

KOMPUTER DAN SENI DI ERA GLOBALISASI : PERANAN DAN CABARAN

Oleh :

Ahamad Tarmizi b. Azizan
Zoolcaphly b. Sahib (Allahyarham)

Abstrak

Globalisasi merupakan satu fenomena yang sedang melanda dunia pada masa kini. Bertolak dari hal ini, semua bidang menerima impak yang ketara, khususnya disiplin ilmu seni. Di Malaysia disiplin ilmu seni menunjukkan satu perubahan positif yang rakus. Kerakusan ini selaras dengan pelaksanaan mata pelajaran Pendidikan Seni di Malaysia yang berperanan sebagai satu disiplin ilmu yang signifikan dengan hasrat murni yang terkandung di dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Dalam era globalisasi terjaham maklumat menerusi perantaraan media komunikasi seperti teknologi komputer, internet, satelit, media elektronik, dan teknologi siber telah menjadikan disiplin seni melonjak ke satu tahap yang tinggi dan bersifat terbuka luas. Hal ini selaras dengan pendapat Alvin Toffler dalam Hassan Ahmad (1995) yang mengatakan bahawa,

“...gelombang ketiga (third wave) dalam perkembangan tamadun dunia ialah zaman teknologi maklumat .”

Hassan Mohd Ghazali, Konvensyen Pendidikan Seni Visual (2000 : 85)

Impak globalisasi ini telah memunculkan pelbagai bentuk cabaran dan peranan yang perlu dihadapi oleh disiplin ilmu seni. Justeru, kertas kerja ini akan membincangkan bentuk dan peranan akan dihadapi oleh disiplin ilmu seni dalam konteks globalisasi pada masa kini.

KOMPUTER DAN SENI DI ERA GLOBALISASI : PERANAN DAN CABARAN

Oleh :

Ahamad Tarmizi b. Azizan

1. PENGENALAN

Globalisasi dianggap sebagai proses yang meletakkan dunia di bawah satu unit yang sama tanpa dibatasi oleh sempadan dan kedudukan geografi sesebuah negara. Dunia tidak lagi mempunyai sempadan. Terjahan maklumat menerusi perantaraan media komunikasi seperti internet, satelit, media elektronik, dan teknologi siber, khususnya teknologi komputer telah menjadikan ruang udara dan langit sesebuah negara terbuka luas.

Kesan globalisasi adalah meluas dan infiniti. Dalam konteks kehidupan manusia, globalisasi meliputi bidang politik, sosial, dan ekonomi. Globalisasi menjadikan segala-galanya milik bersama dalam konsep dunia tanpa sempadan. Yusof al-Qardhawi (2001), mendefinisikan globalisasi dengan maksud mensosialisasikan pola atau sistem tertentu yang dimiliki oleh sesuatu negara atau kelompok sehingga menembusi seluruh dunia. Berdasarkan kefahaman ini, globalisasi dikenali dengan pelbagai istilah seperti ‘dunia tanpa sempadan’ (*borderless world*), ‘kampung global’ atau ‘desa sejagat’ (*global village*) dan ‘dasar langit terbuka’ (*open sky policy*) dan menjadi suatu fenomena baru dalam mewujudkan ciri-ciri pensejagatan. Dalam erti kata yang lain, dunia dijadikan suatu pentas yang kecil agar mudah terjangkau dalam waktu yang singkat.

Implikasinya, globalisasi menyebabkan berlakunya perpindahan nilai, terutamanya cara berfikir dan gaya bertindak. Hal ini diperjelaskan oleh Harshita Aini Haroon, (2004) yang menyatakan, walaupun secara amnya, globalisasi adalah satu ideologi ekonomi, namun, dalam konteks kefahaman yang lebih luas, takrifan globalisasi menerjah ke pelbagai aspek kehidupan seharian manusia dan memberi kesan kepada bukan saja sistem

ekonomi di seluruh dunia tetapi meliputi sistem politik, sosial dan budaya sesebuah peradaban kemanusiaan. Seiring dengan pendapat ini Asim. G. menjelaskan, pastinya proses globalisasi akan mewujudkan masyarakat negara (atau bangsa) semakin saling terhubung dalam aspek ekonomi, politik dan budaya. Namun dalam kerakusan kita mentakrifkan globalisasi, globalisasi juga harus ditakrifkan sebagai dunia yang perlu dikuasai tanpa kehadiran secara fizikal kuasa besar secara langsung (Ahmad Zahid Hamidi). Mungkin mesej yang hendak disampaikan adalah berkaitan kebebasan, kesamarataan dan kedaulatan hak sesebuah negara, masyarakat, peradaban dan individu.

Hakikatnya, globalisasi sudah wujud sebelum istilah globalisasi diperkenalkan. Fenomena globalisasi boleh dikiaskan sebagai gelombang yang melanda dunia. Lodge (1993) menjelaskan globalisasi adalah,

"... a process forced by global flows of people, information, trade and capital. It is accelerated by technology, which is driven by only a few hundred multinational corporations and may be harmful to the environment. There in lies the conundrum of whether it is wise to leave globalization in the hands of these few corporations, or might it not make more sense to seek greater involvement from the global community."

Sebelum era globalisasi, dunia ini seluas saujana mata memandang dan dipagari dengan sempadan-sempadan, kini fenomena globalisasi telah menjadikan ruang di dunia semakin mengecil. Semuanya ini berpunca dari kemajuan teknologi komputer dan ledakan teknologi maklumat (*information technology explosion*) menerusi teknologi internet, satelit, media elektronik, dan teknologi siber. Inilah yang dinyatakan oleh Zalina Yahya dalam Utusan Malaysia pada 15 hb. Mei 1999, bahawa

".....komputer dan internet menjadi pusat perjumpaan budaya dan sosial dari seluruh dunia yang mewujudkan globalisasi."

Bahkan dalam era globalisasi, ledakan teknologi maklumat yang pesat berkembang ini telah muncul sebagai medium utama kepada agenda globalisasi. Hal ini selaras dengan pendapat Alvin Toffler dalam Hassan Ahmad (1995) yang mengatakan bahawa,

“...gelombang ketiga (third wave) dalam perkembangan tamadun dunia ialah zaman teknologi maklumat .”

Hassan Mohd Ghazali, Konvensyen Pendidikan Seni Visual (2000 : 85)

Seiring dengan ini, sebagai satu cabang disiplin ilmu, bidang seni turut menerima impak dalam pelbagai bentuk sama ada secara langsung mahu pun tidak langsung. Malahan penggabungan disiplin ilmu seni dengan disiplin ilmu Sains dan Matematik menerusi bidang grafik dan reka bentuk industri melalui penggunaan teknologi komputer merupakan suatu usaha *mengintelektualkan* disiplin ilmu seni. Dalam konteks negara Malaysia, sebagai sebuah negara yang sedang membangun, pastinya usaha merealisasikan hasrat ini dikekangi oleh pelbagai cabaran dan peranan yang harus dipikul oleh disiplin ilmu seni. Di sini timbulnya persoalan *apakah cabaran-cabaran yang akan ditempuhi oleh disiplin ilmu seni dalam era globalisasi ini?* dan *apakah peranan-peranan yang harus dimainkan oleh disiplin ilmu seni bagi menangani cabaran-cabaran ini?* Justeru, kerta kerja ini akan membincang dan menghuraikan cabaran-cabaran yang dihadapi oleh disiplin ilmu seni, dan menggariskan peranan-peranan yang harus dimainkan oleh bidang seni untuk muncul sebagai satu disiplin ilmu yang mantap dan padu dalam era globalisasi.

2. CABARAN DAN PERANAN SENI DI ERA GLOBALISASI

Dalam konteks dunia pendidikan, globalisasi menjadikan segala maklumat boleh dipelajari dan diakses dengan mudah menerusi teknologi komputer (internet) walau di mana jua kita berada. Justeru, bentuk pendidikan seni di era globalisasi seharusnya bersifat lebih mantap dan berdaya saing untuk memenuhi konsep *open sky* agar dapat berkembang seiring dengan

perkembangan teknologi komputer kini. Justeru, kaedah pembelajaran atas talian (*online*) dilihat berupaya menjadi pemangkin kepada dalam usaha memartabatkan pendidikan seni di Malaysia.

Dalam konteks globalisasi, pendidikan di Malaysia perlu melahirkan modal insan yang berupaya untuk memahami kewujudan bangsa dan kaitannya dengan kewujudan bangsa-bangsa lain dan segala persoalan dunia. Untuk itu, perkembangan pendidikan di Malaysia dalam era globalisasi, seharusnya mengambilkira tiga aspek iaitu pembinaan negara (*state building*) dan pembinaan bangsa (*nation building*) serta pembinaan keupayaan daya saing (*capacity building*). Birokrasi pendidikan di tingkat nasional perlu fokus pada kebijakan yang strategis dan visioner serta tidak terjebak untuk melakukan tindakan instrumental dan teknis seperti UAN/UNAS. Dengan kebijakan otonomi daerah, setiap kabupaten perlu difasilitasi untuk mengembangkan pendidikan berbasis masyarakat namun bermutu tinggi. Pendidikan berbasis masyarakat ini diharapkan bisa menjadi lahan persemaian bagi anak-anak dari berbagai latar belakang untuk mengenali berbagai persoalan dan sumber daya dalam masyarakat serta terus mencari upaya-upaya untuk mengubah masyarakat menjadi lebih baik.

2.1 Membentuk Kurikulum Pendidikan Seni yang Signifikan dengan Era Globalisasi

Cabaran utama dalam dunia pendidikan di era globalisasi adalah untuk melahirkan satu rekabentuk kurikulum Pendidikan Seni yang relevan, signifikan dan fleksibel dengan kepesatan perkembangan teknologi komputer. Matlamatnya adalah untuk melahirkan modal insan yang kompeten dan berdaya saing yang dapat menjamin pembinaan negara bangsa secara produktif dan kreatif melalui sistem pendidikan negara.

Pada umumnya, kurikulum Pendidikan Seni yang sedia ada pada masa kini, telah mula menampakkan satu perubahan yang positif. Elemen-elemen teknologi dan kecanggihan penggunaan komputer mulai meresap masuk ke dalam kurikulum Pendidikan Seni di Malaysia. Usaha ini dapat dilihat menerusi penubuhan Sekolah Seni Malaysia di bawah Kementerian Pelajaran, serta pengenalan bidang Reka Bentuk Industri, Reka Bentuk Grafik, Multimedia dan pengenalan bidang Kraf Tradisional Dimensi Baru dalam sukatan pelajaran Pendidikan Seni Visual. Malahan, Unit Pendidikan Seni Visual, Pusat Perkembangan Kurikulum, Kementerian Pelajaran turut bergiat aktif menganjurkan kursus grafik komputer di kalangan guru-guru Pendidikan Seni Visual bagi melatih guru-guru menggunakan kecanggihan teknologi ini atas dasar globalisasi. Kesannya, calon-calon Sijil Pelajaran Malaysia turut menggunakan teknologi komputer dalam proses penghasilan portfolio bagi kertas 2611/3 (Kajian Rekaan Seni Visual). Bagi pihak Kementerian Pengajian Tinggi, penawaran pelbagai kursus berkaitan seni berasaskan komputer di IPTA dan IPTS seperti di UMK, UPSI, UiTM, UNIMAS, Lim Kok Wing University dan MMU (sekadar menyebut beberapa nama) membuktikan usaha gigih kerajaan untuk menangani era globalisasi secara mapan.

Justeru, *peranan utama* Pendidikan Seni di era globalisasi adalah harus berupaya untuk melahirkan satu rekabentuk kurikulum yang mengaplikasikan secara optimum penggunaan teknologi komputer dalam semua aspek kurikulumnya tanpa menyingkirkan aspek manual. Berdasarkan hal ini, maka semua pihak harus memainkan peranan secara proaktif dan berterusan bagi membentuk satu reka bentuk kurikulum Pendidikan Seni yang mantap dan berkesan. Usaha-usaha yang produktif, kreatif, inovatif dan inventif seperti yang disarankan dalam matlamat Pendidikan Seni Visual haruslah dijana dengan sebaik mungkin bagi menzahirkan satu reka bentuk kurikulum yang relevan dengan kepesatan perkembangan teknologi komputer di era globalisasi.

Maka, rekabentuk kurikulum Pendidikan Seni yang paling relevan dengan era globalisasi ialah kurikulum Pendidikan Seni yang digubal berdasarkan falsafah pendidikan *rekontruksionisme* seperti yang diutarakan oleh Dewey, Counts, Rugg, Kilpatrick dan Childs. Menerusi kurikulum ini, guru akan bertindak sebagai agen perubahan dan pembaharuan yang membantu pelajar sedar tentang sesuatu. Malahan menerusi pendekatan kontekstual yang menjadi fokus kurikulumnya (mengkaji sesuatu berdasarkan situasi semasa dan masa depan secara menyeluruh ~ nasional dan antarabangsa), pastinya kurikulum ini selari dengan keperluan perkembangan teknologi komputer di era globalisasi. Justeru, kurikulum ini akan berupaya melahirkan golongan pelajar yang kompeten, berdaya saing, produktif, kreatif, memiliki nilai-nilai keperibadian yang positif, cintakan warisan bangsa dan mahir dalam penggunaan teknologi di era globalisasi. Pastinya hal ini dapat menjamin proses pengeluaran modal insan yang kompetitif bagi pasaran kerja. Secara tidak langsung, kurikulum ini menjadikan bidang Pendidikan Seni relevan dengan era globalisasi.

3. Perubahan Fungsi Dan Peranan Antara Guru Dan Murid

Namun di peringkat sekolah, pelaksanaan kurikulum Pendidikan Seni Visual masih lagi kabur khususnya berkaitan dengan penggunaan teknologi komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Rata-rata guru Pendidikan Seni Visual masih mengamalkan falsafah pendidikan *esensialisme* (authoriti guru – role model ~ berpusatkan guru) dalam proses penyampaian ilmu kepada pelajar-pelajar mereka.

Pedagogi pendidikan pada zaman dahulu dikenal dengan istilah *banking concept*, atau pendidikan bergaya bank. Pendekatan yang selalu digunapakai dalam gaya pendidikan ini adalah pendekatan bercerita (*narrative approach*) yang mengarahkan murid untuk menghafal secara mekanis apa isi pelajaran yang diceritakan. Dengan demikian, tugas murid hanyalah mendengarkan cerita guru, mencatat, menghafal

dan mengulangi ungkapan-ungkapan yang disampaikan oleh guru, tanpa difokuskan untuk memahami arti dan makna sesungguhnya. Situasi ini menjadikan iklim pembelajaran yang pasif dan tidak menggalakkan kreativiti pelajar dalam pembelajaran Pendidikan Seni Visual. Malahan faktor kekurangan fasiliti (peralatan komputer, LCD (*Liquid Cristal Display*), dan internet) dan kedaifan kemahiran menggunakan komputer dijadikan alasan untuk tidak melibatkan diri secara proaktif. Bagi pelajar, bidang ini dijadikan sebagai mata pelajaran pilihan yang terakhir berbanding mata pelajaran lain. Manakala pentadbir sekolah melihat Pendidikan Seni hanya perlu diajar kepada golongan pelajar yang dikategorikan sebagai rendah tahap kecerdasannya. Hal ini diburukkan lagi dengan sikap guru-guru Pendidikan Seni yang cuba mengelak untuk menggunakan komputer atas dasar kreatif. Semuanya ini menjadikan kurikulum Pendidikan Seni di sekolah agak ketinggalan ke belakang berbanding mata pelajaran lain seperti Matematik dan Sains. Implikasinya, masyarakat menganggap Pendidikan Seni sebagai bidang yang kurang penting dan tidak menjamin masa depan.

Pendidik seni dalam era globalisasi, adalah *moderator* atau pemudah cara bagi mendapatkan ilmu pengetahuan. Justeru, pendidik seni seharusnya dapat bertindak sebagai *moderator* yang kompeten dan berupaya menyerap serta menyediakan diri untuk menyampaikan ilmu secara berkesan menerusi penggunaan teknologi komputer di era globalisasi, khususnya apabila kaedah pengajaran *konstruktivisme* digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni. Dalam konteks ini, pendidik seni harus memperlengkapkan diri seiring dengan perkembangan teknologi komputer. Masalah kurang mahir, kekurangan peralatan dan kemudahan teknologi bukan menjadi satu halangan dalam usaha menyampaikan ilmu seni secara berkesan kepada audien. Dalam erti kata yang lain, pendidik seni harus sentiasa bertindak sebagai *moderator* yang kreatif, inovatif dan inventif untuk memastikan kesinambungan dan keberdayasaing disiplin ilmu seni di era globalisasi.

Sikap tunggu dan lihat harus dibuang jauh. Di era globalisasi, pendidik seni harus bersikap proaktif terutamanya dalam proses penyampaian ilmu. Pendidik seni seharusnya berlumba-lumba menimba ilmu-ilmu baru khususnya berkaitan teknologi komputer seperti kemahiran menggunakan internet, membina laman web, blog, perisian dan seupamanya. Ini kerana kemampuan dan kesanggupan pendidik seni untuk menggunakan teknologi komputer dalam amalan pendidikan mereka akan menjamin mutu produk modal insan yang akan dikeluarkan oleh bidang seni. Hal ini selaras dengan pandangan Zalina Yahaya (Utusan Malaysia, 15 hb. Mei, 1999) dalam satu artikel yang bertajuk Guru Abad 21 Peranan Lebih Kompleks dan Mencabar, menjelaskan ;

“Sebagai arkitek sosial, guru.....dipertanggungjawabkan untuk merealisasikan transformasi pendidikan yang dicita-citakan oleh negara. Justeru,setiap guru harus mula menyesuaikan diri dengan persekitaran pembelajaran baru dalam memasuki abad ke-21.....”

Persoalannya adakah golongan ini (pendidik) mampu dan berupaya untuk menggunakan kemudahan teknologi komputer, sama ada dalam bentuk perkakasan (*hardware*) dan mahu pun perisian (*software*). Ini kerana, berdasarkan situasi kini, rata-rata guru pendidik seni agak janggal ketika menggunakan komputer. Malahan, majoriti daripada golongan ini fobia terhadap penggunaan teknologi komputer serta teknologi maklumat. Hal ini dinyatakan oleh Hasnul J Saidon (2000 : 47), yang menjelaskan bahawa,

“...di Malaysia, penerapan ICT di dalam masyarakat Malaysia dihantui oleh masalah kos, infratraktur dan kekurangan kefasihan komputer di kalangan pengamal pendidikan.”

Hakikatnya, penggunaan teknologi komputer dan disiplin ilmu seni seharusnya mampu bertindak sebagai media yang cekap dan berkesan. Malahan penggunaan teknologi komputer dalam seni juga dapat dijadikan sebagai alat atau *tools* atau *tutee* yang boleh digunakan dalam proses penghasilan karya seperti penggunaan perisian-perisian grafik *Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Director, Flash, Xara 3D, Swish* dan

sebagainya. Kemampuan dan kesanggupan pendidik seni menggunakan perisian-perisian ini secara kompeten akan menjadikan mereka mampu untuk menangani bentuk-bentuk seni baru yang wujud pada era globalisasi ini.

Antara bentuk –bentuk seni baru tersebut adalah ;

1. *Seni Elektronik* iaitu karya seni yang dihasilkan menerusi medium teknologi elektronik. Seni ini berkait rapat dengan seni maklumat, seni media baru, seni video, seni interaktif, seni internet dan muzik elektronik. Tetapi seni ini lebih sinonim dengan seni komputer dan seni digital. Contohnya karya Hyperview (1997) oleh Hasnul J Saidon dan Projek ‘E-Art Asean Online’ oleh Wong Hoi Chong. (Wan Jamarul Imran b. Wan Abdullah - Konvensyen Pendidikan Seni Visual, 2000:57).



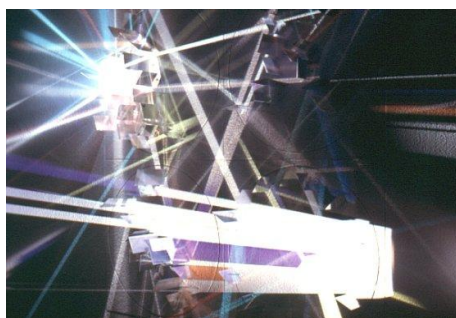
Kerbstone 52, Newgrange

2. *Seni Digital* iaitu karya seni yang di cetak menerusi komputer dalam bentuk digital melalui mesin pencetak. Seni digital boleh jadi dihasilkan sepenuhnya menerusi komputer, atau diambil dari sumber lain seperti diimbis dengan mesin pengimbas atau foto digital atau imej yang dilukis menggunakan perisian *vector graphics*, tetikus atau *graphics tablet*. Contohnya karya Nasyyid (1988) oleh Allahyarham Ismail Zain yang dianggap sebagai pelopor bentuk perkembangan seni digital di Malaysia. (Wan Jamarul Imran b. Wan Abdullah - Konvensyen Pendidikan Seni Visual, 2000:57).



Keep Adding, *Participate in Evolution*, 21" Liquid Crystal Display, (2004)

3. *Seni Cahaya* iaitu karya seni yang mengandungi kepelbagaian elemen yang melibatkan cahaya dan kinetik. Menggunakan mentol dan lampu elektrik sebagai medium baru. Contohnya karya Dan Flavin, *Green Crossing Green* (1966) dan Bruce Nauman, *Green Light Corridor* (1970). (Wan Jamarul Imran b. Wan Abdullah - *Konvensyen Pendidikan Seni Visual*, 2000:57).

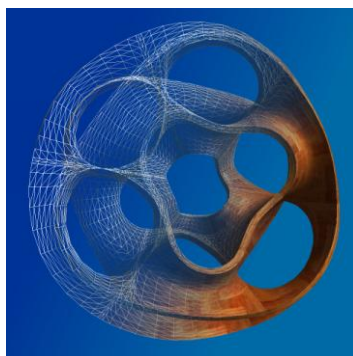


4. *Seni Video* iaitu karya seni yang berbentuk 'motion'. Bentuk seni empat dimensi – video dan filem – bentuk seni tampak yang agak konseptual. Contohnya Nam June Paik *TV Buddha* (1974-82) dan *V-ramid* (1982) – pelopor seni video dunia. Memperlihatkan propaganda yang disalurkan melalui media telah berjaya menguasai serta menembusi pemikiran manusia dalam kehidupan, budaya, kepercayaan, bangsa dan agama. (Wan Jamarul Imran b. Wan Abdullah - *Konvensyen Pendidikan Seni Visual*, 2000:57).

5. *Seni Komputer* iaitu karya seni yang pada peringkat awal ialah hasil daripada *output* grafik (*computer graphic design*). Komputer dianggap sebagai '*tool design*' (alat perekaan). Harold Cohen (pelukis) menjadikan komputer sebagai pelukis dengan membina program sendiri, beliau mengubah fungsi komputer dari pembuat imej kepada pencipta seni. (Wan Jamarul Imran b. Wan Abdullah - Konvensyen Pendidikan Seni Visual, 2000:58).



6. *Seni Realiti Maya (virtual reality)* iaitu karya seni yang tiada bentuk fizikal, jasad atau badan hasil daripada kemajuan otak palsu (*artificial intelligent*) yang boleh berinteraksi secara spontan atau langsung. Pengkarya mampu beroperasi tanpa tapak khusus atau penyampaian yang tiada orientasi objek seni. Hasil komputer berkisar kepada proses yang dilaluinya. Penonton hanya mengalami nilai ilusi, pengalaman dari seni ini adalah proses interaksi yang dirangsang oleh otak akibat dari persepsi tampak. Persekitaran yang dihasilkan menerusi seni ini boleh berbentuk dunia sebenar, simulasi latihan peperangan untuk juruterbang, atau situasi sebenar seperti yang terdapat di dalam permainan realiti maya. Seni banyak bergantung kepada resolusi dan kuasa memproses imej maya.



7. *Seni Internet* iaitu hasil seni berada di ruang pameran secara ‘tele’, *on-line* atau pun *siber*. Dalam konteks ini, internet bertindak sebagai medium paparan dan sebaran. Globalisasi menyebabkan seni internet berkembang pesat. Melalui seni internet, perhubungan antara pengkarya dengan masyarakat, pemerhati atau *audien* menjadi lebih ‘close’. Ianya menjadikan komunikasi yang lebih terbuka, spontan dan adil di kalangan pengamal seni dan peminat seni dari pelbagai bangsa, agama dan budaya. Secara tidak langsung dapat menjadikan sesuatu golongan lebih antarabangsa.

8. *Seni Perisian* iaitu karya seni yang dihasilkan dengan menggunakan perisian komputer atau berkonsepkan perisian, contohnya aplikasi perisian yang dihasilkan oleh pelukis dan digunakan dalam proses penghasilan karya seperti perisian Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Seni ini telah diketengah pada lewat tahun 1990an. Seni ini berkait rapat dengan seni internet. Sejak tahun 2000, seni perisian telah menjadi genre yang sangat kuat dan diberi perhatian penuh oleh penggiat seni. Ini dibuktikan menerusi festival seni Transmediale (Berlin), Prix Ars Electronica (Linz) dan readme (Helsinki).



Disassembly line (1999) oleh Christian Ristow
(Dua buah mesin robotik yang sedang memusnahkan antara satu sama lain di Burning Man Festival, Black Rock Desert, Nevada)

9. *Seni Multimedia Interaktif dengan Aplikasi Perisian* iaitu karya seni yang bersifat metafora peralatan, dan berteraskan operasi logik (*logik operation*). Seni ini merupakan instalasi multimedia interaktif yang membina pengalaman interaksi antara pelukis, pengkarya dan penonton. Contohnya pameran CIPTA oleh pelajar UNIMAS seperti *The Beginning Is The End Is The Beginning...* (1998) oleh Halena Song, *Global Village* (1999) oleh Ting Ting Hock, dan *Privacy Online* (2000) oleh Hii Ing Kieng.



Artist Kate Tierney and Dr Chris Plack at the 'Year of the Artist' Launch.
Credit: Timothy Allen

10. *Seni Laser* iaitu karya seni yang menggunakan teknologi cahaya laser (*laser beam technology*) bagi menghasilkan karyanya (Ahmad Ghazie Ibrahim, *Konvensyen Pendidikan Seni Visual*, 2000:97).



11. *Seni hologram* iaitu karya seni yang menggunakan imej hologram. Contohnya karya Holography oleh Ahmad Ghazie Ibrahim, (Ahmad Ghazie Ibrahim, *Konvensyen Pendidikan Seni Visual*, 2000:97).



Mona (1984), Size: 3-12"x16" (30x40cm), Image Depth : 8" (20cm), Project: 3 holograms, Comments: 3 color, solid model

Perkembangan pesat teknologi di era globalisasi telah mendorong manusia bergerak pantas dalam pelbagai aspek kehidupan. Hal ini turut mempengaruhi proses berkomunikasi. Jika sebelum ini bahasa verbal berperanan penting dalam meneruskan kesinambungan komunikasi, kini bahasa visual mula digunakan secara pesat. Simbol-simbol visual mula digunakan secara meluas dalam komunikasi seharian. Imej-imej visual dalam komputer, telefon bimbit dan sebagainya mula menjadi simbol-simbol visual yang penting dalam kehidupan manusia. Malahan kecanggihan teknologi di era globalisasi menyebabkan teknologi telefon bimbit di Malaysia maju setapak lagi dengan pengenalan teknologi telefon bimbit generasi ketiga (3G). Hal ini membuktikan, di era globalisasi, kemajuan teknologi

bergerak dengan pantas. Pasti pada suatu hari, teknologi hologram seperti yang diimajinasikan oleh siri fiksyen sains menerusi televisyen dan filem seperti '*Star Trek*' atau '*Star Wars*' akan menjadi kenyataan. Penggunaan simbol-simbol visual dalam kehidupan manusia pada hari ini menunjukkan bahawa bahasa visual yang terdapat dalam Pendidikan Seni merupakan lemen yang penting pada masa depan. Justeru, *cabaran ketiga* yang perlu ditangani oleh Pendidikan Seni khususnya di Malaysia ialah usaha meningkatkan martabat bidang Pendidikan Seni untuk muncul sebagai satu bidang ilmu yang penting dalam kehidupan manusia khususnya dalam usaha meningkatkan kefahaman terhadap kepentingan bahasa visual dalam kehidupan seharian.

Namun di Malaysia, Pendidikan Seni tidak diberi perhatian yang wajar oleh pihak yang berwajib. Menerusi dasar 60 : 40 (60 peratus aliran sains dan 40 peratus bidang kemanusiaan) yang diperkenalkan oleh Kementerian Pelajaran, penggunaan teknologi maklumat dalam Mata pelajaran Matematik, Sains dan Bahasa Inggeris (PPSMI) menjadi fokus utama dalam sistem pendidikan negara dan telah dilaksanakan di sekolah-sekolah mulai tahun 2001. Justeru, pelbagai fasiliti dan prasarana seperti makmal komputer, komputer riba dan penggunaan perisian sebagai Bahan Bantu Mengajar telah disalurkan ke sekolah-sekolah bagi merealisasikan hasrat ini. Namun, bagi Pendidikan Seni kemudahan-kemudahan tersebut tidak disediakan. Hal ini, mungkin disebabkan oleh pengaruh dasar 60 : 40 yang ditetapkan oleh Kementerian Pelajaran dalam menentukan *produk* pelajar yang akan dilahirkan oleh sistem pendidikan negara. Walhal, seharusnya segala bentuk fasiliti dan prasarana ini hendaklah diberikan pemberatan yang sama rata terhadap mata pelajaran Pendidikan Seni. Ini kerana Pendidikan Seni berupaya melahirkan golongan pelajar seimbang dari aspek jasmani, emosi, rohani dan intelek seperti yang dihasratkan oleh Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Ketidakseimbangan pengagihan kemudahan fasiliti dan prasarana ini akan membantutkan usaha pendidik seni meningkatkan kefahaman bahasa visual di kalangan generasi muda. Pastinya faktor ini secara tidak langsung akan mempengaruhi mutu pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni. Guru seni akan mengalami kekecewaan kerana kurang sokongan kemudahan fasiliti dan prasarana, manakala pelajar akan jemu dengan kaedah pengajaran yang konservatif tanpa adunan kecanggihan teknologi komputer. Malahan kekurangan ini akan mendorong kepada keketatan ilmu tentang perkembangan bidang seni. Sedangkan di era globalisasi ianya merupakan satu keperluan yang sangat mendesak.

Apa yang dikhuatirkan, sekiranya tiada tindakan segera diambil oleh pihak berwajib berhubung perkara ini, nescaya generasi yang bakal dilahirkan oleh Pendidikan Seni pada masa kini akan dibelenggu dengan masalah 'buta' visual. Malaysia telah banyak kali ketinggalan dalam aspek kemajuan seperti dalam bidang industri dan teknologi maklumat. Justeru, sekiranya masalah 'buta' visual ini berlaku dalam masyarakat Malaysia khususnya di era globalisasi, Malaysia sekali lagi akan ketinggalan berbanding negara-negara lain yang melihat simbol-simbol visual sebagai sesuatu yang penting dalam kehidupan manusia. Persoalannya, *adakah kita rela membenarkan perkara ini berlaku dan diwarisi oleh generasi muda kita?* Justeru, semua pihak khususnya pihak kerajaan, Kementerian Pelajaran, institusi-institusi pengajian tinggi, sekolah dan masyarakat harus memainkan peranan yang lebih proaktif dan dapat membuka mata seluas-luasnya untuk melihat serta berpandangan jauh bagi menyokong secara padu bidang Pendidikan Seni. Melalui cara ini nescaya kepentingan Pendidikan Seni dalam kehidupan manusia akan dapat ditemukan. Implikasinya, pasti banyak bantuan berupa sumber kewangan, fasiliti dan prasarana yang dapat disalurkan kepada Pendidikan Seni di masa depan bagi mengatasi masalah 'buta' visual ini. Secara tidak langsung, usaha meningkatkan martabat bidang Pendidikan Seni

untuk muncul sebagai satu bidang yang penting dalam kehidupan manusia khususnya dalam usaha meningkatkan kefahaman terhadap kepentingan bahasa visual dalam kehidupan seharian akan dapat direalisasikan dengan jayanya.

“Pendidikan alaf akan datang perlu diperkukuhkan dengan keperluan sistem maklumat.....dan memungkinkan lahirnya kecenderungan antikomuniti sekiranya kurang daya kawalan atau meningkat-suburnya perkembangan maklumat yang bebas nilai. Justeru, amat penting dalam membina tradisi kebestarian dalam pendidikan, asas yang fundamental diperteguhkan supaya peranan komuniti lebih nyata dan ciri-ciri keinsanan tetap mendasari proses dan matlamat pendidikan negara.martabat keinsanan perlu juga diperteguhkan supaya keseimbangan menjadi jalan terbaik mewujudkan akauntabiliti”.

Sidek Baba. Pembangunan Sahsiah Tunjang Pendidikan Negara.
(Berita Harian, 30hb. November,1998)

Kenyataan yang dikeluarkan oleh Sidek Baba di atas, jelas menunjukkan beliau bimbang dengan ledakan keperluan terhadap sistem maklumat di era globalisasi akan menghakis nilai-nilai murni dalam masyarakat. Oleh itu, ciri-ciri keinsanan harus diperteguhkan dan mendasari proses dan matlamat pendidikan negara bagi mewujudkan akauntabiliti untuk membina jati diri dalam masyarakat Malaysia. Justeru *cabaran keempat* yang harus dihadapi oleh Pendidikan Seni di era globalisasi ialah bagaimana Pendidikan Seni dapat membentuk sebuah masyarakat yang memiliki budaya yang positif selaras dengan budaya timur di samping itu dapat mempertahankan nilai-nilai insani selaras dengan matlamat pendidikan negara, mengekalkan identiti seni tradisional sebagai warisan bangsa untuk membina jati diri dalam membentuk sistem budaya masyarakat. Ini kerana terjahannya maklumat yang mencurah-curah menerusi gerbang yang terbuka luas di era globalisasi telah mempengaruhi sistem budaya masyarakat.

Institusi pendidikan kini dilihat kurang berperanan bagi membendung kebanjiran kemasukan sumber maklumat. Hal ini telah banyak mempengaruhi bidang seni, termasuk di Malaysia. Bentuk-bentuk seni tradisional kini seakan-akan semakin dilupakan seperti api

pelita yang kehabisan minyak. Malahan seni tradisional dianggap *seni lapuk* dan hanya layak dimasukkan ke dalam muzium. Generasi baru lebih rakus mempelajari bentuk-bentuk seni baru yang dianggap lebih mantap dan bersandar atas nama '*kebebasan*'. Jati diri warisan bangsa kian terhakis. Dalam era globalisasi, kemajuan teknologi komputer dan internet menyebabkan penularan bentuk-bentuk seni bebas seperti '*nudity art*' dan '*nude art*' yang dihasilkan oleh artis barat atas nama '*kebebasan*'. Budaya ini telah meresap masuk ke dalam masyarakat timur, termasuk Malaysia sehingga mewujudkan gejala sosial seperti pornografi dan sumbang mahram. Hari ini, seni barat menjadi sandaran kuat dalam penghasilan karya seni. Semuanya gara-gara era globalisasi. Persoalannya, *Adakah kita rela melihat, generasi muda kita mekar di dalam budaya bebas ini?* Hal ini telah menimbulkan keraguan dan kegusaran dari pelbagai pihak. Di Indonesia, dalam usaha mengekal identiti seni di era globalisasi, AD Pirous, mantan Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung (FSRD ITB), dalam semiloka "Pendidikan Seni Rupa; Realitas Lokal dalam Konteks Global" di Bandung, Rabu (12/9/2001) menjelaskan ;

“sudah masanya perguruan seni rupa bekerja sama dengan berbagai industri untuk menemukan paduan ideal antara barang yang indah, kuat, murah dan bernilai jua”. Di era global, tambahnya, identitas kelolakalan perlu dikaji dan diteliti secara intensif guna menemukan citra visual yang sangat beragam di seluruh Indonesia.

AD Pirous. Perlu Strategi Baru Pendidikan Seni.

Kamis, (13hb. September, 2001)

Berdasarkan hal ini, maka Pendidikan seni di era globalisasi seharusnya dapat berperanan sebagai agen yang efektif untuk membendung perkara ini dari terus menular ke dalam masyarakat dan mengancam proses pembentukan jati diri generasi baru. Pendidikan

Seni harus dapat melahirkan generasi yang beridentitikan warisan bangsa. Justeru, menerusi Pendidikan Seni, bentuk-bentuk seni tradisional harus diberi nafas baru seiring dengan perkembangan teknologi di era globalisasi tanpa mengikis nilai-nilai warisan bangsa dan nilai-nilai insani di dalamnya. Dalam konteks ini, Pendidikan Seni harus berupaya menjadikan seni kraf tradisional sebagai entiti yang signifikan dalam kurikulum sekolah. Justeru, para pendidik seni hendaklah peka dengan perubahan semasa khususnya berkaitan perkembangan teknologi baru dan mengadaptasikannya ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni di sekolah khususnya ketika pembelajaran seni tradisional. Di samping itu, nilai-nilai insani harus sering diterapkan dalam aktiviti pembelajaran Pendidikan Seni agar jati diri dapat dikekalkan. Menerusi cara ini, nescaya satu produk generasi yang berkualiti dan memiliki nilai-nilai insani dan beridentitikan warisan bangsa dapat dizahirkan dalam masyarakat. Apa yang pasti, hal ini akan memberi kesan yang besar dalam pembinaan masyarakat yang beridentitikan warisan bangsa, termasuk Malaysia dan turut mempengaruhi bentuk budaya yang dicita-citakan oleh sistem pendidikan negara. Pada akhirnya kita dapat melihat akan lahirnya satu generasi yang memiliki jati diri yang kuat terhadap warisan bangsa, memiliki nilai-nilai insani serta berupaya menghasilkan produk-produk seni yang beridentitikan warisan bangsa.

4. Saranan-Saranan Menangani Cabaran Pendidikan Seni Di Era Globalisasi

Terdapat pelbagai cara untuk menangani cabaran-cabaran era globalisasi dalam Pendidikan Seni. Antaranya seperti berikut :

- 3.1 Menyemak semula kandungan kurikulum dan menghasilkan satu reka bentuk kurikulum Pendidikan Seni agar selaras dengan kehendak era globalisasi khususnya penggunaan teknologi komputer.

- 3.2 Mata pelajaran Pendidikan Seni perlu dijadikan mata pelajaran wajib dan teras di peringkat sekolah rendah dan sekolah menengah. Ini bertujuan menyedarkan semua pihak tentang kepentingan mata pelajaran ini di era globalisasi.
- 3.3 Penggunaan teknologi maklumat seperti penggunaan internet, komputer riba, LCD, dan pembangunan perisian Pendidikan Seni harus diberi keutamaan dan disalurkan dengan segera ke sekolah-sekolah. Ini bertujuan mengurangkan kebosanan pelajar dan mengelakkan berlakunya gejala '*buta visual*' pada masa hadapan.
- 3.4 Buku-buku teks Pendidikan Seni hendaklah diwujudkan di sekolah-sekolah untuk menjadi panduan kepada para pelajar yang kebingungan kerana ketiadaan sumber rujukan.
- 3.5 Penggubal-penggubal dasar berkaitan Pendidikan Seni di pelbagai peringkat dalam sistem pendidikan negara haruslah terdiri daripada mereka-mereka yang peka kepada perkembangan seni serta memiliki latar belakang Pendidikan Seni yang kukuh, yakni bukan sekadar meminati seni.
- 3.6 Tahap kesedaran terhadap kepentingan Pendidikan Seni di era globalisasi dalam masyarakat harus dipertingkatkan menerusi kempen, seminar, bengkel, forum dan sebagainya oleh pihak-pihak yang berwajib seperti Balai Seni Lukis Negara, Pusat Kraf Negara, Institusi Pengajian Tinggi dan pihak kerajaan.

5. Penutup

Sebenarnya, banyak peranan yang harus dimainkan oleh Pendidikan Seni bagi menghadapi cabaran-cabaran di era globalisasi dalam usaha mengekalkan identiti dan melahirkan generasi yang memiliki jati diri selaras dengan kehendak falsafah pendidikan kebangsaan. Justeru, sebagai kesimpulan kertas kerja ini diharap telah dapat membuka jalan

untuk memulakan perbincangan tentang apakah langkah-langkah yang boleh diambil bagi menangani cabaran-cabaran di bidang Pendidikan Seni dalam era globalisasi. Memandangkan banyak peranan yang boleh dimainkan oleh Pendidikan Seni bagi menangani cabaran era globalisasi ini, maka perbincangan tentangnya haruslah dimulakan dari sekarang. Selain itu, adalah diharapkan banyak pihak seperti pihak kerajaan, kementerian pelajaran, institusi pengajian tinggi, guru-guru dan penggiat seni serta cendekiawan dapat bersama berganding bahu melahirkan idea-idea yang bernas seterusnya mengambil tindakan segera untuk menangani cabaran-cabaran ini.

RUJUKAN

1. Yusof al-Qardhawi, (2001). Islam dan Globalisasi Dunia. (Terjemahan). Jakarta: Pustaka al-Kauthar.
2. Ahmad Zahid Hamidi, (tt). Gelombang Globalisasi: Menggarap Keampuhan Ummah di Malaysia. Putrajaya : Yayasan Islam Hadhari Malaysia.
3. Harshita Aini Haroon, (2004) Globalisasi Bahasa: Antara Realiti dan Imaginasi, dalam Globalisasi Dalam Perspektif, Isu dan Cabaran, editor: Mohd Azizuddin Mohd Sani et.al, Selangor Darul Ehsan, IBSBuku Sdn Bhd, h.161
4. Abu Talib Putih. Seni Dalam Pendidikan : Soal Relevans dan Konteks Semasa. Konvensyen Kebangsaan Pendidikan Seni Visual. Anjuran Balai Seni Lukis Negara : Kuala Lumpur. (23-25 Mei 2000).
5. Ahmad Ghazie Ibrahim, (2000). Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Seni di Sekolah : Dahulu, Kini dan Masa Hadapan. Konvensyen Pendidikan Seni Visual. Universiti Pendidikan Sultan Idris : Tanjung Malim.
6. Hasnul J Saidon (2000). PROJEK 'E-ART ASEAN ONLINE' Cabaran Pembangunan Seni Elektronik Dalam Era Maklumat. Konvensyen Pendidikan Seni Visual. Universiti Pendidikan Sultan Idris : Tanjung Malim.
7. Hassan Mohd Ghazali, (2000). Pembangunan Multimedia Interaktif Pendidikan Seni : Kepentingan P&P Menuju Alaf Baru. Konvensyen Pendidikan Seni Visual. Universiti Pendidikan Sultan Idris : Tanjung Malim
8. Iberahim Hassan, (2000). Pendidikan Seni : Suatu Pemikiran Semula dalam Kumpulan Esei Pilihan Pendidikan Seni dan Muzik. Universiti Pendidikan Sultan Idris : Tanjung Malim.
9. Iberahim Hassan, (2000). Pendidikan Seni di Malaysia Dalam Arus Perkembangan Konsep Pembelajaran Pendidikan Seni dalam Kumpulan Esei Pilihan Pendidikan Seni dan Muzik. Universiti Pendidikan Sultan Idris : Tanjung Malim.
10. Mat Desa Mat Rodzi. Kurikulum Pendidikan Seni Visual Sekolah Menengah : Antara Perancangan, Perlaksanaan dan Harapan. Konvensyen Kebangsaan Pendidikan Seni Visual. Anjuran Balai Seni Lukis Negara : Kuala Lumpur. (23-25 Mei 200).

11. Wan Jamarul Imran b. Wan Abdullah, (2000). Teknologi Elektronik Sebagai Alatan dan Media Baru – Penerimaan dan Pengiktirafan. Konvensyen Pendidikan Seni Visual. Universiti Pendidikan Sultan Idris : Tanjung Malim.
12. Zalina Yahya. Guru Abad 21 Peranan Lebih Kompleks dan Mencabar. Utusan Malaysia.15 hb. Mei 1999
13. _____, (2000). Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual : Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah. Kementerian Pendidikan Malaysia. Dewan Bahasa dan Pustaka : Kuala Lumpur.
14. _____, (2003). Huraian Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual : Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah. Kementerian Pendidikan Malaysia. Dewan Bahasa dan Pustaka : Kuala Lumpur.

RUJUKAN INTERNET

http://www.geocities.com/hypatia_01_2001/pedagogi.html

<http://www.kompas.com>

http://en.wikipedia.org/wiki/computer_art/

http://en.wikipedia.org/wiki/electronic_art/

http://en.wikipedia.org/wiki/digital_art/

http://en.wikipedia.org/wiki/internet_art/

http://en.wikipedia.org/wiki/virtual_reality_art/

http://en.wikipedia.org/wiki/hologram_art/

http://en.wikipedia.org/wiki/software_art/

http://en.wikipedia.org/wiki/video_art/

<http://www.essex.ac.uk/wyvern/>

<http://www.blogger.com>