

Mendepani Cabaran Karya Seni Elektronik

Confronting The Challenges of Electronic Art

Hazrizan Masri

Universiti Malaysia Sarawak

Wan Jamarul Imran Wan Abdullah Thani

Universiti Malaysia Sarawak

Abstrak

Penerapan elemen teknologi elektronik dalam pendekatan berkarya khususnya dalam kalangan pengkarya yang amat cenderung untuk menghasilkan sesuatu yang baharu telah mencetuskan penghasilan karya seni elektronik. Namun kehadiran karya seni elektronik dalam landskap seni tampak global telah mencipta suatu persepsi dan cabaran baharu kepada khalayak dan institusi seni, terutama dalam soal pengendalian koleksi karya. Oleh itu, karya yang bersifat sedemikian dilihat berada di sudut yang tersendiri jika dibandingkan dengan karya yang bersifat konvensional seperti catan. Tidak dapat dinafikan bahawa wujud beberapa perkara yang dilihat memberi kesan secara langsung terhadap situasi ini. Melalui penulisan ini, diharapkan dapat mengupas beberapa cabaran dalam mendepani karya-karya seni elektronik atau juga dikenali dengan media baru.

Kata kunci teknologi elektronik, karya seni elektronik, persepsi dan cabaran, institusi seni, koleksi karya

Abstract

The new electronic art is brought about by the advent of electrical technologies. The presence of electronic art in the global art scene has created a challenge to the public and art institutions in their collecting efforts. Electronic art is thus seen as something other than, or separated from, the conventional art forms, like painting. Unquestionably, there are numerous issues raised in such a situation. This essay deal with some of those challenges.

Keywords *electronic technology, electronic arts, perceptions and challenges, art institution, art works collection*

PENGENALAN

Karya seni elektronik merupakan karya yang dihasilkan dengan penerapan teknologi elektronik dan hadir dalam pelbagai bentuk. Menurut Hasnul Jamal Saidon (2003), seni elektronik merupakan gabungan seni halus, media elektronik dan teknologi komputer yang hadir dalam bentuk seni cahaya, seni video dan seni komputer.

Selain itu, perkembangan teknologi elektronik turut dilihat memberi kesan yang positif khususnya dalam mempelbagaikan lagi seni yang sedia ada. Dalam erti kata lain, kepelbagaian dilihat lebih terarah kepada perkongsian nilai yang positif antara seni dengan penggunaan teknologi dan bukannya sesuatu yang terpisah. Kedua-dua seni iaitu digital dan konvensional akan memperoleh perkembangan yang lebih baik sekiranya kedua-duanya disatukan dan saling mempelajari antara satu sama lain (Du, Li, & Gao, 2010).

Seni Elektronik Sebagai Medium Pengkaryaan

Pendekatan teknologi elektronik dalam pengkaryaan dilihat sebagai pendorong untuk menghasilkan sesuatu kelainan atau cuba keluar dari menghasilkan sesuatu yang biasa. Eksperimentasi terhadap media elektronik yang bermula pada sekitar tahun 1980-an telah menyediakan konteks yang pelbagai untuk artis berkarya. Menurut Hasnul Jamal Saidon (2003), pengaplikasian seni elektronik merupakan lanjutan kecenderungan yang menggunakan pendekatan eksperimental untuk meneroka bahasa ungkapan baru menerusi gabungan antara seni dan teknologi, seni gunaan dan seni halus.

Sikap yang ditunjukkan untuk meneroka atau keluar dari kebiasaan banyak mendorong khususnya kepada pengkarya muda untuk mencuba sesuatu yang baru. Keadaan ini dapat dilihat menerusi eksplorasi dan eksperimentasi yang berterusan dalam usaha untuk mencari bahasa yang baru dan sekali gus ingin keluar daripada ekspresi konvensional sebagai refleks bagi mereka yang inginkan pembaharuan (Badrolhisham Mohd Tahir, 2010).

Walaupun begitu, penerokaan yang berterusan seharusnya perlu lebih kritis. Perubahan bukan semata-mata menjurus kepada aspek teknikal namun apa yang seharusnya ditekankan adalah tentang bagaimana perubahan tersebut dilihat dalam aspek yang lebih menyeluruh. Penekanan seharusnya diberikan terhadap kebolehan untuk menghasilkan pandangan yang kritikal dan menghasilkan karya yang lebih menarik yang bukan sahaja mengutamakan teknikal tetapi turut merangkumi anjakan paradigma samada menerusi penggunaan media, bahasa ataupun konteks persekitaran (Nasir Baharuddin, 2006).

Seni elektronik bukan sekadar perlu dilihat dari sudut praktis sahaja tetapi bagaimana penerapan seni elektronik khususnya menerusi pendidikan dapat memberi manfaat kepada masyarakat. Hasnul Jamal Saidon (2003) melihat peranan pembangunan seni elektronik kepada dua aspek iaitu dari segi pembangunan minda dan nilai dan pembangunan kemahiran. Pembangunan minda dan nilai lebih menjurus kepada persediaan diri untuk mendepani pasca moden berlandaskan acuan tempatan. Selain itu turut berfungsi sebagai keseimbangan sains dan teknologi iaitu bukan berbentuk pemisahan yang dipandu oleh spiritual. Dari aspek pembangunan kemahiran pula,

ia berperanan untuk menyediakan ruang untuk penerokaan baru dari segi bahasa dan olahan formal berasaskan teknologi komunikasi dan informasi atau *information and communications technology* (ICT).

Keperluan dalam Perolehan dan Koleksi

Umum mengetahui bahawa setiap pengumpul seni mempunyai kecenderungan masing-masing untuk menjadikan sesuatu karya sebagai sebahagian dari koleksi. Begitu juga tentang bentuk-bentuk ekspresi yang sering menjadi perhatian dalam kalangan pengumpul. Jika dilihat dari perspektif pengumpul korporat, sebahagian besar karya yang dijadikan koleksi adalah bersifat konvensional dan bersandarkan kepada elemen dekoratif, serta mempunyai nilai estetika dan bermotifkan budaya tempatan (Rahimie Haron, 2000). Justeru itu, karya seni elektronik dilihat sebagai suatu bentukan seni eksperimentasi.

Menurut Rifkey (2005) berdasarkan pemerhatiannya bahawa, karya-karya seni konvensional seperti catan yang mempunyai ciri dekoratif serta elemen formalistik lebih menunjukkan prestij serta boleh meningkatkan tahap sosial manakala seni yang berbentuk eksperimen tidak menerima penghargaan yang secukupnya dan hanya diraikan dalam lingkungan akademik sahaja. Tambahannya lagi, hal yang sedemikian telah mewujudkan persepsi dalam kalangan para pengkritik dan golongan akademik yang melihat konteks koleksi karya-karya seni yang berbentuk eksperimentasi elektronik sebagai sesuatu yang tidak unggul.

Begitu juga dengan pandangan umum yang melihat karya seni elektronik ini jarang ditonjolkan kepada khalayak. Menurut Gere (2012) walaupun praktis pengkarya dan projek yang menjurus kepada teknologi digital sedang berkembang cepat, namun karya seperti itu kurang diketengahkan di institusi seni. Menurutnya lagi, sebilangan besar institusi seni gagal merangkumi atau menumpukan terhadap karya tersebut.

Seperti karya-karya yang lain, karya seni elektronik ini juga sewajarnya diberi perhatian untuk dijadikan koleksi oleh pengumpul seni individu atau institusi seni. Setiap pengkarya semestinya inginkan karya mereka dijadikan koleksi di institusi seni seperti Balai Seni Visual Negara, Galeri Petronas dan lain-lain galeri perdana. Karya yang dijadikan koleksi dilihat dapat memartabatkan dan meningkatkan reputasi serta sebagai pengiktirafan terhadap sumbangan pengkarya (Rahimie Haron, 2001). Selain itu, menerusi koleksi karya khususnya oleh institusi seni ini, telah dapat memberi manfaat kepada proses perkembangan seni tampak Malaysia. Namun harus sedar bahawa, perolehan untuk tujuan koleksi bagi karya-karya seni elektronik ini mempunyai cabaran yang jauh lebih berbeza berbanding dengan pengurusan karya-karya seni tampak konvensional.

Karya Seni Elektronik dan Cabaran

Walaupun eksperimentasi menggunakan teknologi elektronik telah dimulakan pada tahun 1980-an lagi, namun perkembangannya dilihat agak perlahan. Hasnul Jamal Saidon (2003) menyatakan bahawa sikap tidak ambil peduli terhadap pembangunan seni elektronik sebagai wadah mendepani cabaran ICT adalah mengecewakan walaupun seni elektronik di negara ini telah berusia 20 tahun.

Aspek teknikal merupakan antara komponen yang penting dalam karya seni elektronik. Malahan, dari satu sudut, aspek teknikal ini dilihat sebagai satu cabaran yang perlu dihadapi. Bagi pengkarya seni konvensional, penerapan teknologi elektronik memberi satu dimensi yang berbeza. Ini kerana teknologi elektronik dilihat mampu melangkaui batasan aplikasi dan bersifat dinamik. Ia membolehkan penerapan teknologi tinggi dan interaktif. Malah menurut Shanken (2009) faktor-faktor teknikal ini telah menyebabkan pengkarya yang menghasilkan karya media baru berteknologi elektronik ini perlu melakukan kerjasama antara disiplin dan kemahiran.

Kerjasama ini dilihat sebagai suatu inisiatif untuk menyelesaikan permasalahan yang wujud menerusi kerjasama antara artis kepakaran dari bidang yang berlainan. Pencipta seni digital merupakan kumpulan integrasi yang terdiri daripada bijak pandai yang mempunyai pengetahuan dalam memahami seni teknologi digital, dan bidang lain (Du, Li, & Gao, 2010).

Selain aspek teknikal, karya seni elektronik turut memberi cabaran kepada pengumpul seni. Shanken (2000) mengakui bahawa seni elektronik memberikan banyak cabaran kepada pengendali institusi seni yang melibatkan konteks pameran, penyelenggaraan dan penyimpanan. Perkara sedemikian memerlukan kesediaan khususnya dari aspek pengetahuan dan kemahiran dalam mengendalikan serta penjagaan karya. Selain itu kepakaran dalam bidang teknikal turut memainkan peranan atas desakan perkembangan teknologi yang semakin cepat.

Perkembangan teknologi yang senantiasa berubah dari masa ke semasa turut memberi kesan kepada karya elektronik dalam aspek jangka masa panjang, Tribe & Jana (2006) pula melihat sifat semula jadi karya seni media baru yang tidak kekal serta estetika yang di luar kelaziman dan penggunaan teknologi memberi cabaran kepada galeri dan pengumpul. Tambahannya lagi penggantungan terhadap peralatan dan perisian yang boleh digunakan dalam masa yang singkat menyebabkan karya seni media baru sukar untuk dipelihara.

KESIMPULAN

Kini zaman teknologi berubah dan kita turut dibawa oleh arus yang sama dalam kehidupan seharian kita. Tidak terkecuali juga dengan keinginan pengkarya untuk keluar dari kebiasaan serta menghasilkan karya yang lebih bersifat interaktif dan pelbagai melalui penerapan elemen elektronik. Walaupun karya seni elektronik telah bertapak sejak dua dekad lalu, namun keadaannya masih sedikit terkebelakang jika dibandingkan dengan karya konvensional seperti catan. Sesebuah karya yang dijadikan koleksi bukan sahaja memberi rangsangan kepada pengkarya namun apa yang lebih penting adalah bagaimana manfaatnya terus disebar luaskan demi kepentingan sejagat. Apatah lagi sekiranya karya tersebut dijadikan koleksi oleh institusi seni seperti Balai Seni Visual Negara dan lain-lagi galeri lagi, sudah tentu penyebaran manfaat akan lebih mudah melalui program yang telah dirangka. Oleh yang demikian, untuk memastikan proses ini berterusan, kesemua pihak yang terlibat perlu memainkan peranan masing-masing untuk manfaat bersama.

RUJUKAN

- Badrolhisham Mohd Tahir. (2010). *Young Malaysian artist: New object(ion)*. Kuala Lumpur: Galeri Petronas.
- Nasir Baharuddin. (2006). *Young contemporary art competition 2006*. Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.
- Du, W., Li, Z., & Gao, Q. (2010). *Analysis of the interaction between digital art and traditional art*. Dimuat turun daripada International Conference on Networking and Digital Society: <http://ieeexplore.ieee.org/xpl/articleDetails.jsp?reload=true&arnumber=5479462>
- Gere, C. (2012). *New media art and the gallery in the digital age*. Dimuat turun daripada <http://www.tate.org.yk/file/charlie-gere-new-media-art-and-gallery-digital-age>
- Hasnul Jamal Saidon. (2003). *Cabaran pembangunan seni elektronik dalam era maklumat*. Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Rahimie Haron. (2000). *Tanpa tajuk isu 1*.
- Rahimie Haron. (2001). *Tanpa tajuk isu 2*.
- Rifkey, E. (2005). A glimpse at the contemporary Indonesian art scene. *Sentap! Contemporary visual art magazine*. Ipoh, Pondok Nuromar.
- Shanken, E. A. (2009). *Art and electronic media*. London: Phaidon Press.
- Tribe, M., Jana, R., & Grosenick, U. (2006). *New media art*. New York: Taschen.