

# PERBINCANGAN “TINGKAH LAKU” DAN INTERAKSI PENGHAYAT KE ATAS BEBERAPA KARYA SENI MULTIMEDIA INTERAKTIF DI MALAYSIA

Siti Khadijah Binti Mohamad Elham <sup>1</sup>

Universiti Sains Malaysia

<sup>1</sup> khaty\_elham@yahoo.com

Sarena Abdullah <sup>2</sup>

Universiti Sains Malaysia

<sup>2</sup> sarena.abdullah@usm.my

## ABSTRAK

Dewasa ini, kita dapat melihat bermacam idea diungkap dalam pelbagai rupa, bentuk dan kaedah hasil daripada pelbagai ragam pengolahan karya seni multimedia interaktif dari pelbagai perspektif, sudut, konsep, medium dan teknologi. Pembentangan kertas kerja akan mengupas karya seni multimedia interaktif di Malaysia secara umum dan perbincangan aspek “tingkah laku” dan interaksi penghayat atau audience terhadap hasil karya seni multimedia interaktif. Oleh itu, pembentangan ini akan menjelaskan definisi umum seni multimedia interaktif, bentuk-bentuk tingkah laku penghayat (audience), dan juga perhubungan tingkah laku tersebut dengan karya, kaedah dan impak ke atas keseluruhan hasil karya dipilih. Perbincangan dalam kertas kerja ini akan cuba menjawab persoalan penting iaitu adakah keseluruhan hasil karya yang dipilih untuk dibincangkan, mampu berinteraksi kesan daripada tindak balas “tingkah laku” penghayat tersebut atau pun sebaliknya. Perbincangan ini mampu menjadi asas serta perkongsian maklumat terhadap perbincangan dalam pelbagai konteks dan persoalan seni multimedia interaktif kerana ianya begitu jarang diketengahkan di negara.

## KATA KUNCI

Seni Multimedia Interaktif, tingkah laku, interaksi dan teknologi.

## PENGENALAN

Di Malaysia, bidang multimedia bukanlah sesuatu bidang asing lagi bagi kebanyakan penggiat seni multimedia kerana, ia mula dipraktikkan sekitar tahun 1980-an iaitu bermula dengan cubaan-cubaan asas terhadap penggunaan medium komputer. Dengan gabungan antara rekaan seni grafik dengan seni halus menggunakan medium komputer oleh Kamarulzaman Mat Isa dan seterusnya, kolaj digital diperkenalkan oleh Ismail Zain dalam pameran solonya bertajuk *Al Keshah* yang terdiri daripada cetakan digital menggunakan komputer Macintosh pada tahun 1988 (Saidon & Rajah, 1997). Menjelang era 90-an ini, ia merupakan tapak permulaan kemuncak eksperimentasi terhadap karya-karya seni seperti instalasi, video, persembahan dengan perluasan isu-isu yang melangkaui nilai estetik dan formalisme seperti identiti dan perlambangan, keterpinggiran budaya, politik tempatan dan ekonomi. Beberapa artis muda seperti Wong Hoy Cheong, Liew Kung Yu, Zulkifli Yusoff, Tan Chin Kuan, Noor Azizan Paiman dan kumpulan Matahati merupakan antara pelopor seni instalasi pada ketika itu. Menerusi penggunaan media digital, mereka mula mengembangkan konteks dengan pelbagai disiplin seni halus, menjalankan penyelidikan secara intensif, membawa pendekatan konseptual, menggunakan elemen performatif dan sebagainya (Saidon & Rajah, 1997). Pameran-pameran penting yang memaparkan karya seni multimedia termasuklah *International Video Art Festival* pada tahun 1990 dan 1994, Pameran Seni Elektronik Pertama (1997) dan *Flow-Arus* (2000) namun, bermula pada tahun 1994, Anugerah Video Malaysia mula diperkenalkan oleh Malaysian Video Awards Council dan Festival Seni Video Sony pada

1994 yang dianjurkan oleh syarikat Sony (Hasnul J Saidon, 2003). Selain daripada berkumpulan, terdapat juga pameran diadakan secara perseorangan seperti *Permentation* oleh Roopesh Sitharan dan *Hyperview* pada tahun 1997 oleh Hasnul Jamal Saidon iaitu paparan karya kolaj digital yang menggabungkan multimedia interaktif dalam seni videonya. Walau bagaimanapun, hanya sebilangan kecil sahaja artis yang benar-benar komited dan konsisten, justeru, aktiviti-aktiviti berkarya seumpama ini mengalami proses pasang surutnya. Walau bagaimanapun, pertembungan teknologi ke ruang seni telah membawa kepada pengeksploitan idea menerusi eksperimentasi pelbagai bentuk media dan teknik yang perlu dikaji daripada keberkesanan sesebuah karya. Seni multimedia interaktif merupakan antara seni media baru yang lahir kesan daripada perkembangan bidang teknologi. Inilah antara proses seni yang sedang pesat membangun dalam pelbagai medium dan bentuk penyampaian dan mungkin tiada kesudahan. Berjayanya penciptaan sesuatu karya bukan sahaja dinilai melalui jumlah yang dihasilkan tetapi, cara pengkarya mengambil kira kepentingan penghasilannya terhadap masyarakat dan ruang seni khususnya, merupakan tunggak utama di samping kaedah atau pendekatan untuk membawa karya ke dalam senario seni. Maka, mengkaji sesuatu bentuk tingkah laku dan perkaitannya dengan bidang seni dapat memberikan indikasi keberkesanan sesebuah karya terutamanya dalam konteks seni multimedia interaktif. Oleh yang demikian, penyelidikan ini membincangkan isu berkaitan seni multimedia interaktif dan hubungan dengan aspek tingkah laku untuk berinteraksi dengan mengambil beberapa pendekatan dan teori-teori yang dikemukakan oleh penulis-penulis seni di Barat yang dihubungkan terus dalam konteks seni di Malaysia.

## **METODOLOGI**

Memandangkan kajian ini masih dalam peringkat awalan maka perbincangan dan analisa karya dalam konteks tingkahlaku dan interaksi penghayat adalah masih terhad dan hanya dengan merujuk kepada instrumen-instrumen seni dalam bentuk cetakan seperti katalong, buku-buku seni dan sebagainya yang hanya melibatkan beberapa pameran lepas. Ini kerana penghasilan karya-karya yang dipilih untuk kajian ini tidak lagi dipamerkan. Maka hanya dengan bahan bukti sekunder yang ada, perbincangan analisa karya dalam peringkat asas sahaja dapat dijalankan.

## **KAJIAN LITERATUR**

### **Definisi Multimedia**

Kertas kerja ini akan menjelaskan beberapa terma multimedia dan tingkah laku untuk disesuaikan dalam konteks perbincangan tingkah laku dengan karya seni multimedia pada bahagian seterusnya. Menurut Green dan Brown (2002), multimedia merupakan satu medium komunikasi yang diselaraskan dengan perantara lain untuk menghantar maklumat secara seragam yang mengandungi beberapa komponen utama seperti grafik, audio, teks dan interaktiviti dan juga boleh merujuk kepada bentuk lain seperti produksi, penyimpanan atau teknologi pembentangan. Menerusi buku bertajuk *Instructional media and technologies for learning* (Heinich, Molenda, Russell, & Smaldino, 1999), definisi multimedia adalah sebarang gabungan antara dua atau lebih format media yang disepadukan ke dalam bentuk maklumat atau program arahan, namun, definisi yang diberikan pada dasarnya adalah sama seperti beberapa ahli yang lain iaitu satu gabungan sistem terdiri daripada satu peranti paparan, alat pengurusan, sumber teks, gambar, grafik dan bunyi. Di dalam buku bertajuk *Multimedia For Learning: Development, Application, Evaluation* (Gayeski, 1993) iaitu, multimedia terdiri daripada satu sistem komunikasi interaktif berasaskan komputer yang mencipta, menyimpan dan menghantar teks, grafik, audio dan rangkaian auditori maklumat. Pada kebiasaannya, multimedia memerlukan sesuatu perisian yang terdapat pada peranti komputer untuk menghasilkan kesan grafik, audio, video dan animasi disamping bantuan daripada alat-alat seperti pengimbas, pembesar suara, kad bunyi, kad video dan sebagainya.

### **Definisi Interaktif**

Berdasarkan pengistilahan dalam Kamus Dewan Edisi Keempat, 'interaktif' bermaksud saling bertindak dan berhubung antara satu sama lain dan dari sudut aplikasi interaktif iaitu perspektif perisian pula, ia merujuk sebuah aplikasi yang bersifat dua hala dan melibatkan pengguna secara aktif sewaktu aplikasi tersebut dijalankan. Aplikasi interaktif biasanya menggabungkan kesan visual dan audio untuk menjadikan aplikasi ini lebih realistik. Walau bagaimanapun, dengan wujudnya teknologi terkini, pengguna turut terlibat dalam membuat keputusan dan melakukan pergerakan fizikal. Contohnya, permainan komputer, permainan video dan aplikasi realiti maya. Oleh itu, multimedia interaktif ditakrifkan sebagai pangkalan data berkomputer yang membolehkan pengguna untuk mencapai maklumat dalam pelbagai bentuk iaitu melibatkan komponen utama dalam multimedia dan ianya direka khusus dengan nod berkaitan maklumat yang membenarkan pengguna untuk mengakses maklumat mengikut kepentingan dan keperluan unik mereka (Reeves, 1993). Contohnya, di dalam buku bertajuk *Interactive Multimedia Instruction* -- Interactive Multimedia Instruction (IMI) merupakan satu program pengajaran yang merangkumi pelbagai sumber bersepadu dalam arahan dengan sebuah komputer di tengah-tengah sistem. Program ini direka dengan sengaja dalam segmen dan maklum balas penonton terhadap menu, masalah, krisis simulasi, soalan dan persekitaran maya yang akan mempengaruhi jujukan, saiz, kandungan dan bentuk program (Schwier & Misanchuk, 1993). Oleh yang demikian, daripada keseluruhan definisi di atas, multimedia interaktif dapat ditakrifkan sebagai sebuah aturcara yang menjadikan medan elektronik seperti komputer dengan merangkumi pelbagai elemen dan komponen multimedia yang bertindak dalam menyampaikan sesuatu mesej melalui aktiviti interaksi antara dua hala. Dalam konteks yang serupa, multimedia interaktif merujuk kesan kepada tindakan audiens yang dapat dan akan menerokai dan berinteraksi melalui butang kawalan, teks utama dan titik panas (hot spot).

### **Definisi Tingkah Laku**

Tingkah laku boleh dianggap sebagai suatu perbuatan atau tindakan yang memberi kesan secara dalaman atau pun luaran terhadap sesuatu subjek atau objek. Menurut Martin dan Pear (2003), tingkah laku biasanya merangkumi aktiviti, aksi, prestasi, bertindak balas, tindakan dan reaksi. Namun, pada dasarnya tingkah laku adalah apa sahaja yang diperkatakan atau dilakukan oleh individu. Menerusi esei bertajuk *The Behavior Of Organisms* (Skinner, 1938), tingkah laku hanyalah sebahagian daripada jumlah aktiviti organisma dan beberapa pembatasan formal justeru, bidang ini mungkin mampu ditakrifkan dari segi sejarah namun, berbeza dengan aktivi-aktiviti organisma lain, fenomena tingkah laku dipegang bersama oleh apa yang dipanggil sebagai "*a common conspicuousness*". Beliau mendefinisikan tingkah laku adalah:

*"...what an organism is doing or more accurately what it is observed by another organism to be doing"*. (...apa yang satu organisma lakukan atau lebih tepat apa yang ia diperhatikan oleh organisma lain untuk melakukannya)

Tambahan lagi, definisi tingkah laku yang dinyatakan di atas juga merupakan suatu respon organisme atau seseorang yang mana ia turut dipengaruhi rangsangan dari persekitaran luar<sup>1</sup> subjek tersebut. Oleh itu, definisi tingkah laku dengan sendirinya dapat dirumuskan sebagai cara seseorang berinteraksi atau bertindak balas dalam sesuatu keadaan mahupun rangsangan yang tertentu. Walau bagaimanapun, tiada pengistilahan secara khusus yang dapat diberikan mengenai tingkah laku dalam konteks seni.

---

<sup>1</sup> Menyiasat keadaan kesan ke atas tingkah laku menggunakan teknik canggih yang dibangunkan oleh Skinner dan rakan-rakannya. Sejumlah besar data saintifik dikumpulkan yang mana ianya datang dengan beberapa konsep tingkah laku yang ketara.

Namun begitu, Jika diteliti secara mendalam, tingkah laku merupakan suatu tindakan yang bersifat aktif mahu pun pasif kerana ia memiliki pelbagai bentuk dan mampu berubah-ubah berdasarkan faktor-faktor tertentu. Tingkah laku dapat dihubungkan dalam pelbagai bentuk bidang justeru, persoalannya, mengapa tidak ia boleh dikaitkan dengan seni?. Berdasarkan daripada keseluruhan pengertian di atas, tingkah laku dengan sendirinya mampu memberikan pengertian yang berbeza antara bidang seni dengan bidang yang lain seperti sosiologi, psikologi dan sebagainya. Menerusi disiplin yang terdapat dalam teori seni itu sendiri, ia saling berkait rapat dengan persoalan-persoalan mengapa wujudnya seni, bagaimana ianya berfungsi, bagaimana ia dibangunkan atau direka bentuk dan bagaimanakah pula ia menjadi lebih berkesan. Justeru daripada itu, perbincangan ke atas karya seni berbentuk multimedia interaktif ini dalam aspek tingkah laku yang membentuk interaksi terhadap lingkungan persekitarannya mungkin menjadi sebahagian penyelesaian dalam rentetan persoalan ini.

### **PERSOALAN KAJIAN**

Fokus utama dalam perbincangan ini adalah untuk mendapatkan gambaran keseluruhan hubungan antara aspek tingkah laku dengan karya seni multimedia interaktif. Dari perspektif seni, tingkah laku mampu diungkap sebagai antara bentuk kesenian. Mengambil contoh seni multimedia interaktif, ia saling bersangkutan antara pengkarya, karya dan audiens. Tiga pengaruh ini berperanan bagi mengadakan lingkungan persekitaran interaktif tanpa dibatasi sempadan ruang. Oleh yang demikian, berdasarkan daripada huraian di atas, persoalan kajian adalah:

1. Bagaimana tingkah laku audiens berinteraksi dengan karya seni multimedia interaktif?
2. Apakah bentuk-bentuk dan ciri-ciri tingkah laku yang dapat mempengaruhi kesan persekitaran karya?
3. Adakah semua hasil karya di bawah seni multimedia interaktif dapat berinteraksi menerusi pengaruh tingkah laku?

### **PERBINCANGAN**

Kertas kerja ini akan menjelaskan beberapa terma multimedia dan tingkah laku untuk disesuaikan dalam konteks perbincangan tingkah laku dengan karya seni multimedia pada bahagian seterusnya. Secara ringkasnya, Martin dan Pear (2003) mendefinisikan tingkah laku sebagai aktiviti yang merangkumi aksi, prestasi, tindak balas, tindakan dan reaksi. Oleh yang demikian, perbincangan menerusi kertas kerja ini, akan menggunakan tiga aktiviti daripada keseluruhan definisi tingkah laku yang nyatakan sebagai faktor yang mendorong dan mempengaruhi proses tingkah laku dan hubungannya antara karya seni multimedia interaktif. Antara tiga faktor ini adalah rangsangan, tindak balas dan kesan. Kamus dewan mendefinisikan rangsangan sebagai rasa yang timbul apabila dirangsang oleh kehadiran sesuatu objek yang boleh menimbulkan pelbagai perasaan atau reaksi. Tindak balas pula merujuk kepada tindakan yang diakibatkan oleh suatu tindakan lain justeru, tindak balas akan mempengaruhi sebarang bentuk tingkah laku sama ada secara positif atau negatif dan nyata atau sebaliknya. Kesan wujud dalam dua keadaan iaitu baik atau buruk dan dua-dua keadaan ini mampu dilihat atau ditonjolkan pada lingkungan persekitarannya.

### **Pameran: Bayang-Bayang Atas Lapisan Makna Shadows on Layers of Meaning**

Pameran ini merupakan pameran seni multimedia yang belangsung di Balai Seni Visual Negara pada tahun 2010 hasil kerja sekumpulan artis, pereka, pengaturcara dan penyelidik dari Fakulti Media Kreatif, Universiti Multimedia. Pameran ini melibatkan dua kategori utama, iaitu instalasi multimedia dan dokumentasi multimedia. Bayang-bayang atas Lapisan Makna ini membawa satu gambaran kepada situasi yang sentiasa bergerak, dinamis, yang meninggalkan kesan serentak sementara dan kekal. bayang-bayang akan muncul jika ada objek yang dipancarkan cahaya dan akan menghilang ke dalam kegelapan apabila caha terpadam. Bayang akan turut bergerak jika objek atau punca cahaya itu bergerak.

Makna yang selalu pula terlekat pada sifat subjektiviti sesuatu objek, pemikiran, atau tindakan-tindakan manusia itu sentiasa terus bertambah, membentuk lapisan-lapisan persamaan dan berbezaan di antara ruang waktu, lokasi dan manusianya dan sentiasa pula mendapat tafsiran-tafsiran yang baru. Dinamika sifat dasar yang ada pada bayang-bayang dan lapisan makna seperti yang digambarkan itu sesuai dipadan dengan sifat multimedia yang juga telah banyak merubah berbagai aspek kehidupan kita hari ini.



**Gambar 1:**

Fauzan, Hushinaidi & Norman

“Dialogue” (2009-2010), video on constructed relief

Sumber: <http://cikgusenismkbbk.blogspot.my/2010/06/pameran-seni-multimedia-di-balai.html>

Berdasarkan karya pertama oleh Fauzan, Hushinaidi dan Norman, bertajuk *Dialogue* (Gambar 1), karya multimedia ini berbentuk arca timbulan, berupa wajah manusia yang timbul dari permukaan dinding. Pada dasarnya, permukaan kedua-dua arca tersebut adalah kosong dan tidak memiliki sebarang imej. Namun, wajah manusia yang terpapar pada permukaan arca timbulan tersebut merupakan imej yang dipancarkan dari komputer menggunakan projektor yang memiliki pelbagai bentuk emosi wataknya dan disertai dengan audio (suara). Karya bertajuk *Dialogue* ini juga memaparkan pelbagai reaksi seperti suka, duka, marah, letih, menguap dan banyak lagi. Dengan menggunakan teknologi projektor dan komputer, karya tersebut telah berinteraksi secara spontan tanpa pengaruh daripada tingkah laku audiens mahu pun pengkaryanya. Dalam hal ini, penghasilan karya tersebut adalah hasil gabungan antara video dan arca timbulan dengan menggunakan teknik instalasi dirangsang oleh penggunaan teknologi untuk menggambarkan pelbagai watak dan reaksi. Audien dapat menyaksikan secara terus imej dan watak tersebut tanpa melakukan sebarang tindakan untuk berinteraksi dengan karya. Ini adalah contoh multimedia interaktiviti *linear* kerana memiliki sifat tidak interaktif yang mana, tingkah laku audiens tidak memainkan peranan sebaliknya, audiens lebih bersifat pasif atau sekadar menghayati. Tambahan juga paparan watak-watak yang terdiri daripada elemen audio dan video berupa klip video dalam karya ini juga hanya diulang-ulang, justeru tiada sebarang kawalan yang perlu dimainkan oleh audiens tetapi dikawal sepenuhnya oleh aplikasi media tersebut iaitu komputer.



**Gambar 2**

Avijit, Edina, Malan & Mastura Y

“W.AR Zone” (2009-2010), augmented reality

Sumber: <http://cikgusenismkbb.blogspot.my/2010/06/pameran-seni-multimedia-di-balai.html>

Karya kedua ini merupakan karya berbentuk dokumentasi multimedia bertajuk *W.AR Zone* (Gambar 2) hasil kerja sama antara Avijit, Edina, Malan dan Mastura. Karya ini menggunakan skrin LCD berserta gabungan kamera yang terletak pada atas skrin tersebut. Menerusi karya ini, kanak-kanak (audiens) dapat dilihat berada dalam skrin berkenaan yang dirakam menggunakan kamera apabila berdiri dihadapan skrin tersebut. Jika dilihat pada gambar pertama, tiada tompokan warna merah pada kad yang dipegang pada kanak-kanak dalam skrin tersebut namun, sebaliknya pada gambar kedua yang mana terdapat tompokan warna merah pada kad yang dipegang kanak-kanak tersebut. Dalam hal ini, apabila kad putih yang dipegang kanak-kanak tersebut menepati sasaran, tompokan warna merah akan terpercik di skrin secara automatik. Menerusi karya ini, jelas menunjukkan bahawa tingkah laku kanak-kanak tersebut mewujudkan interaksi awal meskipun ia beralaku secara spontan apabila dia mula-mula berdiri di hadapan skrin. Sebaliknya, karya tersebut pula memerlukan sokongan daripada tingkah laku kanak-kanak dengan mengacu kad pada sasaran untuk menghasilkan impak ke dalam skrin tersebut. Ironiya, kanak-kanak tersebut bukan sahaja dapat berinteraksi ke atas karya tersebut malahan, dia juga menjadi sebahagian daripada karya tersebut. Mungkin inilah yang boleh dikatakan sebagai karya berbentuk 4D iaitu, audiens menjadi sebahagian daripada karya. Berbeza dengan karya sebelumnya iaitu *Dialogue*, karya ini memiliki ciri-ciri interaktiviti tidak linear kerana tingkah laku audiens (kanak-kanak) dalam rajah di atas, mengawal sebahagian kandungan aplikasi dalam karya tersebut untuk menghasilkan output pada skrin. Oleh itu, karya ini berinteraksi secara aktif dengan tingkah laku yang dimainkan oleh kanak-kanak tersebut. Secara umumnya, perbincangan ini tidaklah begitu kritikal dan berimpak sebaliknya, ianya hanyalah sekadar perkongsian hasil daripada *personal observation* terhadap kebanyakan hasil karya seni multimedia di Malaysia. Tambahan pula, perbincangan ini sekadar rujukan dan cetusan idea awal di samping menambah pemahaman tentang tingkah laku dan perkaitannya terhadap karya seni multimedia.

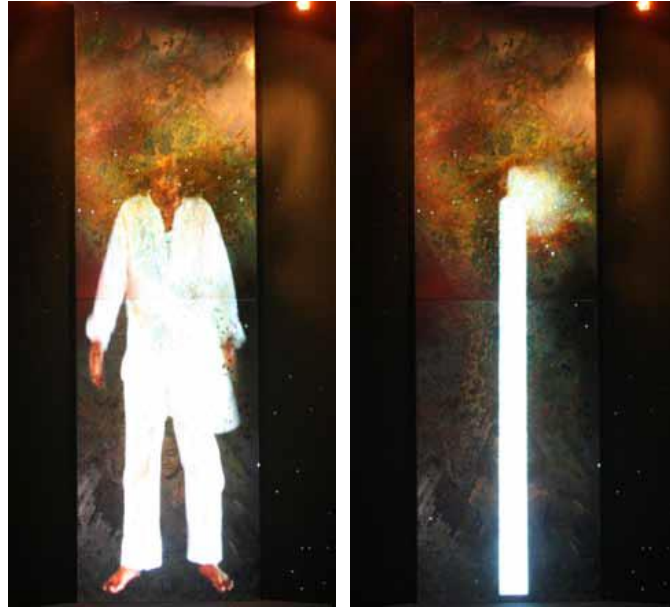
Kita menyadari bahawa sesuatu yang berinteraktif pasti mampu berinteraksi antara satu sama lain malahan bukan itu sahaja sebaliknya, sesuatu yang mampu berinteraksi adalah kesan daripada ransangan yang diterimanya iaitu tingkah laku. Terma tingkah laku yang dimaksudkan dalam perbincang ini adalah merujuk kepada perbuatan sama ada secara sengaja atau tidak sengaja oleh audiens dan pengkarya terhadap karya untuk kesan atau efek ke atas karya tersebut.

**Pameran: Hijab Seorang Pelukis *Veil of An Artist***

Pameran ini merupakan pameran solo ketujuh Hasnul Jamal Saidon yang berlangsung di Galeri Seni Negeri Pulau Pinang pada April 2010. Pameran bertajuk Hijab<sup>2</sup> Seorang Pelukis ini menampilkan gabungan hasil seni catan, media interaktif dan video instalasi yang menyentuh hal berkaitan dengan isu jati diri budaya, krisis representasi dan makna diri dalam kancah globalisasi dan ledakan teknologi maklumat. Penghasilan karya-karya ini merupakan cubaan memecahkan dikotomi, dualisme ilusi pemisah antara tampak dan ghaib atau subjek yang melihat dengan objek yang dilihat. (Muzium & Galeri Tuanku Fauziah, 2010)

---

<sup>2</sup> Terminologi “hijab” bagi Hasnul merujuk kepada dimensi mental dan emosi iaitu dalam perkataannya sendiri “minda adalah sempadan seterusnya” justeru, perkataan “hijab” juga disebut di dalam al-Quran yang mana menurut Hasnul, ia berkait dengan apa yang biasa diandaikan sebagai kod berpakaian bagi wanita muslim. Untuk maklumat lanjut sila lihat *Roopesh Sitharan Looks at Video Over Painting, and Hopefully Beyond 'hijab'* dalam <http://hasnulsaidon.blogspot.my/2011/04/veil-of-artist.html>

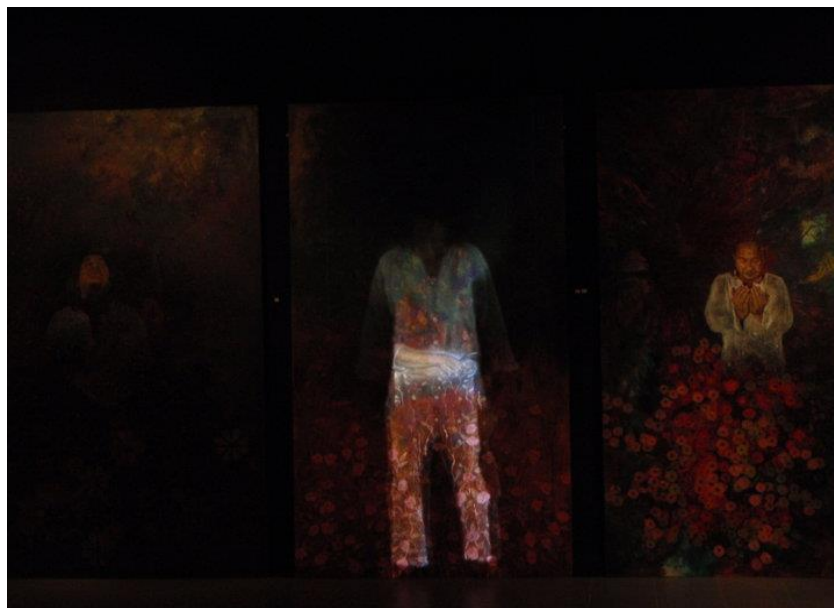


Gambar 3

Hasnul Jamal Saidon

“Dakap” (2010), *Video Projection on Mixed Media Painting, Video Loop*<sup>3</sup>

Sumber: 1Malaysia Contemporary Art Tourism Sparkles in Penang



Gambar 4

Hasnul Jamal Saidon

“Mendiri” (2010) *Video Projection on Mixed Media Painting*

Sumber: <http://hasnulsaidon.blogspot.my/2011/04/veil-of-artist.html>

---

<sup>3</sup> Menurut kamus dewan Loop merujuk perintah atau set perintah yang dilakukan berulang kali menurut jumlah dan syarat yang telah ditetapkan. Dengan menggunakan gelung, sesuatu perintah itu hanya perlu ditulis sekali sahaja.





Gambar 5

Hasnul Jamal Saidon

“Buku Api *Book of Fire*” (2010)

Sumber: <http://hasnulsaidon.blogspot.my/2011/04/veil-of-artist.html>

Menerusi pameran ini, terdapat 16 buah karya catan media campuran yang diaplikasi dengan gaya ekspresionisme abstrak dan realisme dalam konteks reka corak abstrak dari tata-bahasa seni tradisi Timur. Kesemua karya ini dipersembahkan dalam bentuk instalasi dan gabungan bersama sistem pancaran video. Dalam setiap karya catan, terdapat imej berupa wajah seorang lelaki dalam pelbagai posisi dan keadaan seperti berdiri, duduk sambil menadah tangan, tunduk dan sebagainya. Jika diperhatikan pada Gambar 3 bertajuk “Dakap”, terdapat dua imej bercahaya iaitu imej seorang lelaki yang sedang berdiri dan imej sebatang lilin sedang menyala. Kedua-dua imej ini dalam keadaan bergerak-gerak dan ini merupakan hasil imejan dari pancaran video menerusi penggunaan projektor. Pameran ini mempunyai ciri persembahan yang hampir sama dengan karya berjudul “*Dialogue*” dalam pameran Multimedia Bayang-Bayang Atas Lapisan Makna namun, perbezaannya hanyalah kedua-duanya berlatarkan antara arca dengan catan. Menerusi karya ini, peranan audiens hanyalah sebagai pemerhati tanpa melakukan sebarang pergerakan untuk berinteraksi dalam karya tersebut. Meskipun begitu, hasil gabungan antara video dan instalasi dalam pameran Hijab Seorang Pelukis ini masih berhubung dengan audiens melalui konteks yang ingin disampaikan iaitu seperti yang dinyatakan oleh Hasnul terhadap keseluruhan karyanya “Apabila kita melihat sebuah karya, kita sebenarnya melihat diri kita sendiri”. Menariknya, dalam satu bahagian pameran tersebut, terdapat satu karya berjudul “Buku Api” (2010) (Gambar 5). Karya ini berbentuk *slide*, yang mana seseorang boleh menggerakkannya seperti menyelak sebuah buku dengan menyentuh pada permukaan skrin untuk melihat karya dalam bentuk maya. Wujud interaksi secara aktif antara karya dengan tingkah laku audiens. Namun karya ini hanyalah sebageian kecil dalam pameran tersebut. Ini adalah contoh media interaktif yang terdapat dalam pameran ini.

#### **Projek: Jambori Rimba**

“Jambori Rimba” adalah sebuah konsert gabungan multimedia dan karya instalasi interaktif yang berpusat pada penonton yang dianjurkan di Universiti Malaysia Sarawak pada tahun 1997. Ini merupakan projek hasil usaha sama antara Hasnul Jamal Saidon dan Mohd Fadzil Abdul Rahman dengan The McLean Mix yang mana, ianya merupakan lanjutan daripada projek kerja sama bertajuk “The Rainforest Images” pada tahun 1992. “Jambori Rimba” ini juga menjadi antara projek penyelidikan yang penting ke arah pembangunan dan perkembangan awal seni elektronik di Malaysia. (Hasnizam Abdul Wahid, 2008)



Gambar 6

“Jambori Rimba” (1997)

*An Audience-interactive installation, in collaboration with the Mclean Mix (Barton & Priscilla McLean)*

Sumber: *Relocations* (Seni elektronik Hasnul Jamal Saidon & Niranjana Rajah)

Secara praktisnya, projek ini menggabungkan seni bunyian elektroakustik dengan seni video berasaskan komputer. Dengan menggunakan imejan, bunyi-bunyian hutan dan alat musik tradisional masyarakat etnik Sarawak yang disample dan diproses secara digital. Terdapat dua proses dan keadaan tingkah laku terjadi dalam projek persembahan ini, iaitu proses tingkah laku penghayat dan proses tingkah laku yang ditonjolkan oleh orang yang terlibat dalam persembahan tersebut. Ini menunjukkan rangsangan boleh terjadi dalam dua keadaan di mana, rangsangan orang yang bermain alat musik dan rangsangan dari bunyi dikeluarkan daripada alat musik tersebut. Justeru, rangsangan terhadap penghayat ini juga berlaku apabila melihat pemain sedang bermain alat musik dan mendengar bunyi yang dihasilkan daripada alat musik itu. Maka, pada peringkat permulaan rangsangan adalah melalui penglihatan dan pendengaran. Selain daripada kehadiran bunyi dan imej melalui video yang dipaparkan, persembahan ini turut dilatari oleh elemen cahaya justeru, kehadiran cahaya, bunyi dan imej-imejan pada skrin dan pentas persembahan, lantas menarik perhatian penghayat. Oleh yang demikian, dalam keadaan ini tidak balas berlaku. Tetapi, tindak balas yang berlaku pada keadaan ini adalah bersifat pasif bagi penghayat. Ini adalah kerana, penghayat hanya mengalami proses memerhati dan mendengar sahaja tanpa melakukan sebarang bentuk tindakan secara aktif. Tindakan secara aktif berlaku sekiranya wujud arahan justeru, penghayat akan memainkan peranan untuk berinteraktiviti bersama sesebuah karya tersebut. Dalam hal ini juga, audiens hanya berinteraksi melalui tindak balas dari audio dan video dalam keadaan lebih bebas tanpa perlu mengikut sebarang bentuk arahan. Konsert persembahan multimedia dengan karya instalasi interaktif ini dipersembahkan secara langsung seperti pementasan sebuah teater. Persembahan ini terdiri daripada kumpulan tarian dan pemain alat musik. Secara implimentasinya, penghayat melalui proses interaktiviti melalui penerokaan dan penghayatan unsur-unsur bunyian dan imejan (berlaku secara nyata atau pun secara rakaman iaitu dalam bentuk video) yang didengar dan diperlihatkan. Kebiasaannya proses interaksi berlaku apabila wujudnya rangsangan seperti sentuhan hadir, oleh itu berlaku tindak balas namun, ianya adalah proses yang berbeza dalam persembahan ini. Skrin putih dipasang di belakang kawasan pementasan berperanan memvisualisasikan imej-imejan ekologi hutan atau video yang dihasilkan berasaskan komputer. Secara tidak langsung, penghayat dapat memerhati setiap pergerakan dan persembahan yang terpapar pada skrin dan juga di pentas secara langsung

dengan jelas. Kesimpulannya, persembahan projek “Jambori Rimba” ini membawa penonton meneroka secara interaktif alam bunyian dan visual berkaitan dengan hutan dalam usaha memberi kesedaran ekologi terhadap hubungan antara manusia dengan alam semula jadi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ke atas karya yang dipilih, tingkah laku yang berlaku semasa karya dipamerkan sememangnya tidak berlaku secara kritikal dan rumit. Hal ini kerana, terdapat batasan-batasan dalam berinteraksi dan batasan yang dimaksudkan ini adalah merujuk kepada tingkah laku yang perlu dimainkan oleh audiens untuk menghasilkan output di atas dasar arahan yang diberikan. Selain itu, interaksi juga tidak semestinya terjadi secara sengaja sepenuhnya atau lebih tepat lagi dikawal, malahan juga boleh berlaku secara tidak terkawal atau pun bebas. Mungkin inilah yang jawapan kepada persoalan akan kemampuan interaksi kesan daripada tindak balas ‘tingkah laku’ audiens tersebut pada sesuatu karya. Menjadi sesuatu yang ironik apabila audiens seolah-olah turut sama berkarya dan melahirkan idea yang mana, tingkah laku yang ditonjolkan audiens menjadi sebahagian paparan yang mampu diamati.

Jika pada awal pemahaman kita mengenai karya seni multimedia interaktif secara umumnya adalah bersifat interaktif iaitu merujuk saling berinteraksi meskipun di dalam lingkungan persekitaran karya, namun begitu, tidak semua hasil karya tersebut mampu berinteraksi melalui sesuatu rangsangan daripada pelbagai bentuk tingkah laku. Rangsangan daripada tingkah laku ke atas karya seni multimedia dilihat hanyalah bersifat subjektif pada dasarnya. Ini berdasarkan daripada hasil pemerhatian yang dijalankan ke atas kesemua karya tersebut. Walau bagaimanapun, perbincangan mengenai tingkah laku ke atas karya seni multimedia sudah tentu mempunyai signifikannya tersendiri terhadap keseluruhan hasil perbincangan. Hal ini kerana, ia sedikit sebanyak mampu memberikan suntikan kepada para pengkarya untuk mencipta mahupun meningkatkan lagi hasil karya yang lebih berinteraktif supaya dapat mewujudkan suasana interaksi yang efektif antara pemerhati dengan karya tersebut. Oleh yang demikian, apa yang dapat disimpulkan mengenai pengertian tingkah laku dalam konteks seni multimedia interaktif ialah, tingkah laku merupakan suatu proses penglibatan manusia yang berlaku secara aktif dan pasif untuk memaparkan sebarang bentuk output dalam persekitarannya. Tingkah laku mampu mengubah struktur dalam karya seni multimedia interaktif.

Karya seni multimedia interaktif ini menjadi antara contoh medium terbaik dalam mengembangkan proses kreativiti dan interaktiviti dengan mewujudkan komunikasi dua hala antara tingkah laku audiens dan karya seni. Justeru, instrumen-instrumen teknologi yang terdapat pada karya seni multimedia ini, seharusnya mampu merapatkan jurang antara karya, pengkarya dan penghayat seni tanpa menjejaskan norma-norma dan nilai-nilai murni yang terkandung pada dasar seni. Oleh yang demikian, kehadiran bidang teknologi ini perlu selari dengan keupayaan manusia untuk menepis anasir-anasir negatif yang mampu merosakan hubungan di antara manusia, teknologi dan seni. Asasnya, masa depan seni dan teknologi digital memberi makna besar kepada kebanyakan artis multimedia. Saling kebergantungan terhadap unsur ini akan memberi kesan terhadap interaksi dan persefahaman pelbagai budaya dalam kebanyakan konteks dan aspek kehidupan.

*“When speculating about the future of digital art, one must stand at a crossroad and look down two avenues: art and technology. Artists of the future will have never known a world without computers, and creating art with digital tools and media will not be perceived as something unusual. Contemporary art will continue to evolve, quietly incorporating new technologies as part of its development, and will continue to integrate with popular culture as well as with daily life. The revolution in global communication that the internet has provided will also bring greater multicultural interaction and understanding”.* (Wands, 2006)

(Apabila membuat spekulasi tentang masa depan seni digital, seseorang perlu berdiri di satu persimpangan jalan dan melihat ke bawah dua saluran iaitu seni dan teknologi. Artis-artis pada masa hadapan tidak akan pernah dikenali dunia tanpa komputer, mencipta seni dengan media dan alat digital tidak akan dilihat sebagai sesuatu yang tidak lazim. Seni kontemporari akan terus berkembang, dengan senyap menggabungkan teknologi baru sebagai sebahagian daripada pembangunan dan akan terus berintegrasi dengan budaya popular sebagai kehidupan seharian. Revolusi dalam komunikasi global yang telah disediakan internet juga akan membawa lebih besar interaksi pelbagai budaya dan pemahaman). (Wands, 2006)

Kesimpulannya, hubungan interaksi antara tingkah laku penghayat dengan karya berlaku disebabkan oleh tiga faktor iaitu, rangsangan, tindak balas dan kesan. Oleh yang demikian, ketiga-tiga faktor ini telah pun dikait dan perincian menerusi karya-karya dan persembahan seni yang dipilih. Selain dari tiga faktor yang mendorong interaksi tingkah laku penghayat terhadap karya seni, terdapat juga faktor-faktor lain yang turut mengambil peranan dalam bahagian ini iaitu elemen-elemen interaktif yang terkandung dalam setiap karya dan persembahan. Elemen-elemen yang dimaksudkan ini adalah berkaitan dengan definisi multimedia interaktif yang terdiri daripada rangkaian dan perisian serta komponen utama seperti audio, video, grafik dan sebagainya. Jelasnya, hubungan interaksi penghayat dengan karya-karya yang dipilih, adalah berkait secara langsung dengan terma dan faktor terjadinya proses tingkah laku yang telah dibincangkan.

#### **RUJUKAN**

Gayeski, D. M. (1993). *ultimedia For Learning: Development, Application, Evaluation*. New Jersey: Edicational Technology Publication.

Hasnizam Abdul Wahid. (2008). *A Review on "Experimentation" and Exploration on Installation Electroacoustic Work in Malaysia*.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1999). *Instructional media and technologies for learning* (6th ed.). Upper Saddle River.

Martin, Garry; Pear, Joseph . (2003). *Behavior Modification What it is and How to Do it*. Canada: Prentice Hall.

Muzium & Galeri Tuanku Fauziah. (2010). *Hijab Seorang Pelukis/Veil of An Artist*.

Reeves, G. W. (1993). *Communications and the "Third World."* Taylor.

Saidon, H. J., & Rajah, N. *Pameran Seni Elektronik Pertama* (1997). Kuala Lumpur: National Art Gallery.

Schwier, R., & Misanchuk, E. R. (1993). *Interactive multimedia instruction*. Educational Technology Publications.

Skinner, B. F. (1938). The Behavior of Organisms: An experimental analysis. *The Psychological Record*, 57–58. <http://doi.org/10.1037/h0052216>

Timothy D Green, Abbie Brown. (2002). *Multimedia projects in the classroom: a guide to development and evaluation*. Thousand Oaks.

Wands, B. (2006). art of the digital age. London: Thames & Hudson.