

**PENGAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL
SEKOLAH MENENGAH:
KECENDERUNGAN DAN KERELEVANAN UNTUK
MEMENUHI HASRAT FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN**

Mat Desa Mat Rodzi

Universiti Sains Malaysia

PENDAHULUAN

Pendidikan sememangnya merupakan salah satu keperluan bagi manusia, kerana berupaya menjanjikan pemupukan, pembentukan dan perkembangan daya pemikiran reflektif, yang dapat melihat semula keadaan yang berlaku pada diri manusia serta tujuan kehidupan. Pemikiran reflektif juga berkait dengan pemikiran kritis yang melibatkan proses menganalisis maklumat supaya mendapat kefahaman yang jelas, kukuh dan bermakna. Justeru kerana pemikiran yang reflektif dan kritis, manusia yang berpendidikan mampu juga berimajinasi untuk penghasilan produk (*outcome*) yang sempurna dan bermakna serta menepati maksud dan tujuan yang dicari dalam setiap tindakan. Selain itu, dengan pendidikan, pengetahuan sama ada yang formal atau tidak formal akan dinikmati, terutamanya dalam berkomunikasi.

Dalam artikel ini, bicaranya berkisar pada Pendidikan Seni Visual di sekolah menengah. Pertimbangan, pandangan serta saranan yang mendasari pembinaan kurikulumnya akan diperlihatkan. Dalam konteks di sekolah, Pendidikan Seni Visual bermakna perkara yang berkaitan:

1. Penghasilan Seni Visual

Bidang ini memberi peluang mengaplikasikan kefahaman dalam penghasilan kerja seni berdasarkan asas seni reka dengan pelbagai teknik.

Bidang Penghasilan Seni Visual

a) Asas Seni Reka

- Unsur Seni – garisan, rupa, bentuk, ruang, jalinan dan warna
- Prinsip Rekaan – harmoni, penegasan,imbangan, kontra, irama dan pergerakan, kepelbagaian dan kesatuan.

b) Seni Halus

- lukisan, catan, arca dan cetakan

- | | | | |
|----|-----------------------------------|---|--|
| c) | Komunikasi Visual | – | reka bentuk grafik dan multimedia |
| d) | Reka Bentuk | – | reka bentuk industri, reka bentuk persekitaran (hiasan dalaman dan landskap) |
| e) | Kraf Tradisional dan Dimensi Baru | – | tembikar/seramik, batik, ukiran kayu, anyaman, tenunan dan tekat. |

2. Sejarah dan Apresiasi Seni Visual

- | | | | |
|----|--------------------------------------|---|--|
| a) | Perkembangan Seni Visual Di Malaysia | | |
| | · Seni Halus | – | gerakan seni halus, pelukis, penghasilan dan sumbangan. |
| | · Kraf Tradisional dan Pribumi | – | tokoh, penghasilan dan sumbangan |
| b) | Peralatan | – | senjata dan domestik |
| c) | Alat Permainan | – | gasing, wau dan alat muzik tradisional |
| d) | Seni Bina | – | kediaman, masjid, wakaf, gerbang, makam dan taman |
| e) | Kenderaan | – | darat, laut atau sungai |
| f) | Pakaian | – | baju kurung, baju Melayu, baju Kedah, baju Cekak Musang |
| g) | Perhiasan | – | hiasan kepala, hiasan leher, hiasan tangan, hiasan kaki dan hiasan pinggang. |

(Sumber: Draf Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual Sekolah Menengah, KPM: 2002)

Meneliti kandungan sukatan pelajaran di atas, kita akan melihat kerelevanannya dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan dengan mengambil kira beberapa aspek yang menyokong pembinaan kurikulum itu sendiri. Apakah justifikasinya dan strategi perancangan yang dicadangkan. Namun artikel ini akan bermula selari dengan perkara berkaitan pendidikan secara umum terlebih dahulu, sebelum memfokuskan kepada Pendidikan Seni Visual itu sendiri.

Dalam soal kerelevanan, dua perkara pula patut disentuh. Relevan peribadi dan juga relevan sosial (Abu Talib: 2000). Kedua-dua kerelevanan ini perlu kerana satunya membentuk pengalaman langsung terhadap diri manakala satu lagi merujuk kepada bentuk pengetahuan yang dianggap mampu menyelesaikan masalah mengharungi kehidupan. Justeru, pendidikan seharusnya dapat mengundang beberapa kejayaan, yang bersifat peribadi dan juga bersifat memenuhi tuntutan sosial. Ini bermakna beberapa keupayaan patut diterjemahkan melalui pendidikan, khususnya pendidikan seni visual.

TUJUAN PENDIDIKAN

Secara ringkasnya dapat dikatakan bahawa pendidikan (pendidikan Seni Visual juga) berupaya untuk membangun dan memperkembangkan:

1. Daya kognitif
2. Budaya
3. Mutu dan nilai kehidupan
4. Kemajuan kesihatan

1. *Daya kognitif*

Daripada aspek daya kognitif pendidikan mampu memupuk, membentuk, memperkembangkan daya pemikiran reflektif, pemikiran kritis, membayangi (*imagining*) dan berkomunikasi antara insan, yang memperlihatkan operasi minda yang cukup sistematis dan saintifik. Sejak dari pemilihan hal benda (*subject matter*), membawa kepada membuat analisis perspektif mana yang harus dikaji dan dikembangkan sehinggalah kepada kemahiran membuat keputusan bagi menghasilkan produk seni (yang bermutu), kemampuan kognitif adalah amat penting kepada setiap individu. Disebabkan itu juga budaya membuat penyelidikan dan kajian telah ditekankan daripada peringkat pelajar di sekolah lagi. Proses, strategi dan kemahiran berfikir diperkenalkan di sekolah bagi tujuan yang dimaksudkan ini.

2. *Budaya*

Daripada aspek budaya pula, pendidikan berupaya memelihara, memperkembang, membentuk, membaharui budaya dalam pembentukan satu sistem lingkungan, makna dan tafsiran dan ekspresi seperti pengetahuan saintifik, kesenian, bahasa, dan teknologi. Sebab itu kandungan Pendidikan Seni Visual di sekolah menengah turut memuatkan bidang sejarah dan apresiasi

seni visual. Melalui bidang ini, pelajar didedahkan dengan kemahiran mencari maklumat berkaitan seni dan budaya bangsa serta membuat perbandingan dengan budaya lain. Dengan pengetahuan yang diperolehi melalui pelbagai cara dan kaedah, pelajar sebetulnya akan memahami kehebatan seni yang ada dalam setiap budaya yang dipelajari. Ini akan menimbulkan rasa keperihatinan terhadap keunikan berbudaya dan kesenian yang diwarisi masa lampau, kini dan akan datang.

3. *Mutu dan nilai kehidupan*

Sementara mutu dan nilai kehidupan juga boleh terbina dan berubah menjadi lebih sempurna jika pendidikan diutamakan, kerana dengan pendidikan, besar kemungkinan dapat mengekalkan, memelihara, membentuk, dan memperbaharui nilai sosial, ekonomi dan politik golongan pengamalnya.

4. *Kemajuan kesihatan*

Perkara akhir tetapi tidak semestinya muktamad dalam bicara mengenai kepentingan pendidikan ialah kemajuan kesihatan. Kerap kali kita terlupa bahawa pendidikan juga banyak menyumbang kepada kemajuan kesihatan, terutamanya dalam meningkatkan atau memajukan tahap kesihatan mental, fizikal, spiritual, dan emosi manusia sejagat. Pelajaran dalam aspek warna umpamanya, dapat menyumbang kepada banyak perkara dalam kehidupan. Warna sebagai terapi kepada pesakit kronik, warna dalam ilusi ruang, warna mewakili semangat atau kepercayaan, warna sebagai simbol sesuatu keadaan atau suasana, warna dalam trend berpakaian dan kehidupan kepada golongan tertentu, warna dalam menentukan fahaman dan ideologi dan sebagainya. Dengan ini dapatlah dikatakan bahawa, peranan pendidikan Seni Visual dalam aspek warna sahaja berupaya menterjemahkan pelbagai bentuk pernyataan yang menyumbang kepada corak kehidupan manusia sejagat.

SARANAN DAN TEORI YANG MENYOKONG PENGGUBALAN KURIKULUM PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH

Setiap tujuan pendidikan yang dinyatakan seharusnya dapat memenuhi keperluan sebilangan besar masyarakat yang hendak dididik. Justeru, peluang untuk percambahan pemikiran melalui nilai yang ditentukan patut diberikan sepenuhnya melalui pendidikan yang akhirnya akan menjanjikan pertukaran dan pemilikan serta perkongsian pengalaman, antara masyarakat dan menggalakkan perkembangan sosial. Apakah dalam Pendidikan Seni Visual perkara tersebut



Insan berbudaya

3 komponen penting (idea)

1. keseluruhan dan keserlahan serta kebaikan akal budi
2. Kesungguhan dan kemahuan
3. Berjiwa seni

boleh berlaku? Jawapannya terletak kepada banyak perkara dan kecenderungan kita memberikan tumpuan, penglibatan dan tafsiran. Melalui pelbagai bidang dalam Pendidikan Seni Visual di sekolah amnya dan sekolah menengah khususnya, semua aspek yang diperkatakan itu telah diambil kira. Kejayaan dan kemajuan yang akan tercapai bergantung kepada kefahaman dan tindakan pihak yang mengimplimentasikannya. Walau apa pun pendekatan atau konsep yang cuba diterapkan untuk menjadikan kita insan berbudaya, beberapa komponen yang menjadi tunjang harus diteliti dan difahami.

Dalam tradisi kita, bukan dimensi kebendaan semata-mata yang menjadi pemusatan pencarian. Justeru 3 komponen utama yang dijadikan asas dalam membentuk insan berbudaya ditekankan. Dalam menentukan kejayaan pendidikan itu sendiri, beberapa saranan serta teori perlu diterapkan. Antaranya saranan atau perspektif tradisi Al-Farabi (Faruqi : 1984) berkaitan asas kejiwaan. Farabi menjelaskan berkaitan 3 fakulti yang memainkan peranan dalam pembentukan kejiwaan manusia adalah:

- i. akal
- ii. iradah
- iii. bilquah



3 fakulti

1. Akal - membangun akal budi
- memupuk nilai intelektual dan rasional (seni berfikir)
2. Iradah - kemahuan akhlak
(budi pekerti)
3. Bilquah - in *potentiality*
berjiwa seni (*sense of aesthetic*)

sumber (Faruqi : 1984)

boleh menilai kemajuan mereka sendiri dengan cepat. Proses penilaian sendiri yang diamalkan sekarang dalam kebanyakan disiplin, adalah berasaskan kepada idea Bruner ini yang bersesuaian dengan konsep pengajaran dan pembelajaran penemuan. Secara relatifnya, idea atau gagasan ini hampir menyamai pendekatan konstruktivis yang mempercayai pembentukan pengetahuan baru, lahir daripada gabungan pembelajaran terlebih dahulu. Pembelajaran ini menggalakkan pelajar mencipta penyelesaian mereka sendiri dan menguji dengan menggunakan hipotesis-hipotesis dan idea-idea baru.

Dengan ini jelaslah bahawa Bruner mengekalkan pendapatnya bahawa mana-mana domain pengetahuan boleh dipersembahkan kepada pembelajar berdasarkan:

- a) enaktif (siri/set aksi)
- b) ikonik (menerusi imej atau grafik)
- c) simbol (simbol verbal atau proposisi logikal) atau abstrak.

Secara terancangnya, perkara ini patut diketengahkan agar murid akan merasakan proses pembelajaran mereka bukan setakat menjadi tukang atau pelaksana sesuatu tugas yang diberikan kepada mereka, malah memberikan suntikan ilmu dan pengetahuan serta kemahiran dalam pelbagai perspektif. Dominasi mereka dalam beberapa aspek akan mengajar mereka menjadi lebih cepat matang untuk mengendalikan masalah yang bakal dihadapi mereka dalam mana-mana bidang yang akan diceburi kelak. Proses ini mungkin mengambil masa yang lama tetapi pengukuhan kefahaman mengenai wawasan yang dituju akan membuatkan mereka bersedia menghadapi cabaran akan datang.

Pengajaran membawa pelajar melalui suatu urutan pernyataan dan pernyataan semula tentang sesuatu masalah yang akan menambahkan kebolehan pelajar memahami, mengubah bentuk dan memindahkan perkara yang sedang dipelajari (Bruner : 1976)

Teori juga memperkenalkan beberapa kaedah dalam pemerhatian yang melihat secara keseluruhan atau holistik, besar, subjektif, nativistik (perkara mental ialah warisan baka), kognitif dan fenomenologi. Konsep penting dalam Psikologi Gestalt (Ellis: 1938) ialah:

Prinsip Pengamatan Gestalt:

- Perkaitan Latar-Bentuk
- Prinsip Keselajaran
- Prinsip Kedekatan

boleh menilai kemajuan mereka sendiri dengan cepat. Proses penilaian sendiri yang diamalkan sekarang dalam kebanyakan disiplin, adalah berasaskan kepada idea Bruner ini yang bersesuaian dengan konsep pengajaran dan pembelajaran penemuan. Secara relatifnya, idea atau gagasan ini hampir menyamai pendekatan konstruktivis yang mempercayai pembentukan pengetahuan baru, lahir daripada gabungan pembelajaran terlebih dahulu. Pembelajaran ini menggalakkan pelajar mencipta penyelesaian mereka sendiri dan menguji dengan menggunakan hipotesis-hipotesis dan idea-idea baru.

Dengan ini jelaslah bahawa Bruner mengekalkan pendapatnya bahawa mana-mana domain pengetahuan boleh dipersembahkan kepada pembelajar berdasarkan:

- a) enaktif (siri/set aksi)
- b) ikonik (menerusi imej atau grafik)
- c) simbol (simbol verbal atau proposisi logikal) atau abstrak.

Secara terancangnya, perkara ini patut diketengahkan agar murid akan merasakan proses pembelajaran mereka bukan setakat menjadi tukang atau pelaksana sesuatu tugas yang diberikan kepada mereka, malah memberikan suntikan ilmu dan pengetahuan serta kemahiran dalam pelbagai perspektif. Dominasi mereka dalam beberapa aspek akan mengajar mereka menjadi lebih cepat matang untuk mengendalikan masalah yang bakal dihadapi mereka dalam mana-mana bidang yang akan diceburi kelak. Proses ini mungkin mengambil masa yang lama tetapi pengukuhan kefahaman mengenai wawasan yang dituju akan membuatkan mereka bersedia menghadapi cabaran akan datang.

Pengajaran membawa pelajar melalui suatu urutan pernyataan dan pernyataan semula tentang sesuatu masalah yang akan menambahkan kebolehan pelajar memahami, mengubah bentuk dan memindahkan perkara yang sedang dipelajari (Bruner : 1976)

Teori juga memperkenalkan beberapa kaedah dalam pemerhatian yang melihat secara keseluruhan atau holistik, besar, subjektif, nativistik (perkara mental ialah warisan baka), kognitif dan fenomenologi. Konsep penting dalam Psikologi Gestalt (Ellis: 1938) ialah:

Prinsip Pengamatan Gestalt:

- Perkaitan Latar-Bentuk
- Prinsip Keselajaran
- Prinsip Kedekatan

Eisner (1972) menyatakan bagaimana pengalaman deria yang berlainan (visual, auditori dan kinestatik) membentuk kefahaman dan menunjukkan pengalaman deria dan penglahiran, memainkan peranan asas dalam membentuk konsep. Pandangan ini hampir menyamai konsep struktur intelek yang digambarkan oleh Hilda Taba. Hilda Taba (1968) menyatakan beberapa operasi dilibatkan sepanjang proses yang melibatkan minda manusia. Antaranya operasi 'cognition', 'memory and retention', pemikiran bercapah, pemikiran bertumpu dan penilaian. Operasi yang disebutkan ini adalah yang dapat dikatakan proses pendidikan terhadap manusia kerana ia secara langsung menggerakkan pemikiran dan menentukan tindakan manusia.

MODEL-MODEL DI SEKOLAH MENENGAH

Dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni di sekolah, banyak model yang digunakan melalui strategi-strategi yang sesuai bagi menjayakan hasrat yang dinyatakan, terutamanya tentang aspek yang berkaitan dengan usaha melahirkan warganegara berbudaya, khususnya individu yang kreatif, berpengetahuan dalam bidang seni, mempunyai kemahiran mencipta dan peka terhadap ciri-ciri estetik. Namun model yang digunakan tidaklah secara tersendiri atau satu-satu, tetapi telah diintegrasikan. Umpamanya model konsep pemrosesan maklumat (*concept attainment*) yang menekankan pembelajaran kognitif dan pemikiran, disepadukan dengan model pemikiran induktif Taba yang mengarah kepada penyelesaian masalah. Dalam kedua-dua model yang dinyatakan, pelajar Pendidikan Seni Visual, bagi satu-satu bidang dan topik tertentu, kadang-kadang:

- tidak diberitahu kandungan pelajaran untuk hari itu;
- pelajar dikehendaki meneroka, menjelajah mencari contoh-contoh daripada pelbagai aktiviti;
- pelajar akan menemui konsep atau prinsip yang sedang dijelajahi;
- guru mungkin memberikan beberapa contoh yang khusus, pelajar mengumpulkan maklumat, menganalisa, membezakan atau menyamakan antara contoh dan maklumat yang dikumpulkan dan akhirnya membuat satu kesimpulan bagi menyelesaikan masalah.

Kalau diperhatikan secara teliti, model ini menyamai strategi pengajaran yang berlandaskan pengajaran secara konstruktivisme yang agak berbeza dengan fahaman behavioris atau pengamal objektivis. Ini disebabkan konstruktivis menekankan proses inkuiri dan imaginatif murid. Tidak seperti behavioris, rationalis atau objektivis yang melihat ilmu sebagai suatu yang mutlak, tidak boleh berubah atau dikatakan 'God-given', yang pada mereka, ilmu patut

Eisner (1972) menyatakan bagaimana pengalaman deria yang berlainan (visual, auditori dan kinestatik) membentuk kefahaman dan menunjukkan pengalaman deria dan penglihatan, memainkan peranan asas dalam membentuk konsep. Pandangan ini hampir menyamai konsep struktur intelek yang digambarkan oleh Hilda Taba. Hilda Taba (1968) menyatakan beberapa operasi dilibatkan sepanjang proses yang melibatkan minda manusia. Antaranya operasi 'cognition', 'memory and retention', pemikiran bercapah, pemikiran bertumpu dan penilaian. Operasi yang disebutkan ini adalah yang dapat dikatakan proses pendidikan terhadap manusia kerana ia secara langsung menggerakkan pemikiran dan menentukan tindakan manusia.

MODEL-MODEL DI SEKOLAH MENENGAH

Dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni di sekolah, banyak model yang digunakan melalui strategi-strategi yang sesuai bagi menjayakan hasrat yang dinyatakan, terutamanya tentang aspek yang berkaitan dengan usaha melahirkan warganegara berbudaya, khususnya individu yang kreatif, berpengetahuan dalam bidang seni, mempunyai kemahiran mencipta dan peka terhadap ciri-ciri estetik. Namun model yang digunakan tidaklah secara tersendiri atau satu-satu, tetapi telah diintegrasikan. Umpamanya model konsep pemrosesan maklumat (*concept attainment*) yang menekankan pembelajaran kognitif dan pemikiran, disepadukan dengan model pemikiran induktif Taba yang mengarah kepada penyelesaian masalah. Dalam kedua-dua model yang dinyatakan, pelajar Pendidikan Seni Visual, bagi satu-satu bidang dan topik tertentu, kadang-kadang:

- tidak diberitahu kandungan pelajaran untuk hari itu;
- pelajar dikehendaki meneroka, menjelajah mencari contoh-contoh daripada pelbagai aktiviti;
- pelajar akan menemui konsep atau prinsip yang sedang dijelajahi;
- guru mungkin memberikan beberapa contoh yang khusus, pelajar mengumpulkan maklumat, menganalisa, membezakan atau menyamakan antara contoh dan maklumat yang dikumpulkan dan akhirnya membuat satu kesimpulan bagi menyelesaikan masalah.

Kalau diperhatikan secara teliti, model ini menyamai strategi pengajaran yang berlandaskan pengajaran secara konstruktivisme yang agak berbeza dengan fahaman behavioris atau pengamal objektivis. Ini disebabkan konstruktivis menekankan proses inkuiri dan imaginatif murid. Tidak seperti behavioris, rationalis atau objektivis yang melihat ilmu sebagai suatu yang mutlak, tidak boleh berubah atau dikatakan 'God-given', yang pada mereka, ilmu patut

disampaikan dari satu generasi ke satu generasi tanpa boleh dibuat modifikasi. Pandangan dan pemahaman orang dewasa dianggap patut diterima sahaja oleh kanak-kanak. Kanak-kanak boleh 'dipaksa' untuk tidak menolak ilmu yang disampaikan oleh orang dewasa, sebagai persediaan untuk memasuki alam dewasa yang kononnya sama dan telah dilalui oleh orang dewasa. Jadi dalam konteks sosial, keperluan masyarakat lebih penting daripada keperluan individu. Kanak-kanak harus menyedari keperluan sosial dan mereka patut diajar untuk memahami keperluan tersebut kerana mereka juga bakal berada dalam masyarakat.

Dalam Pendidikan Seni Visual kreativiti murid tidak patut dibataskan dengan mana-mana fahaman dan kepercayaan guru semata-mata. Sebab itu relevan individu dan relevan sosial mesti diberi pertimbangan sama dalam merangka disiplin ilmu untuk disampaikan kepada murid atau generasi kini. Keperluan individu dan keperluan sosial seharusnya diimbangi.

Matlamat Pendidikan Seni Visual Sekolah Menengah adalah untuk membentuk keperibadian generasi Malaysia yang celik budaya, mempunyai nilai-nilai estetik yang tinggi, kritis, kreatif, imaginatif dan inovatif. Berkeupayaan menghargai keindahan seni, keindahan alam persekitaran dan warisan bangsa serta dapat menyumbang ke arah pembangunan diri, masyarakat dan negara, selaras dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan (KPM 2002).

Kalau diperhatikan kepada matlamat ini, nescaya bukanlah suatu yang mudah untuk dicapai walaupun tidak mustahil. Apa yang penting ialah bagaimana kupasan kefahaman guru mengenai setiap aspek yang terangkum dalam matlamat ini. Matlamat untuk melahirkan masyarakat yang celik budaya misalnya, memerlukan guru memahami peranan mereka terhadap penjelasan budaya itu sendiri yang bukan sekadar mengetahui dan memindahkan pengetahuan mengenai budaya sendiri kepada murid. Budaya atau kebudayaan yang dimaksudkan ialah ketamadunan bangsa sendiri. Sudah tentu peranan seni dalam konteks ini amat besar. Sehubungan itu, kandungan Pendidikan Seni Visual yang dikemukakan menuntut guru mengupas sejauh mungkin, agar kefahaman pelajar menjurus kepada kenapa mereka perlu mengikuti kandungan yang disediakan. Selain menghasilkan produk, juga mengasah daya pemikiran dalam menyelesaikan sebarang masalah yang berkaitan.

Saranan daripada pihak pendidik seni sering kita dengar dalam mana-mana konvensyen, seminar atau diskusi. Kebanyakannya meminta pihak yang bertanggungjawab dalam hal pengembangan kurikulum melihat semula Sukatan Pendidikan Seni yang ada. Ini berdasarkan kandungan dan matlamat yang sedia ada sudah agak ketinggalan dan tidak relevan lagi. Justeru, pihak Pusat Perkembangan Kurikulum telah mengadakan sesi-sesi mesyuarat dan perbengkelan dengan mengundang individu yang mempunyai kepakaran dalam bidang ini. Namun, pada saya, perkara yang lebih penting ialah bagaimana cara untuk memahamkan guru bahawa dalam proses pendidikan terutamanya Pendidikan Seni Visual, yang merupakan alat untuk merealisasikan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan adalah yang utamanya selain daripada penetapan kandungan yang relevan untuk menjayakan hasrat tersebut. Sehubungan itu, ruang litup penerangan dan memberikan kefahaman kepada pelajar harus dalam bentuk proses pendidikan yang mampu menelurkan bukan sahaja hasil akhir dalam proses pembuatan tetapi juga yang melibatkan pemikiran holistik. Bagaimana kaitan produk dengan pemikiran lampau, masa kini dan masa akan datang? Apa kepentingan pada masyarakat yang mempunyai nilai normatif? Apa pula kecenderungan dalam membina masyarakat untuk bersaing dalam dunia yang tanpa sempadan? Dan yang paling penting, mampukah pengajaran dan pembelajaran dalam proses menghasilkan produk tersebut, menjurus kepada matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Dalam situasi proses rekaan, yang boleh juga digunakan dalam kebanyakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran Seni Visual seperti dalam seni halus, seni kraf, rekabentuk koperat, penerbitan, seni hiasan dalaman dan lain-lain lagi, secara tidak langsung dan secara langsung akan melibatkan proses kemahiran berfikir yang melibatkan:

Pemikiran kreatif

- memperluas dan mengembangkan
 - daya imaginasi
 - daya inovasi
 - daya kreativiti, untuk mendapatkan idea yang banyak, pelbagai dan baru.

Pemikiran kritis

- melibatkan proses menganalisis dan menilai idea dan maklumat supaya kefahaman yang jelas, kukuh dan bermakna dilakukan melalui proses membuat pengelasan, menyusun atur dan sebagainya.
- membanding/membezakan, menentukan kritiria, menentukan keutamaan dan lain-lain lagi.

Membentuk keperibadian generasi Malaysia yang:

- Celik budaya/harmonis
- Nilai estetil tinggi
- Imaginatif
- Kritis dan Kreatif/
- Inovatif
- Inventif dan produktif



Tingkatkan rasa:

- Kesyukuran
- Hargai keindahan
- Hargai warisan budaya



Menyumbang ke arah pembangunan:

- Diri
- Keluarga
- Masyarakat
- Negara

(Sumber: Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual Sekolah Menengah 2002 (draf), Kementerian Pendidikan Malaysia)

Penyelesaian masalah

- dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan tajuk secara memahami, memerhati dan menjelaskan masalah.
- mencari cara penyelesaian, yang menggunakan kedua-dua kemahiran sebelumnya.
- melakukan rancangan penyelesaian masalah.
- memeriksa penyelesaian.

Membuat keputusan

- membuat pilihan alternatif setelah dijanakan pilihan.
- dapat menentukan akibat sesuatu pilihan.
- memilih pilihan terbaik berdasarkan kriteria.

Kandungan sukatan pelajaran Pendidikan Seni Visual telah distruktur dan dibangunkan berdasarkan hasrat untuk memenuhi Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Justru, dalam jangka masa yang panjang, pengalaman awal mempelajari disiplin dalam Pendidikan Seni Visual diharapkan berupaya membentuk keperibadian generasi Malaysia yang mempunyai arah tuju yang direncanakan melalui struktur acuan sendiri.

NILAI YANG DIBAWA PENDIDIKAN SENI VISUAL MERENTAS KURIKULUM (ANTARANYA)

- Asas Seni Reka yang merangkumi unsur seni iaitu garisan, rupa, ruang dan bentuk akan memperjelaskan lagi konsepsi murid atau pelajar mengenai bentuk yang kosong atau yang berkait dengan isipadu.
- Lukisan isometrik dan lukisan plan lantai yang menggunakan skala terperinci akan menimbulkan kesan visual yang jelas. Prinsip rekaan terutamanya yang melibatkanimbangan, kepelbagaian, harmoni dan kesatuan akan membantu memperjelaskan konsep ini.
- Perspektif adalah salah satu aspek yang ditekankan dalam Pendidikan Seni Visual. Kefahaman mengenai aspek ini akan membantu pelajar mengolah pandangan yang bercapah kepada yang bertumpu atau sebaliknya.
- Mengenai tajuk Komunikasi Visual iaitu dalam reka bentuk grafik, pengetahuan reka letak, tipografi, warna, ilustrasi, logo dan sebagainya akan membuka peluang pelajar yang mengikuti mata pelajaran komputer dan rekacipta mendalami aspek 'design' yang terbaik. Selain itu, kefahaman prinsip yang sama akan banyak membantu pelajar menghasilkan laman web yang menarik dan berkesan.
- Dalam mata pelajaran sains, beberapa pendekatan Pendidikan Seni Visual boleh dikaitkan. Umpamanya dalam bidang kraf iaitu tembikar atau seramik. Proses penghasilan warna dan *glaze* adalah proses saintifik yang dapatannya berdasarkan kajian-kajian.
- Dalam mata pelajaran Teknologi Maklumat yang batas ruangnya meliputi Multimedia, nilai estetik melalui Pendidikan Seni Visual akan lebih menampakkan interaktif.
- Domain afektif yang menghargai sumbangan Pencipta dan pengkarya turut ditekankan dalam Pendidikan Seni Visual. Dengan menggunakan deria-deria yang dimiliki, pelajar didedahkan dengan kefahaman mengenal jalinan tampak dan sentuh (sebagai contoh) dan kesannya kepada sensitiviti manusia. Pencipta akan disyukuri kerana sumber yang diadakannya dan pengkarya akan dikagumi kerana mengolah sumber yang ada menjadi hasil seni yang bermakna.

- Pendidikan Seni Visual juga menanamkan nilai-nilai menghargai nilai budaya dan bangsa. Semangat patriotisme disemai melalui apresiasi seni kraf tanah air yang merangkumi pemikiran, falsafah dan hasrat disebalik gubahan dan ciptaan sesuatu kraf, terutama yang berkaitan dengan penghasilan motif dan corak susunan tertentu. Motif-motif etnik yang mewakili pemikiran dan pegangan serta amalan kaum tertentu dapat memusatkan kefahaman kita kepada kaitan soal jati diri dan identiti bangsa Malaysia ke arah pembentukan Negara Bangsa.
- Reka Bentuk Persekitaran (Landskap) adalah salah satu daripada kandungan yang diajarkan kepada pelajar. Pengetahuan mengenai reka bentuk landskap yang meliputi kajian berhubung jenis tanah, arah angin, kesan fenomena alam, sumber alam yang terdapat di persekitaran dan gubahan dalam bentuk model, akan menyemai rasa kesedaran kepada pelajar untuk menjaga, memelihara dan memulihara alam sekitar secara bertanggungjawab.
- Dalam pengajaran grafik (Seni dan Komunikasi), contohnya di bawah topik mengubah dan mencipta logo, pelajar sering didedahkan dengan pengajaran oleh guru menggunakan teori Gestalt (kognitif) yang menekankan pembelajaran celik akal, penemuan dan resepsi. Pelajar belajar dengan memperolehi dan mengelolakan pengetahuan dan pengalaman sedia ada untuk membina pengetahuan dan pengalaman baru. Dengan ini mereka membina struktur kognitif atau mengikut Hilda Taba dikatakan membina struktur intelek, yang terdiri daripada *Cognition, Memory and Retention, Divergent Thinking, Convergent Thinking* dan *Evaluation*. Setiap kali pelajar belajar, mereka akan mengelola dan menyimpan pengalaman dalam ingatan dan diluahkan berupa visual melalui lakaran dan lukisan yang kemudiannya dikembangkan idea tersebut. Oleh kerana pemikiran bercapah dan pemikiran bertumpu sering diasuh, pelajar diharapkan dapat mengolah dari yang rumit (*complicated*) kepada yang dipermudah (*simplicity*) atau sebaliknya, bila mencipta sesuatu rekaan.

PERTIMBANGAN LAIN

Selain model, serta nilai yang disebutkan sebelum ini, Pendidikan Seni juga secara integrasinya, menggunakan beberapa model lain. Antaranya, pengajaran dan pembelajaran yang belandaskan Model Berpusatkan Pelajar, Model Peribadi, Pengajaran Berbantuan Komputer, Model akses sendiri, Kontektualisme, Pembelajaran Penguasaan (*Mastery Learning*) dan Model Pemprosesan

Maklumat. Model-model yang dinyatakan, memegang beberapa konsep yang menyokong model tersebut. Antara konsepnya ialah konsep pengamatan dan penanggapan serta penaakulan yang menggunakan pendekatan eklektik untuk melaksanakan pengajaran dan pembelajaran tersebut. Pendekatan ini digunakan kerana dalam melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual, pengalaman pembelajaran pembelajar yang berbeza-beza harus diambil kira. Pengalaman pembelajaran ini termasuklah kebolehan atau bakat, minat serta iltizam mereka.

Model pengajaran berbantuan komputer, turut digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni, terutamanya dalam komunikasi visual (grafik dan multimedia) seperti mengubah poster, hiasan kulit buku dan majalah, kad ucapan dan lain-lain lagi serta hiasan dalaman (Seni dan Persekitaran). Dengan berbantuan komputer, akan memudahkan pelajar membuat rekaletak, menentukan pilihan warna, muka taip,imbangan, ruang dan segala yang berkait dengan prinsip serta struktur rekaan seni. Banyak perisian yang boleh digunakan oleh guru untuk mengajar Pendidikan Seni menggunakan komputer, umpamanya Coral Draw, Page Maker, Adobe Illustrator, Paint Brush dan Strata (sekadar menyebut beberapa contoh).

Dalam pengajaran sedemikian, selain model berbantuan komputer, pada masa yang sama model berpusatkan pelajar dan model peribadi turut diintegrasikan. Dengan ini guru dapat memberikan tumpuan kepada perkembangan individu pelajarannya. Oleh kerana dalam Pendidikan Seni, proses melakukan aktiviti sama pentingnya dengan hasil akhir, maka penilaian yang dilakukan turut berlaku sepanjang proses tersebut. Dengan ini, pelajar akan belajar mengikut keupayaan diri sendiri (*self-paced*) dan melengkap bahagian yang sedang diikuti satu persatu (unit ke unit), umpamanya bermula dengan kemahiran melakar, kemudian mencorak dan akhirnya mewarna. Proses ini mesti dilalui setiap pelajar, baik secara manual atau berbantuan komputer. Ini bermakna pembelajaran penguasaan atau *mastery learning* turut diaplikasikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni.

Pendidikan Seni juga menggalakkan pengajaran dan pembelajaran kumpulan dalam melakukan aktiviti tertentu. Dengan berbuat demikian, pendekatan interaksi sosial secara tidak langsung diperkenalkan. Dengan pendekatan ini diharapkan berlakunya pembelajaran koperasi yang mementingkan pemuafakatan untuk menghasilkan keputusan bersama bagi menjayakan sebarang projek, aktiviti mahupun latihan yang ditugaskan untuk dilaksanakan. Kemahiran yang diperolehi, mungkin akan menjadi satu budaya bekerja dan

berinteraksi yang melibatkan pihak lain dalam kehidupan akan datang, terutamanya dalam alam pekerjaan.

Dalam Pendidikan Seni Visual, pembelajaran koperasi boleh dikaitkan dengan aktiviti kraf yang akan melibatkan beberapa kemahiran atau pengetahuan serta pengalaman pelajar yang berbagai-bagai. Sebagai fasilitator, guru akan cuba membahagikan kumpulan pelajar mengikut keutamaan kemahiran yang dimiliki pelajarnya. Mungkin dalam kumpulan tersebut, ahlinya terdiri dari seorang pelajar yang mahir dalam mendapatkan sumber atau bahan, mungkin seorang lagi yang mahir menggunakan alat, ada pula yang mahir dalam membuat rekacorak dan seorang lagi bijak dalam mengolah dan mengaplikasikan maklumat dan rekaan. Maka kemampuan ahli kumpulan ini akan digabungkan dan diakhirnya dapat menghasilkan satu produk seni yang menarik dan bermutu.

Lanjutan daripada proses penghasilan karya seni, pelajar juga dalam Pendidikan Seni digalakkan menyediakan portfolio seni. Tujuan diadakan portfolio ini adalah untuk merakamkan pengalaman proses pembelajaran yang dilalui pelajar dalam kegiatan pelbagai kecerdasan dan ia dikaitkan dengan penilaian benar (*authentic assessment*). Portfolio merupakan satu paradigma baru yang menekankan makna di sebalik pembelajaran, kerana ia adalah:

- contoh hasil kerja pelajar
- petunjuk kemajuan pelajar mengikut masa
- proses pengumpulan hasil kerja terbaik pelajar
- sebahagian penting dalam pengajaran yang melibatkan penulisan dan lakaran
- petunjuk keupayaan dan refleksi pelajar tentang proses dan hasil kerja

Dalam portfolio pendidikan Seni, dokumentasi aspek pembelajaran dapat diperlihatkan. Proses pemerhatian, pengamatan dan kajian yang dilakukan pelajar adalah proses mendokumentasikan interaksi tangan dengan minda. Idea yang samar-samar dibentuk melalui imej dalam otak diterjemahkan dan spekulasi dibuat untuk mendapatkan model daripada konsep tertentu. Dengan ini pelajar telah mengikuti proses pembelajaran, dari yang berbentuk abstrak kepada bentuk nyata atau maujud. Proses inilah yang dikatakan pengalaman pembelajaran yang cukup berkesan dalam Pendidikan Seni Visual. Rentetan aktiviti yang dilalui, akan menyedarkan pelajar bahawa kepentingan pembelajaran bermula dari awal (yang berlaku dalam otak lagi), membawa kepada penguasaan kemahiran dalam pembuatan. Potensi peningkatan daya pemikiran sealir dengan peningkatan daya penyelesaian masalah akan terbentuk dipenghujung jalan pembelajaran.

Bagi menyokong untuk menjayakan hasrat dan program Pendidikan Seni Visual di sekolah, tumpuan guru juga harus berkisar kepada tunjang (perkara pokok) dalam proses Pendidikan Seni Visual. Tunjang ini adalah rangkuman aspek yang diperhati dan dinilai supaya batas pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah tidak tersasar atau terkeluar dari landasan. Kegiatan atau aktiviti harus berlandaskan 5 tunjang utama yang mendasari 3 domain iaitu domain kognitif, psikomotor dan efektif. Lima tunjang dimaksudkan itu ialah:

- *Ekspresi Kreatif*

Memperkenalkan keupayaan membuat pernyataan persepsi, perasaan dan idea melalui pemikiran dan perlakuan yang inventif.

- *Penggubahan, penghasilan dan persembahan*

Memperkembangkan daya komunikasi dan interaksi serta mempertingkatkan kemahiran dan pemahaman seni tampak melalui penggubahan, penghasilan dan persembahan.

- *Persepsi*

Memperkembangkan daya sensitiviti dan kesedaran terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasa dan dialami.

- *Penilaian Estetik*

Memperkembangkan keupayaan untuk menikmati, menilai, membuat analisis serta membicarakan hasil karya dan penghasilan seni tampak.

- *Warisan Budaya Kraf dan Seni Tampak*

Mempertingkatkan pengetahuan tentang seni tradisi dan budaya yang berkaitan dengannya melalui seni yang diwarisi dan juga seni dari budaya lain.

PENUTUP

Sebagai menutup perbincangan berkaitan tajuk “Pengajaran Pendidikan Seni Visual: Kecenderungan Dan Kerelevanan Untuk Memenuhi Hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan”, banyak aspek yang patut dilihat seperti yang dibincangkan di atas. Namun, apa pun pandangan umum, pembina kurikulum telah memikirkan implikasinya dari pelbagai sudut, termasuk kandungan yang perlu ada, prasarana yang diperlukan di sekolah, kemahiran dan kemampuan guru seni, peluang dan ruang yang ada masa kini, juga masa akan datang, harapan pelajar serta status mata pelajaran ini dalam persaingan dengan mata pelajaran lain. Guru Pendidikan Seni Visual diharapkan dapat memahami bidang

ini adalah bidang yang sebenarnya mencabar dan mempunyai pasaran yang luas kerana mereka berhubung dengan dua jenis kemahiran yang bukan semua orang dapat melakukannya. Secara kasarnya digambarkan proses pengajaran Pendidikan Seni seperti di bawah yang menunjukkan dua situasi iaitu proses yang berlaku dalam otak dan juga yang melibatkan pembuatan.

Yang satu mengenai proses kognitif (pemikiran) dan satu lagi aspek psikomotor (pembuatan) yang merupakan interaksi minda dan tangan. Gambaran imej dalam otak menunjukkan proses berfikir yang melibatkan perkara yang subjektif. Imej yang masih di peringkat komposisi idea dan masih samar akan divisualisasikan secara perbincangan atau lakaran atau pun rajah kasar. Melalui perbincangan, lakaran serta rajah kasar, akan dilakukan proses membuat eksplorasi dan

Rajah : Interaksi Minda dan Tangan
(guru seni perlu melibatkan diri dalam kedua-dua situasi proses)



(Sumber: Ubahsuai daripada Mat Desa: 1998)

membuat jangkaan terhadap idea awal yang dilakar. Kemungkinan-kemungkinan baru akan tercetus melalui eksplorasi tersebut. Untuk menjelaskan lagi idea tersebut, mungkin proses seterusnya ialah membuat sampel atau model. Dengan membuat model, imej dalam otak, semakin jelas dan akhirnya prototaip atau rekacadang akan dibuat dengan spesifikasi yang ditentukan. Sesi seterusnya ialah sesi appraisal atau sesi kritikan yang bertujuan memperbaiki produk yang dihasilkan. Justeru potensi yang ada dalam diri pelajar dapat ditingkatkan atau dikembangkan iaitu yang melibatkan daya peningkatan pemikiran dan daya penyelesaian masalah.

RUJUKAN

- Abu Talib. (2000). Seni dalam pendidikan : soal relevan dan konteks semasa. Prosiding Konvensyen Kebangsaan Seni Visual 2000. Kuala Lumpur: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Bruner, J. (1976). *The Process of Education*. Cambridge: Harvard University Press
- Efland, Arthur. (1968). Some Problems of Structures in Art and their Curriculum Consequences, *Studies in Art Education*. NAEA.
- Eisner, Eliot. (1972). *Educating Artistic Vision*. New York: Harcourt, Brace & World.
- Ellis, W.D. (1938). *A Source Book of Gestalt Psychology*. New York: Harcourt, Brace & World.
- Gardner, (1985). *The Mind's New Science. A History of Cognitive Revolution*. New York: Basic Book.
- Gestalt (2001). [online] Available: <http://w.w.w. Enabling.org/ia/gestalt/gerhards/wertl.html>.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). (Draf 2002). Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual Sekolah Menengah.
- Lois Lamya al Faruqi. (1984). *Islamizing the Arts Disciplines*. Third International Seminar On Islamic Thought. Kuala Lumpur: International Institute Of Islamic Thought.
- Mat Desa (1998). Seminar Isu-isu Pendidikan Negara: Pendidikan Seni Alat Penting Merealisasikan Falsafah Pendidikan Kebangsaan Menghadapi Cabaran Abad Ke-21. Bangi Selangor: Fakulti Pendidikan Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Pavlov, I.P. (1960). *Conditioned Reflexes*. New York: Dover Publication.
- Posner, George J. (1995). *Analyzing the Curriculum* (2nd. Ed). New York: Mc Graw-Hill Inc.
- Pusat Perkembangan Kurikulum (KPM). (2001). *Pembelajaran Secara Konstruktivisme*. Kuala Lumpur: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Taba, Hilda & Elkins, Deborah (1968). *Teaching Strategies for the Culturally Disadvantaged*. Chicago: Rand McNally & Co.
- Wiles, Jon dan Bondi, Joseph. (1993). *Curriculum Development: A Guide to Practice*. New York: MacMillan Publishing Co.