



Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif

SENI VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIUM KRITIKAN SOSIAL

NOR FATINHANIN BINTI MAZUKI

**Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Keujian
(Seni Halus)
2017**

SENI VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIUM KRITIKAN SOSIAL

NOR FATINHANIN BINTI MAZUKI

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

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

2017

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

Grade: _____

Please tick (✓)

Final Year Project Report

Masters

PhD

DECLARATION OF ORIGINAL WORK

This declaration is made on the Thursday of 15th June 2017.

Student's Declaration:

I, **NOR FATINHANIN BINTI MAZUKI (48041)** from **FACULTY OF APPLIED AND CREATIVE ART** hereby declare that the work entitled ***SENI VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIUM KRITIKAN SOSIAL*** 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.

NOR FATINHANIN BINTI MAZUKI (48041)

Date Submitted

Supervisor's Declaration:

I, **CIK ASLINA BINTI MOHD JAINAL** hereby certifies that the work entitled ***SENI VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIUM KRITIKAN SOSIAL*** prepared by the above named student, and was submitted to the "FACULTY" as a * partial/full fulfillment for the conferment of **BACHELOR OF APPLIED ARTS WITH HONOURS (FINE ARTS)**, and the aforementioned work, to the best of my knowledge, is the said student's work.

Received for examination by: _____

(CIK ASLINA BINTI MOHD JAINAL)

Date: _____

I declare that 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 organization where research was done)*

OPEN ACCESS

Validation of Project/Thesis

I therefore duly affirm with free consent and willingly declare that this said Project/Thesis shall be placed officially in the Centre for Academic Information Services with the abiding interest and rights as follows:

- This Project/Thesis is the sole legal property of University 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 digitalise the content 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 the 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 signature _____
(Date: _____)

Supervisor signature: _____
(Date: _____)

Current Address:

107-A PEKAN SARI TEMBILA, 22200 BESUT TERENGGANU

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

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

PENGAKUAN

Projek bertajuk **Seni Video Interaktif Sebagai Medium Kritikan Sosial** telah disediakan oleh **Nor Fatinhanin binti Mazuki** dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian (**Seni Halus**).

Diterima untuk diperiksa oleh:

(Cik Aslina binti Mohd Jainal)
Penyelia

Tarikh:

PENGESAHAN

Adalah ini diakui bahawa saya, **Nor Fatinhanin binti Mazuki** disertai penulisan yang bertajuk **Seni Video Interaktif Sebagai Medium Kritikan Sosial** sebagai sebahagian daripada keperluan untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dan Kreatif dalam Program **Seni Halus** diterima.

Disahkan oleh:

(Cik Aslina binti Mohd Jainal)
Penyelia

Penghargaan

Assalamualaikum dan salam sejahtera, terlebih dahulu, bersyukur saya ke hadrat Ilahi kerana diberi kesihatan tubuh badan dan kekuatan mental dalam menyiapkan kajian saya ini. Walaupun terdapat beberapa kekangan dan masalah yang saya alami sewaktu menjalankan kajian ini, namun saya diberi keizinan dan kurniaanNya dalam menempuhi segala cabaran tersebut sehingga saya dapat menyiapkan kajian ini dalam tempoh masa yang ditetapkan.

Di kesempatan ini, saya mengucapkan ribuan terima kasih tidak terhingga kepada semua pihak yang terlibat sepanjang kajian saya ini dijalankan. Terutama sekali kepada keluarga saya kerana sentiasa memberi semangat, bantuan dari segi kewangan dan memahami saya sepanjang saya menjalankan kajian ini. Tidak lupa juga kepada rakan-rakan seni halus yang banyak memberi sokongan moral sepanjang proses menghasilkan karya.

Saya juga ingin merakamkan jutaan terima kasih kepada penyelia projek tahun akhir saya iaitu Cik Aslina bt Mohd Jainal dan Encik Anuar Ayob atas dorongan, tunjuk ajar dan bantuan serta nasihat beliau yang sangat meninggalkan kesan sepanjang saya menjalankan kajian saya ini.

Akhir sekali, saya ingin mengucapkan berbanyak-banyak terima kasih kepada semua yang terlibat menjalankan kajian saya ini secara langsung mahupun tidak langsung. Jasa anda semua tidak dapat saya balas hanya dengan ucap terima kasih dan doa saya sertakan untuk anda semua. Di samping itu, saya juga ingin mengucapkan jutaan kemaafan kepada semua yang terlibat atas kesalahan yang saya lakukan dalam sedar dan tidak sedar saya. Sesungguhnya yang baik itu datangnya daripada Allah S.W.T dan yang selalu melakukan kesilapan itu datangnya dari diri saya sendiri.

Isi Kandungan

Perkara	Halaman
Borang Pengesahan	i
Pengakuan	iii
Pengesahan	iv
Penghargaan	v
Isi Kandungan	vi
Abstrak	viii
1.0 PENGENALAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penyataan Masalah	2
1.3 Objektif Kajian	3
1.4 Persoalan Kajian	3
1.5 Kepentingan Kajian	3
2.0 KAJIAN LEPAS	
2.1 Bahan Bacaan	
a. Seni Video Interaktif	4
b. Kiritikan Sosial	7
2.2 Karya Rujukan	10
a. ‘Fish Flies on Sky’, Nam June Paik	11
b. ‘Real Fish/Live Fish’, Nam June Paik	12
c. ‘Kdek! Kdek! Ong!’, Hasnul Jamal Saidon	13
d. ‘Fashion Parade, The Smiling Van Gough and Gaugin’, Hasnul Jamal Saidon	
e. ‘Sook Ching’, Wong Hoy Cheong	14

2.3 Kesimpulan	15
3.0 METODOLOGI PENYELIDIKAN	
3.1 Primer	
a. Ujikaji/ Eksperimen	16
b. Pemerhatian	17
3.2 Sekunder	20
a. Buku/Tesis/Jurnal	
b. Internet	
3.3 Kesimpulan	21
4.0 DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN	
4.1 Ulasan Karya Peribadi	22
4.2 Idea dan Konsep	23
4.3 Proses Awal	
a. Lakaran Awal	26
b. Lakaran Susulan	28
4.4 Lukisan Cadangan	
a. Papan Cerita	29
b. Lukisan Perspektif	33
4.5 Proses Produksi Karya (Hurai proses/ bahan/ teknik)	36
4.6 Kesimpulan	37
5.0 RUMUSAN	38
Bibliografi	39

Abstrak

Kajian ini adalah berkenaan seni video interaktif sebagai medium kritikan sosial. Objektif utama kajian ini adalah mengenalpasti ciri-ciri dan bentuk penggunaan seni video yang sesuai dijadikan dalam menyampaikan kritikan terhadap masyarakat. Menerusi kaedah pemerhatian dan eksperimentasi terhadap teknik dan kaedah seni video interaktif, terhasilnya karya yang bertajuk seni video interaktif sebagai medium kritikan sosial yang mengutarakan isu masyarakat yang mempunyai sikap selalu ingin menang yang mendatangkan perbalahan antara satu sama lain. Kajian terhadap keberkesanan seni video sebagai kritikan terhadap masyarakat diolah dengan menggunakan elemen metafora dalam kajian iaitu ikan laga sebagai subjek. Hasil daripada kajian, sebuah karya bertajuk 'Aggression' dapat dihasilkan dan dipaparkan dengan penggunaan projektor serta pengesan pergerakan dan dapat menarik perhatian audien untuk berkongsi maksud yang ingin disampaikan dengan karya pengkaji.

1.0 PENGENALAN

1.1 Latar Belakang

Penghasilan karya yang menggunakan teknologi terkini semakin mendapat perhatian dan berkembang dengan cepat selari dengan pembangunan pada masa kini. Di samping pertumbuhan yang pesat berlaku, pengkaji membuat kajian berkaitan seni video interaktif sebagai medium kritikan sosial. Kritikan sosial yang ingin diketengahkan dalam kajian ini akan dilihat dalam persepsi seni kerana dalam seni juga ada kaedah kritikan tersendiri untuk disampaikan kepada audien. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, penggunaan media sosial amat meluas dan terdapat banyak masalah yang timbul yang melibatkan penggunaan video sebagai medium kritikan.

Seni video digunakan sebagai medium untuk mengkritik isu-isu sosial dalam masyarakat pada masa kini. Dengan penggunaan metafora sebagai kaedah utama dalam menyampaikan kritikan tersebut, ianya akan memudahkan lagi cara penyampaian dan tidak akan disalah tafsir oleh sesetengah masyarakat. Selain itu kajian kaedah interaktif juga turut dititikberatkan dalam menyampaikan isu yang diketengahkan oleh pengkaji. Menurut kamus Dwibahasa Oxford Fajar (2001), interaktif berasal dari kata dasar *interact* yang membawa maksud saling bertindak, berbalas tindak dan berinteraksi. Secara tidak langsung, interaksi antara audien dan video tersebut turut terhasil.

Tambahan lagi, penghasilan karya bertajuk 'Fashion Parade, The Smiling Van Gogh and Gaugin' pada tahun 1997 dalam menyampaikan kritikan peribadi terhadap masyarakat terhadap pengaruh fesyen Barat tanpa merujuk kepada amalan serta budaya hidup masyarakat di Malaysia yang mempunyai adab resam serta sifat santun dalam kehidupan.

Karya ini menggunakan medium instalasi video dengan berlatarkan catan. Tersebut merupakan karya artis yang dihasilkan bagi mengetengahkan isu sosial masyarakat setempat serta penggunaan seni video dalam mengetengahkan isu sosial telah lama digunakan oleh artis Malaysia.

Kesimpulannya, kajian terhadap seni video interaktif dengan menggunakan metafora terhadap subjek utama dapat membantu keberkesanan karya dalam menyampaikan kritikan terhadap individu yang terlibat. Dengan penggunaan media baru, ianya dapat membantu pengkarya dalam mengeksplorasi kaedah dan teknik yang berkesan dalam penghasilan karya. Penghasilan karya yang menggunakan kaedah interaktif dengan bantuan pengesan pergerakan dalam membantu lagi pengkarya yang menjurus kepada penggunaan teknologi terkini.

1.2 Penyataaan Masalah

Menurut Christ (2004) dalam buku *“The Art of Bill Viola”* yang ditulis oleh Townsend, Bill Viola menyatakan :

“It’s hard to talk about the body and what I know because its language is visceral, its states ephemeral. Whenever we think about our own bodies we know that we feel but it is hard to find words to represent those stubbornly inexpressible states of being. So we rely on metaphors to convey the feelings and sensations to others.”

(Bill Viola, 2004)

Dalam menyampaikan isu yang ingin diketengahkan kepada masyarakat, penyampaian dalam bentuk lisan adalah tidak sesuai kerana susah difahami. Selain itu, penyampaian lisan kadang-kadang disilap tafsir oleh sesetengah masyarakat. Berdasarkan pernyataan ini, kebergantungan kepada penggunaan metafora untuk menyampaikan perasaan

dan sensasi boleh digunakan sebagai kaedah yang betul dalam menyampaikan sesuatu kritikan yang ingin disampaikan oleh pengkaji.

1.3 Objektif Kajian

- i. Mengenalpasti ciri-ciri dan bentuk penggunaan seni video yang sesuai dijadikan medium dalam menyampaikan kritikan terhadap masyarakat.
- ii. Mengekplorasi teknik dan kaedah seni video interaktif untuk memaparkan karya.
- iii. Menghasilkan karya seni video interaktif yang memaparkan kritikan sosial terhadap segelintir masyarakat.

1.4 Persoalan Kajian

- i. Apakah ciri-ciri dan bentuk penggunaan seni video yang sesuai dijadikan medium dalam menyampaikan kritikan terhadap masyarakat.
- ii. Bagaimanakah teknik dan kaedah seni video interaktif untuk memaparkan karya.
- iii. Bagaimanakah hasil karya seni video interaktif yang memaparkan kritikan sosial terhadap segelintir masyarakat.

1.5 Kepentingan Kajian

- i. Kajian ini dapat menyampaikan kritikan kepada masyarakat dalam penggunaan metafora terhadap subjek utama yang dirakam dalam penghasilan karya seni ini.
- ii. Penggunaan seni video sebagai cara penyampaian terbaik kepada pendidikan di Malaysia berbanding penggunaan teknologi media sosial pada masa kini.
- iii. Kajian ini juga dapat memberi cetusan pemikiran kepada masyarakat dalam menilai kritikan yang diketengahkan dengan penggunaan subjek utama yang tidak mengkritik secara langsung terhadap segelintir masyarakat.

2.0 KAJIAN LEPAS

2.1 Bahan Bacaan

a. Seni Video Interaktif

Mengenai konteks dan definisi seni video sendiri menjadi satu masalah untuk di kritik. Penulis Amerika, David A. Ross (1970) menyatakan bahawa:

“Video was the solution because it had no tradition. It was the precise opposite the painting. It had no formal burden at all.”
(David A. Ross, 1970)

Maka, seni video boleh melambangkan metamorphosis kepada individu, budaya serta kritikan kepada negara terhadap masalah politik dan ekonomi. Secara tidak langsung akan melibatkan kesan interaktif antara audien yang datang untuk menilai karya tersebut kerana mempunyai interaksi antara penonton dengan karya, persembahan subjek, pergerakan, bunyi serta imej yang dipaparkan. Penggunaan video dalam menyampaikan rakaman video dengan subjek yang terpilih bagi pengupas sikap yang sering ditonjolkan oleh masyarakat.

Pemahaman menemui karya berbentuk video diterangkan konsep yang hendak disampaikan agar tidak mengelirukan audien yang menginterpretasikan sesebuah karya. Melalui kaedah ini, penilaian audien terhadap media video lebih mengapresiasi seni ini sejajar dengan media lain. Kenyataan ini dapat disokong dari buku Video Art oleh Michael Rush (2003) iaitu :

“The story of Video Art embraces all the significant art ideas and forms of recent times – Abstract, Conceptual, Minimal, Performance and Pop Art, Photography and Digital Art.”
(Michael Rush, 2003)

Namun kenyataan ini dikata sebaliknya oleh David Morgan (2000) dalam kajian beliau menilai karya Bill Viola yang bertajuk 'Spirit and Medium', The Video Art of Bill Viola iaitu :

“This fact and features of The crossing suggest, moreover, that in contrast to video informed by conceptualism, minimalism, and pop art much of Viola's is best described as Baroque.”

(David Morgan, 2000)

Kenyataan ini dikeluarkan bagi karya Bill Viola yang bertajuk 'The Crossing' yang banyak mengambil karakter yang berunsurkan teater dan metafora.

Dengan ini, pemikiran yang kritis dan kreatif akan tercetus dalam berkarya agar audien dapat menilai dengan lebih baik dengan memahami karya yang dihasilkan oleh artis. Karya yang mengolah metafora yang baik membantu audien untuk memahami isi tersirat yang ingin disampaikan oleh pengkarya.

Seterusnya, seni interaktif dikategorikan kepada beberapa bentuk, menurut artis dan saintis komputer England, Cornock dan Ernest Edmonds mengkategorikan seni interaktif dalam bentuk statik, dinamik-pasif, dinamik-interaktif dan dinamik-interaktif (berubah). Karya yang akan dihasilkan oleh pengkaji dikategorikan sebagai dinamik-interaktif. Kategori dinamik-interaktif memerlukan tambahan faktor manusia sebagai audien yang berperanan sebagai pengaktif dalam mempengaruhi perubahan kepada karya seni yang pasif. Persembahan karya bagi kategori dinamik-interaktif bergantung kepada faktor audien yang menyertai secara fizikal.

Seni interaktif di Malaysia adalah kurang popular jika dibandingkan dengan seni komputer dan seni video. Di Malaysia, tiada pengamal seni yang hanya

menjadikan seni interaktif sebagai identiti dalam penghasilan karya. Cuma terdapat segelintir pengamal seni Malaysia yang mengaitkan unsur-unsur interaktif dalam karya bermula lewat 90-an. Hyperview, pameran solo Hasnul Jamal Saidon telah telah menampilkan sebuah karya interaktif CD-ROM pada tahun 1997.

Karya tersebut mempamerkan interaksi secara langsung dari audien menerusi sebuah stesen kerja komputer dan pancaran menerusi *Liquid Crystal Display* (LCD) dia atas dinding galeri. Dalam sebuah karya lain dalam pameran tersebut, Hasnul Jamal Saidon juga turut merakamkan imejan audien secara langsung dari sebuah kamera video dan menggabungkannya dengan tanyangan video yang telah siap. Menerusi perantaraan elektronik, penonton telah dibawa masuk ke dalam karya.

Kesan dari kepesatan teknologi, banyak anjakan dan perubahan terhadap bidang keilmuan, sains dan teknologi dalam seni. Menurut kritikan terhadap Balai Seni Lukis Negara selepas 2000 oleh Niranjan Rajah dan Hasnul Jamal Saidon, mereka mengatakan bahawa:

“Boleh diujahkan bahawa menerusi teknologi, kita kini berada di ambang percantuman semula antara sains dan seni.”

(Niranjan Rajah dan Hasnul Jamal Saidon, 2002)

Zaman teknologi telah mengajak pengkarya seni menjadikan inovasi sains dan teknologi sebagai satu pengucapan seni bentuk baru.

Televisyen digunakan untuk menayangkan hasil seni yang telah dirakamkan kepada audien. Malah, menurut Hasnul Jamal Saidon (2000), televisyen disebut ibu kepada seni video, kerana video dan televisyen sentiasa berkaitan antara satu sama lain apabila mengetengahkan karya seni video. Selain itu, era yang semakin

membangun pesat dengan kecanggihan teknologi dapat lagi memudahkan penghasilan karya-karya seni video. Hasnul Jamal Saidon menyatakan bahawa:

“...kita tidak akan dapat melarikan diri dari mengaitkannya dengan kehadiran teknologi maklumat dan telekomunikasi yang serba canggih, malah kian berkembang dengan pesat yang sekaligus telah merubah scenario kelangsungan seni video itu sendiri.”

(Hasnul Jamal Saidon, 2000)

Berbeza dengan Vito Acconci (1971), beliau menerapkan dalam penghasilan karya, potensi perseptual yang tinggi dalam medium yang digunakan dalam membuat kritikan terhadap masyarakat sekeliling. Vito Acconci menyatakan bahawa:

“The result (the TV image) turns the activity around : a point away from myself (my emphasis), at an outside viewer – I end up widening my focus on to passing viewers. I’m looking straight out by looking straight in.”

(Vito Acconci, 1971)

Kesimpulannya, seni video interaktif merupakan medium yang mempunyai gabungan daripada pelbagai media serta kaedah. Penggunaan metafora terhadap subjek utama dalam penyampaian melalui seni video interaktif merupakan kaedah yang sering digunakan oleh pengkarya-pengkarya seni video interaktif sejak abad ke-21 yang dapat membantu penyampaian mesej terhadap masyarakat sekeliling.

b. Kritikan Sosial

Perbezaan kritikan terhadap politik dan sosial merupakan perubahan yang berlaku melalui transformasi teknologi dan pemikiran kritikal terhadap seni berdasarkan sosial. David Antin (1976) menggambarkan bahawa penggunaan metafora dan teknologi merupakan pendekatan kontemporari dalam penghasilan

karya. Dengan kepesatan teknologi ianya dapat menghubungkan segala informasi kepada masyarakat atau individu yang tertentu.

Dalam seni, terdapat tiga jenis kritikan yang digunakan iaitu bersifat diaristik yang juga dikenali sebagai emosi, ekspresi dan kritikan terhadap biografi yang melibatkan sesuatu yang subjektif dan ekspresi individu tertentu. Seterusnya, formalisma merupakan jenis kritikan yang melibatkan sifat dalaman yang semula jadi serta mempunyai nilai estetika tersendiri. Formalisma ini yang membentuk kritikan yang mempunyai berkualiti berdasarkan nilai estetika yang terdapat pada karya seni tersebut. Kontekstual yang melibatkan sejarah seni, psikolitik dan kritikan ideologi yang menekankan terhadap faktor atau kepentingan dalam menghasilkan maksud yang spesial.

Kritikan sosial yang pengkarya ingin sampaikan adalah berbentuk formalisma, Menurut Theodore Roosevelt (1942), Graves merupakan seorang artis yang terkenal di sekitar negara barat dan berpengaruh sering dibayar untuk menghasilkan karya oleh Greenberg yang merupakan seorang pengkritik formalisma. Hal ini kerana, karya yang Graves hasilkan mempunyai kualiti yang baik dalam menggunakan teknik metafora bagi subjek yang digunakan dan penyampaian yang dilakukan berbentuk subjektif.

“seem more to have sprung spontaneously into being, or to record fragile evidence of the passing overhead (or within) of intangible but profoundly real and mysterious forces, than to have come about as the result of professional artistic concerns”

(Clement Greenberg, 1942)

Berdasarkan pengkritik tersebut, Graves mencari dan menarik audien dalam setiap maksud karya yang ingin beliau sampaikan. Greenberg sangat memahami karya yang dihasilkan oleh Graves kerana beliau mempunyai kajian yang kritikal dan tarikan terhadap objektif karya. Beliau juga mempunyai formal identiti yang berjaya mendorong beliau dalam menterjemahkan idea ke dalam bentuk ekspresif.

Kesimpunnya, melalui teori formalisma pengkaji dapat menyampaikan kritikan dengan baik terhadap segelintir masyarakat yang terlibat. Penggunaan seni video interaktif sebagai medium dalam membantu pengkaji untuk menyampaikan kritikan terhadap sikap masyarakat sekeliling pengkaji yang ingin menang antara satu sama lain yang menimbulkan perbalahan antara mereka. Pengkaji menggunakan teori tersebut sebagai kaedah dalam menyampaikan isu yang ingin disampaikan.

2.2 Karya Rujukan

a. 'Fish Flies on Sky' (1982), Nam June Paik



Figura 1

'Fish Flies on Sky'
1982

Seni Instalasi Multi-Saluran

Tersebut merupakan karya Nam June Paik dengan menggunakan televisyen yang digantung pada syiling bagi medium instalasi. Beliau menggunakan televisyen yang berlainan saiz bagi mendapatkan cara penyampaian yang terbaik kepada audien. Bagi karya ini Nam June Paik ingin menyampaikan situasi yang berbeza bagi apa yang berlaku pada masa tersebut dan yang telah dirakam untuk karya tersebut.

Pendapat pengkaji, karya ini melibatkan ekspresi audien yang dapat menyampaikan objektif sebenar karya artis tersebut. Dengan penggunaan subjek tersebut ia juga menarik minat audien dalam menterjemah maksud dan menilai suasana yang ingin artis ingin hadirkan dalam penghasilan video tersebut.

b. 'Real Fish/Live Fish' (1982), Nam June Paik



Figura 2
'Real Fish/Live Fish'
1982
Seni Instalasi

Karya 'Real Fish/Live Fish' ini merupakan karya Nam June Paik pada tahun 1982. Penghasilan karya ini daripada persoalan yg timbul, 'Apakah kehidupan dan realiti?'. Beliau menggunakan dua monitor televisyen dan meletakkannya pada kedudukan yang selari. Monitor televisyen di sebelah kiri merupakan *Live Fish* dan disebelah kanan merupakan tangki ikan sebagai *Real Fish*. Kamera diletakkan di bahagian monitor televisyen tangki ikan serta rakaman ikan tersebut akan ditayangkan pada monitor televisyen di sebelah kiri.

Pengkaji memilih karya ini kerana pengkarya tersebut menggunakan perbezaan dua negara iaitu negara barat dan timur. *Real Fish* disifatkan sebagai negara barat yang mempunyai budaya yang meluaskan sehingga menjadi pengetahuan semua negara. Manakala *Live Fish* disifatkan sebagai negara timur yang hanya ditafsirkan budayanya melalui media dan pendapat seseorang walaupun ianya tidak mempunyai kesahihan yang tepat.

c. **‘Kdek! Kdek! Ong!’ (1994), Hasnul Jamal Saidon**



Figura 3

‘Kdek! Kdek! Ong!’
1994
Seni Instalasi Elektronik

Karya tersebut dicipta beberapa bulan selepas pulangnya Hasnul Jamal Saidon ke Malaysia. Karya beliau berkonsep pepatah melayu seperti katak dibawa tempurung yang bermaksud sempitkan fikiran seseorang manusia. Subjek utama disampaikan dalam bentuk literal katak dalam monitor video dengan beraninya sedang mencuba melompat manakala tempurung-tempurung kelapa diatur berbaris dalam keadaan senyap dan pasif.

Karya ini menyentuh isu peluasan persepsi mengenai budaya. Pada pandangan pengkaji karya tersebut mempunyai ejekan dan sindiran masyarakat. Karya sindiran tersebut mencabar pelukis tempatan yang takut menerima pandangan orang lain. Dengan penggunaan teknologi, kritikan pada ketika ini dapat diterapkan dalam penghasilan karya serta penggunaan pepatah Melayu turut membantu dalam menyampaikan kritikan.

d. 'Fashion Parade, The Smiling Van Gough and Gaugin' (1997), Hasnul Jamal Saidon



Figura 4

'Fashion Parade, The Smiling Van Gough and Gaugin'
1997
Seni Instalasi

Karya ini menyampaikan kritikan peribadi terhadap masyarakat terhadap pengaruh fesyen Barat tanpa merujuk kepada amalan serta budaya masyarakat setempat iaitu masyarakat Malaysia yang mempunyai adab resam serta sifat santun dalam kehidupan. Karya ini menggunakan medium instalasi video dengan berlatarkan catan serta menggunakan seorang artis barat yang berpengaruh dalam karya beliau.

Pengkaji melihat karya yang dihasilkan adalah untuk mengetengahkan isu sosial masyarakat setempat serta penggunaan seni video dalam mengetengahkan isu sosial telah lama digunakan oleh artis Malaysia. Melalui medium video, kritikan terhadap sosial dapat disampaikan kepada individu tertentu dengan terbuka. Selain itu, penghasilan lukisan turut membantu dalam menerangkan kandungan terhadap karya yang dihasilkan.

e. 'Sook Ching' (1990), Wong Hoy Cheong



Figura 5
'Sook Ching'
1990
Persembahan Multimedia

Karya tersebut menyelidik keperitan yang dialami oleh penduduk semasa Jepun memerintah Malaysia yang pada ketika itu dikenali sebagai Malaya. Satu video dokumentari yang mengandungi temubual dengan beberapa orang mangsa kesengsaraan pada zaman tersebut yang masih hidup. Mangsa-mangsa mengisahkan pengalaman masing-masing dan video yang dipamerkan diberi penekanan ialah aspek mangsa yang berbilang kaum berkongsi pengalaman dalam bentuk lisan.

Pengalaman yang diingat lagi dalam hati sesetengah orang, serta pengajaran yang dapat dipelajari daripada sudut sejarah. Pengkaji dapat simpulkan bahawa karya ini adalah kritikan berbentuk kontekstual yang melibatkan sejarah yang berlaku pada zaman lampau pengkarya serta perkongsian terhadap emosi yang dialami oleh masyarakat Malaysia pada zaman penjajahan tersebut.