

Makna Denotatif, Konotatif, dan Mitos dalam Representasi Visual Karya Catan *King Culprit* Dalam Pameran *Playing GOD* oleh Ruzzeki Harris: Satu Perspektif Hermeneutik Visual

Denotative, Connotative, and Mythical Meanings in the Visual Representation of King Culprit Painting in Playing GOD Exhibition by Ruzzeki Harris: A Visual Hermeneutic Perspective

Farah Amelia Jasni¹, *Ishak Ramli²

¹*Pusat Pengajian Siswazah, Kolej Pengajian Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA Cawangan Perak, Kampus Seri Iskandar, 32610 Seri Iskandar, Perak, Malaysia*

²*Kolej Pengajian Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA Cawangan Perak, Kampus Seri Iskandar, 32610 Seri Iskandar, Perak, Malaysia*

²*Islamic Research on Art, Design and Humanities (IRADAH) Research Interest Group, Universiti Teknologi MARA, Shah Alam Selangor, Malaysia*

*ishak991@uitm.edu.my²

***Corresponding author**

Received: 6 January 2025; Accepted: 8 March 2025; Published: 1 April 2025

ABSTRAK

Setiap karya seni visual memiliki makna tersurat dan tersirat yang membentuk kefahaman audien. Artikel ini memberi tumpuan kepada analisis makna denotatif, konotatif, dan mitos dalam karya catan *King Culprit* oleh Ruzzeki Harris, yang merupakan sebahagian karya yang dipamerkan dalam Pameran “*Playing GOD*” di Galeri Wei-Ling, Kuala Lumpur. Kajian ini adalah satu usaha menangani situasi kekurangan penyelidikan menyeluruh terhadap makna representasi visual dalam seni visual di Malaysia, terutamanya karya yang menggunakan pendekatan satira. Dengan mengaplikasi kerangka semiotik Roland Barthes, kajian ini meneroka tiga tahap makna yang saling berkait iaitu denotasi (makna literal), konotasi (makna simbolik atau tersirat), dan mitos (naratif budaya atau ideologi) serta digabungkan dengan perspektif hermeneutik visual untuk menyelami lapisan makna yang lebih mendalam dalam karya tersebut. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pada tahap denotasi, *King Culprit* menggambarkan figura dua dimensi yang mengandungi unsur satira sosial. Pada tahap konotasi, visualnya mengkritik individu atau kelompok yang menampilkan diri sebagai autoriti moral tetapi sarat dengan hipokrisi. Pada tahap mitos pula, karya ini mencerminkan keangkuhan kuasa dan ironi budaya dalam figur-figur berkuasa di masyarakat kontemporari. Kajian ini menyumbang kepada pemahaman yang lebih mendalam tentang karya satira dalam seni lukis Malaysia serta potensinya untuk menentang isu sosial melalui medium visual. Namun, tumpuan kepada satu karya sahaja menjadi keterbatasan kajian ini, sekali gus membuka ruang untuk penyelidikan masa depan yang membandingkan karya lain dalam pameran “*Playing GOD*” atau kajian silang budaya terhadap seni visual yang bersifat kritikal.

Kata kunci: Makna Denotatif, Makna Konotatif, Mitos, Representasi Visual, Hermeneutik.

ABSTRACT

Every visual artwork contains both explicit and implicit meanings that shape the audience's understanding. This article focuses on analyzing the denotative, connotative, and mythical meanings in the painting King Culprit by Ruzzeki Harris, which is part of the Playing God exhibition. The study

addresses the lack of comprehensive research on visual representation in contemporary Malaysian art, particularly works that employ critical and satirical approaches. By employing Roland Barthes' semiotic framework, the research explores three interconnected levels of meaning—denotation (literal meaning), connotation (implied or symbolic meaning), and myth (cultural or ideological narrative)—combined with a visual hermeneutic perspective to delve into the deeper layers of meaning embedded in the artwork. Findings reveal that, at the denotative level, King Culprit portrays a two-dimensional figure with elements of social satire. At the connotative level, the imagery critiques individuals or groups who project themselves as moral authorities while being rife with hypocrisy. At the mythical level, the painting reflects the arrogance of power and the cultural irony of authority figures in contemporary society. This study contributes to a nuanced understanding of satirical paintings in Malaysia and their role in addressing societal issues through visual art. However, the focus on a single artwork presents a limitation, opening opportunities for future research to compare other works within the Playing God exhibition or to conduct cross-cultural studies on critical visual art.

Kata Kunci: Denotative Meaning, Connotative Meaning, Myth, Visual Representation, Hermeneutic.



ISSN: 2550-214X © 2025. Published for Ideology Journal by UiTM Press. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-No Commercial-No Derivatives License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited, and is not altered, transformed, or built upon in any way.

1 PENGENALAN

Seni visual memiliki tiga komponen penting iaitu subjek, bentuk, dan isi yang menjadi medium untuk ‘membaca’ visual yang ditampilkannya (Ocvirk et al., 2006). Setiap komponen yang disusun memiliki fungsi kearah memberi kefahaman dan terjemahan makna kepada isu dan tema yang dibawa oleh pelukis didalam karyanya. Pemahaman awal dapat diterima melalui pelbagai sumber dalam pameran dan karya seni visual itu sendiri seperti: 1) judul atau tajuk karya; 2) subjek atau objek yang divisualkan; 3) pernyataan pelukis; dan 4) penulisan / esei kuratorial; yang menjadi ‘tanda’ kepada pembacaan makna. Penelitian lebih terperinci melalui pembacaan makna berdasarkan ‘tanda’ yang diangkat perlu dilaksanakan bagi memahami naratif yang dibawa oleh pelukis.

Pada tahun 2017, Ruzzeki Harris telah menghasilkan sejumlah lapan (8) karya catan yang dipamerkan didalam Pameran Solo beliau yang bertajuk ‘*Playing GOD*’ di Galeri Wei-Ling, Kuala Lumpur yang telah diadakan pada 4 Julai hingga 31 Julai 2017. Dalam pameran ini, Ruzzeki Harris telah mempamerkan bersekali dengan lapan (8) karya lakaran bagi menyempurnakan pameran ini. Menurut (Lim, 2017):

“Playing GOD features eight paintings, each painted with Ruzzeki Harris’ sense of playful sarcasm. In comparison to Gone Viral – the artist’s previous solo exhibition with the gallery – the works have taken on a much darker visual tone. A majority of the paintings comprise of two colours; phthalo green and black, blended together to create a “smoky-mysterious” background, as the artist puts it. The title also references a phenomena that seems to be occurring more often than not in recent times. A piece of news or a video goes viral, netizens who are driven by anonymity are quick to explode, and they leave a comment expressing distaste. Hence, with no direct consequences to their actions, they lead themselves to believe they have the level of authority equivalent to that of a judge of law.”

Karya-karya dalam Pameran ‘*Playing GOD*’ ini dilihat masih tidak diteroka makna dan mitos didalamnya. Hal ini dilihat sebagai satu jurang yang perlu diisi bagi memahami naratif dan wacana yang dibawa oleh pelukis.



Rajah 1 Pameran 'Playing GOD' oleh Ruzzeki Harris di Galeri Wei-Ling

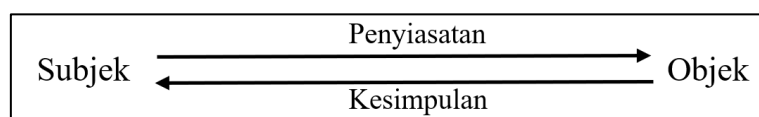
Usaha yang giat dalam penghasilan karya seni visual oleh pelukis, dan pameran-pameran yang diadakan oleh galeri-galeri tempatan perlulah disokong melalui penulisan-penulisan ilmiah bagi pembentukan makna sama ada secara kontekstual atau berperihal sejagat. Proses dan usaha bagi membentuk makna dalam karya seni visual secara akademik dilihat perlahan dan perlu diperkasakan.

Berdasarkan situasi ini, usaha untuk merencanakan pembinaan makna dalam karya dilaksanakan melalui perbincangan karya '*King Culprit*'. Oleh itu, artikel ini bermatlamat untuk menganalisa makna denotatif, konotatif, dan mitos dalam karya catan *King Culprit* oleh Ruzzeki Harris.

2 METOD PENGANALISAAN KARYA

2.1 Pendekatan Hermeneutik

Memahami karya '*King Culprit*' ini, pendekatan hermeneutik telah dipilih bagi memastikan proses interpretasi berlaku dengan baik dalam pencarian makna dan mitos. Rene Descartes telah mencadangkan proses pemahaman subjek-objek dimiliki secara mutlak (Rajah 2); iaitu subjek dianggap sebagai sesuatu yang berfikir tetapi tidak mempunyai keluasan (tidak mengambil ruang), manakala objek adalah sesuatu yang mempunyai keluasan tetapi tidak berfikir.(Çüçen, 1998). Heidegger mentafsir ulang dikotomi subjek-objek dalam falsafah Descartes. Heidegger menyatukan dualisme falsafah moden dengan menyatakan bahawa subjek dan objek bukan dua entiti yang berbeza, tetapi kedua-duanya adalah aspek asas *Dasein* sebagai *Being-in-the-world* (Çüçen, 1998). Sepertimana penjelasan hermeneutik oleh Heidegger bahawa pendekatan membuka ruang pemahaman yang lebih mendalam terhadap seni dengan melihatnya sebagai medan pengungkapan makna keberadaan atau *being* (Lewis, 2025).



Rajah 2 Model Hermeneutik Moden oleh Rene Descartes

Gadamer menegaskan bahawa pemahaman bukanlah aktiviti teori di mana seseorang meneliti bahan sebelum dirinya sebagai objek pasif, seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 2. Dikotomi subjek-objek, yang banyak dipengaruhi oleh Rene Descartes, adalah kurang berkesan dan pencapaian kurang ideal

dalam proses pemahaman (Cushing, 2020). Kemal Ataman (dirujuk melalui Cushing, 2020) menulis, “Dengan kata lain, tiada subjek ‘di sini’ dan objek ‘di sana’ berdiri bebas antara satu sama lain dalam ketegangan yang berterusan. Sebaliknya, subjek dan objek adalah milik bersama dan membentuk satu kesatuan yang menyeluruh”. Pada hakikatnya, "objek" yang dimaksudkan di sini bukanlah entiti pasif yang menunggu untuk difahami, sebaliknya merupakan peserta aktif dalam proses pemahaman sebenar. Subjek tidak terlepas daripada objek semasa menyiasatnya dari jauh. Menurut Gadamer, subjek itu tidak terlepas dari perspektif, tradisi, dan proses pemahamannya sendiri. Hubungan subjek itu sendiri dengan tradisinya dan prasangka adalah sebahagian daripada subjek (Cushing, 2020). Pemahaman hubungan diantara subjek dan objek ini akan membentuk kefahaman makna yang menjadi sesuatu fungsi. Hal ini dijelaskan oleh Halliday (dirujuk melalui O'Toole, 2003, 2018) yang mana setiap makna yang diselidiki adalah menjadi fungsi yang pelbagai sama ada *representational*, *engagement*, dan *compositional function* kepada setiap visual yang diketengahkan dalam karya seni.

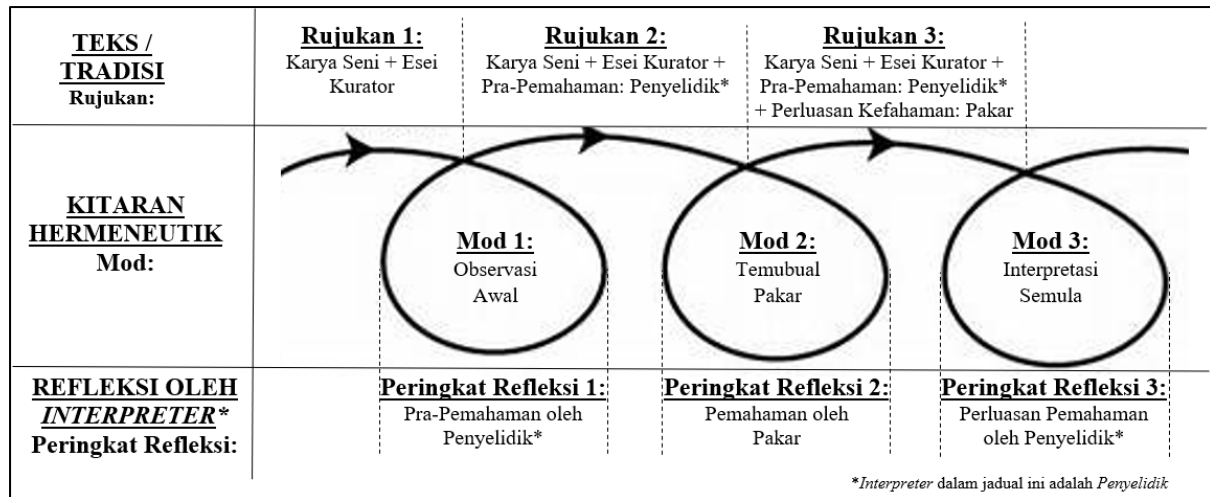
Kitaran hermeneutik telah diperjelaskan oleh banyak sarjana termasuklah Hans-Georg Gadamer dalam penyelidikan *inter-religious* atau antara agama. Kitaran hermeneutik ini dilihat sangat sejajar dengan proses interpretasi makna dalam seni visual. David Tracy (di rujuk melalui Cushing, 2020) telah menjelaskan bahawa Gadamer telah menyarankan sebuah lingkaran yang sangat relevan dalam proses penelitian yang boleh diaplikasi dalam penyelidikan lain. Lingkaran Hermeneutik Antara Agama Gadamerian bukan bersifat linear; berbanding dengan rajah 2, tiada langkah akhir dalam proses ini. Sebaliknya, terdapat pertumbuhan dan pengembangan dalam pemahaman pentafsir terhadap penganut agama lain, atau seperti yang dinyatakan oleh Gadamer sebagai “penyatuan cakrawala.” Selepas itu, tradisi pentafsir berkembang dengan memasukkan pemahaman baharu dan bersedia untuk memulakan lingkaran itu sekali lagi.

Teks atau tradisi mempunyai pra-pemahaman, sejarah, budaya, ritual, dan lain-lainnya, dan dengan membiarkan teks atau tradisi itu berbicara sendiri, satu ruang hermeneutik terbentuk. Melalui Cushing (2020), Gadamer memahami bahawa pemahaman hermeneutik yang sebenar dicapai melalui pelbagai mod—mungkin melalui perbualan terbuka dalam bentuk soal jawab—dengan teks atau tradisi. Penting untuk diperhatikan bahawa Gadamer menekankan bahawa teks juga boleh menimbulkan persoalan kepada pentafsir, dan pentafsir harus bersikap terbuka terhadap persoalan yang wujud melalui teks.

Dalam kitaran hermeneutik, mod yang pelbagai telah disarankan oleh Tracy dalam “*The Gadamerian Interreligious Hermeneutical Circle*” antaranya mod penyelidikan tekstual, kajian bahasa, penyelidikan sekunder, temu bual, dialog dengan penganut agama lain (David Tracy dari Cushing, 2020), observasi karya dan penulisan seni visual, interpretasi semula dan banyak lagi.

Peringkat refleksi oleh *interpreter* adalah proses pra-pemahaman, perluasan kefahaman dan penafsiran semula. Refleksi boleh diproses melalui penafsiran semula terhadap kefahaman pentafsir. Pentafsir mungkin menemui pemahaman yang mengubah tafsiran, membolehkannya mentafsir semula kefahaman awalnya. Pentafsir juga mungkin menemui pemahaman yang menambah kepada pengetahuan sedia ada. Oleh kerana kaedah proses hermeneutik ini tidak berorientasikan kesimpulan atau *not conclusion-driven*, semua bentuk refleksi adalah sama sah atau *equally valid* (Cushing, 2020).

Dalam rajah 3, penyesuaian lingkaran Gadamer (*Gadamerian Circle*) telah disusun berdasarkan kitaran hermeneutik (*Hermeneutic Cycle*) yang berlaku. ‘Teks atau tradisi’ (sesuatu yang dirujuk); menjadi pemula kepada ‘mod’ kitaran hermeneutik; untuk diberikan refleksi oleh *interpreter*. Kitaran ini berulang-ulang berdasarkan penentuan ‘mod’ kitaran hermeneutik bagi mendapatkan data perbincangan yang ‘tepu’ atau data perbincangan yang ‘tebal’ atau ‘banyak’. Berikut merupakan kitaran yang berulang dari mod 1 hingga mod 3 bagi memastikan *interpreter* memberikan tafsiran yang terbaik terhadap makna dan mitos didalam karya tersebut:

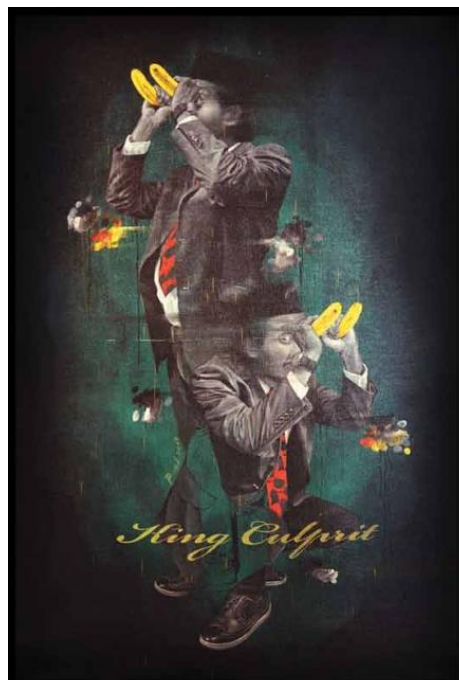


Rajah 3 Rujukan teks/tradisi, mod kitaran hermeneutik, dan peringkat refleksi oleh *interpreter* dalam penyelidikan ini

2.2 Kitaran Hermeneutik – Mod 1: Observasi Awal

Dalam fasa pertama kitaran hermeneutik, mod yang digunakan ialah Observasi Awal, yang bertujuan untuk memahami teks atau tradisi yang menjadi objek kajian. Proses ini melibatkan analisis terhadap karya seni dan esei kurator sebagai sumber utama.

Teks atau tradisi bagi kitaran hermeneutik mod 1 dalam kajian ini (Rujuk Rajah 3 – Rujukan 1) merujuk kepada karya seni bertajuk 'King Culprit' (2017) yang telah dipamerkan dalam pameran 'Playing GOD' (2017). Karya ini telah dipilih memahami makna dan mitos karya tersebut serta memberikan konteks penting dalam pemahaman awal terhadap objek kajian tersebut. Di samping itu, esei kurator bagi pameran tersebut turut dirujuk sebagai objek kajian (atau juga dipanggil teks atau tradisi) yang telah membantu memberikan tafsiran awal terhadap karya seni ini.



Rajah 4 Karya 'King Culprit' (2017)
(Sumber: Ruzzeki Harris, 2017)

Makna Denotatif, Konotatif, dan Mitos dalam Representasi Visual Karya Catan King Culprit Dalam Pameran *Playing GOD* oleh Ruzzeki Harris: Satu Perspektif Hermeneutik Visual
Denotative, Connotative, and Mythical Meanings in the Visual Representation of King Culprit Painting in Playing GOD Exhibition by Ruzzeki Harris: A Visual Hermeneutic Perspective



Rajah 5 Esei Kurator bagi Pameran '*Playing GOD*' (2017)

Pada peringkat refleksi oleh *interpreter* ini (Rujuk Rajah 3 – Peringkat Refleksi 1), penyelidik telah melakukan analisis awal terhadap karya seni berdasarkan pengalaman, latar belakang, serta pemahaman sedia ada. Proses ini telah membentuk pra-pemahaman yang kemudiannya telah diuji dan dikembangkan dalam fasa seterusnya. Refleksi ini adalah penting kerana ia telah menjadi asas kepada pemahaman lebih mendalam apabila input daripada pakar diperolehi dalam mod seterusnya.

2.3 Kitaran Hermeneutik – Mod 2: Temubual Pakar

Dalam fasa kedua kitaran hermeneutik, penyelidik telah beralih kepada Mod 2: Temubual Pakar, yang bertujuan untuk mengembangkan pra-pemahaman kepada pemahaman yang lebih melalui perspektif individu yang mempunyai kepakaran dalam bidang seni visual. Pakar yang telah terlibat dengan penyelidikan ini adalah penggiat aktif seni visual; yang juga pensyarah di UiTM Cawangan Perak, dan sering terlibat dalam aktiviti berpameran dan menghasilkan karya yang bertemakan sosio-politik. Sesi temubual telah dijalankan pada 18 Februari 2025 selama 31 minit di Bilik Mesyuarat Kolej Pengajian Seni Kreatif, UiTM Cawangan Perak.

Pada tahap ini, teks/tradisi (Rujuk Rajah 3 – Rujukan 2) bukan sahaja terdiri daripada karya seni dan esei kurator, tetapi juga merangkumi data refleksi pra-pemahaman yang telah dilakukan oleh penyelidik pada fasa sebelumnya. Ini telah membolehkan temubual pakar dilakukan dengan lebih terarah, berdasarkan pemerhatian dan kefahaman awal yang telah diperolehi penyelidik berkaitan makna dan mitos.

Refleksi oleh *interpreter* pada tahap ini (Rujuk Rajah 3 – Peringkat Refleksi 2) telah melibatkan satu kefahaman yang lebih baik oleh pakar. Pandangan dan interpretasi terhadap respon pakar telah membantu menyemak serta memperhalusi pemahaman awal penyelidik. Ini telah memberi peluang kepada penyelidik untuk melihat karya seni dari perspektif yang lebih luas serta mempertimbangkan aspek-aspek yang mungkin tidak disedari sebelum ini.

2.4 Kitaran Hermeneutik – Mod 3: Interpretasi Semula

Fasa ketiga kitaran hermeneutik ialah Mod 3: Interpretasi Semula, di mana penyelidik telah menilai semula pemahaman yang telah diperoleh melalui kitaran sebelumnya. Proses ini telah membolehkan interpretasi yang lebih menyeluruh dan kritikal terhadap karya seni.

Pada tahap ini, rujukan utama teks/tradisi (Rujuk Rajah 3 – Rujukan 3) telah termasuk karya seni 'King Culprit', esei kurator, refleksi pra-pemahaman oleh penyelidik, serta perluasan kefahaman oleh pakar. Dengan gabungan kesemua sumber ini, penyelidik telah dapat melakukan sintesis terhadap pelbagai sudut pandangan dan menilai semula makna serta implikasi karya seni yang dikaji.

Refleksi oleh *interpreter* (Rujuk Rajah 3 – Peringkat Refleksi 3) dalam kitaran ini telah melibatkan interpretasi semula oleh penyelidik berdasarkan semua maklumat yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Hal ini bagi memastikan proses memahami makna dan mitos dalam karya melalui peringkat refleksi pra-pemahaman, pemahaman baik, dan perluasan pemahaman. Dalam proses interpretasi semula ini, penyelidik telah menggunakan teori semiotik oleh Roland Barthes untuk menyusun dan meneliti makna karya seni dari dua peringkat iaitu makna denotatif dan konotatif, serta mitos (myth) yang terkandung di dalamnya.

2.5 Penganalisaan Karya: Teori Semiotik Oleh Roland Barthes

Penyelidikan ini telah menggunakan teori semiotik yang diperjelas oleh Roland Barthes bagi memahami makna dan mitos yang 'berada' dalam lingkungan karya dan persekitarannya. Pada peringkat denotatif, penyelidik telah mengenal pasti makna literal yang dipersembahkan oleh karya seni 'King Culprit'. Ini melibatkan unsur-unsur visual seperti subjek, komposisi, warna, dan teknik yang digunakan dalam penghasilan karya. Seterusnya, pada peringkat konotatif, penyelidik telah meneliti bagaimana unsur-unsur visual ini membawa makna tersirat yang dikaitkan dengan konteks budaya, sosial, dan politik. Interpretasi ini telah melibatkan pembacaan mendalam terhadap simbolisme yang wujud dalam karya seni tersebut.

Akhir sekali, penyelidik telah menganalisis mitos (myth) dalam karya seni ini, yang merujuk kepada pemahaman yang lebih luas mengenai naratif, ideologi, atau nilai yang dikonstruksikan dalam masyarakat melalui karya seni tersebut. Analisis ini telah membantu mengenal pasti bagaimana 'King Culprit' membentuk atau mencabar wacana tertentu dalam seni kontemporari Malaysia. Dengan menggunakan pendekatan semiotik Barthes, penyelidik telah dapat mengungkap pelbagai lapisan makna dalam karya seni yang dikaji, seterusnya menyumbang kepada pemahaman yang lebih komprehensif dan kritikal terhadap subjek kajian.

3 ANALISA MAKNA DENOTATIF, KONOTATIF DAN MITOS BAGI KARYA "KING CULPRIT" (2017)

Karya King Culprit (2017) dihasilkan menggunakan medium oil dan cat sembur jenama MTN di atas kain jut (jute), dengan saiz besar iaitu 195cm x 130cm. Komposisi visual karya ini memaparkan dua figura lelaki yang memakai songkok serta berpakaian formal dengan sut berwarna hitam. Kedua-dua figura ini berada dalam kedudukan yang berbeza; satu figura berdiri tegak manakala figura yang kedua dalam keadaan yang bercangkung. Kedua-dua figura ini memegang pisang berwarna kuning yang diletakkan dimata seumpama teropong. Di bahagian bawah karya, terdapat tipografi berbunyi "King Culprit". Tipografi ini menggunakan jenis fon Candle Mustard, memberikan kesan visual yang elegan. Latar belakang karya ini berwarna hijau gelap, mencipta suasana dramatik yang diperkuatkan oleh teknik tenebrism.

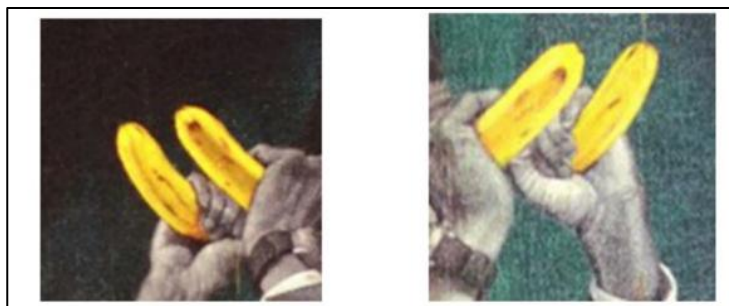
3.1 Perbincangan Makna Denotatif



Rajah 6 Figura manusia dalam *King Culprit*, 2017.
(Sumber: Imej dipotong oleh penyelidik)

Dua lelaki ini digambarkan memakai songkok hitam, pakaian sut kemeja berwarna gelap, serta tali leher merah yang mencolok. Beliau berada dalam keadaan duduk mencangkung dan berdiri sambil menggayakan tangan yang sedang memegang teropong. Kedua-dua wajah lelaki ini tampak serius dan fokus, memperkuat aksi mengamati sesuatu. Pengulangan imej lelaki ini secara vertikal tetapi berlainan arah (kekanan dan kekiri), tetapi tetap dalam aksi yang sama. Songkok adalah aksesori penutup kepala yang biasanya dipakai oleh lelaki khususnya dalam budaya Melayu, sebagai sebahagian daripada pakaian tradisional atau pakaian formal. Sementara itu, sut kemeja memberikan penampilan profesional juga berpengaruh dan berperanan penting dalam masyarakat dan sering dikenakan oleh individu dalam situasi rasmi seperti mesyuarat atau majlis formal.

Penggabungan kesemua elemen ini dapat dirujuk kepada seseorang individu yang memiliki pengaruh atau kekuasaan dalam masyarakat. Figura ini menunjukkan seseorang yang berstatus tinggi atau memiliki kedudukan penting dalam masyarakat.



Rajah 7 Buah pisang dalam *King Culprit*, 2017.
(Sumber: Imej dipotong oleh penyelidik)

Subjek pisang yang terlihat pada karya, adalah sejenis buah tropika yang dikenali dengan bentuknya yang panjang dan melengkung, serta kulitnya berwarna kuning keemasan; tampaknya mudah dikupas. Warna yang kelihatan begitu kontras di dalam karya ini yang menarik pandangan penonton yang melihat.

Pisang adalah buah buahan tempatan dari alam semula jadi yang menjadi lambang kesederhanaan, dan sumber daya yang dapat diperoleh secara mudah. Ia sering dikaitkan dengan budaya tropika dan masyarakat yang bergantung pada pertanian sebagai sumber pendapatan utama. Dalam konteks karya

ini, pisang bukan digambarkan dalam fungsinya sebagai makanan, tetapi sebagai pengganti alat penglihatan, iaitu teropong. Makna literalnya hanya menunjukkan pisang sebagai objek fizikal yang digunakan dalam cara yang tidak konvensional. Ini menciptakan situasi humor atau kejanggalan kerana pisang bukanlah alat yang lazim digunakan untuk melihat sesuatu. Oleh itu, pisang membawa makna sebagai objek bagi menggantikan sesuatu yang fungsional (teropong) tetapi tetap dikenali sebagai buah-buahan biasa.



Rajah 8 Buah pisang dalam King Culprit, 2017.
(Sumber: Imej dipotong oleh penyelidik)

Perkataan “King Culprit” merujuk kepada elemen teks yang dapat dilihat secara langsung dalam karya. Perkataan ini ditulis dalam huruf bercetak berwarna emas yang memberikan kesan mewah dan berkelas. Font yang digunakan adalah gaya dekoratif dan sedikit melengkung, memberikan sentuhan elegan atau istimewa pada teks tersebut. Tulisan yang diletakkan di bahagian bawah karya, menjadikannya sebagai elemen penting yang menarik perhatian mata penonton setelah melihat figura utama.

“King” secara harfiah bermaksud raja atau individu dengan kekuasaan tertinggi (Dewan Bahasa dan Pustaka, Kamus Dewan Edisi Keempat) manakala “Culprit” merujuk kepada pelaku kesalahan, penjenayah, atau individu yang bertanggungjawab terhadap sesuatu tindakan salah (Oxford English Dictionary). Jika dilihat secara literal, gabungan dua kata ini membentuk frasa yang bermaksud “Raja Pelaku” atau “Pelaku Utama”. Ini menandakan seseorang yang berada di kedudukan dominan tetapi dikaitkan dengan kesalahan atau tindakan negatif. Denotasi frasa ini menyampaikan gambaran tentang individu yang berkuasa tetapi mungkin mempunyai peranan dalam perbuatan yang salah atau memikul kesalahan utama.

3.2 Perbincangan Makna Konotatif

Dalam karya ‘King Culprit’ ini, terdapat gambaran figura yang menampilkan aksi yang menyerupai watak ‘Raja Bomoh’, yang terkenal tahun pada 2014. Hal ini juga sepertimana yang telah dinyatakan oleh John Lim (2017) didalam penulisan kuratorial iaitu “he was ordered to perform a shamanistic ritual to assist in locating the missing Malaysia Airlines Flight 370 (MH370)”. Terdapat dua (2) simbol yang dapat diketengahkan bagi karakter ‘Raja Bomoh’ iaitu: 1) simbol kepada penyelesaian masalah; dan 2) simbol kepada penipuan.



Rajah 9 Persamaan dalam elemen pemakaian sut kemeja.
(Sumber: Zahiid, 2014)

Penganalisaan penampilan visual yang memiliki persamaan antara figura ini (didalam *King Culprit*) dan imej 'Raja Bomoh' melalui elemen pemakaian, khususnya penggunaan baju sut kemeja. Terdapat persamaan pada jenis pakaian, termasuklah pada warna tali leher yang digunakan diantara dalam karya 'King Culprit' dan kebanyakan imej yang terpapar di laman sesawang, memberikan penegasan visual kepada penampilan figura tersebut.



Rajah 10 Perbandingan penggunaan objek 'teropong'.
(Sumber: Asegah & Jibi, 2017)

Dalam karya ini juga, terdapat perbezaan dalam penggunaan alat simbolik yang merujuk kepada 'Raja Bomoh' iaitu 'teropong'. Dalam aksi sebenar, 'Raja Bomoh' menggunakan teropong yang diperbuat daripada buluh sebagai salah satu peralatannya. Manakala, dalam karya ini, alat yang digunakan untuk menggantikan teropong tersebut adalah 'pisang'. (John Lim, 2017) telah menegaskan visual yang terpamer adalah "the pair of sticks that were used as "binoculars" have been changed to a pair of bananas, symbolising masculinity...". Perubahan 'teropong buluh' kepada 'teropong pisang' dalam karya 'King Culprit' dilihat mampu menimbulkan unsur interpretasi baharu terhadap terma yang dinyatakan (John Lim, 2017) iaitu "...symbolising masculinity..." yang jelas tersirat. Apakah perkaitan 'pisang' dengan simbol maskulin pada lelaki? Bahagian manakah dalam penampilan maskulin lelaki yang dapat menyamai dengan simbol 'pisang'? Secara simboliknya disini, subjek 'pisang' yang digantikan boleh dikaitkan nilai maskulin kelakian diantara 'pisang' dan 'alat sulit lelaki'.

Persoalannya, apakah yang dicari oleh 'Raja Bomoh' dengan menggunakan 'teropong pisang'? Apakah yang diutarakan Ruzzeki Harris dalam karya ini? 'Raja Bomoh' yang terkenal sebagai ikon pencari 'perkara' yang hilang; dengan meneropong menggunakan 'teropong pisang' yang identik dengan 'alat sulit lelaki' seumpama memberi 'tanda' tentang 'isu' atau 'berita' yang terkait dengan hal 'pisang' atau 'alat sulit lelaki'. Gambaran dua pisang itu menjadi satu interpretasi yang boleh dirujuk kepada hubungan sejenis antara lelaki dan lelaki. Pilihan menggunakan pisang sebagai alat teropong mungkin bertujuan untuk memberi sentuhan simbolisme sindiran dalam naratif karya tersebut.

Berdasarkan hasil semakan penyelidikan berkaitan berita semasa yang diterbitkan pada tahun 2017 – terkait dengan 'isu' hubungan sejenis antara lelaki. Terdapat berita yang diterbitkan (MStar, 2017) iaitu 'Anwar Cabar Semula Sabitan Kes Liwat'. Berita yang diterbitkan menyatakan bahawa "Datuk Seri Anwar Ibrahim akan memfailkan tindakan undang-undang baharu bagi mengetepikan sabitan kesalahan liwat dengan menjadikan isu penipuan sebagai alasan...". Penyelidik telah merujuk kembali kes yang diputuskan mahkamah pada 2015, akhbar (MStar, 2015) melaporkan bahawa Mahkamah Persekutuan pada Selasa (10 Februari 2015) "telah memutuskan bahawa Datuk Seri Anwar Ibrahim didapati bersalah kerana meliwat bekas pembantunya, Mohd Saiful Bukhari Azlan...". Hukuman penjara lima tahun yang dijatuhkan oleh Mahkamah Rayuan juga dikekalkan terhadap pesalah iaitu Datuk Seri Anwar Ibrahim kerana didapati bersalah meliwat Saiful Bukhari.

Oleh yang demikian, berdasarkan penganalisaan penyelidikan melalui pembacaan konotatif, karya ini sebenarnya memiliki konteks kritis yang tersirat dan boleh dikait rapat dengan isu keputusan kes liwat dan mencabar semula sabitan kes liwat yang melibatkan Datuk Seri Anwar Ibrahim dan pembantunya,

Saiful Bukhari. Kes ini bukan sahaja menggemparkan dunia politik Malaysia tetapi juga membentuk naratif sensasi yang mendominasi ruang awam.

Melalui pemahaman secara tersirat, karya ini dapat ditafsirkan melalui dua (2) perspektif iaitu:

- 1) Pertikaian terhadap keputusan kes dipamerkan dalam ‘King Culprit’ atau ‘Raja Pembohongan’ umpama memberi ‘hint’ kepada khalayak bahawa potensi terjadinya pembohongan yang berlaku keatas ‘isu’ yang terkait dengan simbol ‘pisang’. Perkara ini kelihatan berkait-rapat dengan keputusan kes pada tahun 2015 dan usaha mengetepikan kes liwat pada tahun 2017.
- 2) Watak bersut, bersongkok dan bertali leher menampilkan tanda yang signifikan berkaitan sindiran terhadap isu dan sistem kehakiman berkait dengan ahli korporat atau politik dari kalangan orang Melayu dalam karya ini. Pelukis telah memberikan sindiran mendalam terhadap budaya masyarakat yang cenderung terpesona dengan hal menjatuhkan bangsa sendiri, mengangkat hal peribadi sebagai sebuah kesalahan dan skandal, serta kontroversi merosakkan reputasi politik individu. Pelukis juga mengetengahkan persoalan bagaimana sensasi politik dan isu-isu peribadi sering dimanipulasi demi kepentingan tertentu dan menjatuhkan reputasi individu, sehingga mengabaikan perbincangan yang lebih substantif dan rasional.

Secara kesimpulan, ‘King Culprit’ atau ‘Raja Pembohongan’ adalah sebuah karya yang mengutarakan sisi satira visual yang mengungkap pembohongan terhadap ‘isu’ melibatkan skandal seks antara lelaki. Soalnya sekarang, siapakah yang membohong? Adakah terdapat unsur pembohongan terhadap fakta kes? Siapakah yang membohong – Datuk Seri Anwar Ibrahim atau Saiful Bukhari?

3.3 Perbincangan Mitos

Dalam karya ‘King Culprit’, penyelidik melihat bahawa pelukis telah mengangkat dua (2) subjek yang dapat diperbincang melalui mitos masyarakat setempat iaitu: 1) Menjumpai bomoh bagi menyelesaikan masalah; 2) Alat atau kaedah mencari atau menilik guna teropong.

Dalam amalan menjumpai bomoh bagi menyelesaikan masalah, ‘Raja Bomoh’ menjadi salah satu simbol penting bagi masyarakat Melayu. Tragedi kehilangan pesawat MH370 telah menampilkan subjek ‘Raja Bomoh’ menjadi begitu rapat dengan masyarakat Malaysia pada tahun 2014. Watak ‘Raja Bomoh’ yang membantu pencarian telah dilaporkan oleh media massa pada ketika itu Tam (2015). Laporan media menampilkan sekelompok bomoh telah menampilkan diri untuk membantu Kerajaan Malaysia dalam mencari pesawat yang hilang (Rujuk Rajah 11). Pelbagai objek bantuan yang dibawa ketika sesi pencarian dilakukan antaranya kelapa, teropong buluh, bakul anyaman, tembikar labu, dan permaidani.



Rajah 11 Mohd Rasfan, Dukun Malaysia, 2014.
(Sumber: Mohd Rasfan, 2014)

Disebalik penampilan ‘Raja Bomoh’ yang memegang watak sebagai pencari kapal terbang MH370, masyarakat Malaysia, khususnya orang Melayu, begitu sinonim dengan amalan untuk mendapatkan perkhidmatan dari ‘bomoh’, ‘dukun’, ‘pawang’, ‘tabib’ atau ‘nujum’. Dalam menganalisa penampilan visual ‘bomoh’ yang direpresentasikan, amalan menjumpai ‘bomoh’ dapat dihubungkan dengan dua filem klasik berjudul *Nujum Pak Belalang* (1959); dan juga filem *Nasib Do Re Mi* (1956). Di dalam filem *Nasib Do Re Mi* (1956), babak yang diperlihatkan pada rajah 12 adalah terdapat sekumpulan lelaki yang hadir untuk berjumpa bomoh dengan membawa pelbagai makanan seperti telur, ayam dan juga pulut kuning. Sesi perjumpaan bersama hidangan yang dibawa adalah sebagai syarat untuk menjalankan upacara pembomohan bagi menundukkan hati seorang wanita yang mereka minati.



Rajah 12 Adegan menjumpai bomoh untuk menundukkan hati wanita bersama hidangan makanan dalam Filem *Nasib Do Re Mi* (1956).
(Sumber: Tangkapan layar Youtube oleh penyelidik)

Manakala, di dalam filem *Nujum Pak Belalang* (1959), rajah 13 menunjukkan ketua kampung dan pemilik haiwan yang hilang menjumpai ahli nujum di rumahnya. Perkhidmatan ahli nujum telah digunakan bagi mencari dua ekor lembu dan juga dua ekor kambing yang hilang. Haiwan-haiwan yang hilang ini dimiliki oleh orang kampung yang telah dicuri dan dijumpai oleh anak ahli ‘nujum’ yang menyembunyikannya dibelakang rumah.



Rajah 13 Adegan mencari lembu dan kambing yang hilang oleh ‘nujum’ didalam Filem *Nujum Pak Belalang* (1959)
(Sumber: Tangkapan layar Youtube oleh penyelidik)

Di dalam dua filem ini menunjukkan hubungan yang jelas tentang kepercayaan masyarakat pada ketika itu terhadap amalan menjumpai bomoh. Amalan ini telah menjadi sebahagian daripada tradisi kepercayaan masyarakat Melayu. Bagi alat atau kaedah mencari atau menilik, sering menjadi keutamaan bagi membantu para bomoh dalam mencari sesuatu yang hilang atau dalam menyelesaikan masalah. Dalam Tragedi MH370, ‘Raja Bomoh’ telah menggunakan pelbagai alat bantu dalam upacaranya, di antaranya adalah teropong buluh, yang berfungsi sebagai alat ‘melihat’ atau ‘menilik’ dalam usaha mencari pesawat yang hilang.

Wujud perbezaan ‘alat atau kaedah mencari atau menilik’ yang digunakan diantara ‘Raja Bomoh’ dengan ‘bomoh’ dalam masyarakat Melayu dahulu. Kebiasaan ‘bomoh’ menggunakan alat atau kaedah menggunakan air, solat hajat, mentera atau jampi dalam acara menilik atau berubat. Perkara ini dapat dilihat dari tangkapan layar didalam filem klasik berjudul Laksamana Do Re Mi (1972). Bagi filem Nujum Pak Belalang (1959) babak jelas yang dapat diperincikan lagi dimana bomoh tersebut menggunakan kaedah air sebagai medium untuk ‘melihat’ atau ‘menilik’ sesuatu yang hilang (Rujuk rajah 14). Ahli nujum telah membaca jampi serapah, dan mengacau air menggunakan hujung jari sebagai ritual bagi mencari haiwan yang hilang. Walaupun tidak kelihatan, ahli nujum mengatakan “jika tidak nampak, pendek umur” telah menakutkan ketua kampung dan orang kampung yang kehilangan haiwan.



Rajah 14 Adegan menilik haiwan yang hilang melalui semangkuk air dalam filem Nujum Pak Belalang (1959).
(Sumber: Tangkapan layar Youtube oleh penyelidik)

Berbeza dengan cara menilik dan mencari dalam filem Laksamana Do Re Mi (1972) yang mana menampilkan babak “Re” menggunakan teropong ajaib bertujuan untuk mencari anakanda Puteri Puncak Mahligai yang berada dalam tawanan Menteri Fasola. Melalui ‘teropong ajaib’, “Re” telah menjumpai anakanda puteri tersebut. Penggunaan ‘teropong’ dalam Laksamana Do Re Mi (1972) (Rujuk Rajah 15) dilihat memiliki persamaan dengan alatan yang digunakan oleh ‘Raja Bomoh’ (Rujuk Rajah 10).



Rajah 15 Adegan meneropong dalam filem Laksamana Do Re Mi (1972).
(Sumber: Tangkapan layar Youtube oleh penyelidik)

Bagi kedua-dua filem ini, ia memperjelaskan suatu konteks yang sama iaitu mencari sesuatu yang hilang. Namun begitu, terdapat persamaan diantara ‘Raja Bomoh’ dan dalam karya “King Culprit” dalam usaha untuk mencari perkara yang hilang iaitu melalui penggunaan ‘teropong’. Walau bagaimanapun, terdapat perbezaan dari segi ‘teropong’ yang digunakan dalam karya “King Culprit”, iaitu pelukis menggunakan ‘pisang’ sebagai alat atau medium untuk ‘menilik atau ‘melihat’ sesuatu yang hilang.



Rajah 16 Perbandingan duduk diatas permaidani (tikar terbang) dalam filem *Laksamana Do Re Mi* (1972) dan aksi 'Raja Bomoh' mencari pesawat MH370.
(Sumber: Mstar, 2017)

Selain itu, dalam filem *Laksamana Do Re Mi* (1972), terdapat satu babak yang memperlihatkan Do, Re, dan Mi duduk diatas permaidani (tikar terbang) sebagai kenderaan mereka untuk ke Negeri Pasir Dua Butir bagi menyelamatkan Puteri Puncak Mahligai yang hilang. Babak ini mempunyai persamaan dengan aksi yang dilakukan oleh 'Raja Bomoh' dalam usaha mencari pesawat MH370 yang hilang. Dalam insiden tersebut, 'Raja Bomoh' bersama sekumpulan bomoh menjalankan upacara pembomohan menggunakan permaidani sebagai objek bantuan dalam sesi pencarian pesawat yang hilang. Upacara ini melibatkan pelbagai unsur magis, di mana permaidani tersebut dianggap sebagai simbol atau alat yang mampu membantu dalam pencarian yang dianggap sebagai sesuatu yang luar biasa dan luar jangkaan. Oleh itu, babak dalam *Laksamana Do Re Mi* yang melibatkan penggunaan tikar terbang bagi mencari puteri yang hilang itu memiliki persamaan dengan usaha 'Raja Bomoh'. Paparan ini sebagai satu gambaran yang mengingatkan kita kepada tindakan yang dilakukan oleh 'Raja Bomoh' untuk mencari pesawat MH370. Walaupun konteks ini mempunyai perbezaan, namun ia tetap menampilkan suatu mitos yang terkait dengan 'Raja Bomoh' dan *Laksamana Do Re Mi*.

4 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

Kajian ini telah mengaplikasikan pendekatan semiotik Roland Barthes dan hermeneutik visual dalam memahami makna denotatif, konotatif, dan mitos yang terdapat dalam karya '*King Culprit*' oleh Ruzzeki Harris. Analisis yang dilakukan telah memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap bagaimana elemen visual dan simbolisme dalam karya ini membentuk naratif yang lebih kompleks dan berlapis, yang mengandungi pelbagai dimensi tafsiran dan wacana kritikal.

Pada tahap denotatif, karya ini menggambarkan dua figura lelaki dalam pakaian formal yang menggunakan pisang sebagai alat penglihatan, dengan tipografi '*King Culprit*' yang menonjol di bahagian bawah karya. Visual ini menampilkan elemen satira yang merujuk kepada watak-watak berkuasa dalam masyarakat, yang secara simbolik memperlihatkan bagaimana kuasa sering digunakan secara hipokrit dalam pelbagai situasi. Pemilihan warna hijau gelap sebagai latar belakang turut menyumbang kepada suasana dramatik dalam karya, yang membangkitkan perasaan misteri dan pertanyaan terhadap makna yang lebih mendalam.

Pada tahap konotatif, kajian mendapati bahawa karya ini menampilkan sindiran terhadap individu atau kelompok yang memainkan peranan sebagai autoriti moral tetapi memiliki unsur hipokrisi. Penggunaan pisang sebagai pengganti teropong menambah elemen ironi dan absurditi dalam karya, yang berpotensi merujuk kepada kritikan terhadap isu-isu sosial dan politik yang berlaku dalam konteks masyarakat Malaysia. Figura yang digambarkan dalam karya ini turut mempunyai persamaan dengan watak 'Raja Bomoh', yang terkenal dalam kes pencarian MH370, di mana imej tersebut membawa makna tersirat mengenai bagaimana individu tertentu menggunakan kepercayaan masyarakat untuk memperkukuh kedudukan mereka.

Dari sudut mitos, karya ini dikaitkan dengan naratif budaya mengenai kebergantungan masyarakat terhadap bomoh dan ritual mistik dalam menyelesaikan permasalahan. Perbandingan dengan watak 'Raja Bomoh' yang terkenal dalam kes pencarian MH370 serta rujukan kepada filem klasik Melayu memperlihatkan bagaimana mitos masyarakat diterapkan dalam seni visual sebagai bentuk kritikan terhadap kepercayaan dan tingkah laku sosial. Melalui elemen visual yang dipersembahkan, pelukis tidak hanya mempersoalkan amalan tersebut tetapi turut mengangkat persoalan yang lebih luas mengenai bagaimana autoriti dibentuk dalam budaya masyarakat dan bagaimana kepercayaan yang tidak berasaskan rasionaliti boleh mempengaruhi pemikiran kolektif masyarakat.

Kajian ini telah menunjukkan bahawa karya "King Culprit" bukan sekadar sebuah lukisan dengan elemen visual yang menarik, tetapi juga berfungsi sebagai sebuah wacana kritikal terhadap kuasa, moraliti, dan kepercayaan sosial. Melalui analisis semiotik dan hermeneutik, dapatan kajian ini menegaskan bahawa seni visual, khususnya dalam konteks Malaysia, memiliki peranan yang signifikan dalam mengangkat perbincangan tentang isu-isu kontemporari melalui pendekatan yang simbolik dan kritis. Seni sebagai medium komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ekspresi individu tetapi turut menjadi pemangkin dalam membentuk kesedaran sosial dan membangkitkan perdebatan dalam masyarakat.

Namun, kajian ini mempunyai keterbatasan kerana hanya memberi tumpuan kepada satu karya sahaja dalam keseluruhan pameran "Playing GOD". Oleh itu, penyelidikan lanjut boleh dilakukan dengan membandingkan karya lain dalam pameran ini atau melihat bagaimana pendekatan yang sama diaplikasikan dalam seni visual di negara lain. Selain itu, kajian rentas budaya mengenai seni satira boleh membuka ruang perbincangan yang lebih luas tentang bagaimana seni berfungsi sebagai alat kritikan sosial dalam pelbagai konteks budaya. Kajian masa hadapan juga boleh meneliti bagaimana audiens menafsir dan memberi maklum balas terhadap karya ini, serta sejauh mana ia berupaya mempengaruhi pemahaman mereka mengenai isu-isu yang dibangkitkan oleh pelukis.

Secara keseluruhannya, kajian ini memberikan sumbangan penting dalam memahami bagaimana seni visual dapat berfungsi sebagai medium untuk menyampaikan mesej kritikal dan reflektif terhadap isu-isu sosial, politik, dan budaya dalam masyarakat Malaysia. Dengan pendekatan yang lebih mendalam terhadap semiotik dan hermeneutik, kajian ini membantu mengukuhkan pemahaman bahawa seni bukan sekadar ekspresi estetik semata-mata, tetapi juga merupakan sebuah medan perdebatan yang mampu mencabar norma dan membentuk wacana intelektual dalam konteks budaya kontemporari. Secara kesimpulannya, objektif artikel ini telah tercapai iaitu untuk menganalisis makna denotatif, konotatif, dan mitos dalam karya '*King Culprit*' serta mengkaji bagaimana seni visual dapat berfungsi sebagai alat kritikan sosial yang efektif dalam masyarakat.

PENGHARGAAN

Penghargaan diberikan kepada Universiti Teknologi MARA, Institut Pengajian Siswazah (IPSiS), Pusat Pengajian Siswazah, Universiti Teknologi MARA Cawangan Perak, dan Kolej Pengajian Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA.

PEMBIAYAAN

Penerbitan artikel ini telah dibiayai oleh Universiti Teknologi MARA dan Institut Pengajian Siswazah (IPSiS) melalui *Journal Support Fund* (JSF).

SUMBANGAN PENULIS

Penulis telah memberikan sumbangan yang sama rata terhadap penyediaan artikel ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Kesemua karya seni yang dirujuk didalam artikel ini adalah untuk tujuan akademik dan bukan untuk tujuan komersial.

RUJUKAN

- Asegah, J. S., & Jibi. (2017, March). *Dukun Malaysia Ngaku Tangkal Rudal Korut Pakai Bambu dan Kelapa [Photo]*. <https://news.espos.id/dukun-malaysia-ngaku-tangkal-rudal-korut-pakai-bambu-dan-kelapa-803324>
- Çüçen, A. K. (1998). Heidegger's Reading of Descartes' Dualism: The Relation of Subject and Object. In *The Paideia Archive: Twentieth World Congress of Philosophy* (Vol. 6, pp. 57–64). Philosophy Documentation Center. <https://doi.org/10.5840/wcp20-paideia19986134>
- Cushing, M. T. (2020). Gadamer's Philosophical Concept of "Prejudice" and its Use in Comparative Theology. *The Journal of Interreligious Studies*, 29(29).
- John Lim. (2017). *Playing GOD* [Curatorial Writing]. In *The Exhibition Catalogue of Playing GOD by Ruzzeki Harris*. Wei-Ling Gallery.
- Lewis, J. (2025, February 1). *Kaedah hermeneutik: asal, ciri, langkah dan contoh*. Warbletoncouncil. <https://msl.warbletoncouncil.org/metodo-hermeneutico-6457>
- Lim, J. (2017). *Playing GOD* [Curatorial Writing]. In *The Exhibition Catalogue of Playing GOD by Ruzzeki Harris (2017)*. Wei-Ling Gallery.
- Mohd Rasfan. (2014). *Dukun Malaysia* [Photo]. In *Belum menyerah cari MH370, Raja Bomoh Malaysia kembali beraksi (2014)*. Merdeka.com. <https://www.merdeka.com/peristiwa/belum-menyerah-cari-mh370-raja-bomoh-malaysia-kembali-beraksi.html>
- MStar. (2015, February 10). Mahkamah Persekutuan Putuskan Anwar Liwat Mohd Saiful. *Star Media Group Berhad*. <https://www.mstar.com.my/lokal/semasa/2015/02/10/penghakiman-liwat>
- Mstar. (2017, March 3). *Raja Bomoh Hanya Ditahan Jika JAWI Buat Laporan [Photo]*. <https://www.mstar.com.my/lokal/semasa/2017/03/23/raja-bomoh>
- MStar. (2017, April 14). *Anwar Cabar Semula Sabitan Kes Liwat*. Star Media Group Berhad. <https://www.mstar.com.my/lokal/semasa/2017/04/14/anwar-cabar-semula-kes-liwat>
- Ocvirk, O., Stinson, R., Wigg, P., Bone, R., & Cayton, D. (2006). *Art Fundamentals Theory and Practice* (Tenth). Mc Graw Hill.
- O'Toole, M. (2003). Captain Banning Cocq's Three Left Hands: A Semiotic Interpretation of Rembrandt's The Night Watch. *Russian Literature*, 54(1–3), 249–261. [https://doi.org/10.1016/S0304-3479\(03\)00058-9](https://doi.org/10.1016/S0304-3479(03)00058-9)
- O'Toole, M. (2018). *The Hermeneutic Spiral and Interpretation in Literature and the Visual Arts*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315145525>
- Ruzzeki Harris. (2017). *King Culprit* [Painting]. In *The Exhibition Catalogue of Playing God by Ruzzeki Harris (2017)*. Wei-Ling Gallery.
- Zahiid, S. J. (2014, March 13). *Anwar: Use of witch doctors to locate MH370 made Malaysia look 'stupid' [Photo]*. <https://www.malaymail.com/news/malaysia/2014/03/13/anwar-use-of-witchdoctors-to-locate-mh370-made-malaysia-look-stupid/634357>