyen pada masa yang sama iaitu Vostell pada tahun 1950-an dan Paik pada awal tahun 1960-an.



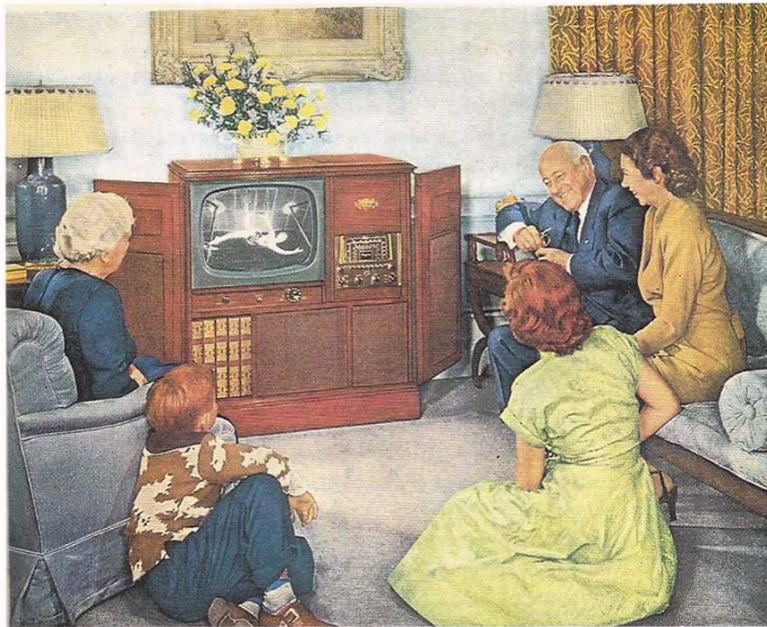
Gambar 2.1: Karya seni video bertajuk 'Bum' 1965, Les Livine. Seni Video. (Sumber: www.moma.org).



Gambar 2.2: *TV De-Coll/ages No.1* pada tahun 1958, Wolf Vostell. Media/Teknik: Monitor Tv/ Kanvas putih. (Sumber: Rush, 1999).

Perkembangan seni video bermula dengan rancak akibat daripada kemajuan industri penyiaran televisyen yang menjadi pelantar rasmi kepada masyarakat umum untuk memperoleh maklumat dan informasi tentang isu-isu semasa. Penggunaan teknologi elektronik video yang terletak diantara televisyen dan juga seni tampak telah menjadikannya sebagai satu medium yang unik. Ini kerana, penggunaannya dapat memberi pengaruh yang besar kepada keseluruhan masyarakat umum dengan pantas dan bersifat serta-merta. Ciri-ciri ini juga terserlah menerusi penggunaan medium tersebut dalam bidang komunikasi dan penyebaran maklumat seperti dalam bidang penyiaran, pengiklanan, pengumuman dan penyebaran manifesto serta propaganda. Penggunaan medium video telah menjadi lebih kritikal apabila ianya digabungkan dengan medium elektronik yang lain seperti komputer dan telefon pintar. Menurut Rush (2003), apabila berada pada pertengahan abad ke-20, teknologi video boleh diakses oleh sejumlah populasi penduduk yang berskala besar dan seni imejan visual bergerak telah mula diperkenalkan kepada artis seni tampak generasi baru pada waktu itu.

Seni video yang tercetus menerusi kehadiran fenomena televisyen dan filem yang berkembang pesat seiring dengan penggunaan teknologi elektronik di negara-negara Barat serta Eropah telah mencetuskan suasana seni pasca moden pada abad yang ke-19. Ianya bermula dengan eksperimentasi terhadap peralatan-peralatan teknologi elektronik seperti perakam video, kamera dan elemen visual dalam televisyen (Gambar 2.3), sehinggalah peralatan-peralatan elektronik tersebut dijadikan sebagai medium baru dalam penghasilan karya seni tampak. Menurut Hasnul J. Saidon dan Rajah, Niranjana (2000), kemunculan pelbagai variasi karya seni video yang utama adalah disebabkan oleh kehadiran pelantar komunikasi yang mendominasi budaya era maklumat iaitu industri televisyen.



Gambar 2.3: Set televisyen berjenama *Magnavox* di negara Amerika Syarikat pada tahun 1960. (Sumber: Rush, 1999).

Kemunculan teknologi elektronik video telah mengizinkan dan memberi peluang kepada golongan artis seni tampak untuk meneroka serta bereksperimen dengan aspek-aspek teknologi elektronik tersebut. Medium video yang berkembang seiring dengan kemajuan pesat teknologi elektronik yang lain telah menjadi suatu alat komunikasi artistik dalam konteks seni tampak pada abad ini. Konsep praktis seni video menolak fahaman yang menekankan sesuatu objek seni dan bentuknya yang bersifat cantik sahaja tetapi ianya lebih memfokuskan kepada mesej serta makna yang terkandung dalam sesebuah karya seni video. Eksperimentasi terhadap aspek-aspek teknikal dan elemen seni video di peringkat awal, adalah selari dengan kecenderungan golongan artis seni tampak yang lebih gemar meneroka cara-cara baru memproses bahan serta mengeksplorasi media untuk dijadikan sebagai medium baru dalam penghasilan karya seni tampak. Ini dapat dilihat pada eksplorasi teknikal yang telah dirintis oleh artis negara barat seperti pasangan suami isteri

Steina dan Woody Vasulka atau digelar *The Vasulkas*. Menurut Rush (2003), seni video telah dilihat sebagai satu medium sederhana pada awal kemunculannya, namun semenjak dari kemunculan awal tersebut selama lebih tiga puluh lima tahun, seni video telah berkembang sehingga ianya mendominasi ruang-ruang pameran seni antarabangsa.

Karya bertajuk *Orka* (Gambar 2.4) pada tahun 1995 oleh artis Steina Vasulka, menampilkan budaya kehidupan warga Iceland yang merakam keindahan alam semula jadi seperti flora dan fauna. Pada sekitar tahun awal 1960-an, golongan artis seni tampak barat lebih berminat untuk meneroka elemen-elemen dalam peralatan elektronik seperti perakam video, kamera dan televisyen agar ianya boleh digunakan dalam penghasilan karya seni tampak. Proses ini dapat dilihat pada pengolahan signal video yang pelbagai seperti menukar warna, mengolah visual, mengambil-pakai dan mengkonstruk imej untuk menghasilkan karya seni video. Golongan artis seni tampak barat menganggap kandungan elemen-elemen tersebut adalah sebagai bahan mentah seperti cat yang boleh diolah menggunakan pelbagai cara di atas bekas pembancuh warna menggunakan berus dan kemudiannya boleh menghasilkan pelbagai variasi pigmen warna yang berbeza-beza di atas kanvas. Begitu juga dengan proses pengolahan terhadap elemen dan signal video yang menggunakan pengaturcaraan komputer serta mesin pemprosesan elektronik, seterusnya hasil akhir akan dipaparkan pada skrin monitor atau televisyen. Menurut Rush (2003), seni video berkembang dengan sederhana sehingga ke revolusi teknologi digital, yang membolehkan artis seni tampak menggunakan pelbagai peralatan berteknologi canggih dalam penghasilan karya seni mereka.



Gambar 2.4: Karya bertajuk *Orka* pada tahun 1995 oleh artis Steina Vasulka. Media/Teknik: Video/Imej Digital. (Sumber: Rush, 2003).

Ciri-ciri karya seni tampak pada akhir abad ke-19 adalah cenderung dalam mempersoalkan cara penghasilan karya seni yang terdahulu. Ini adalah kerana, pengaruh yang sangat kuat daripada manifesto pergerakan radikal anti-seni iaitu Dadaisme dan *Fluxus* yang menjadi perhatian luas dunia seni tampak waktu itu. Perkembangan syarikat penyiaran telekomunikasi dan pengiklanan komersial yang tercetus selepas itu telah mewarnai dunia seni barat dengan pelbagai variasi hasil karya seni tampak menggunakan teknologi elektronik. Situasi tersebut telah mencetuskan inovasi baru dalam penghasilan karya seni yang mengubah elemen kecantikan objek kepada permaknaan bersifat subjektif dalam sesebuah hasil karya seni tampak. Perkembangan bidang penyiaran telah memberi manfaat kepada golongan artis seni tampak yang menggunakan praktis seni video dalam penghasilan karya seni. Ini kerana, suatu hasil karya seni video boleh dipersembahkan melalui program penyiaran televisyen yang menggunakan medium video sebagai bahasa pengutaraan untuk menyampaikan maklumat serta informasi kepada

masyarakat umum. Justeru itu, dengan adanya rangkaian signal telekomunikasi jalur lebar, paparan karya seni video yang dihasilkan oleh artis seni tampak dapat dikongsi dengan sertamerta dan diterima oleh masyarakat umum yang berada dalam kawasan rangkaian telekomunikasi jalur lebar berkenaan. Praktis seni video yang hadir pada tahun 1960-an dianggap sebagai suatu kuasa seni media baru dalam era teknologi maklumat dan ianya telah membawa pembaharuan dalam konteks penghasilan karya seni tampak pada era seni pasca moden masa kini.

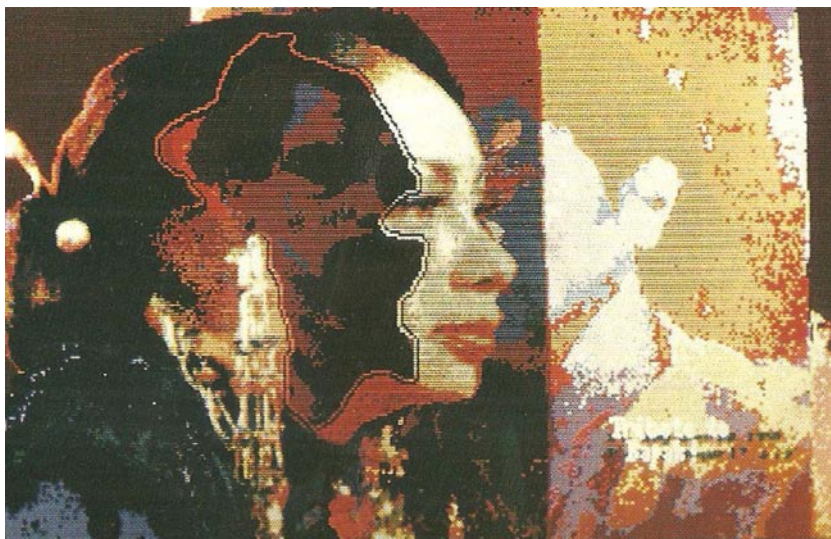
2.3 Perkembangan Seni Video Di Malaysia

Perkembangan seni video di Malaysia tidak tersusun mengikut naratif sejarah seni tampak tempatan kerana ianya berkembang mengikut penyesuaian modenisma negara dan kemajuan industri teknologi elektronik yang begitu pesat pada lewat sekitar tahun 1980-an serta awal 1990-an. Perkembangan seni video di Malaysia dan di negara-negara Asia telah dicetuskan oleh penyesuaian arus pemodenan dalam bidang industri teknologi elektronik, mekanikal dan elektrik serta kemajuan rangkaian syarikat telekomunikasi yang bermula di negara Jepun. Redza Piyadasa (2000), menyatakan bahawa minat dalam seni elektronik dan instalasi multimedia dapat dikesan pada pertengahan 1960-an di negara barat dengan wujudnya karya-karya seni oleh artis seperti Jean Tinguely, Nam June Paik, Robert Rauschenberg, Hans Hackee, Dan Flavin, Chrysaa dan pelukis-pelukis perintis elektronik di Jepun.

Seterusnya, perkembangan bidang perindustrian dan ekonomi yang terus berkembang dengan mapan di beberapa buah negara Asia Tenggara yang lain seperti Singapura, Indonesia, Filipina, Thailand dan Brunei, telah mempercepatkan lagi permintaan penggunaan teknologi elektronik yang canggih sebagai asas untuk meningkatkan lagi produktiviti pengeluaran dalam bidang perindustrian serta ekonomi. Kemajuan bidang perindustrian dan ekonomi adalah relevan

terhadap pembangunan sesebuah negara dalam era pasca moden. Situasi berkenaan secara langsung turut memberi kesan kepada perkembangan bidang kesenian di rantau *ASEAN* pada umumnya serta Malaysia khususnya. Redza Piyadasa (2000), menyatakan bahawa kemunculan perkembangan arena ekonomi di wilayah-wilayah tertentu adalah relevan dan ianya sedang berlaku serta telah membawa kesan ke atas dunia seni lukis.

Pembangunan pesat industri ekonomi dalam konteks tempatan telah banyak mempengaruhi kemasukan pelbagai peralatan-peralatan teknologi elektronik yang canggih dalam membantu meningkatkan produktiviti harian sesebuah syarikat, organisasi mahupun masyarakat. Kemasukan teknologi tersebut juga telah mempengaruhi perkembangan senario seni tampak tempatan ke suatu tahap yang melangkaui sempadan seni tradisi. Kemunculan praktis-praktis seni elektronik dalam senario seni tampak tanah air pada lewat tahun 1980-an, telah mencetuskan satu anjakan paradigma yang baru dalam bidang penghasilan karya seni tampak tempatan. Kehadiran teknologi elektronik komputer dalam konteks tempatan telah memberi dorongan kepada seorang pensyarah seni reka industri di Institut Teknologi Mara (ITM), iaitu Kamarudzaman Mat Isa yang mula menghasilkan imejan-imejan digital dengan menggunakan peralatan teknologi komputer berjenama *Amiga*. Beliau menggunakan medium elektronik tersebut untuk menjana imejan-imejan elektronik pada era penyuntingan imejan digital masih lagi berada pada tahap primitif dalam konteks tempatan. Antara karya yang dihasilkan oleh Kamarudzaman Mat Isa ialah '*Cini*' dan '*Tribute To Bapak*' (Gambar 2.5) pada tahun 1987. Menurut Hasnul Saidon & Niranjan Rajah (1997), seni tampak dalam konteks tempatan telah dibawa ke dalam arena media baru pada tahun 1983 oleh Kamarudzaman Mat Isa iaitu seorang pensyarah seni reka industri, Institut Teknologi Mara (ITM), Shah Alam, Selangor dengan menggunakan pengaturcaraan *BASIC* diatas pelantar *Apple IIe* berkapasiti *RAM* 64kb untuk menghasilkan imajan.



Gambar 2.5: Karya bertajuk '*Tribute To Bapak*' pada tahun 1987, oleh artis seni tampak tempatan Kamarudzaman Mat Isa. Media/Teknik: Cetakan komputer. (Sumber: Redza Piyadasa, 2000).

Penerokaan dan eksperimentasi Kamarudzaman Mat Isa telah dilengkapi dengan kaedah teoritikal seni serta teknikal oleh artis seni tampak tempatan iaitu Ismail Zain menerusi siri kolaj digital dalam satu pameran solo yang bertajuk '*Digital Collage*' (Gambar 2.6) pada tahun 1988. Kedua-duanya telah menjadi perintis awal dalam konteks amalan seni tampak tempatan yang menggunakan teknologi elektronik sebagai kaedah untuk menghasilkan karya-karya seni tampak. Pameran bertajuk '*Digital Collage*' atau 'Kolaj Digital' pada tahun 1988 oleh artis seni tampak tempatan Ismail Zain, telah menjadi pencetus kepada kelahiran praktis seni elektronik dalam konteks tempatan. Dimana dalam pameran tersebut telah memperlihatkan pelbagai variasi eksperimentasi beliau dengan teknologi komputer yang dimulakan sejak dari tahun 1983 lagi. Redza Piyadasa (2000), menyatakan bahawa pameran bertajuk '*Digital Collage*' pada tahun 1988 ialah satu-satunya pameran perseorangan oleh Ismail Zain yang telah menempatkan beliau

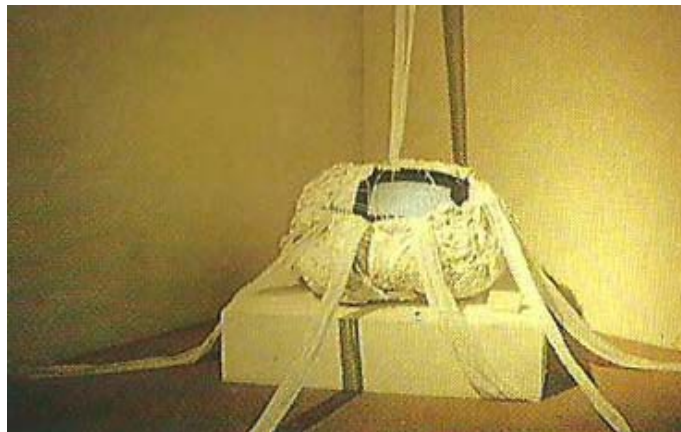
sebagai tokoh perintis kepada pembinaan asas teori terhadap perkembangan seni elektronik di negara kita.



Gambar 2.6: Pameran bertajuk ‘Kolaj Digital/Digital Collage’ pada tahun 1988, oleh artis seni tampak tempatan Ismail Zain. Media/Teknik: Cetakan Komputer. (Sumber: Katalog Pameran ‘Retrospective Exhibition: Ismail Zain’, 1995).

Seterusnya, perkembangan seni elektronik dalam konteks tempatan diteruskan lagi oleh beberapa orang perintis muda dan artis seni tampak tempatan yang menggunakan teknologi elektronik video sebagai medium dalam penghasilan karya seni. Antaranya ialah, Liew Kung Yu iaitu seorang artis seni tampak tempatan yang telah memenangi hadiah pada pertandingan Bakat Muda Sezaman (BMS) pada tahun 1989, menerusi karya seni video yang bertajuk ‘*A Passage Through Literacy*’ (Gambar 2.7). Menerusi karya tersebut, beliau memberi pandangan tentang jurang diantara generasi muda dan juga generasi tua kaum Cina yang dibezakan oleh pengaruh media massa. Selain itu, Karya seni video dokumentari eksperimental yang bertajuk ‘*Sook Ching*’ (Gambar 2.8) pada tahun 1990, oleh artis Wong Hoy Cheong juga dianggap sebagai suatu hasil karya seni video terawal yang dihasilkan dalam konteks tempatan. Beliau menggunakan penceritaan semula tentang sejarah pendudukan Jepun di Malaysia sebagai tema utama dalam

penghasilan karya seni berkenaan. Menurut Hasnul Saidon (2003), seni tampak di Malaysia mula menerima karya-karya berbentuk video sekitar lewat tahun 1980-an, menerusi artis seni tampak tempatan iaitu Liew Kung Yu dengan karya yang bertajuk '*A Passage Through Literacy*' pada tahun 1988-89 dan artis Wong Hoy Cheong karya yang bertajuk '*Sook Ching*' pada tahun 1990.



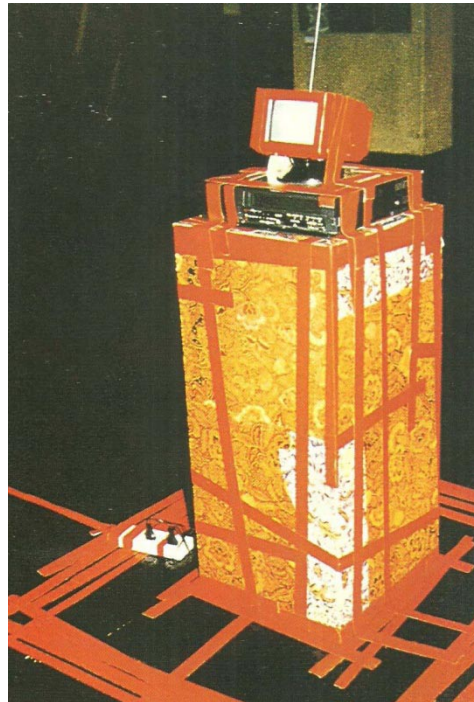
Gambar 2.7: Karya bertajuk '*A Passage Through Literacy*' pada tahun 1989 oleh artis seni Liew Kung Yu. Media/Teknik: Monitor Video/Instalasi. (Sumber: Katalog Pameran 'Seni Elektronik Pertama', 1997).



Gambar 2.8: Karya bertajuk '*Sook Ching*' pada tahun 1990 oleh artis seni Wong Hoy Cheong. Media/Teknik: Video/Dokumentari. (Sumber: Redza Piyadasa, 2000).

Perkembangan praktis seni video dalam konteks tempatan diteruskan lagi oleh golongan artis-artis muda tempatan pada awal 1990-an seperti Hasnul J. Saidon, Niranjan Rajah, Noor Azizan Paiman, Faizal Zulkifli dan beberapa lagi artis muda tempatan ketika itu. Kerancangan penggunaan medium elektronik dalam konteks penghasilan karya seni tampak tempatan semakin memuncak pada sekitar awal tahun 1990-an. Ini disebabkan oleh pengaruh yang kuat daripada dasar-dasar pembangunan negara yang secara langsung mempengaruhi senario seni tampak tempatan. Sebagai contoh, penubuhan Bandar Cyberjaya dan bandar berteknologi pertama tempatan ‘Koridor Raya Multi-Media’ atau *Multimedia Super Corridor* (MSC), oleh mantan perdana menteri negara iaitu Tun Dr. Mahathir Mohamad pada tahun 1990, yang telah menandakan penerimaan serta komitmen rasmi negara terhadap penggunaan teknologi maklumat yang canggih atau disebut *hi-tech*, dalam negara ini. Redza Piyadasa (2000), menyatakan bahawa pembinaan Bandar Cyberjaya iaitu bandar teknologi tempatan telah melambangkan komitmen negara terhadap penggunaan teknologi maklumat yang canggih atau disebut *hi-tech*.

Karya bertajuk ‘Kdek Kdek Ong’ (Gambar 2.9) menonjolkan instalasi elektronik gabungan diantara video animasi komputer dalam karya seni pemasangan yang dipamerkan di Balai Seni Lukis Negara pada tahun 1994. Karya tersebut menampilkan peribahasa melayu “Seperti Katak di bawah tempurung” sebagai mesej dan interpretasi beliau terhadap budaya warisan yang dibataskan oleh sempadan bukan semulajadi. Selain itu, paparan imej utama dalam karya seni berkenaan merupakan animasi seekor katak berwarna hijau yang sedang berlompat-lompat untuk melepaskan diri dibawah tempurung kelapa. Redza Piyadasa (2000), menyatakan bahawa karya ini (Kdek Kdek Ong) bersifat lucu pintar yang diwarnai jenaka, ironi, sindiran atau satira dan pada tahap termudahnya, ianya adalah satu ilustrasi peribahasa lama Melayu.



Gambar 2.9: Karya seni instalasi video bertajuk '*Kdek Kdek Ong!*' (*Perincian*) pada tahun 1994 oleh artis Hasnul Jamal Saidon. (Sumber: Redza Piyadasa, 2000).

Cetusan dasar-dasar pembangunan negara secara langsung telah memberi perubahan yang mendadak terhadap senario seni tempatan. Gelombang perkembangan seni tampak tempatan mengikut penyesuaian seni pasca moden, terus berkembang dengan rancak menerusi beberapa pameran penting yang menjadi penanda aras kepada perkembangan seni media baru dalam konteks tempatan. Antara pameran tersebut ialah pameran seni media baru bertajuk 'Eksplorasi' (Gambar 2.10) yang telah diadakan di Galeri Seni Lukis Petronas pada awal tahun 1997. Pameran tersebut telah dikelola dan diuruskan oleh kakitangan daripada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif, Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS). Dalam pameran tersebut telah menampilkan beberapa karya seni elektronik daripada para pensyarah dan pelajar fakulti seni berkenaan. Menurut Hasnul J. Saidon (2003), pameran berjudul 'Eksplorasi' yang diadakan di Galeri Seni Lukis Petronas

pada awal tahun 1997, menjadi pameran pertama utama tempatan yang mempamerkan karya-karya eksperimentasi elektronik dan multimedia. Pameran tersebut diselenggarakan oleh Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif, Universiti Sarawak (UNIMAS), yang terletak di Kuching, Malaysia Timur.



Gambar 2.10: Pameran bertajuk ‘Eksplorasi’ pada awal tahun 1997 di Galeri Seni Petronas, Kuala Lumpur. (Sumber: Katalog Pameran ‘Seni Elektronik Pertama’, 1997).

Pameran penting yang kedua ialah bertajuk ‘Pameran Seni Elektronik Pertama’, telah memperlihatkan pelbagai variasi karya seni media baru daripada pensyarah dan pelajar daripada Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS) serta artis seni tempatan. Pameran yang telah diadakan di Balai Seni Lukis Negara (BSLN) atau kini ialah Balai Seni Visual Negara (BSVN) pada akhir tahun 1997 tersebut, telah menjadi tanda penerimaan rasmi negara terhadap praktis seni elektronik dan seni media baru dalam konteks tempatan. Selain itu, ‘Pameran Seni Elektronik Pertama’ yang telah diadakan adalah bagi menyusun semula kronologi perkembangan seni elektronik tempatan dan mendapatkan reaksi umum terhadap media elektronik lewat abad yang ke-20. Menurut Hasnul Saidon & Niranjan Rajah (1997), pameran berjudul ‘Pameran Seni Elektronik Pertama’ dalam konteks tempatan diharap dapat membentuk kesedaran dikalangan

artis seni tampak terhadap potensi kreatif yang ada pada media baru dan bertindak sebagai pemangkin yang dapat merangsang penglibatan golongan artis dalam arena seni tempatan.

Dalam konteks kesenian pasca moden yang terdedah dengan pelbagai bentuk integrasi media elektronik pada abad yang ke-20, pengetahuan dan pemahaman yang kritis daripada golongan artis seni tampak tempatan terhadap suatu penggunaan media elektronik amat diperlukan. Kehadiran media dan teknologi elektronik yang mempengaruhi keseluruhan bidang termasuklah dalam konteks kesenian tempatan, tanpa disedari telah membawa fahaman-fahaman serta maklumat yang tidak bertapis-tapis ke dalam negara. Justeru itu, artis seni tampak yang juga sebagai golongan pengulas budaya perlu bersikap proaktif dan bijak berfikir dalam memberi tindak balas positif terhadap perkara-perkara yang berlaku dipersekitaran sosial mahupun budaya tempatan. Redza Piyadasa (2000), menyatakan bahawa sejak kemunculan teknologi elektronik dan digital yang mendominasi keseluruhan bidang dalam era pasca-moden, telah menyaksikan kemerosotan nilai-nilai murni kemanusiaan, fahaman-fahaman yang tidak bertapis-tapis begitu mudah menyusup masuk ke atas masyarakat umum tanpa disedari.

2.4 Definisi Seni Video

Seni video adalah suatu hasil karya seni yang dihasilkan oleh artis seni tampak. Seni video berfungsi dalam konteks amalan seni tampak yang merujuk kepada sebuah produksi karya asli menggunakan video sebagai medium komunikasi artistik. Seni video, terletak di antara gabungan seni tampak, seni persembahan, sinema, penyiaran televisyen, aktivis sosial dan teknologi. Menurut Hasnul J. Saidon dan Rajah, Niranjan (2000), dari segi istilah seni video ialah karya seni yang dihasilkan oleh karyawan seni tampak dalam konteks amalan seni halus.

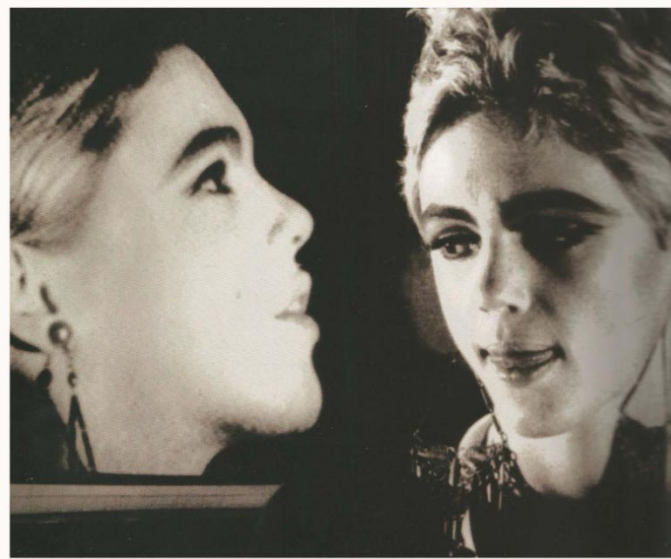
2.5 Jenis-Jenis Seni Video

Seni video adalah sebahagian daripada seni elektronik iaitu satu istilah generik yang mewakili cantuman antara seni tampak, media dan teknologi. Menurut Hasnul J. Saidon dan Rajah, Niranjana (2000), terdapat enam bentuk amalan seni video yang utama antaranya ialah:

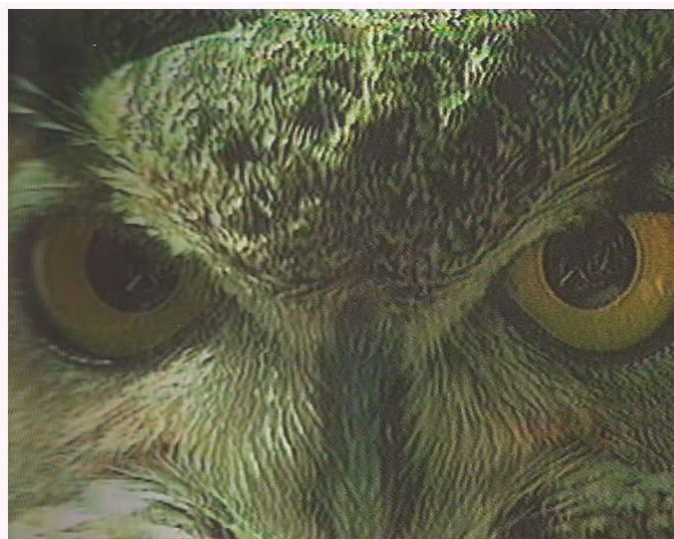
2.5.1 Kajian Formal Elemen Tampak

Kajian formal elemen tampak dan eksperimental terhadap struktur naratif iaitu menggunakan pemain video, monitor mahupun televisyen yang bersifat satu saluran. Selain itu, ianya juga dipanggil sebagai naratif eksperimental atau naratif peribadi yang menumpukan pengolahan elemen tampak dan signal video. Idea pengolahan tersebut adalah mengikut pemahaman peribadi artis seni tampak yang bersifat penceritaan semula tentang sesuatu peristiwa. Mengikut kebiasaannya, kajian formal elemen tampak digunakan sebagai medium pengucapan untuk mewakili pandangan atau luahan emosi peribadi artis seni tampak terhadap sesuatu perkara yang dirasakan bernilai untuk disampaikan dalam suatu ruang persekitaran sosial mahupun budaya. Sebagai contoh, karya seni video naratif eksperimental bertajuk *Outer and Inner Space* (Gambar 2.11) pada tahun 1965 oleh artis Andy Warhol, mempersembahkan rakaman video menerusi perbincangan beliau dengan artis kegemaran wanitanya bernama Edie Sedgwick yang berdurasi dua puluh tiga minit pada gabungan video projeksi ton hitam putih.

Seterusnya, karya seni video naratif eksperimental yang bertajuk *I Do Know What It Is I Am Like* (Gambar 2.12) pada tahun 1986 oleh artis Bill Viola, menampilkan mesej kerohanian dan peribadi terhadap refleksi spiritual beliau. Dengan menggunakan video satu saluran yang memaparkan imej mata seekor burung hantu sebagai subjek metafora untuk menyampaikan mesej spiritual, beliau ingin mengeksplorasi tentang kehidupan dan kematian, kelahiran serta takdir.



Gambar 2.11: Karya seni video naratif eksperimental bertajuk '*Outer and Inner Space*' pada tahun 1965, oleh artis Andy Warhol. Media/Teknik: Video/Monitor Tv. (Sumber: Rush, 2003).



Gambar 2.12: Karya seni video naratif eksperimental yang bertajuk '*I Do Not Know It Is I Am Like*' pada tahun 1986, oleh artis Bill Viola. Media/Teknik: Monitor Video/Kamera Video. (Sumber: Rush, 2003).

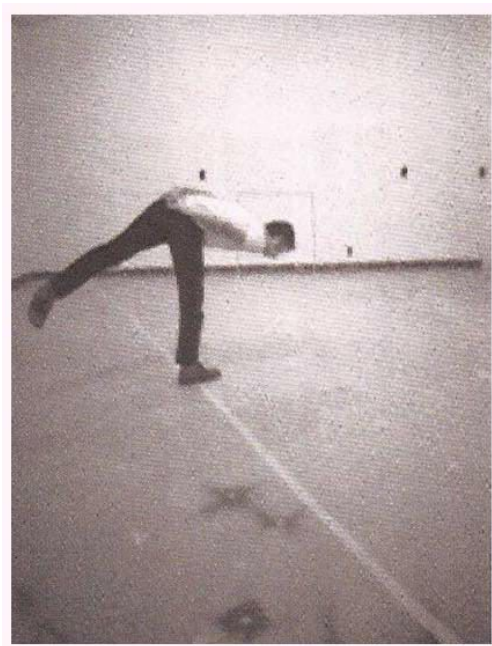
2.5.2 Rakaman Aksi Dalam Bentuk Konseptual

Rakaman aksi seni dalam bentuk konseptual pula menumpukan pergerakan badan manusia sebagai medium rakaman iaitu rakaman video yang memberi tumpuan kepada pergerakan anggota tubuh badan manusia sebagai bahasa komunikasi artistik. Pendekatan praktis seni video ini terkenal dalam kalangan artis seni tampak Barat sekitar tahun lewat 1960-an dan pada awal tahun 1970-an. Selain itu, praktis seni video ini juga dipanggil sebagai persembahan video yang berasal daripada aliran seni Fluxus dan konseptual. Antara artis seni tampak Barat yang terawal menggunakan jenis praktis seni video ini ialah Bruce Nauman, Nam June Paik, John Beldessari, Vito Acconci dan Peter Campus. Karya seni video konseptual bertajuk *Theme Song* (Gambar 2.13) pada tahun 1973 oleh artis Vito Acconci, mempersoalkan sistem komunikasi. Dalam karya tersebut menyaksikan beliau menunjukkan aksi sindiran terhadap program televisyen dengan berpura-pura mengajak audiens untuk masuk ke dalam monitor video seperti berbaring di atas lantai dan menghisap rokok. Beliau berpandangan bahawa televisyen dan seni memberi kemesraan sebenar dalam permaknaan visual serta perkataan, seperti pada ayat iklan komersial “Jika anda memakai *Jeans* anda kelihatan langsing dan bergaya”.

Seterusnya, karya seni video konseptual yang bertajuk *Slow Angle Walk* (Gambar 2.14) pada tahun 1968 oleh artis Bruce Nauman, mempersembahkan aksi merakam diantara pergerakan badan. Beliau menggunakan perakam kamera video bagi merakam jalinan pergerakan yang telah dipelajari daripada rakan koreografer untuk menghasilkan karya seni video konseptual tersebut. Beliau berpandangan bahawa proses suatu penghasilan karya seni adalah lebih penting daripada karya yang sudah terhasil.



Gambar 2.13: Karya seni video konseptual yang bertajuk '*Theme Song*' pada tahun 1973, oleh artis Vito Acconci. Media/Teknik: Video/Monitor Tv. (Sumber: Rush, 2003).



Gambar 2.14: Karya seni video konseptual bertajuk '*Slow Angle Walk*' pada tahun 1968, oleh artis Bruce Nauman. Media/Teknik: Kamera Video/Monitor Tv. (Sumber: Rush, 2003).

2.5.3 Video Gerila dan Video Aktivis Sosial

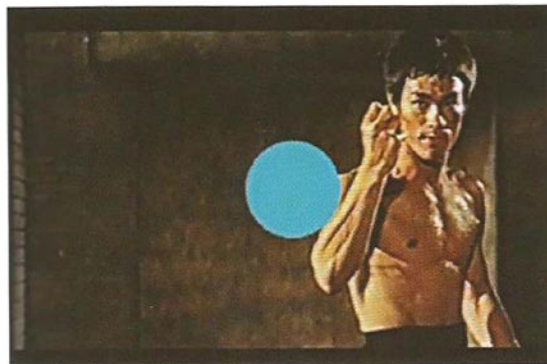
Video gerila atau video aktivis sosial adalah bersifat dokumentari aktivis dan juga disebut sebagai kritik media (*Media Critique*), yang menggunakan pendekatan memetik “*appropriation*” dan merombak “*deconstruction*” stereotip budaya serta media. Pendekatan praktis seni video ini sering digunakan oleh artis seni video Barat pada sekitar lewat tahun 1970-an dan 1980-an, dimana industri media massa semakin pesat berkembang selaras dengan kemajuan teknologi elektronik. Golongan artis seni tampak Barat waktu itu sangat gemar menggunakan medium video sebagai pengucapan untuk mengkritik dan menyuarakan pandangan mereka tentang isu-isu semasa. Artis seni tampak menggunakan praktis seni video tersebut dengan cara memetik dan merombak penafsiran terhadap sesuatu imejan media atau fiksien televisyen yang popular. Karya seni video gerila bertajuk *Technology Transformation: Wonder Woman* (Gambar 2.15) pada tahun 1978-79 oleh artis Dara Birnbaum, merupakan tindak balas dan respon beliau kepada imej sensasi kaum wanita pada program di kaca televisyen yang menyiarkan rancangan popular. Beliau menggunakan teknik pengolahan ambil-pakai dan merombak pada setiap babak rancangan popular tersebut untuk dijadikan sebagai hasil karya seni serta merumuskan makna program yang disiarkan berdasarkan dengan interpretasi beliau sendiri.

Seterusnya, dalam karya seni video gerila bertajuk ‘*How To Be Bruce*’ (Gambar 2.16) pada tahun 2004 oleh artis Vincent Leong, menampilkan rakaman babak pertarungan dalam filem bertajuk ‘*Way Of The Dragon*’ tahun 1972 yang telah diolah menjadi suatu hasil karya seni video. Karya tersebut menampilkan pertarungan di atas sebuah gelanggang di Rom, Itali yang mana pelakon utamanya ialah Bruce Lee iaitu salah seorang pelakon terkenal dalam seni mempertahankan diri. Menerusi babak pertarungan diantara Bruce Lee dan Chuck Norris, ianya telah menimbulkan konflik diantara golongan yang baik dan jahat pada babak tersebut serta

membawa permaknaan kepada perlambangan kekuatan seni mempertahankan diri negara Barat yang telah ditewaskan di suatu tempat bersejarah. Selain itu, artis Vincent Leong juga memaparkan animasi digital yang menonjolkan variasi titik berwarna yang mewakili tindakan dan ekspresi dalam karya seni video tersebut. Setiap titik berwarna berkenaan melambangkan perbandingan kekuatan manusia secara budaya dan sejarah yang bersifat serta merta untuk dikesan sebagai bahasa ataupun simbol komunikasi kontemporari seni masa kini.



Gambar 2.15: Karya seni video gerila yang bertajuk *Technology Transformation: Wonder Woman* pada tahun 1978-79, oleh artis Dara Birnbaum. Media/Teknik: Video/Monitor Tv. (Sumber: Rush, 2003).



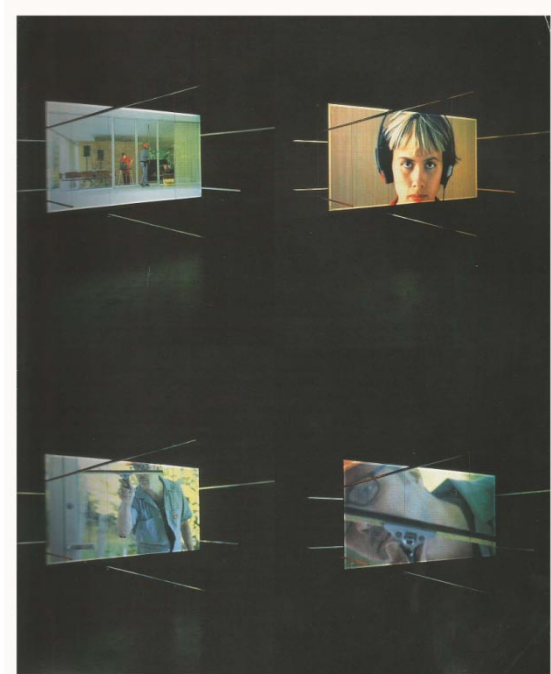
Gambar 2.16: Karya seni video gerila yang bertajuk *How To Be Bruce* pada tahun 2004, oleh artis seni video Vincent Leong. Media/Teknik: Video/Monitor Tv. (Sumber: Hasnul J. Saidon, 2010).

2.5.4 Arca Video, Pemasangan Video Dan Video Dalam Pemasangan

Gabungan arca video, pemasangan video dan video dalam pemasangan ialah menggunakan pelbagai media atau teknologi elektronik yang melibatkan ruang pemasangan serta memerlukan penyertaan daripada penonton secara aktif. Praktis seni video tersebut, merupakan seni pemasangan berbentuk tiga dimensi yang memerlukan ruang dan penglibatan daripada audiens. Proses dalam praktis seni video berkenaan adalah seperti menyatukan dan mengkonstruksi sejumlah medium yang dianggap sesuai serta membawa makna atau tujuan terhadap interpretasi suatu hasil karya seni yang dihasilkan. Aspek-aspek formalistik seni tampak seperti unsur-unsur seni dan prinsip-prinsip rekaan juga turut diambil kira dalam setiap aktiviti penghasilan karya seni arca video, pemasangan video dan video dalam pemasangan. Ini adalah kerana, untuk mengenalpasti karya seni video berkenaan terangkum dalam konteks amalan seni tampak, selain mempunyai peranan tertentu yang membawa suatu permaknaan dalam karya seni video tersebut.

Karya seni pemasangan video bertajuk *Le Baiser/The Kiss* (Gambar 2.17) pada tahun 1999 oleh artis Inigo Manglano-Ovalle, menampilkan reaksi artis terhadap sebuah rumah yang dirakamkan di sebuah tempat bernama *Mie's Farnsworth House, Plano, Illinois*. Rakaman video tersebut memberi komentar kepada kelangsungan penggunaan media digital yang hadir dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Karya seni pemasangan video berkenaan menonjolkan rakaman kamera video daripada pelbagai sudut menggunakan skrin projeksi yang berskala besar. Artis mengaplikasikan teknologi rakaman video digital untuk menimbulkan kesan pergerakan pelbagai variasi warna yang boleh dilihat oleh audiens daripada kedua-dua sudut skrin projeksi. Seterusnya, karya seni pemasangan video bertajuk *Video Fish* (Gambar 2.18) pada tahun 1975-97 oleh artis Barat iaitu Nam June Paik pula, menampilkan rakaman video sekumpulan ikan bergerak dalam sebuah tangki air. Rakaman video tersebut dipersembahkan dalam setiap skrin

monitor yang berada dibelakang kaca lut sinar dan ianya digabungkan bersama dengan rakaman manipulasi video kapal terbang yang bergerak secara bersinkroni.



Gambar 2.17: Karya seni pemasangan video bertajuk *Le Baiser/The Kiss* pada tahun 1999, oleh artis Inigo Manglano-Ovalle. Media/Teknik: Video Digital/Skrin Projeksi. (Sumber: Rush, 2003).



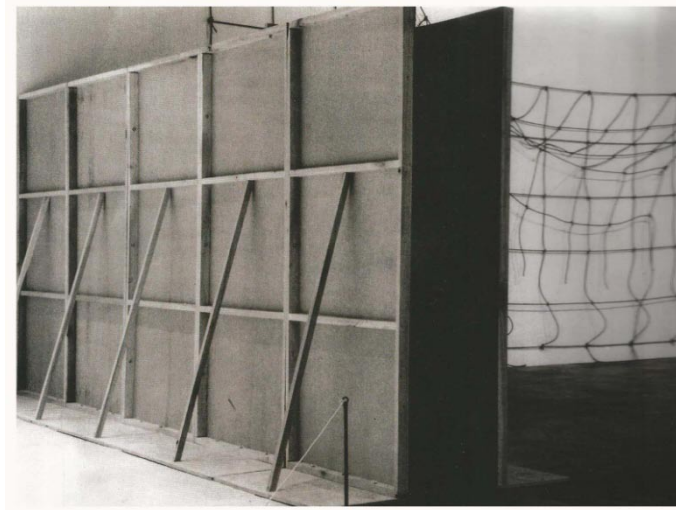
Gambar 2.18: Karya seni pemasangan video yang bertajuk '*Video Fish*' pada tahun 1975-97, oleh artis Nam June Paik. Media/Teknik: Video/Monitor Tv. (Sumber: Rush, 2003).

2.5.5 Video Dalam Seni Persembahan

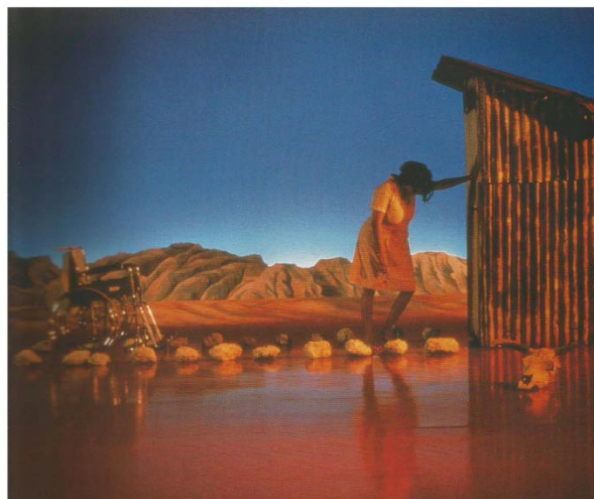
Video dalam seni persembahan merujuk kepada cantuman diantara seni tampak dan seni persembahan. Pendekatan praktis seni video ini adalah menjurus kepada proses atau teknik penggunaan video secara langsung sebagai latar belakang, penanda, titik rujukan, ruang dan refleksi kepada penonton semasa sesuatu persembahan dijalankan. Pendekatan ini meneroka penggunaan elemen-elemen signal video dan pengaturcaraan komputer terhadap sesuatu acara seni persembahan yang dijalankan iaitu persembahan teater muzikal atau persembahan pelbagai dimensi seperti seni muzik, seni lakonan, seni nyanyian dan seni tarian.

Karya seni video persembahan bertajuk '*Performance Corridor*' (Gambar 2.19) pada tahun 1968-70, oleh artis seni Bruce Nauman menampilkan gabungan rakaman video dan persembahan pergerakan audiens yang berkesinambungan serta digabungkan bersama dengan rakaman video interaktif. Menerusi karya seni persembahan tersebut ianya telah merakamkan pelbagai reaksi audiens yang turut serta melibatkan diri dalam persembahan karya seni berkenaan iaitu semasa berjalan memasuki sebuah lorong gelap yang diperbuat daripada dua gabungan karya seni pemasangan menggunakan kayu. Selain itu, karya seni berkenaan juga telah menonjolkan sebuah produksi visual yang mempersembahkan tayangan video persembahan yang diinspirasikan oleh rakaman pelbagai pergerakan aksi audiens menerusi penglibatan mereka semasa memasuki lorong gelap tersebut. Dari aspek permaknaaan kritikal karya seni video persembahan bertajuk '*Performance Corridor*' adalah berkaitan dengan penyerapan teknologi yang secara perlahan-lahan telah mengubah cara kehidupan sosial masyarakat umum. Seterusnya, karya seni video persembahan bertajuk '*Night Cries-A Rural Tragedy*' (Gambar 2.20) pada tahun 1989 oleh artis Tracey Moffatt, menampilkan interaksi daripada seorang anak gadis yang merasakan dirinya terperangkap dalam kepayahan hidup dan ibunya yang juga hidup dengan serba kekurangan.

Karya seni persembahan tersebut menonjolkan pelbagai pergerakan visual dan bunyi bawah sedar yang menyelubungi pentas persembahan serta memperlihatkan audiens tentang perasaan simpati mahupun belas kasihan terhadap kesusahan hidup golongan wanita.



Gambar 2.19: Karya seni video persembahan yang bertajuk '*Performance Corridor*' pada tahun 1968-70, oleh artis seni Bruce Nauman. Media/Teknik: Video Monitor/Persembahan Video. (Sumber: Rush, 2003).



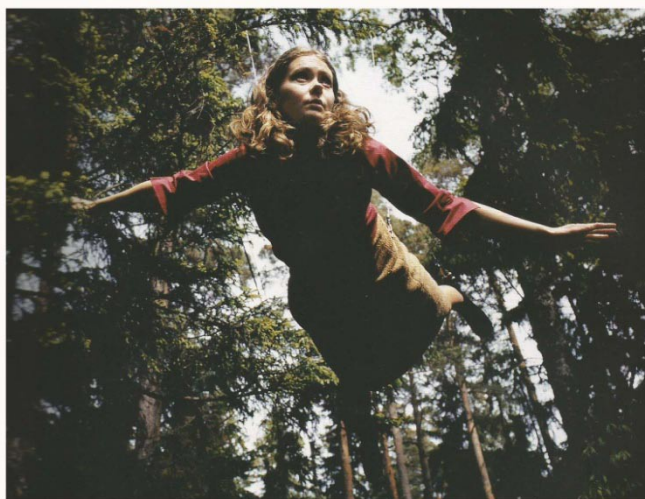
Gambar 2.20: Karya seni video persembahan bertajuk '*Night Cries-A Rural Tragedy*' pada tahun 1989, oleh artis Tracey Moffatt. Media/Teknik: Kamera Video/Projeksi Filem. (Sumber: Rush, 2003).

2.5.6 Video Dalam Kombinasi Kajian Teknologi Maklumat

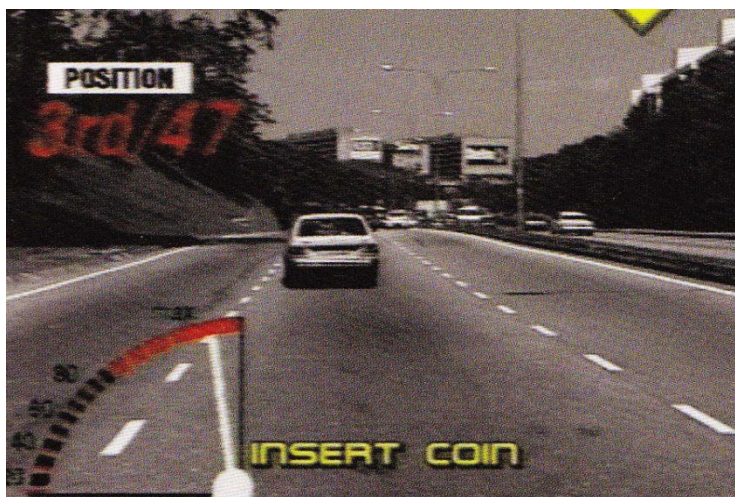
Seni video dalam kombinasi kajian teknologi maklumat khususnya komputer menggunakan pelbagai gabungan aplikasi teknologi elektronik dan digital. Pendekatan praktis seni video berkenaan adalah bersifat terkini dan memberi penekanan terhadap unsur-unsur pengaturcaraan komputer dalam penghasilan karya seni video seperti elemen grafik serta imejan digital. Kehadiran teknologi yang canggih pada hari ini telah membawa perubahan drastik kepada penggunaan media elektronik seperti video, televisyen dan juga telefon pintar, secara langsung telah mempelbagaikan lagi variasi proses penghasilan karya dalam konteks seni tampak. Selain itu, golongan masyarakat pada hari ini juga telah menerima secara positif tentang impak perkembangan teknologi elektronik dan digital dalam kehidupan seharian. Situasi ini dapat dilihat pada perkongsian maklumat atau informasi tentang isu-isu semasa yang berlaku dipersekitaran sosial dan budaya masyarakat masa kini. Maklumat dan informasi tersebut dapat diterima mahupun dikongsi dengan serta merta. Disamping itu, teknologi elektronik dan digital juga telah menjadi alternatif bagi golongan artis seni tampak pada hari ini, untuk menggunakan teknologi tersebut sebagai medium komunikasi artistik.

Karya seni video dalam kombinasi dengan kajian teknologi maklumat bertajuk *In The House* (Gambar 2.21) pada tahun 2002 oleh artis Eija-Liisa Ahtilla, menggabungkan tiga skrin projeksi video digital yang lebih spesifik untuk menampilkan kehidupan seorang wanita yang tinggal berasingan dalam sebuah negara secara visual halusinasi menggunakan kaedah teknologi pengaturcaraan komputer. Karya tersebut menonjolkan konsep naratif abstrak dalam perbincangan wanita yang mengalami masalah psikologi. Keunikan karya seni berkenaan terserlah dengan pertukaran video projeksi daripada skrin ke skrin yang lain dengan imej visual yang sering bertukar-tukar mengikut durasi yang telah ditetapkan. Selain itu, teknik rakaman

visual karya seni tersebut juga menggunakan teknologi digital terkini untuk mewujudkan perulangan setiap babak rakaman. Malahan, karya seni tersebut telah memaparkan cara ataupun kaedah artis yang cuba untuk bereksperimen dan mengeksplorasi praktis seni video berkenaan dengan lebih terperinci. Seterusnya, karya seni video dalam kombinasi dengan kajian teknologi maklumat dapat dilihat pada karya bertajuk *Road Runner* (Gambar 2.22) pada tahun 1996 oleh artis Faizal Zulkifli. Karya tersebut menonjolkan warna pencahayaan yang digunakan sebagai simbol dan unsur-unsur seni warna yang terkandung dalam karyanya. Selain itu, pergerakan kesan cahaya dan kesan khas daripada karya seni video interaktif berkenaan menampilkan interpretasi beliau terhadap kehidupan masyarakat di sekitar bandaraya Kuala Lumpur, yang sering menggunakan perkhidmatan bas mini sekitar tahun 80-an dan 90-an. Dengan menggunakan bahasa visual permainan video sebagai medium komunikasi artistik, Faizal Zulkifli mengajak penonton untuk turut serta mengambil bahagian dalam meniti perjalanan yang sesak di sekitar bandaraya Kuala Lumpur menggunakan bahasa visual permainan video.



Gambar 2.21: Karya seni video gabungan teknologi maklumat bertajuk '*In The House*' pada tahun 2002, oleh artis Eija-Liisa Ahtilla. Media/Teknik: Skrin Projeksi Digital/Pengaturcaraan Komputer. (Sumber: Rush, 2003).



Gambar 2.22: Karya seni video bertajuk '*Road Runner*' pada tahun 1996, oleh artis Faizal Zulkifli. Media/Teknik: Animasi Video/Pengaturcaraan Komputer. (Sumber: Hasnul J. Saidon, 2010).

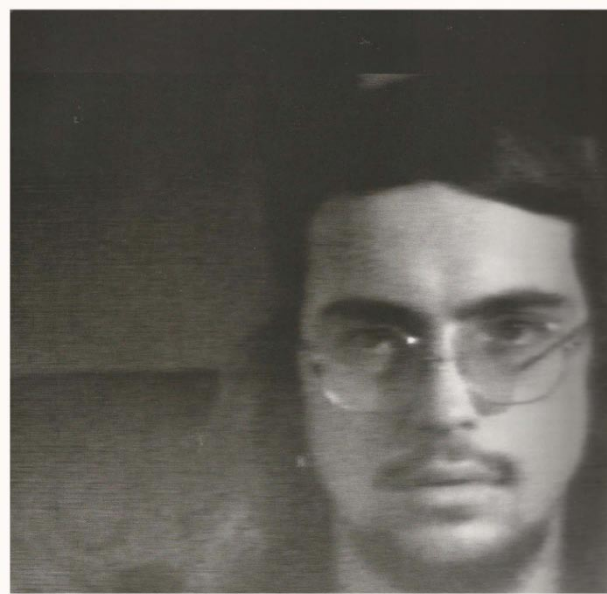
2.6 Definisi Eksperimental

Menurut Kamus Dewan (1995), eksperimental bermaksud eksperimen saintifik, uji kaji, percubaan, cara atau kaedah uji kaji.

2.6.1 Praktis Seni Video Eksperimental

Praktis seni video eksperimental ialah praktis seni video yang terletak dibawah bentuk amalan seni video kajian formal elemen tampak. Praktis seni video eksperimental menumpukan pengolahan elemen tampak signal video dan eksperimen terhadap struktur naratif yang bersifat penceritaan biografikal serta peribadi. Praktis seni video eksperimental mewakili pandangan dan luahan emosi peribadi artis seni tampak terhadap sesuatu peristiwa yang dianggap bernilai untuk disampaikan dalam realiti kehidupan seharian. Praktis seni video tersebut juga dipanggil sebagai naratif eksperimental atau naratif peribadi. Karya seni video naratif eksperimental bertajuk *Tape 1* (Gambar 2.23) pada tahun 1972 oleh artis Bill Viola, menampilkan sebuah monitor yang

mengandung imej eksklusif perakam kamera video melalui sebuah cermin, kemudian ianya memperlihatkan wajah seorang lelaki iaitu wajah beliau sendiri memasuki sebuah ruang bilik kosong dan merenung ke arah kamera. Kemudian lelaki berkenaan menjerit sebelum menutup perakam kamera video. Melalui karya seni video naratif eksperimental tersebut Bill Viola menggunakan video sebagai medium untuk menyampaikan eksplorasi peribadi tentang masa, memori dan kerohanian. Dengan menggunakan video beliau boleh memanipulasi masa, memadam, memperlahankan, mempercepatkan dan melangkau batasan lepas, terkini mahupun masa hadapan. Beliau berpandangan bahawa elemen kerohanian atau kepercayaan di benua timur dan barat seperti mistik, alam semulajadi dan kitaran hidup telah pun tamat dengan kehadiran teknologi elektronik video.



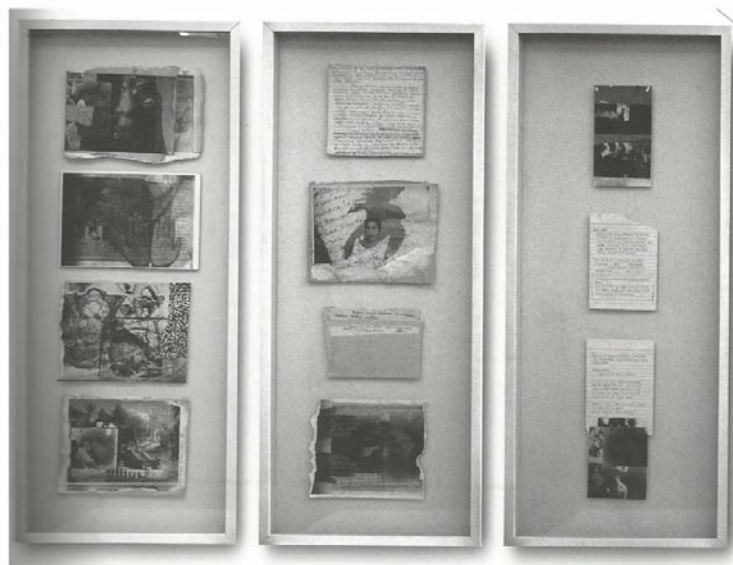
Gambar 2.23: Karya seni video naratif eksperimental yang bertajuk '*Tape 1*' pada tahun 1972, oleh artis Bill Viola. Media/Teknik: Monitor Video/Kamera Video. (Sumber: Rush, 2003).

2.6.2 Pendekatan Dalam Konteks Tempatan

Kemunculan praktis seni video eksperimental dalam konteks tempatan telah membawa suatu mekanisma baru dalam proses penghasilan karya seni tampak tanahair. Pendekatan praktis seni video tersebut telah memberi dorongan dan motivasi yang positif kepada golongan artis seni tampak tempatan untuk cuba bereksperimentasi dengan elemen-elemen yang terkandung dalam praktis seni berkenaan. Pendekatan praktis seni video eksperimental dapat dilihat pada karya seni video bertajuk '*Proclaim*' (Gambar 2.24) pada tahun 1993, oleh artis seni tampak tempatan Hasnul J. Saidon. Karya tersebut telah diinspirasikan oleh kelahiran anak sulung beliau bernama Adeela dan surat-surat yang diutuskan oleh ayahanda beliau semasa masih belajar di negara Amerika Syarikat. Karya seni video eksperimental berkenaan dicetuskan dari beberapa buah karya seni kolaj digital yang dihasilkan dengan tajuk yang sama iaitu '*Proclaim*' (Gambar 2.25) pada tahun 1991.



Gambar 2.24: Karya seni video eksperimental tempatan yang bertajuk '*Proclaim*' pada tahun 1993, oleh artis Hasnul J. Saidon. Media/Teknik: Video/Kolaj Digital. (Sumber: [www.behance.net/gallery/10041705/PROCLAIM-\(1993](http://www.behance.net/gallery/10041705/PROCLAIM-(1993)



Gambar 2.25: Karya bertajuk '*Proclaim*' pada tahun 1991, oleh artis Hasnul J. Saidon.
Media/Teknik: Kolaj Digital. (Sumber: Hasnul J. Saidon, 2008).

Karya seni video eksperimental tempatan tersebut telah memenangi hadiah pertama dalam anugerah video Malaysia 3M VHQ 94, buat julung kalinya diadakan menerusi anugerah khas video eksperimental muda. Anugerah berkenaan telah disediakan bagi menggalakan penyertaan daripada golongan karyawan yang bukan sahaja hadir daripada industri penyiaran, agensi video atau pengiklanan. Selain itu, anugerah video Malaysia 3M VHQ 94 itu juga telah menampilkan beberapa variasi karya seni video eksperimental tempatan yang menarik seperti karya bertajuk '*Goodbye*' dari artis Loh Kok Chee dan karya '*Amalgamation*' oleh artis Faizal Zulkifli. Menurut Hasnul J. Saidon dan Rajah, Niranjana (1997), anugerah video Malaysia bertajuk 3M VHQ 94 buat julung kalinya mengadakan anugerah khas iaitu video eksperimental muda dan hadiah pertama anugerah tersebut telah dimenangi oleh karya '*Proclaim*' hasil kerja pengkarya Hasnul J. Saidon. Seterusnya, karya seni video naratif eksperimental bertajuk *Darah & Daging/Blood and Flesh* (Gambar 2.26) pada tahun 2005 oleh artis seni muda tempatan iaitu Kamal Sabran, menampilkan

budaya dan tradisi kampung yang berkisarkan tentang kehidupan. Melalui rakaman video tersebut ianya telah menampilkan ekspresi peribadi dan interpretasi beliau tentang perjalanan kehidupan masyarakat di kampung.



Gambar 2.26: Karya seni video naratif eksperimental yang bertajuk Darah & Daging (*Blood and Flesh*) pada tahun 2005, oleh artis muda tempatan Kamal Sabran. Media/Teknik: Video/Monitor Tv. (Sumber: Hasnul J. Saidon, 2010).

2.7 Rumusan

Ulasan kajian literatur dan kajian lepas mengenai perkembangan praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan serta luar negara yang dijalankan dalam bab ini, amatlah bersesuaian agar ianya dapat menjadi rujukan kepada kajian. Ulasan teori dan rujukan karya seni tersebut adalah penting dalam memperolehi maklumat yang terperinci berdasarkan tema kajian penyelidikan. Dalam bab ini, menerangkan tentang ulasan kajian literatur dan kajian lepas yang telah diperolehi melalui sumber bacaan daripada media cetak dan media elektronik.

BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pengenalan

Kaedah penyelidikan yang sesuai dan sistematik sangat penting bagi mendapatkan jawapan serta maklumat yang relevan tentang sesuatu kajian penyelidikan. Menurut Creswell (2007), data-data yang dikumpul melalui kaedah penyelidikan yang sesuai akan dapat memberi jawapan kepada ketidakpastian permasalahan yang timbul dan membawa kepada pencapaian objektif kajian. Justeru itu, kaedah penyelidikan yang digunakan dalam kajian ini adalah kaedah kualitatif iaitu bersifat subjektif dengan menggunakan teori dan penghuraian deskriptif secara lisan untuk mendapatkan data serta maklumat yang diperlukan.

3.2 Strategi Kajian

Terdapat empat fasa strategi kajian (Jadual 3.1) yang menjadi panduan dan rujukan dalam kajian penyelidikan ini. Strategi kajian yang dibina adalah mengikut kesesuaian masa yang telah diperuntukan untuk melaksanakan kajian ini, iaitu selama 2 tahun. Fasa tersebut terdiri daripada fasa pertama iaitu menjelaskan tentang tema keseluruhan kajian yang dijalankan melalui kajian literatur dan perbincangan. Melalui fasa pertama kajian, maklumat yang berkaitan daripada kajian lepas akan menjadi rujukan dan panduan kepada kajian yang dijalankan. Rujukan dan panduan tersebut adalah seperti teori, kerangka konsep, reka bentuk kajian, instrumen kajian, kaedah pengumpulan data serta dapatan kajian.

Seterusnya, fasa kedua akan menerangkan tentang cara dan kaedah pengumpulan data. Fasa ketiga kajian pula menerangkan tentang proses menganalisa keseluruhan data dan maklumat yang

telah dikumpulkan. Fasa yang keempat ialah hasil dapatan dan kesahan, dalam fasa ini data ataupun maklumat akhir yang telah diperolehi akan dihuraikan serta ditunjukkan. Data dan maklumat akhir tersebut akan disahkan sebagai data asli kajian yang secara langsung mencapai objektif pertama, kedua dan ketiga kajian.

Jadual 3.1: Strategi kajian.

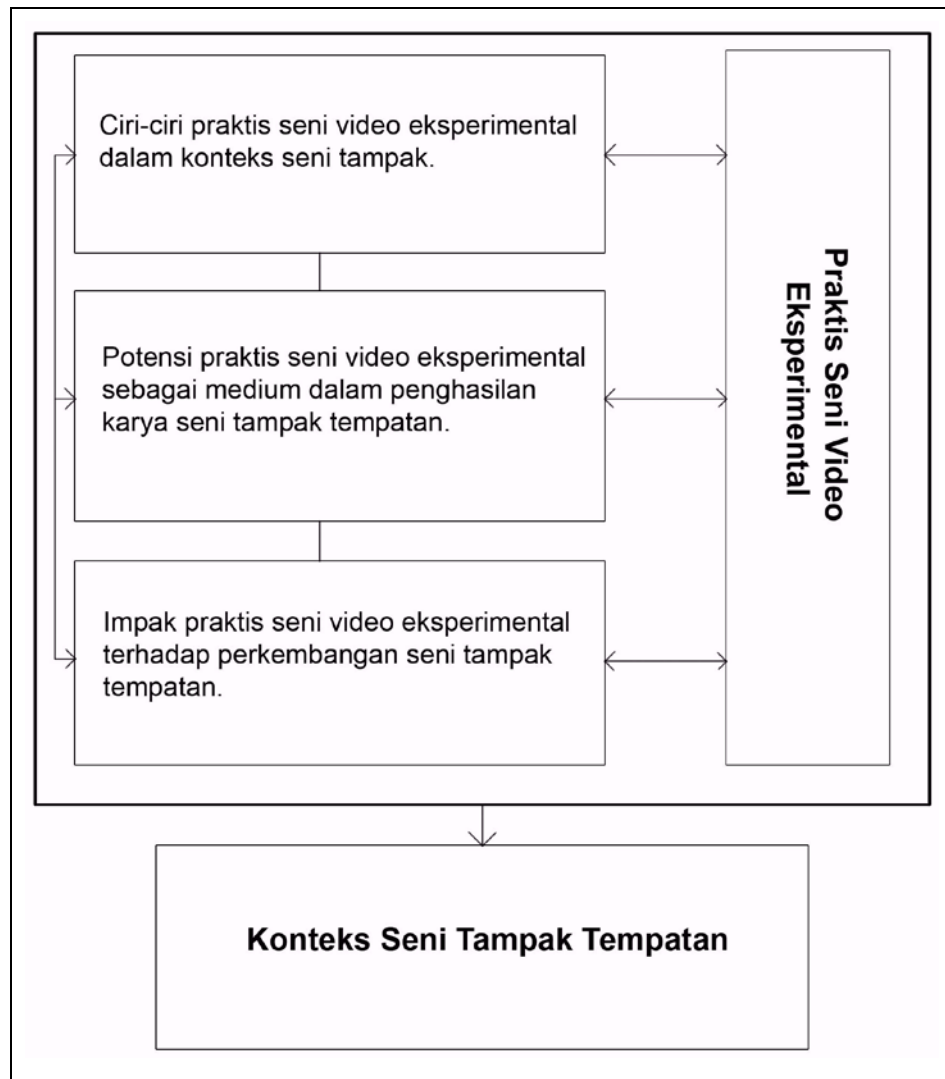
Tempoh Aktiviti	Tahun 2014												Tahun 2015												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Fasa 1																									
Kajian Literatur																									
Perbincangan																									
Fasa 2																									
Pemerhatian																									
Temu Bual																									
Fasa 3																									
Analisa Data																									
Mengemaskini Data																									
Fasa 4																									
Objektif 1																									
Objektif 2																									
Objektif 3																									

3.3 Fasa Pertama

Fasa pertama menerangkan tentang kajian literatur dan perbincangan yang dijalankan berkaitan dengan tema kajian penyelidikan seperti pembacaan, sumbangsaran serta tinjauan umum. Ini adalah bertujuan, bagi membuat rujukan kritikal dan sistematik tentang kajian yang akan dilaksanakan. Melalui fasa pertama kajian juga, maklumat dan data yang berkaitan dengan

kajian lepas akan diperolehi, seterusnya data dan maklumat tersebut akan dijadikan sebagai panduan kepada pelaksanaan kajian. Maklumat dan data berkenaan adalah seperti kerangka konsep, reka bentuk dan kaedah pengumpulan data.

3.3.1 Kerangka Konsep Kajian



Rajah 3.1: Kerangka konsep kajian yang diadaptasi dari kerangka konsep inovasi pendidikan (The Network, Inc., 1979).

Kerangka konsep kajian (Rajah 3.1) yang digunakan dalam kajian ini telah diadaptasi daripada kerangka konsep inovasi pendidikan (*The Network, Inc., 1979*). Kerangka konsep

tersebut telah diadaptasi untuk dijadikan sebagai panduan dalam mencapai objektif kajian ini. Pemilihan kerangka konsep kajian yang bersesuaian akan melancarkan proses pencapaian objektif kajian dengan lebih efisien dan sistematik.

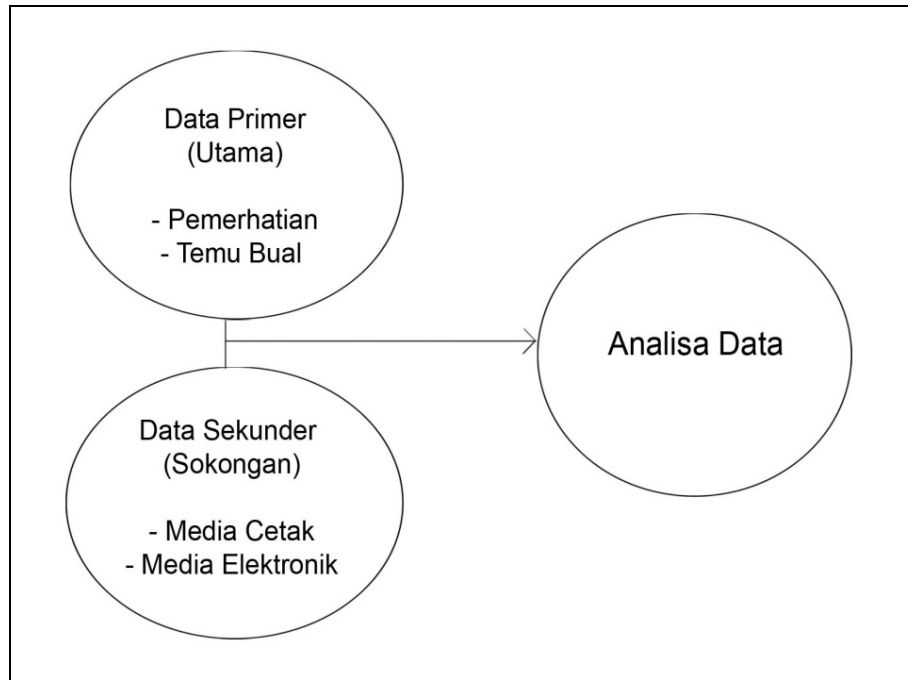
3.3.2 Pengenalan Reka Bentuk Kajian

Reka bentuk kajian penyelidikan ini adalah bersifat bukan eksperimental, iaitu menggunakan data-data dan maklumat deskriptif secara verbal untuk menjelaskan suatu perkara atau fenomena yang kompleks. Selain itu, penyelidikan ini juga merupakan kajian kes instrumental yang melibatkan pengumpulan maklumat dan data secara sistematik serta mendalam melalui kaedah pemerhatian, dokumentasi dan temu bual yang mendalam (*in depth-interview*). Ini kerana, kajian ini merujuk kepada penggunaan teori deskriptif praktis seni video yang menjadi panduan kepada pelaksanaan kajian dan memfokuskan kepada tiga objektif utama kajian iaitu mengenalpasti ciri-ciri, menjelaskan potensi serta mendokumentasi impak perkembangan praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan. Justeru itu, setelah melalui fasa pertama strategi kajian, reka bentuk kajian ini telah pun dikenalpasti sebagai bukan eksperimental dan ianya bersifat kajian kes instrumental.

3.4 Fasa Kedua

Fasa kedua strategi kajian akan menerangkan tentang kaedah pengumpulan data dan maklumat dalam kajian ini. Kaedah yang digunakan untuk mengumpulkan data dan maklumat dalam kajian ini ialah menggunakan kaedah kualitatif sepenuhnya. Pemilihan kaedah pengumpulan data yang dipilih adalah mengikut kesesuaian reka bentuk kajian yang telah ditentukan. Kaedah kualitatif yang digunakan dalam kajian ini adalah bersesuaian dengan reka

bentuk kajian iaitu bersifat bukan eksperimental yang menggunakan data deskriptif secara verbal untuk menghuraikan dan menjelaskan suatu fenomena atau perkara yang kompleks.



Rajah 3.2: Rangka pembahagian data kualitatif yang diadaptasi daripada buku 1, kaedah dan statistik penyelidikan (Chua, 2006).

Dua jenis data kualitatif yang digunakan dalam kajian ini ialah data primer dan data sekunder (Rajah 3.2). Data primer yang diperolehi dalam kajian ini ialah melalui kaedah pemerhatian dan temu bual. Manakala, data sekunder pula diperolehi menerusi media cetak dan media elektronik.

3.4.1 Data Primer

Kajian ini menggunakan kaedah pemerhatian dan temu bual sebagai kaedah pengumpulan data primer. Kaedah pemerhatian dan temu bual yang dijalankan adalah bagi mencapai tiga objektif utama kajian. Kaedah pemerhatian yang dijalankan, lebih memfokuskan kepada objektif pertama kajian, manakala kaedah temu bual pula menumpukan kepada ketiga-tiga objektif kajian iaitu mengenalpasti ciri-ciri praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak, menjelaskan potensi praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya

seni tampak tempatan serta mendokumentasi impak praktis seni video eksperimental terhadap perkembangan senario seni tampak tempatan.

Kawasan tumpuan kajian penyelidikan ini adalah disekitar kawasan Lembah Klang, Kuala Lumpur, Semenanjung Malaysia. Ini kerana, kawasan berkenaan menjadi tempat tumpuan bagi golongan utama dalam bidang seni tampak tempatan yang konsisten mempamerkan, mempersembahkan dan membincangkan karya-karya seni media baru seperti karya seni video eksperimental. Kawasan tersebut juga, mempunyai pelbagai galeri-galeri seni swasta dan kerajaan yang aktif mempamerkan karya-karya seni media baru. Antaranya, Balai Seni Visual Negara (BSVN) dan galeri-galeri seni di pusat membeli belah *Publika* Solaris, Jalan Dutamas.

Selain itu, ianya menjadi tempat tumpuan bagi pengunjung dari dalam dan luar negara, kerana ianya terletak berdekatan dengan pusat bandaraya, Kuala Lumpur. Malahan, kawasan berkenaan juga berhampiran dengan institusi-institusi pengajian tinggi awam dan juga swasta (IPTA/IPTS). Justeru itu, ianya memudahkan proses pengumpulan maklumat dan data primer kajian mengikut jadual perancangan yang lebih teratur serta sistematik.

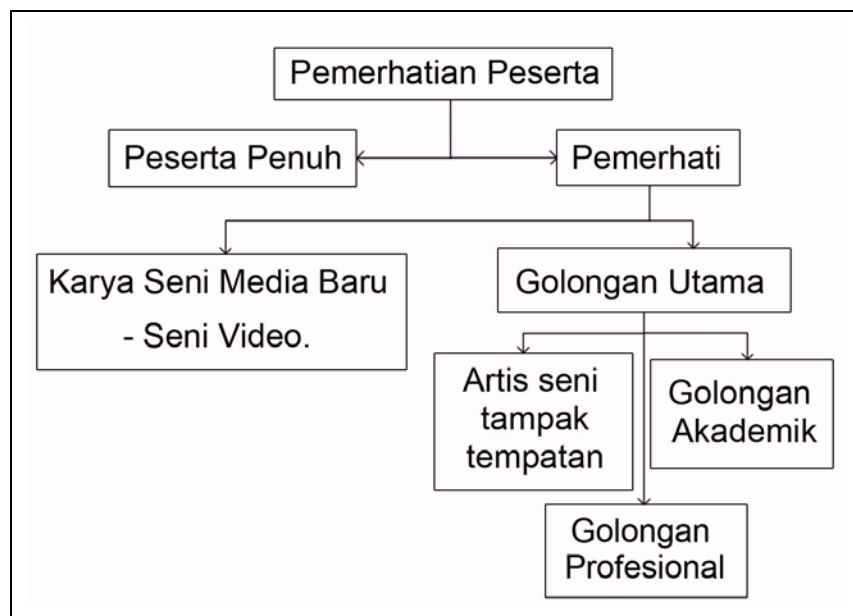
3.4.2 Pemerhatian

Kaedah pemerhatian yang dijalankan dalam kajian ini lebih memfokuskan kepada objektif pertama kajian iaitu mengenalpasti ciri-ciri praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak. Terdapat dua kaedah pemerhatian yang dijalankan antaranya ialah, kaedah pemerhatian peserta dan pemerhatian sistematik. Kaedah pemerhatian peserta (Rajah 3.3) telah dijalankan pada 12 Februari 2014, bersamaan dengan hari Rabu sehingga 14 Februari 2014 bersamaan hari Jumaat, iaitu bersempena dengan perasmian pertandingan dan pameran ‘Bakat Muda Sezaman 2013’, yang bertempat di Balai Seni Visual Negara (BSVN). Kaedah pemerhatian peserta yang

dijalankan adalah untuk memerhati karya-karya seni video seperti karya seni video eksperimental yang dipertandingkan dan dipamerkan dalam acara berkenaan.

Selain itu, kaedah pemerhatian peserta yang dijalankan juga, adalah untuk mengenalpasti kelompok dan golongan sasaran yang mempunyai pengetahuan serta pengalaman dalam bidang seni tampak tempatan seperti artis seni tampak, golongan profesional dan golongan akademik.

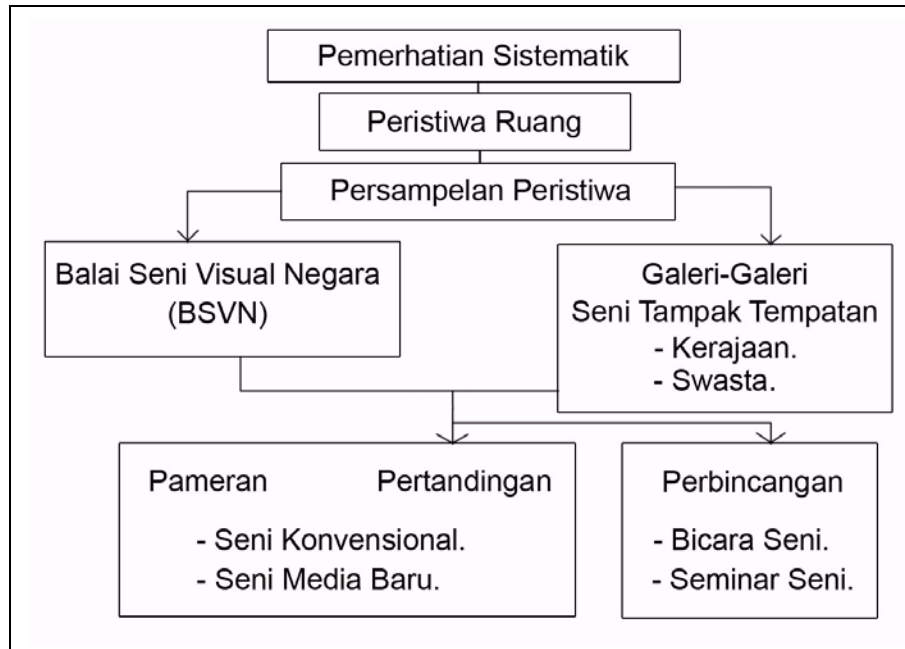
(Figura gambar boleh dilihat pada lampiran 6, ms.155).



Rajah 3.3: Kaedah pemerhatian peserta yang diadaptasi daripada buku 1, kaedah dan stastistik penyelidikan (Chua, 2006).

Kaedah pemerhatian yang seterusnya ialah kaedah pemerhatian sistematik (Rajah 3.4) iaitu kaedah pemerhatian yang dirancang terlebih dahulu sebelum melaksanakan pemerhatian. Kaedah pemerhatian sistematik telah dijalankan selama seminggu, iaitu pada 10 hingga 16 November 2014 bersamaan hari Isnin dan Ahad, bertempat di sekitar kawasan Lembah Klang serta pusat bandaraya Kuala Lumpur. Pemerhatian yang dijalankan adalah bertujuan untuk memerhati karya-karya seni video seperti karya seni video eksperimental yang dipertandingkan atau dipamerkan dalam setiap galeri-galeri seni tempatan. Antara tempat yang telah dikunjungi adalah seperti

Balai Seni Visual Negara (BSVN), galeri-galeri seni *Publika* Solaris Jalan Dutamas, galeri seni *ArtCube* Intermark Mall Jalan Tun Razak dan galeri Petronas Suria, Kuala Lumpur City Center.



Rajah 3.4: Kaedah Pemerhatian Sistematik yang diadaptasi daripada buku 1, kaedah dan statistik penyelidikan (Chua, 2006).

Kaedah pemerhatian sistematik yang dijalankan adalah bersifat peristiwa ruang iaitu pemerhatian berkaitan dengan sesuatu peristiwa semasa yang berlaku. Pemerhatian sistematik dalam kajian ini memfokuskan kepada peristiwa-peristiwa yang berlaku di galeri-galeri seni swasta dan kerajaan. Kaedah persampelan peristiwa adalah merujuk kepada acara, pameran, pertandingan dan perbincangan yang dianjurkan oleh galeri-galeri seni tampak tempatan. Peristiwa-peristiwa yang berlangsung adalah berkaitan dengan karya seni video dan karya-karya seni media baru atau *New Media Art's* dalam konteks tempatan.

Suatu perbincangan ringkas bersama dengan beberapa orang wakil daripada setiap galeri-galeri seni tersebut turut diadakan, ini adalah bertujuan untuk mendapatkan maklumat berkenaan dengan pameran dan pertandingan yang telah dianjurkan. Antara acara yang berlangsung ketika

itu ialah, pertandingan dan pameran bertajuk *Open Show* pada tahun 2014 yang dianjurkan oleh Balai Seni Visual Negara (BSVN). Pertandingan dan pameran tersebut telah menghimpunkan pelbagai karya-karya seni media baru serta karya seni konvensional tempatan. Suatu perbincangan ringkas telah pun diadakan bersama dengan kurator pertandingan dan pameran tersebut iaitu Encik Mohd Majidi Amir.

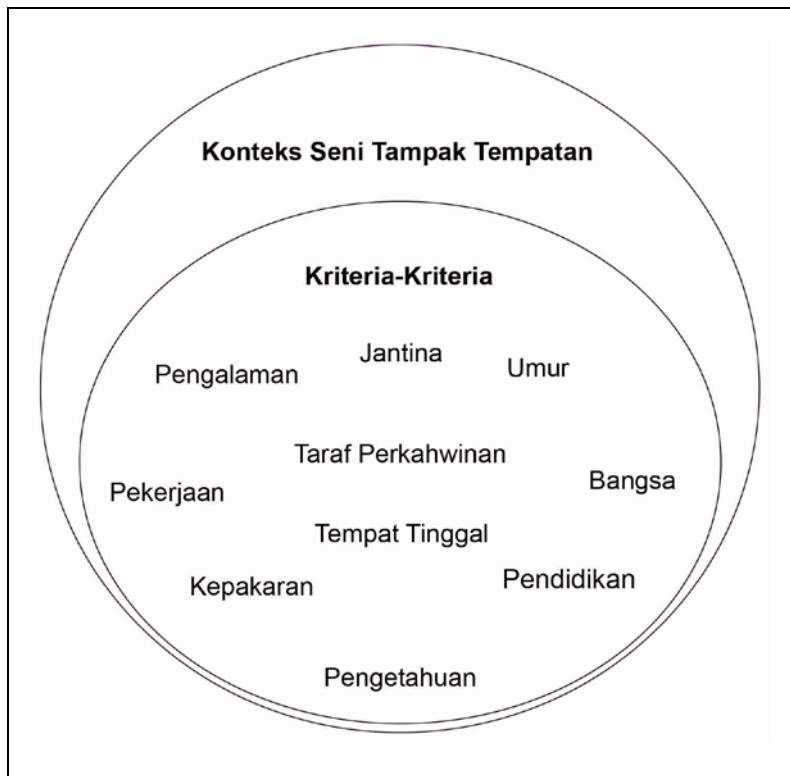
Melalui kaedah pemerhatian sistematik yang dijalankan, maklumat awal berkaitan dengan kawasan kajian dapat diperolehi menerusi laman sasawang dan panggilan telefon pada pertengahan bulan September 2014. Selain itu, pemerhatian sistematik yang dijalankan juga adalah bagi mengenalpasti galeri-galeri seni tampak tempatan yang mempamerkan dan mempersembahkan karya-karya seni media baru seperti karya seni video eksperimental disekitar kawasan kajian. Secara langsung, melalui pemerhatian sistematik yang dijalankan ianya memudahkan proses untuk mengenalpasti kelompok dan golongan sasaran yang berpengetahuan serta berpengalaman dalam menggunakan praktis seni video dalam konteks tempatan.

(Figura gambar boleh dilihat pada lampiran 7 hingga 8, ms.157-158).

Kaedah mencatatkan pemerhatian adalah berbeza mengikut setiap kaedah pemerhatian yang dijalankan. Pemerhatian peserta menggunakan cara catatan pensil-kertas, buku nota dan kamera untuk mencatatkan pemerhatian. Manakala, kaedah pemerhatian sistematik pula menggunakan perakam video, nota catatan dan alatan lain yang merupakan pencatat tetap. Sebelum mencatatkan pemerhatian, cara mencatat pemerhatian seperti penggunaan peralatan-peralatan dan nota catatan telah ditentukan terlebih dahulu.

3.4.3 Temu Bual

Kaedah temu bual yang dijalankan, menumpukan kepada pencapaian objektif pertama, kedua dan ketiga kajian. Kaedah temu bual telah dijalankan secara langsung dengan beberapa orang responden yang telah dipilih berdasarkan kriteria masing-masing. Pemilihan responden-responden temu bual tersebut adalah mengikut kaedah persampelan kuota (Rajah 3.5) yang diperlukan seperti latar belakang pendidikan, pengetahuan, pengalaman, umur, jantina, pekerjaan, taraf perkahwinan, tempat tinggal, bangsa dan bidang kepakaran dalam konteks seni tampak tempatan. Sebelum melaksanakan kaedah temu bual, suatu tinjauan umum telah dilakukan melalui media cetak dan media elektronik bagi mendapatkan maklumat awal berkaitan dengan para responden temu bual yang dipilih.



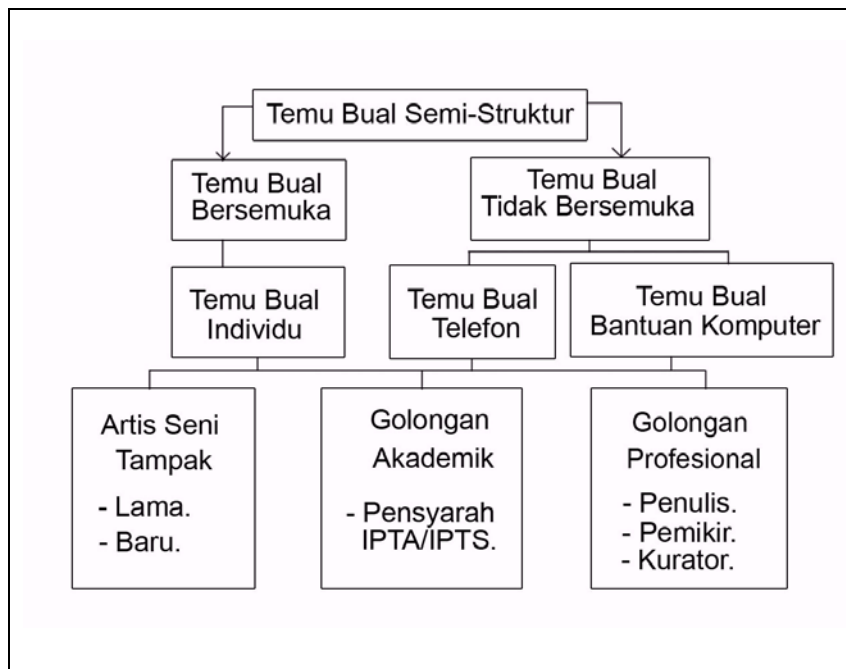
Rajah 3.5: Kriteria-kriteria dalam kaedah persampelan kuota yang diadaptasi daripada buku 1, kaedah dan statistik penyelidikan (Chua,2006).

Kaedah persampelan kuota menggunakan persampelan bukan kebarangkalian bagi mengenalpasti kelompok sasaran kajian. Persampelan kuota akan menentukan kelompok sasaran kajian yang akan dijadikan sebagai responden temu bual. Setelah individu-individu daripada kelompok sasaran tersebut telah dikenalpasti berdasarkan kriteria-kriteria yang diperlukan, barulah individu-individu berkenaan akan dipilih untuk dijadikan sebagai responden temu bual kajian. Responden-responden yang dipilih adalah terdiri daripada artis seni tampak tempatan yang aktif berkarya menggunakan praktis seni video, golongan akademik seperti pensyarah di institusi pengajian tinggi dan golongan profesional seperti kurator, penulis serta pemikir.

3.4.3.1 Temu Bual Semi-Struktur

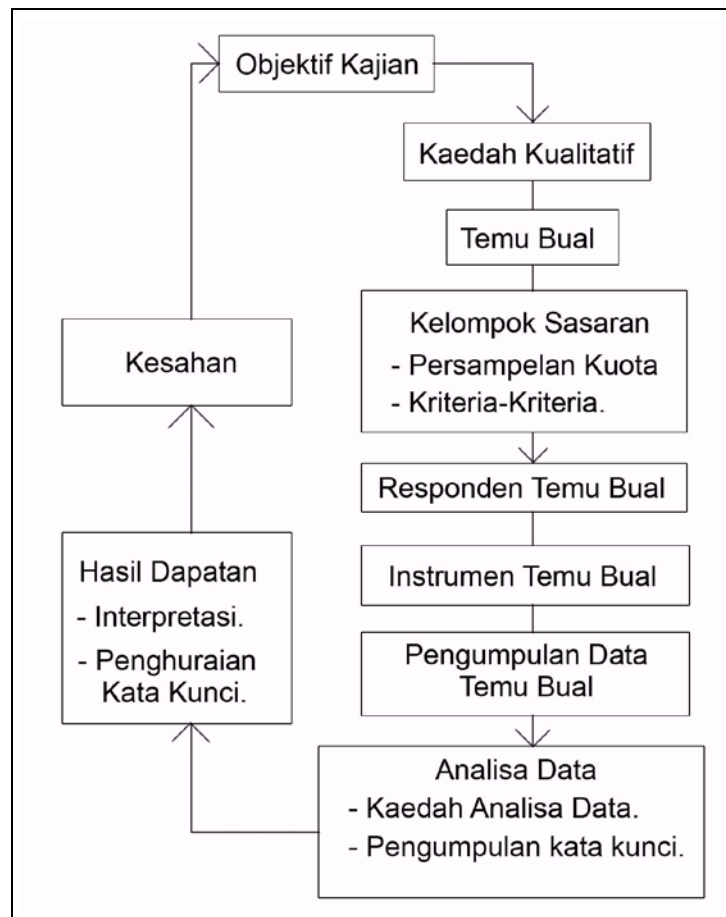
Format kaedah temu bual semi-struktur (Rajah 3.6) telah digunakan dalam kajian ini iaitu format temu bual menggunakan aras bahasa yang mudah untuk difahami oleh para responden temu bual. Ini kerana, setiap soalan yang diajukan dalam kaedah temu bual semi-struktur boleh diubahsuai dan fleksibel agar setiap responden boleh memahami serta menjawab soalan-soalan yang diajukan dengan baik. Format soalan semi-struktur memudahkan proses mengumpul data dan maklumat temu bual dengan lebih tersusun berpandukan rangka soalan yang telah dibuat, sebelum melaksanakan sesi temu bual. Kaedah temu bual semi-struktur terbahagi kepada dua bahagian iaitu temu bual bersemuka dan temu bual tidak bersemuka.

Dalam temu bual bersemuka, kaedah temu bual individu telah digunakan iaitu menemu bual responden-responden yang berbeza mengikut tempat dan waktu yang berlainan. Ini kerana, setiap responden temu bual memiliki ciri-ciri personaliti yang berbeza, dimana setiap responden memberi pandangan dan pendapat dari perspektif yang berbeza. Situasi ini, secara langsung akan memberi manfaat dalam proses mengumpulkan data dan maklumat yang lebih terperinci berdasarkan soalan-soalan yang telah dibina.



Rajah 3.6: Kaedah temu bual semi-struktur yang diadaptasi daripada buku 1, kaedah dan statistik penyelidikan (Chua,2006).

Dalam kajian ini, kaedah temu bual tidak bersemuka turut digunakan iaitu temu bual secara atas talian menerusi telefon dan laman sasawang. Ini kerana, setelah selesai melaksanakan kaedah temu bual bersemuka dengan para responden, suatu penjelasan dan kepastian tentang perkara-perkara yang kurang jelas akan dikemukakan semula melalui kaedah temu bual tidak bersemuka. Tujuan kaedah temu bual tidak bersemuka dijalankan adalah bagi menjimatkan masa supaya tidak menjalankan kaedah sesi temu bual secara bersemuka buat kali yang kedua bersama dengan responden yang sama. Suatu rancangan temu bual (Rajah 3.7) telah dibuat agar ianya dapat menjadi panduan dan rujukan dalam melaksanakan kaedah temu bual dengan lebih teratur dan sistematik.



Rajah 3.7: Rancangan temu bual yang diadaptasi daripada buku 1, kaedah dan statistik penyelidikan (Chua, 2006).

3.4.3.2 Instrumen Temu Bual

Instrumen temu bual yang dibina adalah untuk menyenaraikan kategori maklumat dan data yang diperlukan (Jadual 3.2). Selain itu, instrumen temu bual juga membantu dalam membina soalan-soalan yang berkaitan bagi mencapai ketiga-tiga objektif kajian. Soalan-soalan yang diajukan kepada para responden temu bual adalah berdasarkan format soalan *open-ended*. Soalan-soalan tersebut terbahagi kepada tiga jenis iaitu soalan utama, soalan tambahan dan soalan penerokaan. Temu bual dilakukan secara lisan dan direkod secara bertulis dengan bantuan daripada peralatan-peralatan elektronik seperti perakam video, audio, kamera dan media elektronik yang lain.

Jenis-jenis soalan temu bual yang diajukan mengandungi aras bahasa yang mudah dan sesuai untuk dijawab berdasarkan keupayaan, pemahaman serta pengetahuan para responden yang telah dipilih. Ini adalah bertujuan bagi memastikan setiap soalan-soalan yang diajukan mudah difahami dan dijawab oleh semua responden temu bual. Selain itu, ianya akan mempermudah pelaksanaan kaedah sesi temu bual agar berjalan dengan lancar. Terdapat tiga jenis soalan temu bual yang digunakan dalam kajian ini, antaranya ialah soalan utama, soalan tambahan dan soalan penerokaan. Jenis-jenis soalan temu bual tersebut telah diadaptasi daripada buku 1, kaedah dan statistik penyelidikan (Chua, 2006).

Jadual 3.2: Kategori maklumat dan data yang diperlukan berdasarkan jenis soalan temu bual yang dibina.

	Kategori Maklumat dan data	Soalan yang ditanya kepada para responden
1.	Ciri-ciri praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak. (Soalan Utama)	Apakah yang anda faham tentang ciri-ciri praktis seni video eksperimental?
2.	Potensi praktis seni video eksperimental sebagai medium penyampaian karya seni. (Soalan Tambahan)	Apakah potensi praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya seni tampak tempatan?
3.	Impak praktis seni video eksperimental terhadap perkembangan senario seni tampak tempatan masa kini. (Soalan Penerokaan)	Pada pendapat anda, adakah kemunculan praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya seni, memberi impak kepada perkembangan senario seni tampak tempatan pada masa kini?

3.4.3.3 Jenis Soalan

Sebelum menyual soalan utama temu bual kepada para responden, soalan ringkas (Jadual 3.3) akan terlebih dahulu diajukan. Ini adalah bertujuan bagi membina perhubungan yang baik diantara setiap responden temu bual. Soalan ringkas akan ditanya pada permulaan, pertengahan, akhir dan semasa pertukaran kategori sub-topik sesi temu bual. Walaupun soalan ringkas tidak berkaitan dengan objektif utama temu bual, namun ianya amat diperlukan bagi membina kepercayaan para responden terhadap kajian penyelidikan yang dijalankan. Selain itu, ianya akan membantu dalam memberikan gambaran sebenar mengenai kaedah sesi temu bual yang dijalankan.

Jadual 3.3: Soalan ringkas temu bual.

“Sebelum saya memulakan sesi temu bual, bolehkah Encik/Cik/Tuan/Puan menceritakan serba sedikit mengenai latar belakang dan pengalaman Encik/Cik/Tuan/Puan, dalam bidang seni tampak tempatan”.

“Bilakah Encik/Cik/Tuan/Puan, mula melibatkan diri dalam bidang seni tampak tempatan?”.

Seterusnya, ialah soalan utama (Jadual 3.4) yang merupakan fokus utama kaedah temu bual dijalankan. Soalan utama membantu dalam mengumpulkan maklumat dan data yang menjurus kepada objektif kajian yang pertama iaitu mengenalpasti ciri-ciri praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak. Soalan utama disusun bersama dengan soalan-soalan temu bual yang lain dan ditaburkan di dalam seluruh instrumen temu bual. Ini adalah bertujuan bagi mengumpulkan maklumat dan data yang berkaitan dengan objektif pertama kajian.

Jadual 3.4: Soalan utama temu bual.

“Satu persoalan yang menjadi perhatian saya ialah apakah yang Encik/Cik/Tuan/Puan, faham tentang ciri-ciri praktis seni video eksperimental?”.

“Saya ingin tahu apakah pandangan Encik/Cik/Tuan/Puan, mengenai karya seni video eksperimental? Jelaskan.”

Soalan tambahan pula disoal selepas soalan utama. Soalan tambahan (Jadual 3.5) akan diajukan selepas soalan utama selesai dijawab. Soalan tambahan merupakan soalan-soalan yang berkait rapat dan telah diubah suai berdasarkan soalan utama. Ini adalah bertujuan untuk menyemak kefahaman dan pengetahuan para responden temu bual tentang tema kajian. Soalan tambahan akan memberi jawapan kepada objektif kedua kajian iaitu menjelaskan potensi praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya seni tampak tempatan.

Jadual 3.5: Soalan tambahan temu bual.

“Apakah potensi praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya seni tampak tempatan pada masa kini?”.

“Adakah para pengamal seni tampak tempatan pada masa kini cenderung menggunakan praktis seni video dalam penghasilan karya seni tampak mereka? Jelaskan”.

Soalan penerokaan (Jadual 3.6) iaitu soalan terakhir yang diajukan kepada para responden temu bual selepas selesai menjawab soalan tambahan. Soalan penerokaan akan menjawab kepada objektif ketiga kajian iaitu impak praktis seni video eksperimental terhadap perkembangan senario seni tampak tempatan. Soalan penerokaan adalah bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut tentang hala tuju perkembangan praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan.

Jadual 3.6: Soalan penerokaan temu bual.

“Pada pendapat Encik/Cik/Tuan/Puan, adakah pengaplikasian praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya, memberi impak kepada perkembangan senario seni tempak tempatan pada masa kini? Jelaskan mengapa”.

“Apakah penerimaan masyarakat atau audiens mengenai karya seni video eksperimental yang dipamerkan dalam galeri-galeri seni tempatan pada hari ini?”.

Anggaran tempoh sesi temu bual yang dijalankan adalah bergantung kepada maklumat dan data yang diperolehi daripada para responden. Walau bagaimanapun, bilangan soalan yang diajukan tidak menentukan tempoh dan masa sesi temu bual, ini kerana ada soalan yang memerlukan penjelasan yang banyak dan ada juga soalan yang hanya memerlukan jawapan yang ringkas. Bilangan soalan yang banyak juga tidak akan memastikan semua maklumat dan data yang dikumpulkan adalah berguna, ini kerana ianya bergantung kepada kefahaman para responden untuk menjawab soalan-soalan yang diajukan dengan terperinci. Soalan-soalan yang jelas dan menjurus kepada objektif kajian secara langsung akan mengarah para responden untuk memberikan jawapan-jawapan yang relevan.

3.4.4 Data Sekunder

Data sekunder yang diperolehi dalam kajian ini adalah melalui media cetak dan media elektronik. Media cetak terdiri daripada sumber bacaan yang telah diterbitkan seperti buku, katalog, artikel, risalah, jurnal, majalah dan akhbar. Manakala, media elektronik terdiri daripada video, foto, artikel dan jurnal yang diperolehi daripada laman sasawang. Data sekunder membantu dalam mengumpulkan maklumat awal melalui pembacaan dan pemerhatian umum secara atas talian berkaitan dengan kajian penyelidikan yang dijalankan. Selain itu, maklumat yang diperolehi melalui pengumpulan data sekunder akan membantu untuk menyokong huraian data dan maklumat yang telah dianalisa, pada bab hasil dapatan kajian.

3.5 Fasa Ketiga (Analisa data)

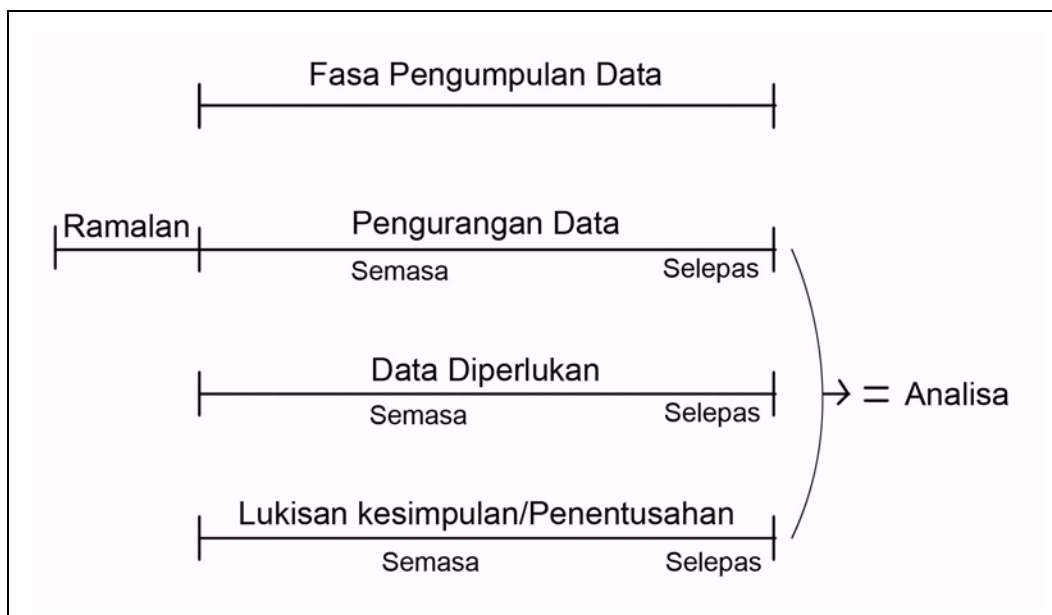
Fasa ketiga ialah proses menganalisa data dan maklumat yang telah dikumpul daripada fasa kedua kajian iaitu pengumpulan data. Data-data dan maklumat yang telah dikumpul akan dianalisa mengikut kaedah analisa data yang sesuai.

3.5.1 Analisa Data Pemerhatian

Data pemerhatian peserta dan pemerhatian sistematik yang telah dikumpul akan dianalisa menggunakan kaedah kualitatif iaitu menggunakan penghuraian data diskriptif secara lisan untuk menjelaskan data-data pemerhatian yang telah diperolehi. Data pemerhatian yang telah dianalisa akan dihuraikan dalam hasil dapatan kajian. Seterusnya, penghuraian data pemerhatian tersebut menjawab objektif pertama kajian iaitu mengenalpasti ciri-ciri praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak. Data pemerhatian tersebut dianalisa menerusi perbandingan karya-karya seni video eksperimental yang telah dipertandingkan dan dipamerkan di Balai Seni Visual Negara serta di galeri-galeri seni tampak tempatan yang telah dikunjungi.

3.5.2 Analisa Data Temu Bual

Kaedah yang digunakan untuk menganalisa data dan maklumat temu bual dalam kajian ini, adalah menggunakan kaedah analisa data kualitatif model *Flow* (Rajah 3.8) *Miles and Huberman's (1994)*. Data dan maklumat temu bual yang telah diperolehi akan dikategorikan serta dianalisa mengikut pengekstrakan kata kunci. Pengekstrakan kata kunci yang dibuat adalah berdasarkan interpretasi pernyataan jawapan yang diperolehi daripada setiap responden temu bual.



Rajah 3.8: Proses analisa data kualitatif yang diadaptasi daripada model *Flow* analisa data kualitatif *Miles and Huberman's* (1994).

Kaedah analisa data model *Flow*, *Miles and Huberman's* (1994), amat bersesuaian untuk menganalisa data dan maklumat temu bual yang telah diperolehi dalam kajian ini. Proses analisa data model tersebut terdiri daripada tiga komponen penting iaitu *data reduction* (Pengurangan data), *data display* (Data yang ditunjuk/diperlukan) dan *conclusion drawing/verification* (Lukisan kesimpulan/Penentusahan).

Dalam komponen yang pertama iaitu *data reduction* (Pengurangan data), merujuk kepada proses pengurangan data dan memilih data-data temu bual yang diperlukan sahaja. Proses pengurangan data akan mengkategorikan, mengasingkan dan memilih data-data yang diperlukan. Komponen pengurangan data dalam model analisa data kualitatif *Miles and Huberman's* (1994), adalah sebahagian daripada proses analisa data yang mengasingkan data-data penting dan data-data yang tidak berkaitan. Komponen pengurangan data memudahkan proses pembahagian data-data temu bual yang dikumpul mengikut kategori dengan lebih sistematik dan tersusun.

Komponen analisa data temu bual model *Flow, Miles and Huberman's (1994)* yang seterusnya ialah, *data display* (Data yang ditunjuk/diperlukan). Proses dalam komponen ini akan menunjukkan kategori data dan maklumat yang diperlukan. Komponen ini membantu dalam memberi panduan kepada pelaksanaan kesahan kajian dan tindakan seterusnya yang perlu diambil. Proses yang cenderung dilakukan dalam komponen ini ialah, mengkategorikan dan menunjukkan data serta maklumat yang diperlukan. Data dan maklumat tersebut adalah seperti jadual, rajah, carta, graf dan kerangka reka bentuk yang bersesuaian untuk menunjukkan data-data penting yang telah diperolehi. Komponen ini memudahkan proses rumusan data yang menjurus kepada kesahan dan kebolehpercayaan data-data temu bual yang telah dianalisa. Menerusi komponen ini, data-data penting yang telah diperolehi akan diterangkan mengikut kategori.

Komponen yang terakhir dalam analisa data kualitatif model *Flow, Miles and Huberman's (1994)*, ialah *Conclusion drawing and verification* (Lukisan kesimpulan/Penentusahan), iaitu proses menentukan kesahan dan kebolehpercayaan data-data serta maklumat temu bual yang telah diperolehi. Dalam komponen ini, data dan maklumat temu bual yang telah dianalisa dengan terperinci akan disahkan sebagai data akhir kajian. Data-data dan maklumat tersebut akan dihuraikan secara terperinci berdasarkan pengekstrakan kata kunci. Komponen ini, akan membuktikan bahawa data-data dan maklumat temu bual yang diperolehi adalah berkualiti, relevan serta asli untuk mencapai ketiga-tiga objektif kajian penyelidikan.

3.6: Kata Kunci

Jadual 3.7 menunjukkan kata kunci yang telah diperolehi berdasarkan analisa pernyataan jawapan yang telah diekstrak daripada transkrip soalan 1.

1. Seni Video Eksperimental bukan macam filem.	2. Gaya penceritaan berbentuk bukan linear (non-linear).	3. Evolusi medium dalam seni lukis.	4. Cantuman seni halus dengan teknologi.	5. Eksperimen menggunakan apa saja berbentuk kesan yang dihasilkan oleh video.
6. Menggunakan aplikasi video non-linear.	7. Bergantung kepada keperluan seniman.	8. Bukan hanya setakat rakaman video biasa.	9. Pengkarya seni video eksperimental haruslah mempunyai kefahaman asas seni tampak.	10. Pengolahan kandungan rakaman video asli menggunakan perisian komputer.

Analisa penuh transkrip temu bual soalan 1 boleh dilihat pada lampiran 5, (ms.145).

Jadual 3.8 menunjukkan kata kunci yang telah diperolehi berdasarkan analisa pernyataan jawapan yang telah diekstrak daripada transkrip soalan 2.

1. Seni Video Eksperimental sememangnya mempunyai potensi untuk dikembangkan.	2. Berkaitan dengan teknologi dan keperluan masyarakat.	3. Stail penggunaan medium ini secara antarabangsanya sudah ada.	4. Termaktub dalam peralihan bermacam-macam bentuk perkembangan teknologi.	5. Menyampaikan idea karya dengan berurusan dengan pihak stesen TV untuk diletakan dalam satu slot.
---	---	--	--	---

Analisa penuh transkrip temu bual soalan 2 boleh dilihat pada lampiran 5, (ms.148).

Jadual 3.9 menunjukkan kata kunci yang telah diperolehi berdasarkan analisa pernyataan jawapan yang telah diekstrak daripada transkrip soalan 3.

1. Ada impak yang positif dan ada impak yang negatif.	2. Adalah perlu kehadiran pengkarya-pengkarya seni tampak yang baru.	3. Impak untuk memahami dan memperkayakan bidang seni tampak ini sentiasa ada.	4. Sememangnya telah memberi satu anjakan dari segi perkembangan seni lukis tempatan.
---	--	--	---

Analisa penuh transkrip temu bual soalan 3 boleh dilihat pada lampiran 5, (ms.151).

3.10 Fasa Keempat

Dalam fasa ini, data dan maklumat akhir pemerhatian serta temu bual yang diperolehi akan dihuraikan pada bab hasil dapatan kajian. Proses penghuraian data dan maklumat akhir tersebut adalah berdasarkan interpretasi kata kunci yang telah diekstrak. Secara langsung, ianya akan menjurus kepada pencapaian ketiga-tiga objektif kajian penyelidikan. Maklumat dan data yang diperolehi daripada data sekunder pula akan menyokong penghuraian data akhir berkenaan.

3.11 Rumusan

Pendekatan kaedah kualitatif sepenuhnya dan kaedah kajian kes instrumental yang digunakan dalam kajian penyelidikan ini adalah bersesuaian untuk mencapai ketiga-tiga objektif kajian serta menjawab persoalan-persoalan yang dikemukakan pada awal bab kajian. Ini kerana, reka bentuk kajian ini adalah bersifat bukan eksperimental iaitu menggunakan teori dan penghuraian data deskriptif secara lisan untuk mendapatkan data serta maklumat yang terperinci berdasarkan tema kajian. Maklumat dan data yang dikumpul melalui kaedah penyelidikan yang sesuai akan memberikan jawapan yang relevan untuk mencapai objektif kajian penyelidikan. Dalam bab ini, menerangkan tentang empat fasa strategi kajian yang telah dilaksanakan bagi menyempurnakan kajian mengikut masa yang telah diperuntukan.

BAB 4

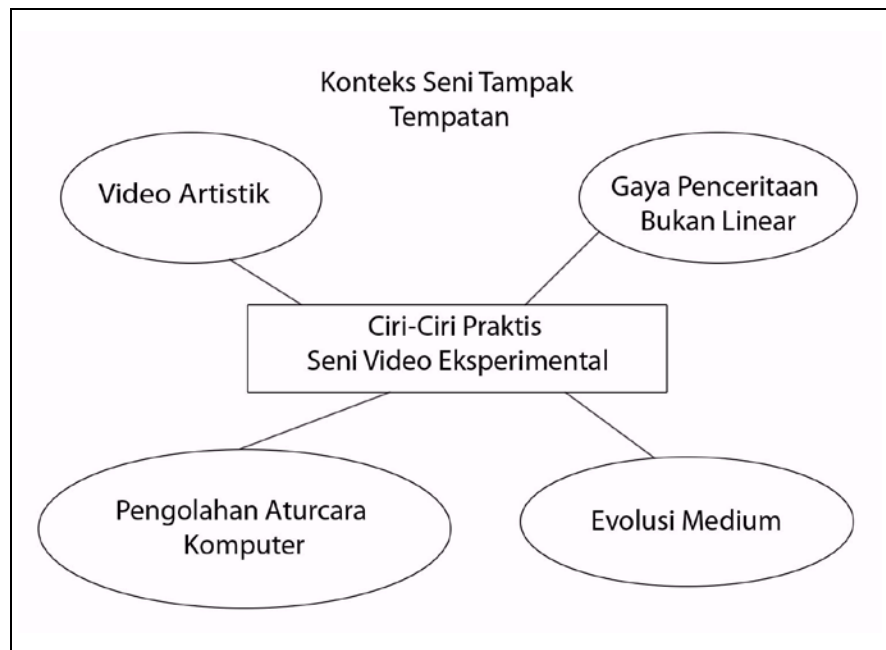
DAPATAN KAJIAN

4.1 Pengenalan

Bab ini akan menghuraikan data akhir yang telah diperolehi daripada proses analisa data yang telah dijalankan pada bab 3. Penjelasan dan penghuraian data akhir tersebut akan dijadikan sebagai hasil dapatan kajian. Maklumat dan data yang diperolehi daripada data sekunder pula akan menyokong penjelasan serta penghuraian tersebut.

4.2 Ciri-Ciri Praktis Seni Video Eksperimental

Hasil daripada analisa terhadap ciri-ciri praktis seni video eksperimental yang telah dijalankan, terdapat empat elemen utama ciri-ciri praktis yang telah diperolehi, iaitu:



Rajah 4.1: Empat elemen utama ciri-ciri praktis seni video eksperimental.

4.2.1 Video Artistik

Kaedah penyampaian dan cara persembahan karya seni video eksperimental adalah pelbagai, ianya bergantung kepada idea serta kreativiti seseorang artis seni tampak dalam proses pengolahannya. Praktis seni video eksperimental bukan hanya rakaman video biasa semata-mata, tetapi ianya mengandungi mesej dan makna yang ingin disampaikan oleh seseorang artis seni tampak dengan lebih mendalam. Pembawaan mesej dan makna tersebut adalah bergantung kepada interpretasi secara peribadi oleh seseorang artis seni tampak tentang sesuatu perkara yang dirasakan amat bernilai untuk disampaikan kepada audiens. Ini termasuklah perkara-perkara yang berkaitan dengan persekitaran sosial, budaya, emosi, kerohanian, ekspresi dan yang berkait rapat melalui pengalaman peribadi artis seni tampak itu sendiri. Menurut Sudjud Dartanto (2013), proses mengamati telah menjadi praktik yang berkaitan dengan pengalaman etnografi, memori kolektif, industri budaya, sains, media dan teknologi.

Mengikut kebiasaannya, elemen utama dalam praktis seni video eksperimental ialah mengandungi paparan visual dan bunyi berulang yang dapat menimbulkan kesan unsur jalinan pada karya seni tersebut, iaitu salah satu unsur seni yang terkandung dalam unsur-unsur estetika seni tampak. Situasi ini dicetuskan oleh kesinambungan elemen visual dan bunyi yang bersinkroni dalam sesebuah karya seni video eksperimental. Pendekatan praktis seni video eksperimental yang menggunakan elemen-elemen komunikasi video seperti pergerakan visual dan bunyi sebagai bahasa pengutaraan, secara langsung memberikan refleksi yang lebih mendalam kepada pengamatan audiens terhadap hasil karya seni berkenaan. Komunikasi video pada hari ini adalah lanjutan daripada gambaran minda yang menghubungkan dunia luar dengan persepsi diri, dimana video boleh merakam gambaran persepsi tersebut tetapi tidak minda

yang hanya dapat memberi persepsi dan hilang begitu saja. Praktis seni video eksperimental memberikan suatu ruang refleksi kepada artis seni tampak untuk berinteraksi dengan masyarakat umum yang mempunyai pelbagai latar belakang berbeza. Secara umumnya, kelompok masyarakat pada hari ini mempunyai asal usul sejarah sosial serta budaya tradisi masing-masing. Justeru itu, artis seni tampak menjadikan praktis seni video eksperimental sebagai medium artistik untuk menyampaikan perkara-perkara yang berkait rapat dengan situasi semasa dan berdasarkan pengalaman peribadi mereka secara kolektif. Menurut Hasnul Saidon (2003), seni video eksperimental berasaskan rakaman video dan pengaturcaraan komputer lazimnya menampilkan gabungan pendekatan ekspresi diri yang peribadi.

4.2.2 Gaya Penceritaan Bukan Linear

Pendekatan praktis seni video eksperimental mempunyai ciri-ciri gaya penceritaan bukan linear atau *non-linear*, iaitu tidak mengikut naratif penceritaan. Ciri-ciri *non-linear* merupakan ciri utama dalam pengaturcaraan komputer yang digunakan dalam penyuntingan digital dan ianya berbeza dari kaedah penyuntingan analog. Gaya penceritaan dalam sesebuah karya seni video eksperimental mengandungi ciri-ciri *non-linear* seperti paparan visual yang berulang-ulang dan berubah-ubah, ianya mengikut cetusan idea serta pengolahan daripada artis seni tampak. Proses dan teknik suntingan *non-linear* dalam sebuah karya seni video eksperimental memberi manfaat kepada golongan artis seni tampak untuk menghasilkan pelbagai variasi pengolahan kreatif yang membawa mesej-mesej berunsurkan intipati metafora serta perlambangan terhadap isu-isu budaya popular. Ini kerana, dengan menggunakan teknik dan proses suntingan *non-linear*, artis seni tampak boleh mengambil serta mengolah babak-babak dalam iklan komersial mahupun filem yang popular untuk dijadikan sebagai suatu hasil karya seni. Mengikut kebiasaannya, teknik dan

proses pengolahan suntingan *non-linear* adalah seperti menyahbinakan, mencantumkan, parodi, ambil-pakai dan pengacukan. Menurut Nirajan Rajah (1998), perkembangan legasi seni tampak dalam konteks pasca moden kini telah mengalami perubahan mengikut penyesuaian modenisma, budaya estetika murni seni terdahulu telah digantikan dengan bentuk parodi, ambil-pakai dan pengacukan dalam penghasilan karya seni.

Berdasarkan temu bual bersama dengan seorang artis multidisiplin iaitu Kamal Sabran menyatakan bahawa, praktis seni video eksperimental adalah medium untuk menyampaikan sesuatu mesej, pandangan dan pendapat mengenai sesuatu perkara berkaitan dengan hal-hal semasa. Menurut beliau lagi, karya-karya seni yang menggunakan medium video dan audio sebagai saluran pengucapan, begitu mudah untuk menyampaikan mesej serta makna kepada pengamatan audiens. Ini kerana, karya seni tersebut menampilkan pergerakan imej visual dan bunyi yang menjadikannya menarik untuk diamati. Pengamatan dan interpretasi terhadap sesuatu paparan visual atau mesej yang terkandung dalam sebuah karya seni video eksperimental adalah berbeza mengikut pandangan serta pemahaman peribadi daripada setiap audiens yang mengamatinya. Persoalan yang menghubungkan *non-linear* dengan naratif seringkali timbul, namun ianya terpulang kepada pengamatan dan pengalaman audiens yang dapat memahaminya.

4.2.3 Evolusi Medium

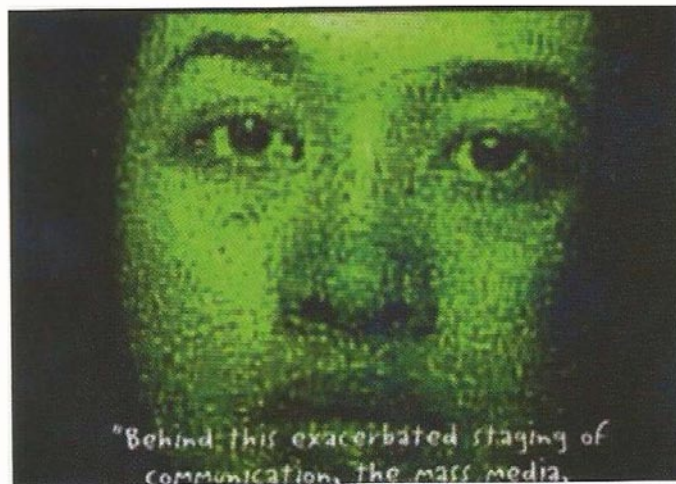
Praktis seni video eksperimental merupakan evolusi medium dalam penghasilan karya seni tampak yang menggabungkan bidang kesenian dan juga teknologi. Penggunaan teknologi elektronik sebagai medium dalam penghasilan karya seni telah mencetuskan suasana pasca moden dalam senario seni tampak tempatan pada hari ini. Ledakan kemajuan teknologi elektronik

yang begitu pesat secara langsung telah membuka ruang dan peluang kepada artis-artis seni tampak tempatan untuk menghasilkan pelbagai variasi karya seni tampak yang baru dan menarik. Menurut Hasnul Saidon & Niranjan Rajah (1997), pelukis dengan kehandalan tangan mula tercabar dengan keupayaan mesin. Kesucian seni yang dipusakai mula digoncang, walaupun berus dan kanvas merupakan sebahagian daripada teknologi yang mendasari ciptaan baru.

Perkembangan teknologi yang membentuk legasi era maklumat pada hari ini juga telah memperkayakan dan mempelbagaikan lagi variasi proses serta teknik penghasilan karya seni dalam konteks kesenian tempatan. Walau bagaimanapun, artis seni tampak tempatan haruslah berfikiran rasional dan bijak dalam menyahut cabaran serta menyerap tekanan yang dibawa oleh arus globalisasi tersebut. Antara cabaran yang dihadapi oleh golongan artis seni tampak tempatan pada hari ini ialah perlu mempunyai asas pengetahuan dan pemahaman terhadap penggunaan pelbagai sumber serta maklumat dalam penghasilan karya seni tampak. Tuntutan ini tidak dapat dielakan kerana golongan artis seni tampak tempatan pada era pasca moden kini sering terdedah dengan bermacam-macam bentuk peralihan teknologi dan maklumat yang secara langsung mempengaruhi konteks kesenian seperti bidang kemanusiaan, sosial, politik, antropologi, linguistik, semiologi, ideologi, wacana serta budaya. Redza Piyadasa (2000), menyatakan bahawa gagasan pasca moden telah menambah konteks seni tampak tempatan dengan nyata dalam era teknologi maklumat. Golongan artis seni tampak tempatan perlu menyerap tekanan yang dibawa oleh arus globalisasi tersebut dengan berautonomi sebagai ‘pengulas budaya’ generasi merdeka.

Kemunculan praktis seni video eksperimental mengikut penyesuaian modenisma dalam konteks seni tampak tempatan, bukanlah satu cara atau kaedah baru yang menolak penggunaan praktis-praktis seni konvensional yang terdahulu. Tetapi, ianya adalah penambahan kepada suatu

mekanisme baru dalam memperkayakan lagi praktis seni yang telah sedia ada mengikut penyesuaian dan perkembangan representasi seni tampak masa kini. Walau bagaimanapun, golongan artis seni tampak tempatan perlu bijak dalam mengimbangi pendekatan praktis seni media baru berkenaan mengikut budaya kesenian tempatan. Ini dapat dilihat pada penghasilan karya seni video naratif eksperimental (Gambar 4.1) bertajuk 'Se(RANG)ga', oleh artis seni tampak tempatan iaitu Nurhanim Khairuddin pada tahun 1994. Beliau dengan bijak telah mengolah unsur-unsur bunyian dan visual rakaman asli menggunakan pengaturcaraan komputer untuk menghasilkan suatu hasil karya seni, iaitu berunsurkan penceritaan video eksperimental yang mengkritik media massa.



Gambar 4.1: Seni video naratif eksperimental bertajuk 'Se(RANG)ga' pada tahun 1994, artis Nurhanim Khairuddin. Media/Teknik: Video/Monitor Tv. (Sumber: Hasnul J. Saidon, Malaysia-Japan Video Art Exchange (MJVAX), 2010.p.40).

4.2.4 Pengolahan Aturcara Komputer

Praktis seni video eksperimental menumpukan pengolahan elemen-elemen isyarat video dan suntingan *non-linear* dengan menggunakan perisian serta pengaturcaraan komputer. Proses

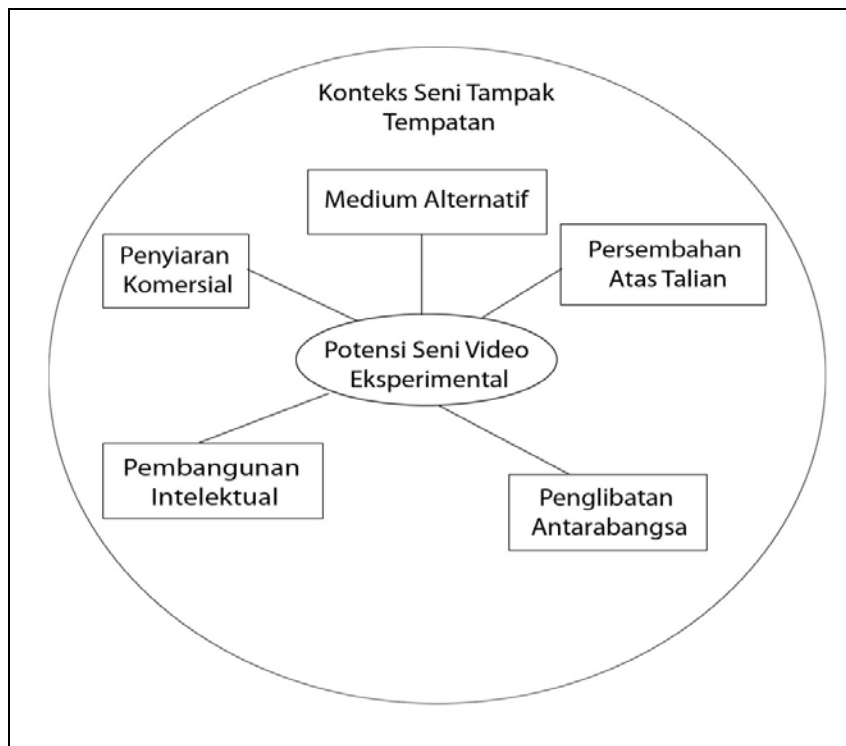
dan teknik pengolahan tersebut menimbulkan kesan terhadap rakaman video yang asli. Rakaman video yang diolah adalah berdasarkan cetusan idea dan inspirasi daripada artis seni tampak untuk menyampaikan suatu mesej serta makna mengenai isu-isu semasa yang berlaku dipersekitaran sosial mahupun budaya. Justeru itu, penggunaan pengaturcaraan komputer dan media elektronik yang lain dalam konteks kesenian pasca moden pada hari ini perlulah difahami sebaik mungkin oleh golongan artis seni tampak. Ini kerana, konteks kesenian era pasca moden masa kini banyak dipengaruhi oleh pelbagai faktor dan sumber idea dalam menghasilkan suatu hasil karya seni seperti inovasi, pengalaman, fahaman, propaganda, politik, budaya, sosial dan sebagainya. Pendekatan suntingan *non-linear* atau tidak mengikut naratif penceritaan merupakan proses dan teknik dalam pengolahan atur cara komputer. Proses dan teknik tersebut membolehkan para artis seni tampak dapat mengolah serta memanipulasi rakaman video yang asli mengikut cetusan idea serta pemikiran masing-masing. Mengikut kebiasaannya, proses dan teknik pengolahan tersebut dilakukan pada fasa pasca-produksi iaitu selepas rakaman keseluruhan video asli telah disiapkan. Menurut Hasnul Saidon (2003), ciri-ciri *non-linear* merupakan ciri utama dalam pengaturcaraan komputer yang digunakan dalam penyuntingan digital dan ianya berbeza daripada kaedah penyuntingan analog.

Pengolahan menerusi pengaturcaraan komputer juga membolehkan para artis seni tampak mengolah unsur-unsur estetika seni dan prinsip-prinsip rekaan yang ada pada sebuah rakaman video seperti ton, warna, cahaya, bayang, garisan, jalinan, bentuk, rupa dan ruang agar ianya menjadi lebih menarik. Kehadiran sistem perisian pengaturcaraan komputer yang semakin canggih diperingkat pengguna pada hari ini telah menambahkan lagi kelangsungan modifikasi dan aplikasi yang telah sedia ada pada sistem pengaturcaraan komputer. Situasi ini akan terus memberi manfaat kepada golongan artis seni tampak yang mempunyai asas pengetahuan terhadap

fungsi dan ciri modifikasi perisian atur cara komputer tersebut untuk menghasilkan pelbagai variasi karya seni video eksperimental yang unik serta futuristik. Fungsi perisian pengaturcaraan komputer juga membantu golongan artis seni tampak untuk menghasilkan pelbagai unsur-unsur wacana seni yang kreatif seperti menyahbinakan babak-babak atau adegan-adegan popular seperti iklan komersial, filem, ulasan berita, drama dan sebagainya. Redza Piyadasa (2000), menyatakan bahawa dengan adanya pengetahuan terhadap fungsi sesuatu perkara atau konteks seperti budaya, golongan artis seni tampak pada hari ini berada dalam kedudukan yang unik untuk menyahbinakan wacana tertentu serta mencipta wacana permaknaan yang baru.

4.3 Potensi Praktis Seni Video Eksperimental

Hasil daripada analisa terhadap potensi praktis seni video eksperimental yang telah dijalankan, terdapat lima potensi praktis yang telah diperolehi, iaitu:



Rajah 4.2: Menunjukkan lima potensi praktis seni video eksperimental.

4.3.1 Medium Alternatif

Perkembangan teknologi dan media elektronik telah meningkatkan taraf hidup masyarakat dalam pelbagai aspek pada era pasca moden masa kini. Impak yang dibawa oleh kecanggihan teknologi tersebut, secara langsung turut memberi kesan dan mempengaruhi perkembangan bidang kesenian. Situasi ini dapat dilihat pada proses pengaplikasian peralatan teknologi elektronik terkini oleh golongan artis seni tampak dalam penghasilan karya-karya seni mereka. Praktis seni video eksperimental yang juga tercetus akibat daripada budaya penggunaan teknologi elektronik, mempunyai potensi untuk dijadikan sebagai medium alternatif dalam bidang penghasilan karya seni tampak. Ini kerana, pendekatan praktis seni berkenaan yang berkaitan dengan pengaplikasian teknologi elektronik popular pada abad ini iaitu video. Perkembangan praktis seni video eksperimental dalam konteks tempatan telah dipengaruhi oleh proses transformasi teknologi elektronik video dari masa ke semasa dan ianya bersifat lebih terkini akibat daripada peningkatan permintaan masyarakat terhadap budaya penggunaan teknologi tersebut yang semakin rancak pada hari ini. Ismail Zain (1986), menyatakan bahawa perkembangan teknologi bersifat *Transient* iaitu mempunyai jangka hayat masa dan ruang serta tidak kekal. Kewujudan teknologi bergantung kepada penerimaan masyarakat yang menerima teknologi tersebut sebagai satu sistem, secara langsung memperkukuhkan sifat *Transient* teknologi selama mana ianya diperlukan.

Masyarakat umum selaku audiens utama dalam senario seni tampak tempatan lebih mudah untuk melihat karya-karya seni berbentuk video, ini kerana kaedah penyampaiannya yang bersifat mesra dan segera untuk sampai kepada pengamatan audiens. Kesedaran golongan artis seni tampak terhadap fungsi penggunaan teknologi elektronik video dalam penghasilan karya seni,

telah mewujudkan suasana komunikasi yang berkesan diantara audiens dan juga suatu hasil karya seni. Ini kerana, penggunaan video sebagai bahasa komunikasi seni sangat fleksibel untuk dipersembahkan dimana-mana tempat atau ruang yang boleh dihubungkan melalui rangkaian telekomunikasi jalur lebar seperti satelit dan jaringan internet tanpa wayar. Selain itu, persembahan karya seni video eksperimental sebagai medium alternatif dalam penghasilan karya seni tampak boleh dilihat dan diterima oleh masyarakat umum menerusi saluran media elektronik yang menjadi pelantar rasmi kepada perhubungan komunikasi masa kini seperti televisyen, laman sasawang, telefon pintar serta komputer. Redza Piyadasa (2000), menyatakan bahawa pendekatan elektronik jelas menjadi tarikan disebabkan oleh rangkaian internet, artis seni tampak dapat menemui audiens baik tempatan mahupun antarabangsa dengan lebih ramai dan bersifat sertamerta.

4.3.2 Penglibatan Antarabangsa

Secara antarabangsanya stail ataupun trend dalam bidang pengkaryaan seni tampak sudah menjurus kepada penggunaan medium video sejak dari tahun 1960-an lagi. Ini kerana, ianya berkait rapat dengan kemajuan dan kepesatan penggunaan teknologi yang berkembang seiring dengan peredaran masa. Perkembangan teknologi tersebut secara langsung telah memberi dorongan dan galakan kepada golongan artis seni tampak untuk lebih bersikap proaktif serta bersungguh-sungguh melakukan penerokaan mahupun eksperimentasi untuk mencari medium baru dalam bidang penghasilan karya seni. Turut tidak terkecuali ialah penerokaan dan eksperimentasi terhadap teknologi elektronik video yang sangat popular penggunaannya dikalangan masyarakat masa kini.

Pengaplikasian praktis seni video eksperimental adalah konsisten dalam konteks seni tampak antarabangsa, ini kerana kaedah penggunaan medium tersebut yang bersifat luas dan serta-merta untuk disiapkan mengikut isu atau mesej yang hendak disampaikan. Kemunculan pertandingan-pertandingan karya seni video diperingkat antarabangsa juga telah menjadikan praktis seni video eksperimental antara praktis seni media baru yang sering digunakan oleh artis seni tampak sebagai medium dalam penghasilan karya seni. Ini dapat dilihat pada pertandingan karya-karya seni berunsurkan penggunaan video yang telah dianjurkan di beberapa buah negara, antaranya ialah *Fukuoka Art Museum* (Jepun), *Asian Art Museum* (Jepun), *Brisbane Art Gallery* (Australia), *Singapore Art Museum* (Singapura) dan seterusnya negara-negara seperti Taiwan, Hong Kong, India, Indonesia, Thailand serta Malaysia. Redza Piyadasa (2000), menyatakan bahawa kemunculan *Fukuoka Art Museum* dan berikutnya, *Asian Art Museum* di bandar *Fukuoka* telah menjadikan Bandar tersebut sebuah pusat seni lukis Asia yang utama bagi mempromosi, mendokumentasi serta mengumpul karya-karya seni lukis moden Asia.

Dalam konteks antarabangsa, teknologi elektronik video telah menjadi suatu alat yang sangat bernilai kepada artis seni tampak, ini kerana ianya dapat menghubungkan praktis-praktis seni alternatif dan *hybrid* dalam senario seni tampak pasca moden pada hari ini. Golongan artis feminim juga turut tidak terkecuali menggunakan aplikasi video dalam bidang pengkaryaan seni. Situasi ini dapat dilihat pada frasa kata yang dikatakan oleh artis seni video feminim yang terkenal antarabangsa iaitu Shigeko Kubota mengatakan bahawa, “*Video is Vengeance of Vagina*” yang bermaksud video adalah kemenangan bagi kaum wanita. Beliau menyifatkan kemunculan video dalam konteks seni tampak telah memudahkan kaum wanita untuk menghasilkan karya seni dan boleh berjaya dalam bidang berkenaan setanding dengan golongan

artis seni lelaki. Ini kerana, kebanyakan golongan artis seni tampak wanita kurang mahir dan tidak mempunyai pengalaman menggunakan praktis seni tradisi serta konvensional yang lebih didominasi oleh golongan artis seni lelaki seperti seni catan, seni ukiran dan juga seni arca. Menurut Meigh-Andrews (2006), Shigeko Kubota isteri kepada peneroka awal praktis seni video iaitu Nam June Paik, menyatakan medium video memudahkan dan membolehkan kaum wanita berjaya dalam bidang kesenian di Eropah.

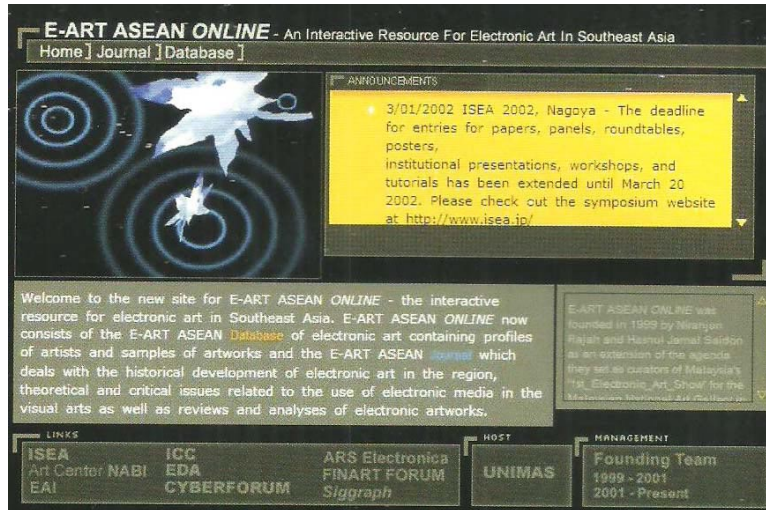
Kehadiran praktis seni video eksperimental telah memberikan suatu transformasi kepada bidang penghasilan karya seni tampak antarabangsa. Ini kerana, praktis seni tersebut mampu untuk memberi wacana permaknaan yang baru dalam konteks kesenian pasca moden masa kini. Karya seni video eksperimental mempunyai elemen-elemen pergerakan imej visual serta bunyi yang boleh dimainkan secara berulang-ulang untuk memberi penerangan yang jelas tentang sesuatu perkara atau mesej yang disampaikan kepada audiens dan ianya berbeza dengan karya seni yang bersifat statik. Golongan artis seni tampak antarabangsa lebih gemar menggunakan teknologi elektronik video sebagai medium dalam penghasilan karya seni, kerana ianya mudah dikendalikan dan bersifat serta-merta untuk disiapkan mengikut kesesuaian isu serta mesej yang ingin disampaikan. Penggunaan praktis seni video eksperimental dalam konteks penghasilan karya seni bukan sahaja mementingkan keindahan estetikanya, malahan ianya memberi fokus yang lebih mendalam terhadap sesuatu makna serta mesej yang terkandung dalam karya seni berkenaan. Perkembangan praktis seni video menjadi fenomena kepada artis seni tampak yang bukan sahaja dapat menggunakan video sebagai medium dalam penghasilan karya seni, malah mampu untuk mendapatkan cetusan idea dan inspirasi baru daripada luar batasan negara.

4.3.3 Persembahan Atas Talian

Karya seni video eksperimental boleh dipersembahkan di mana-mana ruang atau tempat dan tidak lagi hanya diletakan pada suatu ruang acara pameran seni. Karya seni video eksperimental sangat fleksibel dan terbuka untuk dipersembahkan dengan adanya bantuan daripada rangkaian telekomunikasi jalur lebar masa kini. Selain itu, persembahan karya seni video eksperimental tidak lagi hanya terbatas dalam sebuah paparan monitor sahaja, tetapi ianya boleh dipersembahkan dalam pelbagai ruang dan tempat dengan serta-merta. Kecanggihan teknologi komunikasi jalur lebar yang ada pada sistem representasi masa kini telah membolehkan karya-karya seni berbentuk video seperti karya seni video eksperimental dipersembahkan dan diakses di mana-mana tempat serta tidak mempunyai batasan waktu untuk dilihat. Malah, karya-karya seni video eksperimental juga boleh dilihat secara berulang-ulang kali di laman-laman sasawang, komputer, telefon pintar mahupun televisyen yang menjadi pelantar rasmi sistem perhubungan komunikasi media elektronik pada masa kini.

Situasi ini dapat dilihat pada cetusan laman web rasmi berkonsepkan laman web interaktif seni elektronik iaitu *E-Art Asean Online* (Gambar 4.2) yang ditubuhkan oleh Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif, Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS). Laman web tersebut berkhidmat sebagai wadah dan wacana untuk memperluaskan lagi cetusan idea serta teori-teori tentang seni elektronik dirantau Asia. Selain itu, laman web tersebut juga adalah sebuah pangkalan data artis-artis seni elektronik, jurnal, forum, dialog, seminar, program dan dokumentasi karya-karya seni elektronik di Malaysia serta Asia Tenggara. Secara langsung, laman web berkenaan menjadi ruang dan tempat untuk menyaksikan karya-karya seni berbentuk video seperti karya seni video eksperimental. Redza (2000), menyatakan bahawa perkembangan seni elektronik di UNIMAS

ialah cetusan laman web internet yang interaktif dan diberi nama *E-Art Asean Online* iaitu sebuah laman web yang berkhidmat sbagai wadah bagi menyebarkan idea-idea seni elektronik dirantau Asia.



Gambar 4.2: Laman web *E-Art Asean Online*. (Sumber: Roopesh, 2008.)

Pemilihan suatu ruang persembahan karya seni tampak seperti karya seni video eksperimental adalah bergantung kepada keperluan dan kesesuaian idea serta pengolahan daripada artis seni tampak, sama ada mahu mempersembahkan karya seni tersebut dalam suatu ruang seperti ruang siber, acara, pameran, program, dialog, seminar dan sebagainya. Berdasarkan temu bual bersama artis seni tampak tempatan yang berpengalaman menggunakan teknologi elektronik video dalam penghasilan karya seni iaitu Masnoor Ramli Mahmud, menyatakan bahawa suatu penghasilan dan persembahan karya seni tampak adalah bergantung kepada cetusan idea serta pengolahan daripada artis seni tampak itu sendiri.

4.3.4 Pembangunan Intelektual

Kemunculan praktis seni video eksperimental dalam konteks kesenian tempatan berupaya untuk mewujudkan perkembangan pengetahuan dan pemahaman yang kritis kepada golongan modal insan tempatan terhadap praktis-praktis seni media baru. Golongan modal insan berkenaan adalah terdiri daripada artis-artis seni tampak generasi muda tempatan dan para pelajar jurusan seni tampak yang bertindak sebagai pemangkin serta pelapis kepada perkembangan senario seni tampak negara. Kehadiran golongan modal insan yang wujud dalam dunia seni pasca moden dan membesar seiring dengan perkembangan sistem teknologi semasa, sangat diperlukan bagi menyambung legasi artis-artis seni tampak tempatan yang terdahulu selaras dengan penyesuaian modenisma masa kini. Melalui aspek pembangunan intelektual ianya dapat memberi pendedahan tentang potensi praktis-praktis seni media baru seperti praktis seni video eksperimental secara menyeluruh kepada golongan modal insan berkenaan dalam konteks kesenian tempatan. Program pembangunan intelektual sememangnya melibatkan kerjasama daripada pihak-pihak yang berkaitan dan bertanggungjawab dalam konteks bidang kesenian tempatan seperti kementerian, institusi-institusi pengajian tinggi, organisasi, badan berkanun serta golongan profesional.

Justeru itu, beberapa kaedah model pembangunan intelektual yang dianggap relevan perlu dipertimbangkan oleh pihak-pihak yang terlibat demi untuk menerapkan nilai-nilai ilmu kesenian pasca moden kepada golongan modal insan tempatan seperti kaedah pemahaman teori dan kemahiran praktikal. Penekanan terhadap kedua-dua aspek tersebut dianggap rasional dan seimbang dalam kaedah pembangunan intelektual. Ini kerana, demi menghadapi cabaran baru yang lebih getir dalam membentuk golongan modal insan yang cemerlang dipesada seni tampak tanahair mahupun antarabangsa ianya memerlukan aspek-aspek pemahaman dan pengetahuan

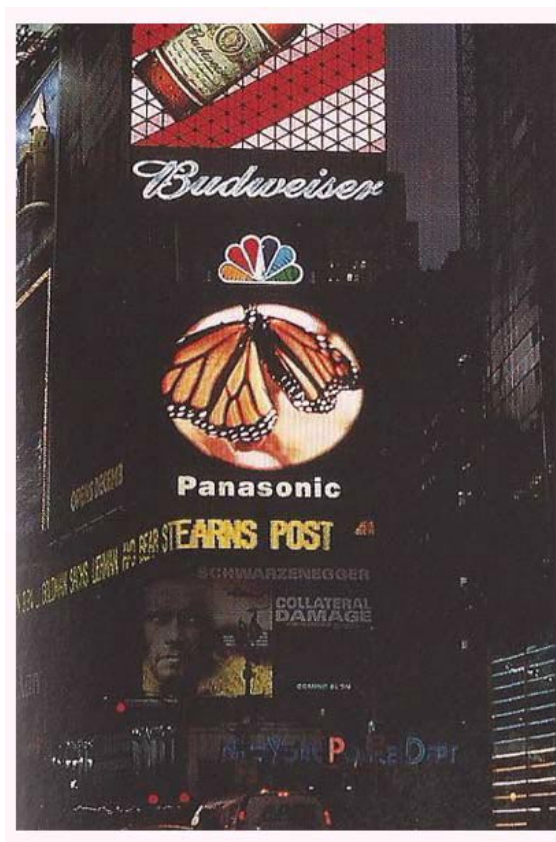
yang lebih tinggi terhadap sesuatu bidang serta persekitaran yang mempengaruhinya. Menurut Hasnul Saidon & Niranjan Rajah (1997), pertimbangan teliti terhadap anjakan paradigma baru ini melibatkan percantuman seimbang diantara kreativiti dan juga kaedah saintifik. Cabaran arena seni tampak tempatan pada hari ini bukan sahaja tercetus daripada faktor transformasi teknologi atau kemajuan ekonomi yang berkembang dengan pesat, tetapi ianya pada dasar pemahaman dan pengetahuan golongan artis seni tampak terhadap penyesuaian praktis-praktis seni moden yang hadir dalam konteks penghasilan karya seni tempatan. Redza (2000), menyatakan bahawa cabaran dalam konteks kesenian tempatan hari ini bukan sahaja berbentuk transformasi atau kemajuan ekonomi tetapi juga terhadap transformasi budaya. Sesungguhnya, kemajuan yang tidak berkembang serentak dengan budaya maka ianya seperti tidak sempurna.

4.3.5 Penyiaran Komersial

Praktis seni video eksperimental mempunyai potensi yang besar untuk dikehadapkan dalam bidang penyiaran komersial iaitu menjadi tempat persembahan dan ruang komunikasi artistik bagi karya seni video tersebut. Penggunaan teknologi elektronik video pada hari ini sangat luas dalam pelbagai bidang. Situasi ini dapat dilihat melalui penggunaannya pada papan-papan pengiklanan elektronik, laman sasawang mahupun penyiaran televisyen yang memainkan pelbagai iklan komersial. Penggunaan video dalam bidang penyiaran komersial adalah konsisten, ini termasuklah dalam mempromosikan sesuatu barangan atau perkhidmatan. Secara langsung, keadaan ini telah membuka ruang dan peluang kepada golongan artis seni tampak pada hari ini untuk memanfaatkan bidang penyiaran komersial sebagai sebuah pelantar komunikasi artistik bagi mempersembahkan karya-karya seni berbentuk video seperti karya seni video eksperimental untuk tatapan masyarakat umum. Karya seni video eksperimental boleh diselitkan pada setiap

ruangan iklan-iklan komersial yang dimainkan menerusi aplikasi video oleh sesebuah syarikat stesen penyiaran. Situasi ini dapat dilihat pada sebuah hasil karya seni video yang dihasilkan oleh artis seni tampak tempatan, iaitu Masnoor Ramli Mahmud yang pernah dimainkan dalam satu slot pengiklanan komersial stesen penyiaran televisyen swasta semasa residensi beliau di negara Belanda. Program yang bertajuk '*One Minute Video*' itu, memberikan setiap artis seni tampak menghasilkan sebuah karya seni video yang berdurasi satu minit berdasarkan satu tema yang dipilih, kemudian hasil karya seni video tersebut dipaparkan dalam ruangan setiap slot penyiaran iklan komersial. Ironinya, kemunculan awal pelbagai variasi praktis seni video juga adalah disebabkan oleh penggunaan televisyen iaitu medium yang mendominasi budaya era maklumat pasca moden pada masa kini. Ismail (1978), menyatakan bahawa sebagai suatu persekitaran, televisyen bukan sahaja mengubah persepsi, perlakuan atau respon-respon masyarakat malah memberi kesan kepada pengamatan masyarakat umumnya.

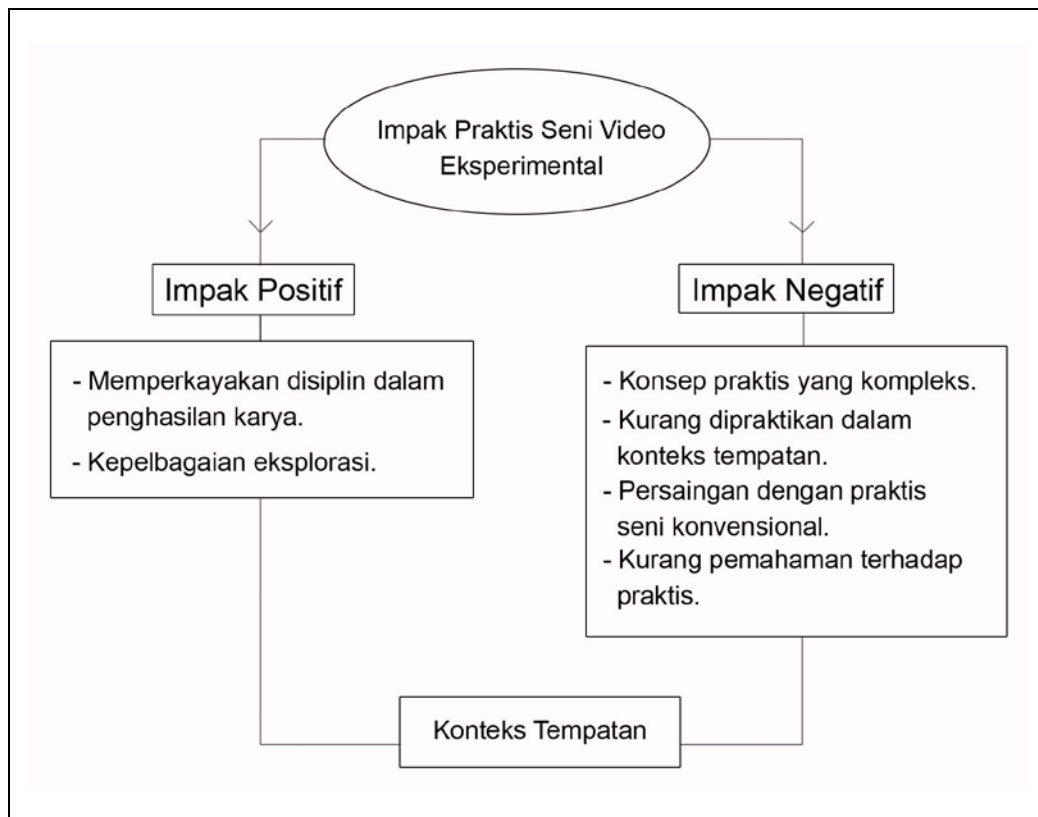
Karya seni video bertajuk '*Migration*' (Gambar 4.3) pada tahun 2000 oleh artis Mary Lucier, menampilkan rakaman video rama-rama bernama *Monarch* yang mengikut kebiasaannya hidup berpindah randah dan mengembara beribu batu daripada utara Amerika Syarikat ke suatu tempat musim sejuk di selatan Amerika Syarikat iaitu California atau Mexico. Beliau menggunakan rakaman kamera video digital dan projeksi yang pernah disiarkan pada skrin berskala besar di Times Square, New York oleh syarikat penyiaran televisyen popular.



Gambar 4.3: Karya seni video bertajuk '*Migration (Monarch)*' pada tahun 2000 oleh artis luar negara Mary Lucier. Media/Teknik: Rakaman video digital/Projeksi. (Sumber: Rush, 2003.)

4.4 Impact Dalam Konteks Tempatan

Hasil daripada analisa terhadap impact praktis seni video eksperimental kepada perkembangan senario seni tampak tempatan yang dijalankan, terdapat enam impact yang telah diperolehi, iaitu:



Rajah 4.3: Menunjukkan enam impact praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan.

4.4.1 Memperkayakan Disiplin Dalam Penghasilan Karya

Praktis seni video eksperimental sememangnya sudah terlalu banyak diketengahkan sebagai medium dalam penghasilan karya seni tampak dan telah dipersembahkan secara meluas di luar negara. Kemunculan praktis seni media baru ini dalam konteks kesenian tempatan, telah memberikan motivasi dan galakan yang positif kepada golongan artis seni tampak tempatan untuk cuba mengaplikasikan praktis seni tersebut dalam bidang penghasilan karya seni mereka.

Kemunculan praktis seni video eksperimental secara langsung telah memperkayakan lagi praktis seni yang telah sedia ada dalam konteks penghasilan karya seni tampak tempatan seperti praktis-praktis seni konvensional dan praktis seni media baru. Kehadiran praktis seni berkenaan telah mendorong golongan artis seni tampak tempatan untuk mempunyai daya pemikiran, kemahiran, kreativiti, pemahaman dan pengetahuan terhadap pengaplikasian teknologi elektronik yang canggih masa kini. Tuntutan tersebut tidak dapat dielakan, ini kerana golongan artis seni tampak tempatan pada hari ini sering terdedah dengan bermacam-macam bentuk peralihan transformasi teknologi elektronik. Justeru itu, artis seni tampak yang juga selaku golongan pengguna perlu memahami ciri-ciri dan fungsi sesuatu bentuk aplikasi teknologi elektronik agar dapat memanfaatkan penggunaannya dalam bidang penghasilan karya seni tampak. Redza (2000), menyatakan bahawa sama ada mahu menyerah kepada kuasa dominasi penjajahan media baru ini ataupun menjadi peserta yang dinamik dalam konteks dunia tanpa sempadan.

Praktis seni video eksperimental adalah suatu jenis praktis seni yang berkait rapat dengan penggunaan teknologi elektronik video. Golongan artis seni tampak tempatan yang mahu mengaplikasikan praktis seni tersebut sebagai medium dalam penghasilan karya seni, seharusnya mempunyai daya pengetahuan dan pemahaman yang lebih luas terhadap fungsi dan ciri-ciri medium berkenaan sebagai bahasa komunikasi artistik. Ismail (1978), menyatakan bahawa penggunaan suatu media teknologi tanpa kesedaran terhadap potensi dan ciri-cirinya, tidak akan menjadi suatu penghantar komunikasi yang berkesan selain daripada hanya menghasilkan sensasi pengalaman baru.

4.4.2 Kepelbagaian Eksplorasi

Seterusnya, kemunculan praktis seni video eksperimental telah mempelbagaikan lagi eksplorasi dalam proses penghasilan karya seni tampak tempatan. Ini termasuklah eksplorasi terhadap penggunaan elemen-elemen media, teknik dan bahan mahupun eksplorasi yang melibatkan gabungan diantara praktis-praktis seni yang lain, seperti praktis seni media baru serta praktis seni konvensional. Eksplorasi dalam setiap praktis seni media baru yang hadir dalam konteks seni tampak tempatan sentiasa ada, kerana ianya terikat dengan pelbagai aktiviti kesenian yang umum dan berkembang mengikut penyesuaian budaya kesenian pasca moden masa kini. Proses eksplorasi dalam bidang penghasilan karya seni tampak tempatan pada hari ini telah dipengaruhi oleh beberapa faktor umum yang menjadi pendorong kepada suatu pengeksploresian antaranya ialah, cetusan idea, kreativiti, persekitaran, falsafah, inspirasi, wacana, inovasi, teknologi, sosial, budaya dan perkara-perkara berpengaruh yang membawa cetusan permaknaan baru. Redza (2000), menyatakan bahawa pemahaman yang lebih mendalam perlulah melewati pemikiran cetek terhadap aspek-aspek kesenian lampau, mengenai bentuk-bentuk seni terdahulu yang mementingkan kepada aspek-aspek fizikal. Tetapi, seharusnya memberi tumpuan kepada sensibiliti-sensibiliti persekitaran, iklim, masyarakat, linguistik, semiotik, falsafah, wacana, ideologi, kerohanian, sosial dan budaya serta perkara-perkara yang berpengaruh.

Kepelbagaian eksplorasi terhadap elemen, ciri-ciri, proses dan teknik yang dilakukan dalam praktis seni video eksperimental, secara langsung dapat memberikan ruang serta peluang kepada golongan artis seni tampak tempatan untuk cuba mencari pelbagai alternatif lain dalam proses penghasilan karya seni. Selain itu, eksplorasi dan eksperimentasi dengan pelbagai media elektronik serta sibernetik perlu difahami oleh artis seni tampak tempatan masa kini mengikut

kesesuaian acuan seni pasca moden dalam konteks tempatan. Ismail (1986), menyatakan bahawa kemunculan suatu pendekatan formalisma yang berkaitan dengan ruang dan masa akan bertindak sebagai alternatif lain.

4.4.3 Konsep Praktis Yang Kompleks

Kebanyakan masyarakat umum hanya mengetahui bahawa karya seni video eksperimental adalah filem pendek yang diselitkan pada iklan-iklan komersial dan bukannya karya seni tampak. Situasi ini menjadi kompleks kerana pemikiran masyarakat pada hari ini telah dipengaruhi oleh kelangsungan pengeluaran filem yang terlalu banyak dipasaran tempatan dan ianya adalah konsisten pada setiap masa. Manakala, penghasilan karya seni video eksperimental pula sangat kurang dan tidak konsisten dihasilkan oleh golongan artis seni tampak tempatan masa kini. Keadaan ini telah menimbulkan pelbagai persoalan yang merangsang minda masyarakat umum, bahawa apa saja yang dihasilkan oleh teknologi elektronik video adalah filem. Kekeliruan juga timbul akibat daripada kewujudan pelbagai pengaruh dan disiplin dalam penghasilan karya seni moden yang secara langsung telah merumitkan lagi pemahaman masyarakat umum terhadap karya seni video eksperimental. Menurut Meigh-Andrews (2006), artis seni yang menggunakan video sebagai pelantar untuk berkarya dipengaruhi oleh pergerakan dan idea daripada seni *Fluxus*, seni persembahan, seni pop, seni konseptual, filem dan pelbagai lagi disiplin penghasilan karya seni.

4.4.4 Kurang Dipraktikkan Dalam Konteks Tempatan

Penggunaan praktis seni video eksperimental sebagai medium pengucapan karya seni dalam konteks tempatan pada hari ini, kurang dipraktikkan oleh golongan artis seni tampak tempatan.

Keadaan ini telah menimbulkan suatu persoalan yang kompleks, kerana penggunaan teknologi elektronik video dalam penghasilan karya seni tampak pada hari ini sangat luas diperingkat antarabangsa. Sememangnya, karya-karya seni berbentuk video seperti karya seni video eksperimental ada dihasilkan oleh artis seni tampak tempatan, tetapi penghasilannya adalah kurang dan tidak konsisten. Persoalannya, bagaimana masyarakat selaku audiens utama dalam senario seni tampak tempatan, ingin melihat dan memahami karya seni berkenaan jika ianya kurang dipersembahkan secara kerap dihadapan khalayak umum. Berdasarkan temu bual bersama dengan artis seni tampak tempatan iaitu Nurhanim Khairuddin menjelaskan bahawa, sepanjang berkecimpung dalam arena seni tampak tempatan sejak dari tahun 1994 sehingga kini, secara umumnya cuma ada sedikit sahaja bilangan karya-karya seni video yang dipamerkan dan dipersembahkan di dalam setiap galeri-galeri seni tampak tempatan, sama ada dimiliki secara persendirian atau pun perkongsian.

Situasi ini dapat dilihat pada senario seni tampak tempatan pada hari ini yang tidak mampu berkembang seiring dengan perkembangan pesat teknologi moden. Ini kerana, tidak ramai golongan artis seni tampak tempatan yang menggunakan praktis-praktis seni media baru seperti praktis seni video eksperimental sebagai medium dalam penghasilan karya seni. Keadaan ini telah menimbulkan persoalan tentang apakah faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya penghasilan karya seni video eksperimental dalam konteks kesenian tempatan, sedangkan penggunaan praktis seni tersebut sangat kerap dan konsisten digunakan diperingkat antarabangsa. Redza (2000), menyatakan bahawa tanggapan salah yang romantik sebelum ini bahawa teknologi boleh menyebabkan ekspresi atau pernyataan seni menjadi kejam, mungkin menjadi faktor penghalang kepada pendekatan teknologi baru dalam bidang pengkaryaan di negara kita.

4.4.5 Persaingan Dengan Praktis Seni Konvensional

Stail penghasilan karya seni oleh golongan artis seni tampak tempatan pada hari ini masih lagi terikat dengan penghasilan karya-karya seni konvensional seperti karya seni catan, seni cetakan dan juga seni arca. Situasi ini berlaku kerana karya-karya seni media baru seperti karya seni video eksperimental kurang mendapat sambutan daripada para pengumpul karya seni tampak yang menjadi golongan utama dalam membeli hasil-hasil karya seni tampak tempatan. Oleh itu, ianya telah menjadi antara faktor penyebab utama mengapa artis seni tampak tempatan pada hari ini lebih banyak menghasilkan karya-karya seni konvensional berbanding dengan karya-karya seni media baru. Terdapat segelintir daripada para pembeli dan pengumpul hasil karya seni tampak tempatan menganggap bahawa proses penghasilan sesuatu hasil karya seni media baru berbentuk video, adalah suatu perkara yang biasa serta mudah untuk dihasilkan. Golongan pengumpul karya seni tersebut menganggap proses penghasilan karya seni video, tidak seperti penghasilan karya-karya seni konvensional yang melalui pelbagai fasa proses penghasilan yang rumit dan sukar. Selain itu, karya seni konvensional seperti seni catan, cetakan dan arca boleh disimpan kemudian dilaburkan kepada para pembeli dan pengumpul karya seni tampak yang lain dengan harga lebih tinggi berbanding harga asal. Ini kerana, pengumpul dan pembeli karya-karya seni tampak adalah golongan yang serius dalam membeli sesuatu hasil karya seni, dengan bertujuan untuk dikomersialkan bagi mendapatkan keuntungan daripada hasil pelaburan akan datang. Ismail (1989), menyatakan bahawa terdapat dua faktor utama mengapa suatu hasil karya seni dibeli iaitu keperluan pasaran kewangan dan keunikan serta kemahiran tangan artis yang menghasilkan suatu karya seni.

Berdasarkan temu bual bersama artis seni tampak tempatan yang berpengalaman dalam senario seni tampak tanahair iaitu Masnoor Ramli Mahmud menjelaskan bahawa, sememangnya artis seni tampak tempatan ada menghasilkan karya seni video, namun jumlahnya adalah sedikit. Mengikut kebiasaannya, sesetengah artis seni tampak tempatan yang menghasilkan karya-karya seni video seperti karya seni video eksperimental ialah golongan artis yang aktif mengikuti suatu acara pertandingan dan pameran kolaborasi bersama dengan artis-artis seni tampak daripada luar negara seperti Jepun, Filipina, Thailand, Indonesia dan negara-negara lain. Permasalahan yang seringkali dihadapi dan timbul mengenai karya seni video adalah cara ataupun proses untuk menyelenggarakan serta mengumpulkannya. Ini kerana, proses pengumpulan karya seni tersebut sangat rumit dan sukar apabila hendak dibeli oleh para pengumpul karya seni tampak yang bertujuan untuk dikomersialkan. Walau bagaimanapun, untuk memperkayakan dan mempelbagaikan stail serta variasi praktis seni dalam konteks seni tampak tempatan pada hari ini, bukan sahaja tertumpu kepada potensi komersial suatu hasil karya seni tersebut. Tetapi, ianya perlu dilihat dari pelbagai aspek yang lebih bersifat intelektual seperti pemahaman dan pengetahuan golongan artis seni tampak terhadap praktis-praktis seni media baru yang hadir dalam konteks kesenian tempatan. Justeru itu, peranan utama perlu dimainkan oleh pihak-pihak yang berkepentingan dalam konteks seni tampak tempatan seperti pihak kerajaan melalui dasar-dasar kesenian dan pendidikan agar dapat memberi ruang serta peluang kepada praktis-praktis seni media baru ini terus berkembang dengan seimbang seiring dengan praktis seni konvensional. Redza (2000), menyatakan bahawa budaya *hi-tech* secara perlahan-lahan telah mempengaruhi sistem representasi seni masa kini dan menjadi pesaing utama kepada pengaruh seni tradisional yang terdahulu, akibat daripada perkembangan realiti baru budaya yang bertindan-tindih.

4.4.6 Kurang Pemahaman Terhadap Konsep Praktis

Golongan artis seni tampak tempatan seharusnya mempunyai pemahaman dan pengetahuan yang lebih luas tentang sesuatu konsep serta ciri-ciri praktis seni seperti praktis seni video eksperimental sebelum mengaplikasikan praktis seni tersebut dalam penghasilan karya seni tampak. Situasi ini sangat kompleks untuk ditentukan kerana ianya melibatkan tanggungjawab dan komitmen golongan artis seni tampak dalam memahami konsep serta ciri-ciri suatu praktis seni berkenaan sebagai medium komunikasi artistik. Masyarakat umum selaku audeins utama dalam konteks kesenian pasca moden pada hari ini, masih kurang memahami konsep dan ciri-ciri suatu karya seni media baru seperti karya seni video eksperimental dalam konteks kesenian tempatan. Ini kerana, karya seni tersebut kurang diberi pendedahan yang begitu kerap dan konsisten dihadapan khalayak umum. Suatu hasil karya seni yang sukar untuk difahami tentang konsep dan ciri-cirinya oleh audiens, dianggap sebagai suatu perkara yang asing serta sukar untuk diterima dalam konteks seni tampak. Berdasarkan temu bual bersama artis seni tampak tempatan dan juga seorang ahli akademik iaitu Mohd Fuad Arif menyatakan bahawa, sepanjang berkecimpung dalam arena seni tampak tempatan sejak dari tahun 1995 sehingga kini, jarang sekali beliau melihat galeri-galeri seni tampak tempatan yang konsisten mempamerkan karya-karya seni media baru seperti karya-karya seni video dalam setiap galeri-galeri seni tampak tersebut. Jika ada pun hanya ada satu atau pun dua sahaja karya-karya seni media baru berkenaan yang dipamerkan dan dipersembahkan dalam sesebuah galeri seni.

Justeru itu, pendedahan yang berterusan tentang konsep dan ciri-ciri suatu praktis seni media baru sebagai medium komunikasi artistik perlu dipergiatkan lagi oleh golongan artis seni tampak tempatan. Kolaborasi ataupun gabungan diantara pengiat-pengiat seni tampak tempatan

yang lain juga adalah perlu, untuk meningkatkan kefahaman dan pengetahuan masyarakat umum serta golongan artis seni muda yang baru mengorak langkah agar memahami mahupun menggunakan praktis-praktis seni media baru berkenaan. Ini kerana, golongan artis seni muda dan masyarakat umum selaku audiens utama dalam menilai serta menghayati karya-karya seni tampak pada hari ini tidak akan mengetahui dengan lebih jelas tentang suatu praktis seni media baru, jika praktis seni tersebut kurang didedahkan secara konsisten dalam konteks kesenian tempatan. Situasi ini dapat dilihat pada suatu kelompok masyarakat dahulu yang tidak memahami konsep dan ciri-ciri karya seni catan, tetapi keadaan tersebut telah berubah setelah mereka sering melihat karya-karya seni catan yang dipersembahkan secara kerap serta konsisten oleh golongan artis seni tampak pada waktu itu. Situasi ini adalah sama dengan konteks seni tampak tempatan pada hari ini, dimana golongan artis seni tampak tempatan memainkan peranan penting dalam memberi pendedahan yang khusus mengenai karya-karya seni media baru seperti karya seni video eksperimental kepada masyarakat umum. Pendedahan tersebut boleh dilakukan secara konsisten dari pelbagai aspek dalam konteks kesenian pasca moden masa kini, seperti menggunakan ruang pelantar siber dan rangkaian telekomunikasi jalur lebar sebagai tempat serta ruang untuk memberi pendedahan kepada masyarakat umum tentang karya-karya seni media baru.

4.5 Rumusan

Secara kesimpulannya, praktis seni video eksperimental mempunyai ciri-ciri yang tersendiri dalam konteks seni tampak dan ianya bergantung kepada cara ataupun kaedah artis seni tampak untuk menggunakan praktis seni tersebut. Selain itu, menerusi huraian dan penjelasan hasil dapatan telah terbukti bahawa praktis seni video eksperimental mempunyai potensi sebagai

medium dalam penghasilan karya seni tampak tempatan. Malahan, kemunculan praktis seni video berkenaan ternyata telah memberi pelbagai impak kepada perkembangan senario seni tampak tempatan masa kini. Dalam bab ini, menerangkan tentang proses penghuraian dan penjelasan kata kunci yang mencapai ketiga-tiga objektif kajian penyelidikan.

BAB 5

KESIMPULAN

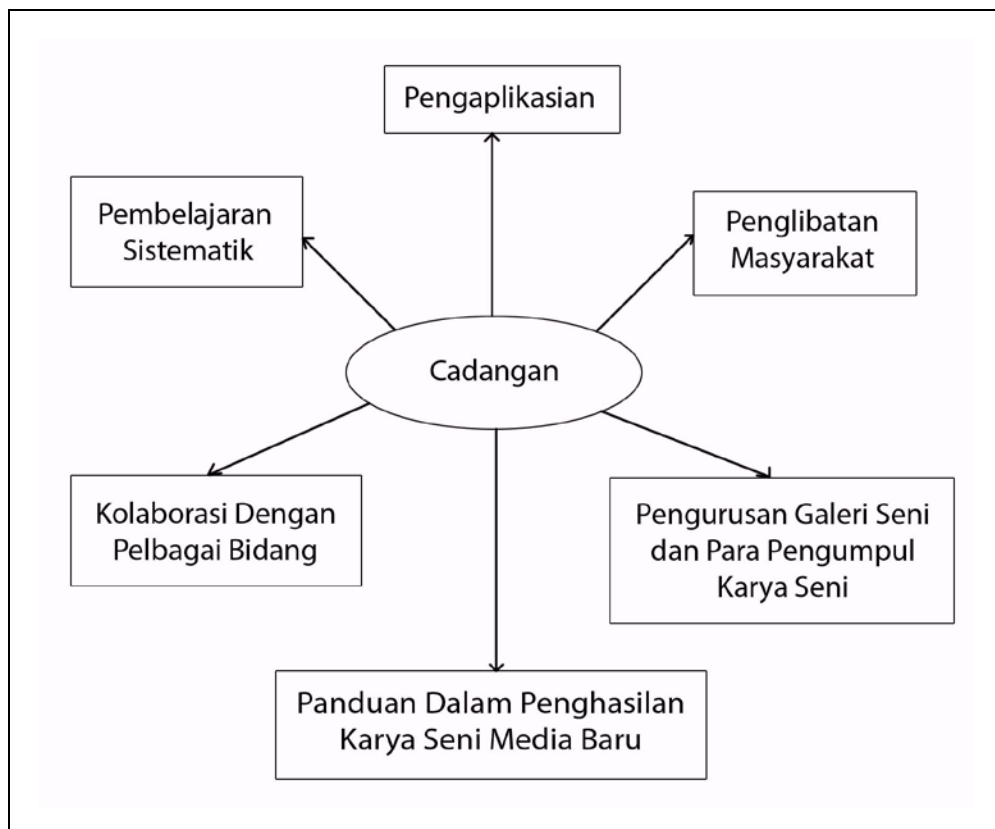
5.1 Pengenalan

Kesimpulannya, kemunculan praktis seni video eksperimental telah memberi dampak kepada perkembangan seni rupa tempatan pada hari ini. Dampak tersebut dapat dilihat dari aspek penggunaan bahan, media dan teknik dalam proses penghasilan karya seni rupa tempatan. Praktis seni video eksperimental telah membawa kepelbagaian eksplorasi dan memperkayakan disiplin dalam penghasilan karya seni tempatan. Pendekatan praktis seni video eksperimental, menekankan konsep seni kontemporari dan berpandangan jauh selaras dengan peralihan zaman berteknologi yang menampilkan video sebagai medium komunikasi artistik.

Sejajar dengan perkembangan teknologi elektronik yang canggih pada hari ini, kemunculan praktis seni video eksperimental telah mewujudkan eksplorasi dan eksperimentasi dalam proses penghasilan karya seni rupa tempatan. Pendekatan praktis seni video eksperimental dalam bidang pengkaryaan seni tempatan telah menambah keunikan dan kepelbagaian hasil karya seni rupa. Disamping itu, kehadiran praktis seni media baru berkenaan telah mencorak hala tuju perkembangan kesenian yang menarik dan dinamik untuk dihayati serta diamati oleh setiap golongan masyarakat umum yang juga selaku audiens utama dalam menilai suatu hasil karya seni rupa tempatan masa kini.

5.2 Cadangan

Kajian yang berterusan dapat memberi sumbangan kepada perkembangan senario seni tampak tempatan selaras dengan kemajuan dasar pembangunan negara dalam pelbagai bidang. Justeru itu, terdapat enam cadangan bagi memastikan hala tuju perkembangan praktis seni video eksperimental berkembang dengan seimbang dalam konteks seni tampak tempatan, iaitu:



Rajah 5.1: Enam cadangan mengenai praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan.

5.2.1 Pembelajaran Sistematik

Dasar-dasar pembangunan intelektual negara dalam bidang kesenian tempatan seperti subjek pembelajaran dan program-program pendidikan diperingkat institusi-institusi pengajian tinggi mahupun pra-sekolah, memainkan peranan yang sangat penting dalam memberi

pengetahuan serta pemahaman tentang praktis-praktis seni media baru. Ini kerana, melalui sistem pembelajaran sistematik ianya akan dapat memberi pendedahan awal yang khusus tentang praktis-praktis seni media baru, seperti praktis seni video eksperimental dalam penghasilan karya seni tampak tempatan kepada para pelajar diperingkat institusi mahupun pra-sekolah. Usaha tersebut adalah perlu bagi memastikan golongan-golongan modal insan yang mengambil jurusan seni tampak mempunyai daya pemikiran dan kemahiran yang kritis terhadap praktis seni media baru yang hadir dalam konteks seni pasca moden masa kini. Subjek pembelajaran yang sistematik adalah melibatkan kaedah pemahaman teori mahupun kemahiran praktikal tentang suatu praktis seni dan ianya perlu dibantu oleh golongan profesional yang berpendidikan serta berkemahiran. Ini adalah bertujuan, untuk memberi pemahaman dan pengetahuan yang lebih terperinci tentang suatu pendekatan praktis seni kepada golongan modal insan yang baru mengorak langkah dalam jurusan seni tampak tempatan. Selain itu, kemasukan teknologi moden yang canggih dalam kaedah pembelajaran pada hari ini juga telah memudahkan pelbagai aktiviti pengajaran. Perubahan tersebut dapat dilihat pada proses pembelajaran yang menggunakan perisian serta pengaturcaraan komputer yang terkini dalam penghasilan karya seni tampak seperti *Adobe Software, Coral Draw, Adobe Flash, Adobe Lightroom, Rhino's, Autocad* dan sebagainya.

Berdasarkan perbincangan bersama dengan kurator Balai Seni Visual Negara (BSVN) iaitu Mohd Majidi Amir menyatakan bahawa, selepas pengumuman Tun Dr. Mahathir selaku perdana menteri Malaysia pada tahun 1990, mengenai wujudnya *Multimedia Super Corridor MSC*, barulah artis seni tampak tempatan pada waktu itu mula menggunakan medium baru dan sangat janggal dalam penghasilan karya seni tampak tempatan. Beliau menambah, kekuatan perkembangan seni tampak tempatan terdahulu adalah berpusat di institusi-institusi pengajian

tinggi awam kerana telah banyak melahirkan bakat-bakat muda yang baru dalam bidang seni tampak tempatan. Sebagai contoh, Institut Teknologi Mara (ITM) yang bertempat di Shah Alam, Selangor dan pada hari ini dikenali sebagai Universiti Teknologi Mara (UiTM). Selain itu, beliau juga menjelaskan antara institusi pengajian tinggi awam tempatan yang menekankan subjek pembelajaran praktis seni media baru ialah seperti Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS) dan seterusnya berkembang di institusi-institusi kerajaan mahupun swasta yang lain dalam memperkenalkan subjek pembelajaran seni media baru ataupun seni elektronik. Pelbagai program seni media baru dan seni elektronik yang lain telah dianjurkan oleh institusi-institusi pengajian tinggi awam serta swasta dengan kerjasama Balai Seni Visual Negara (BSVN). Salah satunya adalah pameran seni yang bertajuk ‘Pameran Seni Elektronik Pertama’ tempatan pada tahun 1997 di Balai Seni Lukis Negara (BSLN) atau sekarang dikenali sebagai Balai Seni Visual Negara (BSVN), dengan kerjasama daripada beberapa kakitangan dan tenaga pengajar daripada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif, Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS) serta artis seni tampak tempatan. Pameran tersebut mempersembahkan karya-karya seni elektronik dan seni media baru tempatan seperti karya seni video, seni pemasangan, seni digital, seni interaktif, seni bunyi, seni cahaya dan pelbagai lagi bentuk karya seni media baru. Redza (2000), menyatakan bahawa ‘Pameran Seni Elektronik Pertama’ tempatan telah berlangsung pada akhir tahun 1997 di Balai Seni Lukis Negara. Pameran ini memperlihatkan karya-karya dari UNIMAS serta karya oleh pelukis-pelukis Malaysia yang lain dan telah mula menggunakan bahantara elektronik untuk menghasilkan karya seni.

Selain itu, pertandingan dan pameran Bakat Muda Sezaman (BMS) yang dianjurkan selang dua tahun sekali oleh Balai Seni Visual Negara (BSVN) juga, adalah diantara program

pembangunan intelektual bagi mengesan dan mengiktiraf bakat-bakat muda tempatan dalam bidang seni tampak. Menurut Hasnul (2013), pertandingan dan pameran seni tampak yang berprestij dalam konteks kesenian tempatan iaitu Bakat Muda Sezaman (BMS), merupakan suatu pelantar serta batu loncatan kepada bakat-bakat muda tempatan untuk menyinar dalam bidang seni tampak.

5.2.2 Pengaplikasian

Golongan artis seni tampak adalah agen perubahan terhadap perkembangan senario seni tampak tempatan mengikut penyesuaian modenisma masa kini. Artis seni tampak tergolong dalam masyarakat pengguna yang telah melalui suatu proses transformasi penggunaan teknologi elektronik seperti video, komputer dan telefon pintar yang sentiasa berubah mengikut keperluan permintaan semasa. Justeru itu, golongan artis seni tampak tempatan pada hari ini memainkan peranan yang penting untuk mengemudi dan mengaplikasikan suatu pendekatan praktis seni dengan bijak dalam bidang penghasilan karya seni tampak. Sikap keterbukaan golongan artis seni tampak tempatan untuk cuba mengaplikasikan sesuatu praktis seni media baru dengan bijak dan terkawal adalah perlu dalam menghasilkan karya seni yang berinovasi serta dinamik. Menurut Hasnul (2013), kemahiran dan kefasihan adalah dua aspek penting dalam menghasilkan karya seni yang menonjol serta cepat dikesan.

Berdasarkan perbincangan bersama dengan salah seorang kurator di Balai Seni Visual Negara (BSVN), yang berpengalaman menyelaras pameran ataupun pertandingan karya seni tampak tempatan di mana-mana galeri kerajaan dan swasta dari tahun 1997 sehingga ke hari ini, iaitu Mohd Majidi Amir menjelaskan bahawa, golongan artis seni media baru tempatan pada hari

ini perlu dibantu oleh juruteknik serta pakar daripada bidang-bidang tertentu dalam menghasilkan karya seni tampak khususnya yang berkonsepkan seni media baru. Namun, apabila melihat suatu pendekatan praktis seni media baru dalam penghasilan karya seni tampak tempatan pada hari ini, ianya bersifat seorang artis seni yang membuat semua perkara sedangkan hanya mempunyai asas pengetahuan dalam bidang seni tampak sahaja. Namun, disebabkan oleh kemahuan dan kehendak individualistik yang sangat tinggi, golongan artis seni tampak tempatan pada hari ini cuba untuk menguasai sesuatu bidang diluar kemampuan mereka. Beliau menambah, kebanyakan golongan artis seni tampak tempatan masa kini, tidak mempunyai asas pengetahuan dan kemahiran terhadap perkara-perkara yang berkaitan dengan aspek-aspek teknikal, elektrik serta mekanikal. Justeru itu, pertolongan dan kerjasama daripada individu-individu yang berlainan bidang kepakaran sangat diperlukan agar dapat membantu golongan artis seni tampak menyelesaikan setiap permasalahan yang timbul dalam suatu penghasilan karya seni media baru tempatan.

Pengaplikasian praktis seni media baru seperti praktis seni video eksperimental sering menimbulkan pelbagai permasalahan pada setiap pameran dan pertandingan yang berkonsepkan karya seni media baru dalam konteks tempatan. Idea dan konsep karya yang diterapkan sangat kreatif serta menarik mengikut konteks seni pasca moden tetapi persembahan karya tidak sampai kepada pengamatan audiens. Ini kerana, golongan artis seni tampak tempatan pada hari ini seringkali menghadapi masalah dalam aspek-aspek teknikal dan tidak mempunyai panduan pemasangan yang betul. Situasi ini dapat dilihat dari pelbagai sudut dan bukan sahaja dari pengaplikasian sesuatu praktis seni media baru, malah kaedah pengawalan serta penjagaan karya seni tersebut juga turut diambil kira. Sebagai contoh, apabila melihat suatu pameran yang menghimpunkan pelbagai karya seni media baru seperti karya seni video, dengan tiba-tiba sebuah

karya seni video yang dipersembahkan terpadam semasa acara pameran sedang berlangsung. Perkara ini telah menjadi satu permasalahan utama kepada galeri-galeri seni tampak tempatan pada hari ini untuk tidak mahu mengambil risiko, menganjurkan pameran dan pertandingan yang berkonsepkan praktis seni media baru seperti praktis seni video. Redza Piyadasa (2000), menyatakan bahawa pengaruh budaya global yang membuka batasan-batasan budaya kesenian sememangnya mengandungi risiko. Risiko-risiko berkenaan perlu dihadapi untuk mencari penyelesaiannya dan bukannya berpatah balik kepada tradisi kesenian masa lampau yang dianggap gemilang tetapi hakikatnya kembali mengurungi diri.

5.2.3 Penglibatan Masyarakat

Masyarakat umum pada hari ini adalah tergolong dalam komuniti seni media baru, kerana mereka adalah golongan pengguna yang sentiasa mengikuti perkembangan inovasi teknologi terkini dalam kehidupan seharian. Penggunaan teknologi elektronik seperti video, telefon pintar, komputer dan sebagainya telah menjadi suatu keperluan kepada setiap golongan masyarakat pada masa kini iaitu sebagai satu alat perhubungan serta komunikasi. Walau bagaimanapun, apabila berada dalam konteks seni tampak, masyarakat umum ialah sebagai audiens utama yang menilai dan menghayati suatu hasil karya seni tampak. Ini termasuklah memahami konsep dan ciri-ciri hasil karya seni tampak tersebut serta penggunaan teknologi elektronik yang menjadi medium dalam penghasilan karya seni berkenaan. Penglibatan masyarakat umum adalah sebagai suatu komuniti seni media baru dalam konteks kesenian pasca moden masa kini. Ini kerana, golongan masyarakat pada hari ini berada dalam suatu kawasan dan ruang yang dipacu oleh kelangsungan penggunaan teknologi maklumat tanpa sempadan serta berkonsepkan global. Secara langsung, situasi tersebut telah memberi rangsangan dan mendorong masyarakat umum untuk mempunyai

sensibiliti terhadap perkara-perkara yang berlaku dipersekitaran sosial serta budaya semasa. Ismail Zain (1986), menyatakan bahawa persaingan diantara sains, teknologi dan seni moden bertindak sebagai *anti-environment* yang mempunyai *element of high-intensity* yang membolehkan masyarakat mengamati persekitaran.

Justeru itu, masyarakat umum memerlukan rangsangan positif yang konsisten untuk memahami karya-karya seni media baru seperti karya seni video eksperimental yang hadir dalam konteks seni tampak tempatan. Tidak mustahil, jika suatu hasil karya seni video eksperimental yang dipersembahkan secara kerap dan konsisten menggunakan rangkaian telekomunikasi jalur lebar masa kini, boleh merangsang minda masyarakat untuk memahami karya seni tersebut. Proses pemahaman ini dapat dilihat pada pembawaan aliran seni Pop oleh artis seni tampak terkenal Amerika Syarikat, iaitu Andy Warhol pada sekitar abad ke-19. Beliau menggunakan objek-objek yang biasa dan sering dilihat oleh masyarakat dipersekitaran umum mereka seperti tin sup, kasut, buah pisang dan sebagainya untuk menjadi suatu hasil karya seni tampak yang hebat. Situasi tersebut adalah sama dengan apa yang berlaku terhadap kemunculan praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan pada hari ini. Sememangnya, karya seni video eksperimental memerlukan interaksi dan perhatian yang konsisten daripada masyarakat umum selaku audeins utama dalam memahami suatu hasil karya seni tampak tempatan. Dengan adanya bantuan dan kecanggihan teknologi komunikasi jalur lebar pada hari ini, karya seni video eksperimental boleh dilihat secara dekat serta konsisten oleh masyarakat umum tempatan tanpa berkunjung ke galeri-galeri seni tampak. Bantuan tersebut boleh disampaikan melalui pelbagai saluran teknologi elektronik yang menjadi pelantar komunikasi artistik masa kini antaranya ialah televisyen, telefon pintar dan komputer.

Pendedahan secara berterusan oleh golongan artis seni tampak tempatan pada hari ini, haruslah bersifat konsisten agar dapat memberi rangsangan kepada minda masyarakat umum untuk memahami karya seni video eksperimental. Penghasilan karya seni media baru berkenaan adalah bertujuan untuk menyampaikan intipati kesenian kepada masyarakat umum dan bukan bertujuan pengkomersialan semata-mata, dibeli ataupun dikumpulkan. Karya seni video eksperimental adalah bersifat perkongsian, memberi kesedaran dan pandangan peribadi yang bersifat kolektif oleh golongan artis seni tampak. Pendedahan ini dapat dilihat menerusi beberapa pameran dan pertandingan yang berprestij dianjurkan oleh organisasi kerajaan serta swasta seperti *Video Art's Festival*, pertandingan 'Bakat Muda Sezaman' dan sebagainya. Selain itu, inisiatif sendiri oleh beberapa golongan artis seni tampak tempatan seperti Kook Siew Wai dan rakan-rakannya yang menganjurkan pertandingan serta program bertajuk *KL EX (Experimental Film and Video Festival)*, dimana acara tersebut menghimpunkan pelbagai hasil karya seni video seperti karya seni video eksperimental oleh artis-artis seni tampak tempatan serta luar negara. Ini adalah satu contoh kegiatan yang proaktif dilakukan oleh golongan artis seni tampak tempatan pada hari ini, dalam memberi pendedahan dan pemahaman tentang karya-karya seni media baru kepada masyarakat umum.

5.2.4 Pengurusan Galeri Seni Dan Para Pengumpul Karya Seni

Galeri-galeri seni dan para pengumpul hasil karya seni tampak tempatan seharusnya memikirkan perkara-perkara yang lebih utama dalam konteks pembangunan intelektual selain daripada membeli serta mengumpulkan hasil karya seni tampak tempatan. Ini kerana, aspek pengetahuan dan pemahaman sangat penting dalam membentuk budaya masyarakat yang berilmu. Aspek keilmuan adalah asas untuk melahirkan golongan generasi muda yang

berpengetahuan dalam mencorak hala tuju pembangunan sesebuah negara. Walau bagaimanapun, perkara ini dipandang ringan dan tidak diberi keutamaan secara menyeluruh dalam konteks seni tampak tempatan pada hari ini. Justeru itu, perkembangan pengetahuan dan pemahaman golongan generasi muda tempatan terhadap praktis-praktis seni media baru yang hadir dalam arena seni tampak tempatan, menjadi terbatas untuk berkembang ke suatu tahap yang lebih tinggi seiring dengan peralihan zaman modenisasi masa kini.

Terdapat beberapa faktor yang mengekang perkembangan praktis-praktis seni media baru seperti praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan pada hari ini dan ianya seringkali dikaitkan dengan pengurusan galeri-galeri seni tempatan serta para pengumpul hasil karya seni tampak. Antaranya ialah, konsep yang diterapkan dalam sesebuah galeri seni tampak tempatan pada hari ini masih lagi bersifat konvensional iaitu mempamerkan karya-karya seni seperti seni catan, seni cetakan, seni ukiran dan seni arca. Trend ataupun stail yang diterapkan dalam galeri-galeri seni tampak tempatan pada hari ini sentiasa memfokuskan kepada bidang komersial dan berkembang mengikut keperluan pasaran semasa. Dominasi pengkomersialan ini dapat dilihat pada kekerapan penghasilan karya-karya seni yang banyak dihasilkan oleh golongan artis seni tampak, stail penghasilan karya seni terkini, peristiwa retrospektif tentang sesuatu perkara dan permintaan golongan yang mewakili masyarakat umum. Faktor seterusnya ialah, selain daripada membuka peluang dan ruang kepada golongan artis seni tampak tempatan untuk mempamerkan karya-karya seni tampak dalam galeri seni mereka, pemilik galeri-galeri seni tampak tempatan juga memikirkan tentang sumber serta dana kewangan agar dapat meneruskan operasi harian galeri seni mereka. Sumber kewangan yang diperolehi oleh pemilik-pemilik galeri seni adalah daripada urus niaga dan pelaburan karya-karya seni tampak

yang dijalankan bersama dengan para pembeli serta pencinta hasil karya seni tampak tempatan. Golongan pembeli tersebut adalah terdiri daripada pengumpul hasil karya seni, ahli koporat, individu, syarikat, institusi swasta serta kerajaan dan sebagainya. Justeru itu, faktor berkenaan telah mempengaruhi pemilik galeri-galeri seni tampak tempatan untuk mempamerkan karya-karya seni tampak yang hanya memenuhi kehendak dan permintaan semasa. Sumber kewangan dan dana yang diperolehi hasil daripada urus niaga yang dijalankan akan dijadikan sebagai modal untuk menampung kos perbelanjaan seharian galeri-galeri seni tampak seperti kos logistik, pameran, penerbitan, perasmian dan sebagainya. Menurut Mohd Fuad Arif (2014), pihak galeri juga memikirkan pelbagai hal lain yang bersangkutan dengan kos pengurusan seperti perbelanjaan utiliti-elektrik, air, talian telefon, sewa premis, cukai pintu, gaji pekerja dan pembelian aset-aset perniagaan.

Golongan pembeli dan para pengumpul hasil karya seni sememangnya mempengaruhi perkembangan praktis seni media baru dalam konteks senario seni tampak tempatan pada masa kini. Ini kerana, golongan tersebut mampu untuk menjana dan mempengaruhi pendapatan galeri-galeri seni serta artis seni tampak tempatan yang bekerja sebagai artis seni sepenuh masa. Namun, para pengumpul dan pembeli hasil karya seni tampak tempatan mempunyai permasalahan dalam membeli serta mengumpulkan karya-karya seni media baru seperti karya seni video eksperimental. Ini kerana, proses pengumpulan dan pengurusan karya-karya seni berkenaan perlu melalui pelbagai proses kerja yang rumit serta tidak mempunyai nilai komersial yang tinggi. Disebabkan oleh faktor tersebut, karya-karya seni media baru seperti karya seni video, seni interaktif, seni kinetik, seni pemasangan dan sebagainya, tidak mendapat sambutan daripada para pengumpul mahupun pembeli hasil karya seni tampak tempatan yang sentiasa

memenuhi kehendak serta permintaan semasa. Berdasarkan perbincangan bersama dengan kurator Balai Seni Visual Negara iaitu En. Mohd Majidi Amir, menyatakan bahawa golongan pembeli khususnya para pengumpul karya seni tampak tempatan sememangnya mempunyai masalah untuk membeli dan mengumpulkan karya-karya praktis seni media baru. Ini kerana, proses mengumpul dan memindahkan karya-karya seni berkenaan perlu melalui pelbagai proses kerja yang sangat rumit serta ianya mengambil kira kos penyelenggaraan. Oleh itu, kebanyakan galeri-galeri seni tampak tempatan pada hari ini lebih konsisten mempamerkan karya-karya seni tampak yang bersifat konvensional berbanding karya seni media baru, kerana ianya mudah untuk diuruskan dan mempunyai lebih daya tarikan dari nilai komersial. Permintaan yang sangat tinggi daripada golongan-golongan yang mewakili masyarakat umum seperti golongan ahli korporat, syarikat, organisasi swasta mahupun kerajaan serta institusi juga mempengaruhi penghasilan karya-karya seni tampak yang konsisten dalam konteks tempatan.

5.2.5 Panduan Dalam Penghasilan Karya Seni Media Baru

Melalui perbincangan bersama dengan kurator di Balai Seni Visual Negara (BSVN) iaitu Mohd Majidi Amir, beliau telah menjelaskan sebuah kerangka panduan (Rajah 02) dalam menghasilkan karya seni media baru seperti karya seni video eksperimental. Kerangka panduan tersebut adalah berbentuk segi tiga piramid iaitu pertama ialah, idea dan konsep utama yang dicetuskan oleh artis seni tampak, kedua adalah bantuan kepakaran aspek-aspek teknikal daripada juruteknik dan ketiga ialah bantuan kemahiran membuat daripada tukang yang berkemahiran. Justeru itu, dalam suatu proses penghasilan karya seni media baru, artis seni tampak hanya perlu menyumbangkan cetusan idea dan konsep karya sebenar, yang melaksanakan penghasilan karya seni tersebut adalah semua bidang kepakaran. Pendekatan konsep tersebut telah digunakan dalam

penghasilan karya seni media baru diperingkat antarabangsa dan ianya perlu diterapkan oleh golongan artis seni tampak tempatan pada hari ini dalam penghasilan karya seni mereka. Beliau menambah, walaupun pelbagai bantuan kepakaran mahupun kemahiran yang diterima menerusi pendekatan konsep berkenaan, namun hasil karya tetap dan yang utama adalah milik artis seni tampak sepenuhnya. Ini kerana, cetusan idea dan konsep asli kepada pembentukan hasil karya seni tersebut adalah inspirasi daripada artis seni tampak sendiri, cuma proses penghasilan karya seni berkenaan adalah melalui pertolongan serta bantuan daripada semua bidang kepakaran.



Rajah 5.2: Kerangka konsep panduan yang dijelaskan menerusi perbincangan bersama kurator Balai Seni Visual Negara (BSVN), iaitu Mohd Majidi Amir.

Walau bagaimanapun, perkara ini tidak difikirkan dan dipraktikan oleh golongan artis seni tampak tempatan pada hari ini. Secara langsung ianya telah mengekang keseluruhan perkembangan praktis seni media baru dalam konteks seni tampak tempatan. Sikap golongan

artis seni tampak tempatan yang hanya mementingkan keuntungan hasil daripada jualan karya seni, telah membataskan pengaplikasian praktis seni media baru dalam penghasilan karya seni tampak tempatan masa kini. Beliau menambah, karya-karya seni media baru seperti karya seni video, seni pemasangan, seni kinetik, seni interaktif, seni komputer dan sebagainya, sememangnya boleh dibeli serta dikumpulkan. Ini kerana, karya-karya seni media baru tersebut telah pun dibeli dan dikumpulkan oleh Balai Seni Visual Negara (BSVN), selaku badan induk yang menjadi tulang belakang kepada perkembangan bidang seni tampak tempatan pada hari ini.

Para pengumpul serta pembeli hasil karya seni tampak tempatan juga seharusnya mempunyai pengetahuan mahupun pemahaman yang luas dalam aspek pengumpulan karya-karya seni tampak, khususnya karya seni media baru dan bukan hanya sekadar untuk mengaut keuntungan daripada urusan jual beli suatu hasil karya seni. Para pengumpul dan pembeli hasil karya seni tampak sememangnya boleh membeli serta mengumpulkan karya-karya seni media baru iaitu dengan cara membeli idea ataupun konsep asli yang mengandungi keseluruhan pakej penghasilan karya seni tersebut. Ini termasuklah proses penghasilan, teknik, bahan, media dan dokumentasi hasil karya seni berkenaan seperti lakaran, lukisan teknikal, sistem perisian, pengaturcaraan komputer, panduan pemasangan, penyimpanan, pengurusan dan sebagainya. Disamping itu, golongan artis seni tampak juga perlu bekerjasama dalam urusan pembelian suatu hasil karya seni mereka sekiranya dibeli oleh para pengumpul dan pembeli hasil karya seni tampak. Sebagai contoh, menerangkan secara terperinci tentang kaedah pemasangan, pengurusan mahupun cara penyimpanan karya seperti saiz, ruang, panduan teknikal, sistem wayar, mekanikal, elektrik, pengaturcaraan komputer dan sebagainya. Ini kerana, ianya dapat

memudahkan para pengumpul dan pembeli karya seni tampak berkenaan untuk memindah serta menyelenggarakan suatu hasil karya seni media baru dari satu tempat ke satu tempat yang lain.

5.2.6 Kolaborasi Dalam Pelbagai Bidang

Kehadiran praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan mampu mewujudkan kolaborasi diantara pelbagai bidang kesenian yang lain. Situasi ini dicetuskan melalui pelbagai eksplorasi dan eksperimentasi terhadap praktis seni video eksperimental diantara golongan artis seni tampak dengan individu daripada pelbagai bidang kesenian yang lain, seperti bidang muzik, persembahan, sinematografi, industri seni reka dan sebagainya. Aktiviti kolaborasi ini berupaya untuk menjadi satu langkah yang proaktif dalam mempelbagaikan lagi variasi karya seni tampak yang menarik dan dinamik dalam konteks seni tampak tempatan. Ciri-ciri yang perlu ada pada setiap ahli dalam kelompok kolaborasi tersebut adalah seperti menolak sikap mementingkan diri dan indivisualistik. Ini kerana, kolaborasi diantara pelbagai bidang kesenian adalah bersifat perkongsian ilmu yang mampu untuk meluaskan pengetahuan dan membina persefahaman diantara individu-individu berlainan bidang dalam konteks kesenian tempatan. Selain itu, penjanaan idea-idea baru dapat diperolehi melalui proses sumbangsaran daripada aktiviti kolaborasi berkenaan yang secara langsung memberi banyak manfaat kepada golongan artis seni tampak tempatan.

Walau bagaimanapun, apabila melihat senario bidang kesenian dalam konteks tempatan pada hari ini, ianya telah terbahagi kepada beberapa kelompok seperti artis seni tampak, seni muzik, seni persembahan, seni tari dan sebagainya. Ini kerana, kelompok berkenaan terbahagi kepada beberapa golongan yang mempunyai batasan prinsip yang berbeza dalam bidang

kepakaran masing-masing. Perbezaan ini dapat dilihat pada seorang ahli muzik dengan artis seni tampak yang menghasilkan karya seni bunyi. Ini kerana, golongan dalam bidang kesenian tempatan membezakan kemahuan dan kehendak individualistik masing-masing serta dipengaruhi oleh kebolehpasaran yang sangat tinggi atau ingin bergerak secara bersendirian. Sedangkan daripada bunyi suatu hasil karya seni muzik itu dihasilkan, muzik yang selalu didengar oleh masyarakat umum ialah bunyi yang terhasil daripada sesuatu proses yang menggunakan pelbagai kaedah dan medium. Perbezaannya adalah dari segi cara persembahan dan kaedah pengolahan komposisi bunyi tersebut. Situasi sama juga berlaku dalam konsep karya seni video dan juga filem, yang berbeza ialah daripada gaya penceritaannya iaitu gaya penceritaan filem adalah mengikut naratif penceritaan yang bersifat linear serta tersusun, manakala gaya penceritaan karya seni video pula bersifat tidak mengikut naratif penceritaan atau non-linear. Tetapi, kedua-duanya menggunakan teknologi elektronik yang sama iaitu video sebagai medium pengucapan untuk memberikan mesej-mesej kesedaran dan makna positif kepada minda masyarakat agar dapat berfikir tentang nilai-nilai murni serta moral dalam realiti kehidupan sebenar.

Keadaan tersebut berbeza dengan aktiviti kolaborasi dalam bidang kesenian di negara-negara lain, khususnya negara jiran seperti Indonesia, Thailand, Filipina serta Singapura yang juga menghasilkan karya-karya seni media baru. Ini kerana, golongan artis seni tampak dan individu-individu dalam bidang kesenian di negara-negara berkenaan bergabung menjadi satu persatuan serta terangkum sebagai artis seni media baru seperti artis seni tampak, seni arca, seni muzik, seni persembahan, seni seramik, seni ukiran, seni tari dan sebagainya. Kelompok artis seni media baru di negara-negara tersebut mempunyai ikatan pertalian yang sangat erat dan ianya membantu dalam pelbagai aspek yang berkaitan dengan aktiviti kolaborasi ataupun program

kesenian seperti proses penghasilan karya seni, pameran, persembahan, pertandingan dan pengurusan. Namun, terdapat segelintir golongan artis seni media baru tempatan yang mengambil peluang untuk berkolaborasi bersama dengan artis seni daripada luar negara seperti program kolaborasi bertajuk '*Malaysia-Japan Video Art Exchange (MJVAX)*' (Gambar 5.1) pada tahun 2009-2010. Program kolaborasi tersebut adalah bersifat perkongsian ilmu dan pengetahuan diantara golongan artis seni video daripada kedua-dua negara iaitu Malaysia dan Jepun. Selain itu, program berkenaan juga telah menghimpunkan beberapa golongan artis seni muda dan lama yang mempunyai personaliti serta latar belakang berbeza dalam bidang seni tampak.



Gambar 5.1: Program kolaborasi antara artis seni video Malaysia dan juga Jepun, pada tahun 2010. (Sumber: Hasnul, 2010.)

5.3 Penutup

Kesimpulannya, semua pihak yang berkaitan dalam bidang seni tampak di negara ini haruslah memainkan peranan dan tanggungjawab masing-masing bagi memastikan hala tuju perkembangan praktis seni video eksperimental dalam konteks seni tampak tempatan mencapai suatu tahap yang boleh dibanggakan mengikut penyesuaian seni pasca moden masa kini. Ini termasuklah peranan daripada golongan artis seni tampak tempatan, golongan akademik, golongan professional, institusi-institusi, pemilik galeri-galeri seni, pengumpul karya-karya seni dan bidang-bidang yang berkaitan dalam konteks kesenian tempatan. Selain itu, organisasi-organisasi kerajaan dan swasta yang mempunyai dana serta bidang kuasa dalam senario seni tampak tempatan juga, perlu memainkan peranan dalam memberi bantuan dari segi sokongan moral mahupun dana kewangan kepada pihak-pihak yang terlibat untuk mempergiatkan lagi usaha memperkembangkan praktis-praktis seni media baru dalam senario seni tampak tempatan. Ini kerana, untuk menghasilkan karya-karya seni media baru, ianya memerlukan kos dan dana kewangan yang mencukupi agar dapat menggunakan peralatan-peralatan yang berteknologi terkini dalam proses penghasilan serta persembahan karya-karya seni berkenaan. Walaupun keadaan semasa telah mempengaruhi golongan artis seni tampak tempatan untuk mengaplikasikan pelbagai pendekatan berteknologi terkini dan canggih dalam suatu proses penghasilan karya seni, aspek-aspek formalistik seni tampak seperti unsur-unsur seni serta prinsip-prinsip rekaan yang terkandung sebagai asas seni tampak, harus diberi keutamaan. Ini kerana, aspek-aspek formalistik seni tersebut adalah tunjang kepada pembentukan identiti seni tampak yang asli dan melalui aspek-aspek formalistik seni berkenaan, masyarakat umum selaku audiens utama dalam senario seni tempatan dapat mengenali suatu hasil karya seni tampak.

Jika semua pihak berjaya menjalankan peranan masing-masing dan bersama berganding bahu dalam mengatasi setiap permasalahan yang timbul, tidak mustahil perkembangan bidang seni tampak di negara ini akan terus berkembang maju ke hadapan sejajar dengan penyesuaian modenisma yang begitu pesat pada abad ini. Seterusnya, akan melahirkan golongan-golongan modal insan yang terbilang dipesada seni tampak tanah air mahupun diperingkat antarabangsa. Disamping itu, golongan modal insan tempatan juga akan menjadi perintis kepada generasi-generasi muda yang akan datang untuk membawa penambahbaikan dalam bidang seni tampak tempatan, seiring dengan dasar-dasar pembangunan negara seperti merealisasikan objektif *Wawasan 2020*. Justeru itu, bidang seni tampak juga turut tidak terkecuali dalam membantu untuk memberi sumbangan kepada dasar pembangunan negara dan bukan hanya semata-mata menghasilkan karya seni tampak untuk dijual beli, malahan pada masa yang sama turut menyampaikan mesej-mesej yang bersifat intelektual serta berguna kepada masyarakat umum dewasa ini.