

Article Info:

Received Date: 09 April 2021

Accepted Date: 09 August 2021

Published Date: 11 August 2021

Corresponding Author: muham725@uitm.edu.my

PERUBAHAN SOSIAL: PENGARUH MEDIA SOSIAL DALAM KARYA SENI BAKAT MUDA SEZAMAN

Mohd Firdaus Naif Omran Zailuddin¹, Arif Datoem², Nasirin Abdillah³, Yuhanis Ibrahim⁴, Muhammad Abdullah^{5*}

^{1,2,3,4}Jabatan Seni Halus, Fakulti Teknologi Kreatif & Warisan
Universiti Malaysia Kelantan, 16300 Bachok, Kelantan, MALAYSIA
⁵Jabatan Asas Seni, Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka
Universiti Teknologi MARA, Cawangan Perak, Kampus Seri Iskandar,
32610 Seri Iskandar, Perak, MALAYSIA

To cite this article (APA): Omran Zailuddin, M. F. N., Datoem, A., Abdillah, N., Ibrahim, Y., & Abdullah, M. (2021). Perubahan sosial: Pengaruh Media Sosial dalam Karya Seni Bakat Muda Sezaman. *KUPAS SENI: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 9(2), 1-11. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol9.2.1.2021>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol9.2.1.2021>

ABSTRAK

Secara dasarnya, sesebuah karya seni visual dinilai dari aspek estetika: keindahan, kemanfaatan dan kebajikannya. Namun, kritikan seni tidak seharusnya dilihat semata-mata untuk kepuasan pancaindera tetapi harus di rangkai dalam konteks pengisian dan pemaknaannya. Melalui kritikan seni, hubungan seni dan masyarakat terutamanya dalam aspek masyarakat, latar, peristiwa, atau masa turut dilihat (2014). Bakat Muda Sezaman (BMS) merupakan platform bagi artis muda yang paling berprestij di Malaysia. Pertandingan anjuran Balai Seni Negara (BSN) ini diadakan sejak 1974 hingga kini dan telah melalui pelbagai fenomena budaya dan aspek kemasyarakatan sezaman sepanjang 45 tahun keberadaannya. Kajian ini dijalankan berdasarkan teori sosiologi Arnold Hauser (1959) yang menghubungkan karya seni dan perubahan sosial yang berlaku dalam masyarakat. Tiga karya BMS dijadikan sampel dalam membincangkan aspek 'bentuk' dan 'makna' berdasarkan kepada teori kritikan seni Feldman (1994). Hasil kajian akan menjelaskan faktor perubahan sosial melalui pengaruh media sosial terhadap pembentukan karya sezaman.

Kata kunci: Media Sosial, Bakat Muda Sezaman, Kritikan Seni, Analisis

PENGENALAN

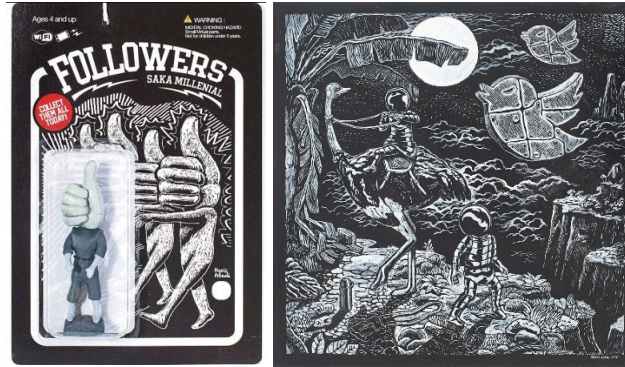
Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi semakin pesat dengan adanya pelbagai aplikasi yang berasaskan Internet. Berbeza dengan tahun-tahun terdahulu, media sosial kini mengambil alih peranan media arus perdana dalam penyampaian maklumat. Media baharu ini bukan sahaja berfungsi sebagai "perpustakaan maklumat" untuk memudahkan pengedaran maklumat, malah merupakan alat yang berpengaruh bagi aktiviti komunikasi (Nor Azlina Mohd Noor, 2020). Media sosial juga menjadi ruangan untuk bersosial tetapi juga digunakan dalam penyampaian pelbagai maklumat dan isu termasuk agama (Muhammad Adnan Pitchan, 2019). Lebih jauh lagi, ia kini berperanan mempengaruhi majikan dalam pengambilan pekerja dan diperakui individu yang terlibat di dalam bidang sumber manusia (Nazruzila Razniza Mohd Nadzri, 2021).

Berdasarkan laporan tahunan Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia pada tahun 2012, hampir 19 juta orang rakyat Malaysia telah berada atas talian “*online*”. Bilangan ini adalah bersamaan dengan 66% populasi rakyat Malaysia. Pada tahun 2017, pula menyaksikan 70% pengguna atas talian di Malaysia mempunyai *Facebook* dan berada di tempat ke-lima sebagai pengguna *Facebook* paling ramai di Asia (Saodah Wok, 2017). Statistik ini bukan sahaja menunjukkan kadar kepenggunaan media sosial malah memperlihatkan pengaruhnya di dalam masyarakat hari ini. Menurut Sualman (2019) rakyat Malaysia dikategorikan sebagai kelompok yang mengalami ketagihan media sosial yang agak serius. Pengaruh media sosial terhadap masyarakat merupakan satu perubahan sosial yang menarik untuk di rungkai impaknya terhadap seni visual di Malaysia. Hal ini sesuai dengan peranan seni sebagai manifestasi terhadap pengalaman masa, keadaan dan persekitaran sesebuah entiti atau masyarakat.

Perubahan pengalaman sosial ini membawa kepada penghasilan seni yang berbeza visual, tema dan pengayaan pada setiap generasi pengkarya yang berlainan zamannya. Walaupun artis merupakan penggerak utama kepada hala tuju sesebuah karya, artis juga tidak lari daripada pengaruh sosial yang berlaku di sekitarnya. Dengan itu, kritikan seni berperanan kepada masyarakat terutamanya apabila sesebuah karya seni diperbincangkan melalui sosiobudaya yang subjektif sifatnya (Aziz K. A., 2016). Seterusnya, pemahaman terhadap konteks visual karya seni akan mudah difahami daripada aspek “*bentuk*” dan “*makna*” serta hubungannya dengan perubahan sosial yang berlaku dalam masyarakat. Karya seni visual merupakan sebahagian daripada elemen kebudayaan yang berperanan untuk memelihara masyarakat dan dokumentasi berkenaan akan membantu masyarakat mendekatinya (Hauser, 1959). Oleh itu, perbincangan berkenaan kesan perubahan sosial terhadap seni visual banyak diberikan perhatian yang khusus penulis-penulis sejarah dan kritikan seni antarabangsa. Perhatian yang serius mereka terhadap skop penyelidikan sebegini menjelaskan keperluan dan kepentingan untuk mendalami sejarah dan perubahan sosial yang berlaku untuk menilai dan memahami perkembangan seni visual dan praktis seni. Dengan keberadaan media sosial yang mempunyai kesan signifikan terhadap sosial masyarakat kini, kajian ini akan melihat implikasi perubahan sosial ini terhadap pembentukan karya seni visual Bakat Muda Sezaman 2013-2019.

PERUBAHAN SOSIAL: MEDIA SOSIAL & SENI VISUAL MALAYSIA

Kepesatan media sosial dan impak terhadap kehidupan masyarakat telah banyak menjadi inti pati karya artis seni visual tempatan. Antara artis yang konsisten mengangkat tema media sosial dalam naratif penceritaan karya Haris Abadi. Pameran solo Haris Abadi, “*Cosmic Playground*” pada tahun 2017 menampilkan karya berunsur kritikan sosial terhadap kebergantungan masyarakat yang tenggelam dalam arus media sosial. Pameran yang diadakan di Galeri Chandan ini mempersembahkan 15 karya dalam bentuk berbeza seperti catan, arca, multimedia, instalasi dan cetakan. Watak dua orang kanak-kanak dengan pakaian angkasawan diperlihatkan sebagai watak utama sebagai representasi kepada generasi yang lahir pada zaman ruang Internet. Watak-watak ini menjalani perjalanan yang membawa mereka ke kawasan suram dan dystopian (Tariq, 2017). Tema pameran ini secara tidak langsung menunjukkan kekusaran Haris Abadi dalam melihat pengaruh media sosial dan Internet terhadap generasi kini.



Gambar 1: Haris Abadi, Followers (2017), Mainan resin buatan tangan, cetakan digital pada kadbod, dan plastik & Beware of Birds (2015), akrilik atas kanvas.

Karya Followers (2017) oleh Haris menggambarkan realiti individu dan kelompok media sosial yang mengejar tanda suka 'like' bagi memperlihatkan populariti dan pengaruh mereka. Secara sinis, figura dengan kepala 'thumbs up' ini diberi gelaran saka millennial. Saka bermaksud pusaka dan mengikut kefahaman masyarakat Melayu merupakan entiti melibatkan jin atau syaitan yang akan sentiasa mengikut tuannya. Begitu juga pengikut di media sosial yang akan sentiasa mengikut perkongsian individu tertentu yang disukai mereka. Manakala karya "Beware of Birds" (2015) memperlihatkan dua watak utama sedang mendepani dua ekor burung gergasi yang bercirikan logo aplikasi media sosial terkenal "Twitter". Media sosial bukan sahaja menjadi sumber maklumat utama yang pantas tetapi juga boleh menjadi platform berita palsu yang membawa keburukan terhadap penggunaannya (Mahyuddin Daud, 2020). Salah satu pameran seni yang memperlihatkan hubungan karya dan media massa ialah pameran "Malaysia 365 Days of 2008". Pameran oleh Noor Azizan Rahman Paiman ini merupakan pameran solo beliau yang dipaparkan Wei-Ling Gallery, Kuala Lumpur. Dalam pameran ini, sebanyak 365 buah karya telah dihasilkan dengan setiap karya memaparkan dokumentasi beliau terhadap petikan media khususnya dari akhbar berkenaan peristiwa dan gelagat politik tanah air. Karya satira politik beliau ini menampilkan petikan daripada kenyataan ahli politik seperti Tun Dr. Mahathir Muhammad, Tun Abdullah Ahmad Badawi, Najib Tun Razak, Nik Aziz Nik Mat, Anwar Ibrahim, Khairi Jamaluddin, Muhyiddin Yassin, S. Sammy Vellu, Lim Kit Siang, Raja Petra Kamaruddin dan banyak lagi (Azmi, 2009).



Gambar 2: Noor Azizan Rahman Paiman, 1 Julai 2008 & 04 Oktober 2008, (2008)
Cat air dan cetakan dakwat atas kertas, 21 cm X 29 cm.

Pameran ini sememangnya sangat relevan berikutan tahun itu merupakan tahun pilihan raya Malaysia yang ke-13. Tahun ini juga merupakan titik tolak kepada goyahnya kerajaan pemerintah pada ketika itu "Barisan Nasional" (BN) dengan pelbagai kontroversi dan isu yang memenuhi ruang media massa. Rentetan kontroversi dan isu membawa kepada perpindahan kuasa melalui pilihan ke-14 dan merupakan pertindihan kuasa kali pertama di Malaysia sejak merdeka pada tahun 1957. Secara amnya, perubahan ini berlaku ekoran kejayaan Tun Mahathir dalam menyuarakan tuduhan-tuduhan terhadap salah laku pentadbiran Najib Tun Razak dalam memupuk kemarahan masyarakat terhadap BN dan UMNO khususnya (Moten, 2020). Hal ini dapat dilihat tahun 2016 apabila ribuan rakyat Malaysia menyertai protes jalanan 'Bersih 5' bagi menuntut pilihan raya bersih dan adil (Hema Preya

Selvanathan, 2020). Jelas di sini bahawa, pengaruh media sosial terhadap perilaku pengundi PRU ke-14 sememangnya wujud (Nurul Naemah Hamedan, 2019).

Media sosial mengubah sistem penyampaian maklumat yang lebih terbuka berbeza dengan arus media perdana yang terikat dengan kawalan media. Konsep kawalan media, atau kawalan maklumat media, dinyatakan oleh (Kent, 1975) sebagai sebarang proses yang menjejaskan kadar aliran atau jenis maklumat yang terdapat dalam sesebuah sistem media. Kent (1975) menghuraikan beberapa bentuk kawalan media, iaitu penapisan yang membabitkan usaha menyembunyi atau mengehadkan bilangan sesuatu maklumat yang disiarkan, serta maklumat yang terpesong (*distorted*) demi menjaga kepentingan sesebuah pihak sahaja. Di Malaysia, kawalan ketat kerajaan Barisan Nasional terhadap kebebasan bersuara dan berekspresi juga membantu mengekalkan kekuatan politik ketika itu (Mohamed, 2019). Dengan penggunaan aplikasi media sosial yang meluas dan sifatnya yang membolehkan sesiapa sahaja mencipta kandungan, penapisan terhadap isi kandungan media sosial sukar untuk dilakukan. Kebebasan menyuarakan pendapat di media sosial membuatkan golongan belia lebih memilih untuk menggunakan media tersebut berbanding media yang lain (Adnan, 2015). Antara artis yang lantang menyuarakan pendapat dan karya politik mereka di media sosial ialah kartunis politik dengan nama pena Zunar dan pereka grafik Fahmi Reza.

Fahmi Reza mencetuskan kontroversi pada tahun 2009 apabila menghasilkan karya menggunakan cetakan gergasi wajah Najib Tun Razak yang diambil daripada 'bill-board' pada pameran "Rock Kaka: Fahmi Reza, Callen Tham, Fairuz Sulaiman, Saiful Razman and Vincent Leong" yang dianjurkan *Valentine Willie Fine Art (VWFA)*. Karya ini menjadi sensasi di media sosial apabila video bertajuk "*Najib's head stolen from billboard*" yang menampilkan proses pengambilan cetakan wajah Najib Tun Razak daripada *bill-board* dimuat naik pada platform media sosial 'Youtube'. Penghasilan karya dengan slogan "Kita Semua Penghasut" yang menampilkan wajah Najib Tun Razak dengan contengan berupa badut oleh Fahmi Reza pada tahun 2015 sekali lagi mencetuskan kontroversi di media sosial apabila menjadi tular di beberapa buah platform media sosial antaranya *Twitter, Facebook, Instagram* dan lain-lain.



Gambar 3: Fahmi Reza, Reproduksi kartun (2018), Cat atas dinding konkrit.

Media sosial pada hari ini mula mengambil peranan media arus perdana dalam menjadi sumber maklumat utama di kalangan masyarakat. Penggunaan aplikasi media sosial secara meluas pada hari ini tidak lagi tertumpu kepada perhubungan sosial semata-mata sebaliknya mula berkembang sebagai salah satu cabang komunikasi politik yang baru (Ali Salman, 2018). Hal ini boleh dilihat melalui pendekatan-pendekatan ahli politik yang mula menonjolkan diri mereka di media sosial. Kebanyakan parti dan ahli politik pada masa kini lebih gemar menggunakan aplikasi atas talian sebagai sebahagian daripada cara mereka berkempen (Gibson, 2013). Secara tidak langsung, ia jelas menunjukkan kekuatan media sosial dan pengaruhnya dalam masyarakat hari ini.

TEORI KRITIKAN SENI SEBAGAI KAEDAH PENELITIAN

Seni visual boleh dibaca dari dua aspek iaitu 'bentuk' dan 'makna'. Leo Tolstoy menjelaskan, karya seni merupakan satu catatan peribadi berdasarkan realiti yang berlaku. Realiti ini termasuk juga pengalaman bersifat peribadi yang mampu memberikan pengalaman baharu selagi mana boleh diterima

khalayak. Dari sudut sosiologi, Arnold Hauser turut mengatakan karya seni boleh dibaca sebagai suatu kisah mengenai pengalaman. Melalui pendekatan ini, kefahaman mengenai kedudukan seni itu sendiri perlulah dilihat melalui aspek masyarakat serta perkembangan sosial yang berlaku dalam masyarakat, selain pendekatan formalistik dan estetik. Oleh itu, ciri-ciri luaran dan dalaman seni perlulah saling berhubung dan diberikan kedudukan yang sama penting bagi menjelaskan sesuatu perkara (Aziz M. K., 2016).

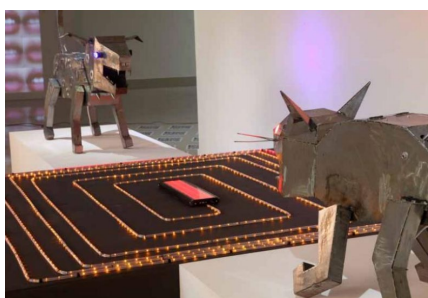
Matlamat utama kritikan seni ialah kefahaman (Feldman, 1994). Bagi memberikan kefahaman bentuk dan makna ini, teori kritikan seni daripada Edmund Burke Feldman di dalam bukunya “*Practical Art Criticism*” (1994) akan diguna pakai. Teori ini mengemukakan empat (4) peringkat dalam proses kritikan seni iaitu penerangan (*description*), analisis (*analysis*), interpretasi (*interpretation*), dan penilaian (*judgement*). Dalam penyelidikan ini, teori ini digunakan sebagai kaedah kajian bagi membantu memudahkan penyelidik menganalisis karya seni yang dipilih secara terperinci dan tersusun.

Jadual 1: Penerangan Langkah Kritikan Seni Feldman

No	4 langkah kritikan seni Feldman	Proses Kritikan
1.	Penerangan (<i>description</i>) Menamakan dan menerangkan fakta	Memberi gambaran nyata tentang karya berdasarkan apa yang dilihat.
2.	Analisis (<i>analysis</i>) Menganalisis fakta	Memberi penghuraian berdasarkan bukti visual secara terperinci dan mendalam.
3.	Interpretasi (<i>interpretation</i>) Mentafsir bukti	Memberi tafsiran ataupun penjelasan berkenaan makna, tujuan dan kesan dalam sesuatu karya.
4.	Penilaian (<i>judgement</i>) Menilai karya seni	Memberi pandangan, pendapat, dan membuat keputusan berdasarkan pemerhatian hasil kerja seni secara keseluruhan.

ANALISIS KARYA: ARTIS BMS & MASYARAKAT MEDIA SOSIAL

Karya-karya daripada artis Bakat Muda Sezaman (BMS) antara tahun 2013-2016 memperlihatkan respons artis secara langsung dan tidak langsung akan pengaruh media sosial dalam kehidupan masyarakat hari ini. 3 karya artis BMS yang dianalisis menunjukkan inti pati pengkaryaan dalam konteks ini. Perbincangan analisis karya adalah berdasarkan bukti visual yang terdapat dalam karya selain huraian daripada sumber-sumber berkaitan.



Gambar 4: Mohd Ali Azraei Bebit, Provokasi Alam Maya, 2013.
Metal, LED, DC motor, LED Display board and plywood. 183 x 183 x 305 cm.

Mohd Ali Azraei Bebit atau lebih dikenali sebagai “Ali Bebit” dilahirkan pada 30 Januari 1985. Anak kelahiran Johor ini merupakan seorang pengkarya seni dan pengarca kontemporari Malaysia. Beliau mendapat pendidikan seni melalui Ijazah Sarjana Muda Seni Halus (2006) dan Ijazah Sarjana Seni Halus (2012) di Universiti Teknologi MARA (UiTM) Shah Alam. Ali Bebit kini terlibat dengan pelbagai pameran seni Malaysia dan antarabangsa. Antara pencapaian dan keterlibatan beliau dalam pameran seni lukis “*Alyonka Mail Art Project*” *Yoshkar-Ola Museum of Fine Arts (Russia)*, “*Phil@poste*” *La poste Fontenay Aux Roses Cedex (Paris)*, “*NBC Tokyo Screen Print Biennial*”

(Tokyo) dan banyak lagi. Beliau juga aktif mengambil bahagian dalam pertandingan Bakat Muda Sezaman dan menyertai pertandingan ini pada edisi 2010, 2013 dan 2016.

Jadual 2: Analisis karya “Provokasi Alam Maya” BMS 2013

Deskripsi	Karya bertajuk “Provokasi Alam Maya” ini dihasilkan pada tahun 2013 dan menjadi salah satu karya yang dipertandingkan di dalam Bakat Muda Sezaman 2013. Karya ini merupakan karya instalasi berukuran 183 x 183 x 305 cm. Antara bahan yang digunakan bagi penghasilan karya ini ialah plat besi, LED (<i>Light-emitting diode</i>), papan paparan LED, dan papan lapis. Provokasi alam maya menampilkan dua arca haiwan, kucing dan anjing yang masing-masing menghadap satu sama lain. Di antara mereka pula diletakkan papan paparan LED dengan lampu LED dipasang secara berulang dalam bentuk segi empat. Pada bahagian tengah, terdapat punca kuasa yang membantu menyalakan paparan LED.
Analisis	Dua subjek karya memberi perlambangan terhadap peribahasa Melayu, “Bagai Anjing dengan Kucing” yang bermaksud dua pihak yang sering bertengkar dan sukar untuk berkawan baik. Penggunaan dua watak ini jelas menunjukkan isu yang diketengahkan Ali Bebit dalam karya. Pergaduhan atas talian khususnya melalui aplikasi media sosial adalah tidak asing lagi di dalam masyarakat hari ini. Pelbagai bentuk pergaduhan dan provokasi berlaku antara masyarakat media sosial berkenaan komentar-komentar yang dihantar, setuju atau tidak terhadap sesuatu isu yang dimainkan, pergaduhan antara individu-individu, pemimpin mahupun penyokong parti yang berlainan, serta isu-isu semasa yang dekat dengan masyarakat. Penggunaan LED dalam karya memperlihatkan keinginan artis untuk menonjolkan garapan bahan berasaskan teknologi dan cerminan media sosial yang bersifat virtual tanpa interaksi fizikal sebaliknya komunikasi secara atas talian.
Interpretasi	Garapan peribahasa Melayu dalam karya Ali Bebit memperlihatkan isu sosial yang berlaku pada hari ini dengan wujudnya aplikasi media sosial. Kebiasaannya, provokasi dan pergaduhan berlaku antara individu yang saling mengenali dan adanya pertelingkahan antara mereka namun realiti media sosial pada hari ini, provokasi dan perbalahan boleh berlaku kepada siapa saja walaupun saling tidak mengenali. Selain itu, berita palsu di media sosial mengakibatkan penyebaran maklumat palsu yang mengandungi unsur penipuan, mengapi-apikan sentimen perkauman dan memfitnah seseorang untuk menjatuhkan maruah dan reputasi dan sebagainya (Shahidah Hamzah, 2020). Provokasi di media sosial juga terkait dengan budaya “ <i>Trolling</i> ” di internet. <i>Trolling</i> merupakan bentuk interaksi bersamaan dengan “ <i>flaming</i> ” iaitu tindakan memuatnaik komen atau mesej secara atas talian untuk menyemarakkan keadaan tertentu dengan sengaja. Paparan ini biasanya memanaskan keadaan, menghina atau merendahkan, dan mencabar nilai atau kesahihan sesebuah kumpulan atau individu dan/atau pandangan mereka (Raja Nur Afiah Raja Zulkifli, 2018).
Penilaian	Provokasi Alam Maya merupakan sebuah karya kritikan sosial terhadap realiti yang berlaku dalam masyarakat pada hari ini. Perkembangan aplikasi media sosial menyebabkan berlaku keinginan yang tinggi untuk menyampaikan pendapat mahupun cadangan walaupun sesuatu isu yang berbangkit itu belum diketahui secara menyeluruh. Dunia Internet tanpa sempadan membolehkan semua orang untuk menulis, menjadi penyampai berita dan maklumat.



Gambar 5: T.C. Liew, Wheel of Fortune: Abyss of Malaysia Landscape, 2013. Pemasangan kod QR sebagai antara muka untuk mendapatkan pangkalan data dalam talian.

Liew Ting Chuang atau TC Liew merupakan pengkarya seni visual yang berasal dari Pulau Pinang. Beliau mendapat pendidikan seni di Universiti Sains Malaysia (USM) dan berjaya memperoleh Sarjana Seni Visual & Seni Reka di sana. Karya beliau menggunakan pendekatan yang pelbagai dan medium yang berbeza. Antara karya yang dihasilkan termasuk lukisan, catan, fotografi, cetakan, instalasi, video dan seni persembahan. Karya beliau juga menjadi koleksi Balai Seni Negara, Muzium & Galeri Tuanku Fauziah USM, Muzium Penang, Muzium Negeri Terengganu, Koleksi Diraja Kelantan, dan beberapa lagi galeri dan koleksi peribadi. Beliau juga berjaya membawa pulang Anugerah Juri pada pertandingan Bakat Muda Sezaman 2013 menerusi karya “*Wheel of Fortune: Abyss of Malaysia Landscape*”. Karya ini juga merupakan sebahagian daripada koleksi tetap Balai Seni Negara dan dipamerkan semula di dalam “Pameran Minta Perhatian: Media Baharu” (2020) yang turut menampilkan 34 karya termasuk ‘*The Smiling Van Gogh and Gauguin Interactive Computer Art*’, siri Velis Nurbaya dan ‘*Proclaim Series*’ (Hasnul Jamal Saidon), Penghargaan Untuk Bapak (Kamarudzaman Md Isa) dan siri ‘*Human and Technology Stop Violence*’ (Mohd Al Khuzairie Ali).

Jadual 3: Analisis karya “*Wheel of Fortune: Abyss of Malaysia Landscape*” BMS 2013.

Deskripsi	Karya instalasi <i>Wheel of Fortune: Abyss of Malaysia Landscape</i> merupakan karya interaktif yang membolehkan penghayat menggunakan kod QR (<i>Quick Response</i>) untuk mengakses pengkalan data karya-karya seni visual tempatan yang menjadi koleksi Muzium & Galeri Tuanku Fauziah USM, Pulau Pinang. Karya ini menghubungkan ruang fizikal dan maya yang berfungsi sebagai peralatan pembelajaran seni halus terutamanya untuk generasi muda yang masih baru dalam bidang ini. Kod-kod QR dicetak dan dilekatkan dengan teratur secara radial di atas lantai galeri dengan saiz yang ergonomik untuk memudahkan penghayat mengakses maklumat karya menggunakan peranti pintar. Akses terhadap kod QR menggunakan peranti pintar akan membawa ke halaman Internet yang memberikan maklumat asas karya seperti genre, tahun, platform, pembuatan tanda, jenis warna, jenis karya, subjek karya, dan tema.
Analisis	Karya TC Liew menggunakan roda berbentuk cakera yang mempunyai 4 peringkat/ tingkat. Setiap lapisan mengandungi maklumat berkaitan pecahan kategori seni dan pecahan informasi yang dipisahkan dengan kod warna dan teks berbeza. Karya menggunakan Kaedah Pensampelan Visual, “ <i>Visual Sampling Method</i> ” (VSM) yang kini sedang berkembang dan berpotensi memberi pemaknaan kepada rangka kerja kuratorial, reka bentuk pameran dan mengenal pasti tema sesebuah pameran. VSM pernah digunakan dalam pameran retrospektif Syed Ahmad Jamal (2009) dan <i>Grafix in Reality</i> (2010).
Interpretasi	Karya TC Liew mengambil konsep rancangan televisyen popular Amerika dengan tajuk sama yang diperkenalkan oleh Merv Griffin pada tahun 1975. Rancangan ini memerlukan peserta menyelesaikan teka-teki kata untuk mendapatkan hadiah pertandingan dan nilai hadiah ditentukan dengan memutar roda karnival gergasi. Seperti rancangan tersebut, TC Liew menggunakan roda cakera dan maklumat dituliskan pada permukaannya selain pengkategorian berdasarkan warna. Karya interaktif ini memberikan data maklumat karya dengan pemetaan sistematik dan diaplikasikan oleh TC Liew selaku guru seni dan penyelidik sebagai alat pengajaran (Bin, 2013).
Penilaian	<i>Wheel of Fortune: Abyss of Malaysia Landscape</i> jelas menunjukkan potensi seni untuk diaplikasi sebagai pengalaman pembelajaran. Karya ini juga memenuhi tiga ciri sesebuah seni media baru. Tiga ciri seni media baru ialah kebolehkiraan (<i>computability</i>), interaktiviti (<i>interactivity</i>) dan ketersambungan (<i>connectivity</i>) (Sarah Cook, 2010). Karya juga mencerminkan konteks sezaman kini yang tidak lari daripada penggunaan Internet dan peranti pintar sebagai kaedah pendidikan interaktif golongan muda hari ini.



Gambar 6: Mohd Fazli Othman, Selamat Datang Ke Pesta Pisang Di Kampung Batang Pisang, 2017. Akrilik dan cat minyak atas kanvas, Pelbagai Dimensi.

Mohd Fazli Othman merupakan anak kelahiran Jitra, Kedah dan dilahirkan pada 19 Julai 1982. Beliau memperoleh Diploma Seni Halus pada tahun 2003 di Universiti Teknologi MARA (UiTM), Seri Iskandar Perak. Beliau kemudian menyambung pengajian dalam bidang seni halus di UiTM Shah Alam dengan Ijazah Sarjana Muda Seni Halus pada 2005 dan Sarjana Seni Halus pada 2011. Beliau kini merupakan pensyarah Seni Halus di Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, Universiti Teknologi MARA (UiTM) Shah Alam. Beliau juga aktif berpameran di dalam mahupun luar negara sejak tahun 2004 antaranya “*Contemporary Malaysian Arts Exhibition*”, National Art Gallery Bangladesh, “*Animalia – 4 Man Show*”, Galeri Pelita Hati Kuala Lumpur, “*Refleksi / Proyeksi Isi*”, Yogyakarta Indonesia, “*Four Corners (4 Man Show)*” Hom Art Trans Kuala Lumpur dan banyak lagi. Fazli Othman dikenali dengan karya berunsur figuratif dengan pengisian kritikan sosial dan refleksi terhadap pemerhatian masyarakat. Beliau juga menyertai pertandingan BMS pada tahun 2016 dengan karya “Selamat Datang Ke Pesta Pisang Di Kampung Batang Pisang” (2017).

Jadual 4: Analisis karya “Selamat Datang Ke Pesta Pisang Di Kampung Batang Pisang” BMS 2016

Deskripsi	Karya catan “Selamat Datang Ke Pesta Di Kampung Batang Pisang” merupakan karya akrilik dan cat minyak. Karya ini menggunakan 4 subjek dengan pakaian badut dengan satu daripadanya yang sedang menyampaikan ucapan dan memberikan pisang kepada 40 ekor cimpanzi. Tiga daripada watak badut pula hanya duduk memerhati cimpanzi-cimpanzi yang berada di hadapan mereka. Setiap cimpanzi mempamerkan perilaku dan perwatakan yang berbeza dengan latar belakang gunung dan pokok-pokok serta sepanduk bertulis “Pesta Pisang”. Terdapat juga sepanduk dengan imej pisang dan simbol pangkah “undi”.
Analisis	“Selamat Datang Ke Pesta Di Kampung Batang Pisang” ialah karya kritikan sosial berkenaan pemerhatian Fazli Othman terhadap perilaku masyarakat, situasi dan apa yang berlaku di sekitarnya. Memetik kata-kata Syed Ahmad Jamal, “hanya seni sahaja yang menjadi bahantara tunggal yang sempurna dan terhadang di antara manusia dengan manusia dan saya adalah sekumpulan manusia yang amat sensitif terhadap apa saja yang berlaku di sekitar mereka lebih-lebih lagi peristiwa dan situasi yang menyayat hati” (Othman, 2016). Penggunaan watak badut yang sifatnya memperolok-olokkan, memperbodohkan, dan lakonan merupakan kritikan terhadap kalangan pemimpin yang sama sifatnya. Begitu juga dengan watak cimpanzi dengan longgokan pisang dan kotak hadiah yang mencerminkan masyarakat yang mudah diperbodohkan, dan mengikut sahaja pimpinan asalkan mendapat habuan. Perkara ini lebih jelas dengan imej pisang dan tanda ‘pangkah’ simbolik kepada gula-gula bagi mendapatkan undi dari masyarakat. Menariknya di sini, telatah cimpanzi juga memperlihatkan kepelbagaian sinonim dengan perilaku masyarakat yang berbeza kepekaan dan penglibatannya dalam situasi politik tanah air.
Interpretasi	Tahun 2015 sehingga jatuhnya kerajaan kekalahan Barisan Nasional (BN) pada Pilihan Raya Umum (PRU) 14 memperlihatkan penggunaan imej badut secara meluas terutamanya di platform media sosial dan internet dalam menyerang pemimpin tertentu. Imej dan lakaran badut ini dipopularkan artis dan aktivis Fahmi Reza dengan slogan “Kita Semua Penghasut” yang memaparkan lakaran ke atas gambar Perdana Menteri ketika itu, Najib Razak dengan solekan badut. Naratif dan garapan “Selamat Datang Ke Pesta Di Kampung Batang Pisang” memperlihatkan pemerhatian Fazli Othman terhadap situasi politik yang berlaku ketika itu. Salah satu watak badut yang diberi penegasan ialah watak yang diberikan tag/ label ‘puan penasihat. Hal ini menunjukkan hala tuju karya dan perkaitannya dengan isu dan tema yang

	dibawa oleh Fazli Othman. Menurut Fazli Othman (2016), “Apa jua bentuk isu semasa sama ada sosial, politik, ekonomi, alam sekitar dan budaya menyebabkan isu ini menjadi bahan dan tema bagi setiap pelukis untuk mempersembahkan karya hanya menggunakan seni sebagai peranta”.
Penilaian	Karya “Selamat Datang Ke Pesta Di Kampung Batang Pisang” merupakan karya kritikan sosial yang cuba menggambarkan realiti situasi politik, sosial dan masyarakat pada masa tersebut. Walaupun tidak menyentuh secara jelas mengenai media sosial, tidak dapat dinafikan bahawa karya dipengaruhi oleh elemen dan isu yang tular di media sosial. Secara tidak langsung, karya Fazli Othman adalah interpretasi beliau terhadap isu sezaman masyarakat di media sosial seterusnya di dokumentasi dan dirakamkan menjadi sebuah karya seni visual.

KESIMPULAN

Dalam mendapatkan kefahaman dan memahami ‘bentuk’ dan ‘makna’ sesebuah karya seni visual, penelitian tidak harus bersandarkan kepada aspek formalistik semata-mata tetapi perlu juga ditelusuri dalam aspek pengalaman, sejarah mahupun perubahan sosial yang berlaku dalam sesebuah masyarakat mengikut susur masa pengkaryaan. Melalui analisis dan perbincangan karya-karya seni visual yang dipilih, jelas terdapat hubungan antara aspek formalistik dan kontekstual karya dengan pengalaman sosial sezaman yang berlaku dalam masyarakat. Dapat disimpulkan dalam penulisan ini, perubahan sosial yang berlaku antara tahun 2013 hingga kini melalui platform BMS ialah cerminan perubahan sosial yang berlaku terutamanya dengan implikasi pengaruh media sosial. Secara tidak langsung, penulisan ini memperlihatkan kepekaan artis seni visual tempatan dalam menyampaikan isu semasa sama ada sosial, politik, ekonomi, alam sekitar dan budaya seterusnya menggunakan seni sebagai perantara. Melalui perhubungan yang signifikan antara pembentukan karya dan pengalaman sosial masyarakat, pengkaji akan dapat memahami seni visual kontemporari dalam konteks sezaman dan mungkin mampu menjangkakan bentuk karya akan datang. Adalah penting untuk pembacaan dan penelitian terhadap karya seni visual terus dilakukan daripada masa ke masa bagi memahami inti pati pengkaryaan selain satu bentuk dokumentasi sejarah untuk generasi celik seni akan datang.

PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi penghargaan kepada pihak Balai Seni Visual Negara, terutamanya En. Amerruddin Ahmad selaku Timbalan Ketua Pengarah (Pengurusan), Lembaga Pembangunan Seni Visual Negara, bahagian pustaka, penyelidikan dan kurator-kurator yang banyak membantu. Tidak lupa kepada Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) dan Universiti Malaysia Kelantan (UMK) atas tajaan pengajian.

RUJUKAN

- Adnan, M. H. (2015). Peranan Media Massa Memartabatkan Integriti Nasional. *Jurnal Komunikasi Borneo 2015* vol 2, 57-74.
- Ali Salman, M. A. (2018). Penggunaan Media Sosial Untuk Sokongan Politik Di Malaysia. *Journal of Nusantara Studies* 2018, Vol3(1)51-63, 60.
- Azian Tahir, R. M. (2009). *Kesedaran Pelukis Moden Malaysia dalam Seni Islam Berlandaskan Dasar Seni Kebangsaan*.
- Aziz, K. A. (2016). *Kritikan Seni Dari Perspektif Sosio Budaya di Malaysia*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Azmi, A. (2009). Membedah Wacana Politik dalam Kanta Karya Seni: Noor Azizan Rahman Paiman dalam Siri 365 Hari Malaysia. Dalam M. N. Dawa, *Senikini: Malaysian Art Now #03* (hlm. 15). Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.
- Badawi, A. (2005). Perutusan Yang Amat Berhormat Perdana Menteri Malaysia. Dalam J. P. Just Faaland, *Dasar Ekonomi Baru: Pertumbuhan Negara dan Pencapaian Ekonomi Orang Melayu* (hlm. xiii). Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors.

- Badrul Azmi Abdul Holed., & Mohd Effendi Muhammad Suandi, M. F. (2014). *Sejarah Dan Apresiasi Seni Lukis Dan Seni Reka*. Perlis: Penerbit Universiti Malaysia Perlis.
- Baharuddin, S. A. (2011). *Kesepaduan dalam Kepelbagaian: Perpaduan di Malaysia sebagai Work-in-Progress*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Bin, Y. S. (2013). Playing With Space and Context in BMS'13. Dalam H. Masjak, *BMS'13 Bakat Muda Sezaman* (hlm. 337-341). Kuala Lumpur: Balai Seni Visual Negara.
- Deraman, A. (2001). *Masyarakat dan Kebudayaan Malaysia*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Esa, S. (1992). *Identiti Islam dalam Seni Rupa Malaysia, Pencapaian dan Cabaran*. Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.
- Esa, S. (2013). Identiti Islam dalam Seni Rupa Malaysia: Pencapaian dan Cabaran, Menanggapi Identiti. Dalam *Naratif Seni Rupa Malaysia 1*. Kuala Lumpur: RogueArt.
- Feldman, E. B. (1994). *Practical Art Criticism*. New Jersey: Prentice Hall.
- Gibson, R. K. (2013). Party Change, Social Media and the Rise of 'Citizen-initiated' Campaigning. 183-197.
- Hamzah, M. R. (2016). *Faktor Peramal Tingkah Laku Kesihatan di Media Sosial. Tesis PhD*. Selangor: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Hauser, A. (1959). *The Philosophy of Art History*. London: Phaidon.
- Hema Preya Selvanathan, B. L. (2020). How mainstream and alternative media shape public attitudes toward social change: Evidence from two panel studies during Malaysia's democratic transition. <https://doi.org/10.1177/1461444820954355>, 1–30.
- Ishimatsu, N. (2012). Shifting Phases of the Art Scenes in Malaysia and Thailand: Comparing Colonized and Non-colonized countries. Dalam *Engage! Public Intellectuals Transforming Society* (hlm. 81). Chulalongkorn University: Institute of Asian Studies.
- Just Faaland, J. P. (2005). *Dasar Ekonomi Baru: Pertumbuhan Negara dan Pencapaian Ekonomi Orang Melayu*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors.
- Kent, K. (1975). *Mass Communication, Information Control and Development: A General Systems Theory Analysis*. Amerika Syarikat: Tesis Ph.D. University of Minnesota.
- Mahmood, M. (2012). *Taman Nurani: Nafas Keislaman Dalam Seni Kontemporari Malaysia*. Kuala Lumpur: Galeri Petronas.
- Mahyuddin Daud, S. Z. (2020). Regulating The Spread of False Content Online In Malaysia: Issues, Challenges and The Way Forward. *International Journal of Business and Society, Vol. 21 S1*, 32-48.
- Mohamed, S. (2019). Instagram and Political Storytelling among Malaysian Politicians during the 14th General Election. *Jurnal Komunikasi: Jilid 35(3) 2019: 353-371*.
- Moten, A. R. (2020). The Politics of Manipulation: Malaysia 2018-2020. Dalam I. Hossain, *Intellectual Discourse: Volume 28* (hlm. 397). Kuala Lumpur: International Islamic University Malaysia.
- Muhammad Adnan Pitchan, S. Z. (2019). Dasar Keselamatan Siber Malaysia: Tinjauan Awal Terhadap Kesedaran Netizen dan Undang-Undang. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication Jilid 35(1)*, 103.
- Nazruzila Razniza Mohd Nadzri, K. H. (2021). Managing Social Media in the Employment Relationship Landscape. *UUM Journal of Legal Studies, 12, No. 1*, 273-299.
- Nor Azlina Mohd Noor, A. S. (2020). Penyalahgunaan Media Sosial: Kerangka Institusi dan Undang-Undang di Malaysia. *International Journal of Law, Government and Communication (IJLGC)*, 57-67.
- Nurul Naemah Hamedan, S. A. (2019). Media, Isu dan Tingkah Laku Pengundi dalam Pilihan Raya Umum ke-14: Satu Kajian Awal. *Malaysian Journal of Communication, Jilid 35(2)*, 293-312.
- Othman, F. (2016). Artis Pilihan. Dalam M. M. Amir, *BMS'16 Bakat Muda Sezaman Young Contemporaries* (hlm. 104). Kuala Lumpur: Balai Seni Visual Negara.
- Rahman, M. A. (2008). *Srikandi: Sentuhan Seni Jiwa Wanita*. Melaka: Universiti Teknologi MARA.
- Rahman, R. A. (2018, Jun 20). <http://www.artgallery.gov.my>. Didapatkan dari <http://www.artgallery.gov.my/wp-content/uploads/2018/10/Rohaitulraha-Ruzaika-Omar-Basaree.pdf>
- Raja Nur Afiah Raja Zulkifli, N. S. (2018). Satira Politik: Analisis Internet Trolling di Malaysia. *Jurnal Komunikasi, Malaysian Journal of Communication, Jilid 34(2)*, 223-242.
- Saodah Wok, S. M. (2017). *Internet and Social Media in Malaysia: Development, Challenges and potentials*. Croatia: National and University Library in Zagreb.
- Sarah Cook, B. G. (2010). *Rethinking Curating: Art After New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Shahidah Hamzah, F. A. (2020). Impak Penyebaran Berita Palsu Melalui Media Sosial Terhadap Masyarakat: Kajian Kes Mahasiswa Universiti Tun Hussein Onn Malaysia. *Advances in Humanities and Contemporary Studies Vol. 1 No. 1*, 53-63.
- Sualman, I. (2019). *KOLUMNIS: Ketagihan Media Sosial Sudah Serius*. Didapatkan dari <https://www.sinarharian.com.my/article/55317/KOLUMNIS/Ketagihan-media-sosial-sudah-serius>
- Tariq, Q. (2017). *Playground warning*. Malaysia: The Star.
- Turner, C. (2005). *Art and Social Change: Contemporary Art in Asia and the Pacific*. Canberra: Pandanus Books.

Zain, D. H. (2009). *Pengenalan Pameran, Syed Ahmad Jamal: PELUKIS*. Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.