

Art Becomes the 4th R

Why art is a basic literacy and survival skill in the Information Economy.

By Dr. Jason Ohler | www.jasonohler.com

This article appeared in Education Leadership Magazine in 2000. It was translated into Malay by Assoc. Prof. Dr. Sharifah Norul Akmar (snorul@um.edu.my) from the Dept. Mathematics and Science Education, Faculty of Education, University of Malaya, Kuala Lumpur. As of May, 2006, it has been translated into 16 languages. Translations can be found at: www.jasonohler.com/fourthr.

Seni menjadi R yang ke empat oleh Jason Ohler
© 1996, 1998, 2000 Jason Ohler
Laman web: www.jasonohler.com/fourthr

Nota artikel

Artikel ini asalnya telah muncul dalam majalah Education Leadership, Oct 2000. Untuk maklumat lanjut tentang “Art becomes the 4th R”, sila lawati: www.jasonohler.com/fourthr.

Di Amerika Syarikat, asas pendidikan di rujuk sebagai ‘3 R’ iaitu membaca, menulis dan mengira. Penggunaan huruf R adalah satu kata yang sesuai digunakan dalam Bahasa Inggeris tetapi mungkin tidak dalam Bahasa Malayu. Namun begitu, sama ada kata-kata itu sesuai atau tidak, tujuannya tetap sama: seni perlu di jadikan R keempat atau literasi asas selain membaca, menulis dan mengira.

“Dalam era pelajar merekabentuk laman web untuk projek dan mengintegrasikan video, grafik, dan animasi dalam persembahan mereka, seni telah berkembang pesat sebagai literasi baru masa kini”

Salah satu sebab mengapa saya gemar menjadi seorang pendidik ketika perubahan yang tidak pernah berlaku sebelum ini berlaku ialah potensi untuk sesuatu pendedahan yang tidak terduga adalah besar. Untuk memburu pendedahan yang tidak terduga itu dengan cara yang terbaik, saya mengenalpasti punca taufan, berhenti sejenak dan melihat sekeliling dengan fikiran terbuka. Apabila saya berbuat demikian, pendedahan itu akan datang bertalu-talu.

Salah satu pendedahan yang timbul beberapa tahun lalu telah membantu saya memahami perubahan asas penting yang mendasari revolusi internet dalam pendidikan. Saya bukanlah merujuk kepada komuniti pembelajaran agihan; maupun kepada penggunaan hipermedia untuk pembelajaran secara perkaitan berbanding linear. Saya juga tidak merujuk akses kepada pengetahuan demi memenuhi keperluan pendidikan sepanjang hayat tidak kira tempat, masa atau permintaan tenaga kerja yang mempunyai mobiliti; maupun perubahan dalam pendekatan pembelajaran dan cara bekerja. Walaupun kesemuanya merupakan perubahan signifikan sejak sedekad yang lalu, ia hanyalah tanda kepada perubahan yang merebak dan tersemai dalam pengalaman kita dan tanpa disedari kita terlepas pandang tentang hal ini.

Saya merujuk kepada fakta bahawa pra sarana multimedia laman web, dan juga apa yang kita alami melalui penggunaan komputer memerlukan pelajar untuk berfikir dan berkomunikasi sebagai perekacipta dan artis. Zaman seni telah tiba, meninggalkan dunia berpaksi kepada teks yang menjadi panduan kita sebegitu lama. Bahasa seni telah

menjadi literasi yang seterusnya atau R keempat. Kita tidak perlu berlengah lebih lama lagi untuk membuat keputusan sama ada seni patut kekal dan menjadi fokus kepada kurikulum sekolah. Ia perlu, dan kita perlu bergerak pantas untuk menyediakan pelajar agar mempunyai literasi dalam dunia yang akan mereka warisi dan bentuk. Dalam zaman digital ini, kemahiran seni bukan sahaja baik untuk jiwa, tetapi ia menyediakan sepertimana yang di nyatakan oleh Elliot Eisner (1988), 'peluang kepada modal budaya' dan akhirnya peluang kepada pekerjaan.

Saya telah melalui pengalaman menakjubkan beberapa tahun kebelakangan yang membantu saya menghargai kepentingan baru seni dalam pendidikan. Ketika itu, saya sedang memerhatikan pelajar gred 10 terkial-kial menggunakan komputer untuk menyiapkan persembahan multimedia bagi projek seni bahasa. Beliau bukanlah menghadapi masalah menggunakan teknologi sebagaimana kanak-kanak zaman maklumat masa kini malahan beliau kelihatan selesa menggunakan komputer tersebut. Masalah yang dihadapi beliau ialah dari segi estetika. Saya perhatikan beliau secara cemerlap menggabungkan cebisan klip video, grafik, bunyi, bebutang and sedikit perkataan. Ketika itu saya berpendapat beliau sebenarnya cuba mencipta satu bentuk seni tetapi malangnya tiada siapa yang membimbing beliau. Dalam proses meraba-raba menggunakan medium atau perantara tersebut, beliau hilang arah tentang apakah sebenarnya yang ingin beliau sampaikan pada asalnya.

Dan ini bukanlah insiden yang asing. Saya perhatikan perkara ini berlaku berulang kali merentas gred dan seluruh kurikulum, daripada sains kepada sains sosial, apabila kertas kerja penggal dan laporan memerlukan pelajar menggunakan laman web dan persembahan powerpoint.

Pada masa saya dahulu (tak perlulah dinyatakan bila), kita dilatih menjadi penulis, menulis kertas kerja berdasarkan teks. Penggunaan gambar tidak diharapkan atau dianggap tidak perlu. Memasukkan bunyi dan tayangan filem tidak boleh dilaksanakan. Apabila tiba masa saya selesai menulis secara serius laporan kajian sosial, saya telah melalui bertahun-tahun berlatih dalam penggunaan perkataan. Apa yang merungsingkan, pelajar gred 10 ini perlu memikirkan sendiri tanpa sebarang latihan tentang penggunaan video, grafik, animasi muzik dan bit bunyi, apatah lagi mencipta wawasan artistik. Berasaskan keperluan, Bahasa seni akhirnya menjadi fokus dalam budaya kita, bagaimanapun sebagai satu masyarakat masih lagi belum menyedari hal ini.

Seni dan Zaman digital

Komunikasi multimedia telah berkembang pesat dalam masa yang pendek kerana dua perkara yang baru berlaku. Pertama, teknologi multimedia tidak begitu mahal dan mudah digunakan serta bertindak sebagai teknologi bantuan untuk mereka yang tercabar secara artistik. Dalam cara yang sama bagaimana pemprosesan maklumat membuka dunia seorang penulis, teknologi multimedia telah membuka dunia seorang artis. Hari ini, sesiapa sahaja yang boleh menggerakkan tetikus boleh terus mencuba.

Kedua, web menggunakan persembahan multimedia merentasi dunia global internet. Secara retrospek, perubahan daripada komunikasi yang berfokuskan teks ke arah komunikasi yang berbentuk gambar, rajah, bunyi, pergerakan dan bentuk universal yang lain tidak dapat dielakkan.

Pertemuan diantara dua perkembangan ini telah melayakkan seni kekal dalam pengalaman hidup kita semua. Atas alasan tersebut, seni patut di masukkan sebagai pengalaman umum untuk semua pelajar, bukan sahaja untuk mereka yang bercadang menjadikan bidang seni dan rekabentuk sebagai matapelajaran utama. Bagi mereka yang tidak menjadikan seni satu kerjaya akan mengguna, mengurusnya, mentafsir dan berinteraksi dengan seni dalam cara baru yang tidak pernah wujud sejak 10 tahun lalu.

Jalan yang panjang dan berliku

Telah sekian lama kami cuba menyatakan kepentingan pendidikan seni kepada pembayar cukai berasaskan beberapa sebab atau alasan yang wajar, namun tiada satu pun yang benar-benar diterima umum. Alasan ini boleh dibahagikan kepada tiga kategori. Sinopsis ringkas yang berikut tidak lah selengkap kerja yang telah dijalankan oleh pakar seperti Darby (1994), Eisner (1988) dan Egan (1997)

1. Pernyataan idea bebas yang diperbaiki. Siapa yang tidak setuju dengan keperluan pernyataan idea secara bebas oleh kanak-kanak?. Disamping menyediakan maklumat berharga untuk guru dan ibubapa tentang pandangan dunia pelajar, seni membantu mencungkil kecerdasan lain yang mengikut Howard Gardner (1993) telah dipinggirkan dalam kurikulum tradisional. Tambahan pula, pembelajaran seni memperkembangkan sistem simbol yang berbeza, meluaskan keupayaan pelajar untuk mengaitkan dengan sumber yang kaya di dalam dan luar sekolah. Jika matlamat kita adalah untuk menyediakan kanak-kanak dengan satu kaedah membantu mereka merealisasikan potensi untuk berkomunikasi dengan yang lain, maka senilah tempat yang jelas untuk membantu mencapai matlamat tersebut.

2. Penambahbaikan kognitif dan sikap. Terdapat perkaitan dan kemungkinan perhubungan penyebab berlaku antara keaktifan dalam seni dengan peningkatan fungsi kognitif sebagaimana yang diukur dalam bidang kurikulum piawai. Murfee(1995) mengatakan bahawa "Tatabahasa dan kefahaman bacaan telah meningkat secara signifikan untuk pelajar sekolah rendah dalam program "seni alternatif" di New Jersey"(halaman 5). Berita ini tidak mengejutkan. Seni nyata memerlukan kepakaran dalam sintesis dan penilaian, kemahiran kognitif paling atas dalam taksonomi pembelajaran Bloom. Dengan mengasah kemahiran ini dalam bidang tertentu dapat membantu bidang yang lain. Selain peningkatan kognitif, seni boleh memotivasi dan mengalakkan pelajar untuk hadir ke sekolah dan bersikap terbuka kepada pembelajaran. Jika sikap adalah segala-galanya, maka seni adalah rakan karib pembelajaran.

3. Kesedaran terhadap kepelbagaian budaya dan perkembangan peribadi. Tidak ada jalan yang lebih baik untuk memahami dan mengalami diversiti dan kesamaan kemanusiaan melainkan melalui seni. Sumbangan seni banyak berfokus kepada penambahbaikan

sikap terhadap diri sendiri, masyarakat, dan komuniti. Seni meningkatkan kefahaman tentang keluasan dan kedalaman kemanusiaan, menggalakkan bukan sahaja kesedaran budaya tetapi juga perkembangan peribadi. Perkembangan ini berlaku dalam berbagai bentuk daripada perkembangan kemahiran motor kepada pengetahuan sendiri hinggalah perkembangan kemahiran bekerja dalam kumpulan.

Walaupun alasan telah diberi, namun masyarakat umum masih memandang seni sebagai sesuatu yang menyeleweng, halus dan secara keseluruhan tidak relevan untuk menyediakan pelajar menghadapi alam pekerjaan dan menyediakan pelajar sebagai warganegara. Inilah sebabnya seni merupakan program pertama yang akan terjejas apabila berlaku kesempitan keewangan. Untuk menghalang ia daripada berlaku, seni perlu diterima sebagai 'R' yang keempat, literasi yang kental sepertimana membaca, menulis dan mengira. Bilakah kali terakhir, pengurusan sekolah berbincang untuk mengeluarkan subjek tersebut daripada kurikulum? Apabila seni dipertimbangkan sebagai satu literasi dan di pahatkan dalam kurikulum dan dalam jiwa budaya sebagaimana tiga 'R' yang lain, ia tidak akan dipersoalkan lagi. Mujurlah dunia multimedia dan internet memberikan kita peluang, rasional dan sokongan padu untuk memastikan ianya berlaku.

Perluakah kita risau?

Setiap revolusi konsep yang mendahului pendidikan menambah sesuatu kepada kaedah pedagogi walaupun mungkin ada kelemahan tertentu. Kita belum lagi berupaya untuk memerhati secara proaktif terhadap kelemahan yang ditonjolkan oleh Don Shalvey (2000) 'paradigma du jour' dan terpaksa menanggung akibat kerananya.

Potensi bagi salah guna idea yang baik adalah lebih besar apabila ia melibatkan teknologi. Sepertimana semua jenis teknologi, alat multimedia menghubungkan kita kepada peluang baru dan pada masa yang sama mampu memutuskan hubungan dengan lain. Adalah bijak untuk memberi perhatian kepada hubungan yang terputus sekarang agar kita dapat menghindarkan atau sekurang-kurangnya memahaminya apabila ia benar-benar berlaku. Kita harus berwaspada terhadap beberapa perkara yang berikut:

1. Jurang digital. Apabila kemahiran 'R' keempat yang berasaskan teknologi bertindak sebagai laluan kepada pertumbuhan peribadi dan juga sebagai pertumbuhan di tempat kerja, akses yang terhad kepada alat ini akan terus melebarkan jurang antara yang mendapat hak istimewa dengan pihak yang sebaliknya. Malahan, peralatan yang tidak mahal akan menjadi tersangat mahal bagi sebahagian daripada populasi.

2. Menjadikan seni tidak penting atau mengecilkan seni. Multimedia mungkin mengecilkan seni apabila ia menjadi 'R' yang keempat. Apatah lagi, apa yang dilakukan oleh teknologi terhadap seni adalah sama dengan apa yang dilakukan oleh pemproses perkataan terhadap penulisan- ia memberikan peluang kepada semua untuk terlibat. Ini, seterusnya, membanjiri saluran maklumat dengan hasil seni sebagaimana pemproses perkataan membanjiri saluran maklumat dengan perkataan.

Sesetengah orang akan mempersoalkan samaada apa yang saya bincangkan adalah sebenarnya seni dan ada yang akan risau alat multimedia akan mengaburkan garisan antara seni halus dengan komersil. Kekaburan ini mungkin belaku, tetapi walau apapun mediumnya, spektrum penyataan idea secara bebas yang luas akan sentiasa wujud. Sebagaimana puisi dan manual computer duduk bersebelahan maka Picassodan Powerpoint akan mempunyai tempatnya yang tersendiri dalam dunia seni.

3. Seni sebagai pengiklanan. Mungkin potensi kelemahan yang paling besar perubahan kepada komunikasi berasaskan seni adalah penggunaan multimedia yang dilihat sebagai satu pengiklanan. Pelajar secara rutin perlu mengembangkan hujah dengan perkataan untuk menyakinkan yang lain tentang sesuatu pandangan, namun apabila mereka menggunakan multimedia ada yang mentafsirnya sebagai satu bentuk pengiklanan. Sebagai pelanggan yang bijak menilai, kita haruslah mengambil berat dengan keupayaan multimedia untuk mengaburi deria dan memanipulasi kita secara emosi. Kita berhak mempersoalkan samaada menggalakkan penggunaan multimedia menjadikan kita sebahagian daripada masalah komunikasi atau menjadi penyelesaiannya.

Berdasarkan kelemahan ini, kita harus ingat dua perkara penting. Pertama, walaupun multimedia boleh bertindak sebagai teknologi bantuan, ia tidak dapat mengambil alih visi, bakat atau kemahiran samaada yang dikembangkan atau yang diwarisi. Kita akan sentiasa perlu untuk menyampaikan sesuatu dengan seni dan menyatakannya dengan jujur, mendalam dan terperinci jika kita hendak ia terus kekal dan tidak wujud hanya sebagai satu pemikiran yang sementara dan tidak berkesinambungan. Atas sebab ini, guru akan menjadi lebih penting apabila kehebatan teknologi meningkat. Pelajar akan lebih memerlukan kebijaksanaan dan pengetahuan guru untuk membantu memandu laluan yang tekad melalui sebarang masalah dan gangguan.

Kedua, kita tidak harus risau tentang nasib perkataan dalam dunia gambar dan bunyi. Memandangkan seni dan rekabentuk mencabar keutamaan teks yang telah mendominasi budaya sejak Guternberg, kita tidak harus bimbang teks akan lenyap. Malahan kita akan melihat teks buat pertama kalinya dengan lebih jelas dengan memahami bagaimana dan bila ia menawarkan kita alat untuk mencapai komunikasi berbanding dengan pilihan lain.

Cadangan

Bagaimana kita memudahkan kedatangan zaman seni di sekolah?

1. Menamakan semula seni dan bersikap subversif. Pertama dan saya hanya separuh bergurau apabila saya katakan kita perlu menamakan semula seni. Perkataan itu tidak mantap. Implikasi sebagai seorang artis adalah hidup yang miskin, sakit emosi, dan salah faham oleh masyarakat. Kita perlu membuang salah faham tentang ciri seni dan melihat kewujudan nya di sekeliling kita, daripada

rekabentuk meja dan otomobil, kepada estetik yang memenuhi laman web, dan kepada ukiran awam yang merubah bangunan daripada struktur.

Saya cadangkan pendidik mencipta kuda Trojan bagi program 'R' keempat. Namakan ia, katakan, komunikasi perniagaan. Adunkan ia dalam bahagian literasi kurikulum sekolah dan biarkan ia berkembang. Semua- termasuk ketua usahawan yang baru memahami kepentingan komunikasi dalam media, kepada ibubapa dan pembuat polisi yang saling memerlukan sokongan ketua usahawan akan akhirnya berterima kasih kepada anda kerana anda seorang yang 'berwawasan dan proaktif'. Ingatlah bahawa apabila anda berada dihadapan daripada masa, anda memerlukan kesabaran dan strategi.

2. Mengambil lebih ramai guru seni. Kedua, kita perlu menjangkakan bahawa perubahan daripada hanya teks kepada pra sarana multimedia akan menghasilkan gabungan keadaan yang merangsang dan keadaan penuh keresahan di sekolah untuk jangka pendek. Guru akan mendapati mereka tidak dapat membimbing dan menilai projek multimedia dengan berkesan berbanding dengan projek yang berasaskan teks. Untuk membantu hal ini, kita memerlukan guru yang merentas kurikulum sama-sama berganding dengan guru yang mengajar isi kandungan. Keperluan yang amat mendesak sekarang ialah untuk mengembangkan kemahiran rekabentuk, kemahiran literasi grafik dan kemahiran yang dapat mengadun kedua-dua gambar dan perkataan dalam persembahan yang bersepadu. Apabila kita telah memahami bagaimana video, bunyi, muzik dan animasi menyampaikan idea dan maklumat dengan berkesan, dan apabila teknologi yang menyokong aktiviti ini menjadi lebih mampu dimiliki dan kurang berorientasikan pakar, seni akan menjadi literasi asas untuk memahami kedua-dua media baru dan lama.
3. Tingkatkan keperluan literasi 'R' keempat dalam program pendidikan guru. Semestinya, sebagaimana seni menjadi 'R' keempat pelajar, ia haruslah diberi penekanan dalam setiap program penyediaan guru.
4. Umumkan hari "Seni, 'R' keempat. Kita boleh aturkan satu hari dalam kalendar tahunan sekolah dengan menyemai seni merentas bidang kandungan, dengan guru matematik, bahasa dan sains bekerjasama dengan guru seni untuk meningkatkan komunikasi merentas kurikulum. Jika bernasib baik, kita bukan sahaja perlu adakan hari Seni malahan Hari Membaca, Menulis dan mengira.

Menyokong Literasi Seni atau celik seni

Beberapa tahun yang lalu, mencari rujukan untuk R-keempat adalah sukar. Kini, dengan menggunakan carian cursor di web mendedahkan bahawa ramai pendidik dan penghasil produk tidak melihat seni sebagai R- keempat tetapi sebagai R pertama. Tujuan saya menamakan seni sebagai R-keempat adalah kerana : Tiga R yang lain adalah literasi yang

memudahkan pembelajaran dan penyampaian dalam bidang kandungan. Dalam dunia multimedia, definisi literasi ini juga merangkumi dengan tepat peranan seni. Kita telah berulang kali mendengar daripada majikan bahawa pekerja perlu memiliki kemahiran dalam berkomunikasi, kerja berkumpulan, penyelesaian masalah yang kreatif dan dalam literasi yang dapat membantu mereka sebagai pelajar sepanjang hayat. Seni adalah literasi tersebut pada masa kini.

Sebaliknya literasi yang memudahkan pembelajaran dan komunikasi merentas spektrum aktiviti yang luas, kemahiran seni juga diterjemah dalam dunia pekerjaan sebenar. Setiap ribuan saluran video, ribuan CD dan DVD, jutaan laman web yang baru dan media baru lain yang masih belum berada di horizon imaginasi akan memerlukan ahli muzik, pereka tari, pereka video, perekabentuk grafik, perunding kreatif, dan banyak lagi golongan profesional artistik. Golongan artis kini akhirnya mencapai impian mereka.

Sebagaimana setiap perubahan dalam pendidikan, internet tidak sahaja menjadi satu revolusi dari segi media dan kaedah, tetapi juga sebagai satu literasi. Kita perlukan, dalam perkataan David Thornburg (1990), menyediakan anak-anak kita untuk masa depan dan bukan masa lalu. Kanak-kanak perlu menjadi seorang yang berliterasi dan literasi perlu memasukkan seni, R-keempat.

Rujukan

Darby, J. (1994). The fourth R: The arts and learning. *Teachers College Record*, 96

Egan, K. (1997). The arts as "the basics" in education. *Childhood Education*, 73(6), 241-345.

Eisner, E. (1988). *The role of discipline-based art education in America's schools*. Los Angeles, CA: J. Paul Getty Trust.

Gardner, H. (1993). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York, NY: Basic Books.

Murfee, E. (1995). *Eloquent evidence: Arts at the core of learning*. Washington, DC: National Assembly of State Arts Agencies.

Shalvey, D. (2000, June). School reform: Can anything be done? Paper presented at the annual meeting of the American Association of Educational Publishers, Washington, DC.

Thornburg, D. (1990). Preparing our children for their future, not our past. Adult Literacy & Technology Newsletter,4(1).

Author's note: For information on signing an e-petition to make art the official fourth R, visit www.jasonohler.com/fourthr.

Dr. Jason Ohler
President's Professor of Educational Technology and Distance Learning
University of Alaska
1108 F. St.
Juneau, AK 99801
E mail: jason.ohler@uas.alaska.edu
Laman web: www.jasonohler.com

Talipon: 907-463-5685 (rumah) / 907-465-6427 (pejabat) / 907-321-3648 (sel)

Translated into the Malay language by Dr. Sharifah Norul Akmar bt Syed Zamri, Faculty of Education, University of Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia