

ULASAN TEMA PAMERAN SENI VISUAL STPM PERINGKAT KEBANGSAAN

SENI VISUAL MENJANA KEUSAHAWANAN INDUSTRI KREATIF

Oleh

Ahamad Tarmizi Azizan

23 Julai 2010

Alvin Toffler menjelaskan manusia telah melalui tiga gelombang ketamadunan. Gelombang pertama melahirkan masyarakat pertanian yang berorientasikan pembangunan tanah untuk bercucuk tanam. Gelombang kedua melahirkan masyarakat industri berat berorientasikan pembangunan mesin dan keperluan pabrik kesan kemunculan revolusi industri di Eropah. Gelombang ketiga melahirkan masyarakat berinformasi yang berorientasikan pembangunan pemikiran, maklumat, dan teknologi tinggi. Hasil dari manipulasi keintelektualan manusia, revolusi media digital, perkembangan teknologi komputer, pembaharuan kehidupan, pemikiran dan informasi serta konflik gelombang pertama, kedua dan ketiga telah mewujudkan gelombang keempat yang menjurus kepada penjana ekonomi kreatif (*Knowledge-Based Economy*) dengan berasaskan industri kreatif. Kewujudan Industri kreatif sebagai asas gelombang keempat ini terhasil menerusi penjana ide, kreativiti, daya pemikiran di luar kotak, warisan budaya dan kepekaan kepada persekitaran. John Howkins (2002) dalam buku beliau bertajuk "*Creative Economy, How People Make Money from Ideas*" menjelaskan, "*Creative economy where the major inputs and outputs are ideas*". Justeru, revolusi ini memberi kesan yang kuat ke atas corak kehidupan manusia moden meliputi sistem cara hidup dan nilainya. Kesannya revolusi ini telah mencetuskan perubahan serta anjakan dalam segala bidang ilmu termasuklah seni visual. Bahkan bidang seni visual dilihat sebagai satu bidang inter-disiplin yang amat penting dalam proses perkembangan dan kemajuan ekonomi, di mana, abad ke-21 ini menunjukkan peralihan dari ekonomi industri kepada ekonomi kreatif. Atribut yang sesuai untuk abad ke-20 tidak lagi sesuai di abad ke-21. Idea menjadi aset yang paling penting ketika ini kerana, ekonomi kreatif lahir dari sektor industri kreatif yang menghasilkan produk abstrak, seperti data, perisian, berita, hiburan, periklanan, dan lain-lain. Hal ini diperjelaskan oleh *Ding Choo Ming*, dalam artikel bertajuk *Zaman Maklumat* (*Dewan Budaya*, Julai 1998, Bil 7 Jil 20, M/S 42-43), yang menyatakan, "...teknologi maklumat (IT) telah mengubah cara manusia bekerja (aspek ekonomi), berkomunikasi (aspek sosial), dan berfikir (aspek psikologi)..., seperti yang digambarkan oleh H. Schiller yang menjelaskan ciri masyarakat maklumat dengan istilah *technocapitalism*". Malahan beliau menegaskan, IT akan mengambil alih mesin dan *mechanization*, kerana ilmu dan maklumat memainkan peranan yang semakin penting dalam proses pengeluaran, pengurusan, dan kehidupan manusia.

Hari ini, industri kreatif adalah antara sektor yang paling dinamik dalam ekonomi dunia yang menjana pertumbuhan ekonomi kreatif di seluruh dunia. Sektor ini menawar dan menyediakan peluang-peluang baru kepada negara-negara membangun untuk meloncat ke dalam zon pertumbuhan tinggi ekonomi dunia. Justeru, industri kreatif yang wujud hasil pertembungan disiplin ilmu seni, budaya, perniagaan dan teknologi ini amat memerlukan penguasaan kemahiran manipulasi teknologi komputer dan pengetahuan dalam bidang seni, khususnya seni visual. Sehubungan itu, kemahiran manipulasi teknologi komputer dan ilmu seni merupakan aset yang sangat bernilai dan penting sebagai pemangkin bagi menggerakkan pelbagai industri kreatif yang digembleng untuk menjana pertumbuhan ekonomi kreatif secara lebih mapan.

Contohnya, pembiayaan modal di Amerika Syarikat sejak 1960 bagi sektor teknologi maklumat telah meningkat lebih tiga kali ganda, iaitu dari 10 peratus menjadi 35 peratus. Industri kreatif di Indonesia misalnya, antara tahun 2002-2006, telah mencapai 6.3 peratus dari jumlah Pendapatan Domestik Bruto (PDB) dengan nilai Rp 104.6 trilion. PDB industri kreatif menduduki peringkat ke-7 dari 10 lapangan usaha utama yang berada di Indonesia dan didominasi oleh industri fesyen, kraf, periklanan, dan rekabentuk. Industri kreatif di Indonesia telah menyumbangkan eksport

yang bernilai Rp 81.4 trilion iaitu sejumlah Rp 9.13 peratus terhadap jumlah nilai eksport negara itu dan memberi peluang kerja kepada 5.4 juta orang. Singapura, pada tahun 2005 menganggarkan bahawa 1.9 peratus dari pendapatan negara kasarnya bersumber dari ekonomi kreatif dan telah menetapkan sasaran peningkatan peranan ekonomi kreatif meningkat kepada 6 peratus pada tahun 2010, dan mensasarkan sumbangan industri kreatif sekitar 5 peratus pada tahun 2010 dari 1.9 peratus pada tahun 2009 dan 7 peratus pada tahun 2012. Laporan Global Media & Entertainment (2008 – 2012), menyatakan pendapatan daripada industri kreatif mampu mencecah hingga AS\$2.2 trilion (RM8 trilion). Malahan Menteri Penerangan, Datuk Ahmad Shabery Cheek, Brazil, Rusia, India dan China merupakan negara yang paling pesat dalam bidang industri kreatif di mana Vietnam mencatat pertubuhan 15 peratus setahun daripada jumlah itu dan sedang bersaing dengan negara lain yang lebih besar seperti China. Abd. Aziz Itar, Nilai industri kreatif RM8 trilion.

Malaysia tidak terkecuali dari arus perkembangan ekonomi kreatif ini. Pelbagai usaha dan strategi telah diambil. Contohnya, tahun 2009 telah diumumkan sebagai tahun Kreatif dan Inovatif, manakala tahun 2010 dicadangkan sebagai Tahun Industri Kreatif (Mantan Menteri Penerangan, Datuk Ahmad Shabery Cheek). Perdana Menteri, Datuk Seri Najib Tun Razak di MITC Ayer Keroh Melaka pada 11 April 2007 semasa melancarkan Majlis Pelancaran Program Pusat Animasi Negeri Melaka menjelaskan industri kreatif dalam bidang multimedia global dijangka mencapai nilai USD 644 bilion (RM2.3 trilion) pada tahun 2010, dan bidang animasi dianggarkan bernilai lebih kurang USD 80 billion (RM280 billion). Menerusi bajet 2010 pada 23 Oktober 2009, pelbagai usaha dilaksanakan seperti mempercepatkan pelaksanaan *High Speed Broadband* dengan jumlah kos sebanyak 11.3 bilion ringgit, menggubal Dasar Industri Kreatif yang komprehensif sebagai asas pembangunan industri kreatif negara, menyediakan Dana Industri Kreatif berjumlah 200 juta ringgit bagi membiayai aktiviti seperti pengeluaran filem dan drama, muzik, animasi, pengiklanan dan pembangunan kandungan tempatan dan menubuhkan Tabung Kebajikan Penggiat Seni dengan peruntukan sebanyak 3 juta ringgit sebagai geran pelancaran.

Bagi memperkasakan Institusi Pengajian Tinggi Awam (IPTA) supaya lebih berdaya saing, kerajaan menerusi bajet 2010, berusaha memberi lebih autonomi kepada IPTA dalam hal pengurusan kewangan, sumber manusia, pentadbiran, kemasukan pelajar dan penjana pendapatan. Usaha ini bertujuan untuk membenarkan IPTA menjana hasil pendapatan melalui penubuhan anak syarikat. Dalam perspektif yang lain, langkah ini harus diterjemahkan sebagai indikator positif yang berupaya memacu penjana budaya keusahawanan di menara gading dan seterusnya merancakkan pertumbuhan ekonomi negara.

Semua ini membuktikan kepentingan dan potensi tinggi industri kreatif tempatan dalam menjana pertumbuhan ekonomi kreatif di peringkat tempatan dan antarabangsa. Dalam konteks ini, seni visual sebagai satu cabang industri kreatif yang digunakan secara meluas dalam industri kreatif yang lain seperti pengeluaran filem dan drama, muzik, animasi, pengiklanan dan pembangunan kandungan tempatan akan menjadi teras yang sangat bernilai agar berupaya menjana produk industri kreatif yang unik dan bermutu. Secara tidak langsung, keupayaan bidang seni visual ini dilihat berpotensi besar dalam menjana ekonomi negara dan sekaligus meningkatkan peluang pekerjaan di peringkat domestik dan antarabangsa.

Sehubungan itu, usaha Universiti Malaysia Kelantan (UMK) dengan Majlis Peperiksaan Malaysia (MPM), menerusi Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan sebagai penggerak utama penganjuran Pameran Karya Seni Visual STPM di UMK dan Wilayah Ekonomi Pantai Timur (ECER) ini adalah satu usaha yang murni dan berada di atas landasan yang betul serta selari dengan hasrat pimpinan dan hala tuju negara ke arah menjadi negara maju menjelang tahun 2020.

Sesuai dengan tema pameran iaitu **Seni Visual Menjana Keusahawanan Industri Kreatif**, penganjuran pameran ini dilihat berupaya membuktikan bahawa potensi bidang seni visual sebagai

pemangkin ekonomi negara khususnya dalam pertumbuhan ekonomi kreatif perlu diberi perhatian yang lebih signifikan dalam usaha menjadi negara Malaysia sebagai negara berpendapatan tinggi. Dalam konteks ini, ilmu keusahawanan dan seni visual dilihat sangat relevan dengan keperluan penjana pertumbuhan ekonomi negara. Serentak dengan keperluan abad ke-21, dunia teknologi digital menjadi satu kemestian yang harus dikuasai oleh segenap lapisan masyarakat tanpa mengira sempadan dan batasan lingkungan. Kecanggihan teknologi komputer turut sama menyumbang kepada seni dan kreativiti. *The current development in hardware and software design has democratized the accessibility of machines capable of manipulating images digitally.* Ini kerana, era globalisasi telah memungkinkan segala bentuk terjah informasi dapat dicapai oleh setiap lapisan masyarakat walau di mana jua. Kini, manusia dan masyarakat mula menitikberatkan soal rekabentuk dan nilai estetik yang dipersembahkan oleh pihak industri dalam pelbagai bentuk sama ada menerusi teknologi digital, maujud dan sumber globalisasi. Inilah antara intipati yang pernah diutarakan oleh Abraham Maslow dalam teori keperluan yang diperkenalkan oleh beliau yang menyatakan, sehingga satu tahap, nilai seni akan menjadi satu keperluan yang lebih tinggi daripada keperluan makanan, pakaian dan tempat tinggal.

Kesan gelombang kedua dan ketiga telah mewujudkan kebanjiran pakar-pakar pencipta mesin dan teknologi maklumat di merata dunia. Hal ini menjadikan proses penciptaan produk sama ada secara maujud atau maya turut mengalami lambakan di pasaran. Namun, tidak semua produk-produk ini mendapat sambutan di pasaran. *Kenapa perkara ini berlaku?* Pasti merujuk kepada isu rekabentuk dan nilai estetik produk tersebut. Natijahnya, penghasilan sesuatu produk itu hendaklah dapat memenuhi keperluan dan keinginan fisiologi dan psikologi manusia dan berupaya memenuhi kehendak masyarakat seiring dengan perkembangan teknologi khasnya teknologi komputer. Kesan pertembungan teknologi komputer dan seni visual ini dijelaskan oleh Paik dalam Hasnol Jamal Saidon, sebagai, *“As collage technic replaced oil-paint, the cathode-ray tube will replace the canvases.”* Dalam situasi ini, isu rekabentuk dan nilai estetik sesuatu produk yang dihasilkan dengan berasaskan ilmu seni visual menjadi satu keutamaan. Malahan, dalam konteks yang lebih luas, industri kreatif telah menjadikan bidang seni visual menjadi lebih maju ke hadapan dan bersifat inter-disiplin seperti ungkapan oleh Hasnol Jamal Saidon dalam artikel beliau yang menjelaskan, *“computer art is an outgrowth of both the visual art studio and the computer science department”*. Justeru, ilmu seni visual dilihat amat penting untuk diaplikasikan agar sesuatu produk tersebut menjadi lebih bernilai khususnya berkaitan aspek rekabentuk dan nilai estetikanya.

Meninjau aspek penekanan unsur imaginasi dalam seni visual, elemen ini dilihat berupaya menjana kreativiti dan menjadi aset yang amat bernilai untuk menghasilkan produk-produk yang berinovatif dan berpotensi bagi tujuan pasaran. Hal ini selaras dengan pandangan Albert Einstein yang pernah menyatakan, *“imagination is more important than knowledge”*. Dalam konteks yang lebih luas, dapat difahami, imaginasi merupakan aset asas kepada penjana kreativiti, manakala kreativiti akan menjana perkembangan industri kreatif, dan seterusnya menjana pertumbuhan ekonomi kreatif dengan lebih mapan. Pasti, bagi mencernakan pertumbuhan ekonomi secara mapan ini, dokongan ilmu keusahawanan yang menekankan ciri-ciri seperti bijak merebut peluang, berani bertanggungjawab, berupaya berdikari dan sanggup menanggung risiko, juga turut dijadikan asas yang kukuh memudahkan proses pemasaran dan pengkomersilan produk industri kreatif sama ada diperingkat tempatan mahu pun antarabangsa.

Kesimpulannya, UMK menerusi Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW), berusaha menjadikan bidang seni khususnya seni visual, warisan, keusahawanan dan teknologi sebagai satu bidang ilmu yang lebih menyeluruh untuk memenuhi tuntutan pasaran industri kreatif dan ekonomi kreatif yang sedang melanda dunia pada masa kini. Atas dasar inter-disiplin inilah akan melahirkan penerokaan, inovasi, lanjutan (*extension*) dan kembangan (*expansion*), pembaharuan dan perkembangan gaya pengucapan tampak dalam penghasilan karya dan produk yang berupaya memenuhi kehendak pasaran industri dan ekonomi kreatif. Malahan, proses pembudayaan aktiviti

berpameran dan keusahawanan telah menjadi keutamaan sejak FTKW ditubuhkan di UMK, contohnya dapat dilihat menerusi pelbagai program yang dianjurkan oleh pihak fakulti seperti *Assessment and Exhibition Day (XAD)*. Sejalan dengan ini, penganjuran Pameran Karya Seni Visual STPM yang mempamerkan antara 80 buah hasil karya yang terpilih dari seluruh Malaysia dan belum pernah dipamerkan sebelum ini seperti Batik, Tenunan, Arca, Seramik, Catan, dan Rekabentuk Industri, serta diisi dengan program bicara kreatif dan sesi demonstrasi ini amat bersesuaian dan selari dengan hasrat FTKW dan UMK. Dalam perspektif yang lain, usaha menganjurkan pameran ini juga diharap berupaya memberi pendedahan dan rujukan yang berguna kepada pelajar-pelajar sekolah, calon-calon Seni Visual SPM dan STPM, pelajar dan kakitangan akademik UMK, Guru-Guru, Ibu Bapa dan masyarakat dari seluruh Malaysia berkaitan peluang melanjutkan pengajian dalam bidang Seni Visual dan industri kreatif di UMK selaras dengan sasaran calon STPM sebagai kumpulan sasar utama pengambilan pelajar ke UMK. Sejalan dengan senario ini, kewujudan UMK sebagai Universiti berfokus dan berteraskan Keusahawanan di Malaysia dapat ditafsirkan sebagai amat bertepatan dan selari dengan keperluan semasa yang terarahkan kepada penjana perkembangan industri kreatif dan pertumbuhan ekonomi kreatif. Justeru, penganjuran pameran ini di UMK boleh dianggap sebagai satu titik tolak yang amat bermakna untuk UMK terus berusaha memartabatkan bidang seni visual bagi menjana keusahawanan industri kreatif di Malaysia dan antarabangsa.

Ahamad Tarmizi Azizan
23 Julai 2010