

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH (KSSM)

PENDIDIKAN SENI VISUAL

TINGKATAN 1

Penulis

Mazlan bin Haji A. Karim (Ph. D.)
Zulkifli bin Jamil
Mat Aris bin Suradi
Faridah binti Ibrahim
Mohamad Yazid bin Roslan
Syed Rukaidar bin Syed Isa Al-Idroes

Editor

Norazlina binti Hamat
Suhana binti Ali

Pereka Bentuk

Sarimah binti Mohamed Tap

Ilustrator

Arman bin Saat



PENERBIT BESTARI SDN. BHD.

2016





KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

NO SIRI BUKU: 0066

KPM2016 ISBN 978-983-092-439-7

Cetakan Pertama 2016
© Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Mana-mana bahan dalam buku ini tidak dibenarkan diterbitkan semula, disimpan dalam cara yang boleh dipergunakan lagi, ataupun dipindahkan dalam sebarang bentuk atau cara, baik dengan cara bahan elektronik, mekanik, penggambaran semula mahupun dengan cara perakaman tanpa kebenaran terlebih dahulu daripada Ketua Pengarah Pelajaran Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia. Perundingan tertakluk kepada perkiraan royalti atau honorarium.

Diterbitkan untuk Kementerian Pendidikan Malaysia oleh:

Penerbit Bestari Sdn. Bhd. (258257-P)
22-01, Jalan Molek 1/10,
Taman Molek,
81100 Johor Bahru,
Johor Darul Takzim.
Tel: 07-361 2868
Faks: 07-352 6292
Laman Web: <http://www.pbstarisb.com>

Reka Letak dan Atur Huruf :
Penerbit Bestari Sdn. Bhd. (258257-P)
Muka Taip Teks: Minion
Saiz Taip Teks: 11 poin

Dicetak oleh:
Herald Printers Sdn. Bhd. (19965-V)
Lot 508, Jalan Perusahaan 3,
Bandar Baru Sungai Buloh,
47000 Selangor Darul Ehsan.

Penghargaan

Penerbitan buku teks ini melibatkan kerjasama banyak pihak. Sekalung penghargaan dan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang terlibat:

- Jawatankuasa Penambahbaikan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai-pegawai Bahagian Buku Teks dan Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Lembaga Pembangunan Seni Visual Negara (LPSVN).
- Sekolah Menengah Kebangsaan Indahpura (1), Kulai, Johor Darul Takzim.
- Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia (PKKM).
- Keluarga dan waris Allahyarham Dato' Hoessein Enas, Datuk Syed Ahmad Jamal, Zakariah Noor dan Redza Piyadasa.
- Pemilik karya, imej dan blog yang membenarkan karya mereka digunakan.
- Syaffeq Syahman Jaafar.
- Priyanka Gupta Sarvaiya, Just Love Craffs.
- Dayna Holli Textiles.
- Bert Maetens.
- The Edinburgh Casting Studio.
- Deborah Klein.



KANDUNGAN

PENDAHULUAN v – vi

BIDANG: SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL

TAJUK 1 PERKEMBANGAN SENI VISUAL DI MALAYSIA 2

Seni Halus	3
Sejarah dan Perkembangan	3
Tokoh dan Karya	3
Pertubuhan dan Persatuan	6
Institusi Seni	7
Seni Reka	7
Sejarah dan Perkembangan	7
Tokoh dan Karya	8
Pertubuhan dan Persatuan	9
Institusi Seni	9
Seni Kraf	10
Sejarah dan Perkembangan	10
Bidang	10
Adiguru dan Produk	10
Institusi	12
Latihan Formatif	13
Aktiviti Seni	14
Aktiviti Seni	15
Aktiviti Seni	18
Rumusan	19
Sudut Kriteria Kejayaan	19
Latihan Sumatif	20

BIDANG: BAHASA SENI VISUAL

TAJUK 2 GARISAN 22

Definisi Garisan	23
Jenis Garisan	23
Fungsi Garisan	25
Teknik Penghasilan Garisan	25
Latihan Formatif	26
Aktiviti Seni	27

Aktiviti Seni	28
Aktiviti Seni	30
Rumusan	31
Sudut Kriteria Kejayaan	31
Latihan Sumatif	32

TAJUK 3 RUPA 33

Definisi Rupa	34
Jenis Rupa	34
Fungsi Rupa	35
Teknik Penghasilan Rupa	36
Latihan Formatif	37
Aktiviti Seni	38
Aktiviti Seni	39
Aktiviti Seni	41
Rumusan	41
Sudut Kriteria Kejayaan	42
Latihan Sumatif	42

TAJUK 4 BENTUK 43

Definisi Bentuk	44
Jenis Bentuk	44
Fungsi Bentuk	45
Teknik Penghasilan Bentuk	46
Latihan Formatif	47
Aktiviti Seni	48
Aktiviti Seni	49
Aktiviti Seni	50
Rumusan	51
Sudut Kriteria Kejayaan	51
Latihan Sumatif	52

TAJUK 5 JALINAN 53

Definisi Jalinan	54
Jenis Jalinan	54
Fungsi Jalinan	55
Teknik Penghasilan Jalinan	56
Latihan Formatif	57
Aktiviti Seni	58
Aktiviti Seni	59
Aktiviti Seni	61
Rumusan	61
Sudut Kriteria Kejayaan	62
Latihan Sumatif	62

TAJUK 6 RUANG 63

Definisi Ruang	64
Jenis Ruang	64
Fungsi Ruang	66
Perkaitan Ruang dan Perspektif	66
Teknik Penghasilan Ruang	67
Latihan Formatif	68
Aktiviti Seni	69
Aktiviti Seni	70
Aktiviti Seni	72
Rumusan	73
Sudut Kriteria Kejayaan	73
Latihan Sumatif	74

TAJUK 7 WARNA 75

Definisi Warna	76
Jenis Warna	76
Fungsi Warna	78
Latihan Formatif	79
Aktiviti Seni	80
Aktiviti Seni	82
Aktiviti Seni	84
Rumusan	85
Sudut Kriteria Kejayaan	85
Latihan Sumatif	86

TAJUK 8 HARMONI 87

Definisi Harmoni	88
Ciri-ciri Harmoni	88
Fungsi Harmoni	89
Teknik Penghasilan Harmoni	89
Latihan Formatif	90
Aktiviti Seni	91
Aktiviti Seni	92
Aktiviti Seni	94
Rumusan	95
Sudut Kriteria Kejayaan	95
Latihan Sumatif	96

TAJUK 9 KONTRA 97

Definisi Kontra	98
Ciri-ciri Kontra	98
Fungsi Kontra	99
Teknik Penghasilan Kontra	99
Latihan Formatif	100

Persepsi Seni Eksplorasi Seni Ekspresi Seni Apresiasi Seni

Aktiviti Seni	101	Rumusan	133	Teknik Konvensional dan	
Aktiviti Seni	102	Sudut Kriteria Kejayaan	134	Teknik Kontemporari	156
Aktiviti Seni	104	Latihan Sumatif	134	Latihan Formatif	157
Rumusan	104			Aktiviti Seni	157
Sudut Kriteria Kejayaan	105	TAJUK 13 KESATUAN	135	Aktiviti Seni	159
Latihan Sumatif	105	Definisi Kesatuan	136	Aktiviti Seni	160
		Ciri-ciri Kesatuan	136	Rumusan	161
TAJUK 10 PENEGASAN	106	Fungsi Kesatuan	137	Sudut Kriteria Kejayaan	161
Definisi Penegasan	107	Teknik Penghasilan	137	Latihan Sumatif	162
Ciri-ciri Penegasan	107	Kesatuan	137		
Fungsi Penegasan	108	Latihan Formatif	138	TAJUK 16 MOTIF, IDEA DAN	KONSEP 163
Teknik Penghasilan	108	Aktiviti Seni	139	Definisi Motif, Idea dan	
Penegasan	108	Aktiviti Seni	140	Konsep	164
Latihan Formatif	109	Aktiviti Seni	141	Tujuan Aplikasi Motif, Idea	
Aktiviti Seni	110	Rumusan	141	dan Konsep	164
Aktiviti Seni	110	Sudut Kriteria Kejayaan	142	Kaedah Pembentukan dan	
Aktiviti Seni	112	Latihan Sumatif	142	Proses Perkembangan	
Rumusan	113			Motif, Idea dan Konsep	165
Sudut Kriteria Kejayaan	113	TAJUK 14 IRAMA DAN	PERGERAKAN 143	Latihan Formatif	167
Latihan Sumatif	114	Definisi Irama dan		Aktiviti Seni	167
		Pergerakan	144	Aktiviti Seni	169
TAJUK 11 KEPELBAGAIAN	115	Ciri-ciri Irama dan		Aktiviti Seni	171
Definisi Kepelebagaian	116	Pergerakan	144	Rumusan	172
Ciri-ciri Kepelebagaian	116	Fungsi Irama dan	145	Sudut Kriteria Kejayaan	172
Fungsi Kepelebagaian	117	Pergerakan	145	Latihan Sumatif	173
Teknik Penghasilan	117	Teknik Penghasilan	145		
Kepelbagaian	117	Irama dan Pergerakan	145	TAJUK 17 DESIGNOMIC	174
Latihan Formatif	118	Latihan Formatif	146	Definisi <i>Designomic</i>	175
Aktiviti Seni	119	Aktiviti Seni	147	Tujuan Aplikasi	
Aktiviti Seni	120	Aktiviti Seni	148	<i>Designomic</i>	175
Aktiviti Seni	122	Aktiviti Seni	150	Kaedah Pembentukan dan	
Rumusan	122	Rumusan	151	Proses Perkembangan	
Sudut Kriteria Kejayaan	123	Sudut Kriteria Kejayaan	151	<i>Designomic</i>	175
Latihan Sumatif	123	Latihan Sumatif	152	Latihan Formatif	177
				Aktiviti Seni	178
TAJUK 12 IMBANGAN	124	BIDANG: PEMIKIRAN		Aktiviti Seni	180
Definisi Imbangan	125	SENI VISUAL		Aktiviti Seni	182
Ciri-ciri Imbangan	125	TAJUK 15 TAJUK DAN	MESEJ 154	Rumusan	183
Jenis Imbangan	125	Definisi Tajuk dan Mesej	155	Sudut Kriteria Kejayaan	183
Fungsi Imbangan	128	Tujuan Aplikasi Tajuk	155	Latihan Sumatif	184
Teknik Penghasilan	128	dan Mesej	155		
Imbangan	128	Kaedah Pembentukan dan		Glosari	185
Latihan Formatif	129	Proses Perkembangan Tajuk	155	Indeks	186
Aktiviti Seni	130	dan Mesej	155		
Aktiviti Seni	131				
Aktiviti Seni	133				

Pendahuluan

Buku Teks Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 ini ditulis berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1. Kandungan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Seni Visual terbahagi kepada tiga bidang utama pembelajaran iaitu Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual. Pernyataan Standard Kandungan ini merupakan pernyataan spesifik tentang perkara-perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai. Standard Pembelajaran pula merupakan suatu penetapan kriteria atau indikator kualiti pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur secara lebih spesifik bagi setiap standard kandungan.

Buku ini memberi penekanan kepada strategi pengajaran dan pembelajaran dalam Pendidikan Seni Visual. Aktiviti dalam buku ini mampu mencungkil bakat dan kemahiran murid dalam bidang seni visual. Pengetahuan yang diperoleh melalui penerokaan yang dilakukan oleh murid diterjemahkan menggunakan imaginasi dan idea yang kreatif dan inovatif. Murid juga didedahkan dengan aspek *designomic* dalam Pemikiran Seni Visual.

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) turut diterapkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual terutama dalam penggunaan bahasa pengantar yang betul dan tepat. Nilai-nilai murni dan semangat patriotik juga turut disemai di samping ciri-ciri penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam proses pembelajaran.

Elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) juga diberi penekanan dalam buku ini. Konsep ini bertujuan menerapkan ciri-ciri berfikir secara kreatif, kritis dan inovatif agar murid mampu menganalisis, menilai dan mereka cipta sesuatu karya. Penggunaan peta pemikiran turut dimasukkan dalam buku ini seiring dengan Kemahiran Abad ke-21.

Sidang Pengarang



Panduan Penggunaan Buku Teks

Buku ini disusun secara sistematik dan dilengkapi ciri-ciri menarik yang diwakili oleh ikon-ikon berikut.



Multimedia

Penggunaan bahan multimedia dalam aktiviti.



Aktiviti

Aktiviti yang dilakukan oleh murid secara individu, berpasangan atau berkumpulan.



Projek

Menghasilkan karya seni yang kreatif dan inovatif.

KEMAHIRAN VISUAL



Membawa murid mengeksplorasi seni dalam persekitaran.

Tumpu Galeri



Aktiviti persembahan dan peragaan hasil karya seni.



INFO SENI

Maklumat tambahan kepada murid yang berkait dengan seni.

Laman sesawang



Membekalkan maklumat tambahan yang diperolehi daripada laman sesawang. QR Code dibekalkan untuk memudahkan akses.



EMK

Elemen yang diterapkan untuk mengukuhkan kemahiran dan ketrampilan.



UJI RANDA

Meningkatkan pengetahuan murid melalui kemahiran berfikir.

Sudut Kriteria Kejayaan



Senarai semak perkara yang telah dipelajari daripada tajuk.



Meningkatkan ilmu pengetahuan melalui kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT).

BIDANG: SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL

Pengetahuan tentang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual mampu membentuk kesedaran dan penghargaan terhadap hasil seni dan juga produk hebat daripada tokoh-tokoh serta pereka dalam bidang seni halus, seni reka dan seni kraf. Pengetahuan dan pemahaman ini akan meningkatkan penghargaan dan kecintaan kita untuk menilai serta menghargai bukan sahaja hasil karya tetapi juga keintelektualan tokoh dan perekanya.



TAJUK

1

PERKEMBANGAN SENI VISUAL DI MALAYSIA

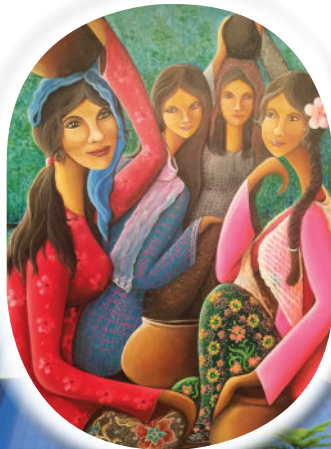
Perkembangan seni visual di Malaysia berlaku secara berperingkat-peringkat dan berkait rapat dengan seni halus, seni reka dan seni kraf. Kita harus mengenali tokoh pelukis, pereka dan tokoh kraf hebat tanah air supaya dapat menghargai sumbangan mereka dalam bentuk hasil seni visual, rekaan produk dan kraf. Pengetahuan kita terhadap seni visual akan dapat menerapkan jati diri dan kecintaan kita terhadap karya seni visual dan kraf yang dihasilkan oleh tokoh-tokoh tempatan.

Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

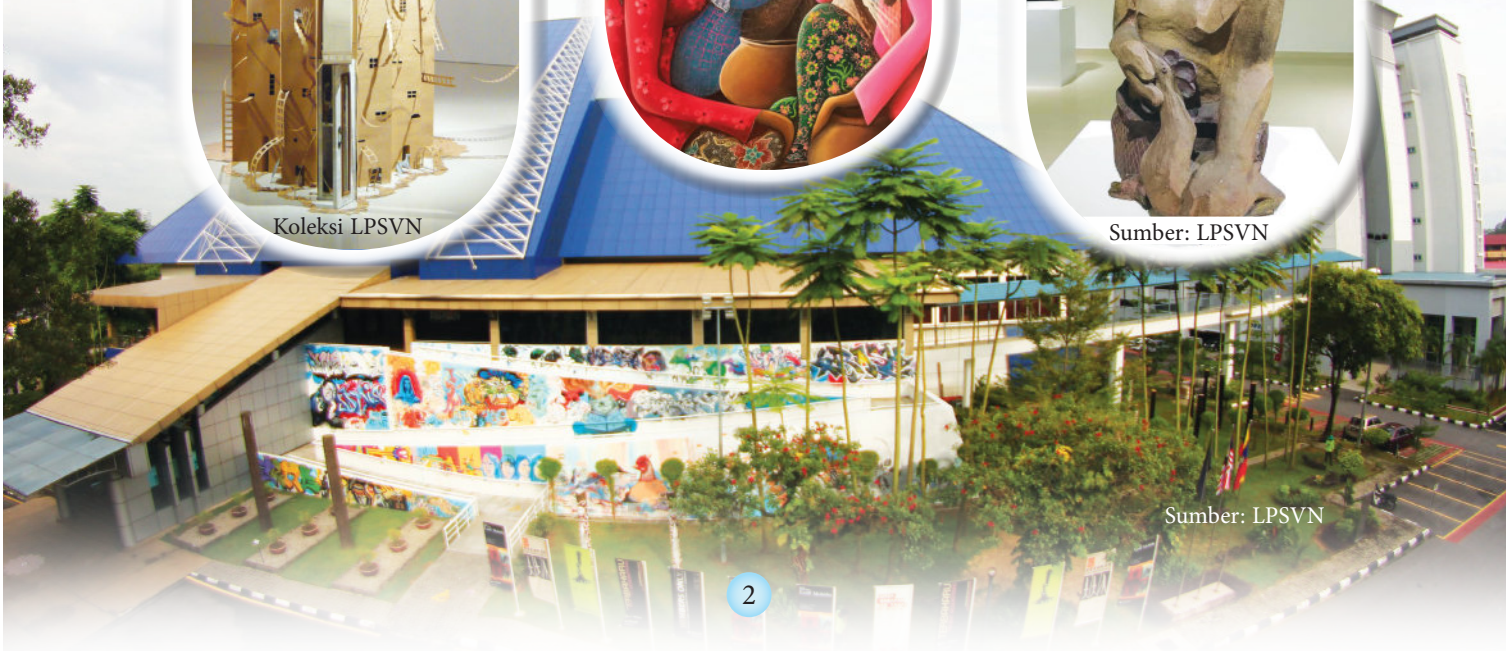
- memahami Perkembangan Seni Visual di Malaysia
- mengeksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Perkembangan Seni Visual di Malaysia
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas
- menghayati hasil karya Seni Visual



Koleksi LPSVN



Sumber: LPSVN



Sumber: LPSVN

Seni Halus

Sejarah dan Perkembangan

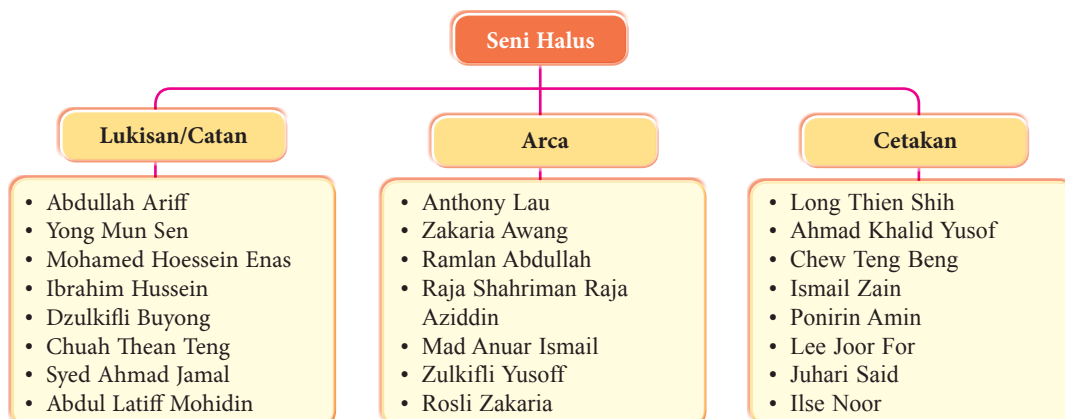
Sejarah seni visual negara kita bermula pada tahun 1920-an dengan penubuhan *Penang Impressionist Society*. Ahlinya ialah isteri-isteri golongan ekspatriat. Puan Lim Cheng Kung sebagai penaja dan Abdullah Ariff sebagai guru seni lukis. Pada tahun 1930-an, muncul sekumpulan pelukis yang dikenali sebagai 12 pelukis perintis di Pulau Pinang, antaranya ialah Abdullah Ariff dan Yong Mun Sen. Mereka menjadikan landskap sebagai tema karya cat air mereka.

Pada tahun 1950-an, muncul pula pelukis seperti Chuah Thean Teng dan Khalil Ibrahim yang menggunakan subjek tempatan sebagai tema dalam karya catan mereka. Penubuhan *Wednesday Art Group* melahirkan para pelukis yang menampilkan karya catan gaya naturalisme. Karya mereka bertemakan subjek yang mencerminkan warisan sosiobudaya masyarakat Malaysia.

Selepas merdeka, landskap seni visual negara terus berubah. Kepulangan pelukis-pelukis seperti Jolly Koh dan Ibrahim Hussein ke tanah air telah menampilkan catan gaya ekspresionisme dan ekspresionisme abstrak hasil pengaruh gaya seni Barat. Perkembangan seni visual semakin rancak dengan penubuhan Angkatan Pelukis SeMalaysia dan Persatuan Pelukis Malaysia. Penubuhan institusi seperti Institut Teknologi MARA dan institusi seni swasta yang menawarkan pelbagai kursus seni menyemarakkan bidang seni visual ini di negara kita.

Tokoh dan Karya

Sepanjang perkembangan seni visual, terdapat tokoh-tokoh yang lahir dan bertanggungjawab kepada perkembangan seni visual tanah air. Contoh tokoh-tokoh terkemuka tanah air adalah seperti yang berikut:


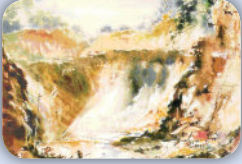


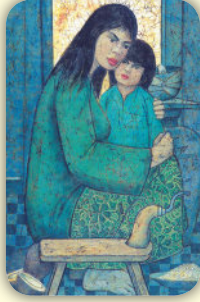



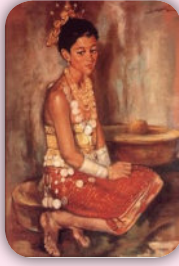

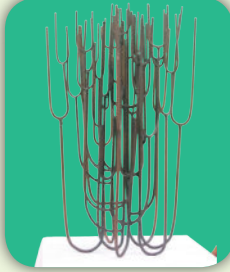



Rajah 1.1 Tokoh-tokoh seni halus tempatan


Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menggalurkan Perkembangan Seni Visual di Malaysia:
 - ❖ Seni Halus
 - ◆ Sejarah dan perkembangan
 - ◆ Tokoh dan karya
 - ◆ Pertubuhan dan persatuan
 - ◆ Institusi Seni
 - ❖ Seni Reka
 - ◆ Sejarah dan perkembangan
 - ◆ Tokoh dan karya
 - ◆ Pertubuhan dan persatuan
 - ◆ Institusi Seni
 - ❖ Seni Kraf
 - ◆ Bidang
 - ◆ Adiguru dan produk
 - ◆ Institusi:
 - Kraftangan Malaysia
 - Institut Kraf Negara

Jadual 1.1 Tokoh-tokoh seni halus

Sebelum Merdeka (1930–1950-an)	
<p>Tokoh</p>  <p>Abdullah Ariff</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lahir pada tahun 1905 di Pulau Pinang. • Pelukis didikan sendiri atau <i>self-taught artist</i> aliran impresionisme. • Menjadi guru seni kepada kumpulan ekspatriat Eropah dan <i>Penang Impressionist Society</i> di Pulau Pinang. • Karyanya lebih keelopahan dari segi komposisi, pendekatan dan lebih terperinci. 	<p>Karya</p>  <p><i>Bumi Yang Bahagia-Lombong Bijih Malaya</i>, 1960, Cat air Koleksi LPSVN</p>  <p><i>Coconut Plantation</i>, 1950, Cat air</p>
<p>Tokoh</p>  <p>Chuah Thean Teng</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lahir pada tahun 1912 di China. • Pelopor kepada catan batik. • Catan batiknya merupakan suatu medium pengucapan seni yang baharu dan unik di persada seni antarabangsa. 	<p>Karya</p>  <p><i>Mother and Child</i>, 1991, Batik</p>  <p><i>Tell You a Secret</i>, 1989, Batik</p>
<p>Tokoh</p>  <p>Mohamed Hoessein Enas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lahir pada tahun 1924 di Indonesia. • Pelukis aliran realisme dan khusus dalam seni potret. • Mengasaskan Angkatan Pelukis Semenanjung (APS) pada tahun 1956. • Dianugerahkan gelaran 'Pelukis Potret Diraja' oleh Sultan Selangor pada Mac 1990. 	<p>Karya</p>  <p><i>Self-Potrait</i>, 1954, Pastel Koleksi LPSVN</p>  <p><i>Pengantin Perempuan Iban</i>, 1963, Cat minyak Koleksi LPSVN</p>
<p>Tokoh</p>  <p>Anthony Lau</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lahir pada tahun 1933 di Johor. • Bekas pensyarah <i>Specialist Teacher's Training Institute</i>, Kuala Lumpur. • Menggunakan bahan besi, logam dan kayu. • Meminati tema figuratif dan representasi. 	<p>Karya</p>  <p><i>Rimba</i>, 1967, Besi Koleksi LPSVN</p>  <p><i>Ayam Jantan</i>, 1963, Besi Koleksi LPSVN</p>

Tokoh



Redza Piyadasa

- Lahir pada tahun 1939 di Pahang.
- Pelukis aliran konstruktivisme dan minimalis.
- Pelukis dan pengkritik seni.
- Menghasilkan karya terkenal, iaitu *Entry Points* dan *The Haji Family*.
- Pameran penting beliau seperti *New Scene* 1969, *Experimentasi* 1970, "Dokumentasi" 1972 dan *Toward A Mystical Reality* pada tahun 1974.

Karya




The Haji Family, 1990, Bahan campuran



Entry Points, 1978, Media campuran Koleksi LPSVN

Tokoh



Zulkifli Yusoff

- Dilahirkan pada tahun 1962 di Kedah.
- Pengarca prolifik dengan tema politik dan kemasyarakatan seperti *The Power II*, 1991.
- Memenangi banyak anugerah, antaranya Hadiah Utama, Bakat Muda Sezaman 1988 dan Anugerah Akademik Negara 2007 bagi kategori Anugerah Seni dan Kreativiti.

Karya




Bunga Raya, 2010, Gurisan asid dan dakwat cetak atas besi



The Power II, 1991, Media campuran

Pasca-Merdeka 1960-an – kini


Tokoh




Ibrahim Hussein

- Dilahirkan pada tahun 1939 di Kedah.
- Karya awal bertemanan figura realistik menerusi karya seperti *My Father and The Astronaut*, 1969 di samping pengaruh aliran ekspresionisme abstrak menerusi karya siri *Dance of Life*, 1982.
- Mempelopori teknik *Printage* yang menggabungkan teknik percetakan dengan kolaj.

Karya




My Father and The Astronaut, 1969, Bahan campuran



Paul, 1968, Cat akrilik dan *printage* atas kanvas

Tokoh



Juhari Said

- Dilahirkan pada tahun 1961 di Perak.
- Pelukis cetak prolifik dalam teknik cetakan kayu, lino dan gurisan asid dengan pelbagai gaya seperti ekspresionisme dan surelisme.
- Antara karya terkenal ialah *Baju Kurung dan Secawan Kopi* dan *Katak Nak Jadi Lembu*.
- Pernah menerima biasiswa *Japan Foundation* untuk mempelajari cetakan kayu tradisional.

Karya



Baju Kurung dan Secawan Kopi, 1991, Cetakan lino



Katak Nak Jadi Lembu II, 1999, Cetakan potongan kayu Koleksi LPSVN

Pertubuhan dan Persatuan

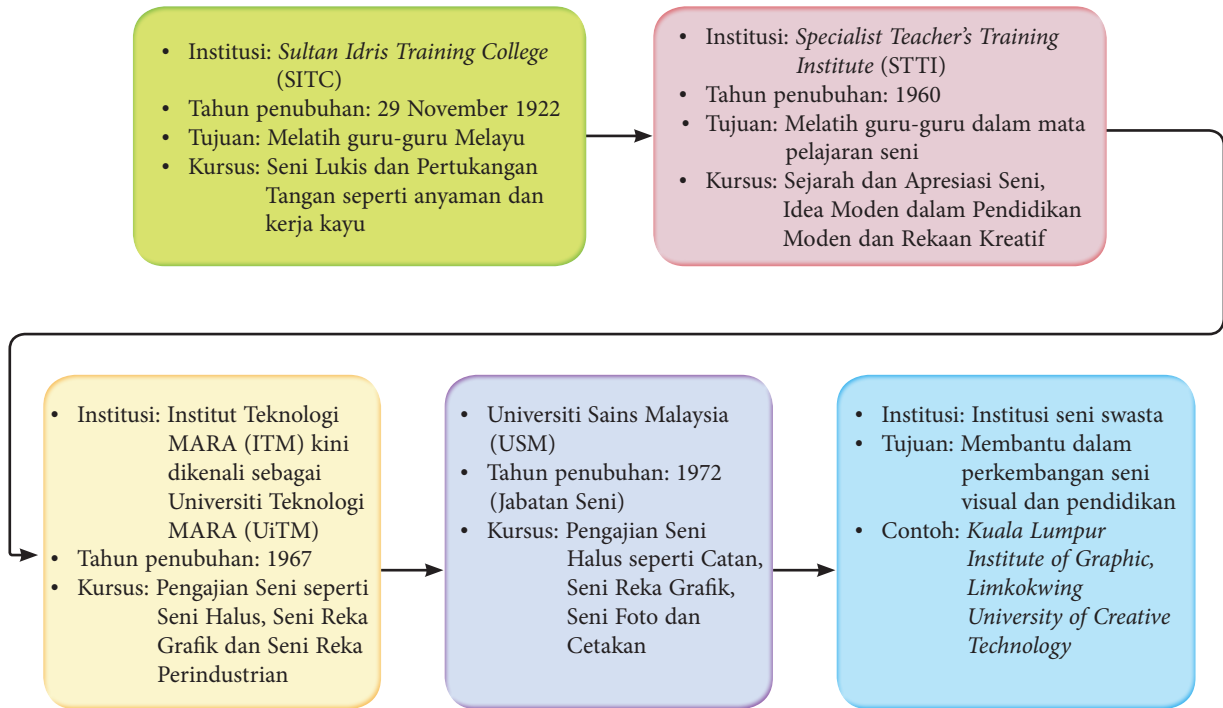
Perkembangan seni visual disemarakkan lagi dengan penubuhan beberapa pertubuhan dan persatuan. Walaupun pertubuhan dan persatuan ini ditubuhkan pada era yang berbeza serta dianggotai oleh individu yang berlainan, namun pertubuhan dan persatuan ini menjadi faktor perkembangan seni visual di Malaysia.

Jadual 1.2 Pertubuhan dan persatuan seni sebelum dan selepas merdeka

Sebelum merdeka	Selepas merdeka
<p data-bbox="312 527 632 560"><i>Penang Impressionist Society</i></p> <ul data-bbox="192 588 659 748" style="list-style-type: none"> • Ditubuhkan pada tahun 1920-an. • Ahlinya terdiri daripada isteri-isteri golongan ekspatriat. • Abdullah Ariff ialah tenaga pengajar dan Puan Lim Cheng Kung sebagai penaja.  <p data-bbox="397 1044 540 1071">Abdullah Ariff</p>	<p data-bbox="883 527 1213 560"><i>Angkatan Pelukis SeMalaysia</i></p> <ul data-bbox="782 594 1284 977" style="list-style-type: none"> • Ditubuhkan pada 15 April 1958. • Nama asal pertubuhan ini ialah Angkatan Pelukis Semenanjung. • Pengasasnya ialah Mohamed Hoessein Enas. • Antara ahlinya ialah Yaacob Latif, Habibah Manan, Mohd. Sallehuddin, Zakariah Noor dan Syed Ahmad Jamal. • Tujuannya untuk menyatupadukan pelukis Melayu dengan memperkenalkan gaya naturalisme.  <p data-bbox="874 1050 1017 1077">Zakariah Noor</p>
<p data-bbox="351 1105 594 1138"><i>Wednesday Art Group</i></p> <ul data-bbox="192 1167 751 1453" style="list-style-type: none"> • Ditubuhkan pada tahun 1952. • Pengasasnya ialah Peter Harris. • Ahlinya terdiri daripada berbilang bangsa seperti Patrick Ng Kah Onn, Cheong Lai Tong, Dzulkifli Buyong, Syed Ahmad Jamal, Ismail Mustam dan Grace Selvanayagam. • Tujuannya untuk memperkenalkan estetik dan teknik seni menerusi gagasan “seni sebagai wadah ekspresi diri”.   <p data-bbox="263 1766 386 1792">Peter Harris</p> <p data-bbox="520 1766 689 1792">Dzulkifli Buyong</p>	<p data-bbox="894 1105 1198 1138"><i>Persatuan Pelukis Malaysia</i></p> <ul data-bbox="782 1173 1315 1398" style="list-style-type: none"> • Ditubuhkan pada tahun 1979. • Presidennya ialah Syed Ahmad Jamal. • Antara ahlinya ialah Sulaiman Othman, Yeoh Jin Leng, Mazli Mat Som, Ahmad Khalid Yusof dan Redza Piyadasa. • Tujuannya untuk menyatupadukan pelukis tanah air di bawah satu payung.   <p data-bbox="825 1766 1010 1792">Syed Ahmad Jamal</p> <p data-bbox="1099 1766 1305 1792">Ahmad Khalid Yusof</p>

Institusi Seni

Usaha memperkembangkan seni visual dilakukan dengan penubuhan beberapa institusi yang menawarkan pelbagai kursus dalam bidang kesenian. Antaranya ialah *Sultan Idris Training College*, *Specialist Teacher's Training Institute*, Institut Teknologi MARA, Universiti Sains Malaysia dan institusi seni swasta.



Rajah 1.2 Institusi yang menggalakkan perkembangan seni visual

Seni Reka

Sejarah dan Perkembangan

Sejarah perkembangan seni reka negara kita agak muda berbanding dengan perkembangan seni halus dan seni kraf. Seni reka terbahagi kepada komunikasi visual, reka bentuk teknologi dan reka bentuk persekitaran. Kewujudan kursus seni reka secara formal menerusi Institut Teknologi MARA (kini UiTM), Universiti Sains Malaysia, Universiti Malaysia Sarawak dan institusi swasta misalnya, merupakan titik tolak transformasi terhadap bentuk-bentuk rekaan dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D) sejajar dengan perkembangan sains dan teknologi.

Bidang seni reka di negara ini terus berkembang dengan penubuhan Majlis Rekabentuk Malaysia dan Majlis Inovasi Negara. Beberapa buah institusi seperti Institut Teknologi MARA dan institusi swasta telah berjaya melahirkan ramai pereka yang berkaliber.

Tokoh dan Karya

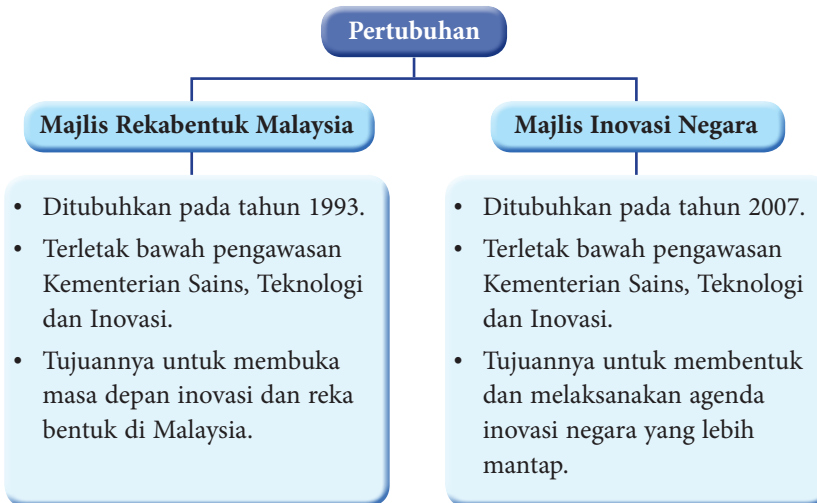
Perkembangan seni reka telah melahirkan ramai tokoh dalam pelbagai bidang. Jadual 1.3 menyenaraikan tokoh-tokoh seni reka terkenal.

Jadual 1.3 Tokoh seni reka terkenal di Malaysia

Tokoh	Maklumat
	<p>Tokoh reka bentuk teknologi: Zulkifli Haron</p> <ul style="list-style-type: none">• Lahir pada tahun 1959 di Kelantan.• Mendapat pendidikan di Institut Kemahiran MARA Johor Bahru.• Pereka cipta peralatan berteknologi dalam pelbagai sektor.• Pernah menerima anugerah <i>Guinness Effort Award 1989</i> dan Anugerah Belia Selangor Darul Ehsan 1996.
	<p>Tokoh seni reka grafik: Haji Hashim Hassan</p> <ul style="list-style-type: none">• Lahir pada tahun 1938 di Johor.• Mendapat pendidikan di <i>Canterbury College of Art, England</i> dan <i>University Ohio, USA</i>.• Memenangi pertandingan mencipta logo Hari Kebangsaan, iaitu pada tahun 1980, 1981, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987 dan 1991.• Dikenali sebagai 'Bapa Logo Hari Kebangsaan'.
	<p>Tokoh reka bentuk fesyen: Jimmy Choo</p> <ul style="list-style-type: none">• Lahir pada tahun 1961 di Pulau Pinang.• Mendapat pendidikan di <i>London College of Fashion</i>.• Menerima anugerah gelaran 'Profesor' dari <i>University of the Arts, London</i> atas sumbangannya dalam bidang fesyen.• Mendapat anugerah <i>Order of the British Empire (Knighthood)</i> daripada Queen Elizabeth II, England pada tahun 2002.
	<p>Tokoh seni reka animasi: Hassan Abdul Muthalib</p> <ul style="list-style-type: none">• Lahir pada tahun 1945 di Kedah.• Mendapat pendidikan sehingga SPM tetapi meminati bidang animasi.• Pengerusi Persatuan Animasi Malaysia.• Dianugerahkan 'Anugerah Sri Angkasa' bagi kategori 'Idea Terbaik' dan 'Treler Terbaik' untuk animasi pendek, iaitu 'Sang Kancil dan Buaya' dan 'Sang Kancil dan Monyet'.
	<p>Tokoh komunikasi visual: Ahmad Haji Zainuddin</p> <ul style="list-style-type: none">• Lahir pada tahun 1950 di Pahang.• Mendapat Ijazah Kedoktoran dari <i>Manchester Metropolitan University, England</i>.• Profesor di <i>UCSI University, Malaysia</i>.• Pengerusi Majlis Rekabentuk Malaysia (MRM), Ahli Majlis Profesor Negara dan pakar seni grafik dalam kluster industri dan inovasi.• Tokoh yang memelopori kepimpinan reka bentuk.
	<p>Tokoh reka bentuk teknologi kreatif: Lim Kok Wing</p> <ul style="list-style-type: none">• Lahir pada tahun 1946 di Kuala Lumpur.• Pelopor dan juga presiden <i>Limkokwing University of Creative Technology</i>.• Menerima banyak penghargaan seperti anugerah <i>Father of Innovation in Africa</i> dalam <i>The Bizz Awards 2014</i> di Texas, USA.

Pertubuhan dan Persatuan

Perkembangan seni reka digiatkan dengan penubuhan Majlis Rekabentuk Malaysia (MRM) dan Majlis Inovasi Negara.



Rajah 1.3 Majlis Rekabentuk Malaysia dan Majlis Inovasi Negara



Hijjaz Kasturi adalah pengarah Hijjaz Kasturi Association yang telah membangunkan Rimbun Dahan sebagai residensi pelukis dan penulis. Sila layari laman sesawang berikut untuk maklumat lanjut.

<http://www.rimbundahan.org>

Institusi Seni

Institusi awam dan swasta juga bertanggungjawab dalam mengembangkan bidang seni reka di Malaysia. Institusi berikut memberikan pendidikan formal dalam bidang seni reka:

- Institut Teknologi MARA (sekarang dikenali sebagai Universiti Teknologi MARA (UiTM)) dengan kewujudan Jabatan Seni Lukis dan Seni Reka pada tahun 1967.
- Universiti awam lain seperti Universiti Sains Malaysia, Universiti Malaysia Kelantan, Universiti Putra Malaysia, Universiti Tun Hussein Onn dan Universiti Malaysia Sarawak.
- Institusi Pendidikan Tinggi Swasta seperti *Centre for Advanced Design*, *Malaysian Institute of Art* dan *Limkokwing University of Creative Technology*.



Keusahawanan

Tokoh reka bentuk industri, Zulkifli Haron telah mencipta banyak produk untuk kemudahan Industri Kecil dan Sederhana (IKS) seperti mesin membuat pau, mesin menggaul tepung untuk membuat mi dan pelbagai mesin untuk menghasilkan kuih tradisional.

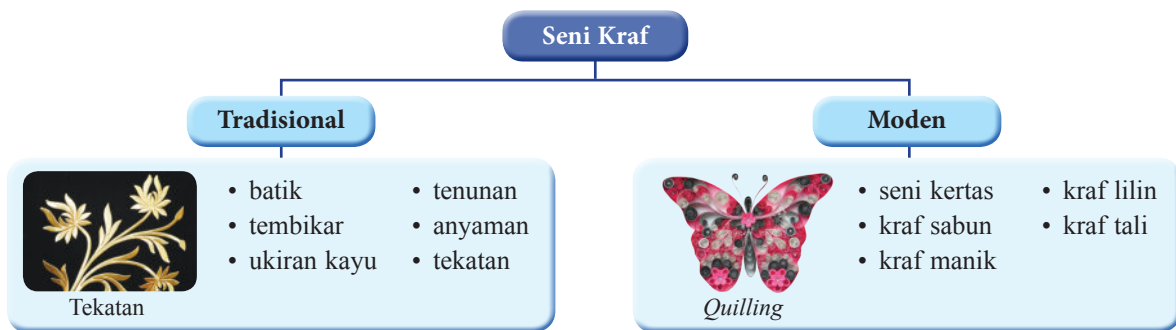
Seni Kraf

Sejarah dan Perkembangan

Sejarah seni kraf Malaysia boleh dikaitkan dengan kerja tangan yang diusahakan oleh masyarakat Melayu di Kelantan, Terengganu dan Pahang sekitar tahun 1780-an. Contoh hasil rekaan mereka ialah keris, perahu payang, wau dan gasing. Seni kraf tradisi mengandungi unsur-unsur kebudayaan penciptanya yang berupa hiasan. Kedatangan imigrasi luar seperti kaum Cina dan India telah mempengaruhi rekaan tempatan. Proses asimilasi budaya ini terlihat pada rekaan seperti ukiran kayu, sulaman dan barang kemas.

Bidang

Seni kraf merupakan bidang yang memerlukan daya cipta dan kemahiran menggunakan tangan. Bidang kraf ini boleh dibahagikan kepada dua, iaitu seni kraf tradisional dan seni kraf moden.



Rajah 1.4 Jenis-jenis seni kraf

Adiguru dan Produk

Seseorang yang pakar dan mahir dalam menghasilkan sesuatu kraf dikenali sebagai **adiguru**. Sumbangan mereka sangat penting bagi mempertahankan seni warisan negara. Justeru, sebagai menghargai sumbangan mereka, kerajaan telah mewujudkan anugerah Tokoh Kraf Negara dan Adiguru Kraf. Dalam bidang kraf, terdapat beberapa orang adiguru yang terkenal, antaranya ialah tokoh-tokoh seperti yang berikut:

Anda boleh mengetahui tokoh-tokoh adiguru kraf dengan melayari laman sesawang berikut:



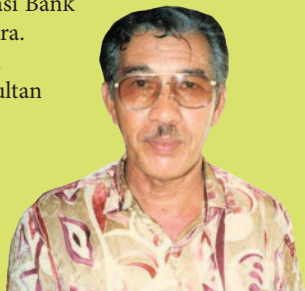
<https://goo.gl/7hjlkf>

Jadual 1.4 Tokoh-tokoh kraf tempatan

Batik	Tembikar
<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh: Yusoff Haji Abdullah • Lahir pada tahun 1928 di Kelantan. • Pernah mengikuti kursus seni kreatif (Seni Halus) di Universiti Sains Malaysia. • Rekaannya menampilkan budaya masyarakat Pantai Timur. • Mengadakan Pameran Lukisan Batik di Moscow pada tahun 1978. • Menjadi penceramah di pusat pengajian tinggi di dalam dan luar negara. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh: Zamari @ Zamri Pandak • Lahir pada tahun 1942 di Perak. • Memperoleh kemahiran daripada datuknya. • Berpengetahuan luas dalam teknik penghasilan tembikar. • Menjadi pakar rujuk dan khidmat nasihat kepada pelajar dan orang perseorangan. • Menerima anugerah <i>Seal of Excellence</i> daripada UNESCO-AHPADA 2002. • Dianugerahi sebagai Adiguru Kraf Labu Sayong pada tahun 2007. 

Ukiran kayu

- Tokoh: Haji Abd. Rahman Long
- Lahir pada tahun 1943 di Terengganu.
- Mewarisi kemahiran seni ukiran daripada ayah dan datuknya.
- Pakar dalam ukiran kayu tradisional dan penghasilan sarung serta hulu untuk senjata Melayu seperti keris.
- Hasil karyanya menghiasi Bank Negara dan Istana Negara.
- Dianugerahi Pingat Jasa Kebaktian (PJK) oleh Sultan Perlis pada tahun 1986.



- Tokoh: Norhaiza Noordin
- Lahir pada tahun 1963 di Terengganu.
- Mengikuti latihan ukiran kayu dengan empat orang tokoh pengukir tersohor negara seperti Wan Su Othman dan Tengku Ibrahim Tengku Wok.
- Menjadi ahli panel dan penceramah yang dikendalikan oleh jabatan kerajaan dan swasta.
- Pernah menerima Anugerah Seni Negeri Terengganu pada tahun 2005 dan Anugerah Usahawan Kraf 2010.
- Dianugerahi sebagai Adiguru Kraf Ukiran Seni Halus pada tahun 2011.



Tenunan

- Tokoh: Hajah Habibah Zikri
- Lahir pada tahun 1948 di Kedah.
- Mendapat pendidikan di Institut Teknologi MARA dalam Jurusan Tekstil.
- Memberi nafas baharu kepada kain songket agar boleh dimiliki dan diterima pakai oleh semua masyarakat.
- Melatih dan membimbing penenun muda sehingga menjadi penenun yang mahir.
- Karya kreatifnya dijadikan hiasan di Istana Negara, Istana Johor, hotel dan resort.
- Dianugerahi sebagai Adiguru Kraf Songket dan juga dinobatkan sebagai Tokoh Kraf Negara pada tahun 2007.

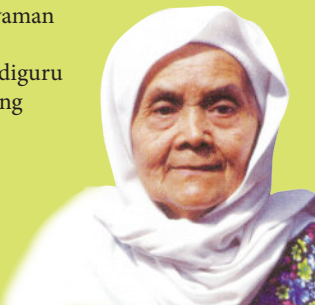


- Tokoh: Hajah Natipah @ Nortipah Abd. Kadir
- Lahir pada tahun 1944 di Pahang.
- Mewarisi kemahiran menenun daripada keluarganya.
- Membangunkan dan memajukan kegiatan menenun dalam kalangan masyarakat tempatan.
- Mahir dalam menenun kain limar dan seni tekat gubah.
- Dianugerahi sebagai Adiguru Kraf Tenun Pahang Diraja pada tahun 2006.



Anyaman

- Tokoh: Aminah Haji Amat
- Lahir pada tahun 1928 di Melaka.
- Mewarisi kemahiran menganyam daripada keluarganya.
- Mengajar orang perseorangan dan pelajar sekitar Melaka tentang anyaman rombong.
- Menghasilkan teknik pemprosesan bahan mentah dan anyaman yang lebih mudah.
- Dianugerahi sebagai Adiguru Kraf Anyaman Rombong pada tahun 1988.



- Tokoh: Ishak Kassim
- Dilahirkan pada tahun 1959 di Melaka.
- Mengikuti latihan jangka pendek anyaman rotan anjuran Kraftangan Malaysia.
- Menjadi tenaga pengajar dalam latihan industri yang dikelolakan oleh jabatan kerajaan.
- Menjadi Naib Johan Kategori Bidang Kraf Rotan anjuran UNESCO pada tahun 2003.
- Dianugerahi sebagai Adiguru Kraf Anyaman Rotan pada tahun 2011.



Tekatan

- Tokoh: Hajah Azizah Mohd. Yusof
- Lahir pada tahun 1938 di Perak.
- Mewarisi kemahiran daripada ibunya.
- Memajukan kegiatan menekat dengan membuka bengkel dan ruang pameran.
- Kreatif memilih dan mengubah reka corak berunsurkan motif flora.
- Sering diundang menjadi pengajar dalam pelbagai program yang diadakan di dalam dan luar negara.
- Dianugerahi sebagai Adiguru Kraf Tekatan pada tahun 1995.



- Tokoh: Ainatishah Bilal Din
- Dilahirkan pada tahun 1914 di Perak.
- Mempelajari seni tekat daripada ibu dan neneknya.
- Produk kreatifnya mendapat tempahan daripada masyarakat setempat, kerabat diraja dan pembesar istana.
- Dianugerahi sebagai Adiguru Kraf Tekatan pada tahun 1987.



Institusi

Kepelbagaian bidang kraf di Malaysia turut menggalakkan penubuhan beberapa institusi bagi mengembangkan industri kraf ini. Antara institusi tersebut ialah Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia dan Institut Kraf Negara.



Gambar foto 1.1 Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia

Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia (PKKM)
Ditubuhkan pada 1 Oktober 1979.

Peranan:

Memelihara dan melindungi warisan kraf negara sebagai satu industri yang berdaya maju dan mantap dalam pasaran tempatan dan antarabangsa.



Seni Peribumi merujuk kepada seni kraf yang dihasilkan oleh masyarakat Orang Asli. Hasil kraf mereka memperlihatkan aspek budaya, estetik dan fungsinya.



Gambar foto 1.2 Institut Kraf Negara

Institut Kraf Negara (IKN)
Ditubuhkan pada bulan Ogos 2001.

Peranan:

Bertanggungjawab melahirkan modal insan yang berkemahiran, berilmu pengetahuan, menguasai teknologi dan peka terhadap warisan kraf.

Layari laman sesawang berikut untuk maklumat lanjut tentang PKKM.



<http://www.kraftangan.gov.my>

Lakukan aktiviti berikut untuk mencari maklumat berkaitan sejarah perkembangan seni visual di negara kita.

Aktiviti

Tujuan:

1. Mengidentifikasikan sejarah perkembangan, tokoh dan sumbangan serta peranan Institusi Seni Visual di Malaysia.
2. Menginterpretasikan sejarah perkembangan, tokoh dan sumbangan serta peranan Institusi Seni Visual di Malaysia.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Setiap perbincangan, anda boleh menggunakan pilihan strategi berikut:
 - Foto
 - Video
 - Tayangan slaid
 - Lembaran kerja
3. Perbincangan anda mencakupi perkara-perkara berikut:
 - Sejarah dan perkembangan seni halus atau seni reka
 - Sumbangan tokoh seni halus, seni reka atau seni kraf
 - Peranan pertubuhan, persatuan dan institusi seni halus, seni reka atau seni kraf
4. Dapatkan maklumat daripada bahan bacaan atau carian di laman sesawang dan catatkan dalam buku nota anda.

Jadual 1.5 Contoh hasil perbincangan

Perkembangan	Pelukis/Tokoh	Persatuan	Institusi

5. Persembahkan hasil perbincangan menggunakan kertas mahjung atau membuat persembahan multimedia di hadapan kelas anda.

Latihan Formatif

1. Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.
 - (a) Mohamed Hoessein Enas ialah pelukis khusus dalam seni .
 - (b) Komunikasi visual merupakan satu bidang yang terdapat dalam .
 - (c) Tokoh digelar “Bapa Logo Hari Kebangsaan”.
2. Berikan tiga bidang seni kraf tradisional.
3. Apakah tujuan penubuhan Persatuan Pelukis Malaysia pada tahun 1978?
4. Apakah peranan adiguru dalam seni kraf Malaysia?
5. Namakan dua tokoh dalam kraf anyaman yang anda tahu.

Eksplorasi Seni

Maklumat tentang tokoh dan karya boleh diperoleh menerusi kajian secara inkuiri penemuan menggunakan nota catatan. Anda perlu membina pengetahuan sendiri berasaskan pengetahuan semasa yang diperoleh. Dalam aktiviti ini, anda dikehendaki mengumpulkan maklumat daripada sumber yang terdapat di sekeliling anda.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mengenal pasti tokoh dan karya
 - ❖ Seni Halus
 - ❖ Seni Reka
 - ❖ Seni Kraf

Aktiviti

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan menghasilkan dokumentasi perkembangan seni visual di Malaysia melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada tiga kumpulan.
2. Melalui pendekatan kaedah stesen:
 - Kumpulkan sumber maklumat dalam bentuk media cetak seperti buku teks, buku rujukan, majalah, ensiklopedia, brosur pameran seni, keratan akhbar, kamus, bahan cetakan dari sumber Internet dan sebagainya.
 - Letakkan secara berasingan bahan-bahan tadi mengikut bidang, iaitu bidang seni halus, seni reka dan seni kraf di satu sudut atau kawasan di dalam bilik darjah anda.
 - Setiap kumpulan akan bergerak dari satu stesen ke stesen berikutnya mengikut masa yang ditetapkan. Catatkan pemerhatian anda.
 - Dapatkan maklumat berkaitan dengan tokoh dan karya.
3. Tuliskan hasil perbincangan anda dalam buku nota seperti contoh di bawah.

INFO SENI

Kaedah stesen atau stesen pembelajaran ialah sudut atau kawasan di dalam bilik darjah. Murid perlu bergerak dari satu stesen ke stesen lain mengikut jadual yang telah ditetapkan. Sekumpulan murid akan melakukan tugas tertentu mengikut masa yang telah ditetapkan.

Jadual 1.6 Contoh hasil perbincangan

Bidang	Subbidang	Tokoh dan karya	Persatuan/Pertubuhan	Institusi
Seni Halus	Catan	Contoh: Syed Ahmad Jamal – <i>Umpan</i> , 1958, Cat minyak	<ul style="list-style-type: none">• <i>Wednesday Art Group</i> di Kuala Lumpur pada tahun 1952.• Presiden Persatuan Pelukis Malaysia tahun 1979.	Syed Ahmad Jamal menjadi tenaga pengajar di STTI bersama-sama Yeoh Jin Ling. Tujuan asal STTI (1960) untuk melatih guru-guru dalam mata pelajaran seni seperti sejarah dan apresiasi seni.

Ekspresi Seni

Dalam Persepsi Seni dan Eksplorasi Seni, anda telah memahami sejarah dan perkembangan seni visual di Malaysia. Berdasarkan kefahaman itu, hasilkan sebuah karya atau produk seni dan diiringi penerangan tentang hasil kreatif anda itu.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menjana idea dalam tugasan perkembangan seni visual di Malaysia

Aktiviti

Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi daripada dokumentasi perkembangan seni visual di Malaysia melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan dokumentasi perkembangan seni visual di Malaysia dalam penghasilan karya.

Alat/Bahan: Pilihan dokumentasi seperti berikut:

- Lembaran kerja
- Persembahan multimedia
- Poster
- Peta pemikiran
- *Artist Book*

Langkah:

1. Lakukan aktiviti ini secara berpasangan.
2. Pemilihan tajuk adalah bebas tetapi bertemakan sejarah perkembangan seni visual di Malaysia. Contoh tajuk ialah “Karya dan Tokoh” dan “Pereka Terkenal di Malaysia”.
3. Buat laporan hasil projek dokumentasi mengikut strategi yang anda pilih.

Berikut adalah beberapa contoh dokumentasi yang boleh dijadikan panduan oleh murid dalam aktiviti Ekspresi Seni.

Lembaran kerja menggunakan Pendekatan Kritikan Seni

Karya Tokoh	Penerangan	
	<p>Penerangan: Pelukis <i>Wednesday Art Group</i> yang mengangkat tema kebudayaan negeri Kelantan khususnya wayang kulit sebagai hal benda karya.</p> <p>Contoh: Nik Zainal Abidin Nik Salleh, <i>Puja Pantai</i>, 1958, Cat air Koleksi LPSVN</p>	<p>INFO SENI</p> <p>Pendekatan Kritikan Seni merupakan proses penelitian sesuatu karya berdasarkan empat komponen, iaitu deskripsi, analisis, interpretasi dan pertimbangan. Misalnya Pendekatan Feldman.</p>

Rajah 1.5 Contoh lembaran kerja kritikan seni

Artist Book



Gambar foto 1.3 Artist Book

Persembahan Multimedia



Gambar foto 1.4 Multimedia

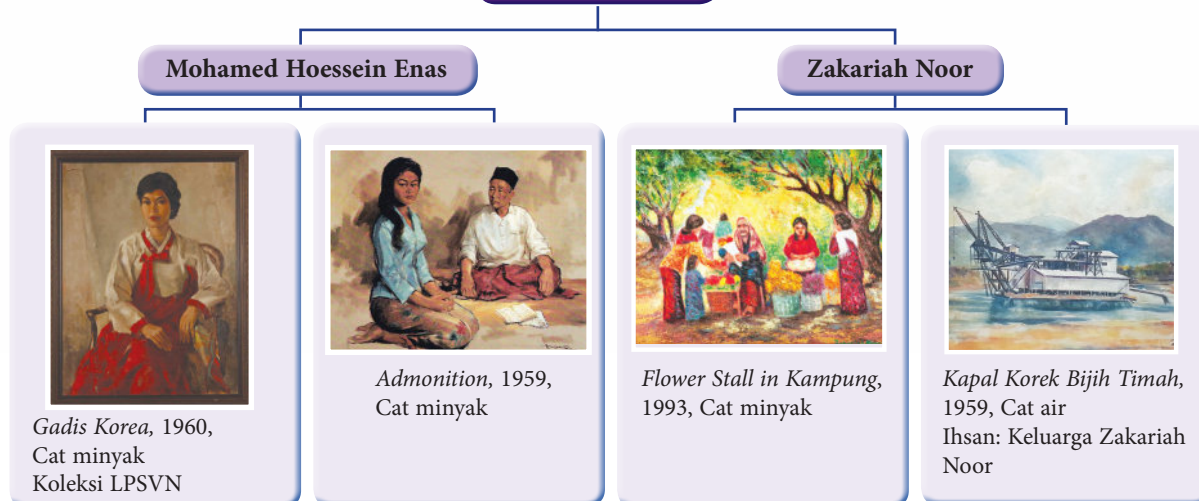
Poster



Gambar foto 1.5 Poster

Peta Pemikiran

Tokoh dan Karya



Rajah 1.6 Contoh dokumentasi menggunakan peta pemikiran

Aktiviti

Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi daripada dokumentasi perkembangan seni visual di Malaysia melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan dokumentasi perkembangan seni visual di Malaysia dalam penghasilan karya.

Pendekatan Imitasi

Langkah:

1. Pilih satu sahaja karya tokoh terkenal. Murid-murid dibahagikan kepada tiga kumpulan mengikut kategori seni visual, iaitu seni halus, seni reka atau seni kraf.
2. Aplikasi asas seni reka untuk ketiga-tiga kategori seni visual tersebut. Misalnya, imitasi terhadap karya tokoh terkenal menggunakan pelbagai media seperti pensel warna, krayon, cat air dan pastel.
3. Berikut ialah contoh pendekatan imitasi seperti yang disarankan.

Karya Asal



Yong Mun Sen,
Kampung di Tepi Laut,
1952, Cat air

INFO SENI

Pendekatan Imitasi merupakan peniruan menerusi tanggapan dan pengamatan pelukis terhadap objek-objek yang wujud di dunia ini, contohnya Pendekatan Mimesis (Peniruan).

Hasil Lakaran



Karya Siap



Rajah 1.7 Contoh hasil meniru karya tokoh menggunakan Pendekatan Imitasi

Apresiasi Seni

Standard Pembelajaran

Menerusi sesi Apresiasi Seni ini, setiap hasil perbincangan dan aktiviti anda dalam Ekspresi Seni akan dipamer dan diperjelaskan melalui Tumpu Galeri. Gunakan kaedah tiga stesen untuk melakukan apresiasi karya ini.

Dalam Tumpu Galeri ini, hanya karya-karya terbaik yang akan dipamer dan dibincangkan. Bahan-bahan tersebut perlu diletakkan di atas meja berasingan mengikut kategori.

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya

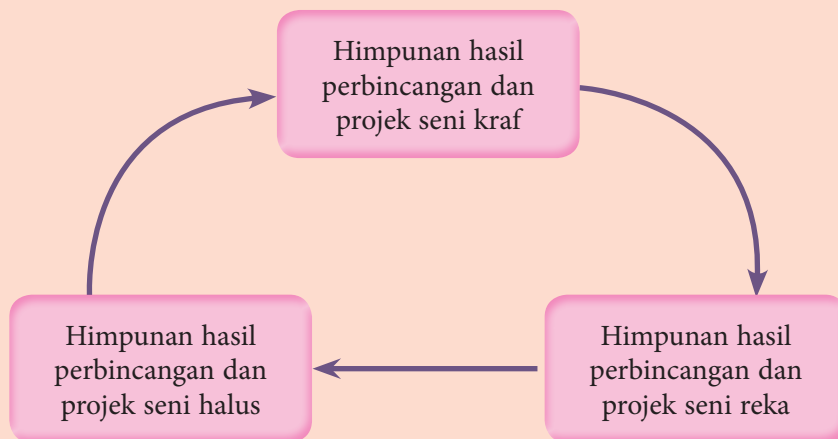


Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi karya seni visual berpandukan unsur seni dan prinsip rekaan.

Langkah:

1. Guru memilih tiga karya terbaik untuk setiap kategori.
2. Susun karya di atas meja mengikut tiga stesen seperti dalam rajah berikut.



Rajah 1.8 Contoh stesen berdasarkan kategori

3. Murid dan guru akan bergerak dari satu karya ke satu karya.
4. Wakil kumpulan akan diberikan masa dua hingga tiga minit untuk membuat apresiasi tentang hasil karya.
5. Ulangi proses seterusnya sehingga ke semua stesen selesai dilawati.
6. Catatkan perbincangan dalam buku nota anda.



Rumusan

Perkembangan Seni Visual di Malaysia

- | | |
|------------|---|
| Seni Halus | <ul style="list-style-type: none"> • Tokoh – Abdullah Ariff, Chuah Thean Teng, Anthony Lau, Redza Piyadasa, Mad Anuar Ismail, Ismail Zain • Pertubuhan/Persatuan – <i>Penang Impressionist Society, Wednesday Art Group</i>, Angkatan Pelukis SeMalaysia, Angkatan Pelukis Malaysia • Institusi – <i>Sultan Idris Training College, Specialist Teacher's Training Institute</i>, Institut Teknologi MARA, Universiti Sains Malaysia |
| Seni Reka | <ul style="list-style-type: none"> • Tokoh – Zulkifli Haron, Jimmy Choo, Haji Hashim Hassan, Hassan Abdul Muthalib, Ahmad Haji Zainuddin • Pertubuhan – Majlis Rekabentuk Malaysia, Majlis Inovasi Negara • Institusi – Institut Teknologi MARA, Universiti Sains Malaysia |
| Seni Kraf | <ul style="list-style-type: none"> • Tokoh – Azizah Ismail, Aminah Haji Amat, Norhaiza Noordin, Haji Abd. Rahman Long, Ishak Kassim, Ainatishah Bilal Din • Institusi – Perbadanan Kraftangan Malaysia, Institut Kraf Negara |



Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Bidang seni halus merujuk kepada lukisan, catan, cetakan dan arca.
- Sejarah seni visual bermula dari tahun 1920-an dan terus berkembang hingga ke hari ini.
- Contoh tokoh terkenal bidang seni halus adalah Abdullah Ariff, Mohamed Hoessein Enas, Chuah Thean Teng, Anthony Lau dan Zakaria Awang.
- Pertubuhan yang menyemarakkan bidang seni ialah *Penang Impressionist Society, Wednesday Art Group*, Angkatan Pelukis SeMalaysia dan Persatuan Pelukis Malaysia.
- Institusi yang menawarkan kursus seni pula ialah *Sultan Idris Training College* dan Institut Teknologi MARA.
- Contoh tokoh bidang seni reka adalah Zulkifli Haron, Haji Hashim Hassan, Jimmy Choo dan Hassan Abdul Muthalib.
- Majlis Rekabentuk Malaysia dan Majlis Inovasi Negara bertanggungjawab memperkembangkan seni reka negara.
- Seni kraf merangkumi kraf tradisional dan kraf moden.
- Adiguru ialah orang yang mahir dan pakar dalam penghasilan sesuatu kraf.
- Contoh adiguru terkenal negara ialah Yusoff Haji Abdullah, Haji Abd. Rahman Long, Hajah Habibah Zikri, Aminah Haji Amat dan Ishak Kassim.
- Dua institusi yang bertanggungjawab memperkembangkan bidang kraf ialah Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia dan Institut Kraf Negara.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

1. Abdullah Ariff, Abdul Latiff Mohidin dan Dzulkifli Buyong terkenal dalam bidang _____.
A arca
B catan
C cetakan
D seni reka
2. Mohamed Hoessein Enas ialah pelukis aliran _____.
A realisme
B naturalisme
C ekspresionisme
D impresionisme
3. Namakan tokoh seperti dalam gambar foto di bawah.



Gambar foto 1

- A Abdullah Ariff
B Redza Piyadasa
C Syed Ahmad Jamal
D Mohamed Hoessein Enas
4. Siapakah antara berikut adalah pengasas Angkatan Pelukis SeMalaysia?
A Peter Harris
B Zakariah Noor
C Syed Ahmad Jamal
D Mohamed Hoessein Enas

5. Siapakah yang diberi gelaran sebagai “Bapa Logo Hari Kebangsaan”?
A Anthony Lau
B Zulkifli Haron
C Haji Hashim Hassan
D Ahmad Haji Zainuddin
6. Jimmy Choo terkenal dalam bidang reka bentuk _____.
A grafik
B fesyen
C animasi
D komunikasi visual

Soalan Subjektif

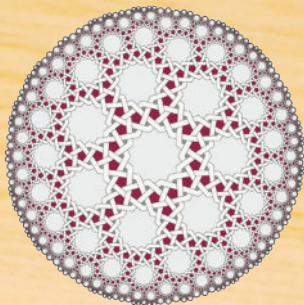
1. Puan Aminah Haji Amat terkenal dalam penghasilan kraf _____.
2. Hajah Habibah Zikri pernah dianugerahi sebagai Adiguru Kraf _____ pada tahun 2007.
3. Apakah peranan penubuhan Majlis Inovasi Negara?
4. Nyatakan tiga contoh kraf tradisional dan kraf moden.
5. Apakah peranan Institut Kraf Negara?
6. Namakan tokoh yang menghasilkan karya seperti dalam gambar foto berikut:



Gambar foto 2

BIDANG: BAHASA SENI VISUAL

Bahasa Seni Visual terbahagi kepada dua, iaitu unsur seni dan prinsip rekaan. Elemen yang terdapat dalam unsur seni ialah garisan, rupa, bentuk, jalinan, ruang dan warna. Prinsip rekaan pula terdiri daripada harmoni, kontra, penegasan, kepelbagaian,imbangan, kesatuan serta irama dan pergerakan. Penggunaan Bahasa Seni Visual yang tepat mampu menghasilkan karya seni visual yang menarik, mempunyai nilai estetik yang tinggi dan nilai komersial serta dapat menghayati seni dengan lebih mendalam.



Koleksi LPSVN



TAJUK

2

GARISAN

Cuba anda lihat di sekeliling anda. Dapatkah anda melihat garisan? Sudah pasti banyak garisan di sekeliling anda yang dapat dilihat dengan jelas seperti dawai dan daun. Bolehkah anda nyatakan jenis-jenis garisan tersebut? Garisan terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni. Garisan dapat menghasilkan pelbagai jenis rupa, jalinan, bentuk dan ruang. Unsur garisan pada karya seni menghasilkan perasaan yang berbeza.



Koleksi LPSVN



Selepas mempelajari tajuk ini, anda dapat:

- memahami unsur garisan
- mengeksplorasi dan mengaplikasi unsur garisan bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugas
- menghayati hasil karya Seni Visual

Persepsi Seni

Standard Pembelajaran

Definisi Garisan

Garisan adalah kesan titik yang bergerak dihasilkan dengan menggunakan sesuatu alat atau media yang bermula daripada satu titik permulaan merentasi sesuatu kawasan.

Jenis Garisan

Garisan mempunyai pelbagai jenis sifat dan identiti yang tersendiri serta memberi pengertian yang berbeza-beza.

Jenis-jenis garisan ini merujuk kepada sifat-sifat fizikal sesuatu garisan itu seperti kasar, halus, panjang, pendek, lurus, bengkok, terang, gelap, tebal, putus-putus dan sebagainya.

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

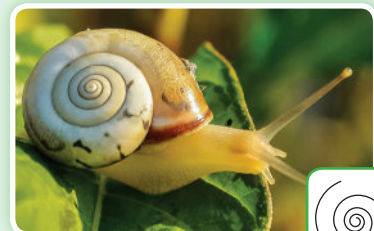
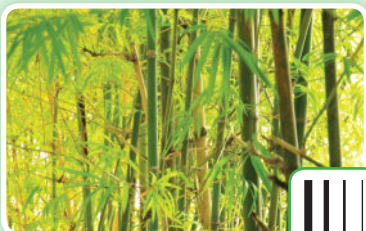
- Definisi garisan
- Jenis garisan pada:
 - ❖ Alam semula jadi
 - ❖ Objek buatan manusia
 - ❖ Karya seni visual
- Fungsi garisan



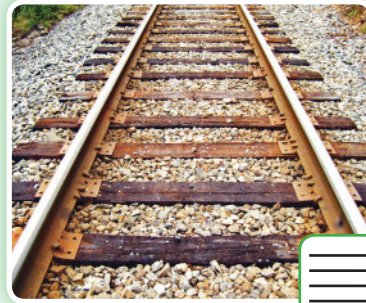
Rajah 2.1 Contoh-contoh garisan

Kita dapat melihat garisan-garisan ini pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual. Garisan-garisan ini wujud dengan jelas di sekeliling kita. Garisan pada alam semula jadi ialah gambaran visual seolah-olah garisan sebenar kerana garisan ini berkontra dengan persekitarannya.

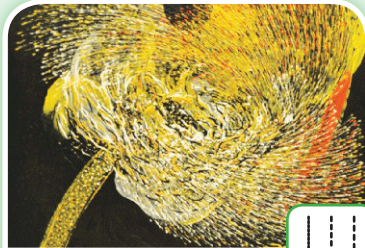
Garisan pada alam semula jadi



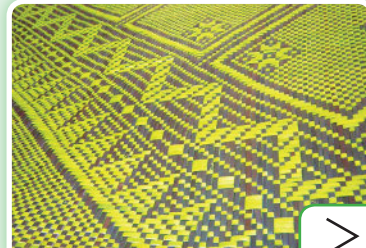
Garisan pada objek buatan manusia



Garisan pada karya seni visual



Ismail Abdul Latiff,
Night Bird Paradise 2001,
Akrilik atas kanvas



Rajah 2.2 Contoh-contoh garisan di sekeliling kita

Garisan boleh dihasilkan menggunakan pelbagai alat dan media. Alat dan media ini akan memberi kesan garisan yang berlainan.



Kesan garisan
daripada pensel



Kesan garisan
daripada arang



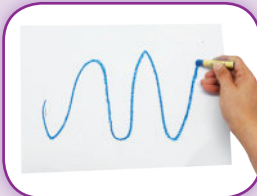
Kesan garisan
daripada pen



Kesan garisan
daripada *marker pen*



Kesan garisan
daripada berus



Kesan garisan
daripada krayon

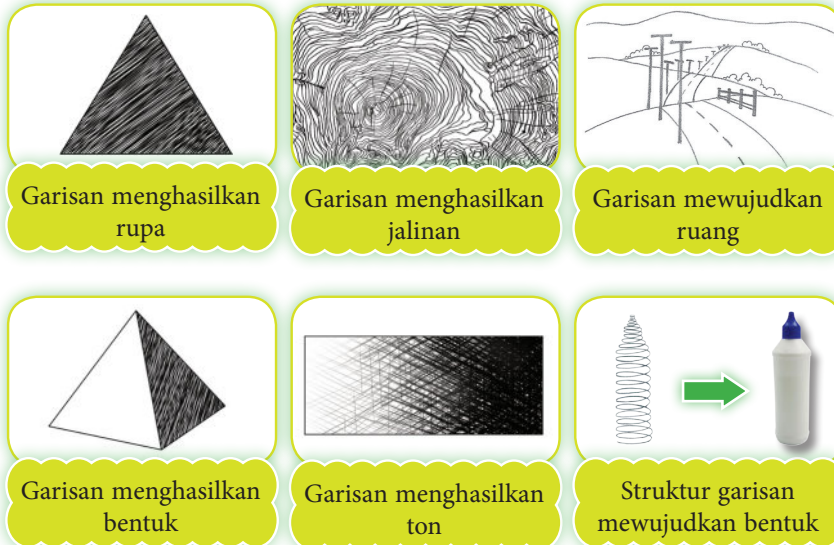
Rajah 2.3 Pelbagai kesan garisan daripada alat dan media yang berbeza

INFO SENI

- Alat dan media untuk menghasilkan garisan ialah pensel, arang, pen, *marker pen*, berus, krayon dan sebagainya.
- Garisan boleh menimbulkan pelbagai kesan perasaan:
 - ❖ Garisan tegak menimbulkan rasa tegas dan stabil.
 - ❖ Garisan melintang menimbulkan rasa tenang dan tenteram.

Fungsi Garisan

Garisan yang dihasilkan dalam karya seni mempunyai pelbagai fungsi. Garisan dapat menghasilkan rupa, ruang, jalinan, bentuk dan ton. Lihat contoh-contoh fungsi garisan di bawah:



INFO SENI

Bentuk dalam karya dua dimensi juga dikenali sebagai bentuk ilusi kerana tidak mempunyai isi padu.

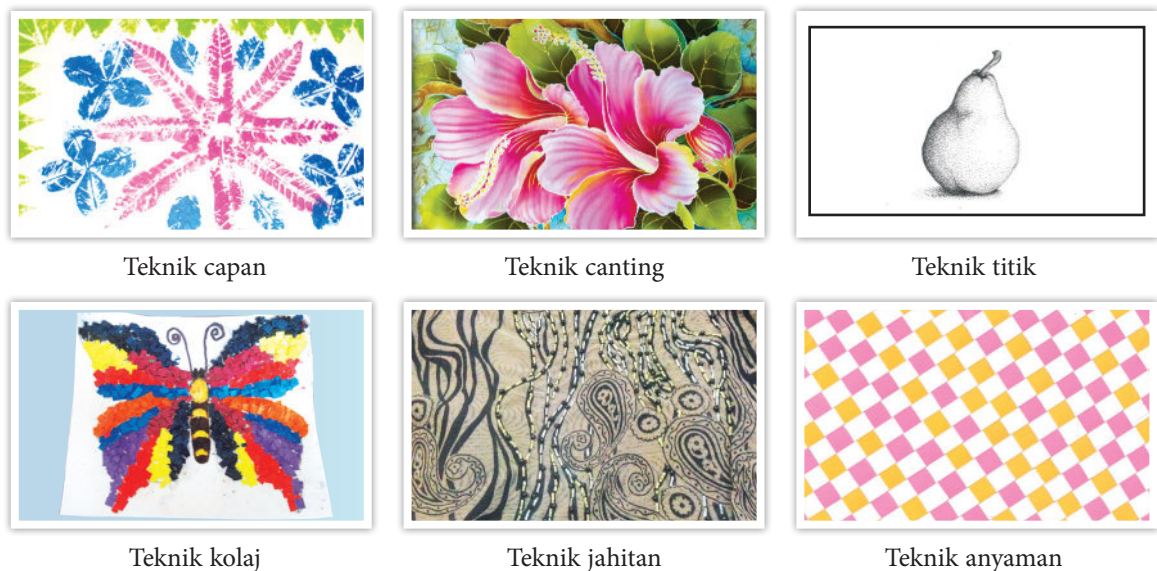
UJI ANDA

Tahukah anda bahawa garisan pada ibu jari atau cap jari setiap individu adalah berbeza?

Rajah 2.4 Fungsi-fungsi garisan

Teknik Penghasilan Garisan

Garisan boleh dihasilkan dengan pelbagai teknik. Setiap teknik ini akan menghasilkan garisan yang berbeza. Lihat contoh-contoh teknik di bawah:



Rajah 2.5 Teknik-teknik menghasilkan garisan

Tujuan:

1. Mengidentifikasi unsur garisan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan jenis dan fungsi garisan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Langkah:

1. Guru memaparkan slaid objek-objek yang terdapat di sekeliling kita.
2. Catatkan jenis-jenis garisan yang terdapat pada objek-objek tersebut dalam buku nota anda.

Jadual 2.1 Jenis-jenis garisan pada objek di sekeliling kita

Objek	Jenis garisan
<ul style="list-style-type: none"> • Tiang bendera • Payung 	<ul style="list-style-type: none"> • Garisan lurus • Garisan berpancar

3. Persembahkan hasil pemerhatian anda dalam bentuk peta pemikiran i-THINK.
4. Bandingkan hasil pemerhatian anda dengan rakan-rakan yang lain.

Soalan: Apakah garisan yang paling banyak dipaparkan?

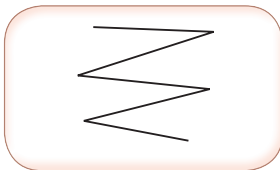
Laman sesawang berikut mengandungi contoh objek di sekeliling kita.



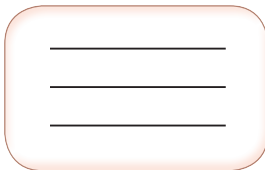
<https://goo.gl/xTn3X4>

Latihan Formatif

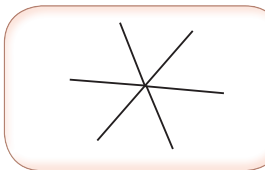
1. Nyatakan sifat-sifat garisan berikut.



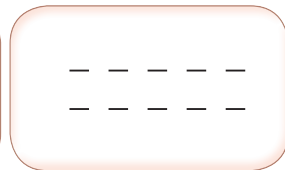
(a)



(b)



(c)



(d)

2. Kesan perasaan tegas boleh ditimbulkan menggunakan garisan .
3. Fungsi garisan yang mewujudkan ruang menyebabkan objek jauh kelihatan .
4. Hujan ialah contoh garisan pada alam semula jadi.
5. Apakah empat alat atau media yang boleh digunakan untuk menghasilkan garisan?
6. Nyatakan tiga media yang boleh menghasilkan kesan garisan kasar.

Eksplorasi Seni

Garisan sangat mudah didapati sama ada pada alam semula jadi atau objek buatan manusia. Cuba lihat di sekeliling anda. Bolehkah anda kenal pasti jenis garisan yang wujud? Mari kita lakukan Kembara Visual berikut.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur garisan pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik.



KEMBARA VISUAL

Lokasi: Kawasan sekolah

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur garisan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Murid dibawa ke luar kelas untuk membuat pemerhatian terhadap objek yang terdapat di sekitar kawasan sekolah.
3. Nyatakan jenis-jenis garisan yang terdapat pada objek-objek tersebut.
4. Kemudian, lakarkan jenis garisan yang terdapat pada objek-objek tersebut.
5. Persembahkan hasil lakaran setiap kumpulan di hadapan kelas. Lihat contoh di bawah:

Jadual 2.2 Hasil lakaran daripada objek-objek di sekitar sekolah

Objek	Jenis garisan	Contoh lakaran
1. Siput	• Garisan berlingkar	
2. Pagar	• Garisan lurus	

Soalan: Bagaimanakah garisan yang beralun dapat diterjemah dalam bentuk seni visual?

Ekspresi Seni

Berdasarkan pemerhatian anda semasa melakukan aktiviti dalam Kembara Visual, hasilkan karya seni menggunakan unsur garisan mengikut kreativiti anda. Gunakan pengetahuan, imaginasi dan kreativiti anda dalam penghasilan karya tersebut. Hasilkan karya seni daripada unsur garisan yang menarik dan mempunyai nilai estetik.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur garisan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.



Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur garisan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya seni.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur seni dalam penghasilan karya.

Langkah am:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Berdasarkan pemerhatian di sekeliling sekolah yang telah anda buat, hasilkan satu karya seni unsur garisan mengikut kreativiti anda.
3. Pamerkan hasil karya seni anda semasa Tumpu Galeri di akhir tajuk ini.

Aktiviti A Lukisan

Alat/Bahan: Arang atau pensel dan kertas lukisan.

Langkah:

1



Hasilkan lakaran kasar objek.

2



Lorek pada bahagian-bahagian yang terlindung oleh cahaya untuk menimbulkan bentuk mengikut ton terang ke ton gelap.

3



Beri tumpuan terhadap penimbunan bentuk, ruang dan cahaya.

4



Proses menghalusi unsur garisan, bentuk, pencahayaan dan bayang.

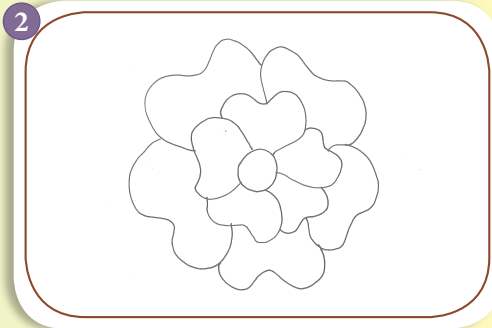
Aktiviti B Doodle Art

Alat/Bahan: Marker pen/pen/pensel/pensel warna dan kertas lukisan.

Langkah:



1 Sediakan alat dan bahan yang sesuai.



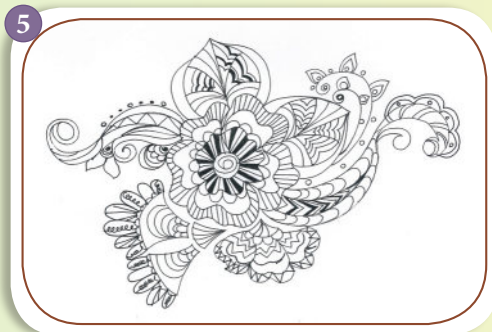
2 Mulakan lakaran *doodle* dengan satu motif pilihan.



3 Jadikan motif-motif di sekeliling anda sebagai inspirasi dalam lukisan *doodle*.



4 Perincikan lukisan *doodle* dengan pelbagai jenis garisan.



5 *Doodle art* yang telah siap.

Lakukan aktiviti menghasilkan arca dan kraf anyaman yang menggunakan unsur garisan dengan melayari laman sesawang berikut:



<https://goo.gl/yx0F3p>



<https://goo.gl/GQhGGs>

Apresiasi Seni

Anda telah berjaya menghasilkan pelbagai karya seni yang kreatif berdasarkan aktiviti dalam Ekspresi Seni. Pamerkan karya anda dalam Tumpu Galeri di bawah. Nyatakan unsur garisan yang terdapat dalam karya seni anda. Anda boleh menyenaraikan media yang digunakan dalam penghasilan karya seni tersebut.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi berdasarkan hasil karya berpandukan unsur garisan.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni

Langkah:

1. Wakil setiap kumpulan membawa hasil karya seni terbaik mereka ke hadapan kelas.
2. Wakil kumpulan mempamerkan karya seni dan menceritakan pengalaman mereka dalam penghasilan karya tersebut berpandukan unsur garisan.
3. Murid-murid lain perlu menganalisis hasil kerja karya seni yang dipamerkan di hadapan kelas.
4. Catatkan analisis unsur garisan terhadap pelbagai hasil karya seni tersebut dalam buku nota.



Gambar foto 2.1 Murid membuat persembahan karya seni



Rumusan



Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Garisan ialah kesan titik yang bergerak dihasilkan menggunakan sesuatu alat atau media yang bermula daripada satu titik permulaan merentasi sesuatu kawasan.
- Alat dan media yang digunakan untuk menghasilkan garisan ialah pensel, pen, arang, berus, pen teknikal dan sebagainya.
- Antara contoh-contoh garisan ialah garisan tegak, garisan tebal, garisan putus-putus, garisan berpancar, garisan melintang, garisan berlingkar, garisan beralun dan garisan berpenjuru.
- Garisan wujud pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual.
- Fungsi garisan untuk menghasilkan rupa, ruang dan jalinan manakala jalinan akan menghasilkan bentuk dan ton.
- Garisan dihasilkan menggunakan pelbagai teknik antaranya ialah lukisan, anyaman, canting, jahitan, kolaj dan capan.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

1. Garisan merupakan unsur seni penting dalam penghasilan _____.
A rupa dan catan
B warna dan rupa
C bentuk dan lakaran
D lakaran dan lukisan
2. Apakah kesan garisan yang dihasilkan oleh media arang?
A Garisan halus
B Garisan kasar
C Garisan putih
D Garisan nipis
3. Apakah fungsi garisan berdasarkan gambar foto di bawah?



Gambar foto 1

- A Menimbulkan rupa
 - B Menimbulkan jalinan
 - C Menimbulkan bentuk
 - D Menimbulkan pergerakan
4. Berdasarkan contoh-contoh berikut, yang manakah garisan pada alam semula jadi?
A Tulang ikan
B Kipas tangan
C Corak baju batik
D Lingkaran ubat nyamuk
 5. Garisan melintang boleh memberikan kesan perasaan _____.
A stabil
B marah
C tenang
D gembira

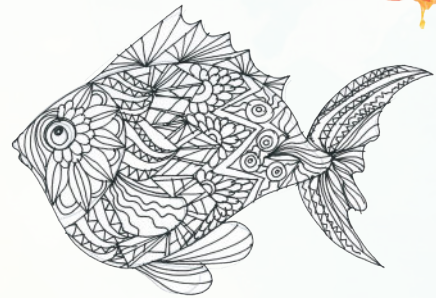
Soalan Subjektif

1. Berikan tiga contoh garisan pada objek buatan manusia.
2. Apakah kesan perasaan yang dapat digambarkan oleh garisan tegak?
3. Apakah teknik-teknik yang digunakan untuk menghasilkan garisan dalam gambar foto di bawah?



Gambar foto 2

4. Bezakan kesan garisan daripada beberapa jenis media.
5. Nyatakan jenis-jenis garisan yang terdapat pada karya di bawah.



Rajah 1

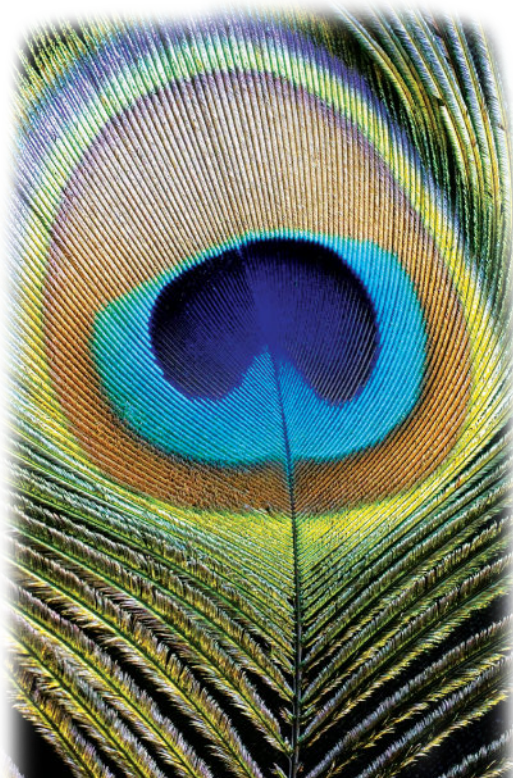
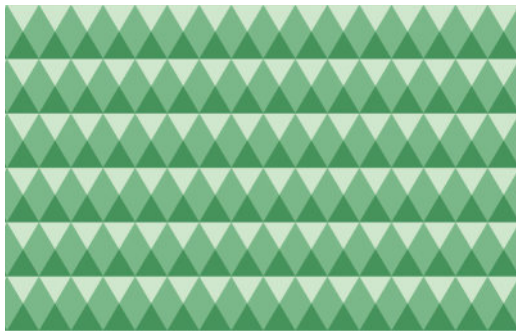
6. Bagaimanakah garisan dapat menghasilkan bentuk?

TAJUK

3

RUPA

Cuba lihat di sekeliling anda. Apakah gambaran dalam pemikiran anda tentang rupa? Apabila menyebut tentang rupa, pasti kita akan membayangkan rupa wajah seseorang. Namun begitu, dalam Bahasa Seni Visual, rupa bukanlah wajah manusia sebaliknya imej yang terhasil dalam bentuk dua dimensi (2D), iaitu rupa hanya dapat dilihat dari sudut hadapan.



Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

- memahami unsur rupa
- mengeksplorasi dan mengaplikasi unsur rupa bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjawanan tugasan
- menghayati hasil karya Seni Visual

Persepsi Seni

Standard Pembelajaran

Definisi Rupa

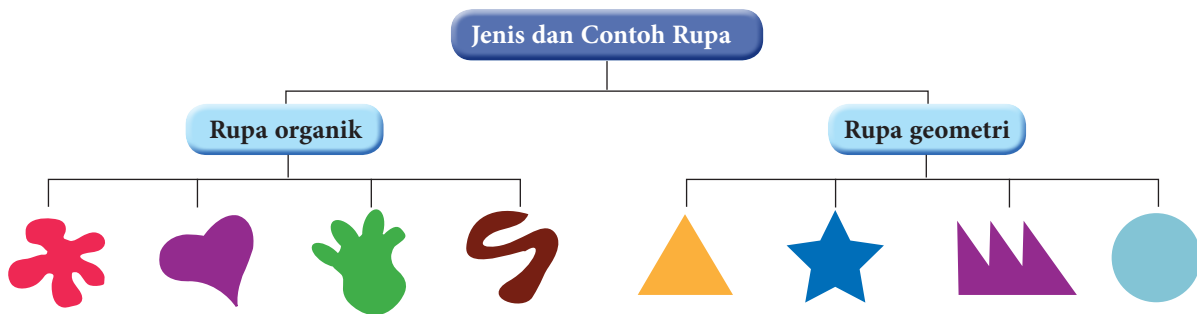
Rupa ialah pertemuan hujung sesuatu garisan dengan permulaannya. Rupa juga dapat didefinisikan sebagai kawasan dua dimensi (2D) yang dikelilingi ataupun dibatasi oleh garisan luar. Rupa hanya mempunyai panjang dan lebar. Rupa juga dapat menghasilkan ilusi objek tiga dimensi (3D) yang kelihatan seperti objek sebenar.

Jenis Rupa

Rupa terdiri daripada dua jenis, iaitu **rupa organik** dan **rupa geometri**. Rupa organik ialah rupa yang bebas tanpa sudut. Lingkaran garis luarnya beralun bebas, tidak mempunyai sempadan dan terhasil secara spontan. Rupa geometri ialah rupa yang mempunyai sempadan, bersudut, bersifat statik dan biasanya menggunakan alat geometri untuk menghasilkannya.

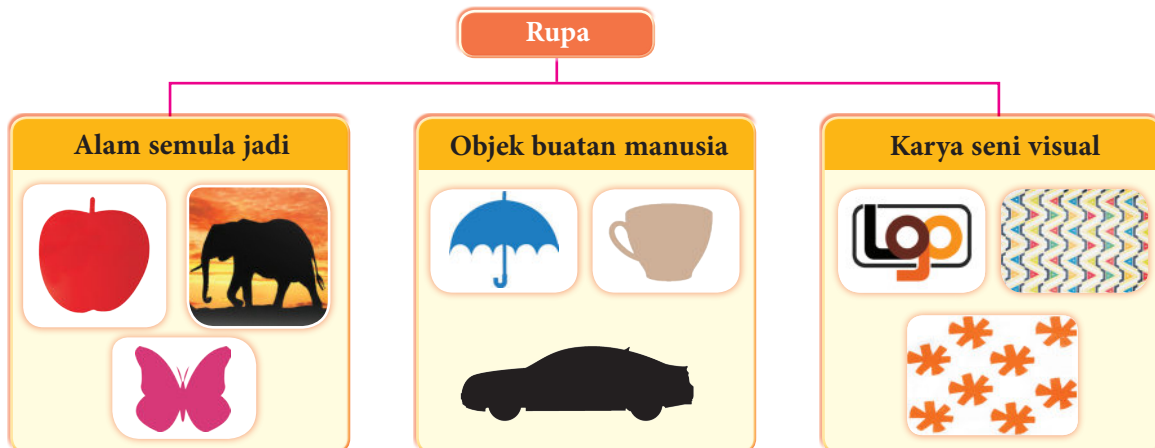
Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

- Definisi rupa
- Jenis rupa pada:
 - ❖ Alam semula jadi
 - ❖ Objek buatan manusia
 - ❖ Karya seni visual
- Fungsi rupa



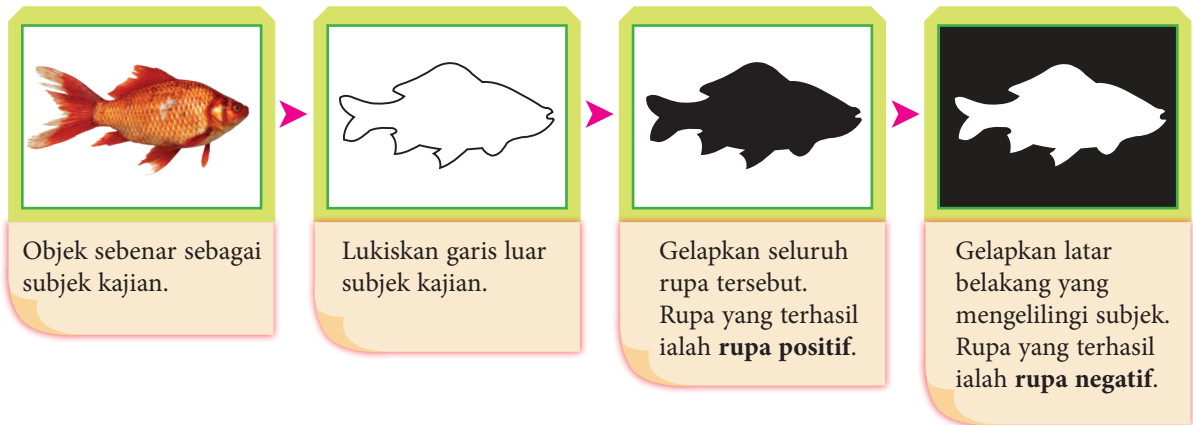
Rajah 3.1 Jenis dan contoh rupa

Jenis-jenis rupa ini wujud pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual. Lihat contoh-contoh dalam rajah berikut:



Rajah 3.2 Rupa di sekeliling kita

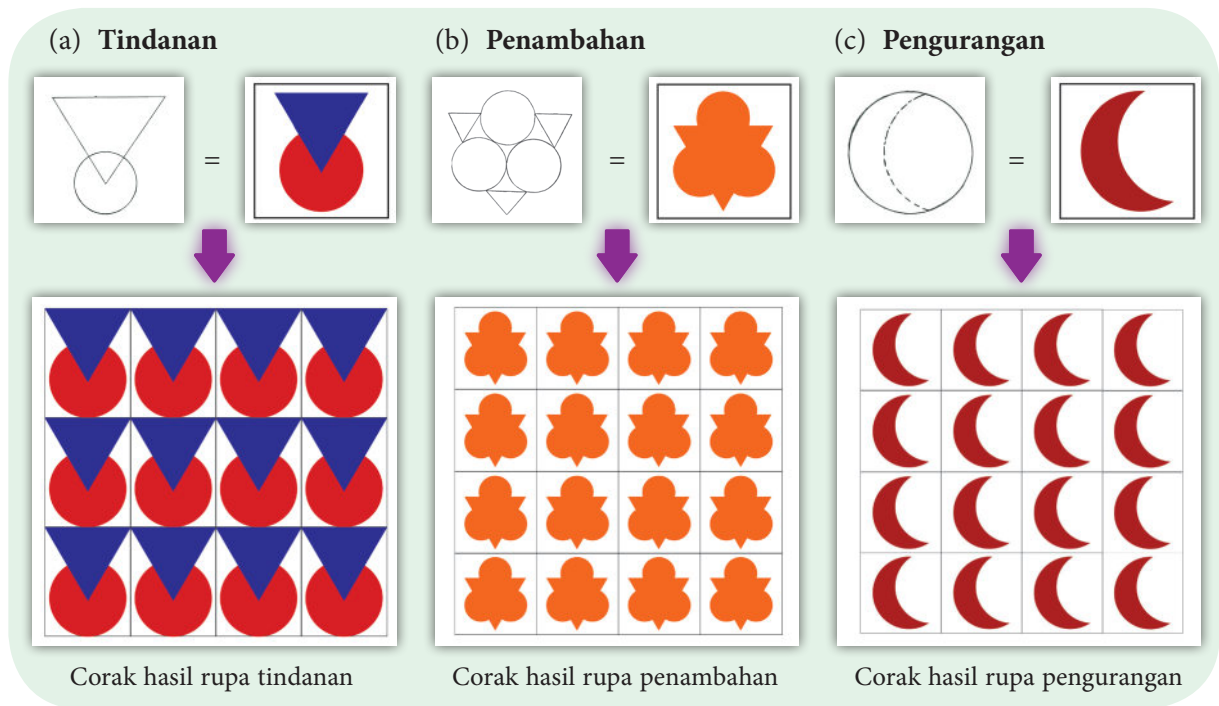
Rupa juga boleh dilihat secara **rupa positif** atau **rupa negatif**. Lihat rajah di bawah untuk mengetahui langkah-langkah penghasilan rupa positif dan rupa negatif.



Rajah 3.3 Penghasilan rupa positif dan rupa negatif

Fungsi Rupa

Rupa mempunyai pelbagai fungsi. Olahan rupa boleh menghasilkan corak, lambang, logo dan tipografi. Olahan rupa yang berulang-ulang boleh menghasilkan corak secara tindanan, penambahan dan pengurangan seperti contoh berikut:



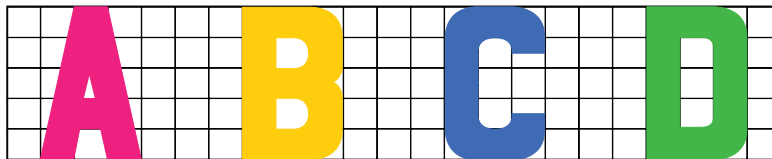
Rajah 3.4 Corak yang terhasil daripada olahan rupa

Olahan rupa juga boleh menghasilkan logo atau simbol. Logo atau simbol ialah rupa ringkas sesuatu subjek. Bolehkah anda kenal pasti logo dan simbol di bawah?



Rajah 3.5 Contoh-contoh logo dan simbol

Selain itu, olahan rupa juga boleh menghasilkan tipografi. Tipografi merupakan antara elemen dalam penghasilan reka bentuk logo, poster dan pembungkusan. Tipografi yang paling asas dihasilkan adalah menggunakan garisan grid 3×5 . Mari kita lihat contoh berikut:



Rajah 3.6 Contoh tipografi 3×5

Teknik Penghasilan Rupa

Rupa geometri dan rupa organik boleh dihasilkan menggunakan beberapa teknik. Teknik yang biasa digunakan ialah teknik lipatan dan guntingan, teknik stensilan, teknik cetakan, teknik *hard-edge* dan lain-lain.



Rajah 3.7 Contoh teknik penghasilan rupa

UJI/ANDA



Perhatikan rajah di atas. Rupa yang dihasilkan memaparkan dua imej yang berbeza. Bolehkah anda menentukan imej tersebut?

INFO SENI

Semua tipografi huruf boleh menggunakan garisan grid 3×5 kecuali huruf I, M, Q dan W.



Layari laman sesawang berikut untuk melihat tipografi lain yang dihasilkan dengan olahan rupa.



<https://goo.gl/SbmWly>

Mari lakukan aktiviti berikut untuk mengenali jenis dan fungsi rupa yang wujud di persekitaran kita.

Aktiviti Multimedia

Tujuan:

1. Mengidentifikasi unsur rupa pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan jenis dan fungsi rupa pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada tiga kumpulan.
 - (a) Kumpulan A mengkaji rupa pada alam semula jadi
 - (b) Kumpulan B mengkaji rupa pada objek buatan manusia
 - (c) Kumpulan C mengkaji rupa pada hasil karya seni
2. Guru memaparkan tayangan slaid pelbagai kategori objek.
3. Berpandukan tayangan slaid tersebut, lakar rupa objek yang dipilih oleh kumpulan anda.
4. Bandingkan hasil lakaran kumpulan anda dengan kumpulan yang lain.
5. Bincangkan fungsi rupa objek yang dipilih.

Soalan:

1. Apakah yang anda perhatikan daripada lakaran rupa yang dihasilkan oleh setiap kumpulan?
2. Bagaimanakah anda mengklasifikasikan rupa yang terhasil?

Latihan Formatif

1. Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.
 - (a) ialah pertemuan hujung sesuatu garisan dengan permulaannya.
 - (b) Rupa bersifat dimensi.
 - (c) Olahan rupa yang berulang-ulang akan menghasilkan .

2. Nyatakan jenis rupa berikut.



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)

3. Apakah fungsi rupa?
4. Berikan tiga teknik penghasilan rupa.

Eksplorasi Seni

Anda telah mengetahui jenis, fungsi dan teknik yang digunakan untuk menghasilkan unsur rupa dalam Persepsi Seni. Lakukan Kembara Visual berikut untuk lebih memahami rupa yang terdapat di persekitaran anda. Anda akan dapat melihat unsur rupa dengan lebih jelas. Kumpulkan maklumat unsur rupa yang terdapat di persekitaran anda.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur rupa pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik.



KEMBARA VISUAL

Lokasi: Kawasan taman sekolah

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur rupa pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Secara berkumpulan, murid dibawa melihat dan memerhati persekitaran taman sekolah.
3. Setiap kumpulan dikehendaki memilih sekurang-kurangnya tiga subjek kajian.
4. Lakarkan jenis rupa subjek yang dipilih.

Soalan: Apakah jenis rupa pada subjek kajian yang anda pilih?



Gambar foto 3.1 Contoh taman sekolah

Ekspresi Seni

Anda telah memahami maksud rupa dan fungsi rupa. Rupa boleh menghasilkan karya seni yang menarik seperti arca, kad ucapan, pembalut hadiah dan poster.

Berdasarkan teknik penghasilan rupa yang anda pelajari dan lakaran rupa yang telah anda buat dalam Kembara Visual, hasilkan projek-projek berikut menggunakan idea dan kreativiti anda. Anda boleh juga mengaplikasikan pengetahuan anda tentang jenis-jenis rupa untuk menghasilkan karya yang menarik.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur rupa untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.



Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur rupa melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur rupa dalam penghasilan karya.

Langkah am:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Berdasarkan lakaran pada Kembara Visual, hasilkan satu karya yang mengaplikasikan unsur rupa mengikut kreativiti anda.
3. Pamerkan hasil karya seni anda semasa Tumpu Galeri di akhir tajuk ini.

Aktiviti A Pembalut Fail Lama

Alat/Bahan: Gam, gunting, pensel, pensel warna, warna krayon, fail lama, pita pelekat dan kertas lukisan.

Langkah:

1



Lakar corak secara berulang-ulang pada beberapa keping kertas lukisan. Gunakan kreativiti anda dalam mencorak.

2



Warnakan lukisan corak tersebut dan kemaskan.

3



Kemudian, gunakan kertas lukisan tersebut untuk membalut fail lama.

4



Kemaskan balutan fail.

Aktiviti B Kad Ucapan *Pop-up*

Alat/Bahan: Pensel warna/cat air, pensel/*marker pen*, pisau pemotong kertas, kertas lukisan dan kertas manila.

Langkah:

1



Lukis gambar latar di atas sekeping kertas lukisan. Lipat kepada dua bahagian yang seimbang.

2



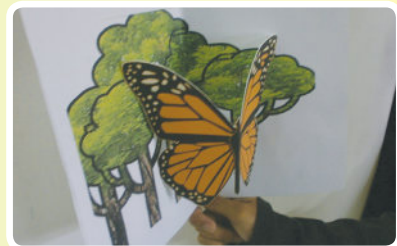
Lukis rama-rama di atas kertas lukisan lain dan warnakan. Lipat lukisan tersebut dengan seimbang dan gunting mengikut bentuk rama-rama. Tampal unjuran di sebelah kiri dan kanan rama-rama tersebut.

3



Tandakan kedudukan rama-rama di atas kertas latar. Tebuk bahagian yang ditanda itu dan masukkan unjuran kertas rama-rama. Gamkan unjuran kertas itu di belakang kertas latar.

4



Lekatkan kertas latar tadi pada kertas manila untuk dijadikan kad. Hias kad dengan kreatif dan tulis ucapan anda.

Apresiasi Seni

Dalam sesi Apresiasi Seni ini, anda dan rakan-rakan dikehendaki mempamerkan hasil karya yang telah siap untuk dinilai oleh guru dan rakan-rakan. Anda boleh menerangkan perkaitan hasil karya seni anda dengan pengetahuan unsur rupa yang telah dipelajari.

Penilaian mestilah menggunakan Bahasa Seni Visual yang betul dan tepat. Terangkan pengalaman anda semasa menghasilkan karya seni dan bandingkan proses yang anda lalui dengan rakan-rakan anda.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi berdasarkan hasil karya berpandukan unsur rupa.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni

Kaedah:

1. Guru memilih hasil karya terbaik daripada setiap kumpulan untuk dipersembahkan di hadapan kelas.
2. Wakil kumpulan mempersembahkan karya seninya dengan menceritakan pengalaman dalam penghasilan karya seni tersebut berpandukan unsur rupa.
3. Kumpulan lain perlu membuat pemerhatian terhadap karya seni yang dipersembahkan.
4. Catatkan pemerhatian dalam buku nota anda.



Rumusan





Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Rupa ialah pertemuan penghujung garisan dengan permulaannya.
- Rupa juga didefinisikan sebagai kawasan dua dimensi yang dikelilingi atau dibatasi oleh garisan luar.
- Rupa bersifat dua dimensi.
- Terdapat dua jenis rupa, iaitu rupa organik dan rupa geometri.
- Rupa juga boleh dilihat dalam bentuk rupa positif dan rupa negatif.
- Fungsi rupa untuk menghasilkan corak, simbol, logo dan tipografi.
- Rupa terhasil melalui teknik seperti cetakan, stensilan, lipatan dan guntingan, *hard-edge*, kolaj dan capan.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif


1. Apakah jenis rupa yang bersifat bebas dan tidak mempunyai sudut?
 - A Rupa positif
 - B Rupa negatif
 - C Rupa organik
 - D Rupa geometri
2. Apakah jenis rupa dalam rajah di bawah?



Rajah 1

- A Rupa bebas
 - B Rupa organik
 - C Rupa tipografi
 - D Rupa geometri
3. Huruf yang diolah daripada rupa dikenali sebagai _____.
 - A abjad
 - B tulisan
 - C tipografi
 - D rupa positif

Soalan Subjektif

1. Apakah yang dimaksudkan dengan rupa geometri?
2. Berikan tiga contoh rupa objek buatan manusia.
3. Anda boleh menghasilkan rupa corak dengan cara _____, _____ dan _____.
4. Nyatakan tiga teknik penghasilan rupa.
5. Bagaimanakah corak terhasil?
6. Mengapakah anda perlu tahu tentang rupa geometri dan rupa organik? 

TAJUK

4

BENTUK

Pernahkah anda melihat Tugu Negara? Arca pahlawan yang anda lihat itu ialah unsur bentuk. Bentuk bersifat tiga dimensi yang mempunyai isi padu ataupun kelihatan seperti mempunyai isi padu. Bentuk boleh juga bersifat dua dimensi (2D) yang dikenali dengan bentuk ilusi ataupun bentuk tiga dimensi (3D) yang dikenali dengan bentuk konkrit.



Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

- memahami unsur bentuk
- mengeksplorasi dan mengaplikasi unsur bentuk bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjawanan tugas
- menghayati hasil karya Seni Visual



DEDICATED TO
THE HEROIC FIGHTERS
IN THE CAUSE OF
PEACE AND FREEDOM



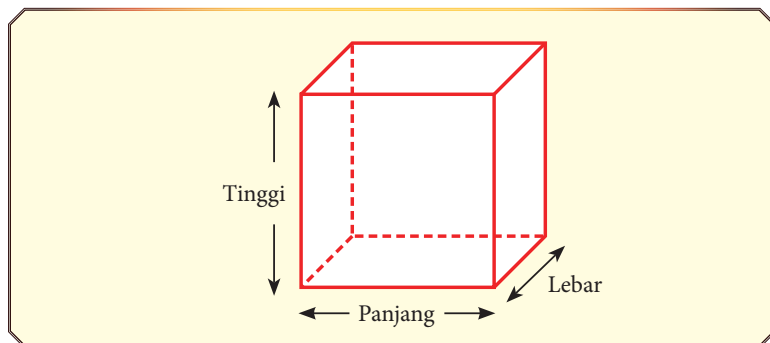
بمباركة الله
في يومنا هذا
موتوا لله
رحمة الله عليهم

MAY THE BLESSING OF
ALLAH BE UPON THEM

Persepsi Seni

Definisi Bentuk

Bentuk ialah objek yang mempunyai struktur jisim dan isi padu. Bentuk juga mempunyai lebih daripada satu permukaan dan boleh dilihat dari segi ketinggian, isi padu serta kelebarannya. Bentuk pada alam dapat dilihat daripada pelbagai sudut pandangan. Begitu juga karya arca berbentuk tiga dimensi (3D). Bentuk dalam karya catan atau lukisan pula hanya dapat dilihat dalam bentuk dua dimensi (2D).



Rajah 4.1 Bentuk yang bersifat tiga dimensi (3D)

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

- Definisi bentuk
- Jenis bentuk pada:
 - ❖ Alam semula jadi
 - ❖ Objek buatan manusia
 - ❖ Karya seni visual
- Fungsi bentuk



Apakah perbezaan antara rupa dengan bentuk?

Jenis Bentuk

Bentuk terdiri daripada dua jenis, iaitu **bentuk konkrit** dan **bentuk ilusi**. Bentuk konkrit boleh dilihat dalam arca dan karya seni 3D. Bentuk ilusi pula dihasilkan melalui penggunaan konsep seperti perspektif untuk menunjukkan bentuk dalam karya 2D. Jadual di bawah menunjukkan perbandingan antara bentuk konkrit dengan bentuk ilusi.

Jadual 4.1 Perbandingan antara bentuk konkrit dengan bentuk ilusi

Bentuk konkrit	Bentuk ilusi
<ul style="list-style-type: none">• Bersifat tiga dimensi (3D).• Boleh disentuh, dilihat dan dipegang.• Wujud pada objek-objek fizikal seperti kereta, bunga dan ukiran kayu.	<ul style="list-style-type: none">• Bersifat dua dimensi (2D).• Hanya boleh dilihat tetapi tidak boleh dirasa oleh deria sentuh.• Dilihat dalam gambaran hasil lukisan, catan, cetakan dan foto.
	
Contoh bentuk konkrit	Contoh bentuk ilusi

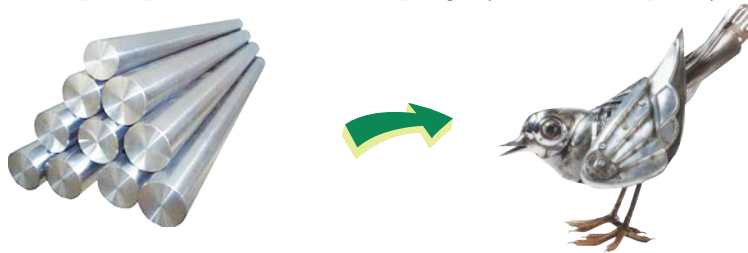
Jenis-jenis bentuk ini wujud pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual. Bolehkah anda namakan bentuk-bentuk yang terdapat di sekeliling anda?



Rajah 4.2 Contoh bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual

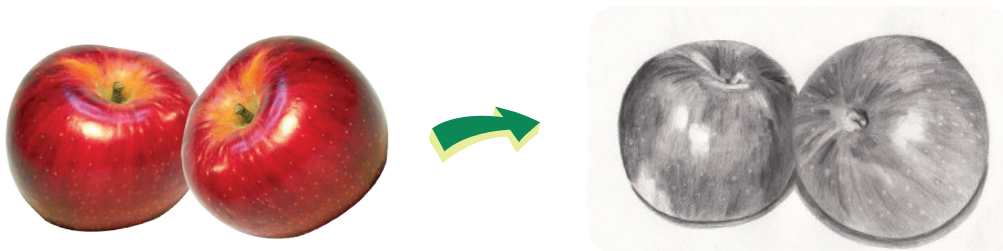
Fungsi Bentuk

Bentuk mempunyai pelbagai fungsi. Pengarca menggunakan bahan semula jadi ataupun bahan buatan manusia untuk dijadikan arca yang berbentuk konkrit. Penghasilan bentuk konkrit ini membolehkan peminat seni melihat arca tersebut daripada pelbagai sudut. Hal ini memberikan pengalaman estetik kepada peminat seni melalui penghayatan terhadap karya 3D tersebut.



Gambar foto 4.1 Bentuk arca yang dihasilkan daripada besi

Bentuk ilusi berfungsi memberikan kesan yang realistik pada karya. Bentuk ilusi ini hanya dapat dinikmati melalui deria penglihatan. Karya 2D dapat dihasilkan menggunakan kesan cahaya dan bayang.



Gambar foto 4.2 Bentuk ilusi pada karya seni visual yang mirip objek sebenar

Teknik Penghasilan Bentuk

Bentuk konkrit dan bentuk ilusi boleh dihasilkan dengan pelbagai teknik.



Teknik menghasilkan:

- Bentuk Konkrit
 - ❖ cantuman, potongan, tambahan, lilitan (dawai), ikatan (tali), acuan dan binaan.
- Bentuk Ilusi
 - ❖ cetakan, capan, gosokan, sulaman (jahitan), gurihan, montaj, komputer grafik dan resis.

Teknik menghasilkan bentuk konkrit

Terdapat pelbagai teknik untuk menghasilkan bentuk konkrit. Teknik yang digunakan, antaranya ialah teknik ukiran, anyaman, lipatan dan luakan.



Luakan



Anyaman



Lipatan



Ukiran

Teknik menghasilkan bentuk ilusi

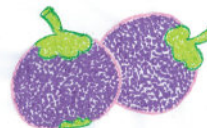
Bentuk ilusi ialah karya 2D yang mirip objek sebenar. Pelbagai teknik boleh digunakan untuk menghasilkan bentuk ilusi, antaranya ialah teknik gurihan, lukisan, kolaj dan ton warna.



Gurihan



Lukisan



Kolaj



Ton warna

Rajah 4.3 Teknik-teknik menghasilkan bentuk konkrit dan bentuk ilusi

Aktiviti

Tujuan:

1. Mengidentifikasi unsur bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan jenis dan fungsi bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada dua kumpulan, iaitu Kumpulan A dan Kumpulan B.
2. Guru akan menunjukkan objek daripada alam semula jadi, buatan manusia dan karya seni visual.
3. Setiap kumpulan diminta menyatakan jenis bentuk yang ditunjukkan. Masa yang diberi adalah lima saat.
4. Kumpulan yang menjawab soalan dengan cepat dan betul akan diberi markah. Pada akhir kuiz, kumpulan yang mendapat markah tertinggi akan dikira sebagai pemenang.

Jadual 4.2 Markah dua kumpulan murid

Markah Kumpulan A	Markah Kumpulan B

Soalan: Bandingkan ciri-ciri bentuk konkrit dan bentuk ilusi yang anda lihat.

Latihan Formatif

1. Apakah yang dimaksudkan dengan bentuk?
2. Nyatakan teknik-teknik yang digunakan untuk menghasilkan bentuk berikut:



(a)




(b)



(c)



(d)

3. Bentuk terdiri daripada bentuk dan bentuk .
4. Bentuk ilusi hanya boleh dirasai melalui deria .
5. Contoh karya bentuk ilusi ialah catan, poster, dan .
6. Mengapakah bentuk bersifat tiga dimensi (3D)? 
7. Bentuk konkrit boleh dihasilkan dengan pelbagai teknik. Jelaskan.
8. Bagaimanakah kesan realistik boleh dihasilkan dalam bentuk ilusi?

Eksplorasi Seni

Kita akan sama-sama melakukan Kembara Visual untuk mengetahui jenis, fungsi dan teknik menghasilkan bentuk. Anda dikehendaki membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni di kawasan persekitaran sekolah.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur bentuk pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik.



KEMBARA VISUAL

Lokasi: Kawasan persekitaran sekolah

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

1. Lakukan aktiviti ini secara berpasangan.
2. Bawa murid ke luar kelas. Perhati dan kategorikan bentuk-bentuk yang terdapat di sekeliling sekolah kepada objek pada alam semula jadi, buatan manusia dan karya seni visual.
4. Kenal pasti dan catatkan nama-nama objek serta jenis bentuk dalam buku nota anda.
5. Bandingkan hasil dapatan anda dengan pasangan lain.

Jadual 4.3 Bentuk dapatan murid di kawasan sekolah

Objek	Jenis bentuk
1. Pasu bunga	• Bentuk konkrit
2. Lukisan mural	• Bentuk ilusi

Soalan: Apakah jenis bentuk yang lebih banyak ditemui di persekitaran sekolah anda?

Aktiviti

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Bahan: Plastisin atau tanah liat dan kertas (bentuk origami)

Langkah:

1. Setiap murid perlu memilih satu objek daripada hasil dapatan Kembara Visual.
2. Kemudian, hasilkan bentuk menggunakan sama ada plastisin atau kertas berdasarkan objek yang anda pilih.
3. Persembahkan hasil bentuk anda untuk dinilai oleh guru.

Layari laman sesawang berikut untuk membantu anda membuat origami bentuk burung:



<https://goo.gl/gfW6UF>

Ekspresi Seni

Lakukan aktiviti berikut berdasarkan penerokaan unsur bentuk dalam aktiviti yang lepas. Anda dikehendaki menghasilkan karya seni bentuk ilusi.

Berikut adalah contoh aktiviti projek yang boleh anda lakukan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif. Karya seni yang cantik dan kreatif dapat memberikan tafsiran yang menarik untuk dihayati.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur bentuk untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.

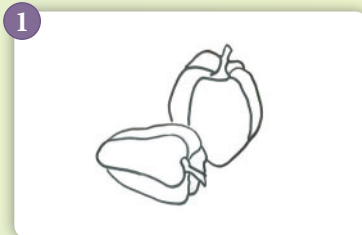
Aktiviti Projek

Tujuan:

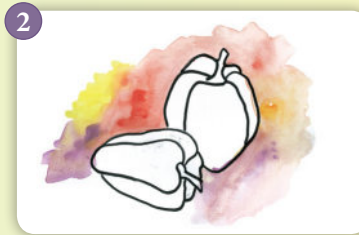
1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur seni dalam penghasilan karya.

Alat/Bahan: Berus, palet, pensel, cat air dan kertas lukisan.

Langkah:



Hasilkan lakaran pensel sebagai panduan.



Warnakan kawasan latar secara keseluruhan dengan warna pudar.



Warnakan subjek utama dengan ton warna.



Lengkapkan mewarna dengan memberi penekanan pada cahaya dan bayang objek.

Lakukan aktiviti menghasilkan bentuk konkrit menggunakan teknik lipatan dengan melayari laman sesawang berikut:



<https://goo.gl/cBxKh>

Apresiasi Seni

Anda telah memahami dengan lebih jelas tentang bentuk apabila berjaya menghasilkan satu karya seni menggunakan unsur tersebut. Anda boleh berkongsi pengalaman semasa menghasilkan karya tersebut dengan rakan-rakan menerusi aktiviti Tumpu Galeri.

Pamerkan hasil karya seni anda untuk dihayati dan dianalisis oleh rakan-rakan. Berikan penerangan hasil karya seni anda dan unsur bentuk yang digunakan untuk menghasilkan karya yang kreatif.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi berdasarkan hasil karya berpandukan unsur bentuk.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni

Langkah:

1. Pilih tiga karya yang terbaik.
2. Hasil karya dipamerkan di hadapan kelas. Murid perlu menerangkan jenis bentuk yang dipilih dan cara bentuk tersebut dihasilkan.
3. Murid membuat analisis unsur-unsur seni yang digunakan dalam hasil karya dan dicatat dalam buku nota.
4. Bandingkan antara ketiga-tiga hasil seni seperti yang berikut.

Jadual 4.4 Perbandingan hasil karya seni murid

Hasil karya	Teknik	Catatan
1. Catan buah-buahan	Ton warna	Menggunakan pelbagai jenis garisan seperti halus, tebal, melengkung dan lurus untuk menghasilkan bentuk ilusi.



Gambar foto 4.3 Mempamerkan hasil karya



Rumusan



Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Bentuk mempunyai struktur, jisim, isi padu dan mempunyai lebih daripada satu permukaan.
- Bentuk boleh dilihat dari segi ketinggian, kelebaran dan isi padu.
- Terdapat dua jenis bentuk, iaitu bentuk konkrit dan bentuk ilusi.
- Bentuk konkrit boleh dilihat, dirasa dan disentuh.
- Bentuk ilusi boleh dilihat tetapi tidak boleh disentuh.
- Bentuk konkrit dihasilkan dengan teknik lipatan, anyaman, luakan dan potongan.
- Bentuk ilusi dihasilkan menggunakan teknik lukisan, lorekan, kolaj, ton warna dan gurisan.
- Fungsi bentuk membolehkan arca dilihat daripada pelbagai sudut dan memberikan pengalaman estetik, memberi kesan realistik pada karya serta mewujudkan struktur objek.



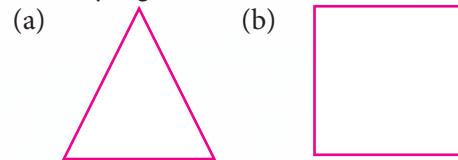
Latihan Sumatif

Soalan Objektif

1. Apakah jenis-jenis bentuk yang terdapat di sekeliling kita?
A Catan dan lukisan
B Konkrit dan ilusi
C Konkrit dan arca
D Catan dan ilusi
2. Bentuk ilusi bermaksud _____.
A bentuk 2D yang hanya boleh dilihat tetapi kesannya tidak dapat disentuh
B bentuk 3D yang boleh dilihat dan dapat disentuh
C bentuk yang hanya boleh disentuh
D bentuk 3D yang boleh dilihat sahaja
3. Manakah antara berikut, teknik untuk menghasilkan bentuk ilusi?
I Teknik kolaj
II Teknik lorekan
III Teknik ton warna
IV Teknik lipat dan potong
A I, II dan III
B I, II dan IV
C I, III dan IV
D II, III dan IV
4. Kraf origami ialah contoh bentuk yang menggunakan teknik _____.
A potongan
B anyaman
C lorekan
D lipatan
5. Manakah antara berikut merupakan contoh bentuk alam semula jadi?
A Ukiran kayu
B Tembikar
C Rumah
D Batu

Soalan Subjektif

1. Apakah perbezaan antara bentuk konkrit dengan bentuk ilusi?
2. Nyatakan empat teknik menghasilkan bentuk ilusi.
3. Bagaimanakah imej pada lukisan atau catan boleh menghasilkan bentuk?
4. Hasilkan bentuk ilusi berdasarkan rupa yang diberikan di bawah. Gunakan teknik yang sesuai.




Rajah 1

Soalan 5 dan 6 merujuk Gambar foto 1.



Gambar foto 1

5. Adakah individu dalam gambar foto tersebut akan terjatuh jika dia gagal menyeberang jurang yang ada? Berikan alasan anda. 
6. Bagaimanakah kesan bentuk ilusi sesuatu karya boleh menjadi satu daya tarikan?

TAJUK

5

JALINAN

Cuba lihat dan sentuh permukaan kulit pokok atau lantai jubin anda. Apakah yang anda rasa? Kesan yang terdapat pada sesuatu permukaan yang anda lihat dan rasa itu ialah jalinan. Jalinan terdapat pada alam semula jadi dan objek buatan manusia. Penggunaan teknik yang betul juga dapat menimbulkan kesan jalinan pada karya seni visual.



Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

- memahami unsur jalinan
- mengeksplorasi dan mengaplikasi unsur jalinan bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugasan
- menghayati hasil karya Seni Visual



Persepsi Seni

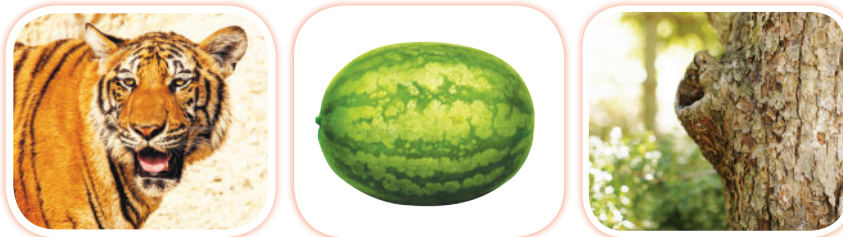
Definisi Jalinan

Jalinan ialah sifat permukaan sesuatu objek yang boleh dikesan melalui deria penglihatan atau sentuhan.

Jenis Jalinan

Jalinan boleh dibahagikan kepada dua jenis, iaitu **jalinan sentuh** dan **jalinan tampak**. Jalinan sentuh boleh dilihat dan dirasa secara sentuhan. Jalinan tampak pula hanya boleh dilihat dan tidak dapat disentuh. Jenis-jenis jalinan ini terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual.

Jalinan pada alam semula jadi



Rajah 5.1 Contoh-contoh jalinan pada alam semula jadi

Jalinan pada objek buatan manusia



Rajah 5.2 Contoh-contoh jalinan pada objek buatan manusia

Jalinan pada karya seni visual



Rajah 5.3 Contoh-contoh jalinan pada karya seni visual

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

- Definisi jalinan
- Jenis jalinan pada:
 - ❖ Alam semula jadi
 - ❖ Objek buatan manusia
 - ❖ Karya seni visual
- Fungsi jalinan

INFO SENI

- Jalinan sentuh boleh dilihat dan dirasa secara sentuhan, bersifat licin, lembut, kasar dan sebagainya.
- Contoh jalinan sentuh ialah buah durian, ukiran, anyaman dan rekahan pada tanah.
- Jalinan tampak hanya boleh dilihat, tetapi tidak dapat dirasa dengan sentuhan.
- Contoh jalinan tampak ialah corak kertas dinding, corak pada sayap rama-rama dan sebagainya.

UJI RANDA

Mengapakah jalinan pada tapak kasut untuk mendaki gunung berbeza dengan tapak kasut untuk bermain bola?

Sharifah Fatimah Syed Zubir,
Hymns of the Earth No.1,
1996, Akrilik atas kanvas

Fungsi Jalinan

Jalinan yang terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual mempunyai fungsi berikut:

Alam Semula Jadi

Jalinan berfungsi sebagai penyamaran atau perlindungan. Jalinan pada badan haiwan, contohnya buaya berfungsi membuat penyamaran untuk mencari mangsa. Jalinan sentuh pada kulit durian pula berfungsi untuk keselamatan.



Gambar foto 5.1 Fungsi jalinan pada alam semula jadi

Objek Buatan Manusia

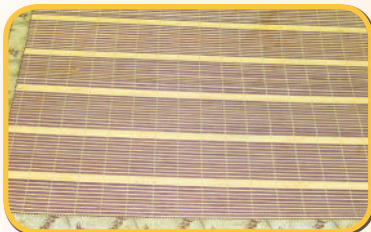
Jalinan turut digunakan dalam objek buatan manusia. Jalinan pada tayar kenderaan memberikan kesan cengkaman. Jalinan pada tekstil berfungsi menghasilkan corak hiasan yang menarik.



Gambar foto 5.2 Fungsi jalinan pada objek buatan manusia

Karya Seni Visual

Jalinan pada karya seni visual berfungsi untuk menampakkan pelbagai jenis ruang contohnya, untuk menimbulkan ruang cetek, ruang dalam dan ruang rata. Jalinan pada seni kraf pula berfungsi memberikan nilai estetik.



Gambar foto 5.3 Fungsi jalinan pada karya seni visual

EMK
Kelestarian Alam Sekitar



Dapatkah anda mengenal pasti haiwan dalam gambar di atas? Haiwan tersebut mempunyai jalinan serta warna yang seakan-akan sama dengan persekitaran dan membolehkannya membuat penyamaran.

INFO SENI

Kesan jalinan sentuh pada sesuatu objek boleh dipindahkan menjadi jalinan tampak melalui teknik capan dan gosokan.

Layari laman sesawang berikut untuk mengetahui lebih lanjut tentang jalinan:



<http://goo.gl/j62yQw>

Yusof Ghani, *Rainforest Topeng*, 1995, Media campuran atas kertas

Teknik Penghasilan Jalinan

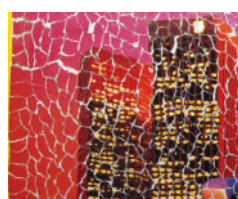
Kesan jalinan boleh dihasilkan menggunakan pelbagai teknik. Bolehkah anda senaraikan teknik-teknik tersebut?



Teknik capan



Teknik tiupan



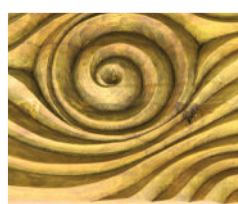
Teknik kolaj



Teknik pualaman



Teknik ikat dan celup



Teknik ukiran

Rajah 5.4 Contoh teknik-teknik penghasilan jalinan

INFO SENI

Teknik-teknik lain menghasilkan jalinan:

- resis
- jahitan
- quilling
- garisan
- cakaran
- sulaman
- impasto
- gosokan
- stensilan
- renyukan
- corak buih sabun

Aktiviti

Tujuan:

1. Mengidentifikasikan unsur jalinan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan jenis dan fungsi jalinan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Langkah:

1. Gunakan rajah pengurusan grafik yang disediakan.
2. Namakan jenis, sifat dan fungsi jalinan pada setiap objek.

Jadual 5.1 Rajah pengurusan grafik alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni

	<p>Jenis: Sifat: Fungsi:</p>		<p>Jenis: Sifat: Fungsi:</p>
<p>Kerang</p>		<p>Zirafah</p>	

 <p>Bubu</p>	<p>Jenis: Sifat: Fungsi:</p>	 <p>Jubin</p>	<p>Jenis: Sifat: Fungsi:</p>
 <p>Karya seni</p>	<p>Jenis: Sifat: Fungsi:</p>	 <p>Tikar</p>	<p>Jenis: Sifat: Fungsi:</p>

Soalan: Dapatkah anda bezakan antara jalinan sentuh dengan jalinan tampak?

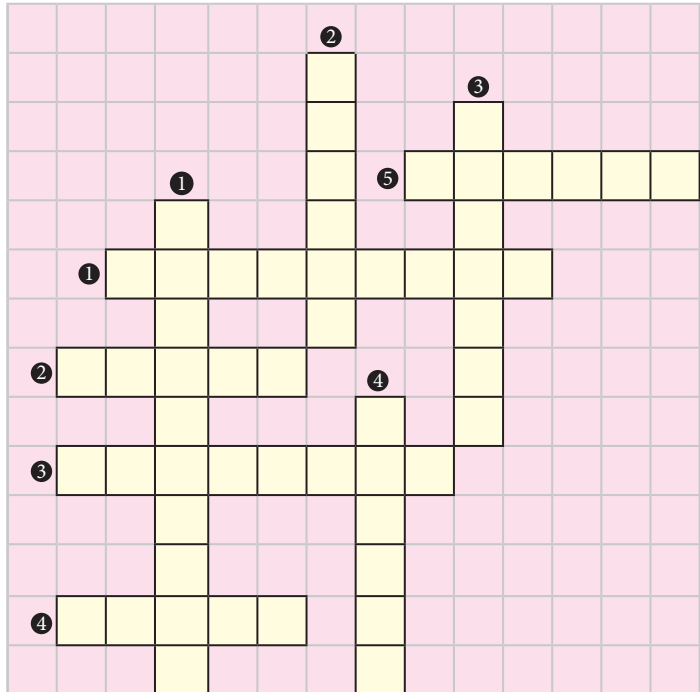
Latihan Formatif

Melintang

- Jalinan berkaitan dengan objek.
- ialah contoh jalinan sentuh pada objek buatan manusia.
- Kulit buah ialah jalinan tampak.
- Penggunaan jalinan menampakkan dengan jelas dalam hasil catan anda.
- Jalinan boleh menimbulkan pada objek yang dilukis.

Menegak

- Fungsi jalinan pada badan kuda belang.
- Kesan kasar pada kulit buaya ialah jalinan .
- Teknik digunakan untuk menghasilkan jalinan pada pakaian.
- Teknik batik ikat celup memberi kesan jalinan .



Eksplorasi Seni

Anda telah memahami jalinan mempunyai jenis, sifat dan fungsi tertentu. Jalinan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual mempunyai fungsi yang berbeza. Berdasarkan pengetahuan tersebut, lakukan Kembara Visual untuk mengenal pasti jalinan yang wujud di sekeliling anda.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur jalinan pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik.



KEMBARA VISUAL

Lokasi: Kawasan sekolah

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur jalinan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

1. Murid perlu keluar kelas untuk membuat pemerhatian terhadap alam sekitar.
2. Kenal pasti dan catatkan jenis jalinan yang terdapat pada objek-objek yang dilihat.
3. Lakarkan jenis jalinan yang terdapat pada objek tersebut menggunakan teknik jalinan yang telah dipelajari.

Jadual 5.2 Jenis-jenis objek di kawasan sekolah

Objek	Jenis jalinan	Contoh lakaran
<ul style="list-style-type: none">• Kulit pokok	<ul style="list-style-type: none">• Jalinan sentuh	

4. Bandingkan hasil karya anda dengan rakan-rakan yang lain.

Soalan: Bagaimanakah anda mengenali jenis jalinan pada objek?



Gambar foto 5.4 Contoh persekitaran taman sekolah

Ekspresi Seni

Anda telah mempelajari dan meneroka unsur jalinan dalam aktiviti-aktiviti yang lepas. Unsur jalinan yang terdapat pada alam semula jadi dan objek buatan manusia dapat memberikan nilai estetik. Gunakan pengetahuan anda untuk menghasilkan karya berikut menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif. Hasil daripada penerokaan unsur jalinan di kawasan sekolah, anda dapati unsur jalinan menghasilkan pelbagai corak yang menarik dan mempuyai nilai estetik.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur jalinan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.



Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur jalinan dalam penghasilan karya.

Langkah am:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Berdasarkan pemerhatian di sekeliling sekolah yang telah anda buat, hasilkan satu karya seni unsur jalinan mengikut kreativiti anda.
3. Pamerkan karya seni anda semasa Tumpu Galeri pada akhir tajuk ini.

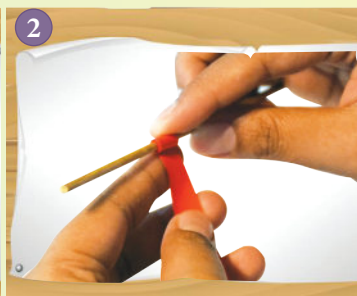
Aktiviti A Quilling

Alat/Bahan: Gam, gunting, lidi/dawai, pembaris, pisau, sikat, kertas lukisan dan kertas warna bersaiz A4

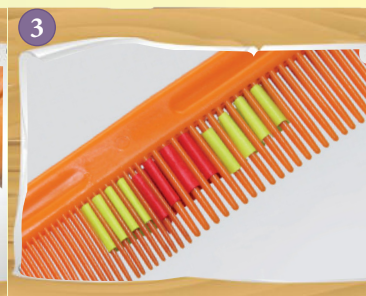
Langkah:



Sediakan bahan-bahan yang diperlukan.



Gunting kertas warna dan gulung pada lidi. Gamkan pada hujung kertas.



Anda juga boleh gunakan sikat untuk menghasilkan bentuk *quilling*.



4
Buat pelbagai bentuk seperti bulat atau bujur.



5
Susun dan gamkan bentuk yang telah siap pada kertas lukisan mengikut kreativiti.



6
Contoh hasil karya yang telah siap.

Aktiviti B Pualaman

Alat/Bahan: Bekas segi empat, berus, air, cat minyak (beberapa warna) dan kertas lukisan.

Langkah:



1
Titiskan beberapa titisan cat minyak ke dalam bekas berisi air.



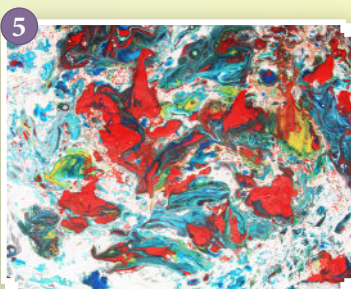
2
Gunakan berus untuk serakkan cat minyak di atas permukaan air bagi menghasilkan corak jalinan.



3
Letakkan sekeping kertas lukisan di atas permukaan cat minyak.



4
Angkat dan jemurkan kertas lukisan tersebut.



5
Hasil karya pualaman yang telah siap.

Lakukan aktiviti menghasilkan jalinan menggunakan buih sabun dengan melayari laman sesawang berikut:



<https://goo.gl/30Pcci>

Apresiasi Seni

Anda telah berjaya menghasilkan pelbagai karya dalam bahagian Ekspresi Seni. Pamerkan hasil karya anda dan rakan-rakan untuk dinilai dengan melakukan Tumpu Galeri.

Anda juga digalakkan untuk berkongsi pengalaman dalam menghasilkan karya bersama-sama rakan. Anda boleh memberi penerangan tentang unsur jalinan yang dihasilkan pada karya seni.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi berdasarkan hasil karya berpandukan unsur jalinan.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni.

Langkah:

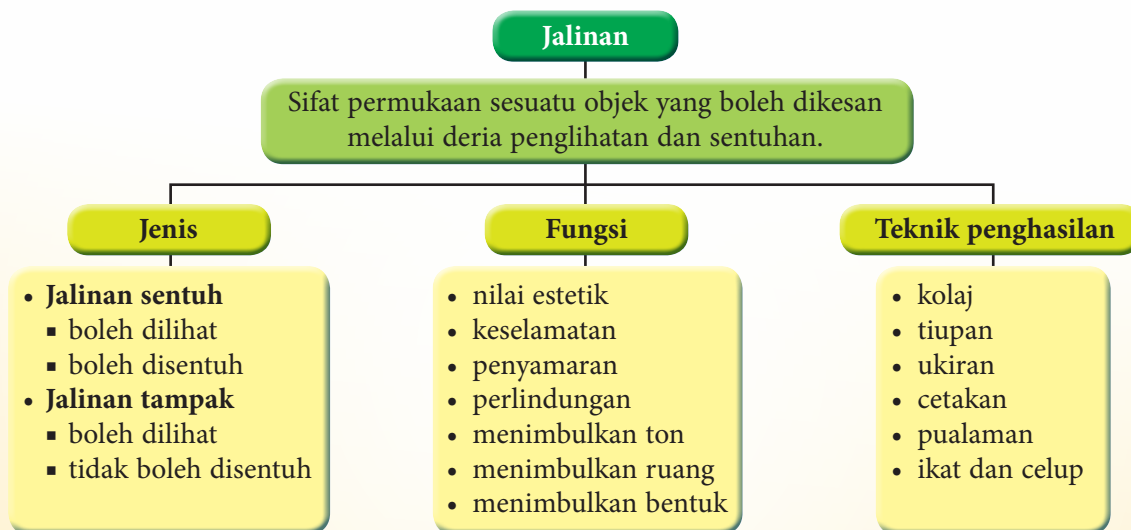
1. Guru memilih dua karya terbaik daripada setiap kumpulan.
2. Wakil kumpulan diberi masa lima minit untuk mempamer dan menerangkan karya seni yang dihasilkan di hadapan kelas.
3. Murid lain mendengar dan membuat catatan dalam buku nota.

Jadual 5.3 Hasil pemerhatian karya

Nama karya	Pemerhatian/Penghayatan
1. Pualaman	<ul style="list-style-type: none"> • Jalinan yang terhasil daripada warna



Rumusan





Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Jalinan ialah sifat permukaan yang boleh dikesan melalui deria penglihatan dan sentuhan.
- Jalinan terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual.
- Jalinan sentuh ialah jalinan yang boleh dilihat dan disentuh.
- Jalinan tampak ialah jalinan yang boleh dilihat tetapi tidak boleh disentuh.
- Jalinan berfungsi sebagai perlindungan, keselamatan, keindahan (estetik), penyamaran, menimbulkan ruang, bentuk dan ton.
- Antara teknik menghasilkan jalinan ialah cetakan, tiupan, pualaman, ikat dan celup, kolaj, ukiran dan sebagainya.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif


1. Apakah maksud jalinan?
 - A Karya seni yang ada nilai keindahan
 - B Objek yang boleh dilihat dan disentuh
 - C Kesan yang wujud pada objek alam semula jadi sahaja
 - D Sifat permukaan yang boleh dilihat dan disentuh melalui deria
2. Manakah antara objek berikut yang menunjukkan jalinan tampak?
 - A Kulit kayu
 - B Tapak kasut
 - C Buah durian
 - D Buah tembikai
3. Apakah fungsi jalinan yang terdapat pada badan kuda belang?
 - A Penyamaran daripada pemangsa
 - B Memudahkan mencari makanan
 - C Kelihatan lebih cantik
 - D Pertahanan diri
4. Mengapakah jalinan sangat penting pada tayar kenderaan?
 - A Memberi kesan cengkaman
 - B Memberi kesan keindahan
 - C Menambahkan kelajuan
 - D Memudahkan bergerak

Soalan Subjektif

1. Nyatakan teknik yang telah digunakan dalam menghasilkan jalinan pada karya seni berikut:



Gambar foto 1

2. Apakah perbezaan antara jalinan sentuh dengan jalinan tampak?
3. Apakah fungsi jalinan sentuh pada kulit buah nanas?
4. Mengapakah jalinan pada tapak kasut sukan berbeza dengan jalinan pada tapak kasut sekolah?
5. Mengapakah tayar kereta lumba tidak mempunyai bunga? 



Gambar foto 2

TAJUK

6

RUANG

Kita sentiasa berada di dalam ruang sesebuah tempat. Cuba perhatikan deretan objek berhampiran anda seperti deretan kelas, pokok atau tiang yang jaraknya semakin jauh dari anda. Mengapakah objek tersebut kelihatan semakin kecil? Adakah saiznya sememangnya berbeza? Tidak, itu adalah antara kesan ruang di alam nyata. Objek yang jauh akan kelihatan kecil walaupun sama saiznya. Konsep yang sama ini juga diterapkan dalam penghasilan karya seni visual. Nilai estetik sesebuah karya seni dari pelbagai sudut dapat dinikmati dengan aplikasi unsur ruang.



Koleksi LPSVN

Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

- memahami unsur ruang
- mengeksplorasi dan mengaplikasi unsur ruang bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas
- menghayati hasil karya Seni Visual



Persepsi Seni

Definisi Ruang

Ruang adalah jarak antara objek yang wujud di alam nyata dan karya seni visual. Ruang dalam seni visual merujuk kepada kawasan kosong di sekeliling sesuatu objek, jarak di antara objek dan kedalaman sesuatu objek.

Jenis Ruang

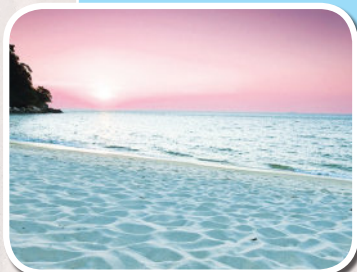
Ruang terbahagi kepada dua jenis, iaitu **ruang nyata** atau fizikal dan **ruang ilusi** atau tampak.



Ruang tertutup ialah ruang bagi kawasan terhad seperti di dalam bilik, dapur atau di dalam bangunan.



Ruang terbuka ialah ruang bagi kawasan lapang seperti padang, taman, pantai dan sebagainya.



Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

- Definisi ruang
- Jenis ruang pada:
 - ❖ Alam semula jadi
 - ❖ Objek buatan manusia
 - ❖ Karya seni visual
- Fungsi ruang
- Mengenal pasti jenis-jenis ruang:
 - ❖ Ruang Nyata/Terbuka/ Konkrit/Fizikal
 - ◆ Terbuka dan tertutup
 - ❖ Ruang Tampak/Ilusi
 - ◆ Ruang dalam, ruang cetak dan ruang rata
- Menerangkan perkaitan ruang dan perspektif
 - ❖ Satu titik lenyap
 - ❖ Dua titik lenyap

Ruang nyata ataupun fizikal boleh dibahagikan kepada dua jenis, iaitu **ruang tertutup** dan **ruang terbuka** yang berbentuk tiga dimensi (3D).

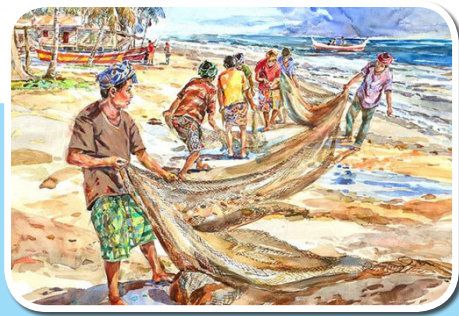
Jenis Ruang

Rajah 6.1 Jenis-jenis ruang

Ruang dalam ialah ruang yang memperlihatkan kesan perspektif dan mempamerkan ruang hadapan, tengah dan belakang.



Yeoh Jin Leng, *Sawah, Dusun, Bukit, Langit*, 1963, Cat minyak
Koleksi LPSVN



Ismail Mat Hussin, *Untitled*, 2010, Cat air

Ruang cetek ialah ruang yang kelihatan dekat dan terbatas.



Dzulkipli Buyong, *Kapal Kertas*, 1965, Pastel atas kertas
Koleksi LPSVN



Ruang ilusi pula boleh dibahagikan kepada ruang **cetek, dalam** dan **rata** yang berbentuk dua dimensi (2D).

Ruang rata ialah ruang yang terhasil apabila dilukis atau diolah elemen-elemen gambaran pada satah yang sama.



Fatimah Chik, *Gunung Series*, 1999, Batik



Sharifah Fatimah Syed Zubir, *Rasa Kesuma Adikara 2*, 2009/2010, Akrilik atas kanvas

Fungsi Ruang

Ruang mempunyai pelbagai fungsi dalam karya seni visual. Ruang fizikal ataupun ruang nyata membolehkan karya seni dilihat daripada pelbagai sudut. Interaksi antara karya seni dan audiens membolehkan pengalaman estetik berlaku. Audiens akan dapat melihat kualiti sebenar karya tersebut dari segi bahan, gaya, kehalusan dan mesej yang ingin disampaikan.

Ruang ilusi ataupun ruang tampak pula berfungsi untuk memperlihatkan karya seni 2D seperti 3D. Perkara ini dilakukan melalui aplikasi ruang cetek, ruang dalam dan ruang rata.



Ung Chee Hwa, *In The Morning Light*, 2013, Cat minyak

Ruang mempengaruhi warna dan saiz berdasarkan jarak.



Mokhtar Ishak, *Kampung di Tumpat*, 2001, Cat air

Ruang dapat menampakkan jarak antara satu objek dengan objek yang lain.



Raja Shahriraman Raja Aziddin, *Harimau Berantai*, 2006, Besi Koleksi LPSVN

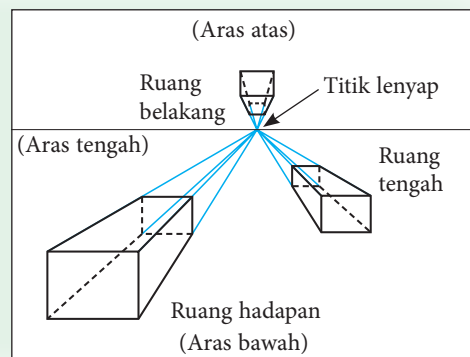
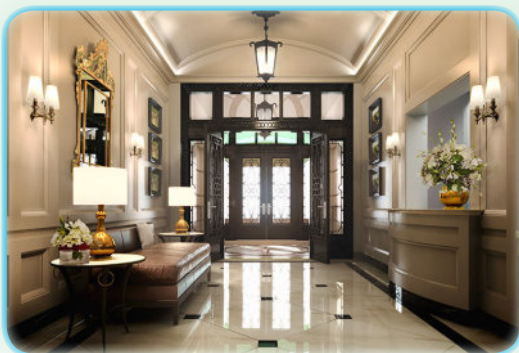
Ruang nyata membolehkan karya seni dilihat daripada pelbagai sudut.

Rajah 6.2 Fungsi ruang dalam karya seni

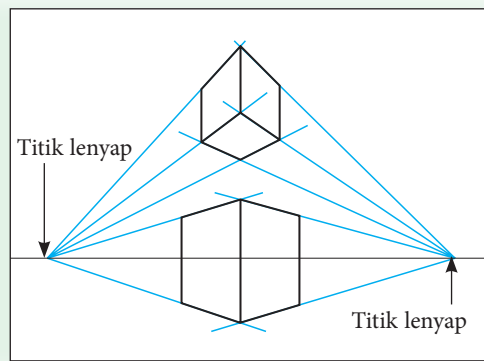
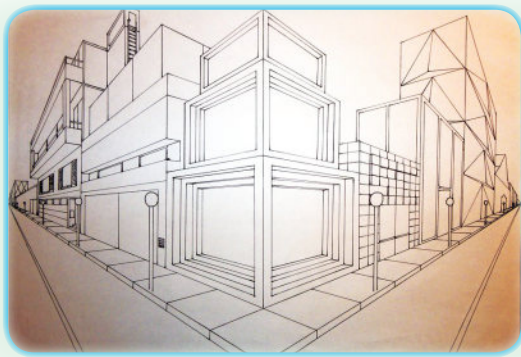
Perkaitan Ruang dan Perspektif

Ruang berkait rapat dengan perspektif. Perspektif ialah kesan ilusi objek dalam kedudukan arah mata dengan kaki langit. Perspektif dapat membahagikan tiga ruang dalam penghasilan karya iaitu, ruang tengah, ruang depan dan ruang belakang. Perubahan saiz, warna dan jarak berlaku apabila dilihat dari jauh.

Semua garisan perspektif akan bertemu pada satu titik pusat, iaitu **titik lenyap**. Rajah berikut menunjukkan contoh perspektif satu titik lenyap dan dua titik lenyap.



Rajah 6.3 Perspektif satu titik lenyap



Rajah 6.4 Perspektif dua titik lenyap

Teknik Penghasilan Ruang

Ruang menjadi sebahagian daripada unsur penting dalam penghasilan karya seni visual. Penggunaan ruang dimanipulasikan melalui cara seseorang pengkarya itu melihat dan kesannya kepada kita. Rajah berikut menunjukkan teknik-teknik yang digunakan untuk menghasilkan unsur ruang.



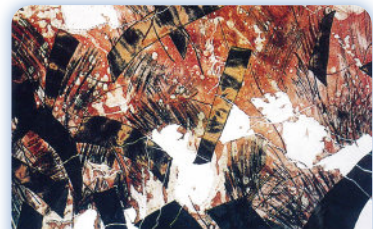
Lai Fong Moi, *Pagi Hari di Kampung*, 1959, Cat minyak
Koleksi LPSVN

Perubahan saiz



Khalil Ibrahim, *Kampung Scene*, Circa 1955 – 56, Cat minyak atas kanvas

Imej terang dan kabur



Zaliha Shaari, *Mid-West Horizon*, 1990, *Fabric Collage*

Tindanan



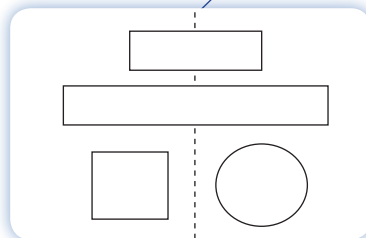
Ch'ng Huck Theng, *The Good Old Days*, 1995, Cat minyak atas kanvas

Perbezaan warna

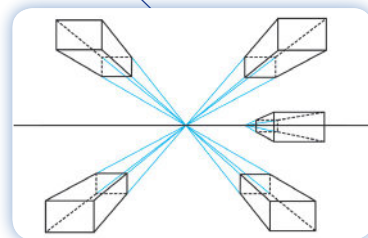


Ismail Mat Hussin, *Musicians*, 1976, Batik

Bayang-bayang



Reka letak grafik



Garisan perspektif

Rajah 6.5 Teknik penghasilan ruang

Tujuan:

1. Mengidentifikasi unsur ruang pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan jenis dan fungsi ruang pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Langkah:

1. Guru memaparkan beberapa tayangan slaid tentang ruang.



Gambar foto 6.1 Contoh tayangan slaid

2. Kenal pasti jenis dan fungsi ruang yang terdapat dalam setiap slaid yang ditayangkan.
3. Catatkan pemerhatian dalam buku nota anda.

Soalan:

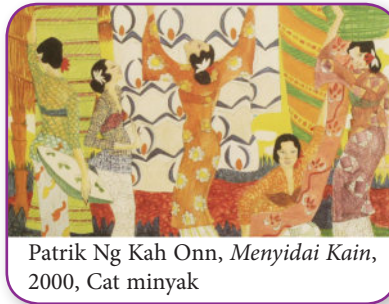
1. Nyatakan jenis ruang yang wujud pada setiap slaid yang dipaparkan.
2. Apakah perbezaan ruang pada setiap slaid tersebut?

Latihan Formatif

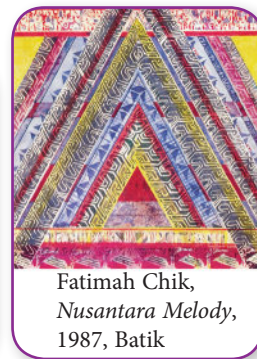
1. Apakah yang dimaksudkan dengan ruang?
2. Nyatakan perbezaan antara ruang fizikal dengan ruang ilusi.
3. Nyatakan jenis-jenis ruang berdasarkan gambar foto berikut:



(a)



(b)



(c)

Eksplorasi Seni

Anda telah mendapat gambaran yang jelas tentang unsur ruang dalam Persepsi Seni. Anda juga telah menguasai teknik penghasilan ruang.

Kenal pasti jenis ruang yang wujud di sekeliling anda, pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual. Aplikasi pengetahuan anda dalam aktiviti Kembara Visual berikut:

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur ruang pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik.

KEMBARA VISUAL

Lokasi: Kawasan sekolah

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur ruang pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Anda dan kumpulan mengeksplorasi kawasan sekolah. Perhatikan objek-objek yang terdapat pada alam semula jadi dan buatan manusia.
3. Kenal pasti dan catat jenis ruang yang terdapat pada objek-objek tersebut.

EMK
Nilai Murni

Aktiviti yang dijalankan dalam kumpulan kecil dapat menggalakkan sikap kerjasama, toleransi dan bertanggungjawab dalam kalangan murid.

Jadual 6.1 Senarai objek dan jenis ruang

Objek	Jenis ruang
1. Bilik darjah	<ul style="list-style-type: none">• Ruang nyata– Ruang tertutup

4. Kemudian, lakarkan jenis ruang objek yang anda pilih menggunakan teknik yang telah dipelajari.
5. Aplikasi pengetahuan anda tentang ruang dan perspektif dalam menghasilkan lakaran.

Ekspresi Seni

Penggunaan unsur ruang menjadikan objek-objek dalam karya seni anda lebih menarik. Anda boleh menggunakan unsur-unsur seni yang telah dipelajari untuk menimbulkan perbezaan ruang antara objek dalam karya anda. Gunakan pengetahuan anda tentang ruang semasa menghasilkan karya dalam aktiviti berikut:

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur ruang untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.

Aktiviti Projek

Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasikan hasil eksperimentasi unsur ruang melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya seni.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur ruang dalam penghasilan karya.

Langkah am:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Berdasarkan pemerhatian di sekeliling sekolah yang telah dibuat, hasilkan satu karya seni unsur ruang mengikut kreativiti anda.
3. Pamerkan hasil karya seni kumpulan anda dalam Tumpu Galeri.

Aktiviti A Poster – Sayangi Alam Sekitar

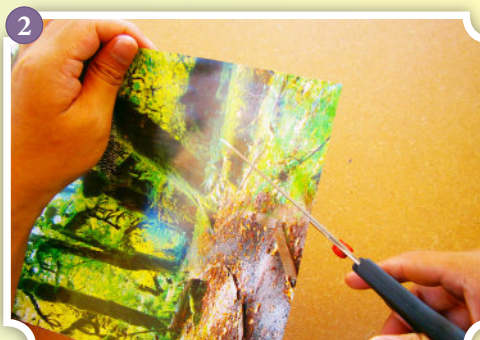
Alat/Bahan: Berus lukisan, gunting, palet, pensel, cat air, gam, kertas lukisan dan majalah atau surat khabar lama.

Cara penghasilan: Catan, lukisan, kolaj dan montaj. Gunakan ruang dalam atau ruang cetak.

Langkah:



Alat dan bahan yang diperlukan.



Cari dan guntingkan objek yang berkaitan dengan tema daripada majalah lama.



Tampal dan susun objek yang digunting di atas kertas lukisan dengan mengaplikasikan kesan ruang. Masukkan tajuk poster.



Lakukan kemasan pada poster.

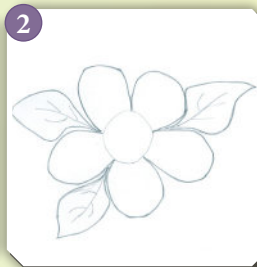
Aktiviti B Arca Timbulan

Alat/Bahan: Pensel, pisau, gabus bunga, gam, kertas A4, kertas pasir dan *mounting board*.

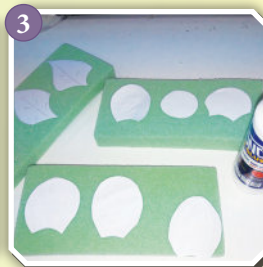
Langkah:



Potong gabus kepada tiga bahagian.



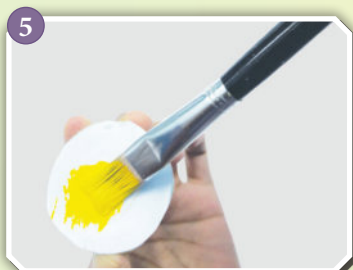
Lukis motif pada kertas A4 dan gunting.



Gamkan motif pada gabus dan potong mengikut bentuk.



Kemaskan bentuk dengan kertas pasir.



Warnakan gabus dan gam pada *mounting board*.



Karya yang telah siap.

Anda juga boleh melakukan aktiviti membuat kad ucapan *Pop-up* dengan melayari laman sesawang berikut:



<https://goo.gl/EZT8DT>

Apresiasi Seni

Penghasilan karya seni menggunakan unsur ruang dianggap berjaya apabila murid-murid dapat merasai kesan ruang yang diwujudkan. Kumpulkan hasil karya kumpulan anda dan rakan-rakan yang lain untuk dipilih oleh guru dan dipamerkan dalam Tumpu Galeri.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



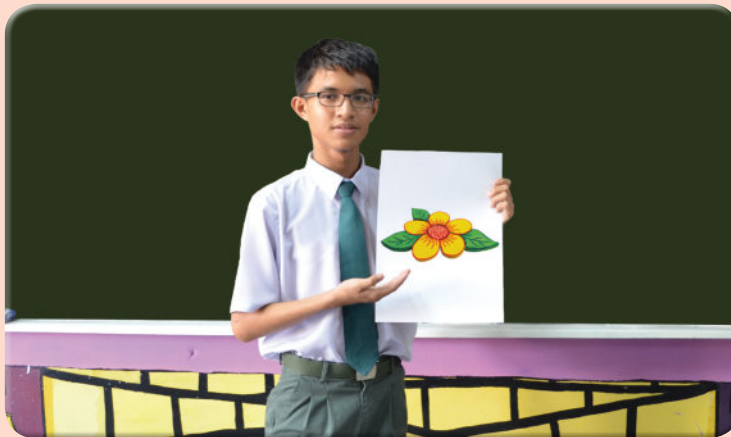
Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi berdasarkan hasil karya berpandukan unsur ruang.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni

Langkah:

1. Guru memilih hasil karya seni terbaik daripada tiga kumpulan. Karya seni terpilih akan dipamerkan di hadapan kelas untuk dinilai.
2. Murid menyatakan tajuk karya seni dan membuat apresiasi tentang penghasilan karya tersebut.
3. Anda perlu mengaitkan unsur ruang dengan karya yang dihasilkan.
4. Murid-murid lain perlu membuat pemerhatian dan analisis terhadap unsur ruang hasil karya seni yang dipamerkan.



Gambar foto 6.2 Murid mempamerkan hasil karya seni

4. Catatkan pemerhatian anda terhadap hasil karya seni tersebut.

Jadual 6.2 Pemerhatian terhadap karya seni yang dipamerkan

Kumpulan	Karya seni	Pemerhatian/Penghayatan
1	<ul style="list-style-type: none">• Poster	<ul style="list-style-type: none">• Teknik tindanan untuk mewujudkan ruang. – Ruang cetak



Rumusan



Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Ruang ialah jarak antara objek yang wujud di dalam alam nyata atau dalam karya seni visual.
- Ruang terdiri daripada dua jenis, iaitu ruang fizikal (nyata) dan ruang ilusi (tampak).
- Ruang fizikal ialah ruang yang wujud antara objek dengan objek di alam nyata.
- Ruang ilusi ialah ruang yang terhasil dalam karya 2D seperti catan, lukisan dan sebagainya.
- Ruang terbuka ialah kawasan lapang seperti pantai dan taman.
- Ruang tertutup ialah ruang yang terhad seperti di dalam bilik.
- Ruang dalam memperlihatkan kesan perspektif pada karya seni.
- Ruang cetek kelihatan dekat dan terbatas pada karya seni.
- Ruang rata tidak menampakkan jarak kedalaman dalam karya seni.
- Ruang diwujudkan dalam karya seni melalui perspektif satu dan dua titik lenyap.
- Ruang dihasilkan menggunakan pelbagai teknik, misalnya perubahan saiz, reka letak grafik, imej terang dan kabur, perbezaan warna dan sebagainya.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

1. Manakah antara ruang berikut yang menunjukkan jenis ruang fizikal?
A Ruang rata
B Ruang cetek
C Ruang nyata
D Ruang dalam
2. Apakah fungsi unsur ruang?
A Menampakkan jarak antara objek
B Objek dihasilkan berwarna-warni
C Memastikan objek sentiasa kontra
D Semua objek jelas dan tidak kabur
3. Apakah elemen yang dapat dikaitkan dengan ruang dan perspektif?
A Saiz dan warna
B Bentuk dan imbangan
C Warna dan pergerakan
D Ruang terbuka dan tertutup
4. Pilih teknik yang dapat digunakan untuk menghasilkan unsur ruang.
A Kontra bentuk
B Warna harmoni
C Imej terang dan kabur
D Irama dan pergerakan


Soalan Subjektif

1. Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.

ilusi mengimbangi

titik lenyap jarak

- (a) Ruang merupakan antara objek yang wujud di sekeliling objek di alam nyata atau dalam karya seni.
- (b) Ruang dapat keseluruhan karya grafik.

- (c) Perspektif ialah kesan objek dalam kedudukan arah mata dengan kaki langit.
 - (d) ialah satu titik pertemuan bagi semua garisan perspektif.
2. Namakan jenis-jenis ruang berikut.
 - (a) Ruang yang terdapat pada karya seni lukisan, seni catan dan seni cetakan.
 - (b) Ruang pada papan tanda jalan.
 - (c) Ruang di halaman rumah.
 3. Namakan jenis-jenis ruang yang terdapat pada ruang ilusi.
 4. Sekiranya anda memiliki sebuah ruang tamu yang kecil, apakah yang harus dilakukan agar ruang tamu tersebut kelihatan lebih luas? 
 5. Berdasarkan pemerhatian anda, jelaskan jenis ruang yang terdapat dalam hasil karya di bawah.



Mokhtar Ishak, *Imaginary Landscape*, 2001, Cat air

Gambar foto 1

TAJUK

7

WARNA

Tahukah anda bahawa warna pada sesuatu objek buatan manusia, alam semula jadi dan karya seni visual mempunyai peranan tertentu dari sudut komunikasi visual? Pemahaman tentang warna, misalnya warna merah, kuning dan hijau pada lampu isyarat boleh membantu anda untuk mengelakkan berlakunya kemalangan atau kesesakan di jalan raya. Oleh itu, untuk memahami makna atau mesej menerusi warna memerlukan ilmu dan pengetahuan tentang jenis, sifat dan fungsi warna.



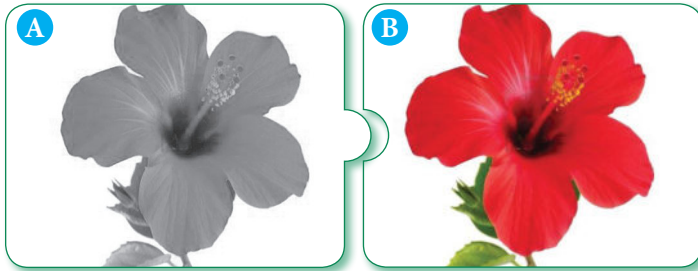
Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

- memahami unsur warna
- mengeksplorasi dan mengaplikasi unsur warna bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugasan
- menghayati hasil karya Seni Visual

Persepsi Seni

Definisi Warna

Warna ialah tindak balas cahaya ke atas sesuatu permukaan. Tanpa cahaya, warna tidak akan wujud. Warna dapat dikesan melalui deria penglihatan kita. Cuba perhatikan gambar foto di bawah:



Gambar foto 7.1 Gambar foto B yang berwarna adalah lebih menarik berbanding Gambar foto A

Jenis Warna

Warna terbahagi kepada tiga jenis, iaitu **warna primer** (asas), **warna sekunder** dan **warna tertier**. Jenis-jenis warna ini boleh dilihat dengan jelas menggunakan roda warna. Roda warna merupakan bahan rujukan asas dalam menganalisis dan memilih warna yang sesuai dalam gubahan.

Jadual 7.1 Jenis-jenis warna

Warna primer
<ul style="list-style-type: none">• Warna yang tidak boleh dihasilkan dengan cara campuran warna.• Warna merah, biru dan kuning.
Warna sekunder
<ul style="list-style-type: none">• Warna yang dihasilkan daripada campuran dua warna asas.• Warna jingga, ungu dan hijau.
Warna tertier
<ul style="list-style-type: none">• Warna yang dihasilkan daripada campuran satu warna asas dan satu warna sekunder.• Warna kuning kehijauan, kuning kejinggaan, merah keunguan, merah kejinggaan, biru kehijauan dan biru keunguan.



Rajah 7.1 Roda warna

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

- Definisi warna
- Jenis warna pada:
 - ❖ Alam semula jadi
 - ❖ Objek buatan manusia
 - ❖ Karya seni visual
- Fungsi warna

INFO SENI

Warna dalam cahaya matahari dapat dilihat dengan melalukan cahaya putih melalui sebuah prisma. Tahukah kamu, pelangi terbentuk melalui titisan air yang bertindak sebagai prisma semula jadi? Warna pelangi terbentuk dari satu formasi cahaya.

Seorang pengkarya perlu bijak menggunakan gubahan warna dalam karyanya. Penggunaan unsur warna yang betul dapat menghasilkan karya seni yang menarik dan berkesan. Rajah di bawah dapat membantu murid menggunakan gubahan warna dengan tepat dalam karya yang dihasilkan.

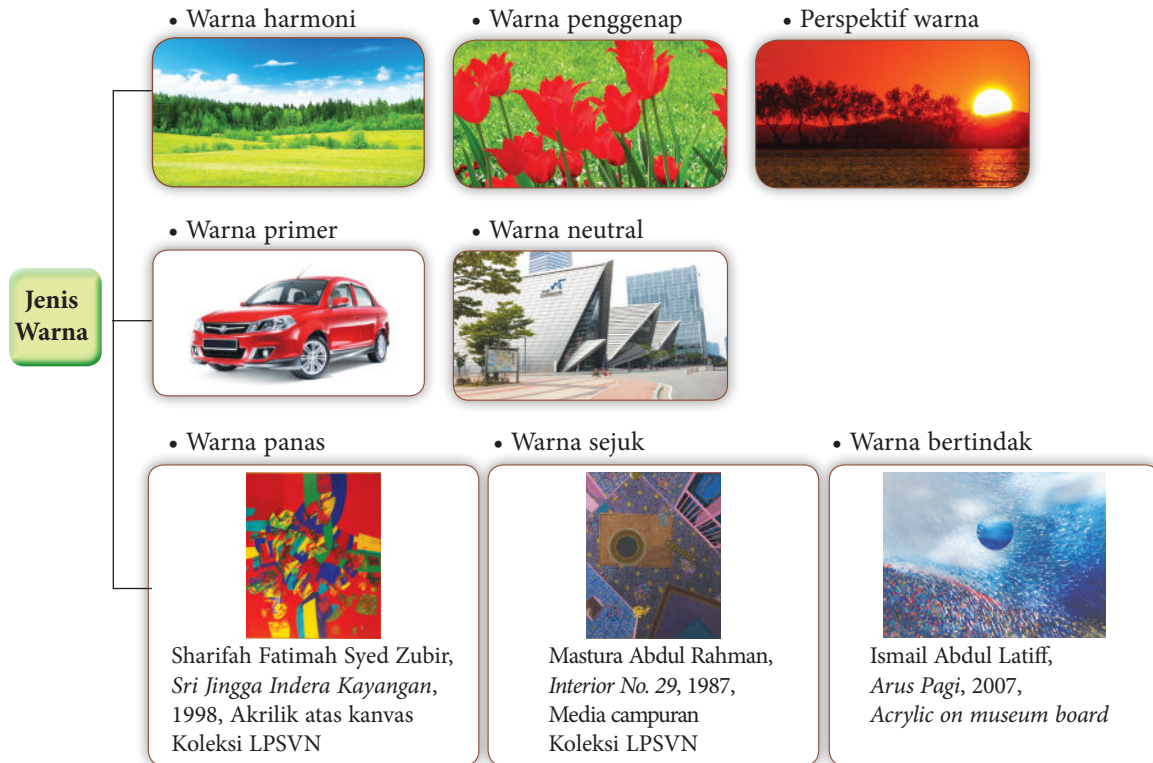
INFO SENI

Ahli psikologi mentafsirkan warna dengan perasaan manusia. Warna terang menimbulkan perasaan riang. Warna gelap pula dapat menimbulkan perasaan muram.

<p>Nilai warna</p>	<p>Ton warna ialah nilai pancaran warna dari gelap ke terang melalui campuran warna putih atau hitam.</p> 	<p>Kroma warna ialah nilai ukuran warna hasil campuran warna penggenap.</p> 	<p>Warna neutral ialah hitam, putih dan campuran antara keduanya, iaitu kelabu.</p> 
<p>Gubahan warna</p>	<p>Warna sewarna/monokrom terhasil melalui pelbagai ton.</p> 	<p>Warna harmoni ialah warna yang terletak bersebelahan dalam roda warna.</p> 	<p>Warna penggenap ialah warna yang terletak bertentangan dalam roda warna.</p> 
<p>Suhu warna</p>	<p>Warna panas ialah kumpulan warna yang memberi kesan terang dan garang.</p> 	<p>Warna sejuk ialah kumpulan warna yang memberi kesan tenang dan damai.</p> 	
<p>Warna bertindak</p>	<p>Warna yang akan menimbulkan kesan pantulan warna yang berbeza apabila bertemu dengan warna latar yang berlainan. Dua jenis warna bertindak, iaitu:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="431 1563 551 1686">  <p>Positif</p> </div> <div data-bbox="588 1563 708 1686">  <p>Negatif</p> </div> </div>		<p>Perspektif warna</p>
		<p>Warna berubah mengikut suasana dan jarak.</p>  <p>Mokhtar Ishak, <i>Imaginary Landscape</i>, 2000, Cat air</p>	

Rajah 7.2 Gubahan warna dalam seni visual

Nilai, gubahan, suhu dan perspektif warna serta warna bertindak dapat dilihat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual. Perhatikan contoh gambar foto di bawah untuk meningkatkan lagi kefahaman anda tentang jenis-jenis warna.



Rajah 7.3 Jenis-jenis warna pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual

Fungsi Warna

Fungsi warna ialah untuk berkomunikasi secara langsung dan tidak langsung. Antara fungsi warna adalah sebagai representasi dari alam semula jadi, ekspresi sendiri, psikologi dan simbolisme.



Rajah 7.4 Fungsi warna

Bagaimanakah warna dan kehidupan berkait antara satu sama lain? Lakukan aktiviti berikut untuk mengetahui lebih lanjut tentang jenis dan fungsi warna dalam kehidupan kita.



Multimedia

Tujuan:

1. Mengidentifikasi unsur warna pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan jenis dan fungsi warna pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Langkah:

1. Tonton video klip yang disediakan oleh guru tentang pelbagai objek alam semula jadi, buatan manusia dan karya seni.
2. Berpandukan tayangan video tersebut, murid dikehendaki mencatat jenis dan fungsi warna berdasarkan objek-objek yang dilihat.
3. Murid boleh mendapatkan maklumat tambahan melalui carian di laman sesawang atau bahan bacaan.
4. Catatkan hasil pemerhatian anda dalam bentuk peta pemikiran i-THINK.
5. Bandingkan hasil dapatan anda dengan rakan-rakan yang lain.



Mengapakah dinding wad hospital lazimnya dicat dengan warna hijau atau biru muda?

Soalan: Bagaimanakah warna mempengaruhi kehidupan kita?



Latihan Formatif

1. Nyatakan jenis warna, iaitu primer, sekunder atau tertier bagi warna-warna berikut.

- (a) Merah
- (c) Biru keunguan
- (e) Merah kejinggaan

- (b) Hijau
- (d) Kuning
- (f) Ungu

2. (a) Salin dan lengkapkan jadual berikut.

	Campuran warna	Hasil warna
(i)	Kuning + Hijau	
(ii)	Merah + Jingga	
(iii)	Biru + Hijau	

(b) Padankan warna penggenap berikut.

(i)	Merah	•	•	Ungu
(ii)	Biru	•	•	Hijau
(iii)	Kuning	•	•	Jingga

Eksplorasi Seni

Dalam bahagian Eksplorasi Seni ini, anda akan meneroka unsur warna pada alam semula jadi. Bagaimanakah warna pada alam semula jadi dapat diaplikasikan untuk menghasilkan sebuah karya seni? Mari lakukan aktiviti berikut:

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur warna pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik.

Aktiviti

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur warna pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

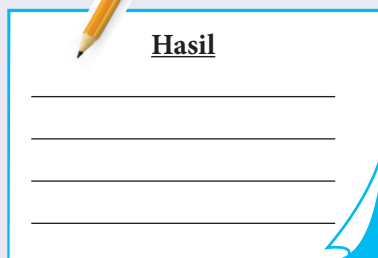
Bahan: Kertas lukisan, kunyit, tanah, daun inai, kulit bawang, arang, daun pandan dan buah naga.

Langkah:

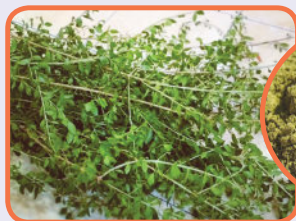
1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Sediakan bahan-bahan di atas.
3. Gosokkan bahan tersebut ke atas kertas lukisan dan catatkan penemuan anda dalam buku nota.
4. Persembahkan hasil eksperimentasi anda di hadapan kelas.



Kunyit



Tanah



Daun inai



Kulit bawang

Gambar foto 7.2 Sumber warna alternatif dari alam semula jadi

Soalan: Adakah warna-warna alam semula jadi di atas mempunyai persamaan atau perbezaan dengan pewarna industri? Jelaskan.

Sebelum menghasilkan karya seni visual dalam aktiviti Ekspresi Seni, hasilkan roda warna untuk membantu anda melihat dan menggunakan warna dengan betul. Lakukan eksperimentasi warna dalam aktiviti berikut:

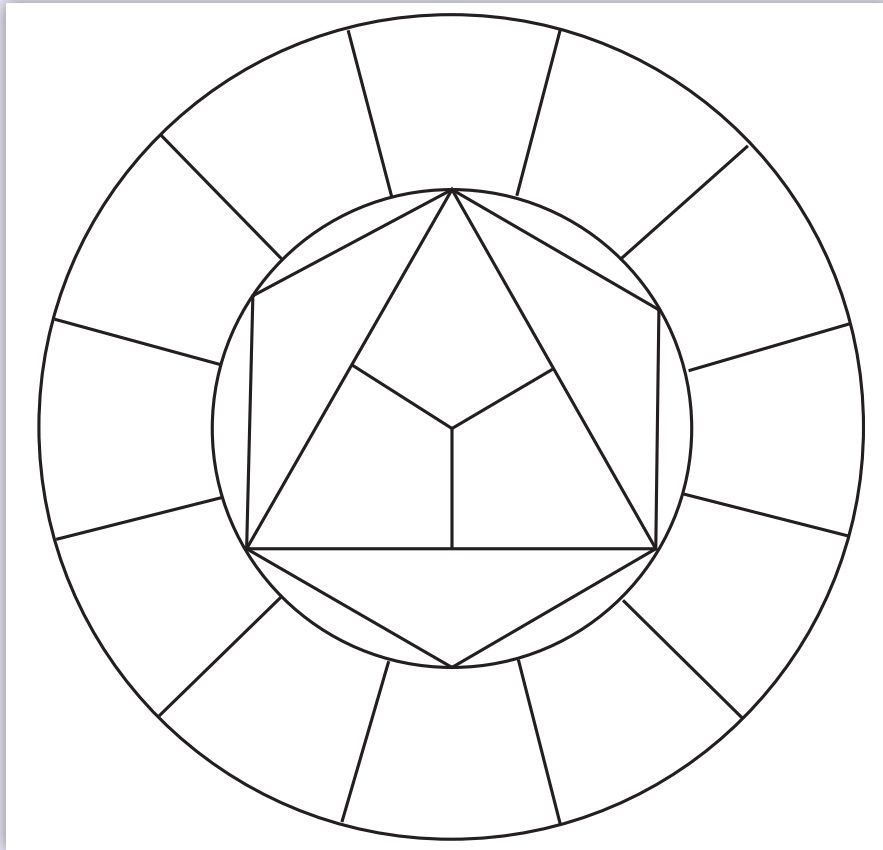
Aktiviti

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur warna pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Alat/Bahan: Berus lukisan, palet, kertas lukisan dan warna poster.

Langkah:

1. Guru menyediakan satu lembaran kerja untuk diberikan kepada murid.
2. Murid perlu menggunakan lembaran kerja tersebut untuk melengkapkan roda warna.
3. Persembahkan hasil roda warna beberapa orang murid di hadapan kelas.



Rajah 7.5 Roda warna

Soalan: Senaraikan warna primer, warna sekunder dan warna tertier berdasarkan roda warna yang telah anda hasilkan.

Ekspresi Seni

Warna penting dalam proses penghasilan karya seni. Pemilihan warna yang tepat akan membantu menghasilkan karya seni yang berkualiti.

Dalam aktiviti yang lepas, anda telah mempelajari jenis dan fungsi warna. Berdasarkan pengetahuan dan kefahaman itu, lakukan aktiviti berikut dalam menghasilkan karya seni.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur warna untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.

Aktiviti Projek

Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur warna melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur warna dalam penghasilan karya.

Langkah am:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Hasilkan satu karya seni unsur warna mengikut kreativiti anda.
3. Pamerkan hasil karya seni anda semasa Tumpu Galeri di akhir tajuk ini.

Aktiviti A Kipas tangan

Alat/Bahan: Kertas lukisan/warna bersaiz A4, kad manila, gam, pembaris, pensel dan gunting.

Langkah:

1



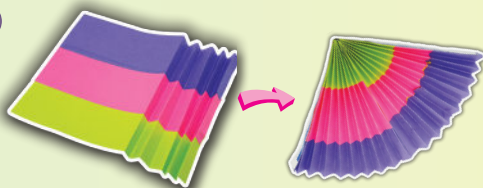
Sediakan tiga keping kertas dengan warna yang berlainan. Bahagikan kepada tiga bahagian yang sama panjang dan gunting.

2



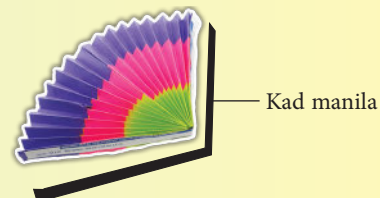
Cantumkan potongan tiga kertas berlainan warna tersebut. Buat dua set.

3



Lipat set kertas kepada beberapa lipatan yang sama besar untuk membentuk kipas. Lekatkan kedua-dua set tersebut.

4



Kad manila

Potong sejalar kad manila dan gam pada kedua-dua bahagian kipas sebagai kemasan.

Aktiviti B Kad ucapan

Alat/Bahan: Berus, besen, penyedut minuman, cat poster atau pewarna batik, garam dan kertas lukisan.

Langkah:

1



Sediakan besen segi empat berisi air. Campur dan larutkan garam sebanyak 300 gram atau 14 sudu makan untuk satu liter air.

2



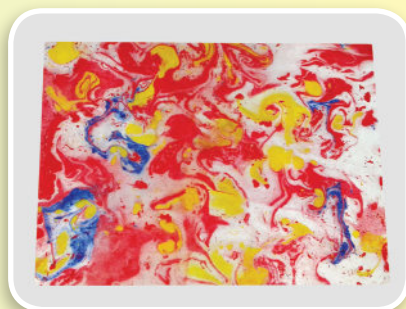
Titiskan warna merah, kuning dan biru daripada jenis warna cat poster atau pewarna batik menggunakan berus atau penyedut minuman.

3



Terapkan sekeping kertas lukisan ke atas permukaan air yang mengapungkan pewarna.

4



Hasil pualaman asas air yang telah siap.

5



Kad ucapan yang siap dan lengkap dituliskan tajuk dengan *magic pen*.

EMK
Keusahawanan

Penghasilan hasil karya seni perlu mempunyai daya tarikan agar sesuai dijadikan produk jualan untuk dijual pada Hari Usahawan dan Hari Terbuka sekolah.

Apresiasi Seni

Standard Pembelajaran

Dalam sesi Apresiasi Seni ini, setiap karya akan dipamerkan. Anda akan menerangkan tentang karya masing-masing yang telah dihasilkan dalam bahagian Ekspresi Seni melalui Tumpu Galeri.

Penerangan hasil karya perlu berkaitan unsur warna yang digunakan dalam penghasilan karya. Karya seni yang dihasilkan perlu memenuhi konsep unsur warna agar penghayatan terhadap karya seni dapat memberikan gambaran yang jelas tentang unsur warna.

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi berdasarkan hasil karya unsur warna.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni

Langkah:

Sesi Pertama – Penghayatan karya seni

1. Pamerkan hasil karya murid di atas meja atau easel dan susun di dalam bilik darjah.
2. Susun semua karya dalam dua stesen mengikut kategori berdasarkan rajah di bawah.

Stesen 1
Himpunan hasil karya
kipas tangan

Stesen 2
Himpunan hasil karya
kad ucapan

Rajah 7.6 Kaedah stesen

3. Setiap murid perlu bergerak dari satu karya ke satu karya. Buat pemerhatian dan catatkan dalam buku nota.

Sesi Kedua – Pengkarya membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual

1. Pilih satu hasil karya seni terbaik dari setiap stesen.
2. Pemilik karya terpilih mempersembahkan hasil karya di hadapan kelas.
3. Pengkarya perlu membuat apresiasi mengenai karya seni yang dihasilkan.



Gambar foto 7.3 Stesen pameran

Rumusan



Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Warna terhasil daripada tindak balas cahaya ke atas sesuatu permukaan objek.
- Terdapat tiga jenis warna, iaitu warna primer, warna sekunder dan warna tertier.
- Terdapat dua jenis suhu warna, iaitu warna panas dan warna sejuk.
- Warna bertindak akan menimbulkan kesan pantulan warna yang berbeza.
- Perspektif warna berubah mengikut suasana dan jarak.
- Warna harmoni ialah warna yang terletak bersebelahan dalam roda warna.
- Warna penggenap ialah warna yang terletak bertentangan dalam roda warna.
- Warna juga diperoleh daripada bahan alam semula jadi sebagai alternatif kepada pewarna sedia ada.
- Campuran antara warna akan menghasilkan warna yang lain.
- Dalam karya seni visual, warna boleh mewujudkan bentuk, ton, ruang dan jalinan.
- Fungsi lain warna ialah sebagai fungsi ekspresi sendiri, fungsi komunikasi, fungsi psikologi, fungsi representasi daripada alam semula jadi dan simbolisme.



Latihan Sumatif


Soalan Objektif

- Manakah antara berikut merupakan warna sekunder?
 - Biru
 - Hijau
 - Merah
 - Kuning
- Apakah warna yang terhasil daripada campuran warna merah dan biru?
 - Ungu
 - Jingga
 - Kelabu
 - Merah kebiruan
- Apakah warna yang dapat dihasilkan oleh kunyit?
 - Biru
 - Merah
 - Hitam
 - Kuning
- Apakah warna yang terhasil melalui campuran warna merah dan jingga?
 - Merah kejinggaan
 - Kuning kejinggaan
 - Merah kekuningan
 - Kuning kemerahan

Soalan Subjektif

- Padankan warna mengikut jenis warna.

Jenis warna	Warna
(a) Warna primer	Kuning kehijauan, kuning kejinggaan
(b) Warna tertier	Kuning, merah dan biru
(c) Warna sekunder	Ungu, jingga dan hijau

- Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.
 - warna ialah nilai pancaran warna daripada gelap ke terang.
 - Warna ialah warna yang terletak bertentangan dalam roda warna.
 - Warna ialah warna yang memberi kesan ketenangan.
- Apakah jenis warna yang tidak boleh dihasilkan dengan warna-warna lain?
- Apakah warna yang sesuai digunakan untuk menghasilkan suasana yang aman dan harmoni?
- Bagaimanakah anda boleh menunjukkan sesuatu objek itu berada jauh dengan menggunakan warna?
- Mengapakah warna merah biasanya digunakan sebagai tanda amaran atau berbahaya? 
- Analisis jenis warna berdasarkan contoh yang terdapat pada lencana pengakap di bawah. Hubung kaitkan perbincangan jenis dengan fungsi warna yang sesuai.



Gambar foto 1

TAJUK



HARMONI

Tentu anda biasa melihat bunga matahari. Mengapakah bunga ini kelihatan cantik? Bentuk kelopak bunga matahari yang serupa dan tersusun kemas secara berulang serta gabungan warna kuning kelopak bunga dan hijau daunnya dapat menimbulkan kesan harmoni dan kelihatan cantik. Harmoni ialah tindak balas tampak di alam nyata dan juga karya seni. Kesepaduan antara unsur seni seperti warna, garisan, rupa, jalinan, bentuk dan ruang boleh mewujudkan kesan harmoni dalam sesuatu karya.



Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

- memahami prinsip harmoni
- mengeksplorasi dan mengaplikasi prinsip harmoni bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas
- menghayati hasil karya Seni Visual

Persepsi Seni

Standard Pembelajaran

Definisi Harmoni

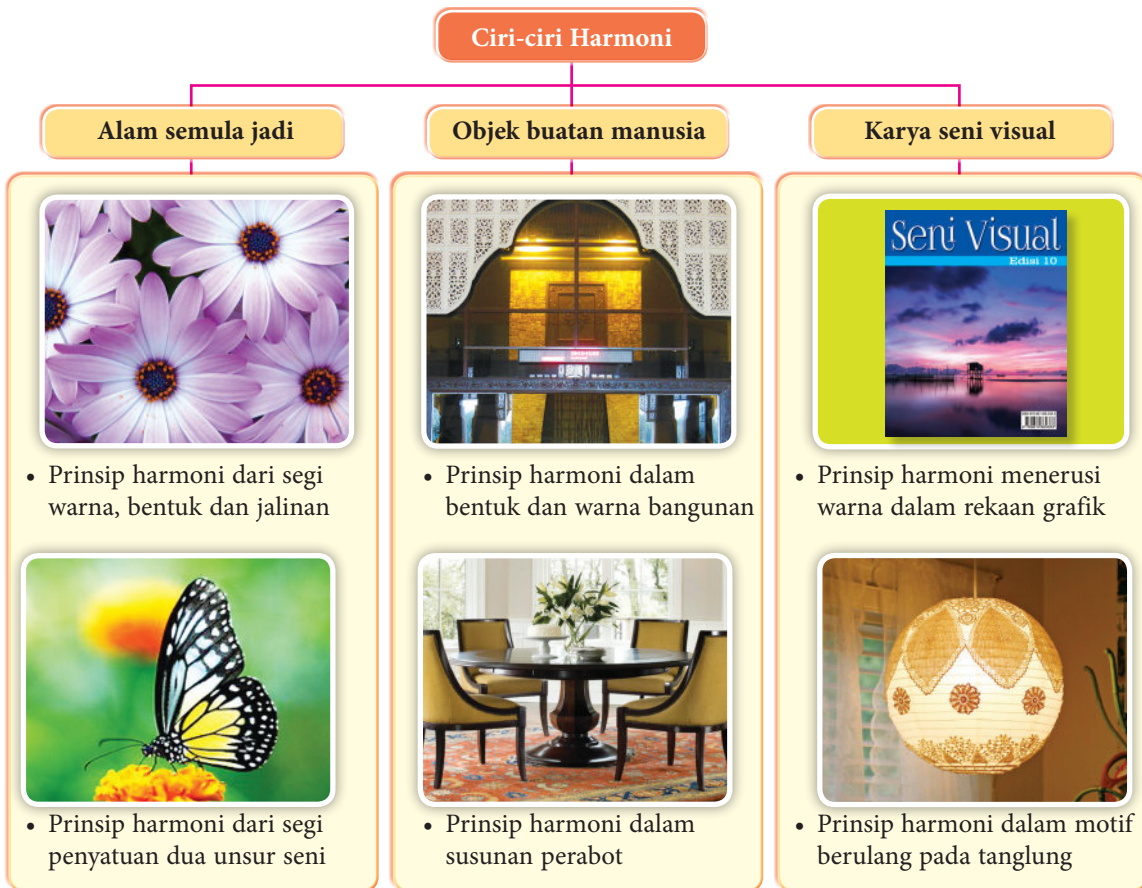
Prinsip harmoni berkait rapat dengan penyatuan objek atau elemen-elemen rekaan yang sama dalam sesebuah gubahan secara tersusun, teratur dan bersesuaian. Contohnya, susunan set kerusi dan meja dapat mewujudkan prinsip harmoni pada objek. Manakala unsur jalinan atau rupa yang sama ialah contoh prinsip harmoni dalam elemen rekaan. Gabungan unsur-unsur tersebut dapat mewujudkan gubahan yang menyenangkan dari segi tampak dan menimbulkan kesan keindahan, keselesaan dan keseimbangan serta ketenangan.

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

- Definisi harmoni
- Ciri-ciri harmoni pada:
 - ❖ Alam semula jadi
 - ❖ Objek buatan manusia
 - ❖ Karya seni visual
- Fungsi harmoni

Ciri-ciri Harmoni

Ciri-ciri harmoni yang jelas mampu menghasilkan kesatuan apabila penyusunan unsur-unsur rupa dan bentuk menghala ke arah yang sama. Ciri-ciri ini penting bukan sahaja pada gubahan karya seni visual malah pada alam semula jadi dan objek buatan manusia. Prinsip harmoni tidak akan wujud sekiranya terdapat unsur yang bercanggah dalam sesebuah gubahan. Contoh-contoh imej berikut dapat membantu anda memahami ciri-ciri harmoni dengan lebih jelas.



Rajah 8.1 Ciri-ciri harmoni pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual

Fungsi Harmoni

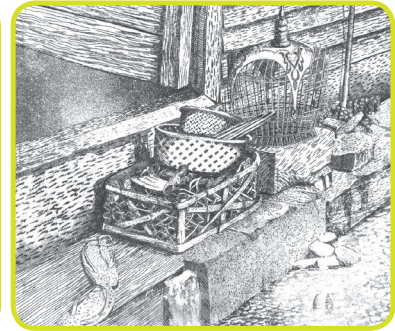
Ciri-ciri harmoni yang wujud pada sesuatu objek mempunyai fungsi yang tertentu. Rajah berikut menunjukkan fungsi prinsip harmoni.



Prinsip harmoni pada gabungan seni kraf dan seni halus mewujudkan nilai estetik.



Prinsip harmoni pada seni tekatan mewujudkan keseimbangan menerusi gabungan motif, warna dan susunan gubahan.



Prinsip harmoni wujud dalam karya cetakan benam (*etching*) menerusi gabungan hal benda yang berkaitan.

Rajah 8.2 Fungsi harmoni

Teknik Penghasilan Harmoni

Prinsip harmoni boleh diwujudkan dalam karya berbentuk dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D). Terdapat beberapa teknik untuk mewujudkan prinsip harmoni dalam karya seni.



Rajah 8.3 Teknik penghasilan harmoni

Anda telah mempelajari ciri-ciri dan fungsi harmoni. Mari kita bincangkan perkara ini dengan lebih lanjut dalam aktiviti berikut.

Aktiviti Multimedia

Tujuan:

1. Mengidentifikasi prinsip harmoni pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan ciri-ciri dan fungsi harmoni pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Langkah:

1. Guru membawa murid-murid ke bilik komputer.
2. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
3. Murid diminta menonton video seni visual daripada carian laman sesawang yang diberi.
4. Secara berkumpulan, bincangkan lebih lanjut tentang ciri-ciri dan fungsi prinsip harmoni dengan bantuan maklumat daripada Internet.

Layari laman sesawang berikut untuk membantu anda memahami lebih lanjut tentang prinsip harmoni:



<http://goo.gl/Rin9o9>

Jadual 8.1 Contoh ciri-ciri dan fungsi harmoni pada objek

Objek	Ciri-ciri harmoni	Fungsi harmoni
1. Daun	• Harmoni warna	• Mewujudkan ketenangan

5. Catat hasil perbincangan kumpulan dalam bentuk peta pemikiran i-THINK.
6. Persembahkan hasil dapatan tersebut kepada guru anda untuk dinilai.

Soalan: Bagaimanakah prinsip harmoni mempengaruhi kehidupan kita?

Latihan Formatif

1. Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.
 - (a) Harmoni ialah tindak balas dalam alam dan karya seni yang menyepadukan unsur-unsur.
 - (b) Ciri-ciri harmoni yang jelas dapat menghasilkan .
 - (c) Susunan atau ulangan unsur seni yang akan mewujudkan harmoni dalam karya seni visual.
2. Tandakan (✓) pada teknik yang betul dalam penghasilan harmoni.
 - (a) Susunan unsur rupa dan bentuk yang menghalu pada arah bertentangan.
 - (b) Pengulangan motif yang sama.
 - (c) Penyatuan warna yang harmoni seperti warna sejuk.
 - (d) Susunan unsur rupa dalam keadaan yang seimbang.

Eksplorasi Seni

Dalam Persepsi Seni, anda telah mengetahui ciri-ciri harmoni dapat menyerlahkan fungsi prinsip harmoni pada alam dan karya seni. Teknik-teknik penghasilan harmoni pula dapat membantu anda menghasilkan karya yang lebih berkesan. Berdasarkan pengetahuan tersebut, lakukan aktiviti penerokaan di luar kelas supaya anda lebih memahami prinsip ini.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip harmoni pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik.



KEMBARA VISUAL

Lokasi: Persekitaran kawasan sekolah

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip harmoni pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

1. Lakukan aktiviti ini secara individu.
2. Anda boleh menggunakan media kering seperti pen atau pensel karbon untuk membuat lakaran objek.
3. Setiap murid perlu memilih satu tempat yang sesuai seperti kawasan kantin, sekitar bangunan, taman rekreasi sekolah atau gelanggang permainan.
4. Anda boleh gunakan buku sketsa untuk melakar objek yang telah diperhatikan.
5. Gunakan kaedah tetingkap fokus bagi memudahkan anda memilih komposisi yang mempunyai ciri-ciri harmoni.



Tetingkap fokus digunakan untuk memudahkan proses mencari komposisi yang sesuai serta bertepatan dengan objektif lakaran.



Menggunakan tangan



Menggunakan kertas keras



Contoh lakaran objek kajian

Gambar foto 8.1 Kaedah tetingkap fokus

Soalan: Bolehkah anda mengenal pasti ciri-ciri yang mewujudkan prinsip harmoni pada lakaran yang anda hasilkan?

Ekspresi Seni

Standard Pembelajaran

Kefahaman tentang ciri-ciri harmoni adalah penting dalam aspek gubahan karya seni visual. Dalam aktiviti yang lepas, anda telah meneroka ciri-ciri harmoni pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual. Seterusnya, aplikasikan pengetahuan dan kefahaman anda dengan melakukan aktiviti berikut untuk menghasilkan karya seni yang menggunakan prinsip harmoni.

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip harmoni untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.



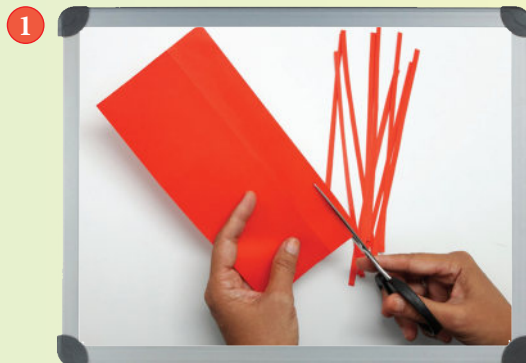
Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip rekaan dalam penghasilan karya.

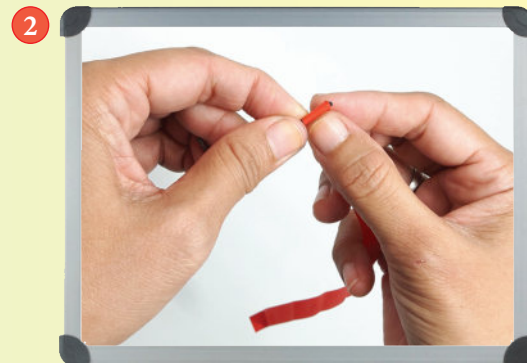
Alat/Bahan: Gunting/pisau, lidi/jarum besar, gam, kad manila, kertas warna bersaiz A4 dan lilin.

Langkah:

1. Hasilkan karya seni menggunakan teknik *quilling* secara berpasangan.
2. Aplikasikan prinsip harmoni dalam penghasilan bingkai foto, kad ucapan dan bekas lilin atau lampu.

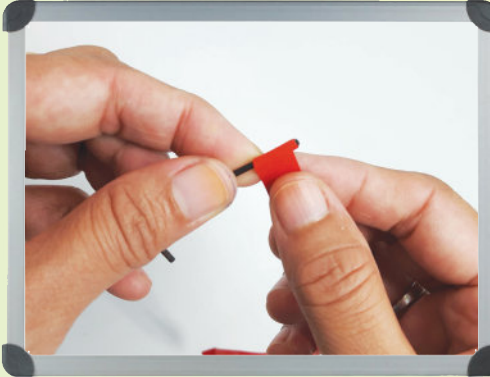


1 Lukis garisan yang berukuran 3 mm pada beberapa helai kertas warna bersaiz A4. Potong garisan tersebut untuk menghasilkan jalur kertas.



2 Letakkan hujung kertas pada lidi atau jarum besar.

3



Gulung jalur kertas ketat-ketat dan kemas sehingga menjadi satu gulungan atau *coil*.

4

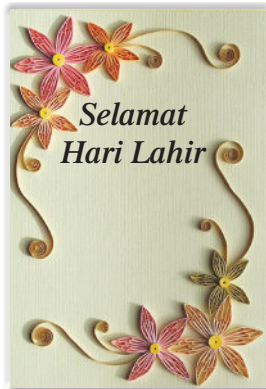


Gam di hujung gulungan tersebut hingga melekat. Bentukkan *quilling* mengikut motif flora dan fauna. Ulangi semua langkah untuk menghasilkan beberapa bentuk *quilling*.

5



Bekas lilin/lampu



Kad ucapan



Bingkai foto

Gamkan bentuk *quilling* yang telah siap pada bingkai foto, kad ucapan atau bekas lilin/lampu.

Layari laman sesawang berikut untuk membantu anda menghasilkan bekas lilin/lampu menggunakan bentuk *quilling*.



<https://goo.gl/6hAnV6>

EMK

Keusahawanan

Hasil karya seni *quilling* yang menarik boleh dijadikan produk jualan pada Hari Usahawan sekolah untuk kelab seni anda.

Apresiasi Seni

Dalam sesi Apresiasi Seni ini, beberapa karya murid dari aktiviti Ekspresi Seni akan dipilih untuk diperagakan. Anda akan membicarakan hasil karya tersebut melalui Tumpu Galeri.

Lakukan Tumpu Galeri berikut dengan bimbingan guru untuk memastikan anda menggunakan Bahasa Seni Visual yang tepat. Kaitkan prinsip harmoni semasa membuat apresiasi hasil karya masing-masing.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



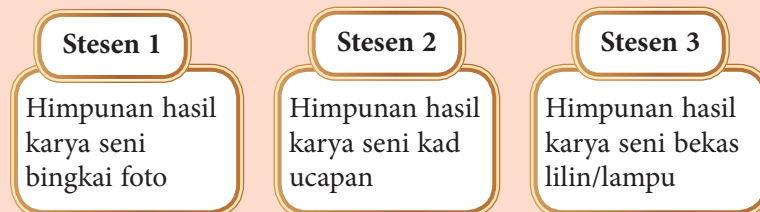
Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi hasil karya berpandukan prinsip harmoni.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada tiga kumpulan, iaitu Kumpulan A, B dan C.
 - Kumpulan A: Karya seni bingkai foto
 - Kumpulan B: Karya seni kad ucapan
 - Kumpulan C: Karya seni bekas lilin/lampu
2. Setiap kumpulan diberikan stesen pameran di bilik seni visual.
3. Pamerkan semua hasil karya di stesen kumpulan masing-masing.



Rajah 8.4 Stesen pameran

4. Murid dalam kumpulan lain akan bergerak bersama-sama dengan guru dari satu stesen ke satu stesen.
5. Buat pemerhatian dan catatkan dalam buku nota anda.
6. Murid perlu berada di tempat pameran untuk membuat apresiasi berpandukan prinsip harmoni dalam menghasilkan karya seni visual.



Rumusan



Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Harmoni ialah tindak balas yang boleh dilihat dalam alam dan karya seni yang menyepadukan unsur-unsur seni.
- Harmoni penting dalam penghasilan karya seni visual bagi mewujudkan kesatuan.
- Harmoni akan mewujudkan kesan keindahan, keselesaan, keseimbangan, keseragaman dan ketenangan.
- Harmoni wujud pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual.
- Ciri-ciri harmoni pada hasil karya seni visual merujuk kepada gabungan motif atau imej yang sesuai.
- Fungsi harmoni boleh memberikan kesan keseimbangan dan nilai estetik.
- Prinsip harmoni boleh wujud dalam karya berbentuk 2D atau 3D melalui teknik-teknik tertentu.
- Penyusunan unsur-unsur seni dan pengulangan motif yang sama dapat mewujudkan harmoni.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

- Apakah definisi harmoni?
 - Tindak balas tampak dalam alam dan karya seni yang menyepadukan unsur-unsur
 - Jarak antara objek yang wujud di dalam alam nyata dan karya seni visual
 - Sesuatu objek yang mempunyai struktur jisim dan isi padu
 - Tindak balas cahaya ke atas sesuatu permukaan
- Manakah antara berikut merupakan kesan daripada gabungan unsur-unsur dalam elemen rekaan?
 - Kecelaruhan
 - Kekeliruan
 - Keselesaan
 - Keresahan
- Apakah ciri-ciri harmoni yang boleh dilihat pada bangunan?
 - Harmoni daripada aspek garisan
 - Harmoni daripada aspek jalinan
 - Harmoni daripada aspek hiasan
 - Harmoni daripada aspek motif
- Manakah antara berikut merupakan fungsi harmoni dalam sesebuah gubahan karya seni visual?
 - Meningkatkan nilai estetik
 - Meningkatkan kualiti gubahan
 - Meningkatkan prinsip harmoni
 - Meningkatkan ciri-ciri harmoni


Soalan Subjektif

- Tandakan (✓) pada jawapan yang betul dan (X) pada jawapan yang salah.
 - Harmoni ialah tindak balas tampak dalam alam semula jadi dan karya seni yang menyepadukan unsur-unsur seni.

- Harmoni wujud apabila penyusunan unsur-unsur seni menghala ke arah yang bertentangan.
- Harmoni pada ruang tamu boleh dihasilkan melalui unsur jalinan.
- Prinsip harmoni pada ukiran kayu boleh dilihat pada gubahan corak hiasannya.

- Isi tempat kosong dengan pilihan jawapan berikut.

warna motif seimbang estetik

- Seni kraf tekat kelihatan harmoni kerana pengulangan olahan yang sama.
 - Prinsip harmoni dalam karya seni halus boleh menarik perhatian dan menimbulkan nilai .
 - Penggunaan harmoni merupakan aspek paling mudah untuk menimbulkan prinsip harmoni dalam hiasan dalaman.
 - Harmoni boleh diwujudkan melalui susunan unsur rupa dalam keadaan yang .
- Terangkan ciri-ciri harmoni yang wujud pada corak kain pua kumbu di bawah. 



Gambar foto 1

TAJUK

9

KONTRA

Sedarkah anda bahawa hidup ini banyak yang bertentangan sifatnya? Misalnya hitam lawan putih, kecil lawan besar, tebal lawan nipis, cantik lawan hodoh dan sebagainya. Dalam seni visual, pertentangan ini dikenali sebagai kontra. Dapatkah anda mengenal pasti kontra yang terdapat dalam gambar foto dan karya di bawah?



Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

- memahami prinsip kontra
- mengeksplorasi dan mengaplikasi prinsip kontra bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas
- menghayati hasil karya Seni Visual



Persepsi Seni

Standard Pembelajaran

Definisi Kontra

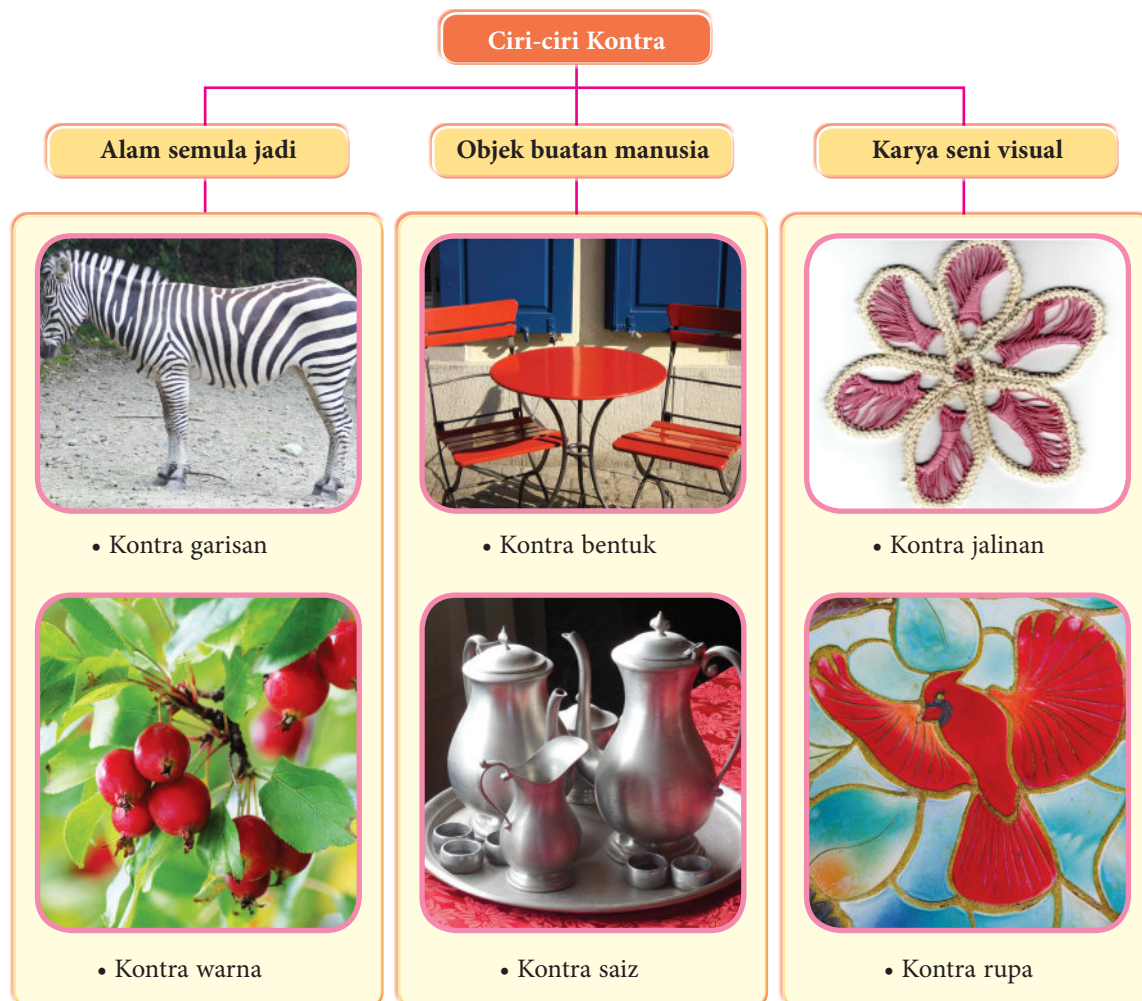
Kontra wujud apabila unsur seni digunakan secara bertentangan antara satu sama lain untuk memberi impak dalam karya seni. Kontra membawa maksud sesuatu unsur seni yang berbeza atau bercanggah dari segi ciri-cirinya dalam sesuatu gubahan. Kontra turut dikaitkan dengan penegasan. Kadar kontra yang lebih tinggi mewujudkan penegasan yang lebih jelas.

Ciri-ciri Kontra

Kontra digunakan untuk mewujudkan kelainan dalam sesuatu gubahan dari segi saiz, rupa, bentuk, warna, garisan, arah, jalinan dan sebagainya. Kita boleh melihat ciri-ciri kontra ini pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual.

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

- Definisi kontra
- Ciri-ciri kontra pada:
 - ❖ Alam semula jadi
 - ❖ Objek buatan manusia
 - ❖ Karya seni visual
- Fungsi kontra



Rajah 9.1 Ciri-ciri kontra pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual

Fungsi Kontra

Prinsip kontra banyak diaplikasikan dalam gubahan seni visual kerana prinsip ini dapat mewujudkan fokus kepada pemerhati. Rajah berikut menunjukkan fungsi-fungsi kontra.

 <p>Syed Ahmad Jamal, <i>Tumpal</i>, 1976, Cat akrilik</p> <p>Kontra boleh menimbulkan kesan penegasan dalam gubahan karya.</p>	 <p>Abd Latif Maulan, <i>Banana and 9 Oranges</i>, 2011, Cat minyak atas kanvas</p> <p>Kontra pada gubahan ini mewujudkan perbezaan dan menarik perhatian.</p>	 <p>Kontra digunakan untuk menarik perhatian agar mesej dapat disampaikan dengan lebih berkesan.</p>
--	---	---

Rajah 9.2 Fungsi kontra

Teknik Penghasilan Kontra

Kesan kontra boleh diwujudkan menggunakan ciri-ciri yang bercanggah pada sesebuah gubahan. Rajah di bawah menunjukkan teknik-teknik untuk menghasilkan kontra.

EMK
Kreativiti dan Inovasi

Pereka grafik sering menggunakan prinsip kontra dalam menghasilkan iklan visual, papan tanda, logo, ilustrasi buku dan poster untuk menarik perhatian.



Rajah 9.3 Teknik penghasilan kontra

Lakukan aktiviti berikut bersama-sama guru untuk mengukuhkan pengetahuan anda mengenai kontra.

Aktiviti

Tujuan:

1. Mengidentifikasikan prinsip kontra pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan ciri dan fungsi kontra pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Langkah:

1. Guru memaparkan gambar foto objek-objek semula jadi, buatan manusia dan karya seni di hadapan kelas.
2. Secara berpasangan, bincangkan ciri-ciri dan fungsi kontra yang terdapat pada objek-objek yang dipaparkan.

Jadual 9.1 Contoh objek dan ciri-ciri kontra

Objek	Ciri-ciri kontra	Ulasan
1. Pokok kelapa	• Kontra bentuk	• Bentuk bulat pada buah memberi kesan kontra pada pelepah dan daun kelapa

3. Persembahkan hasil perbincangan anda dan pasangan dalam bentuk peta pemikiran i-THINK.
4. Bandingkan hasil perbincangan tersebut dengan murid-murid lain.

Soalan: Adakah setiap objek yang ditunjukkan mempunyai ciri-ciri dan fungsi yang sama?

Latihan Formatif

1. Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.
 - (a) Kontra wujud apabila unsur seni digunakan secara antara satu sama lain.
 - (b) Kadar kontra yang lebih tinggi mewujudkan penegasan yang lebih .
 - (c) Kontra digunakan untuk mewujudkan dalam sesebuah gubahan.
2. Padankan jawapan yang betul.

(a) Prinsip yang dikaitkan dengan kontra	• Kontra garisan
(b) Ciri-ciri kontra yang dapat dilihat pada badan kuda belang	• Penegasan
(c) Fungsi kontra yang digunakan pada simbol keselamatan jalan raya	• Menarik perhatian
3. Jika anda memakai baju hijau, apakah warna kontra untuk tali leher anda?

Eksplorasi Seni

Anda telah mengetahui ciri-ciri dan fungsi kontra pada alam dan karya seni. Penggunaan teknik penghasilan kontra pula dapat membantu anda menghasilkan karya seni yang menarik. Berdasarkan pengetahuan tersebut, lakukan aktiviti eksplorasi di bawah untuk lebih memahami prinsip kontra.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip kontra pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik.



KEMBARA VISUAL

Lokasi: Kawasan sekolah

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip kontra pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

1. Lakukan aktiviti ini secara berpasangan.
2. Guru membawa murid-murid melihat persekitaran kawasan sekolah.
3. Perhatikan objek-objek pada alam semula jadi, buatan manusia dan karya seni visual yang mempunyai prinsip kontra di kawasan tersebut.
4. Lakarkan objek tersebut menggunakan teknik yang telah dipelajari.
5. Kemudian, kenal pasti dan catatkan ciri-ciri kontra yang terdapat pada objek tersebut.

Jadual 9.2 Contoh lakaran objek dan ciri-ciri kontra

Objek	Lakaran objek	Ciri-ciri kontra
1. Meja kantin		• Kontra saiz

6. Persembahkan hasil kembara anda dan pasangan dalam bentuk *Artist Book* yang menarik.



Gambar foto 9.1 Contoh *Artist Book*

7. Pamerkan hasil dapatan anda di hadapan kelas untuk dinilai oleh guru.

Ekspresi Seni

Standard Pembelajaran

Kontra banyak diaplikasikan dalam gubahan seni visual kerana prinsip ini sangat penting dalam penyampaian mesej dengan lebih berkesan. Gunakan hasil eksplorasi anda dalam aktiviti yang lepas dalam menjana idea untuk menghasilkan karya seni yang kreatif dalam aktiviti berikut. Aplikasi prinsip kontra dalam penghasilan karya tersebut.

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kontra untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.



Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip rekaan dalam penghasilan karya.

Langkah am:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Berdasarkan pemerhatian di sekeliling sekolah yang telah anda buat, hasilkan satu karya seni menggunakan prinsip kontra secara kreatif.
3. Pamerkan hasil karya seni anda dalam Tumpu Galeri.

Aktiviti A Poster - Selamatkan Bumi Kita

Alat/ Bahan: Berus, pensel, palet, cat poster dan kertas lukisan.

Langkah:

1



Buat lakaran tajuk dan objek yang dipilih melalui olahan bentuk dan saiz.

2



Warnakan bahagian belakang dengan warna yang lembut.

3



Warnakan poster melalui olahan prinsip kontra dengan penggunaan warna penggenap.

4



Lakukan kemasan pada poster yang dihasilkan.

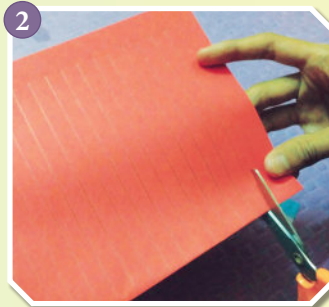
Aktiviti B Kontra motif pada anyaman

Alat/Bahan: Gunting, pembaris, pensel, pita pekat dan kertas warna bersaiz A4.

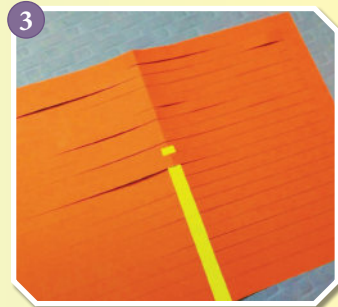
Langkah:



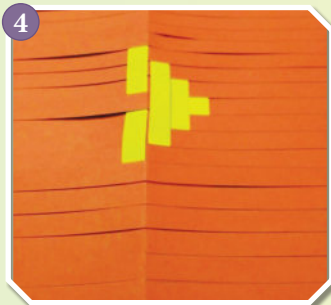
Sediakan alat dan bahan yang diperlukan.



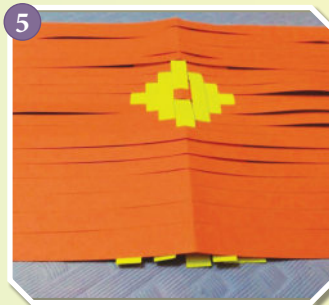
Lipat kertas menjadi dua bahagian dan buat garisan. Gunting mengikut garisan.



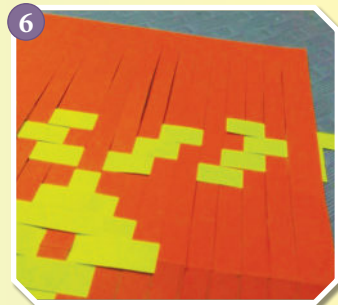
Anyam mengikut langkah yang betul berdasarkan motif yang dipilih.



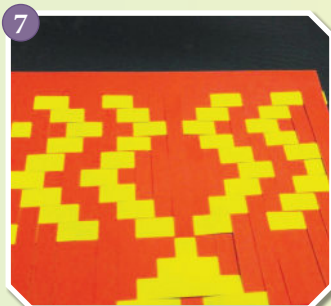
Ulang proses ini sehingga membentuk motif.



Contoh anyaman yang dihasilkan berdasarkan kelarai kepala lalat.



Teruskan proses dengan menganyam kelarai siku keluang.



Ulang kelarai siku keluang pada kedua-dua bahagian.



Hasil anyaman yang telah siap.

Layari laman sesawang berikut untuk menghasilkan kelarai siku keluang pada anyaman.



<https://goo.gl/ibRp4W>

Apresiasi Seni

Anda telah meneroka prinsip kontra yang wujud pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual dalam aktiviti yang lepas. Sekarang, mari kita lakukan aktiviti penghayatan hasil karya seni anda dan rakan-rakan dalam Tumpu Galeri. Gunakan prinsip kontra dalam membuat apresiasi karya tersebut.



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi hasil karya berpandukan prinsip kontra.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni

Langkah:

Sesi Pertama – Penghayatan karya seni

1. Pamerkan lima hasil karya seni terbaik murid untuk setiap kategori pada *soft board* di belakang bilik darjah.
2. Susun karya dalam tiga bahagian mengikut kategori hasil karya seni.
3. Setiap murid perlu bergerak dari satu karya ke satu karya. Buat pemerhatian dan catatkan dalam buku nota anda.

Sesi Kedua – Membuat apresiasi seni

1. Guru memilih karya terbaik daripada setiap kumpulan.
2. Murid yang karyanya terpilih perlu mempersembahkan hasil karya seni mereka di hadapan kelas.
3. Murid perlu membuat apresiasi berpandukan prinsip kontra.

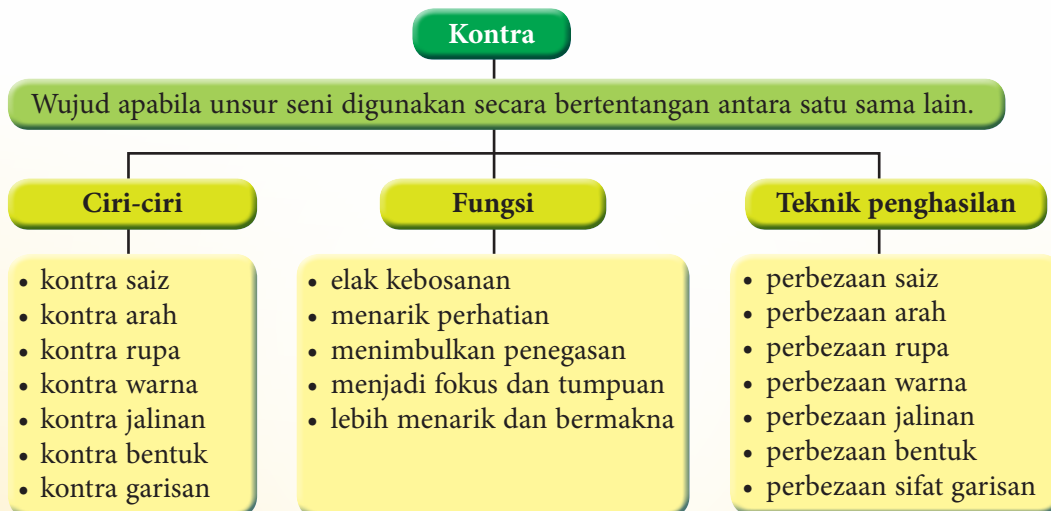
Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Rumusan



Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Kontra ialah unsur yang bertentangan dalam sesuatu gubahan.
- Kontra juga dikaitkan dengan penegasan.
- Ciri kontra seperti kontra saiz, rupa, bentuk, warna, garisan, arah dan jalinan wujud pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual.
- Fungsi kontra adalah untuk menjadikan sesuatu gubahan lebih menarik, tidak membosankan, lebih bermakna serta memberi fokus dan tumpuan.
- Teknik untuk menghasilkan kontra ialah melalui perbezaan garisan, rupa, bentuk, arah, warna, saiz dan jalinan.

Latihan Sumatif

Soalan Objektif

1. Pernyataan yang manakah benar mengenai kontra?
 - A Kontra wujud apabila unsur seni digunakan secara bertentangan antara satu sama lain
 - B Kontra merupakan tindak balas tampak yang menyepadukan unsur-unsur
 - C Kontra menimbulkan kesan keselesaan dalam karya seni visual
 - D Kontra juga dikaitkan dengan kesatuan
2. Pilih teknik penghasilan kontra.
 - A Penggunaan rupa yang sama
 - B Penggunaan arah yang sama
 - C Penggunaan saiz yang berbeza
 - D Penggunaan bentuk yang sama
3. Mengapakah perkataan pada papan tanda jalan raya menggunakan warna kontra?
 - A Keindahan
 - B Menarik perhatian
 - C Tujuan keselamatan
 - D Mewujudkan kepelbagaian

Soalan Subjektif

1. Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.
 - (a) Kontra wujud apabila unsur seni digunakan secara antara satu sama lain.
 - (b) Badan kuda belang kelihatan menarik kerana wujudnya elemen kontra .
 - (c) Fungsi utama kontra dalam sesebuah gubahan seni adalah untuk menimbulkan .
2. Nyatakan tiga fungsi kontra.
3. Mengapakah prinsip kontra penting dalam rekaan grafik?
4. Terangkan ciri-ciri kontra yang wujud dalam karya seni di bawah.



Abd Latif Maulan, *Tembikai*, 1997, Cat minyak atas kanvas

Gambar foto 1

TAJUK

10

PENEGASAN

Apabila kita memandang sesuatu objek, mata kita akan tertumpu kepada satu bahagian tertentu. Bahagian tersebut menjadi penegasan kepada keadaan di sekelilingnya. Penggunaan prinsip penegasan pada karya menjadikan karya tersebut lebih berfokus dari segi mesej yang hendak disampaikan, menarik perhatian dan mengelakkan kebosanan. Dapatkah anda mengenal pasti penegasan dalam rekaan beg ini?



Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

- memahami prinsip penegasan
- mengeksplorasi dan mengaplikasi prinsip penegasan bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugasan
- menghayati hasil karya Seni Visual

Persepsi Seni

Definisi Penegasan

Penegasan bermaksud suatu penumpuan unsur seni atau imej yang kelihatan lebih ketara jika dibandingkan dengan yang lain. Penegasan dan kontra mempunyai ciri-ciri yang hampir sama.

Ciri-ciri Penegasan

Prinsip penegasan ini wujud apabila terdapat sesuatu unsur yang ganjil atau kontra dalam sesuatu gubahan sama ada pada alam semula jadi, objek buatan manusia atau karya seni. Dalam karya seni, unsur seni seperti garisan, rupa, bentuk, jalinan, ruang dan warna boleh mewujudkan penegasan.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

- Definisi penegasan
- Ciri-ciri penegasan pada:
 - ❖ Alam semula jadi
 - ❖ Objek buatan manusia
 - ❖ Karya seni visual
- Fungsi penegasan



Rajah 10.1 Ciri-ciri penegasan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual

Fungsi Penegasan

Penegasan mempunyai beberapa fungsi. Rajah berikut menunjukkan antara fungsi penegasan.



Penegasan dalam karya mengelakkan kebosanan.



Penegasan menimbulkan tumpuan dan fokus.



Penegasan bertujuan menarik perhatian.

Rajah 10.2 Fungsi penegasan

Teknik Penghasilan Penegasan

Penegasan dalam seni visual dapat menonjolkan idea atau tema dalam sesuatu pengkaryaan atau perekaan. Rajah berikut menunjukkan teknik penghasilan penegasan dalam sesebuah gubahan.



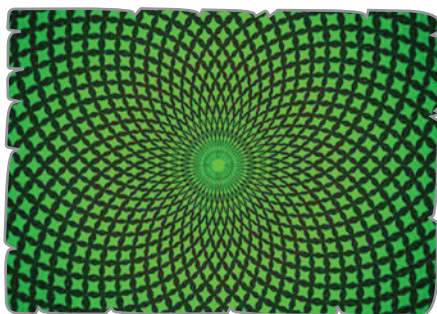
Pengasingan elemen penegasan



Kejelasan atau kekaburan objek



Penggunaan elemen yang kontra



Penegasan di pusat garisan grid



Perbezaan tipografi

Rajah 10.3 Teknik penghasilan penegasan

Mari kita bincangkan fungsi penegasan dalam aktiviti berikut.

Aktiviti

Tujuan:

1. Mengidentifikasikan prinsip penegasan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan ciri-ciri dan fungsi penegasan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada tiga kumpulan, iaitu Kumpulan A, B dan C.
 - (a) Kumpulan A – penegasan pada alam semula jadi
 - (b) Kumpulan B – penegasan pada objek buatan manusia
 - (c) Kumpulan C – penegasan pada karya seni visual
2. Anda dan kumpulan akan membincangkan fungsi penegasan berdasarkan gambar foto yang diberi oleh guru.
3. Anda boleh mencari maklumat daripada laman sesawang atau bahan bacaan.
4. Catatkan hasil perbincangan kumpulan anda dalam bentuk peta pemikiran i-THINK.
5. Kongsi hasil dapatan anda dengan guru dan kumpulan lain.

Soalan: Pada pendapat anda, manakah yang lebih penting, prinsip harmoni atau penegasan dalam sesebuah gubahan? Jelaskan.

Latihan Formatif

1. Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.
 - (a) Penegasan merupakan suatu unsur seni atau imej yang ketara jika dibandingkan dengan yang lain.
 - (b) Penegasan dan mempunyai ciri-ciri yang hampir sama.
 - (c) Penegasan wujud apabila terdapat unsur dalam sesebuah gubahan.
 - (d) Prinsip penegasan dalam bidang grafik dapat menarik tumpuan pemerhati terhadap yang ingin disampaikan.
2. Cari unsur-unsur seni yang dapat mewujudkan penegasan dalam kotak di bawah.

w	q	j	d	k	h	l
g	a	r	i	s	a	n
m	f	r	u	p	a	e
k	b	e	n	t	u	k
c	o	r	u	a	n	g

Eksplorasi Seni

Penegasan diwujudkan untuk menjadi daya tarikan pada alam dan karya seni. Penggunaan teknik yang tepat pula dapat menimbulkan tumpuan dan fokus. Aplikasikan pengetahuan anda tentang prinsip penegasan dengan melakukan aktiviti eksplorasi berikut.

Aktiviti

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip penegasan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Alat/Bahan: Gunting, gam, pisau, buku, kertas lukisan, majalah, risalah dan surat khabar.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Fikir dan pilih satu tajuk atau tema untuk gubahan montaj kumpulan anda.
3. Cari dan gunting gambar-gambar foto yang berkaitan dengan tajuk atau tema pilihan anda daripada surat khabar, majalah, buku atau risalah.
4. Lekatkan gambar-gambar foto tersebut di atas kertas lukisan dengan menimbulkan penegasan dalam gubahan tersebut.
5. Persembahkan gubahan foto montaj kumpulan anda di hadapan kelas.

Standard Pembelajaran

Setelah mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip penegasan pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik.

Layari laman sesawang berikut untuk mendapatkan idea menghasilkan foto montaj:



<http://goo.gl/TDsyQC>

Ekspresi Seni

Berdasarkan aktiviti eksplorasi yang lepas, anda telah dapat memahami prinsip penegasan. Dalam bahagian Ekspresi Seni ini, anda akan menghasilkan sebuah karya seni.

Gunakan pengetahuan anda mengenai prinsip penegasan dalam aktiviti berikut. Hasilkan gubahan seni yang dapat menonjolkan idea atau tema yang kreatif.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip penegasan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.

Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip rekaan dalam penghasilan karya.

Poster – Hidup Sihat Tanpa Dadah

Alat/Bahan: Berus, palet, pensel, cat poster dan kertas lukisan.

Langkah:



Buat lakaran mengikut tajuk dan objek yang dipilih.



Warnakan bahagian latar menggunakan warna lembut atau warna cerah.



Warnakan tipografi menggunakan warna yang kontra dengan warna latar.



Warnakan objek yang ditegaskan.



Lakukan kemasan hasil karya seni.

Anda boleh menghasilkan karya lain dengan melayari laman sesawang berikut:



<https://goo.gl/hzJ09h>

Apresiasi Seni

Hasil-hasil karya seni yang telah dihasilkan dalam aktiviti Ekspresi Seni yang lepas akan dipamerkan dalam Tumpu Galeri. Setiap murid perlu membuat pemerhatian, mengkaji dan menilai hasil karya yang dipamerkan.

Gunakan Bahasa Seni Visual yang berkaitan prinsip rekaan penegasan sebagai Bahasa Seni Visual dalam membuat apresiasi seni. Anda boleh menggunakan karya seni yang telah dihasilkan dan dipamerkan dalam Tumpu Galeri berikut untuk membuat apresiasi seni.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi hasil karya berpandukan prinsip penegasan.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni

Langkah:

1. Guru akan memilih tiga hasil karya seni murid daripada setiap kumpulan.
2. Pamerkan hasil karya tersebut di stesen kumpulan masing-masing.
3. Guru dan murid-murid akan bergerak dari satu stesen ke satu stesen. Buat pemerhatian dan catatkan dalam buku nota anda.
4. Kemudian, murid perlu membuat apresiasi berpandukan prinsip penegasan dalam menghasilkan karya seni tersebut.

Panduan membuat apresiasi karya seni dari aspek:

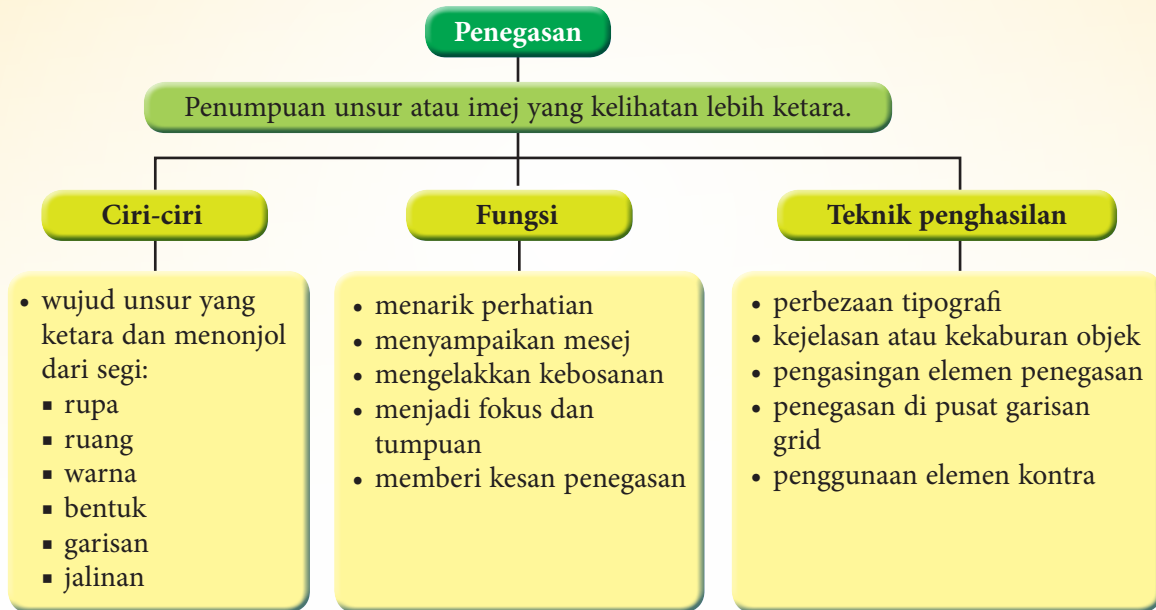
- Kesesuaian tajuk dan tema.
- Kesesuaian bahan dan alat yang digunakan.
- Penerangan kepada pilihan reka bentuk.
- Kesesuaian secara keseluruhan.



Gambar foto 10.1 Membuat apresiasi seni



Rumusan



Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Penegasan ialah suatu penumpuan unsur seni atau imej yang kelihatan lebih ketara.
- Penegasan dalam sesuatu gubahan wujud apabila terdapat sesuatu unsur yang paling menonjol.
- Penegasan boleh diwujudkan melalui penggunaan pelbagai bahan, media, gaya dan teknik.
- Unsur seni yang boleh menghasilkan penegasan ialah garisan, rupa, bentuk, jalinan, ruang dan warna.
- Prinsip ini boleh dilihat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual.
- Fungsi penegasan untuk mewujudkan fokus dan tumpuan, mengelak kebosanan, menarik perhatian serta memberi penegasan kepada sesuatu rekaan atau gubahan.
- Teknik menghasilkan penegasan melalui pengasingan elemen penegasan, penggunaan elemen yang kontra, kejelasan atau kekaburan objek, penegasan di pusat garisan grid dan perbezaan tipografi.
- Prinsip penegasan banyak diaplikasikan dalam bidang komunikasi visual.
- Penegasan dapat menonjolkan idea atau tema sesuatu rekaan.



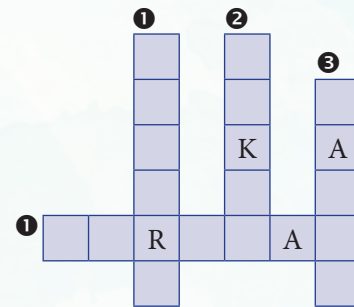
Latihan Sumatif

Soalan Objektif

- Pernyataan yang manakah boleh dikaitkan dengan penegasan?
 - Penumpuan unsur seni atau imej yang kelihatan lebih ketara
 - Keadaan unsur seni yang dapat dilihat dalam keadaan seimbang
 - Susunan unsur-unsur seni yang menunjukkan pergerakan
 - Penyatuan unsur-unsur seni yang menimbulkan kesan harmoni
- Ciri yang manakah dapat mewujudkan penegasan?
 - Warna yang kontra
 - Garisan yang sama
 - Bentuk yang sama
 - Rupa yang sama
- Apakah fungsi penegasan dalam penghasilan poster?
 - Menyeimbangkan sesuatu keadaan
 - Menimbulkan tumpuan dan fokus
 - Menyepadukan unsur-unsur seni
 - Mewujudkan kesan keseragaman
- Teknik yang manakah digunakan untuk menghasilkan penegasan?
 - Elemen yang kontra
 - Warna yang harmoni
 - Bentuk yang seimbang
 - Unsur garisan yang sama
- Apakah fungsi penegasan buah rambutan yang berwarna merah pada pohonnya?
 - Kelihatan cantik
 - Menarik perhatian
 - Mengelakkan kebosanan
 - Menimbulkan kepelbagaian

Soalan Subjektif

- Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.
 - Penegasan mempunyai ciri-ciri yang hampir sama dengan .
 - Penegasan wujud apabila terdapat sesuatu unsur yang .
 - Penegasan dalam penghasilan poster terletak pada bahagian .
- Lengkapkan teka silang kata berikut.



Melintang

- Unsur ___ boleh mewujudkan penegasan dalam karya seni.

Menegak

- Penegasan dan ___ mempunyai ciri-ciri yang hampir sama.
- Penegasan menimbulkan tumpuan dan ___.
- Ciri-ciri penegasan pada pokok epal merah adalah dari segi ___.
- Terangkan prinsip penegasan yang wujud dalam gambar foto berikut.



Gambar foto 1

Cuba anda lihat di sekitar halaman rumah anda. Anda akan dapat melihat pelbagai objek di kawasan tersebut. Kelihatan bunga-bunga yang pelbagai jenis, rupa, warna dan saiz. Tahukah anda bahawa pelbagai unsur ini menimbulkan prinsip kepelbagaian? Lihat pula hasil karya berikut. Dapatkah anda mengenal pasti prinsip tersebut? Prinsip kepelbagaian ini bertentangan dengan prinsip kesatuan. Tujuannya adalah untuk menjadikan sesebuah karya seni itu lebih menarik dan rencam.



Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

- memahami prinsip kepelbagaian
- mengeksplorasi dan mengaplikasi prinsip kepelbagaian bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugasan
- menghayati hasil karya Seni Visual

Persepsi Seni

Definisi Kepelbagaian

Kepelbagaian adalah prinsip rekaan yang merujuk kepada cara menggabungkan elemen-elemen seni untuk menghasilkan hubungan yang kompleks dan rumit. Kepelbagaian dapat dihasilkan melalui penggunaan unsur seni yang pelbagai seperti garisan, rupa dan warna dalam sesebuah gubahan.

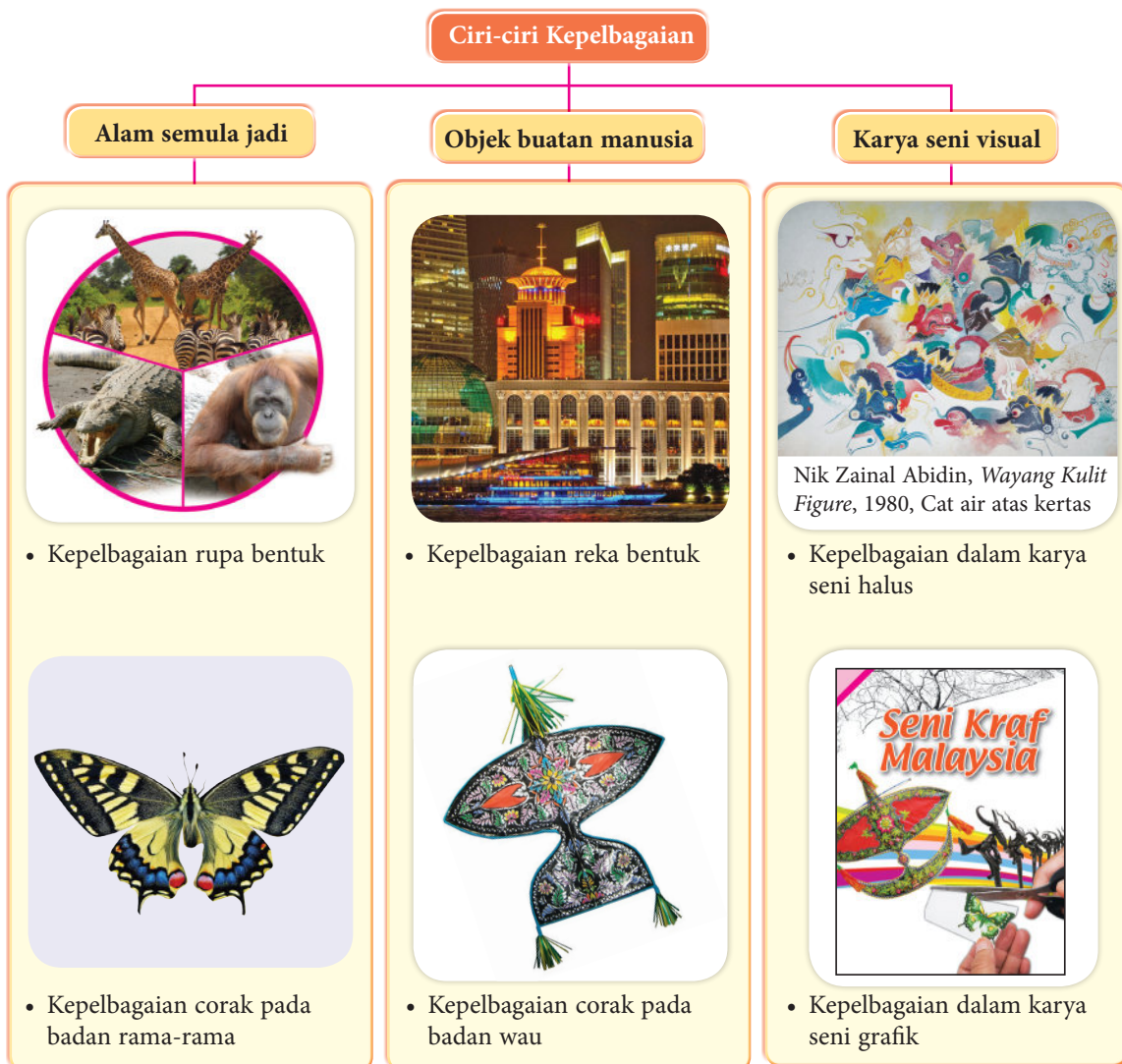
Ciri-ciri Kepelbagaian

Kepelbagaian pada alam semula jadi dan objek buatan manusia dapat menceriakan kehidupan dan memberi pelbagai variasi keindahan. Prinsip kepelbagaian juga turut digunakan dalam menghasilkan karya seni.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

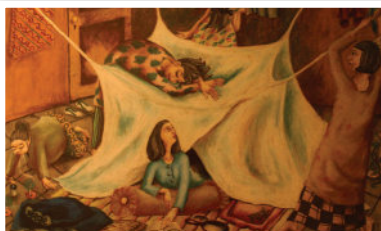
- Definisi kepelbagaian
- Ciri-ciri kepelbagaian pada:
 - ❖ Alam semula jadi
 - ❖ Objek buatan manusia
 - ❖ Karya seni visual
- Fungsi kepelbagaian



Rajah 11.1 Ciri-ciri kepelbagaian pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual

Fungsi Kepelbagaian

Sesebuah gubahan itu akan kelihatan lebih menarik jika pengkarya mengaplikasikan prinsip kepelbagaian dalam penghasilan karyanya. Berikut adalah antara fungsi kepelbagaian dalam karya seni visual.



Dzulkifli Buyong, *Kelambu*, 1964, Pastel atas kertas

Kepelbagaian dapat memberi gaya, variasi dan tenaga.



Kepelbagaian pada poster untuk memberi daya tarikan.



Abdul Latiff Mohidin, *Pago Pago*, 1965, Cat minyak atas papan masonite

Kepelbagaian pada rencam warna dan corak dapat mengelakkan kebosanan.

Rajah 11.2 Fungsi kepelbagaian

Teknik Penghasilan Kepelbagaian

Kepelbagaian sering diaplikasikan dalam hasil karya seni seperti mural, iklan, ilustrasi kulit buku atau corak tekstil. Mari kita belajar teknik-teknik untuk menghasilkan prinsip kepelbagaian.

Pelbagai asas seni reka



Juhari Said, *Menarik Kerbau*, 2005, Cetakan kayu

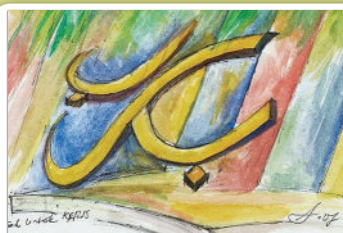
- Kepelbagaian jenis dan kesan jalinan



Abd Latif Maulan, *Lesung Batu: Kitchen Series IV*, 2008, Cat minyak atas kanvas

- Kepelbagaian gabungan bentuk besar dan kecil

Penggunaan pelbagai media



Syed Ahmad Jamal, *Set untuk Keris II*, 2007, Gabungan media atas kertas

- Kepelbagaian karya 2D



Zulkifli Yusoff, *Mari Kita ke Ladang*, 2015, Media campuran

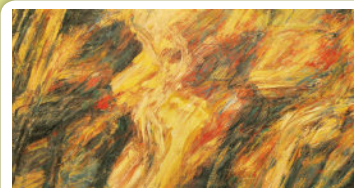
- Kepelbagaian karya 3D

Pelbagai aliran seni



Syaffeq Syahman Jaafar, *Jantung Pisang*, 2008, Akrilik atas kanvas

- Karya aliran realisme



Abdul Latiff Mohidin, *Landscape Rimba*, 1995, Cat minyak

- Karya aliran ekspresionisme

Rajah 11.3 Teknik penghasilan kepelbagaian

Bagi mengukuhkan pemahaman anda mengenai prinsip kepelbagaian, mari kita lakukan aktiviti berikut.



Multimedia

Tujuan:

1. Mengidentifikasi prinsip kepelbagaian pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan ciri-ciri dan fungsi kepelbagaian pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Anda dan ahli kumpulan mencari imej atau gambar yang menunjukkan prinsip kepelbagaian pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual.
3. Maklumat diperoleh daripada carian laman sesawang atau bahan bacaan.
4. Bentangkan hasil dapatan kumpulan anda kepada rakan-rakan melalui persembahan menggunakan perisian multimedia.
5. Bincangkan lebih lanjut tentang ciri-ciri dan fungsi prinsip kepelbagaian pada objek yang ditayangkan.

Jadual 11.1 Ciri-ciri dan fungsi kepelbagaian pada objek

Objek	Ciri-ciri kepelbagaian	Fungsi kepelbagaian
1. Buah-buahan	• Kepelbagaian rupa, bentuk dan warna	• Mudah untuk mengenal pasti buah mengikut nama

6. Persembahkan hasil perbincangan dalam bentuk peta pemikiran i-THINK mengikut kreativiti anda untuk dinilai oleh guru.

Soalan: Bagaimanakah anda boleh memastikan bahawa prinsip kepelbagaian anda tidak bercelaru?



Latihan Formatif

1. Gariskan jawapan yang betul.
 - (a) (Kepelbagaian, Kesatuan) ialah prinsip rekaan dalam penggunaan pelbagai unsur seni, prinsip seni, idea dan persembahan.
 - (b) Kepelbagaian dapat (merosakkan, mencerikan) hidup kita.
 - (c) Penggunaan kepelbagaian dapat mewujudkan (tarikan, kebosanan) dalam sesebuah karya seni.
2. Nyatakan dua fungsi kepelbagaian dalam sesuatu gubahan.
3. Nyatakan tiga teknik yang digunakan untuk menimbulkan kepelbagaian dalam karya seni.
4. Apakah tujuan kepelbagaian dalam karya seni?

Eksplorasi Seni

Ciri-ciri kepelbagaian menjadikan sesuatu gubahan dan karya seni visual lebih menarik serta ceria. Penggunaan teknik-teknik penghasilan kepelbagaian yang betul dapat mewujudkan prinsip kepelbagaian yang berkesan dalam sesebuah gubahan. Mari kita lakukan aktiviti eksplorasi berikut untuk memahami prinsip kepelbagaian dalam seni visual dengan lebih lanjut.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip kepelbagaian pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik.


Aktiviti

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip kepelbagaian pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

1. Gunakan lembaran kerja yang disediakan oleh guru.
2. Anda perlu menggunakan lembaran kerja tersebut untuk menerangkan ciri-ciri kepelbagaian yang wujud pada objek kajian.
3. Siapkan lembaran dan persembahkan hasil tersebut di hadapan kelas.

Jadual 11.2 Contoh lembaran kerja

Karya	Ciri-ciri kepelbagaian
	
	
	

Soalan: Bandingkan ciri-ciri kepelbagaian pada karya kajian anda.

Ekspresi Seni

Penggunaan prinsip kepelbagaian dapat memberi gaya dan tarikan pada sesebuah gubahan karya seni visual. Gunakan pengetahuan yang anda pelajari tentang prinsip kepelbagaian dalam menghasilkan karya-karya seni mengikut kreativiti anda dalam aktiviti berikut.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kepelbagaian untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.



Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip rekaan dalam penghasilan karya.

Langkah am:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Hasilkan satu karya seni yang kreatif menggunakan prinsip kepelbagaian.
3. Pamerkan hasil karya seni anda semasa Tumpu Galeri pada akhir tajuk ini.

Aktiviti A Catan – Kepelbagaian Flora

Alat/Bahan: Berus lukisan, cat air, palet, pensel dan kertas lukisan.

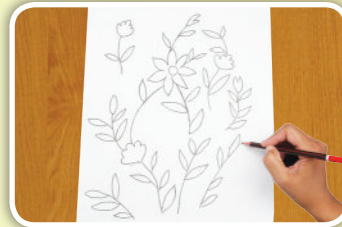
Langkah:

1



Sediakan alat dan bahan yang diperlukan.

2



Buat lakaran berdasarkan tema yang dipilih. Gunakan asas seni reka untuk menonjolkan elemen kepelbagaian.

3



Warnakan lakaran dengan kemas.

4



Lakukan kemas pada karya yang dihasilkan.

Aktiviti B Poster – Dunia Serangga

Alat/Bahan: Gam, gunting, pensel, pensel warna, kertas lukisan dan majalah yang mengandungi pelbagai gambar haiwan.

Langkah:

1



Sediakan alat dan bahan yang berkaitan.

2



Gunting pelbagai objek daripada majalah yang berkaitan dengan tema.

3



Hasilkan poster dengan gabungan teknik lukisan, catan, kolaj dan montaj. Tulis teks yang sesuai dan warnakan.

4



Lakukan kemas dengan kreatif untuk menonjolkan prinsip kepelbagaian.

Aktiviti C Seni Kraf – Reka Corak Wau

Alat/Bahan: Gam, gunting, lidi, pensel, pensel warna, pisau dan kertas lukisan.

Langkah:

1



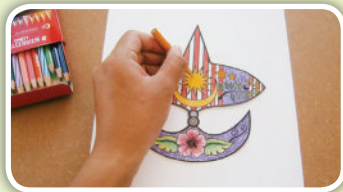
Sediakan alat dan bahan yang diperlukan.

2



Buat lakaran bentuk wau. Gunakan pelbagai unsur seni dan prinsip rekaan dalam melukis corak pada badan wau.

3



Warnakan wau dengan menekankan elemen kepelbagaian mengikut kreativiti anda.

4



Lakukan kemas pada karya yang dihasilkan.

Apresiasi Seni

Karya-karya seni murid yang dihasilkan perlu diperaga untuk dinilai oleh guru dan murid-murid lain. Karya-karya ini dinilai dari pelbagai elemen Bahasa Seni Visual menggunakan prinsip kepelbagaian.

Anda akan membuat apresiasi hasil karya melalui Tumpu Galeri. Hayati hasil karya dengan menumpukan pada aspek prinsip kepelbagaian.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi hasil karya berpandukan prinsip kepelbagaian.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni

Langkah:

1. Buat satu sudut seni di dalam kelas anda.
2. Guru memilih lima karya terbaik daripada setiap kumpulan untuk dipamerkan pada dinding kelas dan di atas meja yang disediakan.
3. Guru dan murid akan bergerak dari satu karya ke satu karya. Buat pemerhatian dan catatkan dalam buku nota anda.
4. Murid yang karyanya terpilih perlu membuat apresiasi berpandukan prinsip kepelbagaian pada karya seni yang dihasilkan.



Gambar foto 11.1 Contoh karya seni yang dipamer



Rumusan





Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Kepelbagaian ialah prinsip rekaan yang merujuk kepada gabungan pelbagai unsur dan prinsip seni.
- Prinsip ini boleh terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual.
- Kepelbagaian dapat memberi daya tarikan kepada pemerhati dan mengelakkan kebosanan.
- Unsur garisan, warna, rupa, bentuk, jalinan dan ruang boleh digunakan untuk menghasilkan kepelbagaian.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

1. Kepelbagaian warna dapat dilihat pada
 - A sebiji epal
 - B segugus kunci
 - C sebatang pokok
 - D sebuah taman bunga
2. Pernyataan manakah mewakili fungsi prinsip kepelbagaian?
 - A Mengelakkan kebosanan
 - B Mengurangkan daya tarikan
 - C Pengulangan dalam gubahan
 - D Mengalihkan fokus pemerhati
3. Bagaimanakah kepelbagaian dapat diwujudkan dalam karya seni visual?
 - A Unsur seni yang rencam
 - B Tiada unsur seni garisan
 - C Kesan jalinan yang terang dan jelas
 - D Penggunaan rupa organik yang sama
- (b) Sentiasa menggunakan warna yang harmoni.
- (c) Mengelakkan kombinasi rupa geometri atau organik.
- (d) Menggunakan bentuk yang sekata.
- (e) Menggunakan kesan jalinan yang berlainan.
- (f) Mengaplikasi pelbagai aspek ruang dalam karya.
2. Apakah definisi kepelbagaian dalam Bahasa Seni Visual?
3. Nyatakan Bahasa Seni Visual yang mewujudkan kepelbagaian pada poster berikut.



Gambar foto 1

Soalan Subjektif

1. Tandakan (✓) pada jawapan yang betul dan (X) pada jawapan yang salah mengenai teknik penghasilan prinsip kepelbagaian.
 - (a) Menggunakan pelbagai jenis dan kesan garisan.

TAJUK 12

IMBANGAN

Bagaimanakah wau atau layang-layang boleh naik dan terbang ke udara? Wau boleh terbang sekiranya ada angin dan juga imbangan yang baik antara sayap kiri dan kanan. Imbangan merupakan keadaan yang sama, seimbang dan sepadan untuk mendapatkan kedudukan yang stabil. Prinsip imbangan ini sering diaplikasikan dalam karya seni visual 2D dan juga 3D.

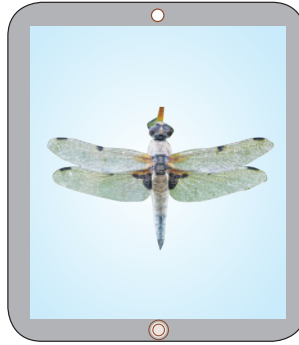


- Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:
- memahami prinsip imbangan
 - mengeksplorasi dan mengaplikasi prinsip imbangan bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual
 - menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugasan
 - menghayati hasil karya Seni Visual

Persepsi Seni

Definisi Imbangan

Imbangan bermaksud kesamaan dan kesepadanan dari segi berat, kedudukan dan tumpuan. Imbangan merujuk kepada cara elemen seni disusun. Imbangan diolah berasaskan kepada berat ringan secara fizikal dalam menghasilkan karya 3D. Dalam karya 2D pula, imbangan diolah berasaskan kepada pertimbangan secara visual.



Gambar foto 12.1
Imbangan pada pematung

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

- Definisi imbangan
- Ciri-ciri imbangan pada:
 - ❖ Alam semula jadi
 - ❖ Objek buatan manusia
 - ❖ Karya seni visual
- Fungsi imbangan

Ciri-ciri Imbangan

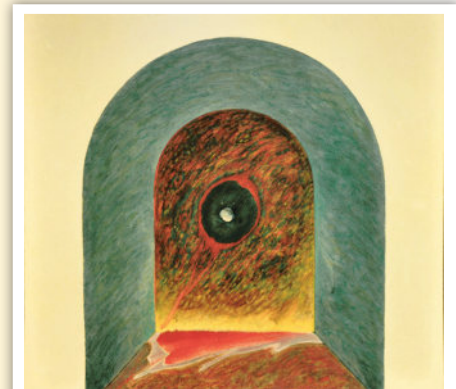
Ciri-ciri imbangan boleh dilihat dari segi simetri. Imbangan simetri dalam seni visual wujud apabila unsur-unsur seni yang digunakan saksama jika dilihat menggunakan garisan paksi di tengah-tengah sebuah karya. Imbangan yang tidak saksama pula dianggap tidak simetri. Prinsip imbangan boleh dilihat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual. Imbangan dapat mewujudkan suasana yang harmoni, stabil dan kukuh dalam sesuatu gubahan. Selain itu, imbangan mampu menghasilkan variasi dan menarik perhatian.



Garis paksi ialah garisan bayangan untuk membahagikan dua bahagian.



Gambar foto 12.2 Imbangan simetri pada objek buatan manusia



Abdul Latiff Mohidin, *Mindscape*, 1983, Cat minyak

Gambar foto 12.3 Imbangan simetri pada karya seni

Jenis Imbangan

Terdapat dua jenis imbangan, iaitu **imbangan simetri** dan **imbangan tidak simetri**. Jenis imbangan boleh ditentukan dengan melukis satu **garisan paksi** di bahagian tengah sesuatu objek itu. Mari kita kenal pasti jenis imbangan melalui ciri-ciri objek dalam rajah di halaman 126 dan 127.



Ciri-ciri imbang pada alam semula jadi:

- Rama-rama mempunyai kepak, warna dan corak yang sama di kedua-dua bahagian.
- Burung mempunyai dua sayap yang seimbang di kedua-dua belah badannya.



Ciri-ciri imbang pada objek buatan manusia:

- Cermin mata mempunyai bentuk seimbang untuk keselesaan penggunaannya.
- Kedua-dua bahagian kapal terbang mempunyai persamaan bentuk.

Imbangan Simetri

- Gubahan yang kelihatan sama antara bahagian kiri dan kanan objek atau gubahan.

IMBANGAN



Ciri-ciri imbang pada karya seni visual:

- Motif dan corak hiasan pada wau mempunyai unsur imbang di kedua-dua bahagian sayapnya.
- Kebanyakan logo direka dengan seimbang di kedua-dua bahagian.



Rajah 12.1 Jenis dan ciri-ciri imbang



Ciri-ciri imbalan tidak simetri pada objek buatan manusia:

- Alat kuda kepong tidak sama di bahagian kiri dan kanan tetapi mempunyai berat yang sepadan untuk melahirkan kesan imbalan.
- Kerusi yang direka dengan kedua-dua bahagian yang tidak seimbang masih kelihatan stabil dan boleh berdiri teguh.



Ciri-ciri imbalan tidak simetri pada alam semula jadi:

- Kedua-dua bahagian pokok tidak seimbang dari segi bentuk tetapi kedudukannya yang stabil memberi kekuatan pada pokok untuk berdiri teguh.

Imbalan Tidak Simetri (Asimetri)

- Gubahan yang tidak sama di kedua-dua bahagian objek atau gubahan tetapi masih mempunyai ciri-ciri yang menampakkan kesan keseimbangan.



Ramlan Abdullah, *Destroyed Orb*, 2012, Aluminium dan keluli lembut

Ciri-ciri imbalan tidak simetri pada karya seni visual:

- Seni arca ini tidak mementingkan keseimbangan dari segi reka bentuk tetapi kestabilan arca ini membolehkannya berdiri teguh.
- Karya seni ini kelihatan seimbang walaupun tidak sepadan di kedua-dua bahagian.



Redza Piyadasa, *Keluarga Baba*, 1986, Media campuran (cetakan saring sutera)

Fungsi Imbangan

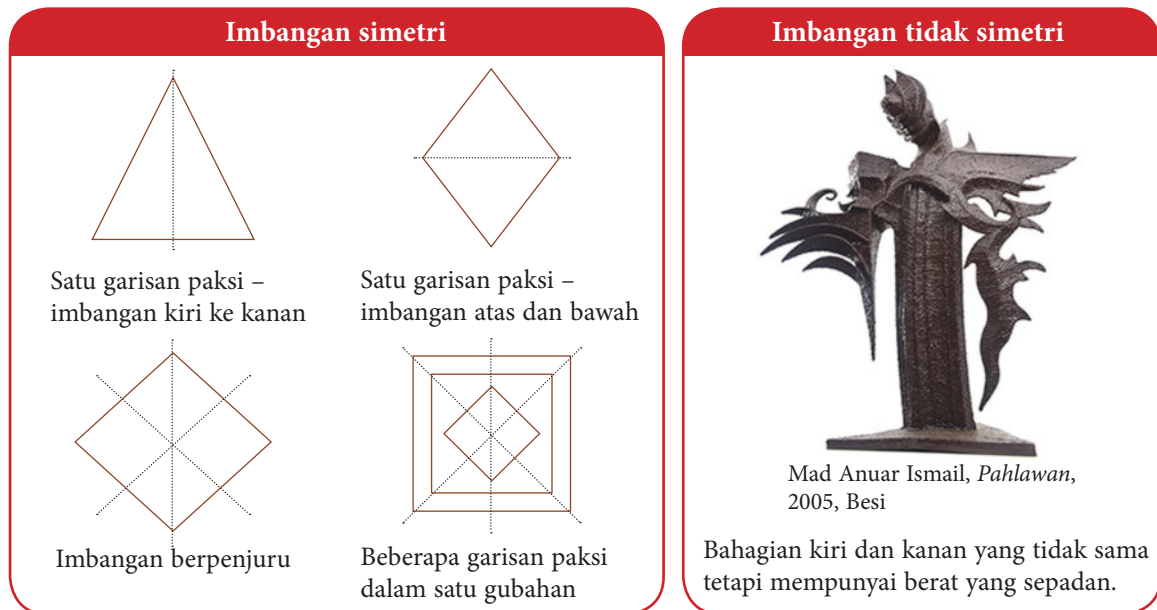
Ciri-ciri imbangan yang wujud pada sesuatu objek mempunyai fungsinya yang tersendiri. Rajah berikut menunjukkan antara fungsi imbangan.



Rajah 12.2 Fungsi imbangan

Teknik Penghasilan Imbangan

Prinsip imbangan dapat diwujudkan menggunakan teknik-teknik tertentu. Lihat rajah di bawah.



Rajah 12.3 Teknik penghasilan imbangan

Lakukan perbincangan dalam aktiviti berikut untuk mengukuhkan kefahaman anda mengenai prinsip imbangan.



Multimedia

Tujuan:

1. Mengidentifikasi prinsip imbangan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan ciri dan fungsi imbangan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Guru menayangkan slaid objek-objek alam semula jadi, buatan manusia dan karya seni visual di skrin putih.
3. Murid boleh mencari maklumat daripada carian laman sesawang atau bahan bacaan.
4. Kemudian bincangkan lebih lanjut tentang ciri-ciri dan fungsi prinsip imbangan pada objek-objek tersebut.

Jadual 12.1 Ciri-ciri dan fungsi imbangan pada objek

Objek	Ciri-ciri imbangan	Fungsi imbangan
1. Kereta	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk yang sama di kedua-dua bahagian 	<ul style="list-style-type: none"> • Mewujudkan kestabilan untuk bergerak

5. Catatkan hasil perbincangan anda dalam bentuk peta pemikiran i-THINK.
6. Persembahkan hasil tersebut kepada guru untuk dinilai.

Soalan: Berdasarkan carian maklumat anda, jenis imbangan yang manakah banyak terdapat di sekeliling kita?



Latihan Formatif

1. Gariskan jawapan yang betul.
 - (a) Imbangan bermaksud suatu keadaan yang (seimbang, kontra) serta sepadan.
 - (b) Terdapat (dua, tiga) jenis imbangan.
 - (c) Jenis imbangan ditentukan dengan melukis satu garisan paksi di bahagian (tepi, tengah) sesuatu objek.
 - (d) Cermin mata ialah contoh objek imbangan (simetri, tidak simetri).
2. Nyatakan jenis-jenis imbangan.
3. Nyatakan dua ciri imbangan.
4. Nyatakan fungsi imbangan pada sebuah kapal terbang.

Eksplorasi Seni

Gunakan pelbagai teknik untuk menghasilkan prinsip imbangan yang telah anda pelajari dalam Kembara Visual berikut.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip imbangan pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik.



KEMBARA VISUAL

Lokasi: Kawasan sekolah

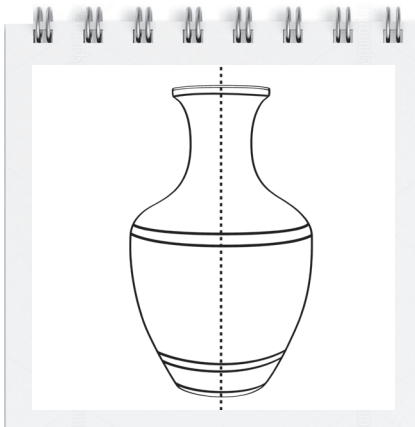
Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip imbangan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

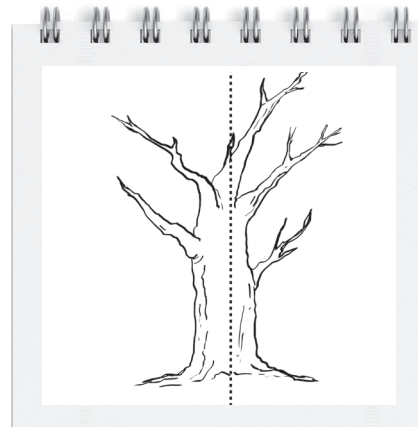
1. Lakukan lakaran ini secara individu menggunakan media pilihan murid.
2. Setiap murid perlu memilih satu tempat yang sesuai di sekitar kawasan sekolah.
3. Perhati dan lakarkan satu objek imbangan simetri dan satu objek imbangan tidak simetri di kawasan tersebut.
4. Gunakan buku sketsa untuk melakar objek yang diperhatikan.
5. Persembahkan lakaran kepada guru untuk dinilai.

Soalan: Dapatkah anda mengenal pasti ciri-ciri yang mewujudkan prinsip imbangan pada lakaran anda?

Berdasarkan aktiviti di atas, anda akan dapat menghasilkan lakaran menggunakan prinsip imbangan. Lihat contoh lakaran yang dihasilkan menggunakan prinsip imbangan dalam rajah di bawah.



Rajah 12.3 Contoh lakaran objek imbangan simetri



Rajah 12.4 Contoh lakaran objek imbangan tidak simetri

Ekspresi Seni

Anda telah mengetahui semua objek mempunyai imbalan sama ada imbalan simetri atau tidak simetri. Pada bahagian Ekspresi Seni, anda dikehendaki menghasilkan karya yang mempunyai prinsip imbalan ini.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip imbalan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.

Aktiviti Projek

Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip rekaan dalam penghasilan karya.

Langkah am:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Berdasarkan pemerhatian di sekeliling sekolah yang telah anda buat, hasilkan satu karya seni prinsip imbalan mengikut kreativiti anda.
3. Pamerkan hasil karya seni anda semasa Tumpu Galeri pada akhir tajuk ini.

Aktiviti A Arca Stabil – Sistem Solar

Alat/Bahan: Gam, gunting, lidi, papan lapis, pisau dan alat permainan plastik kanak-kanak (bola dan pemukul bola)

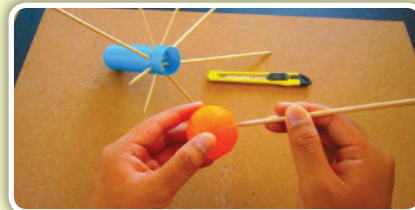
Langkah:

1



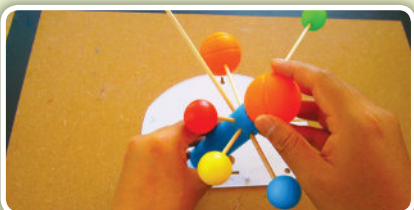
Potong pemukul bola plastik dan buat lubang-lubang kecil di sekelilingnya (sebagai tiang penyokong).

2



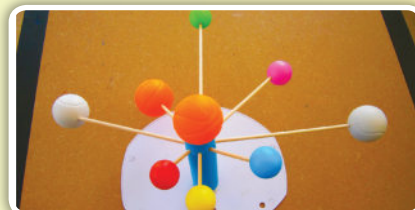
Potong lidi mengikut ukuran yang berbeza. Kemudian, cucuk setiap bola plastik dengan lidi tersebut.

3



Atur dan cucuk lidi tersebut pada tiang penyokong di atas sekeping papan lapis.

4



Laraskan lidi sehingga tiang penyokong tersebut stabil dan kukuh pada tapaknya.

Aktiviti B Seni Kraf-Pasu (Teknik lingkaran)

Alat/Bahan: Plastisin pelbagai warna

Langkah:

1



Sediakan plastisin yang pelbagai warna.

2



Bentukkan plastisin secara memanjang.

3



Hasilkan bentuk pasu hiasan menggunakan teknik lingkaran.

4



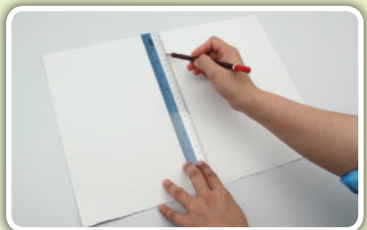
Pastikan pasu tersebut seimbang dan stabil.

Aktiviti C Mencorak – Motif Geometri

Alat/Bahan: Pastel/ krayon, pensel, pemadam, pembaris dan kertas lukisan

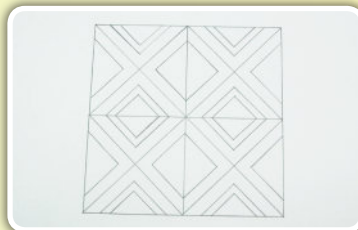
Langkah:

1



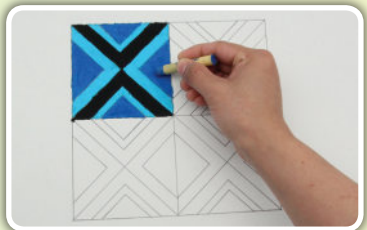
Lukis corak motif geometri di atas sekeping kertas lukisan.

2



Hasil lukisan corak motif geometri yang telah siap.

3



Warnakan lukisan corak tersebut dengan kemas.

4



Lakukan kemas pada lukisan.

Apresiasi Seni

Dalam bahagian Apresiasi Seni ini, anda akan menceritakan pengalaman menghasilkan karya seni yang telah dilakukan dalam aktiviti Ekspresi Seni. Selain itu, anda akan mempamerkan hasil karya untuk dihayati bersama-sama rakan-rakan yang lain. Gunakan Bahasa Seni Visual yang telah anda pelajari dalam memberi penilaian terhadap karya yang dipamerkan.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi hasil karya berpandukan prinsip imbangan.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni

Langkah:

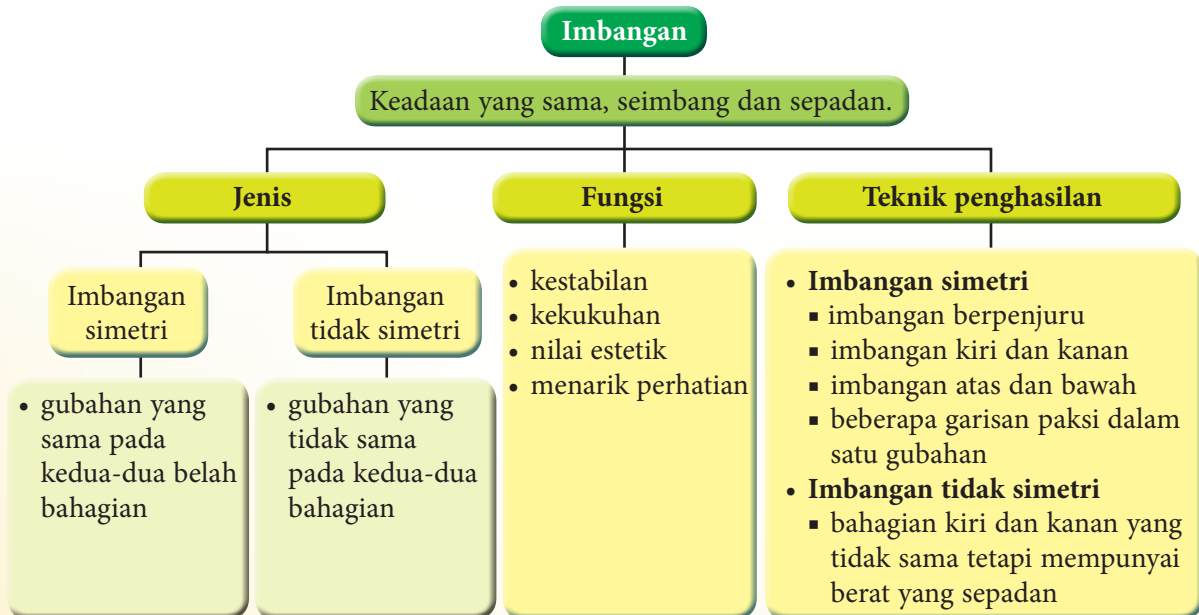
1. Guru memilih tiga karya terbaik daripada setiap kumpulan.
2. Murid membawa karyanya ke hadapan kelas dan membuat apresiasi kepada karya seni yang dihasilkan.
3. Murid-murid lain boleh bersoal jawab tentang prinsip imbangan yang digunakan dalam penghasilan karya tersebut.
4. Catatkan penerangan yang diberi dalam buku nota anda.



Gambar foto 12.4



Rumusan





Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Imbangan ialah sesuatu yang sepadan pada kedua-dua bahagian.
- Imbangan wujud pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual.
- Terdapat dua jenis imbangan, iaitu imbangan simetri dan tidak simetri.
- Fungsi imbangan untuk mewujudkan kestabilan, menarik perhatian, keindahan, nilai estetik dan penegasan.
- Terdapat pelbagai teknik untuk menghasilkan imbangan seperti penggunaan warna, rupa dan bentuk.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

1. Manakah antara berikut merupakan jenis imbangan tidak simetri?
 - A Sebuah buku
 - B Kapal terbang
 - C Sebatang pokok
 - D Gasing tradisional
2. Apakah garisan yang membahagikan dua bahagian sesuatu objek?
 - A Garisan menegak
 - B Garisan beralun
 - C Garisan paksi
 - D Garisan tebal
3. Manakah antara berikut merupakan fungsi imbangan?
 - A Menunjukkan pergerakan
 - B Mewujudkan penumpuan
 - C Menampakkan kelainan
 - D Mewujudkan kestabilan
4. Apakah fungsi imbangan pada cermin mata?
 - A Keselesaan pengguna
 - B Kelihatan cantik
 - C Mudah dipakai
 - D Lebih ringan

Soalan Subjektif

1. Tandakan (✓) pada objek yang mempunyai imbangan simetri:
 - (a) Burung helang
 - (b) Cermin mata
 - (d) Jet pejuang
 - (c) Pisau
 - (d) Kereta
 - (e) Batu
2. Bagaimanakah prinsip imbangan dapat diwujudkan dalam karya seni visual?
3. Apakah ciri-ciri imbangan pada kraf wau?
4. Apakah unsur yang boleh menimbulkan kesan imbangan tidak simetri dalam sesuatu gubahan?
5. Mengapakah imbangan tidak simetri mewujudkan ketidakstabilan?
6. Mengapakah konsep imbangan penting dalam pembinaan sesebuah bangunan?



Gambar foto 1

Pernahkah anda melihat karya seni yang mempunyai pelbagai unsur seni tetapi nampak bersatu? Seni *doodle* merupakan satu karya yang menggambarkan ciri-ciri kesatuan dalam karya seni. Dalam seni *doodle*, idea, reka letak objek dan penggunaan pelbagai unsur seni akan membentuk prinsip kesatuan pada karya-karya seni. Karya seni visual yang mempunyai unsur seni berulang ini akan kelihatan lebih menarik dan harmoni.



Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

- memahami prinsip kesatuan
- mengeksplorasi dan mengaplikasi prinsip kesatuan bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugasan
- menghayati hasil karya Seni Visual

Persepsi Seni

Definisi Kesatuan

Kesatuan ialah hubungan antara unsur seni yang membantu dalam menghasilkan karya seni visual. Gabungan ini merujuk kepada **tajuk** dan **mesej** yang sama serta saling melengkapi antara satu sama lain untuk menghasilkan makna tertentu.

Ciri-ciri Kesatuan

Ciri-ciri kesatuan wujud pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual. Rajah berikut menunjukkan ciri-ciri tersebut.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

- Definisi kesatuan
- Ciri-ciri kesatuan pada:
 - ❖ Alam semula jadi
 - ❖ Objek buatan manusia
 - ❖ Karya seni visual
- Fungsi kesatuan



Rajah 13.1 Ciri-ciri kesatuan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual

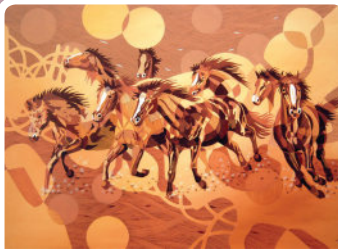
Fungsi Kesatuan

Prinsip kesatuan dapat dicapai jika kesemua elemen seni dapat disesuaikan antara satu sama lain melalui penggunaan rupa, susunan, ruang dan latar belakang yang seragam. Rajah berikut menunjukkan fungsi kesatuan dalam karya seni visual.



Tan Peng Hooi, *Fishing Village at Sunset*, 1968, Cat minyak atas kanvas

Kesatuan menimbulkan suasana yang tenteram dan selesa.



Nik Rafin, *Wild Horses*, 2013, Cat akrilik atas kanvas

Kesatuan memberi rasa harmoni kepada sesuatu imej visual.



Ahmad Shukri Mohamed, *Cabinet Series*, 1992, Media campuran

Kesatuan menjadikan karya lebih tersusun dan mudah difahami.

Rajah 13.2 Fungsi kesatuan

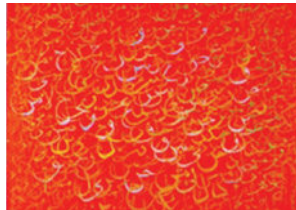
Teknik Penghasilan Kesatuan

Penggunaan prinsip kesatuan dapat menghasilkan sebuah hasil karya seni yang cantik dan menarik. Prinsip kesatuan dalam seni visual dapat dihasilkan melalui teknik-teknik tertentu.



Khatijah Sanusi, *The Patterns of Infinity*, 2009, Media campuran atas kanvas

Kesatuan melalui jalinan



Ahmad Khalid Yusof, *Oppositions*, 1993, Cat akrilik atas kanvas

Kesatuan melalui garisan



Koay Soo Kau, *Wealth*, 2003, Cat minyak atas kanvas

Kesatuan melalui bentuk



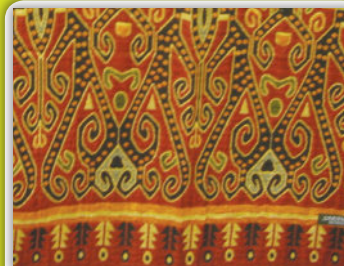
Syed Ahmad Jamal, *Endau Rompin*, 1985, Cat akrilik atas kanvas

Kesatuan melalui warna



Din Omar, *Antara Dua Hidangan*, 1991, Media campuran, Koleksi LPSVN

Kesatuan melalui rupa



Corak kain pua

Kesatuan melalui corak

Rajah 13.3 Teknik penghasilan kesatuan

Mari kita lakukan aktiviti berikut supaya anda lebih memahami prinsip kesatuan.

Aktiviti Multimedia

Tujuan:

1. Mengidentifikasi prinsip kesatuan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan ciri-ciri dan fungsi kesatuan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Tonton video klip daripada laman sesawang yang ditayang oleh guru tentang prinsip kesatuan dalam seni visual.
3. Setiap kumpulan perlu mencatat ciri-ciri dan fungsi kesatuan yang dipaparkan dalam video klip tersebut.

Jadual 13.1 Contoh ciri-ciri dan fungsi kesatuan pada objek

Objek	Ciri-ciri kesatuan	Fungsi kesatuan
1. Tayar kereta	• Kesatuan pada jalinan	• Memberi corak berulang

4. Persembahkan hasil dapatan kumpulan anda untuk dinilai oleh guru.

Soalan: Senaraikan unsur seni yang terdapat pada sesuatu objek dalam mewujudkan kesatuan.

Latihan Formatif

1. Isi tempat kosong dengan pilihan jawapan yang betul.

motif

corak

hubungan

menarik

- (a) Kesatuan ialah antara unsur seni yang membantu dalam menghasilkan karya seni visual.
 - (b) Sarung kusyen mempunyai prinsip kesatuan melalui yang sama.
 - (c) Kesatuan dalam karya seni visual dapat menjadikan karya lebih .
 - (d) Ciri kesatuan pada kain pua Sarawak terdapat pada ulangan yang sama.
2. Nyatakan dua ciri kesatuan.
 3. Berikan tiga fungsi kesatuan dalam karya seni visual.

Eksplorasi Seni

Ciri-ciri kesatuan dapat dilihat pada alam dan karya seni. Ciri-ciri ini dapat menyerlahkan fungsi kesatuan dalam sesebuah gubahan. Berdasarkan pengetahuan anda mengenai definisi, ciri-ciri dan fungsi kesatuan, gunakan pengetahuan tersebut dengan melakukan aktiviti eksplorasi berikut.

Standard Pembelajaran

Setelah mempelajari subtauk ini, murid dapat:

- Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip kesatuan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual dengan pelbagai teknik.

Aktiviti

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi penerokaan prinsip kesatuan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

1. Gunakan lembaran kerja yang diberi oleh guru.
2. Kenal pasti ciri-ciri kesatuan yang terdapat pada objek yang diberi.
3. Persembahkan hasil dapatan tersebut di hadapan kelas.

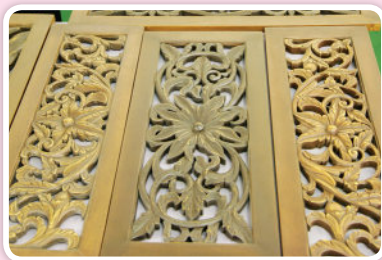
Contoh lembaran kerja:



Ciri-ciri kesatuan:



Ciri-ciri kesatuan:



Ciri-ciri kesatuan:



Ciri-ciri kesatuan:

Ekspresi Seni

Standard Pembelajaran

Dalam Ekspresi Seni ini, murid akan menjana idea untuk melakukan aktiviti mengikut kreativiti yang mengaplikasikan prinsip kesatuan dalam penghasilan karya seni. Hasil-hasil karya seni tersebut akan dipilih dan dipamerkan dalam Tumpu Galeri di akhir tajuk ini.

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kesatuan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.

Aktiviti Projek

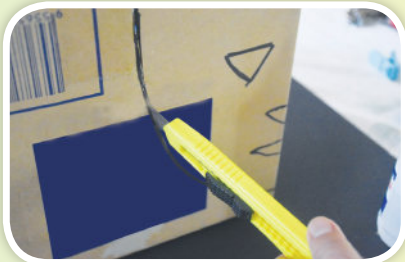
Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip rekaan dalam penghasilan karya.

Alat/Bahan: Berus warna, cat air, gam, gunting, pen, pisau, kertas warna bersaiz A4 dan kotak

Langkah:

1



Gunakan bahagian penjuru kotak dan lukis garisan bahagian muka, mata, hidung dan mulut. Potong kotak mengikut garisan.

2



Warnakan topeng dengan cat air mengikut kreativiti anda.

3



Hasilkan jaluran-jaluran kertas dengan memotong kertas warna dan tampal pada bahagian atas topeng.

4



Lakukan kemasan pada topeng.

Apresiasi Seni

Dalam Apresiasi Seni ini, anda dikehendaki memperagakan hasil seni yang dihasilkan dalam aktiviti Ekspresi Seni. Aktiviti ini membolehkan anda menghayati dan menceritakan pengalaman dalam menghasilkan karya seni dengan menggunakan Bahasa Seni Visual berkaitan prinsip kesatuan yang sesuai dan tepat.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi hasil karya berpandukan prinsip kesatuan.

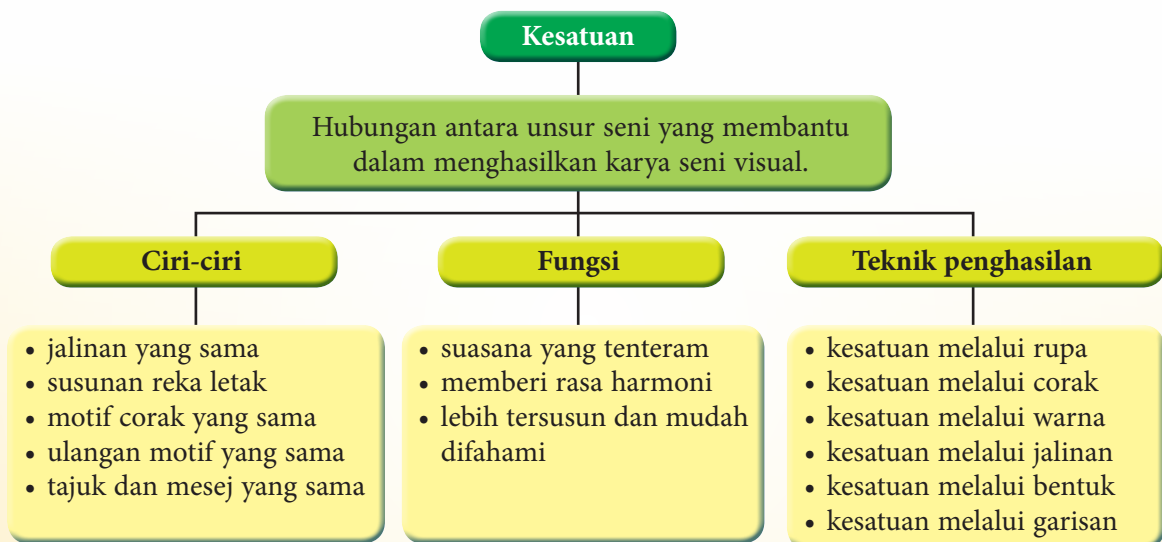
Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni

Langkah:

1. Bentangkan hasil karya seni secara berpasangan di hadapan bilik seni visual.
2. Seorang murid akan memakai topeng pasangannya dan seorang lagi akan membuat apresiasi kepada karya seni yang dihasilkan.
3. Setelah selesai sesi pembentangan, kumpul dan tampilkan semua topeng pada beberapa keping kad mengikut tema topeng masing-masing.
4. Guru akan bersoal jawab dengan murid tentang prinsip kesatuan yang terdapat pada hasil karya yang dipersembahkan.



Rumusan





Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Kesatuan ialah hubungan antara unsur seni yang membantu dalam menghasilkan karya seni visual.
- Ciri-ciri kesatuan wujud pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual.
- Penghasilan karya yang menekankan prinsip kesatuan sebagai Bahasa Seni

Visual dengan penggunaan warna, jalinan, bentuk, corak, garisan dan rupa.

- Prinsip kesatuan menjadikan karya lebih tersusun serta mudah difahami, memberi rasa harmoni dan suasana yang tenteram.
- Antara teknik menghasilkan kesatuan ialah dengan penggunaan warna, jalinan, bentuk, corak, garisan dan rupa.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

1. Apakah yang dimaksudkan dengan kesatuan dalam karya seni visual?
A Gabungan Bahasa Seni Visual
B Gabungan flora dan fauna
C Gabungan fizikal dan ilusi
D Gabungan alat dan bahan
2. Manakah antara berikut merupakan teknik untuk menghasilkan kesatuan dalam seni halus?
A Gabungan tajuk dan mesej yang sama
B Unsur seni yang berulang-ulang
C Penggunaan unsur seni yang pelbagai
D Elemen seni yang disusun dengan sepadan
3. Pernyataan yang manakah betul tentang prinsip kesatuan dalam karya?
A Rupa yang pelbagai akan menonjolkan kesan prinsip kesatuan
B Kesatuan dapat dihasilkan melalui unsur warna dan jalinan
C Warna yang kontra akan mewujudkan kesan prinsip kesatuan yang sempurna
D Gubahan bahagian kiri dan kanan yang seimbang akan menimbulkan prinsip kesatuan

Soalan Subjektif

1. Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.
(a) Prinsip menjadikan sesebuah gubahan lebih tersusun serta mudah difahami.
(b) Gabungan menimbulkan nilai estetik dalam karya seni visual.
(c) Kain pua Sarawak mempunyai prinsip kesatuan melalui yang berulang-ulang.
2. Adakah anda dapat mengenali prinsip kesatuan pada karya seni *doodle* berikut? Jelaskan.



Gambar foto 1

TAJUK 14

IRAMA DAN PERGERAKAN

Pernahkah anda melihat pokok kelapa yang sedang bergoyang ditiup angin? Pelelah daun kelapa akan melambai-lambai mengikut arah pergerakan angin. Prinsip irama dan pergerakan dalam alam dapat digambarkan melalui imej pokok kelapa tersebut. Manakala, dalam karya seni pula dapat dihasilkan melalui pengulangan unsur-unsur seni dan hal benda. Dapatkah anda mengenal pasti prinsip irama dan pergerakan dalam karya seni di bawah?

Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

- memahami prinsip irama dan pergerakan
- mengeksplorasi dan mengaplikasi prinsip irama dan pergerakan bagi mengukuhkan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjawatan tugas
- menghayati hasil karya Seni Visual



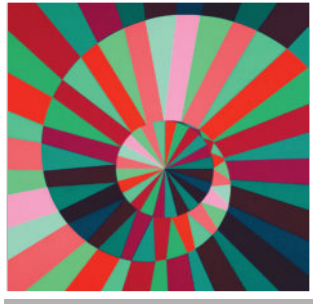
Persepsi Seni

Definisi Irama dan Pergerakan

Irama merujuk kepada unsur-unsur seni yang berulang-ulang untuk menghasilkan pergerakan.

Ciri-ciri Irama dan Pergerakan

Irama dan pergerakan wujud pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual. Apabila kita memerhati irama dalam sesuatu karya seni, kita dapat merasai pergerakan dan perasaan yang ditimbulkan dalam karya tersebut. Rajah berikut menunjukkan ciri-ciri irama dan pergerakan.



Rajah 14.1 Pengulangan rupa di atas mewujudkan irama dan pergerakan

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

- Definisi irama dan pergerakan
- Ciri-ciri irama dan pergerakan pada:
 - ❖ Alam semula jadi
 - ❖ Objek buatan manusia
 - ❖ Karya seni visual
- Fungsi irama dan pergerakan



Terdapat beberapa jenis irama dalam seni visual, iaitu irama rawak, irama biasa, irama berselang-seli, irama aliran dan irama progresif.

Ciri-ciri Irama dan Pergerakan



Rajah 14.2 Ciri-ciri irama dan pergerakan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual

Fungsi Irama dan Pergerakan

Prinsip irama dan pergerakan dalam sesebuah karya seni akan memberi kesan dinamik. Rajah berikut menunjukkan fungsi irama dan pergerakan.



Abdul Rasid Yusof, *Life Cycle Series II*, 2011,
Cat akrilik atas kanvas

Menjadikan karya seni kelihatan lebih bertenaga dan realistik.



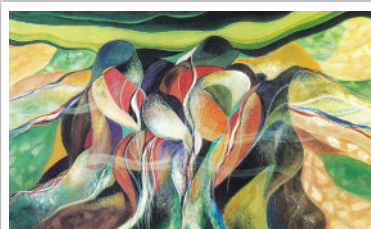
Nik Rafin, *The Winner*, 2012,
Cat minyak atas kanvas

Menjadikan aksi dalam karya seni lebih berkesan.

Rajah 14.3 Fungsi irama dan pergerakan

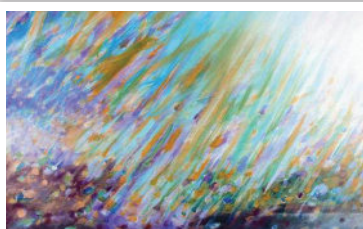
Teknik Penghasilan Irama dan Pergerakan

Kesan irama dan pergerakan boleh dihasilkan dalam gubahan seni visual dengan pelbagai teknik. Teknik-teknik tersebut menggunakan unsur seni dan prinsip rekaan tertentu.



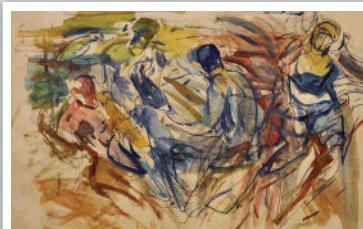
Tayeb bin Yop, *Meditation*, 1988,
Akrilik atas kanvas

Olahan garisan melengkung dan beralun yang berulang



Syed Ahmad Jamal, *Hujan Rahmat*, 1995,
Cat akrilik atas kanvas

Olahan unsur warna



Yusof Ghani, *Siri Tari*, 1991,
Cat air dan dakwat atas kertas

Olahan unsur rupa berulang yang berbeza



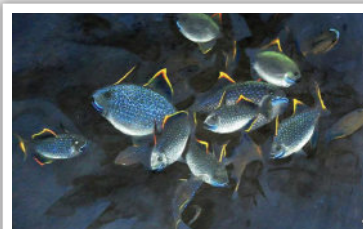
Corak batik ikat celup

Olahan unsur jalinan



Raja Shahriraman Raja Aziddin,
Persamaan Membangun,
1993, Besi

Olahan unsur bentuk



Long Thien Shih, *Aqua-Marine Series 'Gilded Triggerfish'*, 2001,
Pastel atas kertas

Olahan unsur ruang antara objek

Rajah 14.4 Teknik penghasilan irama dan pergerakan

Lakukan aktiviti berikut untuk mengenali ciri-ciri irama dan pergerakan serta fungsinya.

Aktiviti



Multimedia

Tujuan:

1. Mengidentifikasi prinsip irama dan pergerakan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan ciri-ciri dan fungsi irama dan pergerakan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.

Langkah:

1. Guru membawa murid ke bilik seni visual.
2. Dengan menggunakan perisian multimedia, guru memaparkan objek-objek semula jadi, buatan manusia dan karya seni visual pada skrin putih.
3. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
4. Secara meja bulat, setiap kumpulan membincangkan ciri-ciri dan fungsi prinsip irama dan pergerakan pada objek-objek yang ditayangkan.
5. Catat hasil perbincangan anda dalam bentuk peta pemikiran i-THINK.
6. Persembahkan hasil kumpulan anda kepada guru untuk dinilai.

Soalan: Adakah prinsip harmoni berkait rapat dengan irama dan pergerakan? Jelaskan jawapan anda.



Latihan Formatif

1. Gariskan jawapan yang betul.
 - (a) Irama merujuk kepada unsur-unsur seni yang berulang-ulang untuk menghasilkan (pergerakan, kontra).
 - (b) Rekaan tangga yang (mendatar, berpusing) memberi kesan pergerakan.
 - (c) Irama dan pergerakan memberikan kesan (dinamik, kontra) dalam sesebuah karya seni.
2. Nyatakan dua jenis irama dalam seni visual.
3. Berikan dua ciri irama dan pergerakan pada alam semula jadi.
4. Nyatakan dua fungsi prinsip irama dan pergerakan dalam hasil karya seni visual.
5. Berikan dua teknik yang digunakan untuk menghasilkan irama dan pergerakan dalam penghasilan karya seni visual.

Eksplorasi Seni

Penggunaan teknik yang betul dalam mewujudkan prinsip irama dan pergerakan dapat menghasilkan gubahan yang menarik serta berkesan. Dalam aktiviti berikut, anda perlu mengenal pasti objek di persekitaran yang mempunyai prinsip irama dan pergerakan. Gunakan pengetahuan tersebut dalam menghasilkan gubahan karya seni.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip irama dan pergerakan pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik.

Aktiviti

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip irama dan pergerakan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Alat/Bahan: Gam, gunting, pensel, pemotong kertas, pisau, kertas lukisan dan kertas warna bersaiz A4

Langkah:

1. Kenal pasti objek alam semula jadi, buatan manusia atau karya seni yang terdapat di persekitaran anda.
2. Perhatikan ciri-ciri irama dan pergerakan yang terdapat pada objek tersebut.
3. Aplikasi ciri-ciri objek yang diperhatikan untuk menghasilkan satu karya seni menggunakan cara lipatan atau potongan kertas.
4. Persembahkan hasil karya seni anda kepada guru untuk dinilai.

Hasil:



Gambar foto 14.1 Lipatan kertas yang menunjukkan kesan irama dan pergerakan



Gambar foto 14.2 Potongan kertas yang menunjukkan kesan irama dan pergerakan

Soalan: Terangkan ciri-ciri irama dan pergerakan yang dihasilkan dalam karya anda.

Ekspresi Seni

Dalam bahagian Ekspresi Seni ini, anda akan menghasilkan karya seni yang mengaplikasikan prinsip irama dan pergerakan. Anda perlu memilih aktiviti untuk berkarya dengan memberi penekanan pada prinsip irama dan pergerakan. Gunakan kreativiti anda dalam menjana idea untuk menghasilkan karya seni tersebut.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip irama dan pergerakan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.



Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip rekaan dalam penghasilan karya.

Langkah am:

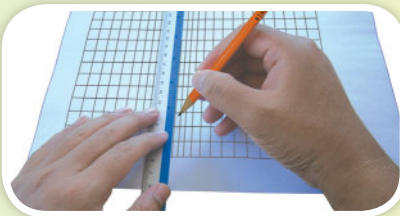
1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Gunakan prinsip irama dan pergerakan dalam penghasilan karya seni.
3. Pamerkan hasil karya seni kumpulan anda semasa aktiviti Tumpu Galeri.

Aktiviti A Seni Op

Alat/Bahan: Berus, cat air, palet, pembaris, pensel dan kertas lukisan

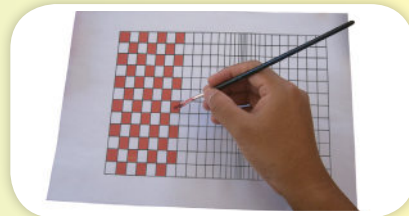
Langkah:

1



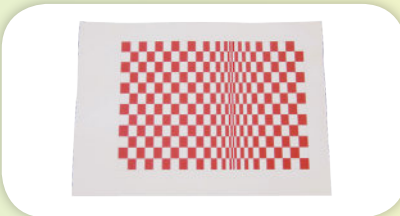
Membuat lakaran geometri pada kertas lukisan mengikut idea sendiri.

2



Warnakan petak-petak yang telah dibuat secara berselang-seli sehingga penuh.

3



Lakukan kemas pada karya anda dengan bimbingan guru.

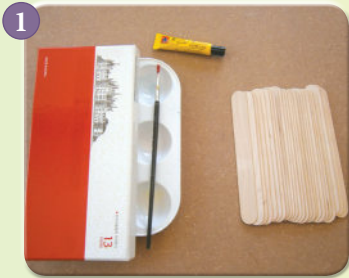


Seni Op menekankan reka bentuk geometri, garisan dan warna yang boleh menimbulkan ilusi pergerakan dalam sesebuah karya.

Aktiviti B Arca

Alat/Bahan: Berus, cat air, gam, palet dan batang aiskrim atau bahan kitar semula yang bersesuaian

Langkah:



1 Sediakan bahan-bahan yang diperlukan untuk karya anda.



2 Gunakan kreativiti anda untuk membuat susun atur menggunakan batang aiskrim dan lekatkan.



3 Lakukan kemas pada karya yang telah siap.

Aktiviti C Kolaj

Alat /Bahan: Gunting, gam, pensel, kertas lukisan dan kertas warna bersaiz A4

Langkah:



1 Lakarkan rupa beberapa bentuk yang dikehendaki pada kertas warna bersaiz A4 dan gunting.



2 Susun atur bentuk yang telah digunting secara kreatif untuk menunjukkan kesan pergerakan dan gamkan.



3 Buat kemas pada karya yang telah siap.

EMK

Nilai murni

Penggunaan bahan-bahan kitar semula dalam aktiviti seni visual dapat mengelakkan pembaziran, menjana minda yang kreatif dan kesedaran untuk menghargai alam sekitar.

Lakukan aktiviti menghasilkan catan menggunakan prinsip irama dan pergerakan dengan melayari laman sesawang berikut:



<https://goo.gl/1VZ5dF>

Apresiasi Seni

Anda telah memahami definisi, ciri-ciri dan fungsi irama dan pergerakan dalam karya seni visual. Anda juga telah mengaplikasikan prinsip ini dalam penghasilan beberapa karya seni pada bahagian Ekspresi Seni.

Pada bahagian Apresiasi Seni ini, anda dikehendaki membuat apresiasi seni berkaitan karya seni yang telah dihasilkan kepada rakan-rakan untuk dihayati dan dinilai. Anda juga perlu menggunakan Bahasa Seni Visual yang berkaitan dengan prinsip irama dan pergerakan dengan tepat.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid akan dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi hasil karya berpandukan prinsip irama dan pergerakan.

Bahan: Hasil karya murid dalam aktiviti Ekspresi Seni

Langkah:

1. Guru memilih tiga karya terbaik daripada setiap kumpulan.
2. Pamerkan karya tersebut di stesen kumpulan masing-masing.
3. Secara bergilir-gilir, setiap kumpulan bersama-sama guru akan bergerak dari satu stesen ke satu stesen dan mendengar pembentangan karya setiap kumpulan.
4. Murid bertanggungjawab memberi penerangan hasil karya yang dihasilkan daripada aspek prinsip irama dan pergerakan.
5. Buat pemerhatian ciri-ciri irama dan pergerakan dan catatkan setiap penerangan dan penilaian dalam buku nota anda.



Gambar foto 14.3 Contoh hasil karya yang dipamerkan



Rumusan



Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Irama menunjukkan pergerakan apabila sesuatu elemen berulang.
- Pergerakan pula digunakan untuk menggambar perasaan dan aksi dalam karya seni.
- Ciri-ciri prinsip irama dan pergerakan terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual.
- Irama dan pergerakan memberikan kesan dinamik dalam sesebuah karya seni, menjadikan karya seni kelihatan lebih bertenaga dan realistik serta menjadikan aksi lebih berkesan.
- Irama dan pergerakan terhasil melalui olahan garisan, rupa, bentuk, warna dan ruang.




Latihan Sumatif

Soalan Objektif

1. Apakah yang dimaksudkan dengan irama dan pergerakan dalam karya seni visual?
A Hasil karya yang seimbang
B Nilai ton warna yang berubah-ubah
C Kepelbagaian unsur seni dan prinsip rekaan dalam karya
D Kesan pergerakan yang wujud daripada pengulangan visual
2. Manakah antara berikut merupakan jenis irama?
A Irama rawak
B Irama teratur
C Irama selingan
D Irama bersimpang-siur
3. Manakah pernyataan yang betul tentang fungsi prinsip irama dan pergerakan?
A Menjadikan pergerakan kelihatan tidak tersusun atau sekata
B Menjadikan karya seni lebih realistik
C Memberi kesan statik pada rupa
D Menimbulkan kebosanan
4. Manakah antara berikut merupakan teknik untuk mewujudkan prinsip irama dan pergerakan?
A Olahan saiz bentuk yang sama
B Olahan garisan yang berulang
C Olahan warna yang sekata
D Olahan rupa yang sama
5. Mengapakah aksi dalam komik menggunakan banyak prinsip irama dan pergerakan?
A Memudahkan jalan cerita
B Menonjolkan watak utama
C Memaparkan prinsip kepelbagaian
D Meninggalkan kesan aksi yang lebih mendalam

Soalan Subjektif

1. Tandakan (✓) pada pernyataan yang betul dan (✗) pada pernyataan yang salah.
(a) Pergerakan boleh ditunjukkan melalui elemen harmoni.
(b) Fungsi utama irama dan pergerakan dalam karya seni untuk mewujudkan kontra.
(c) Ombak menunjukkan pergerakan melalui olahan garisan melengkung dan beralun yang berulang.
(d) Ilustrasi pada buku komik banyak menggunakan prinsip irama dan pergerakan.
2. Apakah ciri-ciri irama dan pergerakan yang anda lihat pada alam nyata?
3. Senaraikan teknik penghasilan irama dan pergerakan dalam seni visual.
4. Karya seni yang mewujudkan irama dan pergerakan akan kelihatan seakan-akan bergerak walaupun pada hakikatnya statik. Bagaimanakah anda boleh menjelaskan keadaan ini? 
5. Apakah teknik yang digunakan oleh pengkarya untuk menunjukkan kesan irama dan pergerakan dalam karya seni berikut?

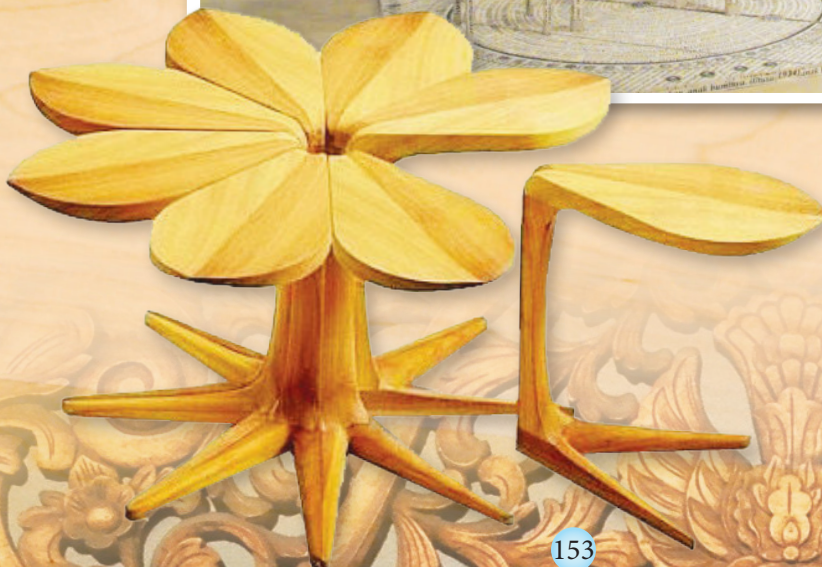


Nik Rafin, *Escapade*, 2013,
Cat akrilik atas kanvas

Gambar foto 1

BIDANG: PEMIKIRAN SENI VISUAL

Pemikiran Seni Visual ialah bidang yang membincangkan proses dan elemen-elemen yang perlu ada pada sesebuah karya seni. Bidang ini berkaitan dengan aspek yang mempunyai elemen kebolegunaan dan kebolehpasaran dalam seni halus, seni reka dan seni kraf. Keupayaan murid menguasai konsep-konsep penting dalam bidang ini akan menghasilkan karya seni visual yang kreatif, inovatif dan berkualiti tinggi.



Pernahkah anda mengunjungi pameran seni visual? Jika pernah, adakah anda perasan ‘tajuk’ yang terdapat pada karya seni yang dipamerkan? Jika tidak pernah, apabila ada peluang untuk melawat pameran seni, sila beri perhatian terhadap tajuk sesebuah karya seni. Apakah perkaitan tajuk dengan mesej yang ingin disampaikan? Jika anda dapat mengaitkan tajuk dengan mesej yang ingin disampaikan, bermakna pelukis, pereka dan pengarca tersebut telah berjaya menghasilkan satu karya yang berkesan.

Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

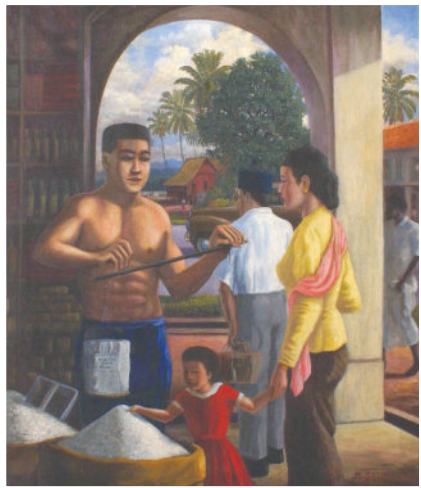
- memahami tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya
- mengeksplorasi dan mengaplikasi kaedah pembentukan dan perkembangan tajuk dan mesej
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanan tugas
- menghayati hasil karya Seni Visual berpandukan teori dan pemahaman tentang tajuk dan mesej



Persepsi Seni

Definisi Tajuk dan Mesej

Tajuk ialah **judul dan fokus** sesuatu karya untuk menggambarkan mesej yang ingin disampaikan. Mesej pula ialah **makna** atau **maksud** tersurat dan tersirat yang terkandung dalam sesebuah karya seni. Pemahaman terhadap tajuk dan mesej dapat mempertingkatkan penghayatan kita terhadap sesebuah karya seni. Rajah 15.1 ialah contoh pernyataan di atas bagi menggambarkan mesej yang ingin disampaikan.



Tema : Sosioekonomi
Tajuk : *Membeli-belah di Kampung*
Mesej : Aktiviti harian dan nilai-nilai budaya dalam masyarakat tempatan

Mohd. Sallehuddin,
Membeli-belah di Kampung,
1959, Cat minyak
Koleksi LPSVN

Rajah 15.1 Contoh karya yang mengandungi tajuk dan mesej

Tujuan Aplikasi Tajuk dan Mesej

Tujuan aplikasi tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya adalah untuk menjadikan karya seni visual tersebut lebih bermakna dan bukan sekadar untuk nilai keindahan semata-mata. Tajuk mestilah sesuai dengan tema agar karya seni itu mampu memberikan mesej seperti pengajaran dan maklumat tertentu.

Kaedah Pembentukan dan Proses Perkembangan Tajuk dan Mesej

Sesebuah karya seni visual dihasilkan melalui gabungan tiga komponen penting, iaitu **hal benda**, **bentuk** dan **kandungan**. Hal benda berkait rapat dengan imej yang dipilih bagi mewakili tema. Bentuk merujuk kepada unsur seni dan prinsip rekaan yang diaplikasikan dalam proses pembentukan karya. Kandungan pula biasanya berkisar pada persoalan makna dan lambang kebudayaan, sosiologi, politik, sejarah dan nilai estetik. Kandungan berkait rapat dengan sebab sesuatu mesej itu ingin disampaikan.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

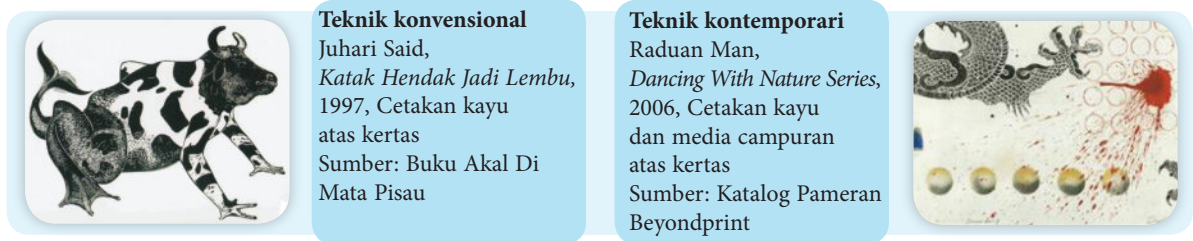
- Definisi tajuk dan mesej
- Tujuan aplikasi tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya
- Kaedah pembentukan dan proses perkembangan tajuk dan mesej
- Teknik
 - ❖ Konvensional
 - ❖ Kontemporari

INFO SENI

- Mesej juga dikaitkan dengan tema, iaitu inti pati kepada pengkaryaan dan perekaan.
- Tema ialah subjek yang dibincangkan oleh pelukis dalam karya seni visual melalui paparan imej tertentu.
- Tiga persoalan penting sebagai panduan untuk menghasilkan karya:
 - ❖ Apakah (hal benda)
 - ❖ Bagaimanakah (bentuk)
 - ❖ Mengapakah (kandungan)

Teknik Konvensional dan Teknik Kontemporari

Teknik ialah kaedah mencipta sesuatu hasil seni seperti karya seni visual. Terdapat dua jenis teknik yang biasa digunakan, iaitu **teknik konvensional** dan **teknik kontemporari**. Teknik konvensional merujuk kepada proses pembentukan hasil karya visual yang terikat dengan proses atau cara tradisi. Teknik kontemporari pula ialah proses yang tidak terikat dengan kaedah tradisi dan lebih kreatif serta inovatif.



Rajah 15.2 Contoh teknik konvensional dan teknik kontemporari

Lakukan aktiviti di bawah untuk lebih memahami cara menghasilkan karya seni visual yang menarik.

Aktiviti

Tujuan:

1. Mengidentifikasikan tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya.
2. Menginterpretasikan tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya.

Langkah:

Merujuk karya di bawah, berikan pandangan anda berdasarkan persoalan-persoalan berikut:

1. Adakah tajuk karya *Beijing Impression* itu sesuai dengan mesej berkaitan penghargaan?
2. Bagaimanakah unsur seni dan prinsip rekaan diaplikasikan dalam karya ini?
3. Pada pandangan anda, mengapakah pelukis menggunakan bangunan sebagai hal benda untuk menyampaikan mesej pengharganya?
4. Adakah karya ini dikategorikan sebagai konvensional atau kontemporari? Berikan rasional anda.

Tajuk karya lukisan ini ialah *Beijing Impression* yang bertemakan bangunan bersejarah. Pelukis ingin menyampaikan mesej tentang penghargaan beliau terhadap keunikan bangunan tersebut.

Ham Rabeah Kamarun, *Beijing Impression*, 2007,
Arang dan krayon



Rajah 15.3 Tajuk dan mesej dalam karya

Arahan: Buat catatan sumbangsaran dalam buku nota anda.

Latihan Formatif

1. Apakah yang dimaksudkan dengan tajuk dan mesej?
2. Nyatakan tujuan tajuk dan mesej dalam pembentukan karya seni visual.
3. Apakah tiga komponen penting yang perlu ada dalam sesebuah karya?
4. Bagaimanakah anda dapat membezakan tajuk dan mesej dalam sesebuah karya?



Eksplorasi Seni

Anda telah memahami tajuk dan mesej sangat penting dalam penghasilan sesebuah karya. Pengkarya yang kreatif boleh menyampaikan tajuk dan mesejnya dalam bentuk seni visual yang bermakna. Lakukan aktiviti di bawah untuk lebih memahami tajuk dan mesej dalam karya seni.

Dalam aktiviti ini, guru akan memberikan beberapa objek atau visual objek berkenaan kepada setiap kumpulan. Ahli-ahli dalam setiap kumpulan dikehendaki membincangkan tajuk dan mesej yang digunakan dalam penghasilan karya tersebut.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Meneroka kaedah penjaanaan tajuk dan mesej
- Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman terhadap tajuk dan mesej
- Mencerakinkan proses
 - ❖ Komponen tajuk dan mesej

Aktiviti

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan aplikasi tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Kaji dan lengkapkan maklumat tentang tajuk, mesej dan teknik berpandukan objek atau visual objek berkenaan yang diberi oleh guru dalam jadual berikut:

Jadual 15.1 Lembaran kerja

Karya	Tajuk	Mesej	Teknik
Arca			
Poster			
Tepak sirih			

3. Tulis hasil dapatan perbincangan anda dalam buku nota seni.



Arca

Tajuk

The Storm Raiders.
Arca ukiran kayu ini bertemakan figura manusia yang dihasilkan oleh Mad Anuar pada tahun 1991.

Mesej

Membawa mesej kekaguman terhadap sikap, semangat dan usaha gigih tanpa mengenal putus asa.



Poster

Tajuk

Hero.
Poster ini bertemakan sains fiksi antara realiti dan fantasi pengkarya.

Mesej

Membawa mesej tentang kemajuan teknologi yang boleh memberikan manfaat atau sebaliknya kepada masyarakat dunia.



Tepak sirih

Tajuk

Tepak sirih.
Tepak sirih ini bertemakan warisan bangsa yang sering digunakan semasa adat meminang dalam budaya Melayu.

Mesej

Membawa mesej kita perlu mengekalkan warisan yang menjadi kebanggaan budaya dan bangsa.

Rajah 15.4 Contoh perbincangan tentang tajuk dan mesej

Ekspresi Seni

Dalam bahagian Eksplorasi Seni, anda telah memahami kepentingan dan kaitan antara tajuk dengan mesej agar komunikasi visual dapat disampaikan dengan jelas dan tepat. Lakukan aktiviti di bawah untuk lebih memahami konsep tajuk dan mesej dalam sesuatu karya.

Dalam aktiviti ini, anda perlu memilih satu karya yang mempunyai tajuk tertentu. Kaji karya tersebut dari aspek hal benda, bentuk dan kandungannya. Tuliskan hasil dapatan anda dan rakan-rakan dalam bentuk peta pemikiran untuk dipersembahkan dalam Tumpu Galeri.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mengaplikasikan pemahaman tentang tajuk dan mesej dalam karya
- Menjana tugasan berkaitan aplikasi tajuk dan mesej
 - ❖ Tajuk – aplikasi tajuk dan mesej
 - ❖ Komponen tajuk dan mesej

Aktiviti

Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi aplikasi tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan aplikasi tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Pilih satu karya yang mempunyai tajuk tertentu.
3. Bincangkan tentang tiga komponen yang telah dipelajari dan aplikasikan dalam karya yang dipilih.
4. Tulis dan lakarkan hasil dapatan perbincangan anda dalam bentuk peta pemikiran dalam buku nota.

Hasil perbincangan:



Mohamed Hoessein Enas,
Pertempuran Pasir Panjang, 1981,
Cat minyak

Hal benda: Menggunakan figura perwira-perwira askar Melayu. Paparan tersebut bertepatan dengan tajuk dan tema patriotisme.

Bentuk: Menggunakan media cat minyak dengan sapuan berus yang teliti dan terkawal. Ruang ditunjukkan menggunakan pendekatan perspektif warna bagi memaparkan insiden pertempuran secara maksimum.

Kandungan: Sebuah karya gaya romantisme yang mengisahkan pertempuran di lereng bukit Pasir Panjang. Pasukan Tentera Bersekutu terpaksa menyerahkan diri kepada Jepun setelah bertempur selama dua hari. Letenan Adnan bin Saidi bersama-sama anggota Platun Kedua, Kompeni C Batalion Pertama telah dibunuh kerana enggan menyerahkan diri.

Rajah 15.5 Contoh perbincangan yang berfokuskan patriotisme

Apresiasi Seni

Anda telah mempelajari tajuk dan mesej dalam pembentukan karya seni visual. Dalam sesi Apresiasi Seni ini, setiap hasil perbincangan akan diperagakan dan anda akan membentangkan hasil dapatan masing-masing dalam Tumpu Galeri. Semasa pembentangan, anda boleh menyatakan:

- Apakah tajuk karya yang dipilih?
- Mengapakah anda dan kumpulan memilih karya tersebut?
- Bagaimanakah anda menganalisis karya tersebut?
- Apakah faedah hasil analisis anda itu?

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek teori dan pemahaman tentang tajuk dan mesej
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi hasil karya berpandukan unsur seni dan prinsip rekaan.

Langkah:

- Pilih tiga bahan pameran terbaik yang dihasilkan oleh setiap kumpulan.
- Lekatkan bahan tersebut di papan tulis kelas.
- Wakil kumpulan perlu membentangkan hasil dapatan karya dengan jelas selama lima minit di hadapan kelas.
- Laporan hasil pembentangan anda mesti menggunakan unsur seni dan prinsip rekaan yang berkaitan tajuk dan mesej dengan betul.



Gambar foto 15.1 Contoh hasil bahan perbincangan



Rumusan

Tajuk dan mesej	Definisi	<ul style="list-style-type: none"> • Tajuk ialah judul dan fokus sesuatu karya untuk menggambarkan mesej yang ingin disampaikan. • Mesej ialah makna atau maksud yang tersurat dan tersirat yang terkandung dalam sesebuah karya seni.
	Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memberi mesej seperti pengajaran dan maklumat tertentu. • Menjadikan karya itu lebih bermakna. • Mempunyai nilai keindahan.
	Kaedah	<ul style="list-style-type: none"> • Hal benda ialah imej yang dipilih untuk mewakili tema. • Bentuk merujuk kepada unsur seni dan prinsip rekaan yang digunakan dalam penghasilan karya. • Kandungan merujuk kepada persoalan makna dan lambang kebudayaan, sosiologi, politik, sejarah dan nilai estetik.
	Teknik	<ul style="list-style-type: none"> • Konvensional, iaitu teknik yang terikat dengan proses atau cara tradisi seperti penggunaan media. • Kontemporari, iaitu teknik yang tidak terikat dengan kaedah tradisi, lebih kreatif dan inovatif.



Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Tajuk dan mesej saling berkaitan dalam proses pembentukan karya seni.
- Tajuk ialah judul dan fokus sesuatu karya untuk menggambarkan mesej yang ingin disampaikan.
- Mesej ialah makna atau maksud tersurat dan tersirat yang terkandung dalam sesebuah karya seni.
- Tujuan tajuk dan mesej adalah agar hasil karya tersebut menjadi lebih bermakna dan mempunyai nilai estetik.
- Tajuk mesti sesuai dengan tema agar pengajaran dan maklumat dapat disampaikan dengan tepat.
- Terdapat tiga komponen utama dalam proses pembentukan karya seni, iaitu hal benda, bentuk dan kandungan.
- Tajuk dan mesej amat penting kerana elemen ini menjadikan sebuah karya seni itu bermakna dan berkesan dari segi komunikasi visual.
- Terdapat dua teknik dalam penghasilan karya, iaitu teknik konvensional dan teknik kontemporari.
- Teknik konvensional terikat dengan proses atau cara tradisi.
- Teknik kontemporari pula tidak terikat dengan kaedah tradisi, namun lebih kreatif dan inovatif.




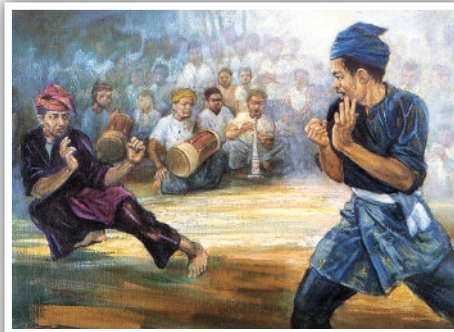
Latihan Sumatif

Soalan Objektif

1. Apakah aspek utama dalam definisi tajuk?
 - A Tema
 - B Mesej
 - C Figura
 - D Hal benda
2. Apakah fokus utama dalam definisi mesej?
 - A Ketepatan tajuk
 - B Pemilihan teknik
 - C Hal benda yang relevan
 - D Maksud tersurat dan tersirat
3. Mengapakah pemilihan tajuk dan mesej mesti jelas dalam sesebuah karya?
 - A Karya seni akan disukai
 - B Keberkesanan untuk menghayati karya
 - C Memudahkan proses pembentukan karya
 - D Membantu menyampaikan maklumat dengan tepat
4. Apakah tiga komponen dalam proses pembentukan karya seni visual?
 - A Hal benda, bentuk dan kandungan
 - B Hal benda, kandungan dan teknik
 - C Bentuk, teknik dan kandungan
 - D Hal benda, bentuk dan teknik
5. Komponen bentuk dalam karya seni merujuk kepada _____.
 - A unsur seni dan prinsip rekaan
 - B persoalan makna dan lambang
 - C hal benda yang menjadi fokus penting
 - D media yang digunakan dalam penghasilan karya


Soalan Subjektif

1. Gambar foto di bawah merupakan hasil karya pelukis tempatan. 



Mohamed Hoessein Enas,
Silat, 1991, Cat minyak

Gambar foto 1

- (a) Apakah tajuk lain yang sesuai untuk karya di atas?
 - (b) Nyatakan mesej yang hendak disampaikan oleh pelukis ini.
 - (c) Nyatakan dua hal benda yang berkaitan dengan karya ini.
2. Gambar foto di bawah merupakan produk kraf suku kaum Bajau di Kota Belud, Sabah. 



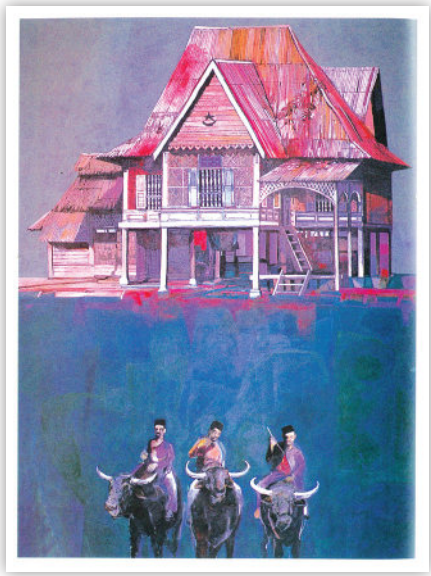
Gambar foto 2

- (a) Apakah tajuk yang sesuai untuk produk ini?
- (b) Apakah fungsigunaan produk ini?

TAJUK

16

MOTIF, IDEA DAN KONSEP



Tahukah anda bahawa setiap karya yang dihasilkan mempunyai motif, idea dan konsep tertentu? Seorang pelukis, pereka atau pandai kraf akan memikirkan motif tersurat dan tersirat, idea untuk mengembangkan motif tersebut dan konsep yang akan digunakan dalam karya yang dihasilkan. Gabungan ketiga-tiga elemen ini akan menghasilkan satu karya yang berkualiti dan bermakna.



Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

- memahami teori motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya
- mengeksplorasi dan mengaplikasi kaedah pembentukan dan perkembangan motif, idea dan konsep
- menzahirkan motif, idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas
- menghayati hasil karya Seni Visual berpandukan teori dan pemahaman tentang motif, idea dan konsep

Persepsi Seni

Definisi Motif, Idea dan Konsep

Motif secara umumnya bermaksud sebab atau tujuan yang mendorong pereka menghasilkan sesuatu karya. Namun, motif dalam tajuk ini menjurus kepada hal benda yang diaplikasikan oleh pelukis, pereka atau pandai kraf dalam penghasilan seni. Idea ialah buah fikiran yang tercetus hasil rangsangan seperti pemerhatian dengan kesedaran atau perbincangan. Konsep pula ialah idea yang terbentuk hasil daripada gabungan pelbagai nilai yang dihayati daripada alam sekeliling dalam penghasilan seni. Oleh itu, peranan motif, idea dan konsep meliputi dasar panduan, tujuan ataupun matlamat yang dijadikan asas dalam penghasilan karya.

Tujuan Aplikasi Motif, Idea dan Konsep

Motif dalam seni halus dan seni reka dipanggil sebagai hal benda. Hal benda yang dipilih oleh pelukis atau pereka bertujuan untuk disesuaikan dengan idea dan konsep karya mereka.



Arca *Moyang Tenong Jerat Harimau* ini mengambil idea dan konsep harimau sebagai pahlawan rimba bagi masyarakat kaum asli Mah Meri.

Peon anak Bumbong,
Moyang Tenong Jerat Harimau, 1996, Kayu
Koleksi LPSVN

Rajah 16.1 Motif dalam seni halus

Motif dalam seni kraf merujuk kepada unsur alam yang dibentuk sama ada dengan gaya organik atau gaya geometri. Motif menjadi unsur paling asas dalam sesuatu gubahan atau tatarias. Aplikasi motif dalam seni kraf sebagai fungsi hiasan yang melengkapi fungsigunaan sesuatu produk.

Tujuan penjanaan idea oleh pengkarya adalah untuk memudahkan mereka menetapkan objektif, tujuan dan menentukan sesuatu tema dalam penghasilan karya. Aplikasi konsep pada karya pula boleh memberi gambaran pemikiran atau luahan perasaan pengkarya terhadap sesuatu idea yang ingin diketengahkan.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

- Definisi motif, idea dan konsep
- Tujuan aplikasi motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya
- Kaedah pembentukan dan proses perkembangan motif, idea dan konsep



Motif atau tujuan seni secara umum adalah:

- untuk menzahirkan perasaan
- berkongsi identiti pelukis
- menzahirkan kepercayaan
- penciptaan sesuatu yang baharu
- menyampaikan maklumat



Gambar foto 16.1 Contoh motif pada kain songket

Kaedah Pembentukan dan Proses Perkembangan Motif, Idea dan Konsep

Pembentukan motif, idea dan konsep dalam seni halus, seni reka dan seni kraf boleh menggunakan empat kaedah. Kaedah tersebut ialah pemerhatian, penerokaan, persepsi dan pertimbangan estetik serta analisis.

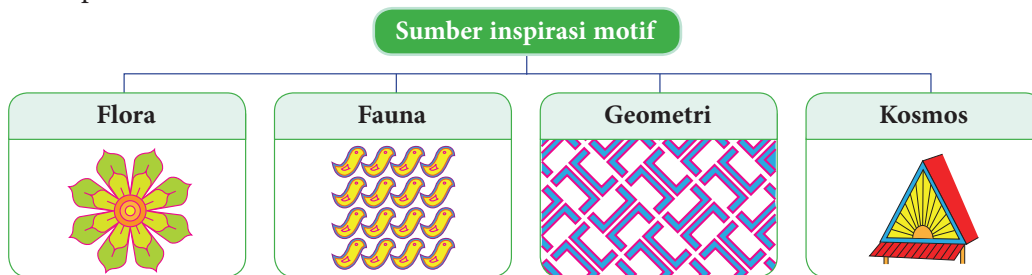


INFO SENI

- Persepsi optikal ialah pemerhatian terhadap sifat fizikal sesuatu objek. Persepsi konseptual pula ialah pemerhatian yang bersifat imaginasi terhadap sesuatu objek.

Rajah 16.2 Kaedah pembentukan motif, idea dan konsep

Kaedah gubahan motif seni kraf diilhamkan menerusi pemerhatian terhadap alam sekeliling yang menjadi sumber inspirasi. Rajah 16.3 menunjukkan antara contoh motif daripada pelbagai sumber inspirasi.



Rajah 16.3 Contoh-contoh motif

Proses perkembangan motif, idea dan konsep boleh menggunakan sumber-sumber seperti guru, Internet, pemerhatian dan buku rujukan. Rajah 16.4 menggambarkan proses perkembangan tersebut.



Rajah 16.4 Penjanaan motif, idea dan konsep dengan peta pemikiran i-THINK

Kaedah pembentukan sesuatu konsep dipengaruhi oleh faktor-faktor kontekstual seperti pengalaman, pendidikan, perkembangan semasa dunia seni dan persekitaran. Konsep ini akan berubah-ubah bergantung pada keperluan dan pendekatan dalam penghasilan sesebuah karya.



Ahmad Shukri Mohamed,
Insect Diskette II, 1997,
Media campuran

Arca karya Ahmad Shukri Mohamed ini menggunakan konsep kontemporari. Beliau tidak terikat dengan cara atau kaedah konvensional seperti luakan atau tuangan. Sebaliknya, motif dan idea beliau dipersembahkan menerusi media campuran dan objek harian hingga menghasilkan satu karya **instalasi** yang menarik.

INFO SENI

Contoh konsep dalam seni visual seperti konsep hibrid, iaitu pendekatan teknik yang menggabungkan sama ada alat atau pelbagai bahan dalam proses pembentukan sebuah karya seni visual. (Fishpool, 2009 & Coldwell, 2010)

Rajah 16.5 Contoh konsep kontemporari dalam karya seni visual

Aktiviti

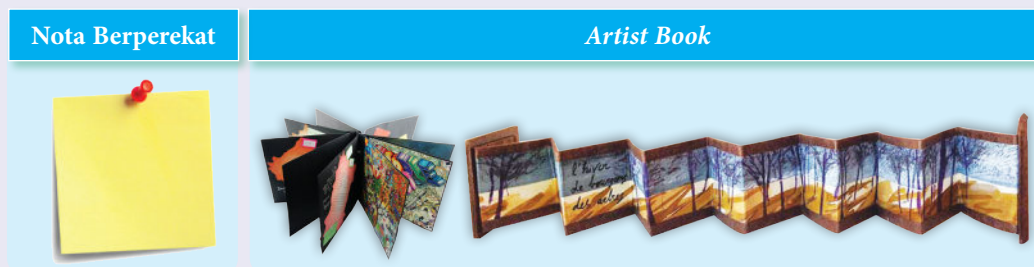
Tujuan:

1. Mengidentifikasi motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya.
2. Menginterpretasikan motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada tiga kumpulan, iaitu Kumpulan A - Motif, Kumpulan B - Idea dan Kumpulan C - Konsep.
2. Bincangkan kategori masing-masing bersama-sama ahli kumpulan.
3. Perbincangan anda mesti mengandungi definisi, tujuan, kaedah dan contoh.
4. Anda boleh menggunakan kaedah Nota Berperekat atau *Artist Book* dalam perbincangan tersebut.
5. Bentangkan hasil perbincangan kumpulan anda di hadapan kelas.

Hasil perbincangan:



Rajah 16.6 Contoh perbincangan menggunakan strategi Nota Berperekat dan *Artist Book*

Latihan Formatif

1. Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.

pemerhatian

menjana

hal benda

nilai estetik

- (a) Motif ialah yang diaplikasikan oleh pelukis, pereka atau pandai kraf.
- (b) Tujuan motif dalam seni kraf adalah untuk .
- (c) Pembentukan motif, idea dan konsep boleh dijana melalui kaedah .
- (d) Pembentukan dan perkembangan idea dilakukan melalui proses idea.
2. Apakah tujuan motif dalam karya seni?
3. Apakah yang dimaksudkan dengan konsep?
4. Bagaimanakah kaedah pembentukan motif, idea dan konsep dihasilkan?

Eksplorasi Seni

Anda telah belajar tentang motif, idea dan konsep dalam bahagian Persepsi Seni. Motif dan idea yang kreatif dapat menjadikan sesebuah gubahan itu unik dan menarik. Kreativiti mereka menerusi motif dan idea dijelmakan dalam pelbagai konsep.

Sekarang, mari kita lakukan aktiviti berikut untuk membincangkan kaedah penjaanaan motif, idea dan konsep. Gunakan strategi 'Saya lihat, saya fikir dan saya tanya' dalam perbincangan ini. Strategi ini bermaksud, anda dikehendaki menyenaraikan objek atau gambar yang dilihat secara visual. Kemudian, nyatakan pendapat anda tentang objek tersebut. Akhir sekali, kemukakan beberapa soalan tentang objek tersebut. Strategi ini akan menjadi panduan untuk mendapatkan jawapan.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Meneroka kaedah penjaanaan motif, idea dan konsep
- Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman motif, idea dan konsep
- Mencerakinkan proses
 - ❖ Komponen motif, idea dan konsep

Aktiviti

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan aplikasi motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

1. Lakukan aktiviti ini secara berkumpulan.
2. Pilih satu jenis karya yang hendak dibincangkan.
3. Gunakan strategi 'Saya lihat, saya fikir dan saya tanya' dalam perbincangan anda.

4. Catatkan perbincangan kumpulan anda dalam buku nota dan beri penerangan terhadap karya yang dibincangkan.

Hasil perbincangan:

Jadual 16.1 Contoh dapatan hasil perbincangan



Strategi	Pemerhatian	
Saya lihat	Pelbagai jenis motif pada tikar mengkuang.	
Saya fikir	Bagaimanakah motif dihasilkan?	
Saya tanya	1. Siapakah yang mengusahakannya?	Banyak diusahakan oleh masyarakat Melayu di Kelantan, Terengganu dan etnik di Sarawak.
	2. Bagaimanakah bahan ini diproses?	Helaian mengkuang dipotong dengan saiz seragam menggunakan alat khas, iaitu jangka.
	3. Apakah kegunaan kraf ini?	Digunakan sebagai hamparan tempat duduk.
	4. Dari manakah idea ini diperolehi?	Idea diperolehi melalui pemerhatian pelbagai motif yang terdapat pada tikar mengkuang.
	5. Apakah sumber inspirasi yang menghasilkan motif ini?	Menggunakan sumber alam semula jadi.
	6. Bagaimanakah teknik pembuatannya?	Teknik anyaman yang menggunakan pelbagai corak seperti corak serong, selang seli atau tapak catur.
	7. Adakah hanya konsep konvensional atau boleh berubah menjadi satu konsep baharu?	Menjadi produk dimensi baru seperti beg tangan, bakul, selipar, bekas tisu dan bekas pensel.

Ekspresi Seni

Anda telah membincangkan motif, idea dan konsep serta teknik menghasilkan karya seni. Aplikasi pemahaman anda ini dalam aktiviti berikut untuk mengetahui lebih lanjut tentang motif, idea dan konsep. Melalui aktiviti ini, anda perlu memilih satu jenis karya yang hendak dibincangkan. Gunakan dua karya daripada jenis yang sama untuk membandingkan motif, idea dan konsep yang digunakan. Anda boleh menggunakan peta pemikiran i-THINK yang sesuai untuk membandingkan motif, idea dan konsep karya yang dipilih. Persembahkan hasil perbincangan anda menggunakan kaedah multimedia atau *Artist Book*.

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mengaplikasikan pemahaman tentang motif, idea dan konsep dalam karya
- Menjana tugasan berkaitan aplikasi motif, idea dan konsep
 - ❖ Tajuk – aplikasi motif, idea dan konsep
 - ❖ Komponen motif, idea dan konsep

Aktiviti

Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi aplikasi motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan aplikasi motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya.

Langkah:

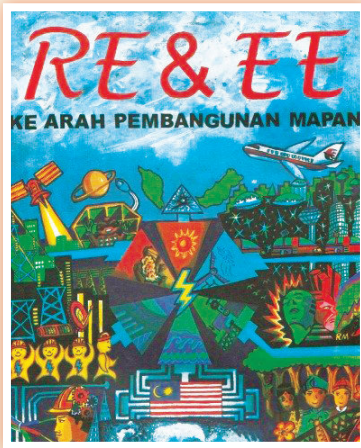
1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Kemudian, pilih satu jenis karya yang hendak dibincangkan sama ada:
 - (a) Seni halus
 - (b) Seni reka
 - (c) Seni kraf
3. Gunakan strategi peta pemikiran i-THINK yang sesuai untuk membandingkan motif, idea dan konsep karya atau produk yang anda bincangkan.
4. Pilih satu kaedah berikut untuk mempersembahkan hasil perbincangan kumpulan anda.
 - (a) Persembahan Multimedia
 - (b) *Artist Book*
5. Lakarkan semula peta pemikiran i-THINK anda dalam buku nota.

Layari laman sesawang berikut untuk menghasilkan persembahan secara multimedia:



<https://goo.gl/xWFVTq>

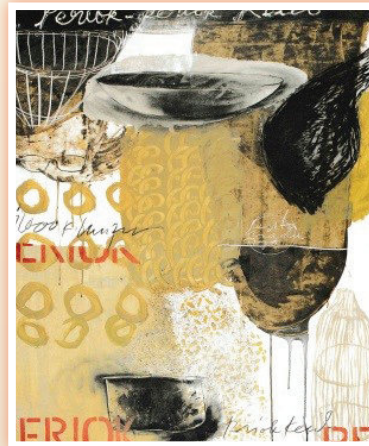
Hasil:



Lee Kok Yew, *RE & EE Ke Arah Pembangunan Mapan*, 2000, Warna air
Sumber: Koleksi Poster RE & EE 2000

- Motif atau hal benda gabungan figura dan imej berkaitan sumber-sumber tenaga seperti tenaga suria.
- Konsep konvensional dari segi idea dan gaya realistik bertemakan RE & EE ke arah pembangunan mapan.
- Menggunakan teknik-teknik konvensional poster yang jelas.
- Poster ini telah memenangi hadiah pertama peringkat kebangsaan kerana ketepatan pemilihan hal benda, idea dan konsep dengan tema pertandingan.

- Motif daripada objek-objek lumrah seperti periuk, mangkuk, bubu dan sarang burung tempua.
- Idea karya bertemakan alam benda dan memori masa silam pelukis ketika zaman kanak-kanak.
- Mengaplikasikan proses hibrid, iaitu gabungan pendekatan teknik catan dan lukisan, penggunaan media kering dan basah serta konsep konvensional dan bukan konvensional seperti huruf abjad daripada teknik stensilan.



Jalaini Abu Hassan, *Periok-periok Kecil*, 2000, Bahan campuran
Sumber: Katalog Gerak Rasa

Rajah 16.7 Contoh hasil perbincangan

Apresiasi Seni

Anda telah memahami motif, idea dan konsep dalam pembentukan karya seni halus, seni reka dan seni kraf. Dalam sesi Apresiasi Seni ini, anda dikehendaki memperagakan dan membincangkan hasil dapatan masing-masing semasa Tumpu Galeri.

Setiap kumpulan perlu melekatkan atau menyusun bahan-bahan mereka di sudut yang berasingan. Pastikan susunan bahan-bahan tersebut kemas, jelas dan mudah difahami oleh murid-murid lain. Anda boleh menyusun bahan-bahan tersebut di atas meja atau dilekatkan pada papan di belakang kelas.

Standard Pembelajaran

Setelah mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek teori dan pemahaman tentang motif, idea dan konsep
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi hasil karya berpandukan unsur seni dan prinsip rekaan.

Langkah:

1. Peragakan hasil perbincangan setiap kumpulan.
2. Murid dan guru akan bergerak dari satu tempat ke satu tempat. Terangkan dengan jelas, padat dan ringkas hasil perbincangan kumpulan anda selama dua hingga tiga minit.
3. Ulangi kaedah tersebut sehingga kesemua bahan pameran telah dilihat dan dijelaskan.
4. Laporan hasil pembentangan anda mesti berkaitan motif, idea dan konsep dengan betul.



Gambar foto 16.2 Contoh hasil bahan perbincangan dilekatkan pada dinding



Rumusan

Motif, idea dan konsep

Definisi

- **Motif** – hal benda yang diaplikasikan oleh pelukis, pereka atau pandai kraf dalam penghasilan seni. Motif juga pada umumnya, bermaksud sebab atau tujuan penghasilan seni.
- **Idea** – buah fikiran yang tercetus hasil rangsangan seperti pemerhatian, pengalaman, perkembangan semasa dunia seni dan perbincangan.
- **Konsep** – idea yang terbentuk hasil gabungan pelbagai nilai yang dihayati daripada alam sekeliling.

Tujuan

- **Motif** – dalam seni halus dan seni reka untuk disesuaikan dengan idea dan konsep. Motif dalam seni kraf untuk fungsi hiasan.
- **Idea** – memudahkan penetapan objektif, tujuan dan tema.
- **Konsep** – memberi gambaran pemikiran dan luahan perasaan yang ingin diketengahkan.

Kaedah

- **Motif, idea dan konsep** – berkait rapat antara satu sama lain. Kaedah yang digunakan ialah pemerhatian, penerokaan, persepsi dan pertimbangan estetik serta analisis. Kaedah gubahan motif seni kraf diilhamkan melalui pemerhatian alam sekeliling.



Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- Motif ialah hal benda yang diaplikasikan oleh pelukis, pereka dan pandai kraf dalam menghasilkan sesuatu karya.
- Idea ialah buah fikiran yang tercetus hasil rangsangan seperti pemerhatian, pengalaman perkembangan semasa dunia seni dan perbincangan.
- Konsep ialah idea yang terbentuk hasil gabungan pelbagai nilai yang dihayati.
- Penjanaan idea memudahkan penetapan objektif, tujuan dan tema.
- Tujuan aplikasi motif dalam seni halus dan seni reka untuk disesuaikan dengan idea dan konsep. Motif dalam kraf untuk fungsi hiasan.
- Kaedah pembentukan sesuatu konsep dipengaruhi oleh faktor pengalaman, pendidikan, perkembangan semasa dan persekitaran.
- Pembentukan motif berkait rapat dengan idea dan konsep.
- Terdapat empat kaedah pembentukan motif, idea dan konsep, iaitu pemerhatian, penerokaan, persepsi dan pertimbangan estetik serta analisis.
- Gubahan motif diilhamkan menerusi pemerhatian alam sekeliling.
- Penjanaan idea boleh menggunakan sumber-sumber seperti guru, Internet, pemerhatian dan buku rujukan.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

1. Buah fikiran yang tercetus hasil rangsangan seperti pemerhatian, pengalaman dan perbincangan pengkarya sebelum menghasilkan karya seni visual ialah _____.
A Idea
B Tema
C Motif
D Konsep
2. Idea yang terbentuk hasil gabungan pelbagai nilai yang dihayati daripada alam sekeliling dikenali sebagai _____.
A motif
B tujuan
C konsep
D gagasan
3. Contoh kaedah yang digunakan untuk pembentukan motif, idea dan konsep ialah _____.
A gaya
B ciptaan
C kreativiti
D penerokaan
4. Motif dalam seni halus dan seni reka dikenali sebagai _____.
A idea
B aliran
C konsep
D hal benda
5. _____ ialah unsur paling asas dalam sesuatu gubahan pada seni kraf.
A Gaya
B Motif
C Tujuan
D Konsep

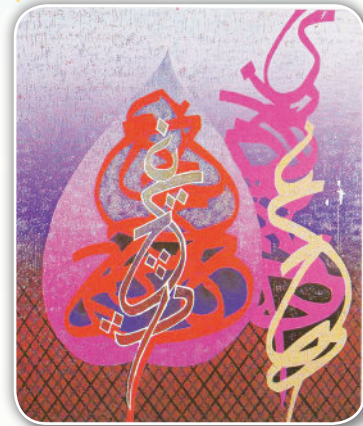
Soalan Subjektif

1. Gambar foto 1 berikut merupakan satu hasil kraf terkenal.



Gambar foto 1

- (a) Apakah motif pada gubahan corak kraf batik tersebut?
 - (b) Bincangkan konsep yang ditonjolkan menerusi produk kraf ini.
2. Gambar foto 2 ialah karya cetakan kayu Ponirin Amin, *Pohon Beringin II*, 1995.



Gambar foto 2

- (a) Apakah teknik yang digunakan untuk menghasilkan karya cetakan kayu di atas?
- (b) Bincangkan motif yang dipaparkan oleh pelukis.
- (c) Apakah pendapat anda tentang idea dan konsep karya ini?

Pernahkah anda melihat daun getah? Pada asasnya, daun ini tiada nilai dan tidak menarik. Namun, tahukah anda bahawa daun getah ini boleh ditransformasi menjadi suatu produk yang menarik, unik dan bernilai? Perubahan sesuatu bahan daripada kegunaan biasa kepada kegunaan kreatif, unik dan baharu dinamakan *designomic*, iaitu sesuatu yang mempunyai nilai kebolehgunaan dan kebolehpasaran.



Selepas mempelajari tajuk ini, anda akan:

- memahami teori *designomic* dalam proses pembentukan karya
- mengeksplorasi dan mengaplikasi kaedah pembentukan dan perkembangan *designomic*
- menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas *designomic*
- menghayati hasil karya Seni Visual berpandukan teori dan pemahaman tentang *designomic*



Persepsi Seni

Definisi *Designomic*

Designomic ialah gabungan perkataan *design* (seni reka) dan *economic* (ekonomi) yang mempunyai ciri-ciri **kebolegunaan** dan **kebolehpasaran** pada rekaan sesuatu produk atau karya seni visual. Pereka, pelukis atau pandai kraf berkongsi satu bentuk pemikiran, perasaan, pengalaman dan visi yang baharu dalam proses rekaan.

Tujuan Aplikasi *Designomic*

Designomic sesuatu rekaan memperlihatkan daya tarikan yang tinggi melalui ciri-ciri keunikan dan kelainan pada rekaan yang dihasilkan bagi tujuan keusahawanan. Dalam keunikan tersebut, terdapat daya tarikan dan fungsi yang tersendiri. Misalnya, rekaan dalam gambar foto 17.1 yang menunjukkan rekaan kerusi yang unik dan berfungsi.



Gambar foto 17.1 Contoh rekaan kerusi yang mempunyai ciri-ciri *designomic*

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat menjelaskan melalui perbincangan tentang:

- Definisi *designomic*
- Tujuan aplikasi *designomic* dalam proses pembentukan karya
- Kaedah pembentukan dan proses perkembangan *designomic*

Layari laman sesawang berikut untuk mengetahui lebih lanjut tentang prinsip *Universal Design*:



<https://goo.gl/85bCmi>

Kaedah Pembentukan dan Proses Perkembangan *Designomic*

Kaedah *designomic* adalah berbeza-beza antara seni halus, seni reka dan seni kraf. Kaedah ini terkandung dalam Teori Reka Bentuk Sejagat (*Universal Design Theory*) yang menggariskan tujuh prinsip utama. Prinsip-prinsip tersebut adalah mampu guna, fleksibel, penggunaan mudah dan intuitif, daya penyampaian maklumat mudah, kesilapan minimum, rendah keupayaan fizikal dan kesesuaian dan kecukupan saiz serta ruang.

Designomic dalam karya seni halus merujuk kepada kemahiran, keunikan dan aplikasi unsur seni reka dalam hasil karya mereka. Contohnya, seni *decoupage* yang mengaplikasikan teknik catan dan kolaj sebagai hiasan yang biasanya dihasilkan pada kertas atau kanvas. Hasil karya yang sempurna mampu meningkatkan *designomic* sesebuah hasil karya seni.



Gambar foto 17.2 Seni *decoupage*

Dalam bidang seni reka, kaedah pembentukan produk rekaan dari pelbagai bidang berteraskan gabungan kecanggihan teknologi terkini dengan pemikiran baharu. Gabungan ini menampilkan rekaan-rekaan yang mempunyai ciri-ciri *designomic*.



Gambar foto 17.3 Contoh karya seni digital

EMK
Patriotisme

Kedai Satu Daerah Satu Industri menghimpunkan produk kraf hasil usahawan di bawah program Kraftangan Malaysia Satu Daerah Satu Industri. Produk tersebut boleh dibeli terus dengan harga yang berpatutan pada kualiti yang terbaik.



Gambar foto 17.4 Contoh-contoh rekaan *designomic*

Designomic dalam seni kraf tempatan memfokuskan kraf dimensi baru. Transformasi terhadap kraf tempatan kepada rekaan bercirikan *designomic* telah menampilkan rekaan kraf yang kreatif dan menarik.



Hiasan dinding daripada sudu plastik



Pasu daripada kertas surat khabar

Rajah 17.1 Contoh rekaan kraf dimensi baru

Aktiviti

Tujuan:

1. Mengidentifikasi aplikasi *designomic* dalam proses pembentukan karya seni visual.
2. Menginterpretasikan aplikasi *designomic* dalam proses pembentukan karya seni visual.

Langkah:

1. Guru menentukan tajuk perbincangan berkaitan aplikasi *designomic* dalam proses pembentukan karya.
2. Murid-murid dalam kumpulan kecil membincangkan ciri-ciri dan proses *designomic* produk yang dipilih.
3. Gunakan strategi peta pemikiran dalam perbincangan.
4. Anda boleh menggunakan kertas mahjong atau persembahan multimedia dalam mempersembahkan hasil dapatan anda.
5. Persembahkan hasil perbincangan anda di hadapan kelas untuk dinilai oleh guru.

Hasil:



Rajah 17.2 Contoh hasil perbincangan tentang *designomic* produk seni kraf melalui pelbagai usaha keusahawanan

Latihan Formatif

Berdasarkan gambar foto di sebelah, bincangkan bersama-sama rakan anda:

1. Apakah yang dimaksudkan dengan *designomic*?
2. Adakah rekaan bekas tin minuman itu bercirikan *designomic*? Jelaskan.
3. Mengapakah *designomic* penting dalam karya seni?
4. Apakah rekaan lain yang boleh dihasilkan daripada bekas tin minuman?



Eksplorasi Seni

Anda boleh menggunakan konsep *designomic* untuk menghasilkan pelbagai produk menggunakan bahan-bahan kitar semula. Gunakan kreativiti anda untuk menghasilkan produk-produk baharu daripada tayar, botol, tin, kertas surat khabar dan polistirena. Mari lakukan aktiviti berikut untuk mengukuhkan pemahaman prinsip *designomic*.



Gambar foto 17.5 Bahan kitar semula

Standard Pembelajaran


Setelah mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Meneroka kaedah penjaanaan *designomic*
- Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman *designomic*
- Mencerakinkan proses
 - ❖ Komponen *designomic*

EMK

Kelestarian Alam Sekitar

Bahan-bahan terbuang yang digunakan dalam projek ini dapat menambahkan kelestarian alam.



<http://goo.gl/sgBOhQ>

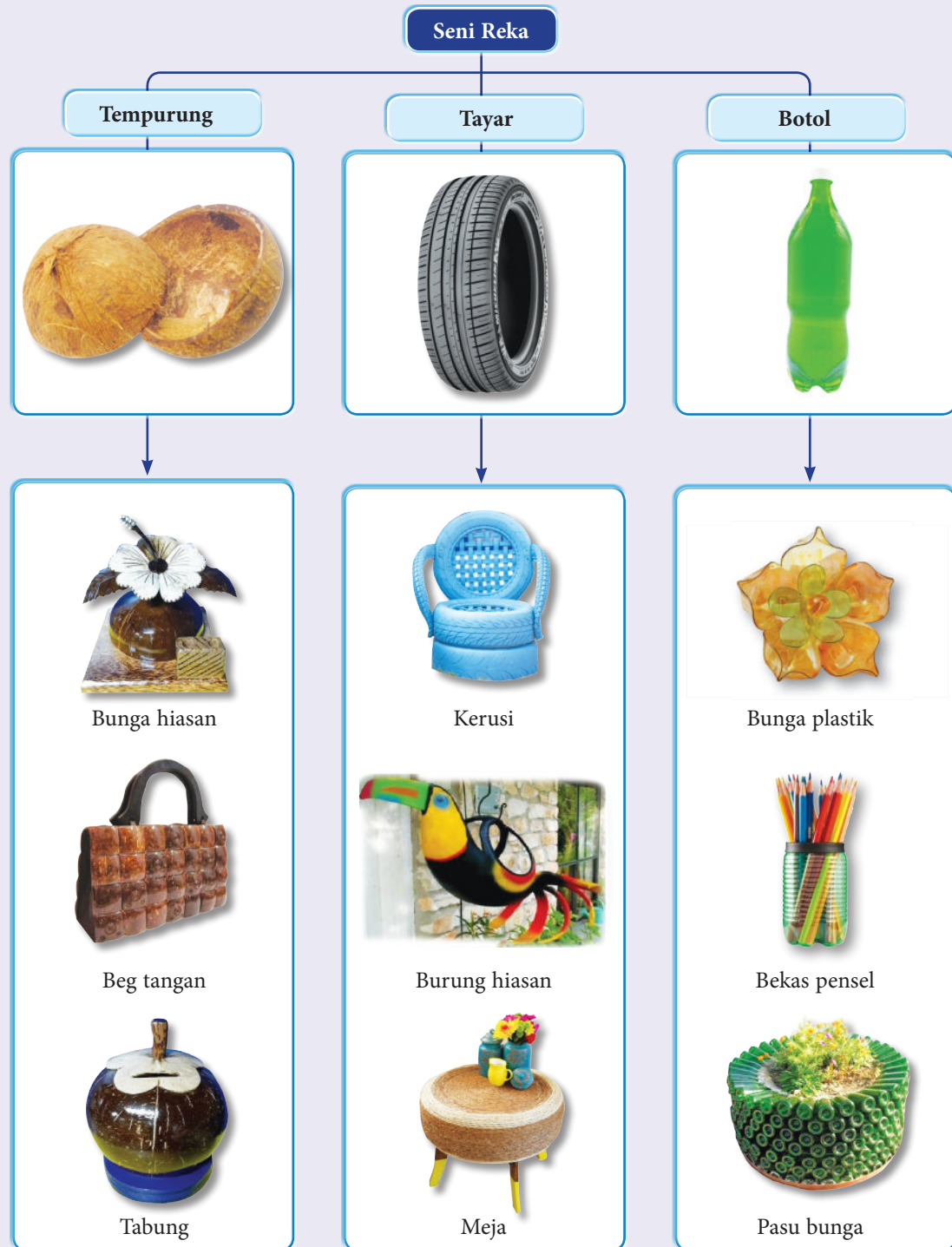
Aktiviti

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan aplikasi *designomic* dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

1. Secara berpasangan, kenal pasti bahan-bahan kitar semula yang boleh digunakan untuk menghasilkan produk seni.
2. Bincangkan bersama-sama pasangan anda, cadangan untuk menjadikan bahan kitar semula itu boleh ditransformasi menjadi satu produk yang kreatif dan berfungsi.
3. Hasilkan satu rekaan yang mempunyai ciri-ciri *designomic* berdasarkan bahan kitar semula yang dipilih.
4. Lakarkan proses penghasilan tersebut dalam peta alir yang lengkap.

Hasil perbincangan:



Rajah 17.3 Contoh hasil perbincangan tentang konsep *designomic*

Ekspresi Seni

Gunakan pengetahuan dan kefahaman anda untuk menghasilkan produk atau karya seni yang berbentuk *designomic* dalam aktiviti berikut.



Gambar foto 17.6 Contoh karya *designomic* daripada bahan kitar semula

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid dapat:

- Mengaplikasikan pemahaman tentang *designomic* dalam karya
- Menjana tugasan berkaitan aplikasi *designomic* dalam tugasan
 - ❖ Tajuk – aplikasi *designomic* dalam tugasan pilihan
 - ❖ Komponen *designomic*

Aktiviti Projek

Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi aplikasi *designomic* dalam proses pembentukan karya melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan aplikasi *designomic* dalam proses pembentukan karya.

Bahan: Pilih satu bahan sahaja

- Foam board/polistirena
- Bekas tin minuman/makanan
- Piring/Pinggan
- Kertas *papier mache*
- Sepit baju
- Dedaun

Langkah:

1. Lakukan aktiviti projek ini secara berkumpulan.
2. Hasilkan satu karya sahaja dalam bidang seni halus, seni reka atau seni kraf.
3. Bahan yang dipilih hendaklah dijadikan satu produk atau rekaan yang mempunyai *designomic* yang baik.
4. Terangkan konsep *designomic* dan ciri-ciri serta prinsip yang ada pada hasil rekaan yang anda hasilkan.
5. Anda boleh memilih satu strategi penjelasan sahaja sama ada menggunakan persembahan multimedia atau *Artist Book*.

Hasil:

A Contoh penjelasan menggunakan gambar foto:

Tajuk

- Lampu gantung daripada kertas kotak

Teknik

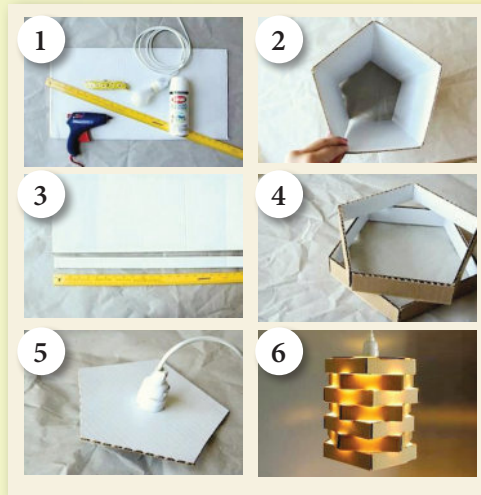
- Potong, cantum, tampal dan ikat

Ciri-ciri *designomic* (produk)

- Warna yang minima
- Konsep kontemporari
- Unsur pergerakan danimbangan

Prinsip *designomic* (idea rekaan)

- Ringkas tetapi berfungsi
- Praktikal dan mudah alih



Gambar foto 17.7 Hasil produk

B Contoh hasil karya seni dan produk yang menggunakan bahan-bahan yang dicadangkan:



Bunga hiasan daripada daun



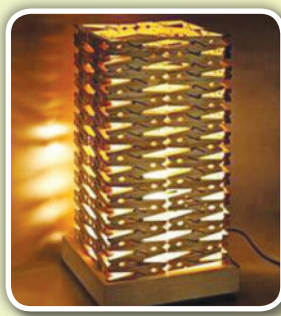
Bunga hiasan daripada foam board



Set dram mainan daripada bekas tin



Pasu bunga daripada papier mache



Rekaan lampu tidur daripada sepiit baju



Piring yang menggunakan teknik decoupage

Rajah 17.4 Hasil-hasil karya seni dan produk

Apresiasi Seni

Dalam sesi Apresiasi Seni ini, setiap hasil perbincangan atau hasil karya akan dipamerkan. Hasil dapatan masing-masing akan diterangkan dalam Tumpu Galeri. Anda boleh menggunakan panduan berikut:

- Apakah produk yang anda hasilkan?
- Mengapakah anda menghasilkan produk tersebut?
- Bagaimanakah anda menghasilkan produk tersebut?
- Apakah faedah yang didapati daripada produk tersebut?

Standard Pembelajaran

Selepas mempelajari subtajuk ini, murid boleh:

- Mempamerkan hasil karya
- Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek teori dan pemahaman tentang *designomic*
- Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya



Tumpu Galeri

Tujuan: Membuat apresiasi hasil karya berpandukan unsur seni dan prinsip rekaan.

Langkah:

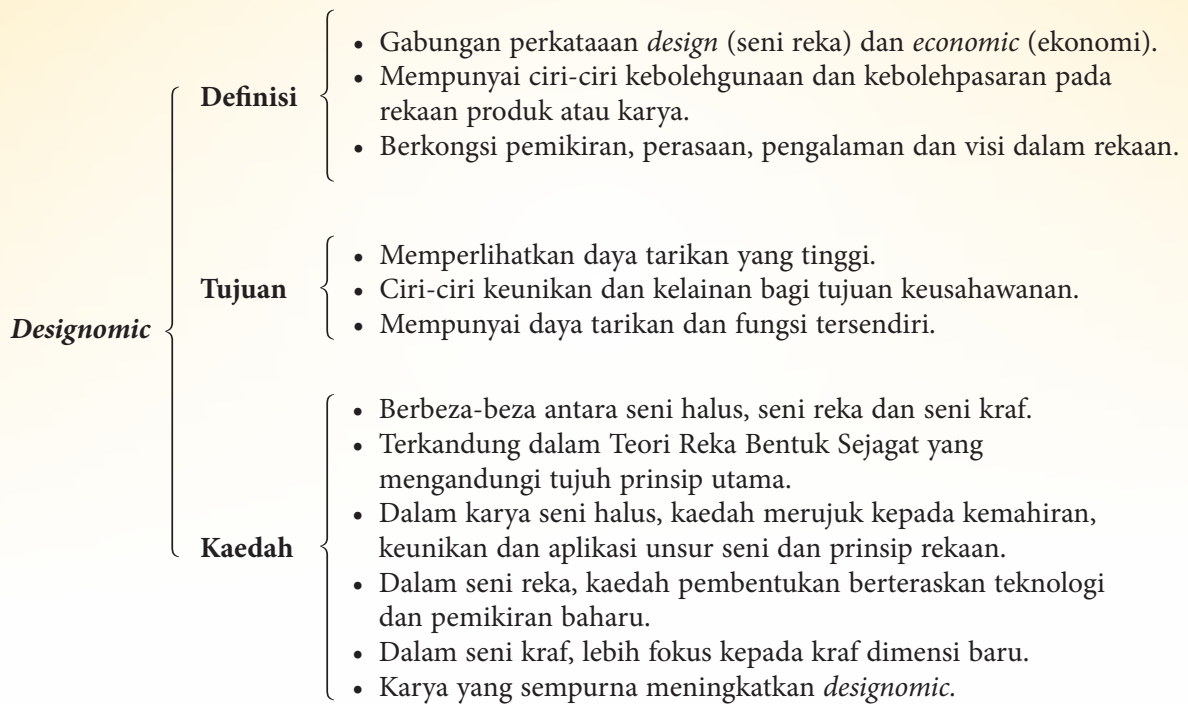
- Lekatkan maklumat produk daripada hasil perbincangan pada papan tulis kelas.
- Pamerkan produk yang telah siap di hadapan kelas.
- Wakil setiap kumpulan perlu menerangkan dengan jelas produk yang dipamerkan dalam masa tiga minit.
- Lakukan proses ini sehingga kesemua produk telah dilihat dan diterangkan.
- Pembentangan anda hendaklah dilakukan secara mudah, ringkas dan tepat.



Gambar foto 17.8 Contoh hasil karya seni atau produk yang dipamerkan



Rumusan



Sudut Kriteria Kejayaan

Dalam tajuk ini, saya telah memahami:

- *Designomic* ialah gabungan perkataan *design* (seni reka) dan *economic* (ekonomi) yang mempunyai ciri-ciri kebolegunaan dan kebolehpasaran sesuatu hasil karya atau produk.
- *Designomic* ialah satu bentuk perkongsian pemikiran, perasaan, pengalaman dan visi dalam rekaan.
- *Designomic* memperlihatkan daya tarikan melalui ciri-ciri keunikan dan kelainan.
- Kaedah *designomic* adalah berbeza antara seni reka halus, seni reka dan seni kraf.
- *Designomic* dalam karya seni visual merujuk kepada kemahiran, keunikan dan aplikasi unsur seni dan prinsip rekaan dalam karya.
- Karya yang sempurna meningkatkan *designomic*.
- Kaedah pembentukan seni reka berteraskan gabungan kecanggihan teknologi dan pemikiran baharu.
- Kaedah pembentukan dalam seni kraf lebih berfokuskan kraf dimensi baru.
- Transformasi kraf kepada bercirikan *designomic* telah menghasilkan rekaan yang kreatif.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

1. Manakah antara berikut memenuhi maksud *designomic*?
 - A Rekaan
 - B Perniagaan
 - C Keusahawanan
 - D Kebolehpasaran
2. Apakah tujuan *designomic* dalam produk atau karya seni?
 - A Memenuhi tuntutan semasa
 - B Mengaut keuntungan semata-mata
 - C Memperlihatkan keunikan dan kelainan
 - D Seiring dengan perkembangan teknologi
3. Apakah elemen *designomic* dalam penghasilan karya seni visual?
 - A Gaya ekspresi pelukis
 - B Kemahiran dan sikap pelukis
 - C Kemahiran pelukis dan saiz karya
 - D Kemahiran, keunikan dan aplikasi unsur seni dan prinsip rekaan
5. Berdasarkan gambar foto di bawah, apakah ciri kehalusan pada kraf tersebut?



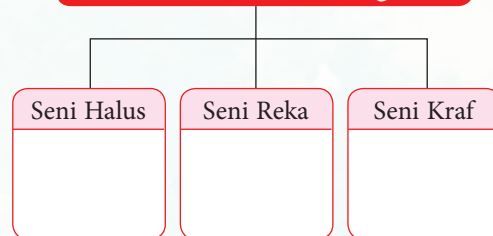
Gambar foto 1

- A Fungsinya yang pelbagai
- B Pemilihan bahan kitar semula
- C Kekemasan dan ketekalan jarak anyaman
- D Aplikasi prinsip rekaan dan unsur seni yang tepat

Soalan Subjektif

1. Lengkapkan rajah di bawah.

Kaedah Pembentukan *Designomic*



Rajah 1

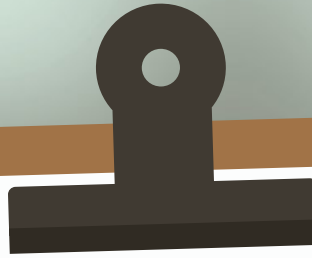
2. Senaraikan produk yang boleh dibuat daripada bahan-bahan kitar semula di bawah.
 - (a) Kotak
 - (b) Botol
 - (c) Kulit siput
3. Gambar foto 2 menunjukkan satu hasil seni halus pada kasut.



Gambar foto 2

- (a) Pada pendapat anda, adakah penggunaan cat akrilik pada permukaan kasut ini dapat meningkatkan ciri *designomic*?
- (b) Adakah hasil seni ini mampu memenuhi cita rasa pembeli? Berikan pandangan anda.

GLOSARI



Adiguru - Seseorang yang pakar dan mahir dalam menghasilkan sesuatu kraf.

Bentuk - Objek yang mempunyai struktur jisim dan isi padu.

Bentuk konkrit – Bentuk yang bersifat 3D, boleh dilihat dan disentuh.

Bentuk ilusi – Bentuk yang bersifat 2D, hanya boleh dilihat tetapi tidak boleh dirasa oleh deria sentuh.

Garisan paksi – Garisan bayangan untuk membahagikan dua bahagian.

Hal Benda – Sesuatu objek yang menjadi bahan kajian.

Imbangan simetri – Gubahan yang kelihatan sama pada bahagian kiri dan kanan.

Imbangan tidak simetri – Gubahan yang tidak sama di kedua-dua bahagian.

Instalasi – Salah satu kaedah persembahan seni visual dalam satu ruang nyata.

Jalinan tampak – Jalinan yang hanya boleh dilihat tetapi kesannya tidak dapat dirasa.

Jalinan sentuh – Jalinan yang boleh dilihat dan dirasa oleh deria sentuh.

Kandungan – Persoalan makna dan lambang kebudayaan, sosiologi, politik, sejarah dan nilai estetik.

Kebolegunaan – Mempunyai fungsi.

Kebolehpasaran – Mempunyai nilai ekonomi.

Mesej – Makna atau maksud tersurat dan tersirat yang terkandung dalam sesebuah karya seni.

Ruang nyata/fizikal – Ruang yang wujud antara objek di alam nyata.

Ruang ilusi/tampak – Ruang yang terhasil dalam karya dua dimensi.

Ruang cetek – Ruang yang kelihatan dekat dan terbatas.

Ruang dalam – Ruang yang memperlihatkan kesan perspektif dan mempamerkan ruang hadapan, tengah dan belakang.

Ruang rata – Ruang yang terhasil apabila dilukis atau diolah elemen gambaran pada satah yang sama.

Ruang terbuka – Ruang bagi kawasan yang lapang.

Ruang tertutup – Ruang bagi kawasan yang terhad.

Rupa geometri – Rupa yang bulat dan rupa bersudut.

Rupa negatif – Ruang di sekeliling rupa objek.

Rupa organik – Rupa yang bebas tanpa sudut.

Rupa positif – Rupa sesuatu objek yang terletak di satu kawasan tertentu.

Tajuk – Judul dan fokus karya untuk menggambarkan mesej yang ingin disampaikan.

Teknik konvensional – Menggunakan elemen yang bersifat tradisional.

Teknik kontemporari – Menggunakan elemen yang lebih kreatif dan inovatif.

Titik lenyap – Titik pertemuan semua garisan perspektif.

Warna primer – Warna asas yang tidak boleh dihasilkan melalui campuran warna.

Warna sekunder – Warna yang dihasilkan daripada campuran dua warna asas.

Warna tertier – Warna yang dihasilkan daripada campuran satu warna asas dan satu warna sekunder.

INDEKS

Adiguru 10-12

Aliran 4,

Anyaman 7, 10, 103

Arca 3, 39, 71, 131, 164

Bentuk 22, 25, 44-50, 88, 98, 107, 126-127

Bentuk ilusi 44-46

Bentuk konkrit 44-46, 48

Catan 3, 120, 170

Cetakan 3, 156

Corak 35, 39

Designomic 175-182

Dokumentasi 14-15

Dua dimensi 44, 89

Figura 158-159, 170

Fokus 108, 110, 155

Garisan 23-30, 34, 98, 99, 107, 116

Garisan paksi 125

Gubahan 76, 117, 125-128

Gubahan warna 77

Harmoni 88-94, 125

Idea 108, 140, 164-171

Imbangan 125-133, 181

Imbangan simetri 125-126, 128, 130

Imbangan tidak simetri 125, 127, 128, 130

Imej 155

Impresionisme 4

Industri kraf 12

Institusi seni 7

Irama 144-150

Jalanan 25, 54-61, 98-99, 136

Jalanan sentuh 54-55

Jalanan tampak 54-55

Kaedah stesen 14

Kebolehpasaran 175

Kepelbagaian 116-122

Kesatuan 136-141

Kolaj 56, 121

Komunikasi 159

Konsep 164-171

Kontemporari 156, 166, 181

Kontra 98-104

Konvensional 156, 166

Kraf 10, 121

Kreatif 28, 102

Lakaran 49, 91, 120-121, 130

Landskap 3

Mesej 102, 155-160

Motif 136, 164-171

Naturalisme 3

Nilai estetik 55, 155

Pelukis 3-5

Pemikiran 164

Pendekatan Imitasi 17

Pendekatan kritikan seni 15

Penegasan 98, 107-112

Pengkarya 67, 77, 117

Pergerakan 144-151, 181

Persatuan 6

Perspektif 65-67

Pertubuhan 6

Pualaman 56, 60

Quilling 59, 92-93

Reka bentuk 116

Roda warna 76-77, 81

Ruang 25, 64-72, 107

Ruang cetek 65-66

Ruang rata 65-66

Ruang dalam 65-66

Ruang ilusi 64, 66

Ruang nyata 64, 66

Ruang terbuka 64

Ruang tertutup 64

Rupa 25, 34-41, 89, 98, 107, 116

Rupa geometri 34, 36

Rupa negatif 35

Rupa organik 34, 36

Rupa positif 35

Seni digital 176

Seni halus 3, 7, 175

Seni kraf 10, 175-177

Seni op 148

Seni potret 4

Seni reka 7-9, 175-176, 179

Seni visual 175

Seni warisan 10

Stabil 125, 127-128, 131-132

Struktur 25, 44

Teknik capan 55-56

Teknik tiupan 56

Tema 3, 108, 155-156

Tembikar 10

Tenunan 10, 11

Tetingkap fokus 91

Tiga dimensi 44, 89

Tipografi 36

Titik 23, 26

Titik lenyap 66

Ton warna 46, 77

Tumpuan 108

Warna 76-84, 98-99, 107, 116-117, 126

Warna primer 76

Warna sekunder 76

Warna tertier 76