

Kepelbagaian Personaliti: Fenomena “Facebook” Menerusi Eksplorasi Seni Arca

Baharim b. Samuri

Universiti Pendidikan Sultan Idris

Mohd Fauzi b. Sedon @ M. Dom

Universiti Pendidikan Sultan Idris

Abstrak

Kertas kerja ini memfokuskan kepada fenomena ‘*Multiple Personality*’ pengguna sesawang Facebook. ‘*Multiple Personality*’ terhasil daripada penggunaan imej fotografi, digital, teks dan videografi yang menyumbang kepada budaya Internet yang bersifat global tanpa sempadan masa dan kawasan. Disentuh juga aktiviti perisian ‘*Facebook*’ yang disokong oleh teori personaliti “*Big Five*” oleh Lewis R. Goldberg. Antara artis utama kajian adalah Miki Takahashi, Axel Yberg, Allebn K. Little dan Tinka Shonibare.

Kata kunci kepelbagaian personaliti, *facebook*, Seni Arca.

Abstract

This paper focuses on the phenomenon of the Multiple Personality of the users of Facebook. Multiple Personality is the result of the use of photographic and digital images, texts and videos that have contributed to the Internet culture which is global and borderless. Also touches upon is the contents of Facebook backed by the personality theory of Lewis R. Goldberg, the Big Five. Among the study's lead artists Miki Takahashi, Axel Yberg, Allebn K. Little and Tinka Shonibare.

Keywords *multiple personality, Facebook, sculpture.*

LATAR BELAKANG

Pada masa kini, perhubungan sosial berkembang melalui jaringan laman sesawang yang berasaskan kepada teknologi media elektronik dan digital. ‘*World Wide Web*’ (www) ataupun rangkaian jalur lebar menawarkan pelbagai kemudahan aplikasi perhubungan sosial terkini melalui penggunaan aplikasi mesej, grafik, audio dan animasi. Menurut

Micheal Miller (2012), "...social networks are all about communicating, staying in touch with one another. Its the twenty-first century way to let people know what you're up to - and to find out what everyone else is up to, too". Dengan pencapaian teknologi telekomunikasi ini, pengguna berinteraksi melalui pelbagai aktiviti dalam jaringan mengikut tren popular terkini.

Melalui interaksi maya ini, pengguna menyatakan ekspresi diri secara bebas, dapat meluahkan perasaan dengan pelbagai cara sesuai dengan gaya kehidupannya secara tidak langsung. Daripada kenyataan Gordon Willard Allport (1961), "*Distinctive and relatively stable pattern of behaviors, thoughts, motives, and emotions that characterizes an individual throughout life*". Ekspresi dihuraikan sebagai gaya diri dan ia berhubung menjadi medan interaksi yang semakin meningkat popular. Kini, laman sesawang sosial '*Facebook*' (laman sesawang paling popular) telah menjadi pilihan pengguna sebagai rutin perhubungan sosial dan menjadi medan ekspresi diri dalam kehidupan seharian. '*Facebook*' mempunyai ciri platform yang dikehendaki, bersifat global, terbuka dan tanpa sempadan. Pengguna dapat meluahkan apa sahaja maklumat dengan bebas, mudah dan cepat. Micheal Miller (2012), menyatakan bahawa:

A sosial network ia a large website thats host a community of users and make it easy for those users to communicate with one another. Social network enable users to share experiences and opinion with one another via status updates, shorts text massages that are posted for public viewing by all of thats persons friends on site.

Penjelasan ini memberi gambaran terhadap ciri laman sosial yang eksploratif, menawarkan pelbagai kemudahan aktiviti dan ia berjaya menggalakkan dan meningkatkan keaktifan pengguna. Dengan hanya memuat naik satu keping gambar dalam aplikasi, ia dapat dikongsi dan diakses oleh ratusan orang kenalan di dalam jaringan tersebut di dalam satu masa yang sama. Keupayaan aplikasi ini mudah, cepat dan menyeronokkan, malah ia juga menyediakan pelbagai fungsi seperti untuk keperluan peribadi, interaksi dua hala melalui mesej segera, forum secara berkumpulan, perkongsian foto dan video, permainan video, hiburan, serta perniagaan secara atas talian. '*Facebook*' mempunyai kepelbagaian fungsi yang menepati rutin aktiviti sosial setiap hari, malah bahan-bahan yang dikongsi adalah mencerminkan personaliti. Kendra Cozzens, Potter & Mary Ellen Batiuk (2009), menjelaskan;

Popular social network sites (SNS) have developed to facilitate these connections. Among these sites are : Myspace, Twitter, LinkedIn, and the very famous Facebook. These SNS allow individuals to create their own "profile" for other members to view. Personal information posted about oneself includes details about personal interest, hobbies, as well as information about jobs. Profiles may also feature photographs, status updates to let the others know whats is going in your life, to a "wall" on which other members can write notes, giving users the ability to search for, find and interact with peers from one past, as well as their present.

Aktiviti-aktiviti yang dilakukan di dalam jaringan sosial ini memperlihatkan kepelbagaian luahan ekspresi pengguna melalui cara memuat naik pelbagai variasi gambar, video, audio dan teks ke dalam menu-menu aplikasi sama ada dalam ruangan gambar profil diri, dalam album peribadi malah dikongsi secara terbuka pada status

terkini. Kemudahan sistem yang terbuka ini membolehkan pengguna untuk menukar, menambah, dan menggunakan gambar secara bebas tanpa had masa dan bilangan yang dimuat naik. Pengguna boleh menampilkan apa sahaja gambar sama ada menggunakan gambar sebenar ataupun melalui imej-imej yang tiada kaitan dengan dirinya. Mereka bebas menggunakan sebarang imej seperti gambar haiwan, pemandangan, ilustrasi atau gambar-gambar yang dipih secara bebas mengikut kehendaknya tanpa merujuk kepada profil dirinya secara khusus dan sebenar.

Fenomena Manusia dan Teknologi

Fenomena laman sosial yang berlaku adalah perubahan besar yang berlaku dalam era baru ini sebagaimana kenyataan Joanna Moshman (2009), "*Since 2003, online social network sites have experienced explosive growth, becoming a major phenomenon in the new millinium*". Fenomena ini berlaku kerana unsur perubahan dalam perhubungan sosial manusia sebagaimana kenyataan Anthony Elliot (2009):

A third theme is that of "change", or social transformation. We live today in an era enormous social change. Globalization, new information technologie, the seeimingly unstoppable growth of consumerisme, the techno-industrialization of war: such transformations are taking place not only in modern institution but also within the very textures of everyday life.

Manusia adalah ahli sosial, yang menjadi komponen masyarakat dan menjadi subjek pencetus kepada fenomena sosial. Sifat manusia mempunyai faktor fizikal (kelakuan), pemikiran dan perasaan. Ia memberikan potensi bahawa ciri personaliti manusia dengan faktor-faktor sekeliling yang lain menjadi penentu pencetus fenomena. Hal ini disokong oleh Gordon Direnzo (1990), dengan menyatakan:

Personality, as a product of social experiences, often undergoes a number of significant changes as a consequence of social change. The formation of new values and attitudes, as well as various modifications in the social character of a society, are examples of these consequential change.

Dalam fenomena jaringan laman sesawang 'Facebook' ini, secara tidak langsung memberi indikasi terhadap kehidupan pengguna, masyarakat dan teknologi. Pencapaian teknologi melalui peralatan telekomunikasi dan kemudahan akses rangkaian jalur lebar, telah meyemarakan lagi perhubungan sosial secara maya, menambah keseronokan kerana perhubungan sosial dapat dilakukan di mana sahaja pada setiap masa. Ia menjadi gaya kehidupan kerana peralatan gajet elektronik dan 'mobile' meledakkan fenomena yang menepati tren semasa dengan ciri-ciri mudah, ringkas, menyeronokkan dan menjadi keperluan seharian. Micheal Kimmel dan Amy Aronson (2012) menjelaskan:

Material culture includes the environment we inhabit and the tools we develop to survive in it. Those tools are the level of technology. We organize our societies to enable us to collectively meet these basic subsistence needs for food, clothing and shelter. We develop different cultures based on the climate, the available food supply, and the geography of our environment.

Teknologi yang semakin berkembang itu merupakan satu indikasi kepada perubahan sosial yang berlaku dalam masyarakat melalui fenomena tersebut. Terbukti aktiviti jaringan sosial telah mengisi kehidupan, sentiasa mendampingi, menghiburkan dan mencetus budaya hubungan sosial maya dan secara tidak langsung kita dapat melihat ragam personaliti pengguna menerusi jaringan perhubungan sosial ini. Yoram Bachrach, Michal Kosinski, et al. (2012) menyatakan, *"The fact that people can judge each other's personality based on Facebook profiles implies two things: an individual's personality is manifested on their Facebook profile, and some aspects of Facebook profiles are used by people to judge other personalities"*. Menerusi imej-imej yang terdapat dalam profil peribadi pengguna 'Facebook', kebiasaannya kita melihat imej potret diri, karakter pakaian atau keadaan persekitaran yang secara tidak langsung memberi ekspresi personaliti, dan ia juga memberi impresi dan persepsi kepada yang lain.

Aktiviti menukar gambar tanpa had bilangan dan masa menunjukkan konsep refleksi kelakuan dan dapat menunjukkan perlakuan diri. Penjelasan oleh Miserandino Marianne (2012), *"many psychologists and biologist supposed that humans were unique in their capacity to reflect on themselves. This ability of being aware of having an experience and of reflecting on oneself - having self-awareness of self-consciousness - is believed to be evidence of having a self-concept"*. Secara sedar ataupun tidak gambar-gambar itu saling berganti karakter, dan keseronokan pengguna melakukan aktiviti mengikuti tren dalam laman sosial adalah refleksi diri mereka sendiri.

Jaringan juga menjadi platform telekomunikasi sosial yang sentiasa berkembang dengan inovasi yang cepat. Kemudahan ini mempunyai permintaan yang tinggi dari masyarakat dan ciri yang ditawarkan mendapat sambutan dan sentiasa meningkat. Eric K. Clemons (2007) menjelaskan, *"Social networks are trusted because of shared experiences and the perception of shared values or shared needs"*. Greg Barnhisel (2012), pula menambah, *"Space isn't just physical space, of course. Increasingly, we use metaphors a physical space and mition to describe our interavtions with computers and the internet"*. Ia bukan sahaja alat tetapi 'ruang' untuk masyarakat berada. Jaringan adalah hasil pencapaian akibat dari permintaan manusia terhadap teknologi dan kebolehan teknologi kepada manusia.

Fenomena berlaku apabila kerancangan teknologi bertembung dengan evolusi perlakuan manusia. Fenomena boleh sahaja dianggap hasil daripada perubahan, pertembungan, pencapaian, atau kesan yang terjadi lebih daripada jangkauan. Kenyataan ini dijelaskan oleh Manuel Caste (1996), *"The culture of virtual reality associated with an electronic integrated multimedia system. contributes to the transformation of our time in our society in two different form: simultaneity and timelessness"*. Kombinasi oleh manusia dan kemudahan teknologi menghasilkan satu ledakan dan cetusan fenomena sama ada secara sementara mahupun kekal secara jangka panjang. Penjelasan Gordon Drenzo (1990), *"Change , in either case, is as important as equilibrium to studying and explaining social systems and human behaviour"*. Teknologi adalah platfom untuk melahirkan kepelbagai reaksi kerana fitrah manusia yang meluahkan ekspresi mempunyai perasaan dan teknologi pula mempunyai peralatan dan kemudahan. Kesan fenomena sosial adalah hasil baru yang berlaku menjadi satu perkembangan yang melibatkan perubahan personaliti manusia. Pemikiran dan perlakuan manusia berubah, seiring dengan teknologi yang bergerak semakin maju ke hadapan.

Daripada senario ini, kita boleh melihat karakter ‘*ambiguous personality*’ pengguna daripada data-data gambar dan teks yang dimuat naik. Secara fitrahnya setiap apa yang dipamerkan dan dikongsi merupakan representasi diri pengguna, dan secara tidak langsung ia menjadi cerminan pemikiran, perlakuan dan responsif natural mereka kepada situasi pada ketika itu. Fenomena yang berlaku menjelaskan bahawa pengguna disediakan dengan pelbagai aplikasi yang mempunyai asas keterbukaan dan pengguna menggunakan kebebasan itu menurut kehendaknya. Tiada persoalan sama ada data profil yang diberikan di dalam laman itu benar ataupun tidak. Dalam keadaan yang bersahaja, pengguna boleh membuat penyamaran dalam profil dirinya melalui cara yang tersendiri, dan tren ini dianggap sebagai ekspresi diri, bersosial dengan gaya yang menghiburkan. Secara tidak langsung ia menjadi sebahagian daripada arus fenomena terkini di jaringan laman-laman sosial.

Aktiviti yang berlaku adalah representasi idea dan perasaan yang bebas, dan pengguna hanya melakukan sesuatu mengikut fenomena semasa tanpa perlu risau pada tanggapan dari yang lain. Aktiviti dalam laman hubungan sosial yang dilakukan adalah presentasi diri dengan watak-watak peribadi yang disesuaikan dengan perkembangan perkitarannya yang kadangkala presentasi diri dilakukan melalui simbol dan ekspresi tertentu dan setiap daripada pengguna mempunyai karakter tersendiri. Micheal Kimmel dan Amy Aronson (2012) menyatakan:

As human wrestle with the meaning of their material environment, we attempt to represent our ideas to others. We translate what we see and think into symbols. A symbol is anything – an idea, a marking, a thing- that carries additional meaning beyond itself to other who share in the culture. Symbols come to mean what they do only in a culture; they would have no meaning to someone outside. Symbols are representation of ideas or feeling.

Pengenalan diri bukan sahaja sebahagian dari karakter membina keperibadian dan mengenalpasti sikap pengguna sama ada ingin tampil dengan karakter sebenar atau karakter rekaan tersendiri tetapi memiliki karakter kepelbagaian personaliti untuk tujuan hiburan dan keseronokan. Jesse Yoder (2005) menjelaskan bahawa:

The concept of “being yourself” is very close to the concept self expression. The idea of “ being yourself” could also be describe as acting in a way that represents an element of a person. It might seem as if we could not help but be ourself : after all, we can’t be somebody else! However the idea of being of being yourself involves the idea of expressing feeling, desires, and emotion that truly your own.

Elemen ekspresi diri samada berbentuk emosi perasaan, perlakuan ataupun pemikiran boleh dipersembahkan melalui gambar, diluahkan melalui teks atau tulisan perkataan dalam aplikasi ‘*Facebook*’. Ia ditambah dengan penjelasan Micheal Miller (2012), “*Social networks enable users to share experiences and opinion with one another via status updates, short text messages that are posted for public viewing by all of that person’s on the site*”. Melalui menu status, pengguna bebas menulis apa sahaja maklumat secara teks dan dimuat naik dengan berbentuk perkataan yang difahami atau simbol dan ikon-ikon yang disesuaikan dengan gaya tersendiri. Malah pengguna

boleh menggunakan kreativiti untuk mencipta gaya sebutan bahasa dengan bebas dan perkara ini boleh dilakukan secara interaktif bersama kenalan pengguna yang lain. Greame Burton (2007) menyatakan, "*What we call 'the text' is not given thing with given meaning. It means different things to different people at different time*". Dengan teks dan mesej, sebenarnya akan wujud fakta, persepsi atau maklumat yang secara tidak langsung menghubungkan pengguna walaupun hanya dengan satu simbol sahaja sekalipun. Penerima pula boleh membuat reaksi balas dengan keadaan yang bebas sama ada menyatakan persetujuan melalui '*like*' ataupun memberi respon yang lain.

Keupayaan interaksi ini bukan setakat terhad dengan teks semata-mata tetapi ia juga boleh ditambah dengan maklumat lain bersama gambar, videografi dan audio. Perhubungan sosial yang dinamik ini, digunakan dengan bebas dan boleh dipadam, diganti dan ditambah pada bila-bila masa, dan ia juga terbuka untuk menceritakan apa sahaja. Glenn G. Sparks (2006) menjelaskan, "*Computers and the World Wide Web have certainly change the way we behave in many domains. People shop online, trade stock online, get their news online, initiate friendship online, and so forth*". Perlakuan-perlakuan dan amalan yang dilakukan ini bukan setakat menukar perwatakan dan ekspresi, tetapi menukar gaya hidup dan segalanya berlaku hanya menerusi perhubungan sosial di dalam laman sesawang. Ia membawa watak yang menjadi petunjuk kepada personalitinya sebagaimana kenyataan Gordon Willard Allport (1961), "*Personality is a dynamic organisation, inside the person, of psy-chophysical systems that create the person's characteristic patterns of behaviour, thoughts and feelings*". Melalui satu perkataan yang dimuat naik, ia memberi satu emosi yang tersendiri, lahir daripada perasaan, pemikiran dan perlakuan pengguna.

Teori Big Five oleh Lewis R. Goldberg

Perlakuan pengguna di laman facebook jelas membuktikan wujud personaliti yang pelbagai dan berada dalam keadaan yang '*ambiguous*'. Melalui teori personaliti moden iaitu Teori *Big Five* oleh Lewis R. Goldberg (1981), pengkaji melihat ciri-ciri personaliti dalam jaringan laman sesawang untuk mengenalpasti '*Multiple Personality*' yang berlaku. Dalam satu penjelasan yang mudah '*Multiple Personality*' adalah dua personaliti atau lebih yang berlawanan yang ada pada individu pada satu masa. Daripada ciri-ciri yang terdapat dalam teori '*Big Five*' ramai pengguna yang mempunyai dua atau lebih ciri personaliti yang berbeza pada satu masa. Secara sedar mahupun secara tanpa disedari, pengguna mempunyai kepelbagaian personaliti dan ia sudah menjadi satu fenomena yang menjadi tren terkini dalam laman sosial. Dalam teori '*Big Five*' terdapat 5 ciri personaliti iaitu '*Openess to Experience*' (sikap terbuka), '*Conscientiousness*' (sikap sedar), '*Extrovent*' (sikap sosial), '*Agreeable*' (sikap setuju) dan '*Neurotism*' (sikap emosi).

Dalam sifat '*Openess to Experience*', ia menggambarkan sikap atau minda yang terbuka terhadap sesuatu. Namun begitu pengguna boleh juga mempunyai sifat tanggapan (prasangka) atau kekhuatiran (wasangka) dan ini menggambarkan berlawanan dalam keadaan yang kontra. Manakala '*Conscientiousness*' yang mempunyai sifat kesedaran yang tinggi dan sikap berhati-hati, kerap juga berada dalam situasi yang kontra dengan sifat tidak mempunyai daya usaha dan kurang dipercayai.

Sifat 'Extrovent' pula menerangkan sifat sosial iaitu suka bergaul dan biasanya bersikap 'out going', penuh bertenaga dan biasanya bersikap positif, berbanding 'Introvent' iaitu sifat suka persendirian, sedih (*depressed*) atau berasa malu. Manakala *Agreeable*, yang menerangkan sikap yang sama pendapat dan senang mencapai persetujuan menerangkan personaliti yang menghargai perhubungan di antara orang ramai, mudah mencapai kerjasama dan keharmonian sosial di antara masyarakatnya. Mereka senang berkompromi, mempunyai pandangan yang optimistik terhadap manusia, dan mereka senang melihat pada kebaikan yang ada pada orang. Berlawanan dengan personaliti ini pula adalah meletakkan kepentingan hanya diri sendiri dan tidak kisah akan pandangan orang ramai. Mereka tidak mengambil peduli tentang masalah orang lain malah berprasangka terhadap motif orang lain, tidak bekerjasama dan kurang peramah.

Sifat 'Neurotism' pula adalah personaliti yang cenderung dengan emosi. Mereka yang kebiasaannya berpandangan mengikut emosi seperti kemarahan, kemuraman (*depression*), ketakutan atau kebimbangan pada sesuatu isu. Mereka yang mempunyai emosi yang reaktif akan bertindak dengan lebih beremosi terhadap sesuatu perkara atau peristiwa berbeza pada pandangan atau respon orang lain.

Melalui ciri-ciri personaliti ini, memudahkan pengkaji untuk mengenal pasti keadaan 'Multiple Personality' malah ia menjadi panduan indikasi polar perlakuan dan personaliti yang terdapat ketika menjalankan aktiviti di dalam 'Facebook'.

Kajian Karya Pelukis

Miki Takahashi

Menerusi siri *Two Sides of Personality*, seorang jurugambar profesional Miki Takahashi menggunakan medium fotografi menggunakan teknik 'double exposure photography' untuk membawa satu kelainan dan mewujudkan kesan 'disambiguity' yang baik. Katie Hosmer (2012) menulis:

We all have hidden aspects of our personality that we don't always want others to see. Whether it's a private and reflective moment or a secret that we don't want to share with others, we all have the ability to shield pieces of ourselves from the world. In these portraits, a series entitled Two Sides of Personality, Japanese artist Miki Takahashi decided to visually bring the many sides of a person's personality to the surface.



Rajah 2.1 *Two faces and harbor*, 2000.



Rajah 2.2 *Two faces and flower*, 2000.



Rajah 2.3 *Twins*, 2000.

Takahashi menggunakan fotografi hitam putih sebagai medium untuk mendapatkan kesan kekaburan dan komposisi yang ekspresif. Katie Hosmer (2012) juga menambah dengan menjelaskan:

In the black and white images, ghostly faces blend naturally together with buildings, landscapes, and flowers. Just as there is no distinct divide between the happy and sad sides of our own personality, these intertwining images leave no distinct divide between the edge of one face and the beginning of another. The monochromatic shapes and tones blur into one collective and expressive composition. Takahashi chooses what to reveal and conceal in her photographs and her viewers are left to reflect on the mystery of what is hidden beneath the surface.

Dalam konteks ini dua personaliti digambarkan melalui penggunaan imej bertindih dan menggunakan dua imej utama dalam satu komposisi. Ia memperlihatkan karya ini mempunyai dua persepsi antara figura sebagai imej dan latar sebagai objek dan kesan ini juga boleh dilihat saling bertukar antara latar dan objek. Antara karya beliau adalah *Two face and harbor*, *Two face and flower* dan *Twins*.

Axel Yberg

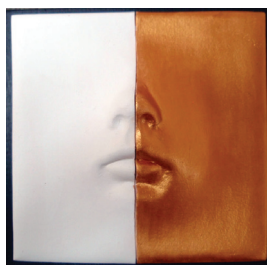
Pereka Axel Yberg menggunakan dua bahan yang sangat kontra iaitu kayu walnut dan logam untuk rekaan meja dengan tajuk '*Split Personality Table*'. Melalui kombinasi dua bahan ini, kesan yang berlawanan kelihatan menarik menggunakan gabungan kaki meja media kayu di sebelah manakala pada sebelah yang berlawanan menggunakan media logam. Gabungan ini membentuk representasi '*interwoven*' (saling melengkapi) pada bahagian tengah meja menjadikannya bersifat harmoni dan uniti. Kemahiran teknikal yang dikuasai oleh pereka juga menyeimbangkan antara teknik untuk kedua-dua bahan kayu dan bahan besi. Walaupun kelihatan kompleks pada strukturnya, ia menampilkan keistimewaan melalui gabungan dua bahan menjadi satu rekaan yang menarik, kompleks dan unik.



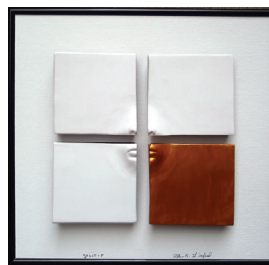
Rajah 2.4 *Split Personality Table*, 2005.

Allen K. Littlefield

Allen K. Littlefield menggunakan kreativiti dan kekuatan imaginasi pada arca seramik di dinding menerusi pendekatan ekspresi pada imej wajah manusia. Dalam tulisan Roy Saper (2012) menjelaskan, *"The dimensional images each seem to convey a personality, perhaps with a sociological, anthropological, or cultural reference, particularly when grouped with others which share some common and dissimilar attributes"*. Littlefield menampilkan ekspresi wajah tertentu dengan keadaan pelbagai warna dan perletakan dalam komposisi karya. Walaupun arca seramik tersebut dihasilkan dalam saiz yang kecil, Littlefield meletakkan dalam komposisi yang bercantuman dan berangkai. Keunikan karyanya adalah pada penampilan permukaan timbulan figura muka manusia yang memperlihatkan ekspresi wajah ditambah dengan keadaan komposisi yang menampakkan wujud kelainan pada bahagian tertentu yang disebabkan oleh perbezaan warna dan kesan cahaya pada timbulan. Karya beliau yang bertajuk *Split "P"*, *Odd Man Out*, *Choices* dan *Split Personality* merupakan karya yang memperlihatkan kepelbagaian karakter dan ekspresi disebabkan oleh bahan warna dan cahaya.



Rajah 2.5 *Split "P"*.



Rajah 2.6 *Split Personality*.



Rajah 2.7 *Odd Man Out*.



Rajah 2.8 *Choices*.

Yinka Shonibare

Yinka Shonibare sebagai *'postcolonial hybrid'* artis, dilahirkan di England, dan membesar di Nigeria sebelum berhijrah ke London ketika berumur 17 tahun. Karyanya banyak menggunakan fabrik bercorak untuk mendapatkan kesan kelainan dan keunikan. Claire Allfree (2013) menulis tentang karya *Space Walk*:

Yinka Shonibare: The Banksy of sculpture on his split personality. Using strong visual motifs and a subversive sense of humour: one of his early pieces, Space Walk, depicts two astronauts hovering above a space capsule. "But the joke is, they are in African dress," says Shonibare. Shonibare is leafing through images of the creative expressions.

Melalui karya ini, dua arca sebagai 'astronaut' digambarkan berpakaian corak yang menimbulkan perasaan lucu dan kedua-dua motif menimbulkan ekspresi yang berlawanan. Pengarca menghasilkan satu karya yang menimbulkan dua keadaan, iaitu inginkan sesuatu yang berimpak tinggi tetapi menerusi keadaan yang bermotif lama dan klasik. Karya-karya beliau iaitu *Fabrication* dan *How to blow up two head at once*, yang menggunakan cetakan fabrik juga digambarkan dengan corak yang klasik dan digayakan pada figura ala zaman tradisi.



Rajah 2.9 *Space Walk*, 2002.



Rajah 2.10 *Space Walk* (detail).



Rajah 2.11 *Fabrication*, 2006.



Rajah 2.12 *How to Blow Up Two Heads At Once*, 2006.

Kajian Studio

Seiring dengan perkembangan fenomena ini, pengkajian pada isu 'Multiple Personality', dicambahkan melalui seni arca sebagai proses berdasarkan kepada kaedah penyelidikan eksperimentasi studio praktis. Responsif pada subjek dijalankan melalui proses penghasilan dan persembahan karya seni arca berdasarkan interpretasi dan manipulasi isu 'Multiple Personality' yang terdapat di dalam laman sesawang paling popular iaitu 'Facebook'. Daripada data awal yang dijalankan, pengkaji dilibatkan secara langsung dalam isu serta aktiviti di dalam laman perhubungan sosial. Dengan cara ini membolehkan penghayatan yang lebih maksima dan pengkajian yang

relevan berkaitan isu dicapai. Data-data di dalam 'Facebook' dikenal pasti, dipilih dan dijadikan bahan kajian. Imej, teks dan ikon-ikon yang berkaitan laman sosial yang terdapat di dalam media cetak dan elektronik digunakan sebagai potensi baru untuk proses pengolahan, penghasilan dan pengembangan seni arca daripada pengkajian fenomena 'Multiple Personality' ini.

Subjek 'Multiple Personality' dikenal pasti berdasarkan kriteria menggunakan asas teori personaliti 'Big Five' dan disesuaikan dengan hasil kajian dari penghasilan karya yang menggunakan tema yang sama oleh beberapa orang artis. Daripada penyesuaian data-data melalui kajian isu, beberapa kaedah pelan proses kerja disusun untuk memudahkan pengkajian. Dari proses awal, imej-imej daripada data yang sebenar digunakan diubahsuai dan dimanipulasi melalui proses secara digital menggunakan aplikasi komputer dan kaedah manual melalui lakaran digunakan. Eksperimentasi dibuat untuk menjuruskan kepada kesan-kesan ambiguiti iaitu sesuatu yang mempunyai 2 persepsi yang berbeza yang berlaku pada satu objek, dan dalam fasa ini pengkaji menggunakan imej foto yang terdapat dalam laman sesawang yang memberi indikasi kepada kewujudan unsur 'Multiple Personality'. Daripada pemerhatian dan kajian awal yang menepati kriteria dan indikasi tersebut, pengkaji mengambil data sebenar untuk diproses dan dikembangkan untuk melihat potensi dan signifikasi yang baru.



Rajah 2.13 Contoh imej-imej dari 'Facebook'.

Rajah 2.13 adalah imej-imej yang diambil melalui satu akaun 'Facebook' yang terpilih dan proses manipulasi dalam perisian digital yang dilakukan menjadikan satu potensi ambiguiti. Dengan kaedah seperti yang digunakan oleh artis Miki Takahashi, manipulasi secara pertindihan imej dilakukan sepertimana yang ditunjukkan pada Rajah 2.14. Perisian komputer secara digital digunakan agar kesan yang paling berkesan dapat dihasilkan. Pertindihan itu dilakukan dalam satu kedudukan yang sama dan ia menghasilkan imej baru yang mempunyai karakter yang berlainan dari imej yang asal. Imej tersebut memberikan kesan 'double image' hasil daripada kombinasi dua imej yang berbeza karakternya. Ia memberi ekspresi yang berlainan dan kombinasi tersebut mewujudkan impresi ambiguiti yang mana imej tersebut dalam menjadi bahan persepsi yang lebih kritis.

Proses penganalisisan pada hasil bahan dua dimensi ini dikembangkan kepada eksplorasi penggunaan bahan dan teknik penghasilan kepada karya arca tiga dimensi. Sebagaimana kaedah yang digunakan oleh pereka Axel Yberg, kombinasi antara dua bahan dalam satu karya dapat memberikan kekuatan terhadap tema 'Multiple Personality' dalam karyanya. Dengan kefahaman ini, pengkaji cuba untuk mendapatkan

dua bahan iaitu aluminium dan kaca sebagai bahan utama. Aluminium adalah bahan yang fleksibel, tahan dan berunsur logam manakala kaca mempunyai karakter keras dan mudah pecah. Kedua-dua bahan tersebut melalui satu proses eksplorasi untuk mendapatkan kesan potensi visual dan kesesuaian untuk mendapatkan impresi tema yang ada. Bahan, saiz dan teknik digabung dalam eksplorasi ini kerana ia akan memberi impresi dan persepsi yang tersendiri dan unik.



Rajah 2.14 Contoh proses manipulasi imej.

Fokus pada proses pembentukan dan penganalisan dijalankan terhadap arca untuk melihat kesan dan persepsi yang boleh berlaku terhadap isu ini dengan lebih dekat dan relevan lagi. Penghasilan karya menggunakan logam aluminium dan kaca sebagai bahan utama, manakala proses pembinaan akan menggunakan teknik yang disesuaikan seperti teknik cantuman teknik fabrikasi dan teknik pemasangan.

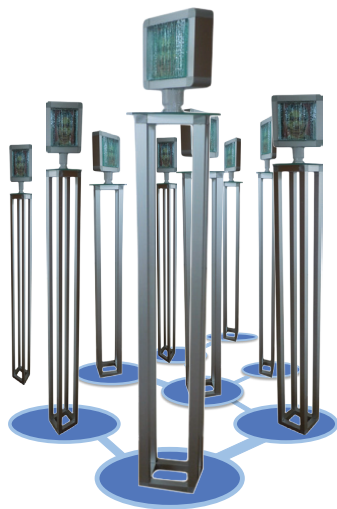
Analisa pada elemen diskripsi pada tahap ini diberi perhatian kerana objek visual yang dihasilkan memberi data keadaan objek tersebut secara jelas dan secara langsung, di samping impresi yang akan terhasil dari isu yang cuba diketengahkan oleh persepsi orang yang melihatnya. Rajah 2.15 adalah perincian kepada hasil ekplorasi yang dijalankan dan pengkaji menggunakan nilai kepelbagaian untuk menghasilkan ambiguiti mengikut pemahaman dan posisi orang yang melihatnya. Dalam proses ini beberapa elemen diketengahkan seperti elemen keras dan lembut pada bahan, elemen lutsinar dan legap, malah elemen jelas dan bias juga digunakan. Imej yang digunakan juga memberi indikasi seakan jelas dan kabur, dan ia memberi memberi dua gambaran objek pada satu posisi.



Rajah 2.15 Contoh kesan manipulasi imej

Rajah 2.16 adalah perincian kepada penghasilan karya serta pengkajian Fasa 1 yang dijalankan. Sebanyak sembilan karya dihasilkan untuk membentuk satu gugusan karya yang menggunakan tema personaliti dalam interaksi kumpulan. Setiap satu arca mempunyai ketinggian melebihi 4 kaki dan menggunakan karakter figura sebagai analogi manusia. Elemen-elemen dua permukaan antara depan dan belakang adalah nilai kontra dan pengasingan antara satu karakter dengan karakter yang lain. Objek mempunyai bahagian yang boleh dianggap sebagai kepala yang mempunyai dua belah muka depan dan belakang. Manakala bahagian bawah adalah representasi badan dan kaki. Setiap objek dihubungkan dengan imej rangkaian seolah-olah membentuk hubungan antara satu sama lain pada bahagian tapak arca.

Untuk penyelidikan Fasa 1 ini sebanyak 9 buah karya dalam satu instalasi dihasilkan. Dengan tema personaliti diri, setiap karya mempunyai keunikan yang tersendiri khususnya pada bahagian kepala yang mempunyai dua karakter depan dan belakang. Ekspresi pada imej menggambarkan kepelbagaian ekspresi manakala bahagian badan diolah dengan pelbagai saiz ketinggian dan lebar. Karya ini merupakan representasi hubungan antara individu sebagaimana yang berlaku dalam kegiatan aktiviti yang berlaku dalam 'Facebook'. Walaupun eksplorasi ini hanya mengambil imej foto dan situasi aktiviti dalam kumpulan dilaman sosial 'Facebook' sebagai subjek kajian pertama namun pengembangan dan pengolahannya memberi potensi sehingga ia boleh memberi pelbagai interpretasi baru yang menarik dan komprehensif melalui persembahan seni arca.



Rajah 2.16 *Communication*, 2014.



Rajah 2.17 *Communication*, (detail).

Kesimpulan

Interpretasi terhadap aspek '*Multiple Personality*' melalui manipulasi imej, bentuk, bahan dan teknik menjadi cerminan terhadap isu dan perkembangan perlakuan sosial dalam masyarakat secara tersirat. Kesan ini adalah nilai langsung kepada personaliti

pengguna melalui perkembangan, perubahan perasaan, perlakuan, dan pemikiran individu hasil dari perhubungan sosial di dalam jaringan. Dari proses yang dijalankan, kesan-kesan yang wujud pada arca adalah satu hasil yang dapat mentafsirkan tentang kejadian sebenar pada laman sosial sebagai medan interaksi sosial dengan sokongan teknologi yang menggalakkan.

Kajian ini meneroka fenomena tren dalam laman sosial 'Facebook' yang memperlihatkan ambiguiti personaliti pengguna melalui proses penghasilan arca. Potensi ini berupaya membuka satu penemuan dan potensi baru sebelum meneruskan kepada fasa-fasa pengkajian yang berikutnya walaupun belum diketahui kesan yang terbit untuk jangka waktu panjang atau terdekat. Yang pasti tren ini menjadi fenomena popular dan sangat mengujakan pengguna sehingga memberi kesan secara langsung terhadap masyarakat. Selain itu pengkajian isu melalui medium arca ini juga dapat melahirkan impresi tersendiri pada personaliti seseorang dan mewujudkan persepsi yang tertentu kepada orang lain. Ia dapat menggambarkan kompleksiti terhadap perkembangan kehidupan secara sedar mahupun tanpa disedari.

Rujukan

- Allport, G. W. (1961). *Pattern and growth in personality*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Anthony, E. (2009). *Contemporary social theory, an introduction*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Barbara, E. (2009). *Personality theories*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.
- Barnhisel, G. (2012). *Connecting with culture*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Burton, G. (2010). *Media & society critical perspective*. London: Mc Graw Hill.
- Campaneli, V. (2010). *Web Aesthetics ; How digital media affect culture and society*. Rotterdam: Nai Publishers Institute of Network Culture.
- Caputo, J. S., Hazel, H. C. & Mahon, C. M. (1994). *Interpersonal communication*. Boston: Allyn and Bacon.
- Claire A. (2013). *Yinka Shonibare: The Banksy of sculpture on his split personality*. Retrieved April 20, 2013 from <http://metro.co.uk/2013/02/28/yinka-shonibare-the-banksy-of-sculpture-on-his-split-personality-3518844/>.
- Crow, D. L. & Crow, A. (1983). *Psikologi Pendidikan untuk Perguruan*. Kuala Lumpur: Dewan bahasa dan Pustaka.
- Daphene, H., & Maggie W. (2009). *Social inequality in Australia, discourse, reality & future*. Australia: Oxford University Press.
- Dennis, E. E. & Defleur, M. L. (2010). *Understanding media in the digital age*. London: Pearson Education, Inc.
- Devito, J. A. (2009). *The interpersonal communication book*. Indianapolis, Indiana: Pearson.
- Direnzo, G., J. (1990). *Human social behavior: concepts and principles of sociology*. Florida: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Ditte, M. (2010). *Split Personality sofa / 2010*. Retrieved April 20, 2013 from http://dittemaigaard.com/Ditte_Maigaard/Ditte_Maigaard__Furniture__Split_Personality.html.
- Hartly, J. (2012). *Digital future for cultural and media studies*. West Sussex: Wiley Blackwell.
- Heron, J. (1992). *Feeling personhood, psychology in another key*. London: Sage Publication.

- Howard, P. N. & Jones, S. (2004). *Society online ; The internet in context*. London: Sage Publication.
- Ismail, A. (2009). *Seni budaya media dan konflik jati diri*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Jesse, Y. (2005). *Shade of experience*. Duonyms Flow Research.
- Katie, H. (August 11, 2012). *Two sides of personality dramatically rise to the surface*. Retrieved April 20, 2013 from <http://www.mymodernmet.com/profiles/blog/list?tag=Miki+Takahashi>
- Kendra, C., & Potter, C. J. (2009) *Personality and Facebook: Personality's Influence on Social Networking*. Retrieved May 14, 2013 from <http://www.wilmington.edu/social-political/documents/PersonalityandFacebook.pdf>.
- Koeswara, E. (1986). *Teori-teori keperibadian*. Bandung: Pt. Eresco.
- Larry, A. H., & Daniel, J. Z. (1981). *Personality theories, basic assumption, research and application*. St Louis: McGraw-Hill Book Company.
- List of social networking websites. Retrieved April 18, 2013 from http://en.wikipedia.org/wiki/List_social_networking_websites.
- Manuel, C. (1996). *The rise of the network society, the information age: economy, society and culture*. United Kingdom: Blackwell.
- Margherita, P., Charles, F., & Ronald, E. G. (2011). *The influence of personality on active and passive use of social networking sites*. Retrieved May 14, 2013 from http://didattica.unibocconi.it/mypage/upload/49401_20111024_093111_20395_FTP.PDF.
- Marvin, H. (1979). Cultural materialism: The struggle for a science of culture.
- Medoff, N. J., & Kaye, B. K. (2011). *Electronic media; Then, now, and later*. Oxford: Focal Press.
- Mia, C., & Charles, E. (2011). *The handbook of internet studies*. Wiley Blackwell.
- Micheal, K., & Amy, A. (2012). *Sociology now*. Boston: Allyn & Bacon.
- Micheal, M. (2012). *Facebook for Grown-ups*. Indianapolis, Indiana: Pearson Education Inc.
- Miller, D. (2011). *Tales from facebook*. Cambridge: Polity Press.
- Miserandino, M. (2012). *Personality psychology ; Foundation and finding*. New York: Pearson.
- Mitchell, S. G. (2012). *Self-expression*. Oxford: Clarendon Press.
- Mokhtar, M. (2004). *Komunikasi perubahan*. Shah Alam: Pusat Penerbitan UPENA Universiti Teknologi MARA.
- Moshman, J. (2009). Online social networking and NGOs. Retrieved April 20, 2013 from [http://www.docstoc.com/docs/60703053/Online-Social-Networking-\(PDF\)](http://www.docstoc.com/docs/60703053/Online-Social-Networking-(PDF)).
- Nayar, P. K. (2010). *An introduction to new media and cybercultures*. Oxford: Wiley Blackwell.
- Patrick, F. (2009). *Prebles' art forms, an introduction to the visual arts*. London: Pearson Education, Inc.
- Phares, E. J. (1988). *Introduction to personality*. Glenview Illinois: Scott, Foresman and Company.
- Preble, D., Preble, S., & Frank P. (1999). *Art forms: An Introduction to the Visual Arts, Addison*. Boston: Wesley Educational Publishers Inc.
- Press, A. L. (2010). *The new media environment - An introduction*. New Jersey: Wiley Blackwell.
- Roy, S. (2012). FACE IT! Dimensional Ceramic Wall Sculptures by New York artist Allen Littlefield. Retrieved April 20, 2013 from ww.sapergalleries.com/Littlefield.html.
- Salvatore, R. M. (1989). *Personality theories, a comparative analysis*. New York: The Dorsey Press.
- Samuel, D., Gosling, S., & Gaddis, S.V. (2007) *Personality Impressions Based on Facebook Profiles*. Retrieved May 14, 2013 from <http://www.icwsm.org/papers/3--Gosling-Gaddis-Vazire.pdf>.
- Schultz, D. P. (1986). *Theories of personality*. Chicago: Wadsworth, Inc. Belmont.

- Sparks, G. G. (2006). *Media effects research ; A basic overview*. London: Thomson & Wadsworth.
- Sullivan, G. (2005). *Art Practice as Research: Inquiry in the Visual Arts*. London: Sage Publication.
- The Interaction between Personality, Social Network Position and Involvement in the Innovation Process. Retrieved Mac 4, 2013 from <https://faculty.fuqua.duke.edu/oswc/2010/Proposals/Dolgova.pdf>.
- Top 15 most popular social networking sites / *June 2013*. Retrieved June 15, 2013 from <http://www.ebizmba.com/articles/social-networking-websites>.
- Winston, B. (2005). *Massages; Free expression, media and the west from Gutenberg to Google*. New York: Routledge.
- Wood, J. T. (2012). *Communication in our lives*. London: Wadsworth Cengage Learning.
- Yoram, B., Michal, K., Thore, G., Pushmeet, K., & David, S. (2012), *Personality and Patterns of Facebook Usage*. Retrieved May 14, 2013 from http://research.microsoft.com/pubs/163535/FacebookPersonality_michal_29_04_12.pdf.