



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

PENDIDIKAN SENI VISUAL

TINGKATAN 2





RUKUN NEGARA

Bahawasanya Negara Kita Malaysia
mendukung cita-cita hendak;

Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan
seluruh masyarakatnya;

Memelihara satu cara hidup demokrasi;

Mencipta satu masyarakat yang adil di mana kemakmuran negara
akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama;

Menjamin satu cara yang liberal terhadap
tradisi-tradisi kebudayaannya yang kaya dan pelbagai corak;

Membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan
sains dan teknologi moden;

MAKA KAMI, rakyat Malaysia,
berikrar akan menumpukan
seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut
berdasarkan prinsip-prinsip yang berikut:

**KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN
KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA
KELUHURAN PERLEMBAGAAN
KEDAULATAN UNDANG-UNDANG
KESOPANAN DAN KESUSILAAAN**

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH (KSSM)

Pendidikan Seni Visual

— Tingkatan 2 —

Penulis

Profesor Madya Dr. Md Nasir bin Ibrahim
Dr. Mazlan bin Haji A. Karim
Zaiyana binti Mahbib
Faridah binti Ibrahim

Editor

Suhana binti Ali
Nor Wati binti Juahir

Pereka Bentuk

Tew Wan Yin

Ilustrator

Tew Wan Yin



PENERBIT BESTARI SDN. BHD.

2017



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

NO. SIRI BUKU: 0064

KPM2017 ISBN 978-983-092-442-7

Cetakan Pertama 2017

© 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 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: STIXGeneral

Saiz Muka 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 Prof Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Prof 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).
- Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia (PKKM).
- Sekolah Menengah Kebangsaan Indahpura (1), Kulai, Johor Darul Takzim.
- The Art Gallery, Penang.
- Keluarga dan waris Allahyarham Datuk Syed Ahmad Jamal dan Ibrahim Abu @ A.B Ibrahim.
- Pemilik karya, laman sesawang, blog dan imej yang membenarkan karya mereka digunakan.

KANDUNGAN

Pendahuluan v-vi

Bidang **Sejarah dan Apresiasi Seni Visual** 1

Tajuk 1	Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik	2
	Seni Ragam Hias	4
	Latihan Formatif	7
	Aktiviti Inkuiri	8
	Projek Pereka Muda	9
	Tumpu Galeri	10
	Rumusan	11
	Kriteria Pencapaian	11
	Latihan Sumatif	12

Bidang **Seni Halus** 13

Tajuk 2	Seni Lukisan	14
	Definisi Lukisan	16
	Sejarah Perkembangan Seni Lukisan	16
	Latihan Formatif	19
	Aktiviti Inkuiri	20
	Projek Pereka Muda	21
	Tumpu Galeri	23
	Rumusan	24
	Kriteria Pencapaian	24
	Latihan Sumatif	25

Tajuk 3	Seni Catan	26
	Definisi Catan	28
	Sejarah Perkembangan Seni Catan	28
	Latihan Formatif	30
	Aktiviti Inkuiri	31
	Projek Pereka Muda	32
	Tumpu Galeri	33
	Rumusan	34
	Kriteria Pencapaian	34
	Latihan Sumatif	35

Tajuk 4 **Seni Cetakan** 36

	Definisi Cetakan	38
	Sejarah Perkembangan Seni Cetakan	38
	Prinsip dan Konsep Seni Cetakan Konvensional	39
	Kaedah dan Teknik Seni Cetakan	39
	Latihan Formatif	41
	Aktiviti Inkuiri	41
	Projek Pereka Muda	42
	Tumpu Galeri	44
	Rumusan	45
	Kriteria Pencapaian	45
	Latihan Sumatif	46

Bidang **Reka Bentuk** 47

Tajuk 5	Reka Bentuk Landskap	48
	Sejarah Perkembangan Reka Bentuk Landskap	50
	Prinsip Reka Bentuk Landskap	51
	Latihan Formatif	56
	Aktiviti Inkuiri	57
	Projek Pereka Muda	58
	Tumpu Galeri	59
	Rumusan	60
	Kriteria Pencapaian	60
	Latihan Sumatif	61

Tajuk 6	Reka Bentuk Hiasan Dalaman	62
	Sejarah Perkembangan Reka Bentuk Hiasan Dalaman	64
	Prinsip Reka Bentuk Hiasan Dalaman	65
	Latihan Formatif	68
	Aktiviti Inkuiri	69
	Projek Pereka Muda	70
	Tumpu Galeri	71
	Rumusan	72
	Kriteria Pencapaian	72
	Latihan Sumatif	73

Tajuk
7 Reka Bentuk Industri 74

Sejarah Perkembangan Reka Bentuk Industri	76
Prinsip Reka Bentuk Industri	76
Latihan Formatif	79
Aktiviti Inkuiri	80
Projek Pereka Muda	81
Tumpu Galeri	82
Rumusan	83
Kriteria Pencapaian	83
Latihan Sumatif	84

Bidang **Seni Kraf** 85

Tajuk
8 Seni Sulaman 86

Prinsip Asas Seni Sulaman	88
Jenis, Alatan dan Bahan Sulaman	88
Teknik Seni Sulaman	89
Latihan Formatif	92
Aktiviti Inkuiri	93
Projek Pereka Muda	94
Tumpu Galeri	97
Rumusan	98
Kriteria Pencapaian	98
Latihan Sumatif	99

Tajuk
9 Seni Seramik 100

Prinsip Asas Seni Seramik	102
Jenis-jenis Seni Seramik	103
Teknik Seni Seramik	104
Fungsi Seni Seramik	106
Latihan Formatif	107
Aktiviti Inkuiri	108
Projek Pereka Muda	109
Tumpu Galeri	112
Rumusan	113
Kriteria Pencapaian	113
Latihan Sumatif	114

Bidang **Komunikasi Visual** 115

Tajuk
10 Seni Reka Grafik: Simbol dan Logo 116

Definisi Simbol dan Logo	118
Jenis-jenis Simbol dan Logo	119
Ciri-ciri Simbol dan Logo	119
Latihan Formatif	120
Aktiviti Inkuiri	121
Projek Pereka Muda	122
Tumpu Galeri	123
Rumusan	124
Kriteria Pencapaian	124
Latihan Sumatif	125

Tajuk
11 Seni Foto 126

Definisi dan Fungsi Kamera <i>Pinhole</i> dalam Fotografi	128
Ciri-ciri Imej yang Terhasil daripada Kamera <i>Pinhole</i>	129
Sejarah Kamera <i>Pinhole</i> dalam Fotografi	129
Latihan Formatif	130
Aktiviti Inkuiri	131
Projek Pereka Muda	132
Tumpu Galeri	133
Rumusan	134
Kriteria Pencapaian	134
Latihan Sumatif	135

Glosari	136
Senarai Rujukan	137
Indeks	138

PENDAHULUAN

Buku teks Pendidikan Seni Visual Tingkatan 2 ini disediakan berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Seni Visual Tingkatan 2. Buku teks ini selaras dengan matlamat mata pelajaran Pendidikan Seni Visual untuk melahirkan insan yang berpengetahuan dan berkemahiran seni visual serta mampu menghayati nilai estetik bagi menyumbang kepada pembangunan diri, masyarakat dan negara.

Buku teks Pendidikan Seni Visual Tingkatan 2 ini mencakupi lima bidang, iaitu Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual. Buku ini juga memberi fokus kepada Kemahiran Abad ke-21 yang menerapkan kemahiran berfikir, kemahiran hidup dan kerjaya yang berteraskan amalan nilai murni.

Strategi pembelajaran secara inkuiri melalui aktiviti eksperimentasi, penerokaan dan perbincangan mampu menginovasi idea dan pengetahuan baharu serta mengembangkan potensi diri setiap murid. Penerapan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) diharap dapat mengukuhkan kemahiran dan jati diri agar mampu menangani cabaran semasa. Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) juga diaplikasikan dalam buku ini untuk menggalakkan murid berfikir secara kritis dan kreatif.

Buku teks ini juga mengandungi animasi 3D. Panduan di muka surat (vi) disediakan bagi membantu guru dan murid mengakses animasi 3D tersebut. Ikon-ikon lain yang mengandungi maklumat tambahan juga turut disediakan bagi mengukuhkan pemahaman murid.




Langkah-langkah untuk mengimbas animasi tiga dimensi (3D):

1. Muat turun aplikasi AR Buku Teks dengan mengimbas *QR Code* di sebelah.



QR Code

2. Gunakan aplikasi tersebut untuk mengimbas ikon 'AR'  yang terdapat dalam buku teks ini.

3. Halaman yang mempunyai ikon 'AR':



Tajuk 5 halaman 54



Tajuk 6 halaman 70

Ikon-ikon yang terdapat dalam buku teks ini:



Aktiviti

Aktiviti untuk membantu kefahaman murid tentang perkara yang dipelajari.



AKTIVITI INKUIRI

Memantapkan pengetahuan melalui eksplorasi dan eksperimentasi.



Projek Pereka Muda

Mencungkil minat, bakat dan kreativiti murid dalam menghasilkan sesuatu.



Tumpu Galeri

Mendidik murid menganalisis dan menilai sesuatu secara kritis.



Kriteria Pencapaian

Senarai semak perkara yang dipelajari dalam setiap tajuk.



Rumusan

Ringkasan keseluruhan tajuk dalam bentuk peta minda.



Latihan Formatif

Menguji kefahaman murid untuk setiap tajuk.



Latihan Sumatif

Menguji dan menilai kefahaman murid.



Kata Kunci Seni

Istilah berkaitan seni yang dipelajari.



EMK

Elemen yang diterapkan untuk mengukuhkan kemahiran dan keterampilan.



Tahukah Anda?

Info-info tambahan yang berkaitan dengan tajuk.



Cuba?! Fikirkan

Menguji murid berfikir secara kritis.



KBAT

Soalan aras tinggi yang mencabar minda murid.



IMBAS SAYA

Disediakan dalam bentuk *QR Code* sebagai maklumat dan rujukan tambahan.

BIDANG


SEJARAH DAN APRESIASI SENI VISUAL

Bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual ini memberi tumpuan kepada penggunaan seni ragam hias dalam pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik oleh masyarakat kita. Generasi hari ini perlu mengetahui seni ragam hias dan kegunaannya serta memahami maksud yang tersurat dan tersirat seni ragam hias tersebut. Seni ragam hias mempunyai nilai **estetik** dan berkait rapat dengan budaya serta cara hidup masyarakat kita.



Tajuk 1

Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik



Negara kita kaya dengan seni ragam hias. Kita boleh melihat seni ragam hias ini pada pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik. Seni ragam hias ini bukan sahaja menarik tetapi mempunyai makna yang tersendiri. Tahukah anda bahawa seni ragam hias ini menggambarkan pemikiran, nilai dan kepercayaan sesebuah masyarakat yang menghasilkannya?



Kata Kunci Seni

- Awan larat
- Caping/Koyan
- Estetik
- Figuratif
- Okok
- Ornamen
- Sultur bayung
- Tebuk tembus
- Tukang Ulung



STANDARD KANDUNGAN

- 1.1 Pemahaman terhadap Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik dalam bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual.
- 1.2 Eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber bagi pengukuhan terhadap Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik.
- 1.3 Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan.
- 1.4 Penghayatan terhadap hasil karya seni dalam Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik dengan menggunakan Bahasa Seni Visual.

Persepsi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 1.1.1 Menjelaskan seni ragam hias:
 - (i) Pengangkutan
 - (ii) Alat permainan rakyat
 - (iii) Alat domestik

Seni Ragam Hias

Seni ragam hias atau **ornamen** ialah hiasan dalam seni kraf atau karya seni. Seni ragam hias boleh diolah supaya rupa bentuknya menjadi pelbagai ragam. Kepelbagaian seni ragam hias biasanya khas untuk suatu unit budaya pada masa tertentu.



Gambar foto 1.1 Contoh-contoh seni ragam hias

Seni ragam hias merupakan karya seni rupa yang diambil daripada motif flora, fauna, geometri, **awan larat** dan **figuratif**. Fokus seni ragam hias dalam tajuk ini menjurus kepada pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik.



Tahukah Anda?

Perkataan 'beca' berasal daripada bahasa Hokkien 'be chia' yang bermaksud 'kereta kuda'.

Seni Ragam Hias Pengangkutan

Di negara kita, pengangkutan yang sering dikaitkan dengan seni ragam hias ialah pengangkutan tradisional seperti beca, kereta lembu dan perahu. Seni ragam hias pada beca dan kereta lembu biasanya terdapat pada bahagian kisi-kisi, belakang tempat duduk penumpang atau bawah letak kaki. Fungsi seni ragam hias ini adalah untuk memaparkan nilai estetik dan menarik perhatian.

Perahu tradisional juga banyak dihiasi dengan seni ragam hias. Komponen perahu seperti badan, bangau, **okok** dan **caping**

biasanya dihiasi dengan seni ragam hias. Perahu yang dikenali juga sebagai kolek atau sekoci dihiasi dengan pelbagai warna dan ukiran di bahagian kepala yang digelar **koyan** atau **caping**. Koyan ini digunakan untuk mengikat tali kemudi.



Gambar foto 1.2 Contoh beca dan kereta lembu



Gambar foto 1.3 Ragam hias pada badan, bangau, okok dan caping perahu tradisional



Tahukah Anda ?

- Bangau sebagai simbol semangat dan mencari rezeki di laut.
- Fungsi lain bangau adalah untuk mengikat layar, sauh dan meletakkan tiang layar.
- Bangau diletakkan di bahagian kiri kepala atau di hadapan perahu.
- Okok pula terletak di bahagian kanan hadapan perahu.

Pada bahagian badan perahu terdapat seni ragam hias corak awan larat yang menggunakan warna-warna terang. Bangau, iaitu ukiran kayu yang diletakkan di hadapan perahu biasanya mempunyai seni ragam hias motif flora dan fauna. Fungsi bangau adalah untuk menyangkut galah panjang dan pukuk di samping menjadi hiasan. Bahagian caping dan okok juga dihiasi oleh seni ragam hias yang menarik.

Seni Ragam Hias Alat Permainan Rakyat

Alat permainan rakyat juga dikenali sebagai permainan tradisional. Alat permainan rakyat ini mempunyai seni ragam hias dengan motif yang tertentu. Contoh permainan rakyat yang terkenal ialah wau, gasing dan congkak.



Wau



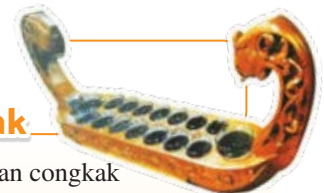
- Wau ialah warisan budaya yang tinggi nilai estetikanya.
- Wau terkenal kerana seni ragam hiasnya yang menarik.
- Motif flora dan awan larat menghiasi wau yang dihasilkan.
- Contoh-contoh wau ialah wau bulan, wau burung dan wau kucing.

Gasing



- Terdapat dua jenis gasing, iaitu gasing pangkah dan gasing uri.
- Gasing yang mempunyai seni ragam hias ialah gasing pangkah.
- Seni ragam hias terdapat pada bahagian bahu gasing.
- Seni ragam hias yang biasa digunakan ialah motif flora.

Congkak



- Permainan congkak menggunakan papan kayu berlubang atau lubang di atas tanah.
- Buah congkak biasanya menggunakan biji getah atau guli.
- Seni ragam hias boleh dilihat pada badan, kepala, ekor dan lubang congkak yang biasanya menggunakan motif awan larat dan flora.

Rajah 1.1 Contoh seni ragam hias pada alat permainan rakyat

Seni Ragam Hias Alat Domestik

Alat domestik biasanya berkaitan dengan keperluan harian terutamanya di rumah. Alat-alat seperti rehal, kukuran, acuan putu, jebak puyuh, bakul dan nyiru ialah contoh alat domestik tradisional yang mempunyai seni ragam hias tertentu.



Rehal ialah sejenis papan bersilang yang direka untuk meletakkan al-Quran. Rehal mempunyai ukiran dan seni ragam hias dengan motif tertentu. Seni ragam hias yang biasa digunakan ialah motif flora, geometri dan kaligrafi.



**Cuba?!
Fikirkan**

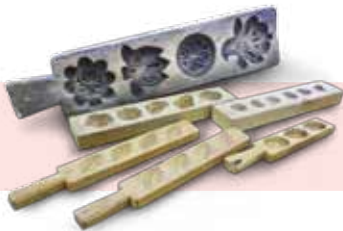
Tahukah anda seni ragam hias atau motif yang terdapat pada ukiran kayu tidak diketahui penciptanya? Mengapakah ini boleh berlaku?

Kukuran ialah sejenis alat yang mempunyai mata bergerigi. Kegunaannya untuk mengukur, mengeruk dan mengikis isi kelapa. Seni ragam hias alat ini terdapat pada bahagian badan yang bermotifkan flora dan fauna serta awan larat. Bentuk ukiran kukuran ini berbeza antara satu tempat dengan tempat yang lain.



Patriotisme

Mempelajari seni ragam hias ialah salah satu cara kita menilai dan menghargai khazanah budaya bangsa yang unik.



Acuan putu ialah alat untuk membuat kuih putu kacang. Seni ragam hias yang biasa digunakan ialah motif bunga atau daun. Kepelbagaian seni ragam hias pada dasar acuan akan menghasilkan pelbagai bentuk kuih putu.

Jebak puyuh ialah alat yang digunakan untuk memerangkap burung puyuh. Alat ini mempunyai pelbagai seni ragam hias. Misalnya, seni ragam hias yang dihiasi dengan motif flora yang membentuk **sulur bayung** di atas gunung dan lingkaran yang kompleks. Motif gunung menggunakan teknik **tebuk tembus** bersilat.



Rajah 1.2 Contoh seni ragam hias pada alat domestik

Terdapat beberapa orang tokoh kraf yang menggunakan seni ragam hias dalam penghasilan produk mereka. Mereka menerapkan seni ragam hias ini bagi mengekalkan identiti dan memartabatkan warisan bangsa.

Tukang Ulung Perahu Tradisional

- Hasni bin Ali.
- Lahir pada tahun 1946 di Terengganu.
- Mewarisi kemahiran daripada ayahnya.
- Menghasilkan pelbagai jenis perahu seperti Perahu Sekoci, Perahu Payang dan Perahu Kolek.
- Perahu buatannya kaya dengan nilai-nilai tradisional Melayu.



Adiguru Wau Tradisional

- Shafie bin Jusoh.
- Lahir pada tahun 1947 di Kelantan.
- Meminati bidang kraf wau sejak kecil dan mendapat sokongan keluarganya.
- Keunikan hasil pembuatannya ialah badan wau berbentuk bulat dan seimbang.
- Dilantik menjadi duta Syarikat Penerbangan Malaysia (MAS) dan sering dijemput membuat demonstrasi di luar negara.



Rajah 1.3 Tokoh kraf yang menggunakan seni ragam hias dalam produk mereka



Aktiviti

Tujuan: Menjelaskan jenis dan fungsi seni ragam hias pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik dalam bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada tiga kumpulan.

Kumpulan A	Kumpulan B	Kumpulan C
Menjelaskan jenis dan fungsi seni ragam hias pengangkutan di Malaysia.	Menjelaskan jenis dan fungsi seni ragam hias alat permainan rakyat di Malaysia.	Menjelaskan jenis dan fungsi seni ragam hias alat domestik di Malaysia.

2. Guru memaparkan tayangan slaid pelbagai jenis dan fungsi seni ragam hias pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik di Malaysia.
3. Berpandukan tayangan slaid tersebut, anda dikehendaki menjelaskan jenis dan fungsi seni ragam hias pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik di Malaysia mengikut tajuk kumpulan anda.

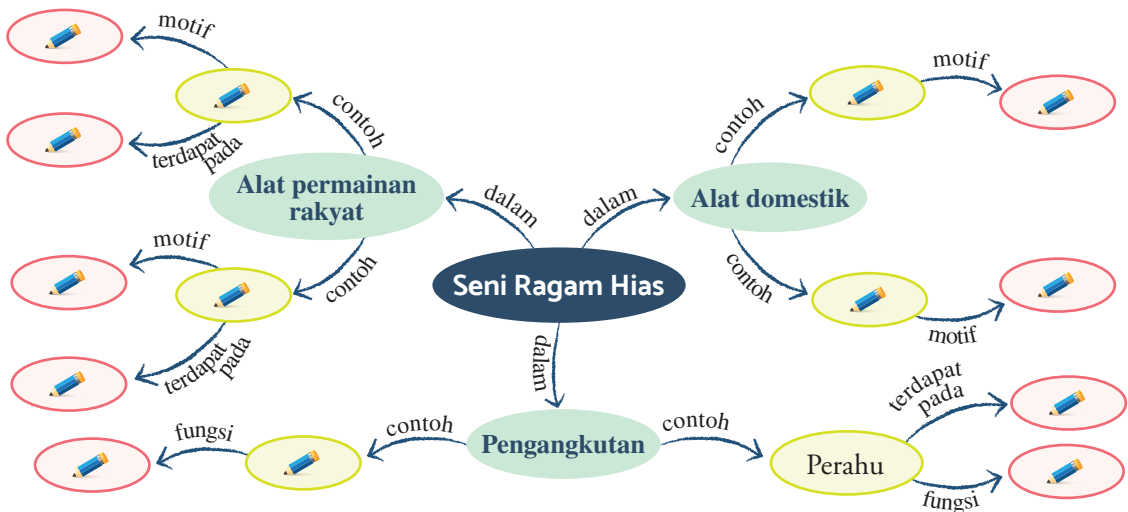
Soalan:

1. Apakah yang anda dapat simpulkan daripada tugas yang dihasilkan oleh setiap kumpulan?
2. Bagaimanakah anda menilai fungsi seni ragam hias pada pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik di Malaysia?



Latihan Formatif

Lengkapkan peta pemikiran berikut.



Eksplorasi Seni

Standard Pembelajaran

Anda telah mengetahui motif seni ragam hias berkaitan pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik dalam Persepsi Seni. Lakukan aktiviti dengan menggunakan kaedah stesen untuk mengenal pasti tokoh kraf yang menggunakan seni ragam hias serta motif seni ragam hias pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik. Kumpulkan maklumat yang diperolehi.

Murid boleh:

1.2.1 Mengenal pasti tokoh seni ragam hias:

- (i) Pengangkutan
- (ii) Alat permainan rakyat
- (iii) Alat domestik

1.2.2 Meneroka motif seni ragam hias:

- (i) Pengangkutan
- (ii) Alat permainan rakyat
- (iii) Alat domestik



AKTIVITI INKUIRI

Tujuan:

1. Mengenal pasti tokoh kraf yang menggunakan seni ragam hias dan meneroka motif seni ragam hias pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik.
2. Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan bagi menghasilkan dokumentasi seni ragam hias pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik.

Arahan: Murid dikehendaki membuat carian di laman sesawang, buku rujukan, surat khabar dan majalah tentang tokoh-tokoh kraf yang menggunakan seni ragam hias dan motif seni ragam hias pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada tiga kumpulan stesen berikut:

Kumpulan Stesen A

Pengangkutan (perahu)

Kumpulan Stesen B


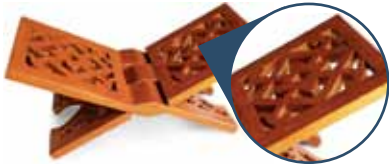
Alat permainan rakyat (wau)

Kumpulan Stesen C

Alat domestik (jebak puyuh)

2. Cari maklumat tentang tokoh yang menggunakan seni ragam hias dan motif seni ragam hias berdasarkan bidang yang dipilih.
3. Gunting gambar foto yang berkaitan. Kumpulkan hasil eksplorasi dan eksperimentasi anda.
4. Guru dan murid akan bergerak ke setiap stesen. Ketua kumpulan akan menerangkan maklumat yang diperolehi di stesen masing-masing. Catatkan semua maklumat.

Jadual 1.1 Contoh tokoh kraf yang menggunakan seni ragam hias dalam produknya

Dokumentasi tokoh	Dokumentasi motif
 <ul style="list-style-type: none">• Rohani binti Md. Piah.• Tokoh pembuatan rehal tradisional dan moden.• Menggunakan pelbagai motif seperti geometri, awan larat dan flora.• Pernah mempamerkan produknya di London.	 <p>Contoh motif geometri yang digunakan dalam penghasilan rehal.</p>

Ekspresi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 1.3.1 Menjana tugasan perkembangan seni ragam hias pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik.

Anda telah mengenal pasti tokoh-tokoh kraf yang menggunakan seni ragam hias dan meneroka motif seni ragam hias pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik. Berdasarkan maklumat yang diperolehi, anda dikehendaki menghasilkan dokumentasi dalam salah satu bentuk persembahan berikut:

- Lembaran kerja
- Persembahan multimedia
- Peta pemikiran i-THINK
- *Artist book*
- Poster



Projek Pereka Muda

Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap dokumentasi melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan portfolio seni ragam hias pengangkutan, alat permainan rakyat serta alat domestik.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan portfolio seni ragam hias pengangkutan, alat permainan rakyat serta alat domestik.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Setiap kumpulan dikehendaki memilih satu bentuk persembahan untuk mendokumentasikan maklumat yang diperolehi.
3. Susun dan tampal gambar serta maklumat yang diperolehi dalam aktiviti Eksplorasi Seni.



Artist book



Poster

Rajah 1.4 Contoh bentuk persembahan

IMBAS SAYA

Maklumat tokoh pembuat jebak puyuh.



goo.gl/ykV6We

Apresiasi Seni

Pada bahagian Ekspresi Seni, anda telah menghasilkan lembaran kerja/persembahan multimedia/peta pemikiran i-THINK/artist book/poster. Anda perlu menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh untuk mempersembahkan hasil kerja anda.

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 1.4.1 Mempamerkan hasil karya.
- 1.4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek media dan teknik.
- 1.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya.



Tumpu Galeri

Tujuan: Menghasilkan portfolio seni ragam hias pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bahan: Hasil dokumentasi murid dalam aktiviti Ekspresi Seni.

Langkah:

1. Murid mempamerkan hasil dokumentasi tersebut di stesen masing-masing.
2. Guru dan murid akan bergerak dari satu stesen ke satu stesen.
3. Buat pemerhatian dan catat dalam buku nota anda.
4. Ketua kumpulan perlu membuat apresiasi berpandukan aspek media dan teknik serta isi kandungan dokumentasi tersebut.

Nota Guru

Panduan membuat apresiasi karya seni dari aspek:

- Kesesuaian tajuk.
- Pemilihan tajuk dan motif.
- Penerangan kepada pilihan reka bentuk persembahan.



Gambar foto 1.3 Pameran karya murid



Rumusan

SENI RAGAM HIAS

Pengangkutan

- ❖ Beca dan kereta lembu
 - seni ragam hias terdapat pada bahagian kisi-kisi, belakang tempat duduk atau bawah letak kaki
- ❖ Perahu
 - seni ragam hias terdapat pada bahagian badan, bangau, okok dan caping/koyan

Alat permainan rakyat

- ❖ Wau
 - seni ragam hias terdapat pada bahagian sayap dan ekor
- ❖ Gasing
 - seni ragam hias terdapat pada bahagian kepala dan bahu gasing
- ❖ Congkak
 - seni ragam hias terdapat pada bahagian badan, kepala, ekor dan lubang congkak

Alat domestik

- ❖ Rehal
 - menggunakan seni ragam hias motif flora, geometri dan kaligrafi
- ❖ Kukuran
 - seni ragam hias terdapat pada bahagian badan dan bermotifkan flora, fauna dan awan larat
- ❖ Acuan putu
 - menggunakan seni ragam hias motif bunga atau daun
- ❖ Jebak puyuh
 - menggunakan seni ragam hias motif flora yang terdapat pada bahagian tepi atau atas jebak



Kriteria Pencapaian

- ✓ Seni ragam hias ialah hiasan dalam seni kraf atau karya seni.
- ✓ Olahan seni ragam hias bertujuan untuk membentuk corak yang pelbagai.
- ✓ Idea penghasilan seni ragam hias diilhamkan daripada motif flora, fauna, geometri, awan larat dan figuratif.
- ✓ Perahu-perahu tradisional banyak dihiasi dengan seni ragam hias corak awan larat.
- ✓ Perahu yang dikenali sebagai kolek atau sekoci juga dihiasi dengan pelbagai seni ragam hias ukiran kayu di bahagian kepala atau koyan untuk mengikat tali kemudi.
- ✓ Bangau ialah ukiran kayu yang diletakkan di bahagian hadapan perahu untuk tujuan menyangkut galah panjang dan pukut di samping sebagai hiasan yang mempunyai makna tersendiri.
- ✓ Alat permainan rakyat yang mempunyai seni ragam hias antaranya ialah wau, gasing dan congkak.
- ✓ Alat domestik merupakan keperluan harian seperti rehal, kukuran, acuan putu dan jebak puyuh yang mempunyai nilai estetik.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

Pilih jawapan yang betul.

1. Apakah motif seni ragam hias yang digunakan pada gambar foto 1 berikut?



Gambar foto 1

- A Flora
- B Fauna
- C Geometri
- D Flora dan fauna

2. Apakah fungsi seni ragam hias pada beca atau kereta lembu?
- A Untuk keselamatan penumpang
 - B Untuk menunjukkan kemahiran
 - C Untuk menunjukkan identiti bangsa
 - D Untuk nilai estetik dan menarik perhatian

3. Apakah motif seni ragam hias yang terdapat pada rehal?

- A Fauna
- B Figuratif
- C Geometri
- D Gunungan

4. Gambar foto 2 menunjukkan bangau pada perahu. Pilih fungsi-fungsi bangau berikut.








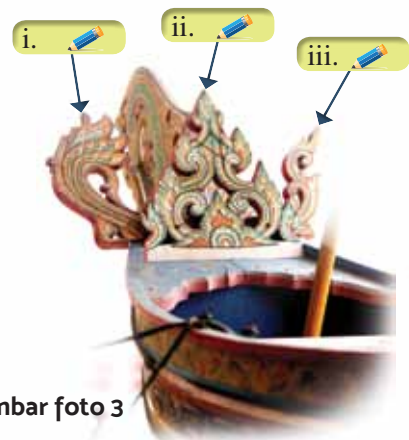
Gambar foto 2

- I Mengikat layar
 - II Menyangkut pukot
 - III Mengikat tali kemudi
 - IV Meletakkan hasil tangkapan
- A I dan II
 - B I dan IV
 - C II dan III
 - D III dan IV

Soalan Subjektif

1. Isi tempat-tempat kosong dengan jawapan yang betul.

- (a) Perahu yang dikenali sebagai kolek mempunyai ukiran kayu di bahagian kepala yang digelar  dan berfungsi sebagai .
- (b) Biasanya seni ragam hias pada wau menggunakan motif  dan .
- (c) Ukiran motif gunungan yang terdapat pada bahagian atas jebak puyuh menggunakan teknik  bersilat.
- (d) Labelkan bahagian-bahagian yang terdapat pada perahu tradisional dalam gambar foto 3:



Gambar foto 3

2. Jawab soalan-soalan berikut.

- (a) Apakah yang dimaksudkan dengan seni ragam hias?
- (b) Mengapakah generasi hari ini perlu mengetahui seni ragam hias?



BIDANG SENI HALUS

Seni Halus ialah aktiviti untuk meluahkan perasaan dan idea melalui penghasilan karya seni yang berbentuk dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D). Fokus bidang Seni Halus ini lebih kepada nilai estetik. Semasa di tingkatan 1, anda telah mengetahui bidang Seni Halus yang merangkumi seni lukisan, seni catan, seni cetakan dan seni arca. Kini, untuk Pendidikan Seni Visual Tingkatan 2, anda akan mempelajari tajuk-tajuk tersebut dengan lebih mendalam.



Tajuk 2 Seni Lukisan

Lukisan ialah kemahiran yang penting selari dengan kemahiran menulis dan bertutur. Pernahkah anda terfikir mengapa kanak-kanak terlebih dahulu pandai melukis berbanding menulis dan mengira? Lukisan merupakan pengetahuan awal untuk meluahkan perasaan atau menyerlahkan pemikiran dan idea. Tahukah anda bahawa kemahiran melukis ialah asas kepada perkembangan kemahiran dalam bidang seni visual yang lain? Hal ini kerana setiap pelukis perlu mempunyai kemahiran melukis sebagai asas kepada penghasilan karya-karya lain.

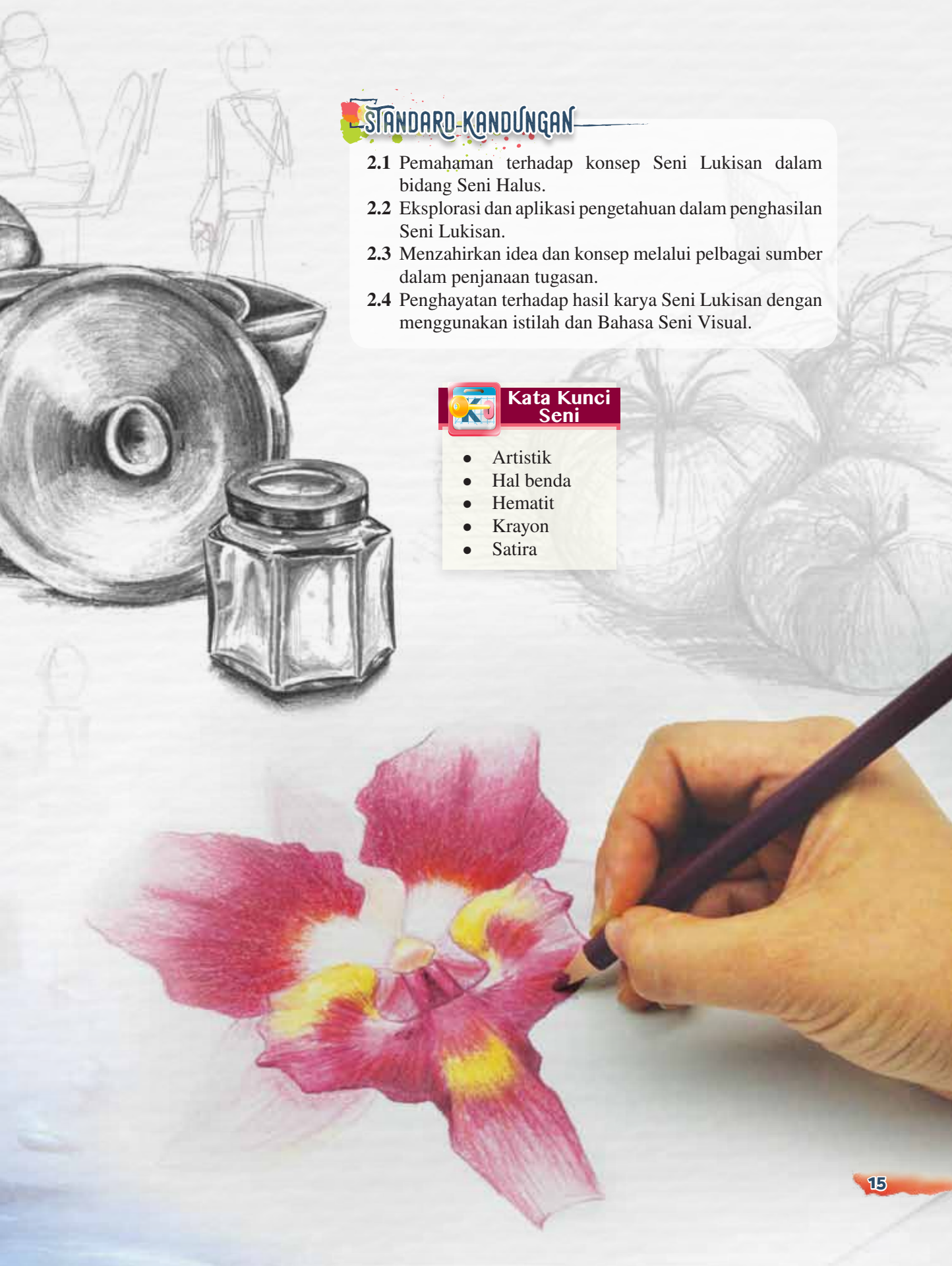
STANDAR KANDUNGAN

- 2.1 Pemahaman terhadap konsep Seni Lukisan dalam bidang Seni Halus.
- 2.2 Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Lukisan.
- 2.3 Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjaanaan tugasan.
- 2.4 Penghayatan terhadap hasil karya Seni Lukisan dengan menggunakan istilah dan Bahasa Seni Visual.



Kata Kunci Seni

- Artistik
- Hal benda
- Hematit
- Krayon
- Satira



Persepsi Seni

Standard Pembelajaran

Definisi Lukisan

Lukisan merupakan suatu teknik menggambar atau hasil kerja seni yang menggunakan media kering atau warna yang minimum. Media kering ini digunakan di atas permukaan dua dimensi (2D) seperti kertas, kanvas, kadbod, plastik, papan dan dinding. Contoh media kering ialah pensel, **krayon**, pen, pastel, arang, pensel warna, dakwat dan kapur.

Lukisan boleh menjadi hasil karya tersendiri selain menjadi asas kepada penghasilan karya seni lain seperti seni catan, seni cetakan, seni arca dan sebagainya. Kini, dalam era digital, lukisan dihasilkan melalui komputer dengan menggunakan perisian tertentu. Kecanggihan perisian komputer membolehkan seni lukisan dihasilkan dengan lebih cepat dan mudah.



Ilustrasi 2.1 Contoh lukisan

Murid boleh:

- 2.1.1 Menjelaskan definisi lukisan.
- 2.1.2 Memerihalkan perkembangan seni lukisan dari aspek:
 - (i) Sejarah lukisan gua tempatan
 - (ii) Pelukis tempatan
 - (iii) Karya lukisan pelukis tempatan



Patriotisme

Gua Tambun, Perak telah diiktiraf sebagai warisan kebangsaan pada tahun 2010 di bawah kategori Warisan Ketara-Warisan Arkeologi.

Sejarah Perkembangan Seni Lukisan

Sejarah Lukisan Gua Tempatan

Sejarah lukisan gua di Malaysia dianggarkan berusia sekitar 3000 hingga 4000 tahun. Lukisan Zaman Neolitik yang terdapat pada dinding Gua Tambun misalnya, dihasilkan menggunakan **hematit** berwarna merah. Lukisan tersebut mempamerkan figura manusia sedang menari dan mencangkung. Selain itu, terdapat paparan lukisan haiwan buruan, lukisan geometri dan kesan cap tapak tangan.



Gambar foto 2.1 Lukisan pada dinding Gua Tambun, Perak



Lukisan pada dinding Gua Kain Hitam, Niah dihasilkan oleh masyarakat peribumi Sarawak. Lukisan dinding sepanjang 200 kaki di gua batu kapur ini menggambarkan kehidupan masyarakat primitif.

Gambar foto 2.2 Lukisan pada dinding Gua Kain Hitam, Niah, Sarawak



Lukisan yang terdapat pada dinding Gua Merapoh, Pahang sukar untuk ditafsir. Lukisan ini menggambarkan figura-figura lidi dalam kedudukan yang aneh.

Gambar foto 2.3 Lukisan pada dinding Gua Merapoh, Pahang

Pelukis dan Karya Pelukis Tempatan

Negara kita mempunyai ramai tokoh terkenal dalam seni lukisan. Mereka bukan sahaja terkenal di dalam negara malah di peringkat antarabangsa. Contoh pelukis terkenal tanah air ialah Abdullah Ariff, Saidin Yahya, Mohamed Hoessein Enas, Dzulkifli Buyong dan Datuk Lat.



Abdullah Ariff

- Terkenal sebagai pelukis cat air, ilustrator dan pelukis komik.
- Menghasilkan ilustrasi berbentuk kartun, contohnya '*The Long Arm Nippon*', 1942 yang bertemakan pro-Jepun.
- Lukisan beliau juga terdapat dalam buku *Panduan Akal* (1955) yang menjadi teks di sekolah-sekolah Persekutuan Tanah Melayu ketika itu.



The Long Arm Nippon, 1942, dakwat



Saidin Yahya

- Pelukis komik dan ilustrator yang terkenal di Malaysia.
- Lukisannya berpegang teguh kepada tradisi Melayu yang berasaskan prinsip moral dan unsur-unsur patriotik.
- Tema dan penggunaan watak-watak komiknya membawa nilai kemelayuan dan tradisional.
- Menghasilkan siri komik untuk *Majalah Guru* dengan judul '*Puteri Langkawi*' antara tahun 1954 hingga 1956.
- Unsur-unsur pendidikan terselit dalam setiap karyanya.



Hang Tuah, 1954, pen dan dakwat



Mohamed Hoessein Enas

- Karya-karya beliau banyak memaparkan wajah-wajah yang membawa mesej budaya melalui penampilan pakaian dan kegiatan sosial masyarakat Malaysia.
- Melukis menggunakan media pastel dan arang.
- Bapa Potret Malaysia dan digelar juga Pelukis Potret Diraja.
- Turut menghasilkan karya yang menggambarkan masyarakat peribumi Sarawak dan Sabah.



*Gadis Menumbuk Padi, 1958, arang dan pastel
Koleksi LPSVN*



Dzul kifli Buyong

- Mendapat bimbingan daripada Patrick Ng Kah Onn, seorang pelukis terkenal.
- Ahli *Wednesday Art Group*.
- Gemar menggunakan alam kanak-kanak sebagai tema karyanya.
- Karya beliau menggunakan media *soft pastel*.
- Beliau telah memenangi pelbagai anugerah dan penghargaan sejak usia 16 tahun.



Kelambu, 1964, soft pastel



Datuk Lat

- Datuk Mohammad Nor Khalid lebih dikenali sebagai Lat, ialah pelukis kartun Malaysia.
- Menerbitkan lebih daripada 20 jilid kartun semenjak berusia 13 tahun.
- Hasil karyanya yang terkenal telah dibukukan, iaitu *Kampung Boy* (1979) dan diterbitkan di banyak negara.
- Kebanyakan karya beliau menggambarkan suasana sosial dan politik Malaysia secara **satira**.
- Teknik garisan beliau agak mencabar dan **artistik**.
- Gemar menggunakan nib dan berus.
- Mendapat pengiktirafan daripada kartunis luar negara seperti Matt Groening dan Sergio Aragonés.



Kampung Boy, 1979, pen dakwat



Aktiviti

Tujuan:

1. Mengenal pasti peranan lukisan gua sebagai alat komunikasi visual.
2. Menginterpretasikan gambaran lukisan pada dinding-dinding gua.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada tiga kumpulan:

Kumpulan A

Lukisan pada Gua Tambun di Perak

Kumpulan B

Lukisan pada Gua Kain Hitam, Niah di Sarawak

Kumpulan C

Lukisan pada Gua Merapoh di Pahang

2. Setiap kumpulan akan membincangkan **hal benda** yang terdapat pada lukisan gua.
3. Cari maklumat daripada laman sesawang atau bahan bacaan.
4. Catatkan hasil perbincangan kumpulan anda dalam bentuk peta pemikiran i-THINK.
5. Kongsikan hasil dapatan anda dengan guru dan kumpulan lain.

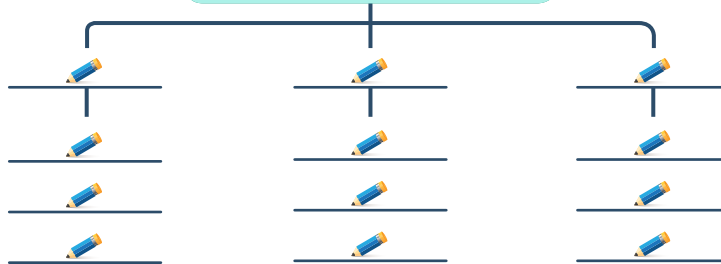
Soalan: Apakah kepentingan lukisan gua kepada manusia pada hari ini? Jelaskan.



Latihan Formatif

1. Lengkapkan peta pemikiran di bawah dengan contoh pelukis dan ciri-ciri lukisan mereka.

Pelukis dan Ciri-ciri Lukisan



2. Cari dan bulatkan nama pelukis-pelukis terkenal di negara kita pada petak huruf di bawah.

- (a) Buyong
- (b) Mohamed Enas
- (c) Ariff
- (d) Yahya

M	A	N	O	K	N	A	L	U	D	P	A	Y	A	U
A	I	U	P	I	A	D	Z	U	L	K	I	F	L	I
D	U	L	D	A	H	O	E	S	S	E	I	N	E	M
A	B	I	U	L	L	A	H	U	O	P	Q	A	Z	I
Z	A	N	O	R	K	H	A	B	D	U	L	L	A	H
S	I	A	T	E	U	T	O	P	J	M	A	I	S	S

Eksplorasi Seni

Seni lukisan boleh dihasilkan dengan pelbagai media kering. Anda dikehendaki membuat satu eksperimentasi dan penerokaan terhadap pelbagai media kering dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni lukisan.

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 2.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan seni lukisan menggunakan:
- Media
 - Teknik



AKTIVITI INKUIRI

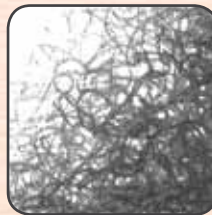
Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni lukisan melalui penggunaan pelbagai media, proses dan teknik.

Langkah:

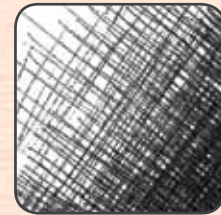
1. Setiap murid dikehendaki membuat lakaran ekspresi wajah gembira, marah atau sedih rakan sebaya.
2. Gunakan media seperti pensel, arang, pen, pensel warna, *oil pastel* dan *soft pastel* untuk menghasilkan karya anda.
3. Anda boleh menggunakan pelbagai teknik lukisan seperti lorekan, gosokan, contengan/corengan, garisan selari (*hatching*), silang pangkah (*crosshatching*) dan titikan.
4. Kongsi hasil karya anda dengan rakan-rakan dan guru.



Teknik lorekan



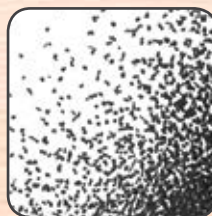
Teknik contengan/corengan



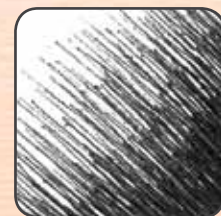
Teknik silang pangkah (*crosshatching*)



Teknik gosokan



Teknik titikan



Teknik garisan selari (*hatching*)

Ilustrasi 2.2 Contoh teknik-teknik seni lukisan yang boleh digunakan

Ekspresi Seni

Standard Pembelajaran

Pada bahagian Ekspresi Seni ini, anda akan menghasilkan sebuah karya seni. Anda perlu menggunakan pengetahuan mengenai teknik-teknik seni lukisan dalam menjana idea untuk menghasilkan rekaan atau gubahan seni yang kreatif.

Murid boleh:

- 2.3.1 Menterjemahkan lakaran asas dan perspektif dengan berpandukan gambar secara kreatif berdasarkan subjek pilihan seperti berikut:
- (i) Figura manusia dan haiwan.
 - Skala tubuh manusia dan haiwan
 - Aksi
 - (ii) Lukisan perspektif
 - Satu titik lenyap
 - Dua titik lenyap
 - Tiga titik lenyap



Projek Pereka Muda

Tujuan:

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

Alat: Pensel, pen, arang, *oil pastel*, pensel warna, pemadam dan pembaris.

Bahan: Kertas lukisan, koleksi gambar kotak, aksi manusia dan haiwan.

Arahan: Anda dikehendaki menghasilkan lakaran asas atau lakaran perspektif untuk aktiviti berikut menggunakan pelbagai media. Kemudian, dokumentasikan karya anda dalam bentuk *artist book*.

IMBAS SAYA

Skala tubuh dan contoh lakaran aksi-aksi manusia.

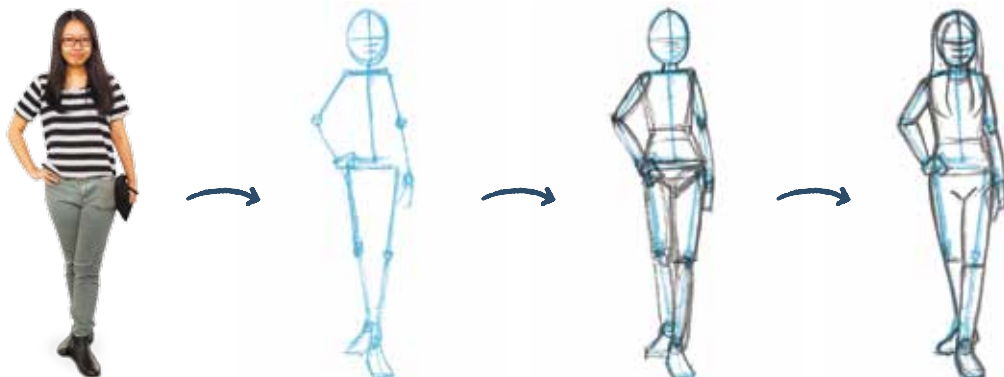


goo.gl/N26XZX

AKTIVITI A - Lakaran asas aksi manusia atau haiwan

Contoh cara menghasilkan lakaran asas aksi manusia dan haiwan.

Aksi orang berdiri



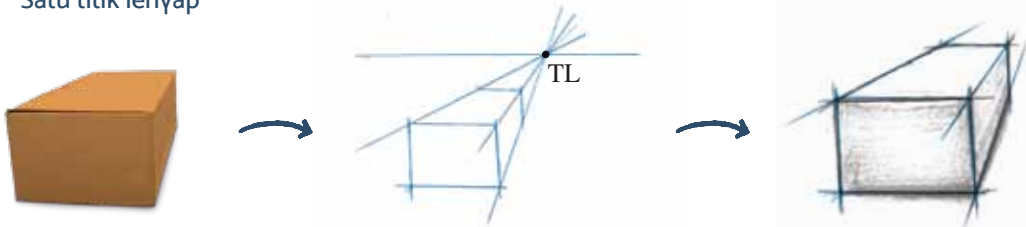
Aksi kucing melompat



AKTIVITI B - Lakaran perspektif

Contoh cara menghasilkan lakaran perspektif.

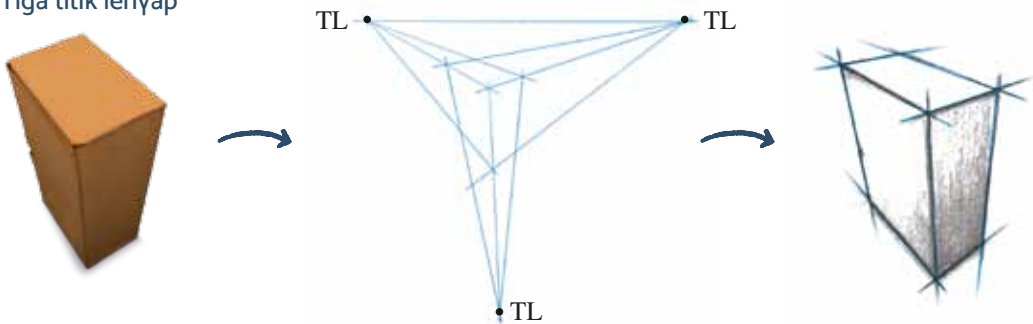
Satu titik lenyap



Dua titik lenyap



Tiga titik lenyap



TL - Titik lenyap

Apresiasi Seni

Pada bahagian Apresiasi Seni ini, murid akan mempamerkan hasil karya yang telah didokumentasikan dalam Ekspresi Seni. Kongsikan pengalaman anda dalam menghasilkan karya tersebut. Anda boleh menggunakan panduan berikut untuk menerangkan karya seni anda:

- Kesesuaian aksi atau perspektif yang dipilih.
- Kesesuaian media dan teknik yang digunakan.

Standard Pembelajaran

- Murid boleh:
- 2.4.1 Mempamerkan hasil karya.
 - 2.4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek media dan teknik.
 - 2.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya.



Tumpu Galeri

Tujuan: Menghasilkan karya seni lukisan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni.

Langkah:

1. Guru akan memilih sepuluh hasil karya seni murid yang terbaik.
2. Pamerkan hasil karya tersebut di hadapan kelas.
3. Setiap pemilik karya terpilih perlu membuat apresiasi berpandukan aspek media dan teknik dalam penghasilan karya.
4. Murid lain boleh bertanya soalan atau memberi pandangan masing-masing.
5. Catatkan maklumat dan pemerhatian anda dalam buku nota.

Nota Guru

Panduan membuat apresiasi karya seni dari aspek:

- Pemilihan tajuk dan tema.
- Penguasaan bahan dan teknik.
- Bahasa Seni Visual yang ditekankan.



Gambar foto 2.4 Sesi Apresiasi Seni



Rumusan

SENI LUKISAN

Sejarah	Tokoh	Media	Teknik
<p>Lukisan pada dinding gua tempatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gua Tambun, Perak <ul style="list-style-type: none"> - figura manusia, haiwan, geometri dan cap tapak tangan ➤ Gua Kain Hitam, Niah, Sarawak <ul style="list-style-type: none"> - gambaran kehidupan masyarakat primitif ➤ Gua Merapoh, Pahang <ul style="list-style-type: none"> - figura orang lidi dalam kedudukan aneh 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Abdullah Ariff <ul style="list-style-type: none"> - ilustrasi berbentuk kartun - bertemakan patriotik ➤ Saidin Yahya <ul style="list-style-type: none"> - menerapkan prinsip moral dan unsur patriotik ➤ Mohamed Hoessein Enas <ul style="list-style-type: none"> - memaparkan mesej budaya ➤ Dzulkifli Buyong <ul style="list-style-type: none"> - alam kanak-kanak sebagai tema ➤ Datuk Lat <ul style="list-style-type: none"> - gambaran sosial dan politik semasa secara satira 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pen ➤ Pastel ➤ Arang ➤ Kapur ➤ Pensel ➤ Dakwat ➤ Pensel warna ➤ <i>Oil pastel</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lorekan ➤ Contengan/corengan ➤ Gosokan ➤ Garisan selari (<i>hatching</i>) ➤ Silang pangkah (<i>crosshatching</i>) ➤ Titikan



Kriteria Pencapaian

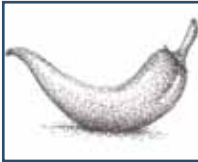



- ✓ Lukisan lebih awal dihasilkan oleh manusia sebelum tulisan.
- ✓ Lukisan ialah suatu teknik menggambar atau hasil kerja seni yang dihasilkan menggunakan pelbagai media kering atau warna yang minimum.
- ✓ Media kering terdiri daripada pensel, pastel, pen, *oil pastel*, arang, pensel warna, dakwat dan kapur.
- ✓ Seni lukisan dihasilkan di atas permukaan dua dimensi (2D) seperti kertas, kanvas, kadbod, plastik, papan dan dinding.
- ✓ Dalam era digital, seni lukisan juga dihasilkan melalui komputer yang menggunakan perisian dan perkakasan yang tertentu.
- ✓ Lukisan ialah satu kemahiran yang paling penting sebelum kita dapat menghasilkan karya seni yang lain.
- ✓ Lukisan terawal di negara ini terdapat di Gua Tambun, Gua Merapoh dan Gua Kain Hitam, Niah.
- ✓ Seni lukisan boleh dihasilkan dengan teknik contengan/corengan, gosokan, lorekan, garisan selari, silang pangkah dan titikan.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

Pilih jawapan yang betul.

1. Apakah media yang digunakan dalam lukisan gua di Gua Tambun, Perak?
A Kapur
B Arang
C Krayon
D Hematit
2. Manakah antara media yang berikut sesuai untuk menghasilkan seni lukisan?
I Cat
II Pensel
III Krayon
IV Akrilik
A I dan II
B I dan IV
C II dan III
D III dan IV
3. Siapakah pelukis yang telah menghasilkan siri komik untuk *Majalah Guru* dengan judul '*Puteri Langkawi*'?
A Lat
B Saidin Yahya
C Abdullah Ariff
D Syed Ahmad Jamal
4. Siapakah yang membawa aliran realisme, iaitu aliran baharu dalam melukis figura manusia?
A Khaw Sia
B Abdullah Ariff
C Yong Mun Sen
D Mohamed Hoessein Enas
5. Apakah tajuk karya Abdullah Ariff yang bertemakan situasi pro-Jepun?
A *Hang Tuah* (1945)
B *World's Rubber* (1949)
C *Hidup Berjuang* (1946)
D *The Long Arm Nippon* (1942)
6. Manakah antara ilustrasi berikut menunjukkan seni lukisan yang menggunakan teknik silang pangkah?
A  B 
C  D 

Soalan Subjektif

Jawab soalan-soalan berikut.

1. Pada pendapat anda, apakah tujuan manusia awal menghasilkan lukisan pada dinding gua?
2. Apakah teknik yang memerlukan kertas lukisan ditekap pada objek untuk menghasilkan kesan jalinan?
3. Apakah tajuk komik yang menjulang nama Lat sebagai kartunis terkenal?
4. Siapakah pelukis yang membawa mesej budaya dan menggunakan bahan pastel dalam penghasilan karyanya?
5. Mengapakah seni lukisan penting? Berikan justifikasi anda.

Tajuk 3

Seni Cat

Setiap orang mempunyai cara tersendiri untuk meluahkan perasaan. Contohnya, melalui penulisan, lukisan dan tingkah laku. Tahukah anda seni catan dapat mewakili gambaran pemikiran seseorang sama ada secara nyata atau abstrak? Pemikiran mereka digambarkan menerusi terjemahan dalam bentuk imej visual.



Kata Kunci Seni

- Cat gouache
- Cat tempera
- Figura
- Fresko
- Kaligrafi

STANDAR KANDUNGAN

- 3.1 Pemahaman terhadap konsep Seni Catan dalam bidang Seni Halus.
- 3.2 Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Catan.
- 3.3 Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjanaan tugasan.
- 3.4 Penghayatan terhadap hasil karya Seni Catan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual.

Persepsi Seni

Definisi Catan

Catan ialah proses menggambar dengan menggunakan media basah yang disapu ke atas pelbagai permukaan dua dimensi (2D) seperti kanvas, kertas atau kayu.

Sejarah Perkembangan Seni Catan

Pelukis Cat Air Tempatan

Perkembangan seni catan dalam tajuk ini merangkumi jangka masa antara tahun 1930-an hingga 1950-an, iaitu zaman sebelum merdeka dan awal merdeka. Seni catan cat air di Malaysia dipercayai berkembang seawal tahun 1930-an. Pelukis-pelukis cat air Pulau Pinang menjadi perintis kepada seni catan moden Malaysia. Karya cat air mereka ketika itu terpengaruh dengan gaya aliran impresionisme yang menggambarkan pemandangan alam semula jadi dan aktiviti kehidupan seharian.

Contoh pelukis cat air tempatan terawal ialah Yong Mun Sen, Abdullah Ariff, Kuo Ju Ping, Khaw Sia dan Ibrahim Abu@A.B Ibrahim. Karya-karya mereka memperlihatkan kepakaran dalam mengolah cat air yang mampu merakamkan kesan cahaya dan bayang. Hasil karya mereka dapat dihayati menerusi sapuan-sapuan berus dan warna yang spontan. Cat air sering digunakan kerana cat ini mudah diperolehi dan sesuai digunakan untuk menghasilkan karya ketika berada di luar.

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 3.1.1 Menjelaskan definisi catan.
- 3.1.2 Memerihalkan tentang perkembangan seni catan dari aspek:
 - (i) Pelukis cat air tempatan
 - (ii) Karya catan pelukis tempatan



Tahukah Anda ?

Berikut adalah contoh pelukis-pelukis terkenal dunia:

- Leonardo da Vinci
- Albrecht Durer
- Paul Cezanne
- Vincent van Gogh
- Pablo Picasso
- Salvador Dali
- Jackson Pollock
- Paul Gauguin



Pokok Mengkuang, Bukit Mertajam, 1950, cat air

Abdullah Ariff

- Karya-karya cat air beliau banyak menampilkan tema landskap hasil penghayatan dan pemerhatian beliau terhadap persekitaran. Contohnya karya '*Pokok Mengkuang, Bukit Mertajam*', 1950.
- Tema karya beliau juga menyentuh kekayaan hasil bumi Malaysia seperti karya '*Bumi Bahagia-Lombong Bijeh Timah Malaya*', 1960.

Yong Mun Sen

- Gemar menampilkan tema alam dan manusia dalam karya cat air beliau.
- Menggunakan sapuan berus **kaligrafi** Cina yang halus.
- Terpengaruh dengan gaya aliran impresionisme Eropah khususnya Paul Gauguin yang merujuk kepada olahan subjek **figura** beliau.



The Harvesters, 1948, cat air



Ibrahim Abu@A.B. Ibrahim

- Pelukis didikan sendiri yang menyara hidup dengan melukis.
- Mahir menghasilkan karya cat air bertemakan landskap dengan suasana yang nostalgik. Contohnya karya 'Malacca Gate', koleksi tetap Lembaga Pembangunan Seni Visual Negara (LPSVN).
- Karya cat air beliau pernah diterbitkan dalam majalah seperti *Mastika* (1957, 1959, 1967, 1969) dan *Dewan Sastera* (1971, 1972).

Fishing Village, 1958, cat air

Khaw Sia

- Pernah menerima bimbingan daripada Sir Russel Flint di England tahun 1933 dalam karya cat air.
- Menggemari tema bunga seperti orkid dan canna dalam karyanya kerana minat dan juga menjadi ahli Persatuan Orkid Amerika.
- Memaparkan tema keindahan landskap dan bangunan hasil pemerhatian beliau di negara-negara yang pernah dilawati.
- Terpengaruh dengan gaya aliran impresionisme.



Bunga canna, 1940, cat air

Rajah 3.1 Contoh pelukis-pelukis awal cat air di negara ini

Karya Catan Pelukis Tempatan

Kemunculan pelukis-pelukis tanah air telah merancakkan lagi perkembangan seni catan di negara ini. Mereka tidak menghadkan penggunaan cat air semata-mata, sebaliknya menggunakan bahan lain seperti cat minyak, **fresko**, **cat tempera**, cat akrilik dan media campuran.



Tahukah Anda ?

Cat minyak ialah cat yang mengandungi minyak pengering (*drying oil*) yang berfungsi untuk mendapatkan kepekatan. Cat akrilik pula ialah sejenis cat sintetik yang berasaskan air.



Syed Ahmad Jamal, *Joget*, 1957, cat minyak



Zakariah Noor, *Membina Perahu*, 1956, cat air



Tay Hooi Keat, *Pengayuh Beca*, Saigon, 1959, media campuran

Chuah Thean Teng, *Pergi Ke Pasar*, 1959, batik



Rajah 3.2 Contoh-contoh karya seni catan pelukis tempatan



Aktiviti

Tujuan:

1. Mengenal pasti seni catan dalam bidang Seni Halus.
2. Menjelaskan definisi, sejarah, tokoh dan karya seni catan.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada dua kumpulan untuk melakukan aktiviti berbentuk soalan kuiz.
2. Setiap kumpulan dikehendaki menyediakan 10 soalan berkaitan dengan definisi, sejarah, tokoh dan karya catan.
3. Lantik seorang pengerusi dan penjaga masa.
4. Kumpulkan semua soalan setiap kumpulan dan serahkan kepada pengerusi. Pengerusi akan membacakan soalan kepada kumpulan berkaitan.
5. Masa yang diberi untuk menjawab soalan ialah 30 saat.
6. Catatkan jumlah markah yang diperolehi setiap kumpulan. Kumpulan yang mengumpul markah terbanyak dikira sebagai pemenang.



Jadual 3.1 Markah kumpulan

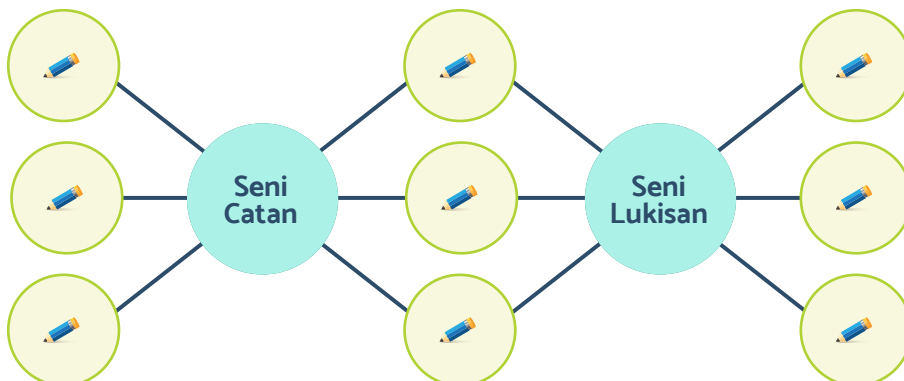
Kumpulan A	Kumpulan B

Soalan: Bagaimanakah maklumat secara soal jawab boleh menambahkan pengetahuan anda tentang seni catan?



Latihan Formatif

Banding dan bezakan seni catan dengan seni lukisan.



Eksplorasi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 3.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan seni catan menggunakan:
- (i) Media
 - (ii) Teknik



AKTIVITI INKUIRI

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni catan melalui penggunaan media, proses dan bahan.

Alat: Berus lukisan dan palet.

Bahan: Cat air, tisu, kertas katrij dan kertas cat air (*water colour paper*).

Langkah:

1. Lakukan aktiviti ini secara individu.
2. Sediakan alat dan bahan-bahan seperti yang dinyatakan.
3. Gunakan kertas katrij dan kertas cat air untuk meneroka teknik-teknik cat air berikut:
 - Basah atas basah
 - Basah atas kering
 - Kering atas kering
 - Kering atas basah
4. Buat laporan hasil penerokaan yang dipilih dalam bentuk folio atau *artist book*.



Teknik basah atas basah



Sapuan bancuhan warna cair ke atas permukaan kertas yang basah. Teknik ini menghasilkan kesan lut sinar dan paling sukar dikawal sapuannya.

Teknik basah atas kering



Sapuan bancuhan warna cair ke atas permukaan kertas yang kering. Teknik ini akan menghasilkan kesan legap. Sapuan teknik ini senang dikawal.

Teknik kering atas kering



Sapuan warna pekat ke atas permukaan kertas yang kering. Teknik ini akan memberikan kesan legap.

Teknik kering atas basah



Sapuan warna pekat ke atas permukaan kertas yang telah dibasahkan. Teknik ini sukar dikawal.

Rajah 3.3 Teknik-teknik cat air

Ekspresi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 3.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam menghasilkan karya seni catan dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.



Projek Pereka Muda

Tujuan:

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

Alat: Pelbagai jenis berus dan palet.

Bahan: Cat air, kain lap/tisu, air dan kertas katrij/kertas cat air.

Arahan: Pilih satu teknik cat air atau gabungkan beberapa teknik cat air untuk menghasilkan karya yang bertemakan alam semula jadi flora dan fauna. Lakukan aktiviti ini secara individu.

Langkah:

Contoh penghasilan karya menggunakan teknik basah atas basah.



- 1** Gunakan pensel HB untuk membuat lakaran pada kertas katrij/kertas cat air. Pastikan kesan pensel tidak terlalu tebal.



- 2** Basahkan kertas terlebih dahulu. Kemudian, sapukan warna dengan kuantiti air yang sesuai.



- 3** Sapukan warna pada keseluruhan imej dan keringkan. Kemudian, buat kemasan.



- 4** Hasil karya cat air yang telah siap.



Apresiasi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 3.4.1 Mempamerkan hasil karya.
- 3.4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek media dan teknik.
- 3.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya.

Pada 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 aktiviti Tumpu Galeri berikut dengan bimbingan guru untuk memastikan anda menggunakan Bahasa Seni Visual yang tepat. Kaitkan Bahasa Seni Visual dan tema yang dipilih dalam membuat apresiasi hasil karya masing-masing.



Tumpu Galeri

Tujuan: Menghasilkan karya seni catan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bahan: Karya yang dihasilkan dalam aktiviti Ekspresi Seni.

Langkah:

1. Pamerkan beberapa karya terpilih di atas meja atau *easel* di Sudut Seni Visual.
2. Susun karya mengikut tema, iaitu flora dan fauna.
3. Semua murid dan guru akan bergerak dari satu karya ke satu karya. Pemilik karya akan diberikan 2-3 minit untuk membuat apresiasi tentang karya mereka.
4. Ulangi proses tersebut sehingga kesemua karya telah dilihat.
5. Catatkan pemerhatian dan maklumat yang diperolehi dalam buku nota.

Nota Guru

Panduan membuat apresiasi karya seni dari aspek:

- Pemilihan tajuk dan tema.
- Penguasaan bahan dan teknik.
- Bahasa Seni Visual yang ditekankan.



Keusahawanan

Ahli Kelab Seni Visual boleh menjual karya catan semasa Hari Usahawan Sekolah.



Gambar foto 3.1 Pameran karya murid



Rumusan

SENI CATAN

Pelukis cat air tempatan

- Yong Mun Sen
 - tema alam dan manusia
 - terpengaruh dengan aliran impresionisme
- Abdullah Ariff
 - tema landskap dan kekayaan hasil bumi
- Khaw Sia
 - tema bunga dan landskap
 - terpengaruh dengan aliran impresionisme
- Ibrahim Abu@A.B. Ibrahim
 - tema landskap
 - pelukis didikan sendiri

Media

- Cat air
- Fresko
- Cat akrilik
- Cat poster
- Cat minyak
- Cat tempera
- Cat *gouache*

Teknik cat air

- Basah atas basah
 - hasilkan kesan lut sinar
 - sapuan paling sukar dikawal
- Basah atas kering
 - hasilkan kesan legap
 - sapuan mudah dikawal
- Kering atas basah
 - sapuan warna pekat pada kertas basah
 - sapuan sukar dikawal
- Kering atas kering
 - sapuan warna pekat pada kertas kering
 - hasilkan kesan legap



Kriteria Pencapaian

- ✓ Catan ialah proses menggambar dengan menggunakan media basah yang disapu ke atas pelbagai permukaan dua dimensi (2D).
- ✓ Karya pelukis awal cat air terpengaruh dengan gaya dan aliran impresionisme yang bertemakan alam semula jadi dan aktiviti kehidupan harian.
- ✓ Contoh pelukis-pelukis cat air tempatan yang awal ialah Abdullah Ariff, Yong Mun Sen, Khaw Sia, Kuo Ju Ping dan Ibrahim Abu@A.B. Ibrahim.
- ✓ Pelukis-pelukis awal mempunyai kepakaran dalam mengolah cat air hingga mampu menimbulkan kesan cahaya dan bayang.
- ✓ Karya mereka dapat dihayati melalui sapuan berus dan warna yang spontan serta segar.
- ✓ Contoh media catan yang biasa digunakan ialah cat air, cat minyak, fresko, cat tempera dan cat akrilik.
- ✓ Teknik menghasilkan seni catan cat air ialah kering atas kering, basah atas kering, basah atas basah dan kering atas basah.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

Pilih jawapan yang betul.

1. Kebanyakan pelukis awal cat air terpengaruh dengan aliran _____ .
A realisme
B kubisme
C impresionisme
D ekspresionisme
2. Siapakah pelukis cat air yang gemar menjadikan bunga orkid sebagai tema karyanya?
A Khaw Sia
B Kuo Ju Ping
C Yong Mun Sen
D Abdullah Ariff
3. Apakah itu cat akrilik?
A Cat yang dicampur dengan air
B Cat sintetik yang berasaskan air
C Cat daripada sumber alam semula jadi
D Cat yang dihasilkan daripada minyak
4. Apakah teknik cat air yang menghasilkan kesan lut sinar dan sukar dikawal sapuan warnanya?
A Basah atas basah
B Kering atas kering
C Basah atas kering
D Kering atas basah

Soalan Subjektif

Jawab soalan-soalan berikut.

1. Nyatakan media yang digunakan untuk menghasilkan seni catan.
2. Berikan tiga nama pelukis terkenal dunia yang menjadi ikutan pelukis pada hari ini.
3. Pada pendapat anda, apakah tujuan seseorang itu menghasilkan karya catan?
4. Apakah tema karya cat air pelukis tempatan pada era tahun 1930-an?
5. Jawab soalan (a)-(c) berdasarkan contoh karya di bawah.



Marzuki Abu Samah, *Bongai*, 2014, cat minyak

Gambar foto 1

- (a) Pada pendapat anda, apakah tema yang cuba disampaikan oleh pelukis ini?
- (b) Apakah Bahasa Seni Visual yang digunakan dalam karya ini? Buktikan.
- (c) Berdasarkan terjemahan visual karya ini, apakah tujuan pelukis menghasilkannya?

Tajuk 4 Seni Cetakan



Secara umumnya, cetakan bermaksud benda yang meninggalkan kesan atau bekas imej di atas permukaan seperti bekas tapak kaki yang ditinggalkan di atas pasir. Setiap kaedah cetakan akan menghasilkan pelbagai cetakan yang berbeza. Perbezaan kaedah cetakan terletak pada bahan yang digunakan. Bolehkah anda fikirkan karya seni visual yang banyak menggunakan kaedah cetakan?





STANDARD KANDUNGAN

- 4.1 Pemahaman terhadap konsep Seni Cetak dalam bidang Seni Halus.
- 4.2 Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Cetak.
- 4.3 Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjaan tugas.
- 4.4 Penghayatan terhadap hasil karya Seni Cetak dengan menggunakan Bahasa Seni Visual.



Kata Kunci Seni

- Dakwat cetak
- Reproduksi
- Akuatin
- Mezotin
- Baren

Persepsi Seni

Standard Pembelajaran

Definisi Cetakan

Cetakan merupakan proses menghasilkan kesan imej pada permukaan perantara melalui terapan blok atau plat yang disapu dakwat cetak. Keunikan seni cetakan berbanding dengan karya seni halus lain ialah cetakan dapat menghasilkan beberapa keping hasil yang disebut edisi. Dalam suatu edisi, semua hasil seni cetakan dianggap sebagai karya asli.

Sejarah Perkembangan Seni Cetakan

Murid boleh:

- 4.1.1 Menjelaskan definisi cetakan.
- 4.1.2 Memerihalkan tentang sejarah perkembangan seni cetakan:
 - (i) Pelukis cetak
 - (ii) Karya cetakan
- 4.1.3 Menerangkan prinsip dan konsep seni cetakan konvensional.
- 4.1.4 Menjelaskan kaedah dan teknik seni cetakan.



Tay Hooi Keat,
King Fisher, 1951,
cetakan lino

Sebelum Merdeka

Perkembangan seni cetakan tempatan tidak serancak seni catan. Perkembangan ini merujuk kepada kegiatan seni cetakan potongan kayu oleh pelukis-pelukis Akademi Nanyang di Singapura pada akhir tahun 1940-an. Kebanyakan karya seni cetakan awal bertemakan kemasyarakatan. Contoh karya seni cetakan ialah '*United*' (1954) oleh Tan Tee Chie menggunakan seni cetakan kayu. Tay Hooi Keat pula menghasilkan karya seni cetakan lino bertajuk '*King Fisher*' (1951).

Selepas Merdeka

Selepas merdeka, ramai pelukis tempatan yang melanjutkan pengajian ke luar negara antaranya Long Thien Shih, Loo Foh Sang, Lee Kian Seng, Lee Joo For, Abdul Latif Mohidin dan Ahmad Khalid Yusof. Mereka turut menyumbang kepada perkembangan seni cetakan tempatan setelah kembali ke tanah air.

Seni cetakan semakin berkembang dengan penubuhan *Specialist Teachers' Training Institute* (STTI) pada tahun 1960. Chew Teng Beng dan Ahmad Khalid Yusof adalah antara pelukis cetak kelahiran institusi ini. Seni cetakan juga dijadikan satu bidang khusus di Jabatan Seni Halus, ITM (kini UiTM), USM dan Institut Seni Lukis Malaysia.

Era kontemporari seni cetakan, iaitu seni cetakan konvensional kepada digital bermula pada 1980-an. Ismail Zain telah mempamerkan karya seni cetakan digitalnya dalam Pameran '*Digital Collage*' pada tahun 1988.

Contoh karya yang menggunakan teknologi komputer ialah '*Surah*' (1991) oleh Ponirin Amin dan '*Virtual Reality*' (1993) oleh Bahaman Hashim. Seni cetakan terus diberi nafas baharu dengan penerokaan karya cetakan 3D oleh Juhari Said, contohnya karya '*Seniman Yang Dilupakan*' (1996).

Beberapa siri pameran seni cetakan telah diadakan seperti Pameran Gurisan Asid Pelukis Atelier 17 Paris di Galeri Samat (1968) dan Pameran Cetakan Antarabangsa Pulau Pinang (PIPE) 2010. Lembaga Pembangunan Seni Visual Negara, Galeri Petronas dan Persatuan Pelukis Malaysia antara pihak yang pernah terlibat dalam penganjuran pameran seni cetakan.



Ponirin Amin,
Dalam Sinar Mata Mu,
1978, saring sutera
(Serigrافي)
Koleksi LPSVN



Lee Joo For, *Romance of Country Life*, 1968, potongan kayu



Juhari Said, *Suzana, Cherish Delight*, 1990, potongan kayu

Rajah 4.1 Contoh pelukis seni cetak dan karya mereka



Prinsip dan Konsep Seni Cetakan Konvensional

Seni cetakan juga menggunakan Bahasa Seni Visual, contohnya garisan, jalinan, kepelbagaian, kesatuan, harmoni dan kontra. Namun demikian, prinsip dalam seni cetakan konvensional merujuk kepada satu piawai yang diguna pakai untuk menentukan sama ada karya seni cetakan tersebut asli atau **reproduksi**. Terdapat lima definisi seni cetakan asli dalam piawai tersebut:

1. Menulis 'Artist Proof' (AP) pada setiap karya seni cetakan.
2. Karya mesti ditandatangani oleh pelukis, jumlah kesemua edisi dan nombor siri cetakan.
3. Setiap bahan blok yang digunakan perlu ditanda atau diguris untuk menandakan edisi cetakan.
4. Pengkarya sendiri yang menyediakan plat asal cetakan.
5. Sesebuah reproduksi dianggap cetakan asli jika sangat berkualiti dan pengkarya bersetuju untuk menurunkan tandatangannya.



Che.M, *Lanskap*, 2007, potongan lino

Rajah 4.2 Prinsip seni cetakan

Konsep seni cetakan konvensional menurut kenyataan Alexia Tala (2009) ialah '*framed and hung on the wall behind glass*'. Konsep ini merujuk kepada karya seni cetakan asli 2D yang difahami oleh karyawan seni cetak.

Kaedah dan Teknik Seni Cetakan

Terdapat beberapa kaedah dan teknik dalam menghasilkan karya seni cetakan. Perbezaan kaedah dalam seni cetakan terletak pada bahan yang digunakan.

Kaedah timbulan atau relief	Kaedah benaman atau intaglio	Kaedah permukaan atau planografi	Kaedah saring sutera atau serigrافي
<ul style="list-style-type: none"> • Potongan kayu • Gurisan kayu • Potongan lino • Kolaj 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Line Engraving</i> • <i>Dry point</i> • Gurisan asid • Kolagraf • Akuatin • Mezotin 	<ul style="list-style-type: none"> • Litografi 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Open-masking</i> • Foto emulsi • Profilem • Stensil

Rajah 4.3 Kaedah dan teknik dalam seni cetakan



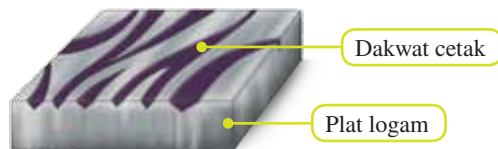
Kaedah Timbulan (*Relief*)

Dakwat ditekan ke atas permukaan tapak cetak dan bukan ke dalam alur turisan. Kaedah ini merupakan kaedah tertua dalam seni cetakan.



Kaedah Benaman (*Intaglio*)

Proses melukis dengan cara mengukir pada plat logam atau kayu. **Dakwat cetak** diletakkan di dalam alur turisan dan dicetak menggunakan pemampat atau pengelek.



Kaedah Saring Sutera (*Serigrafi*)

Kain sutera akan diregangkan di atas kayu pemidang. Imejnya terhasil melalui keratan kertas akhbar (*newsprint*), profitem atau foto emulsi. Sekuji digunakan untuk menyapu dakwat atau warna di atas permukaan kertas atau kain.



Kaedah Permukaan (*Planografi*)

Dihasilkan daripada permukaan seni cetakan yang mendatar. Litografi berdasarkan teknik sifat penolakan minyak dengan air. Blok batu kapur digunakan sebagai blok persembahan imej. Kaedah ini dapat menghasilkan seni cetakan yang hampir sama dengan lukisan pensel.



Rajah 4.4 Kaedah yang digunakan dalam seni cetakan



Aktiviti

Tujuan:

1. Mengenal pasti seni cetakan dalam bidang seni halus.
2. Menjelaskan definisi, sejarah, tokoh dan karya seni cetakan.

Langkah:

1. Lakukan aktiviti secara berpasangan.
2. Guru akan memaparkan slaid kaedah seni cetakan dan tokoh yang terlibat.
3. Bincangkan dan cari maklumat tambahan berkaitan sejarah, kaedah dan teknik serta karya seni cetakan di negara kita.
4. Tuliskan hasil perbincangan anda dalam satu jadual.



Jadual 4.1 Tokoh, karya dan kaedah dalam seni cetakan

Tokoh	Karya	Kaedah	Penerangan
		Kaedah timbulan	



Latihan Formatif

Lengkapkan peta pemikiran di bawah.



Eksplorasi Seni

Pada bahagian ini, anda akan menggunakan unsur alam semula jadi dan objek buatan manusia untuk menghasilkan seni cetakan. Aplikasikan teknik dan media yang telah anda pelajari.



AKTIVITI INKUIRI

Lokasi: Kawasan sekolah

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni cetakan melalui penggunaan media, proses dan teknik.

Langkah:

1. Kumpulkan bahan alam semula jadi dan objek buatan manusia di kawasan sekolah.
2. Lakukan aktiviti capan setiap bahan tadi dengan menggunakan media seperti dakwat cetak atau cat poster/pelaka.
3. Gunakan teknik monotaip, basah atas kering atau kering atas basah untuk menghasilkan cetakan.
4. Kenal pasti kesan-kesan jalinan hasil cetakan bahan yang dipilih.
5. Catatkan alat, media dan teknik yang digunakan untuk menghasilkan cetakan.

Jadual 4.2 Senarai alat/bahan, media dan teknik seni cetakan

Alat/Bahan	Media	Teknik
Daun	Dakwat cetak	Capan

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 4.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam seni cetakan menggunakan:
- (i) Alat
 - (ii) Media
 - (iii) Teknik



Ekspresi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 4.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan karya seni cetakan dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.

Dalam aktiviti yang lepas, anda telah mempelajari setiap permukaan mempunyai kesan jalinan yang unik dan menarik menerusi aktiviti capan. Berdasarkan kepada pengetahuan dan kefahaman itu, anda akan menghasilkan karya seni cetakan dengan memilih teknik tertentu yang bertemakan alam semula jadi.



Projek Pereka Muda

Tujuan:

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

Alat: Apron, gunting, kain lap/tisu, kepingan kaca/permukaan rata dan licin, pengelek, pisau dan sudu/baren.

Bahan: Dakwat cetak, gam, *rice paper*/kertas katrij, turpentin dan bahan-bahan daripada unsur objek buatan manusia.

Arahan: Pilih satu kaedah dan teknik seni cetakan untuk menghasilkan karya yang bertemakan alam semula jadi. Lakukan aktiviti ini secara individu.

Langkah: Contoh penghasilan karya seni cetakan timbulan teknik kolaj.



Baren

1

Sediakan alat dan bahan untuk proses menyediakan blok cetakan kolaj secara '*bas-relief*'.

2

Pilih bahan yang agak tipis untuk membentuk blok kolaj ini. Susun tampalan secara kreatif. Proses menampal perlu bersifat '*bas-relief*', iaitu timbulan rendah.





3

Sediakan alat dan bahan untuk proses mendakwat blok cetakan. Dakwat digelek pada kepingan kaca atau permukaan rata dan licin seperti lino.



Tahukah Anda ?

Teknik '*shubutsu*' ialah teknik dalam tradisi cetakan Jepun. Dalam teknik ini, blok diletakkan di bawah kertas kerana saiz blok yang besar.

4

Proses mendakwat ke atas blok kolaj sama ada menyapu dakwat ke atas blok menggunakan berus atau menggelek dakwat ke atas blok.



5

Terapkan *rice paper*/kertas katrij ke atas blok cetakan. Gosokkan dengan bahagian belakang sudu makan untuk meratakan dakwat pada kertas.



Keusahawanan

Ciri-ciri *designomic* perlu dititikberatkan bagi meraih perhatian dan minat masyarakat untuk memiliki karya seni anda.

6

Kemudian, angkat kertas di atas blok. Karya seni cetakan yang terhasil dapat dilihat pada kertas.



7

Akhir sekali, letakkan label pada hasil karya seni menggunakan pensel. Gunakan *mounting board* sebagai pemidang tetingkap sebelum dibingkakan.



8

Mazlan RF, *Flora Cintaku*, 2016, cetakan kolaj, 15cm x 20cm



Apresiasi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 4.4.1 Mempamerkan hasil karya.
- 4.4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek media dan teknik.
- 4.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya.

Pada sesi Apresiasi Seni ini, semua karya dari aktiviti Ekspresi Seni perlu diperagakan. Anda akan membicarakan hasil karya tersebut melalui Tumpu Galeri.

Lakukan aktiviti Tumpu Galeri berikut dengan bimbingan guru untuk memastikan anda menggunakan Bahasa Seni Visual yang tepat. Kaitkan Bahasa Seni Visual serta tema yang dipilih dalam membuat apresiasi hasil karya masing-masing.



Tumpu Galeri

Tujuan: Menghasilkan karya seni cetakan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni.

Langkah:

1. Letakkan semua karya seni cetakan di atas meja atau *easel* di dalam bilik Seni Visual.
2. Susun karya mengikut tema.
3. Semua murid dan guru akan bergerak dari satu karya ke satu karya. Setiap murid akan diberikan masa 2-3 minit untuk membuat apresiasi tentang karya mereka.
4. Murid membuat analisis dan pemerhatian terhadap karya yang dipamerkan. Bandingkan setiap karya yang dipamerkan.

Jadual 4.3 Perbandingan hasil karya seni murid

Karya	Pemilihan tema	Media dan teknik	Bahasa Seni Visual
1	Flora	Dakwat cetak, cetakan kolaj	Jalinan dan harmoni
2			

Nota Guru

Panduan membuat apresiasi karya seni dari aspek:

- Pemilihan alatan dan media.
- Penguasaan media dan teknik yang dipilih.
- Bahasa Seni Visual yang ditekankan.



Gambar foto 4.1 Murid mempamerkan hasil karya



Rumusan

SENI CETAKAN



Kriteria Pencapaian

- ✓ Cetakan ialah proses menghasilkan kesan imej pada permukaan perantara melalui terapan blok atau plat yang disapu dakwat cetak.
- ✓ Perkembangan seni cetakan tidak serancak seni catan.
- ✓ Tan Tee Chie adalah antara pelukis cetak terawal dari Akademi Nanyang yang telah menghasilkan seni cetakan kayu.
- ✓ Tokoh seni cetakan yang lain ialah Tay Hooi Keat, Ahmad Khalid Yusof, Ismail Zain, Long Thien Shih, Ponirin Amin dan Lee Joo For.
- ✓ Seni cetakan semakin berkembang selepas merdeka.
- ✓ Perkembangan seni cetakan tempatan semakin rancak dengan penubuhan *Specialist Teachers' Training Institute (STTI)*, Jabatan Seni Halus UiTM dan Universiti Sains Malaysia.
- ✓ Perubahan seni cetakan daripada kontemporari kepada digital dan karya seni cetakan 3D.
- ✓ Pelbagai pameran seni cetakan diadakan oleh Galeri Petronas dan LPSVN.
- ✓ Seni cetakan dapat menghasilkan beberapa keping hasil karya yang disebut edisi. Semua hasil karya dalam suatu edisi dianggap sebagai karya asli.
- ✓ Terdapat empat kaedah seni cetakan, iaitu cetakan timbulan, cetakan benaman, cetakan planografi dan cetakan saring sutera.



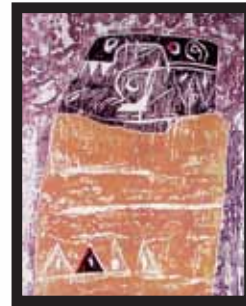
Latihan Sumatif

Soalan Objektif

Pilih jawapan yang betul.

1. Apakah keunikan seni cetakan berbanding dengan karya seni halus yang lain?
 - A Proses menerap
 - B Menggunakan blok
 - C Menggunakan kertas atau kain
 - D Boleh dicetak banyak dipanggil edisi
2. Apakah fungsi sekuji?
 - A Alat untuk mengukir plat
 - B Untuk mencairkan dakwat cetak
 - C Menyapu dakwat atau warna
 - D Meregangkan pемidang
3. Manakah antara berikut merupakan teknik dalam kaedah seni cetakan saring sutera?
 - A Gurisan asid
 - B Foto emulsi
 - C Potongan lino
 - D *Line engraving*

4. Gambar foto 1 merupakan karya seni cetakan Awang Damit bertajuk *E.O.C-Monumen of the Past II*, 1992. Karya ini dihasilkan ketika beliau belajar di ITM Kampus Dungun.



Gambar foto 1

Berdasarkan ciri-ciri karya di atas, apakah teknik yang digunakan?

- A Kolaj
- B Gurisan asid
- C Potongan lino
- D Potongan kayu

Soalan Subjektif

Jawab soalan-soalan berikut berdasarkan karya cetakan di bawah.



Ahmad Asyraf Abdul Rahim
Buah Limau, 2008, cetakan kolaj

Gambar foto 2

- (a) Nyatakan teknik dan ciri-ciri penting dalam kaedah seni cetakan ini.
- (b) Sebutkan bahan-bahan daripada unsur alam semula jadi dan objek buatan manusia yang digunakan dalam karya seni cetakan ini.
- (c) Bincangkan proses menyediakan blok dalam teknik ini. Gunakan peta pemikiran yang sesuai dan bentangkan.
- (d) Nyatakan pandangan anda tentang keunikan teknik ini berbanding dengan teknik-teknik seni cetakan yang lain.



BIDANG REKA BENTUK

Bidang Reka Bentuk dalam tajuk Reka Bentuk Landskap, Reka Bentuk Hiasan Dalaman dan Reka Bentuk Industri ini memberi fokus kepada aspek reka bentuk yang boleh diaplikasikan dalam kehidupan seharian. Contohnya, pengetahuan tentang Reka Bentuk Hiasan Dalaman dapat digunakan untuk mencantikkan ruang dalaman rumah supaya lebih selesa dan menarik.



Tajuk 5

Reka Bentuk Landskap

Apakah perasaan anda apabila melihat, melintasi atau berada dalam sebuah landskap taman yang indah? Landskap ialah hiasan reka letak di luar rumah sama ada secara semula jadi seperti tumbuhan, bukit, gunung, tasik ataupun buatan manusia seperti bangunan, **pergola** dan **gazebo**. Reka Bentuk Landskap dapat dilakukan dengan memilih dan menyusun elemen-elemen landskap seperti tumbuhan, struktur, air dan batu-batan untuk mewujudkan ruang seperti yang dikehendaki.



STANDAR KANDUNGAN

- 5.1 Pemahaman terhadap Reka Bentuk Landskap dalam bidang Seni Reka.
- 5.2 Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan lukisan simbol dan pelan landskap dalam Reka Bentuk Landskap.
- 5.3 Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan.
- 5.4 Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bentuk Landskap dengan menggunakan istilah dan Bahasa Seni Visual.



Kata Kunci Seni

- Gazebo
- Landskap kejur
- Landskap lembut
- Pergola
- Topografi



Persepsi Seni

Sejarah Perkembangan Reka Bentuk Landskap

Reka Bentuk Landskap terawal dikesan pada Taman Gantung Babylon, Iraq pada tahun 600 SM. Taman al-Hambra di Sepanyol yang dibina pada akhir abad ke-11 juga adalah contoh awal Reka Bentuk Landskap bercirikan Islam yang hebat.



Gambar foto 5.1 Taman Gantung Babylon



Gambar foto 5.2 Taman al-Hambra

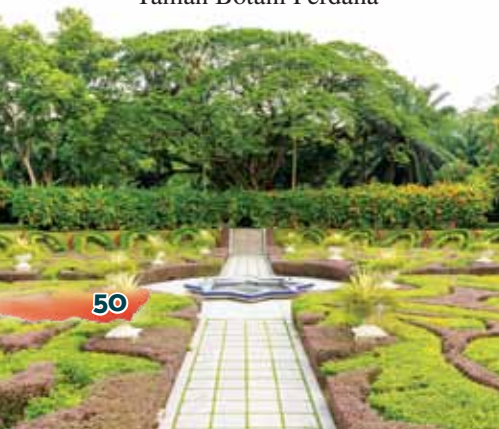
Reka Bentuk Landskap pada abad ke-15 dan 16 banyak berkisar tentang pemandangan di Belanda berdasarkan karya catan yang dihasilkan. Pada abad ke-17, muncul landskap klasik yang menggambarkan landskap Arcadia, iaitu tempat legenda Greek purba yang terkenal dengan keindahannya.



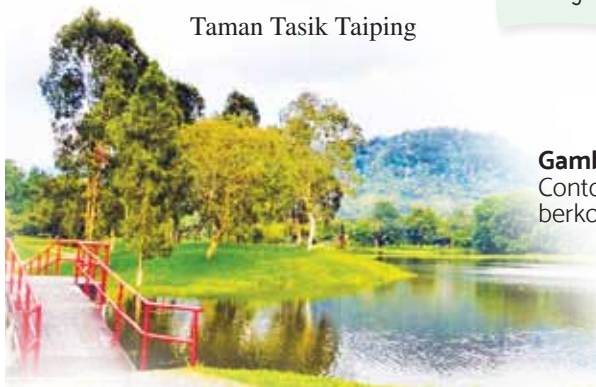
Gambar foto 5.3 Contoh catan landskap abad ke-16

Perkembangan landskap di Malaysia bermula seawal abad ke-14, iaitu pada zaman Kesultanan Melayu Melaka. Kesan peninggalan penjajah Portugis, Belanda dan British di Tanah Melayu mewujudkan landskap berkonsepkan rekreasi dan kawasan lapang seperti Taman Tasik Taiping, Perak (1880), Taman Botani, Pulau Pinang (1884) dan Taman Botani Perdana, Kuala Lumpur (1888).

Taman Botani Perdana



Taman Tasik Taiping



Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 5.1.1 Memerihalkan sejarah perkembangan reka bentuk landskap.
- 5.1.2 Menjelaskan prinsip reka bentuk landskap dari aspek:
 - (i) Jenis landskap
 - a. Landskap lembut (*softscape*)
 - b. Landskap kejur (*hardscape*)
 - (ii) Peranan dan fungsi
 - (iii) Prinsip dan elemen
 - (iv) Konsep
 - (v) Ergonomik

IMBAS SAYA

Maklumat tentang Taman Gantung Babylon.



goo.gl/vzuMV1



Tahukah Anda ?

Di negara maju, rumah-rumah dibina mengikut landskap semula jadi untuk mengekalkan ekologi alam.

Gambar foto 5.4

Contoh landskap yang berkonsepkan rekreasi



Gambar foto 5.5 Pameran yang berkonsepkan landskap

Mulai tahun 1970-an, Reka Bentuk Landskap di Malaysia lebih tersusun dan teratur. Kerajaan telah mewujudkan badan yang bertanggungjawab untuk menguruskan hal berkaitan landskap seperti Kementerian Kesejahteraan Bandar, Perumahan dan Kerajaan Tempatan dan Jabatan Landskap Negara (1 Januari 1996). Penganjuran Putrajaya FLORIA, Pameran Orkid dan Bonsai Kuala Lumpur serta pertandingan landskap adalah antara usaha untuk menyemarakkan kesedaran akan kepentingan landskap dalam kehidupan rakyat Malaysia.



Prinsip Reka Bentuk Landskap

Jenis Landskap

Landskap boleh dibahagikan kepada dua jenis, iaitu **landskap lembut** (*softscape*) dan **landskap kejur** (*hardscape*).

Landskap lembut merujuk kepada elemen-elemen yang hidup termasuk bunga, tumbuhan renek dan pokok. Tujuan landskap lembut adalah untuk menjadikan landskap kelihatan cantik, mewujudkan aura dan mencerminkan perasaan penduduk.

Gambar foto 5.6 Contoh landskap lembut



Landskap kejur merujuk kepada elemen-elemen keras atau objek bukan hidup seperti kayu dan batu. Contoh landskap jenis ini ialah laluan pejalan kaki, arca, air terjun dan elemen fizikal lain.

Gambar foto 5.7 Contoh landskap kejur



Manakah yang lebih penting, landskap lembut ataupun landskap kejur?

Peranan dan Fungsi

Secara umumnya, landskap mempunyai beberapa peranan dan fungsi, iaitu estetik, ekonomi dan fizikal. Berikut adalah huraian tentang peranan dan fungsi landskap.

Estetik

- membentuk ruang yang lebih menarik
- mencantikkan pemandangan
- melembutkan persekitaran
- melembutkan pemandangan pada bangunan
- mengelakkan kebosanan



Ruang lebih menarik



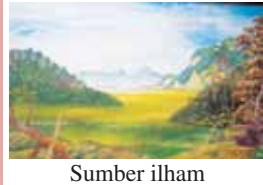
Mengelakkan kebosanan

Ekonomi

- memberi faedah kepada negara dan masyarakat dari segi rekreasi, kesihatan, pendidikan dan pelancongan
- sumber ilham kepada pengkarya
- sumber pendapatan kepada pereka landskap



Tarikan pelancong



Sumber ilham

Fizikal

- mengawal hakisan tanah
- memberi perlindungan/tekuhan
- menyejukkan iklim
- mengawal pencemaran alam
- menjadi tirai/dinding
- mengarah pergerakan
- imbalan ekologi



Mengawal hakisan



Mengarah pergerakan

Rajah 5.1 Peranan dan fungsi landskap

Alat, Bahan dan Simbol dalam Penghasilan Pelan Reka Bentuk Landskap

Pelan Reka Bentuk

Landskap dihasilkan dengan menggunakan alat, bahan dan simbol tertentu. Simbol adalah elemen yang paling penting dalam penghasilan pelan Reka Bentuk Landskap. Simbol landskap terbahagi kepada dua, iaitu simbol landskap lembut dan simbol landskap kejur.

Alat

- Pensel teknikal
- Pen teknikal
- Pembaris
- Pensel warna
- Sesiku segi tiga
- Sesiku T
- *French curve*
- Stensil huruf
- Templat seni bina

Bahan

- Kertas surih
- Kertas lukisan

Simbol



Rajah 5.2 Alat, bahan dan simbol dalam pelan Reka Bentuk Landskap

Prinsip dan Elemen

Terdapat beberapa prinsip landskap, antaranya keringkasan, kesatuan, imbalan, penegasan, irama dan kepelbagaian. Elemen landskap pula terdiri daripada topografi, tumbuhan, air dan struktur. Prinsip dan elemen ini adalah asas sebelum mereka bentuk sesuatu kawasan landskap.

Prinsip-prinsip Reka Bentuk Landskap

Kepelbagaian

Landskap yang cantik perlu ada prinsip kepelbagaian. Kontra adalah salah satu cara untuk menghasilkan prinsip kepelbagaian. Kepelbagaian dapat diwujudkan dengan menggabungkan bentuk, jalinan dan kombinasi warna dalam landskap.

Kepelbagaian dalam Reka Bentuk Landskap

Keringkasan

Reka Bentuk Landskap perlu ringkas dan menarik. Gunakan elemen penting sahaja seperti tumbuhan, air dan struktur binaan.



Keringkasan

Irama

Prinsip ini merujuk kepada perubahan dari satu keadaan kepada keadaan yang lain secara berperingkat-peringkat menurut pandangan mata. Perubahan ini dari segi ketinggian, warna atau jalinan.

Irama landskap yang menarik

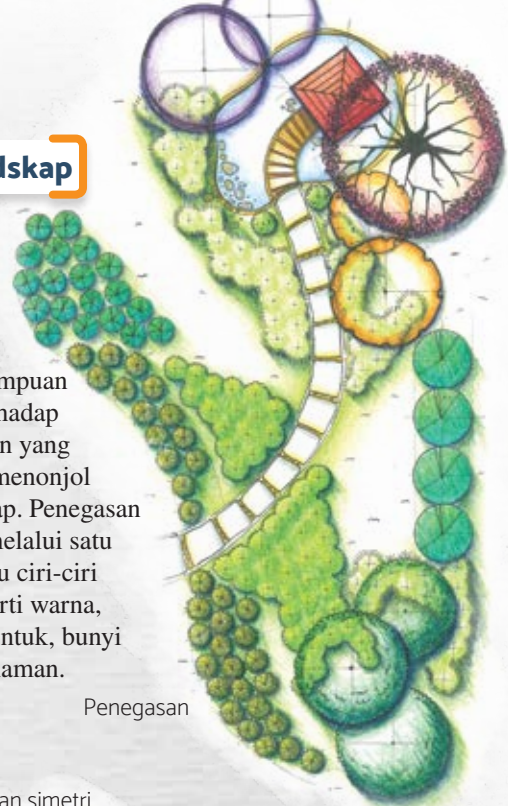


Rajah 5.3 Prinsip-prinsip dalam Reka Bentuk Landskap

Penegasan

Penegasan bermaksud tumpuan atau fokus terhadap sesuatu elemen yang menarik dan menonjol dalam landskap. Penegasan diwujudkan melalui satu titik fokus atau ciri-ciri istimewa seperti warna, ketinggian, bentuk, bunyi atau objek/tanaman.

Penegasan



Imbangan simetri



Imbangan tidak simetri



Imbangan

Imbangan ialah hubungan antara elemen-elemen dalam landskap. Imbangan boleh menjadi simetri atau tidak simetri.

Kesatuan

Kesatuan ialah gabungan pelbagai elemen reka bentuk untuk mendapatkan satu konsep tertentu. Kesatuan dihasilkan melalui penggunaan prinsip dan elemen landskap secara berulang-ulang dan konsisten.

Kesatuan dari segi pengulangan



Elemen-elemen Reka Bentuk Landskap



Topografi semula jadi dan buatan manusia saling bergantung

Topografi

Topografi ialah keadaan semula jadi permukaan bumi seperti gunung, bukit, lembah, sungai, tasik dan daratan. Topografi buatan manusia pula merujuk kepada busut kecil, perigi, batas tanaman dan kolam.

Tumbuhan

Tumbuhan ialah elemen penting dalam Reka Bentuk Landskap. Pemilihan tumbuhan bergantung kepada saiz, bentuk, warna dan jalinan. Tumbuhan mempunyai fungsi fizikal dan estetik.



Tumbuhan dapat menyegarkan persekitaran



Air memberikan kesan sejuk dan ketenangan

Air

Air menjadi elemen estetik dan berfungsi memberikan kesan nyaman dan ketenangan. Air juga boleh digunakan untuk aktiviti rekreasi. Reka Bentuk Landskap air meliputi kolam, air terjun dan pancuran air.

Struktur

Struktur diwujudkan bagi kemudahan dan keselesaan pengguna. Struktur boleh terdiri daripada batu, konkrit, kayu dan logam. Contoh-contoh struktur ialah lorong pejalan kaki, pagar, tembok, bangku dan pondok.



Struktur untuk kemudahan pengguna

Rajah 5.4 Elemen-elemen dalam Reka Bentuk Landskap

Konsep

Terdapat pelbagai konsep landskap di dunia ini, namun tumpuan adalah kepada landskap Melayu, Islam, Bali, Thai, Jepun dan Inggeris. Konsep yang diguna pakai kadang-kadang bertindih-tindih antara satu negara dengan negara yang lain khususnya di Asia Tenggara.

<p>Konsep Landskap Melayu</p>  <p>Konsep landskap Melayu berkait rapat dengan alam semula jadi. Bahagian halaman mempunyai elemen buatan manusia seperti pagar dan wakaf. Air, tanah dan tumbuhan menjadi pelengkap seni hiasan landskap Melayu.</p>	<p>Konsep Landskap Islam</p>  <p>Konsep landskap Islam bertitik tolak daripada konsep syurga seperti yang terkandung dalam al-Quran. Konsep tersebut diekspresikan dalam bentuk taman yang teduh dengan tumbuhan dan air.</p>	<p>Konsep Landskap Bali</p>  <p>Konsep landskap Bali menekankan taman semula jadi yang berpaksi kepada keseimbangan antara Tuhan, alam dan sesama manusia.</p>
<p>Konsep Landskap Jepun</p>  <p>Konsep landskap Jepun lebih menjurus kepada budaya dan amalan hidup Jepun. Fokus utama landskap Jepun ialah alam semula jadi. Elemen penting yang digunakan ialah batu, air, tumbuhan dan perhiasan.</p>	<p>Konsep Landskap Thai</p>  <p>Konsep landskap Thai berteraskan 'tiada batasan'. Reka bentuk landskap Thai lebih kepada konsep ruang yang simbolik dan abstrak. Konsep landskap dalam persekitaran Thai menekankan aspek fizikal, mental dan sosial.</p>	<p>Konsep Landskap Inggeris</p>  <p>Konsep landskap Inggeris mementingkan ciri-ciri bersih, rapi dan kemas tetapi kelihatan moden, menarik serta bergaya. Landskapnya lebih ringkas, mudah tetapi tidak membosankan.</p>

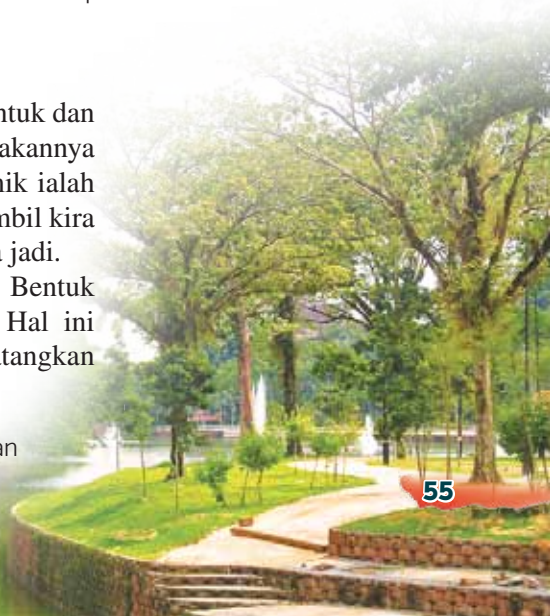
Rajah 5.5 Konsep-konsep Reka Bentuk Landskap

Ergonomik

Ergonomik bermaksud sains yang berkaitan dengan mereka bentuk dan mengatur sesuatu perkara supaya pengguna boleh menggunakannya dengan mudah dan selamat. Dalam bidang landskap, ergonomik ialah kajian yang berkaitan penyusunan ruang luaran dengan mengambil kira aspek penghadang suria, pencahayaan dan pengudaraan semula jadi.

Dalam konteks keselamatan, ergonomik dalam Reka Bentuk Landskap melibatkan efisiensi tempat kerja dan pekerjaan. Hal ini melibatkan juga alat dan bahan yang digunakan agar tidak mendatangkan kemudaratan dan kecederaan.

Gambar foto 5.8 Ruang pejalan kaki dibina untuk tujuan keselamatan



Mari kita lakukan aktiviti melalui kaedah penceritaan. Anda dikehendaki menceritakan sejarah dan prinsip Reka Bentuk Landskap .



Aktiviti

Tujuan:

1. Mengenal pasti Reka Bentuk Landskap dalam bidang Reka Bentuk.
2. Menjelaskan prinsip Reka Bentuk Landskap.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada empat kumpulan, iaitu Kumpulan A, B, C dan D.

Kumpulan A:	Kumpulan B:	Kumpulan C:	Kumpulan D:
Sejarah perkembangan Reka Bentuk Landskap di luar negara.	Prinsip Reka Bentuk Landskap di luar negara.	Sejarah perkembangan Reka Bentuk Landskap di negara kita.	Prinsip Reka Bentuk Landskap di negara kita.

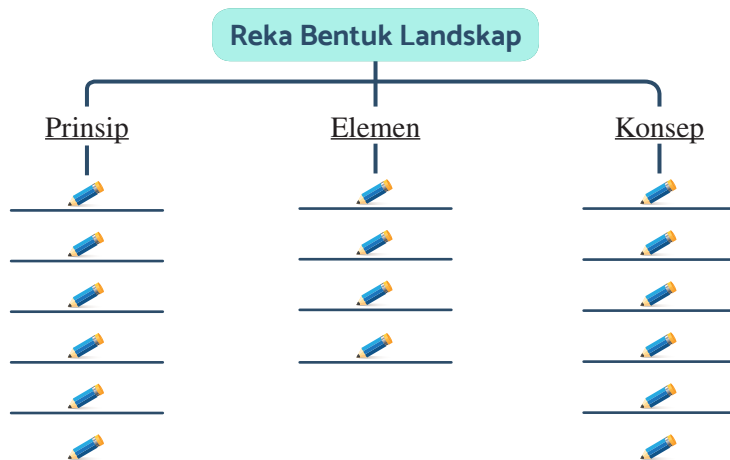
2. Anda boleh mencari maklumat daripada laman sesawang atau bahan bacaan yang berkaitan.
3. Catatkan hasil perbincangan kumpulan anda dalam bentuk peta pemikiran i-THINK.
4. Kongsikan hasil dapatan anda dengan guru dan kumpulan lain.

Soalan: Apakah perbezaan antara Reka Bentuk Landskap tempatan dengan luar negara?
Berikan justifikasi.



Latihan Formatif

Lengkapkan peta pemikiran berikut.



Eksplorasi Seni

Dalam Persepsi Seni, anda telah dapat memerihalkan sejarah perkembangan Reka Bentuk Landskap. Anda juga telah dapat menjelaskan prinsip Reka Bentuk Landskap dari aspek jenis-jenis landskap, peranan dan fungsi, prinsip dan elemen, konsep dan ergonomik. Bahagian Eksplorasi Seni pula akan mendedahkan anda dengan alat, bahan dan proses dalam penghasilan pelan Reka Bentuk Landskap.



AKTIVITI INKUIRI

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Landskap melalui penggunaan alat, bahan dan proses.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Berpandukan tayangan slaid/carian di laman sesawang/rujukan daripada bahan bacaan, setiap kumpulan dikehendaki:
 - (a) Mengenal alat dan bahan dalam proses penghasilan lukisan Reka Bentuk Landskap.
 - (b) Mengenal dan melukis simbol yang digunakan dalam penghasilan Reka Bentuk Landskap.
 - (c) Meneroka teknik mewarna pelan landskap yang dihasilkan.
 - (d) Menyatakan dan mengenal pasti alat dan bahan dalam penghasilan model 3D Reka Bentuk Landskap.
3. Dokumentasikan alat, bahan dan proses penghasilan pelan Reka Bentuk Landskap dengan lengkap.
4. Kongsikan dapatan kumpulan anda dengan kumpulan lain.

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 5.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alat, bahan dan proses dalam penghasilan lukisan simbol pelan reka bentuk landskap:
 - (i) Proses mereka bentuk landskap
- 5.2.2 Pendedahan alat dan bahan dalam penghasilan model 3D reka bentuk landskap.

IMBAS SAYA

Contoh penghasilan Reka Bentuk Landskap dan alat serta bahan yang digunakan.




goo.gl/11Qk01



goo.gl/8gBA9j

Jadual 5.1 Penghasilan pelan Reka Bentuk Landskap

Alat	Simbol	Teknik mewarna	Bahan model 3D
Pen, pensel, pembaris		Menggunakan pen teknikal	Mounting board, gam, gabus, span

Ekspresi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 5.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, bahan, konsep dan simbol dalam penghasilan lukisan pelan Reka Bentuk Landskap menggunakan skala yang sesuai.
- (i) Lukisan pelan reka bentuk landskap menggunakan skala yang sesuai.

Pada bahagian Ekspresi Seni ini, anda akan menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, bahan, konsep dan simbol dalam penghasilan lukisan pelan Reka Bentuk Landskap menggunakan skala yang sesuai. Anda perlu menggunakan pengetahuan mengenai teknik-teknik lukisan dalam menjana idea untuk menghasilkan lukisan pelan Reka Bentuk Landskap bertajuk 'Halaman Rumah Saya' yang kreatif.



Projek Pereka Muda

Tujuan:

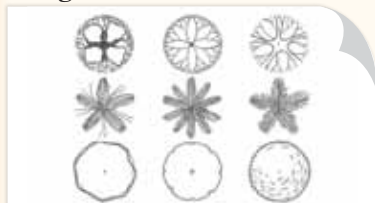
1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan lukisan pelan Reka Bentuk Landskap.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan penghasilan lukisan pelan Reka Bentuk Landskap.

Alat: Pensel teknikal, pen teknikal, pembaris, pensel warna, sesiku segi tiga, sesiku T, *French curve*, stensil huruf dan templat seni bina.

Bahan: Kertas lukisan dan kertas surih.

Arahan: Lakukan aktiviti ini secara berkumpulan. Anda boleh merujuk contoh langkah-langkah yang diberi.

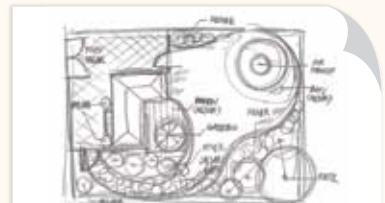
Langkah:



1 Lukis simbol grafik landskap.

ABCDEFGHIJKLMN O P Q R
STUVWXYZ 0123456789
ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
0123456789

2 Hasilkan tulisan seni bina (*Architecture Lettering*).



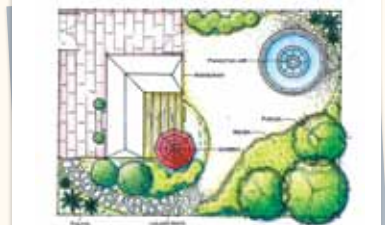
3 Lukis idea awal (konsep).



4 Hasilkan pelan induk landskap menggunakan pembaris skala (metrik).



5 Teknik pengolahan warna (*rendering*).



6 Pelan induk landskap yang lengkap.

Apresiasi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 5.4.1 Mempamerkan hasil produk seni.
- 5.4.2 Menghayati hasil produk seni sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual.
- 5.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni.



Tumpu Galeri

Tujuan: Menghasilkan produk seni Reka Bentuk Landskap dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni.

Langkah:

1. Guru akan memilih beberapa hasil karya seni yang terbaik daripada setiap kumpulan.
2. Pamerkan hasil karya tersebut di hadapan kelas.
3. Ketua kumpulan akan menerangkan konsep, media, teknik dan prinsip dalam penghasilan karya tersebut.
4. Murid lain boleh mengemukakan soalan yang berkaitan.
5. Buat pemerhatian dan catatkan dalam buku nota anda.

Nota Guru

Panduan membuat apresiasi karya seni dari aspek:

- Kesesuaian tajuk dan konsep.
- Kesesuaian prinsip dan elemen yang digunakan.
- Penerangan kepada pilihan reka bentuk persembahan.

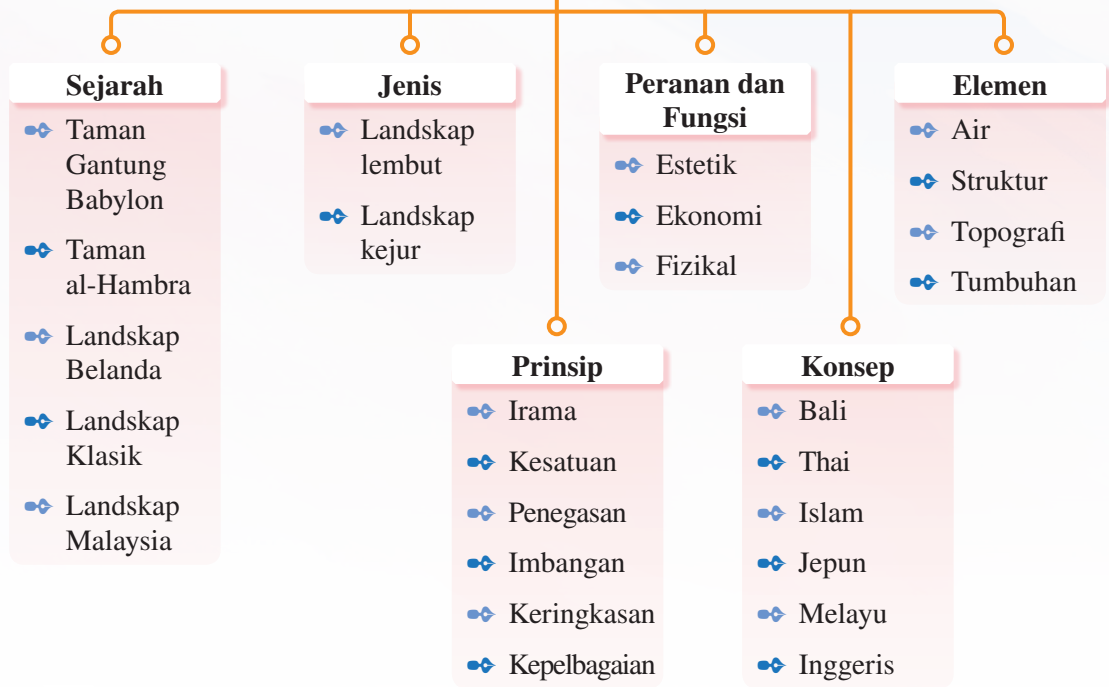


Gambar foto 5.9 Sesi Apresiasi Seni



Rumusan

REKA BENTUK LANDSKAP



Kriteria Pencapaian

- ✓ Reka Bentuk Landskap terawal dikesan pada Taman Gantung Babylon di Iraq.
- ✓ Contoh landskap di Malaysia ialah Taman Tasik Taiping, Taman Botani Perdana dan Taman Botani Pulau Pinang.
- ✓ Terdapat dua jenis landskap, iaitu landskap lembut dan landskap kejur.
- ✓ Peranan dan fungsi Reka Bentuk Landskap ada tiga, iaitu estetik, ekonomi dan fizikal.
- ✓ Terdapat beberapa prinsip dalam Reka Bentuk Landskap, antaranya keringkasan, kesatuan, imbangan, penegasan, irama dan kepelbagaian.
- ✓ Terdapat empat elemen Reka Bentuk Landskap, iaitu topografi, air, tumbuhan dan struktur.
- ✓ Konsep Reka Bentuk Landskap terdiri daripada konsep reka bentuk landskap Melayu, Islam, Bali, Thai, Jepun dan Inggeris.
- ✓ Simbol digunakan semasa menghasilkan pelan Reka Bentuk Landskap.
- ✓ Ergonomik ialah kajian yang berkaitan dengan penyusunan ruang luaran yang mengambil kira beberapa perkara seperti penghadang suria, pencahayaan, pengudaraan dan keselamatan.



Latihan Sumatif






Soalan Objektif

Pilih jawapan yang betul.

1. Landskap ini menggambarkan suatu tempat legenda Greek purba yang terkenal dengan keindahannya.
A Eradia
B Arcadia
C Meridian
D Mediterranean
2. Manakah antara berikut peninggalan landskap oleh penjajah Inggeris yang masih wujud hingga kini?
A Taman Botani, Putrajaya
B Taman Botani, Shah Alam
C Taman Tasik Taiping, Perak
D Taman Tasik Kenyir, Terengganu
3. Apakah fungsi dan peranan yang melibatkan aspek perlindungan atau tempat berteduh?
A Fungsi fizikal
B Fungsi estetik
C Fungsi ekonomi
D Fungsi kesihatan
4. Manakah antara gambar berikut yang menunjukkan ciri-ciri Reka Bentuk Landskap Islam?



Soalan Subjektif

1. Isi tempat-tempat kosong dengan jawapan yang betul.
 - (a) Elemen  dalam landskap merujuk kepada tanah pamah, gunung-ganang, bukit bukau, sungai, lembah, air terjun dan tasik.
 - (b)  dapat dicapai melalui penggunaan prinsip dan elemen landskap secara berulang dan konsisten.
 - (c) Imbangan  berlaku apabila satu bahagian landskap adalah cerminan kepada bahagian yang lain.
 - (d) Unsur  adalah salah satu cara untuk menghasilkan prinsip kepelbagaian.
2. Jawab soalan-soalan berikut.
 - (a) Apakah maksud penegasan dalam prinsip Reka Bentuk Landskap?
 - (b) Apakah fungsi struktur dalam elemen Reka Bentuk Landskap?
 - (c) Pada pendapat anda, apakah konsep Reka Bentuk Landskap yang sesuai untuk rumah teres setingkat? Beri alasan anda. 
 - (d) Apakah yang dimaksudkan dengan ergonomik? Berikan contoh gambar ergonomik.

Tajuk 6

Reka Bentuk Hiasan Dalaman

Semua orang ingin akan rumah yang cantik dengan hiasan dalaman yang menarik. Rumah yang cantik bukan hanya dilihat dari segi luaran sahaja tetapi juga dari segi hiasan dalaman. Persoalannya, bagaimanakah seseorang itu harus menghias rumah mereka? Apakah yang memberi inspirasi kepada mereka untuk menghasilkan hiasan dalaman yang menarik?



Kata Kunci Seni

- Eklektisisme
- Mural
- Vintaj

STANDARD KANDUNGAN

- 6.1 Pemahaman terhadap Reka Bentuk Hiasan Dalaman dalam bidang Reka Bentuk.
- 6.2 Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan lukisan simbol dan pelan lantai dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman.
- 6.3 Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugasan.
- 6.4 Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bentuk Hiasan Dalaman dengan menggunakan istilah dan Bahasa Seni Visual.

Persepsi Seni

Sejarah Perkembangan Reka Bentuk Hiasan Dalaman

Sejarah Reka Bentuk Hiasan Dalaman bermula sejak zaman purba. Ini berlaku apabila manusia pandai menghias tempat tinggal mereka di dalam gua dengan lukisan-lukisan dinding. Masyarakat Mesir purba juga terkenal dengan lukisan **mural** pada dinding yang dipercayai mendahului Reka Bentuk Hiasan Dalaman.



Lukisan gua zaman purba

Lukisan dinding Mesir purba

Gambar foto 6.1 Contoh lukisan awal pada dinding sebagai hiasan dalaman

Apabila orang Rom dan Greek menguasai Mesir, mereka memperkenalkan tiang pilar, pasu dan lukisan sebagai hiasan. Reka Bentuk Hiasan Dalaman mengalami perubahan dengan kemunculan gaya reka bentuk baharu di Eropah, terutamanya seni bina *Gothic* dan *Renaissance* di Itali. Pada abad ke-18 dan 19, seni *Baroque*, *Art Deco* dan *Art Nouveau* telah mengetengahkan Reka Bentuk Hiasan Dalaman kepada umum. Reka Bentuk Hiasan Dalaman telah dipengaruhi oleh campuran gaya dari seluruh dunia sehingga membawa kepada era **eklektisme**.



Gambar foto 6.2
Hiasan dalaman abad ke-18 dan 19

Pada abad ke-20 dan 21, semakin banyak golongan yang terlibat dengan Reka Bentuk Hiasan Dalaman. Hiasan dalaman kembali semula kepada gaya lama dan **vintaj**. Namun demikian, terdapat juga Reka Bentuk Hiasan Dalaman yang agak ringkas tetapi menarik. Pada hari ini, Reka Bentuk Hiasan Dalaman ialah gabungan gaya lama, vintaj dan moden. Reka bentuk ini menepati cita rasa dan sesuai dengan peredaran masa.

Gambar foto 6.3
Hiasan dalaman abad ke-21 yang ringkas

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 6.1.1 Memerihalkan sejarah perkembangan reka bentuk hiasan dalaman.
- 6.1.2 Menjelaskan prinsip reka bentuk hiasan dalaman dari aspek:
 - (i) Jenis ruang dalaman
 - (ii) Peranan dan fungsi
 - (iii) Prinsip dan elemen
 - (iv) Konsep
 - (v) Ergonomik



Prinsip Reka Bentuk Hiasan Dalaman

Jenis Ruang Dalaman

Terdapat pelbagai jenis ruang dalam bangunan. Setiap jenis ruang mempunyai ciri-ciri dan keperluan tersendiri. Pada umumnya, ruang dalaman boleh dibahagikan kepada lima jenis, iaitu ruang rumah kediaman, ruang pejabat, ruang bangunan perniagaan, ruang kesihatan dan ruang pameran.



Tahukah Anda ?

Komponen ruang dalaman rumah terdiri daripada anjung, ruang tamu, ruang makan, ruang dapur, ruang kerja dan bilik tidur.



Rajah 6.1 Jenis-jenis ruang dalaman

Peranan dan Fungsi

Peranan dan fungsi Reka Bentuk Hiasan Dalaman bergantung kepada jenis ruang dalaman tersebut. Berikut adalah antara peranan dan fungsi Reka Bentuk Hiasan Dalaman sesebuah bangunan.

- ✓ Mencantikkan ruang dalaman.
- ✓ Menjadikan ruang yang sempit kelihatan luas.
- ✓ Menjadikan rumah yang murah kelihatan lebih mewah.
- ✓ Memberi keselesaan kepada penghuni dan pengunjung.
- ✓ Mengelakkan kebosanan kepada penghuni dan pengunjung.



Tahukah Anda ?

Aspek penting dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman:

- Ruang - memberi keselesaan.
- Pengudaraan - pengaliran udara.
- Pencahayaan - kedudukan tingkap, pintu dan lampu.
- Warna - menimbulkan keselesaan.
- Skala - kelihatan harmoni.
- Susun atur - kedudukan objek.

Prinsip dan Elemen

Reka Bentuk Hiasan Dalaman mempunyai prinsip dan elemen yang tertentu. Prinsip dan elemen ini menjadi tunjang kepada Reka Bentuk Hiasan Dalaman. Terdapat enam prinsip yang perlu dipatuhi, iaitu imbalan, penegasan, harmoni, kesatuan, kepelbagaian dan kontra. Elemen Reka Bentuk Hiasan Dalaman pula terdiri daripada elemen semula jadi dan buatan manusia.



Imbangan

Terdapat dua jenis imbangan, iaitu simetri dan tidak simetri. Imbangan simetri mempunyai ciri-ciri objek yang sama berulang-ulang pada kedua-dua belah. Imbangan tidak simetri dicapai dengan menggunakan beberapa objek berbeza yang mempunyai daya tarikan dan berat secara visual yang sama.



Kontra

Kontra dapat dihasilkan dengan menggunakan pelbagai unsur seni yang bertentangan seperti warna, rupa, jalinan dan ruang. Fungsi kontra untuk menarik perhatian, memberi fokus dan mengelakkan kebosanan.

Kesatuan

Kesatuan dapat dilakukan dengan menggabungkan elemen-elemen Reka Bentuk Hiasan Dalam secara harmoni. Prinsip kesatuan ini adalah untuk menghasilkan elemen-elemen yang saling melengkapi.



Kepelbagaian

Kepelbagaian wujud hasil daripada penggunaan pelbagai gaya, nilai dan idea yang berbeza. Prinsip ini dapat dizahirkan melalui penggunaan garisan, jalinan, rupa dan warna yang pelbagai dalam sesuatu reka bentuk hiasan dalaman.



Harmoni

Keharmonian sesebuah hiasan dalaman itu perlu diselaraskan dari segi tema, suasana dan gaya. Harmoni juga melibatkan susun atur perabot, warna cat, tingkap, lantai, siling dan aksesori dalam sesebuah ruang.



Penegasan

Penegasan dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman lebih menjurus kepada pemusatan fokus, iaitu objek penting yang ingin diberikan tumpuan. Fungsinya untuk menarik perhatian dan memberi fokus.



Rajah 6.2 Prinsip dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman



Elemen semula jadi

Elemen semula jadi adalah seperti tumbuhan kecil, kolam air dan batu-batan. Elemen semula jadi menjadikan hiasan dalaman kelihatan tidak kaku di samping dapat menambah kandungan oksigen.

Elemen buatan manusia

Elemen buatan manusia adalah seperti perabot, permaidani dan jenis bahan yang digunakan. Lampu, hiasan dinding dan fabrik juga dapat menambahkan suasana keindahan hiasan dalaman.



Rajah 6.3 Elemen dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman

Konsep

Konsep dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman lebih menjurus kepada konsep kontemporari, moden, klasik dan tradisional. Konsep ini bergantung pada cita rasa dan budaya sesuatu masyarakat atau negara.



Kecanggihan teknologi yang digunakan dalam hiasan dalaman dapat memberikan nilai tambah kepada seni hiasan.

Kontemporari

Idea kontemporari lebih menekankan warna terang dan bercorak geometri. Ruangnya lebih kosong dan kelihatan lebih luas dengan perabot yang terhad dan lebih santai. Konsep kontemporari lebih berteraskan kesederhanaan dan keselesaan.



Moden

Ciri-ciri yang terdapat pada konsep moden hampir sama dengan kontemporari, iaitu ringkas dan tidak berserabut. Salah satu ciri yang menyerlahkan stail moden ialah penggunaan warna hitam, kelabu, perak dan juga putih.



Klasik

Gaya klasik ialah dekorasi adunan elemen Greek dan Roman pada abad ke-18. Kebanyakan perabotnya bergaya mewah dengan fabrik daripada sutera, *brocade* dan kain kapas yang menjadi kemestian.



Tradisional

Konsep gaya tradisional lebih menitikberatkan kehalusan seni tradisi yang berteraskan identiti sesuatu bangsa. Pilihan warna adalah yang dekat dengan warna alam dan bersifat natural.



Rajah 6.4 Konsep-konsep dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman

Ergonomik

Ergonomik dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman dapat menghasilkan tempat tinggal yang menyeronokkan dan selesa. Terdapat tujuh prinsip ergonomik dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman.



Tahukah Anda ?

Ruang positif ialah ruang yang dipenuhi dengan perabot dan hiasan. Ruang negatif pula ialah ruang kosong.

Jadual 6.1 Prinsip ergonomik dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman

Prinsip	Penerangan
✓ Penggunaan saksama	Boleh dipasarkan kepada semua peringkat umur, jenis dan kebolehan.
✓ Fleksibiliti dalam penggunaan	Pelbagai pilihan dan kebolehan individu.
✓ Penggunaan mudah dan intuitif	Mudah difahami.
✓ Maklumat jelas	Maklumat yang berkesan kepada pengguna.
✓ Toleransi terhadap kesilapan	Meminimumkan kesan buruk.
✓ Tenaga fizikal yang rendah	Digunakan secara cekap dan selesa.
✓ Saiz dan ruang yang sesuai	Memudahkan pengguna mencapai kepuasan.

Mari kita lakukan aktiviti melalui kaedah perbincangan. Anda dikehendaki membincangkan prinsip Reka Bentuk Hiasan Dalaman dan kongsi maklumat dengan rakan-rakan.



Aktiviti

Tujuan:

1. Mengenal pasti Reka Bentuk Hiasan Dalaman dalam bidang Reka Bentuk.
2. Menjelaskan prinsip Reka Bentuk Hiasan Dalaman.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada lima kumpulan:
 - (a) **Kumpulan A** - mengenal pasti dan menjelaskan jenis-jenis ruang dalaman dan ciri-ciri ruang tersebut.
 - (b) **Kumpulan B** - menjelaskan peranan dan fungsi Reka Bentuk Hiasan Dalaman.
 - (c) **Kumpulan C** - mengenal pasti dan menjelaskan prinsip dan elemen dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman.
 - (d) **Kumpulan D** - menjelaskan konsep-konsep dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman.
 - (e) **Kumpulan E** - menjelaskan kepentingan ergonomik dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman.
2. Anda boleh mencari maklumat daripada laman sesawang atau bahan bacaan.
3. Catat hasil perbincangan kumpulan anda dalam bentuk peta pemikiran i-THINK.
4. Persembahkan hasil perbincangan anda.

Soalan: Apakah yang anda pelajari tentang Reka Bentuk Hiasan Dalaman?



Latihan Formatif

Lengkapkan peta pemikiran berikut.



Eksplorasi Seni

Standard Pembelajaran

Anda dikehendaki membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan lukisan pelan lantai sebuah rumah kediaman. Anda juga perlu membuat penerokaan terhadap alatan dan bahan dalam penghasilan model 3D Reka Bentuk Hiasan Dalamannya.

Murid boleh:

- 6.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan lukisan pelan lantai sebuah rumah kediaman.
- 6.2.2 Pendedahan alatan dan bahan dalam penghasilan model 3D reka bentuk hiasan dalaman.



AKTIVITI INKUIRI

Tujuan:

1. Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi dan penerokaan Reka Bentuk Hiasan Dalamannya melalui penggunaan alatan, bahan dan proses.
2. Memahami alatan dan bahan dalam penghasilan model 3D Reka Bentuk Hiasan Dalamannya.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada dua kumpulan:

Kumpulan A:

Mengenal pasti dan mengkaji alatan, bahan dan proses penghasilan lukisan simbol pelan Reka Bentuk Hiasan Dalamannya.

Kumpulan B:

Mengkaji dan meneroka alatan dan bahan dalam penghasilan model 3D Reka Bentuk Hiasan Dalamannya.

IMBAS SAYA

Penghasilan pelan Reka Bentuk Hiasan Dalamannya.



goo.gl/PXpnaH

2. Setiap kumpulan perlu mendokumentasikan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan lukisan simbol pelan Reka Bentuk Hiasan Dalamannya.
3. Kongsikan dapatan kumpulan anda dengan kumpulan lain.

Contoh simbol



Sofa



Dapur



Tandas



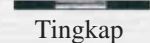
Singki



Katil



Meja makan



Tingkap



Pintu

Pelan lantai



Ilustrasi 6.1 Contoh simbol dan pelan lantai

Ekspresi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 6.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, konsep dan simbol dalam penghasilan:
- Lukisan pelan lantai reka bentuk hiasan dalaman menggunakan skala yang sesuai.

Pada bahagian Ekspresi Seni ini, anda akan menghasilkan sebuah lukisan pelan lantai menggunakan skala yang sesuai. Tajuk pelan lantai Reka Bentuk Hiasan Dalaman tersebut ialah 'Rumah Idaman Saya'.



Projek Pereka Muda

Tujuan:

- Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Hiasan Dalaman melalui penggunaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni.
- Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan terhadap Reka Bentuk Hiasan Dalaman melalui penggunaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni.

Alat: Pensel teknikal, pen teknikal, pensel warna, pembaris, sesiku segi tiga, sesiku T, *French curve*, stensil huruf dan templat seni bina.

Bahan: Kertas lukisan dan kertas surih.

Arahan: Lakukan aktiviti ini secara individu. Anda boleh merujuk contoh langkah-langkah berikut.

Langkah:

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ&*12
34567890(\$.,!?)

1

Hasilkan tulisan seni bina (*architecture lettering*).



2

Lakarkan idea awal (konsep).



3

Hasilkan pelan lantai menggunakan pembaris skala (*scale ruler*).



4

Mengaplikasikan teknik pengolahan warna (*rendering*).



5

Pelan lantai yang lengkap.



Apresiasi Seni

Anda telah berjaya menghasilkan sebuah karya seni berasaskan Reka Bentuk Hiasan Dalaman dalam Ekspresi Seni. Kongsikan pengalaman dan pengetahuan anda dalam menghasilkan karya tersebut dengan rakan-rakan.



Tumpu Galeri

Tujuan: Menghasilkan produk seni Reka Bentuk Hiasan Dalaman dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni.

Langkah:

1. Guru akan memilih sepuluh hasil karya seni yang terbaik.
2. Pamerkan hasil karya tersebut di Sudut Seni Visual.
3. Pemilik karya perlu membuat apresiasi berpandukan aspek media dan teknik menghasilkan karya tersebut secara bergilir-gilir.
4. Kongsikan juga alasan dan kebaikan rekaan anda.
5. Guru dan murid akan membuat pemerhatian dan mencatatkan dalam buku nota.

Nota Guru

Panduan membuat apresiasi karya seni dari aspek:

- Kesesuaian tajuk dan konsep.
- Kesesuaian prinsip dan elemen yang digunakan.
- Penerangan kepada pilihan reka bentuk persembahan.



Gambar foto 6.4 Sesi Apresiasi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 6.4.1 Mempamerkan hasil produk seni.
- 6.4.2 Menghayati hasil produk seni sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual.
- 6.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni.



Rumusan

REKA BENTUK HIASAN DALAMAN



Kriteria Pencapaian

- ✓ Sejarah perkembangan Reka Bentuk Hiasan Dalaman bermula apabila manusia zaman purba menghias tempat tinggal mereka di dalam gua dengan lukisan-lukisan dinding.
- ✓ Masyarakat Mesir purba juga terkenal dengan lukisan mural yang mendahului Reka Bentuk Hiasan Dalaman.
- ✓ Pada abad ke-18 dan 19, seni *Baroque*, *Art Deco* dan *Art Nouveau* mengetengahkan Reka Bentuk Hiasan Dalaman sehingga kepada era eklektisisme.
- ✓ Kini Reka Bentuk Hiasan Dalaman lebih bersifat ringkas tetapi menarik.
- ✓ Ruang dalaman boleh dibahagikan kepada lima jenis, iaitu rumah kediaman, pejabat, bangunan perniagaan, kesihatan dan pameran.
- ✓ Terdapat enam prinsip Reka Bentuk Hiasan Dalaman, iaituimbangan, penegasan, harmoni, kesatuan, kepelbagaian dan kontra.
- ✓ Elemen Reka Bentuk Hiasan Dalaman terdiri daripada elemen semula jadi dan buatan manusia.
- ✓ Aspek-aspek penting dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman ialah ruang, pengudaraan, pencahayaan, warna, susun atur dan skala.
- ✓ Konsep dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman lebih menjurus kepada konsep kontemporari, moden, klasik dan tradisional.
- ✓ Ergonomik dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman dapat menghasilkan tempat tinggal yang menyeronokkan dan selesa.
















Latihan Sumatif

Soalan Objektif

Pilih jawapan yang tepat.

- Pada abad ke-18 dan 19, seni apakah yang telah mengetengahkan era eklektisisme?
A *Gothic* dan *Renaissance*
B Mesir purba, klasik dan tradisional
C *Baroque*, *Art Deco* dan *Art Nouveau*
D Moden, kontemporari dan pascamoden
- Manakah antara yang berikut persamaan antara fungsi prinsip kontra dengan penegasan?
A Untuk memberi fokus
B Untuk mengelakkan kebosanan
C Untuk menimbulkan ketenangan
D Untuk memperlihatkan keindahan
- Manakah antara berikut adalah aspek-aspek penting dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman?
I Ruang
II Keluasan
III Jenis perabot
IV Pencahayaan
A I dan II
B I dan IV
C II dan III
D III dan IV
- Apakah yang ditekankan dalam konsep kontemporari Reka Bentuk Hiasan Dalaman?
A Jenis perabot
B Mementingkan fabrik
C Warna terang dan corak geometri
D Mengutamakan warna hitam dan putih

Soalan Subjektif

- Isi tempat-tempat kosong dengan jawapan yang betul.
 - Seni reka bentuk baharu di Eropah ialah seni bina  dan .
 - Kontra dapat dihasilkan dengan menggunakan  yang bertentangan seperti warna, rupa, jalinan dan ruang.
 - Elemen semula jadi dijadikan hiasan agar hiasan dalaman tidak kelihatan .
 - Kesatuan dapat dilakukan dengan menggabungkan elemen-elemen Reka Bentuk Hiasan Dalaman secara  dan tidak wujud elemen-elemen yang bertentangan.
 - Contoh elemen semula jadi ialah ,  dan .
- Tanda (✓) atau (✗) pada pernyataan berikut.
 - Ruang kecil akan kelihatan lebih besar dan selesa jika menggunakan warna gelap. 
 - Ruang bertindak sebagai aspek asas kepada hiasan dalaman. 
 - Ruang yang lazimnya dipenuhi dengan barang-barang perabot dan hiasan ialah ruang positif dan ruang kosong ialah ruang negatif. 
 - Elemen buatan manusia seperti kolam air, akuarium dan batu. 
 - Konsep kontemporari menekankan warna lembut dan kusam. 

Tajuk 7

Reka Bentuk Industri

Reka Bentuk Industri merujuk kepada produk yang direka untuk keperluan tertentu dengan tujuan menjadikan kehidupan manusia lebih selesa, mudah dan terancang. Pernahkah anda berfikir tentang produk atau barangan di sekeliling anda yang telah direka cipta pada suatu masa dahulu? Fikirkan tentang bentuk, saiz, bahan, struktur dan kemasannya.

- Bagaimanakah produk itu direka dan berfungsi?
- Mengapakah reka bentuknya sedemikian rupa?
- Perlukah anda mereka bentuknya semula?





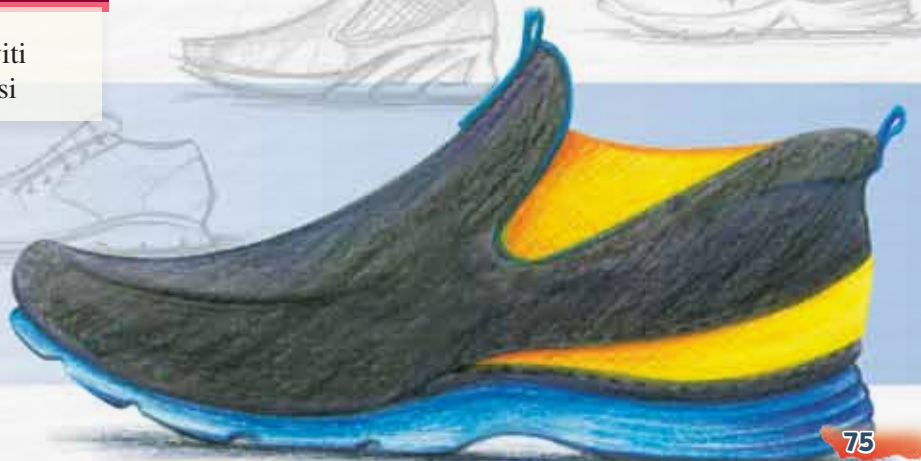
STANDAR KANDUNGAN

- 7.1 Pemahaman terhadap Reka Bentuk Industri dalam bidang Reka Bentuk.
- 7.2 Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan lakaran dan lukisan perincian dalam Reka Bentuk Industri.
- 7.3 Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan.
- 7.4 Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bentuk Industri dengan menggunakan Bahasa Seni Visual.



Kata Kunci Seni

- Kreativiti
- Revolusi

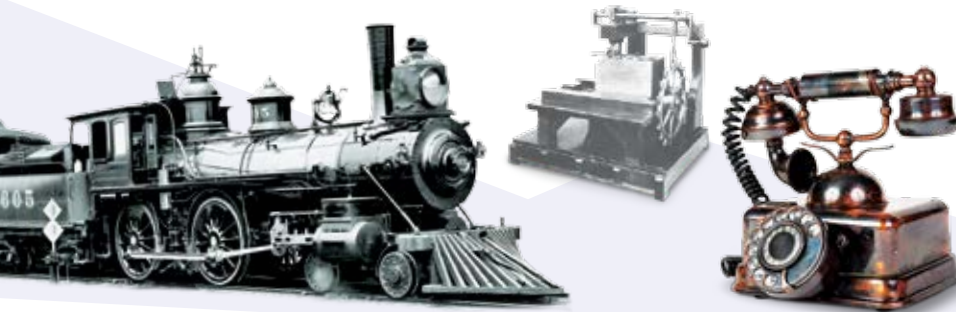


Persepsi Seni

Standard Pembelajaran

Sejarah Perkembangan Reka Bentuk Industri

Perkembangan Reka Bentuk Industri berlaku sejajar dengan perkembangan **Revolusi** Perindustrian di Eropah pada penghujung abad ke-18. Semasa revolusi ini, banyak ciptaan baharu telah dihasilkan dalam pelbagai bidang seperti pengangkutan, komunikasi, pertanian dan perusahaan.



Gambar foto 7.1 Contoh ciptaan kesan Revolusi Perindustrian

Murid boleh:

- 7.1.1 Memerihalkan sejarah perkembangan reka bentuk industri.
- 7.1.2 Menjelaskan prinsip reka bentuk industri dari aspek:
 - (i) Bidang reka bentuk:
 - a. Reka bentuk produk
 - b. Reka bentuk perabot
 - c. Reka bentuk automotif
 - (ii) Peranan dan fungsi
 - (iii) Prinsip dan elemen
 - (iv) Ergonomik



Gambar foto 7.2 Model kereta pertama di Malaysia, Proton Saga

Perkembangan Reka Bentuk Industri di Malaysia dapat dikesan dengan pengenalan kursus Reka Bentuk Industri pada tahun 1967 di Institut Teknologi MARA (kini UiTM). Fakulti Kejuruteraan Mekanikal, Universiti Teknologi Malaysia pula telah memperkenalkan bidang Reka Bentuk Industri ini pada tahun 1980-an. Produk terkenal hasil Reka Bentuk Industri di Malaysia ialah kereta Proton Saga yang dilancarkan pada tahun 1985. Sejak itu, bidang Seni Reka Industri terus berkembang maju. Penubuhan Majlis Rekabentuk Malaysia (MRM) menunjukkan kepentingan industri ini sejajar dengan perkembangan teknologi masa kini.

Prinsip Reka Bentuk Industri

Bidang Reka Bentuk Industri

Reka Bentuk Industri merupakan bidang yang terlibat dalam penghasilan produk melalui proses reka bentuk dan pengeluaran. Kita akan mengkaji tiga bidang Reka Bentuk Industri dalam tajuk ini, iaitu reka bentuk produk, reka bentuk perabot dan reka bentuk automotif.



Pereka bentuk industri perlu kreatif dan berinovasi dalam penghasilan produk.

Reka Bentuk Produk

Reka bentuk produk merangkumi perkakasan domestik, aksesori, peralatan elektrik dan sebagainya. Produk dengan reka bentuk yang menarik, baik dan berfungsi akan menjadi pilihan pengguna selain daripada faktor harga.



Gambar foto 7.3 Contoh-contoh reka bentuk produk



Gambar foto 7.4 Contoh-contoh reka bentuk perabot

Reka Bentuk Perabot

Reka bentuk perabot meliputi rekaan perabot kontemporari dan moden, seperti reka bentuk meja, kerusi, katil, kabinet, rak dan almari. Reka bentuk perabot yang baik akan menyumbang ke arah pengurangan kos, bahan dan penjimatan ruang.

Reka Bentuk Automotif

Reka bentuk automotif melibatkan reka bentuk *styling* dan konsep kenderaan darat, udara dan laut seperti motosikal, kereta, jet, kapal laut dan bot. Penampilan reka bentuk automotif yang menarik akan menampakkan kehebatan produk kerana ia sebahagian daripada reka bentuk. Penyesuaian produk dengan keadaan fizikal dan mental pengguna juga diambil kira sebagai faktor kemanusiaan dan ergonomik. Gabungan teknologi mampu menonjolkan **kreativiti** dan imaginasi pereka.



Gambar foto 7.5 Contoh-contoh reka bentuk automotif

Peranan dan Fungsi

Peranan Reka Bentuk Industri sangat penting. Ini kerana faktor reka bentuk berkait rapat dengan fungsi produk bagi memenuhi keselesaan dan keperluan harian manusia. Penentuan Reka Bentuk Industri berdasarkan kepada bentuk mengikut fungsi dan fungsi mengikut bentuk.

Bentuk mengikut fungsi

Reka bentuk lebih memberi tumpuan kepada aspek fungsi tanpa menekankan sudut estetik, ergonomik dan kesesuaian reka bentuk produk.



Fungsi mengikut bentuk

Reka bentuk lebih memberi penekanan kepada aspek bentuk luaran dan nilai estetik produk tanpa mengambil kira aspek fungsi yang akan digabungkan dalam reka bentuk produk.



Rajah 7.1 Bentuk mengikut fungsi dan fungsi mengikut bentuk



Tahukah Anda ?

Proses Reka Bentuk Industri:

- Mengenal pasti masalah.
- Mengumpul maklumat.
- Membuat kajian dan penyelidikan.
- Membuat *mock up*.
- Membuat perbincangan dan persembahan.
- Menyempurnakan reka bentuk.
- Membuat prototaip.
- Membuat promosi.

Reka Bentuk Industri juga berperanan dalam membangunkan ekonomi negara. Pelbagai sektor boleh diwujudkan melalui Reka Bentuk Industri yang mampu memangkin dan menjana ekonomi negara. Banyak peluang pekerjaan mampu ditawarkan dalam bidang ini.

Prinsip dan Elemen

Prinsip Reka Bentuk Industri merupakan satu gambaran tentang cara kita mengamati dan memproses maklumat visual bagi menghasilkan idea dan imej dalam bentuk 2D. Prinsip ini membantu pereka menggunakan elemen dan menjadikan imej visual lebih menarik. Elemen reka bentuk pula ialah elemen asas seni reka yang diaplikasikan dalam pelbagai unsur dan komposisi reka bentuk. Selain itu, faktor kreativiti dan ergonomik penting dalam menghasilkan reka bentuk sebelum barangan produk itu dapat dipasarkan.

Jadual 7.1 Contoh prinsip dan elemen Reka Bentuk Industri

Prinsip dan elemen	Penerangan
Kesatuan	Menimbulkan kesan sepadu, lengkap dan memberi impak idea yang menyeluruh.
Kontra dan penegasan	Menarik perhatian, memberi fokus dan mengelakkan kebosanan.
Keseimbangan	Kesamaan dan kesepadanan dari segi berat, tarikan dan tumpuan.
Kepelbagaian	Memberi gaya, variasi, tenaga, idea berbeza dan daya tarikan dalam gubahan.
Ruang	Penggunaan perspektif mengikut kesesuaian jarak dan kedudukan.

Ergonomik

Ergonomik ialah satu disiplin ilmu mengenai kebolehan, had dan ciri-ciri manusia yang berkaitan dengan reka bentuk. Ergonomik memainkan peranan penting dalam penghasilan produk agar dapat digunakan secara efisien dan efektif. Aspek-aspek seperti keselamatan, keselesaan, kesesuaian, kemudahan dalam penjagaan dan pembaikan serta ketahanan perlu dipertimbangkan dalam penghasilan sesuatu produk.

Objektif ergonomik

Meningkatkan tahap keberkesanan dan kecekapan kerja atau sebarang aktiviti yang dilaksanakan seperti mengurangkan kesalahan, meningkatkan produktiviti dan memudahkan kerja.

Meningkatkan nilai-nilai kemanusiaan yang positif seperti keselamatan, keselesaan, kualiti kerja, mengurangkan kepenatan dan tekanan.

Rajah 7.2 Objektif ergonomik



Tahukah Anda?

Kelebihan ergonomik ialah:

- Meningkatkan keberkesanan kerja.
- Meningkatkan kualiti.
- Meningkatkan keselamatan di tempat kerja.
- Meningkatkan kesihatan.
- Meningkatkan keselesaan.



Aktiviti

Tujuan:

1. Mengenal pasti Reka Bentuk Industri dalam bidang Reka Bentuk.
2. Menjelaskan prinsip Reka Bentuk Industri.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Guru akan memaparkan slaid contoh-contoh Reka Bentuk Industri.
3. Berdasarkan contoh-contoh tersebut, setiap kumpulan dikehendaki:
 - (a) Menjelaskan peranan dan fungsi Reka Bentuk Industri.
 - (b) Mengenal pasti serta menjelaskan prinsip dan elemen Reka Bentuk Industri.
4. Catat hasil perbincangan dalam bentuk peta pemikiran.
5. Kongsikan maklumat dengan kumpulan lain.

Soalan: Apakah yang anda ketahui dan fahami dengan Reka Bentuk Industri? Jelaskan.

Nota Guru

QR Code untuk tayangan slaid.

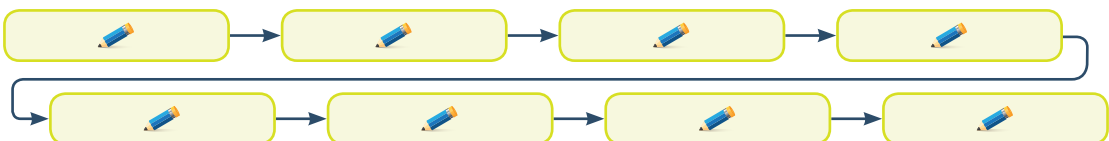


goo.gl/BHRmW6



Latihan Formatif

1. Lengkapkan peta pemikiran berikut tentang proses Reka Bentuk Industri.



2. Bagaimanakah cara untuk menghasilkan reka bentuk perabot yang selesa bagi kegunaan orang kurang upaya (OKU)?



Eksplorasi Seni

Pada bahagian ini, anda akan melakukan aktiviti untuk mengenali pelbagai alat dan bahan yang boleh digunakan untuk menghasilkan lakaran idea dan model 3D Reka Bentuk Industri. Anda juga akan meneroka teknik mewarna lakaran yang dibuat. Kongsikan maklumat yang diperoleh dengan rakan-rakan supaya aktiviti seterusnya dapat dilakukan.



AKTIVITI INKUIRI

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Industri melalui penggunaan alat, bahan dan proses.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada tiga kumpulan.
2. Setiap kumpulan akan diberi tugas yang berbeza, iaitu:

Kumpulan A:

Mengenal pasti bahan dan alat yang digunakan dalam lakaran dan model 3D Reka Bentuk Industri.

Kumpulan B:

Mengolah idea melalui beberapa lakaran dengan membandingkan bentuk mengikut fungsi dan fungsi mengikut bentuk.

Kumpulan C:

Meneroka teknik mewarna lakaran secara terperinci.

3. Guru akan menayangkan slaid yang boleh membantu anda mendapatkan maklumat. Maklumat juga boleh diperoleh melalui pembacaan dan pencarian di laman sesawang.
4. Terangkan dapatan kumpulan anda dengan kumpulan lain. Catat maklumat yang diperoleh dalam buku nota anda.

Jadual 7.2 Contoh jadual awal penghasilan Reka Bentuk Industri

Alat dan bahan lakaran serta model 3D	Contoh idea lakaran	Contoh teknik mewarna
Pensel HB, pensel warna, French curve, marker pen		

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 7.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alat, bahan dan proses dalam penghasilan lakaran reka bentuk produk.
- 7.2.2 Membanding beza penentuan reka bentuk produk berdasarkan:
 - (i) bentuk mengikut fungsi
 - (ii) fungsi mengikut bentuk
- 7.2.3 Pendedahan alat dan bahan dalam penghasilan model 3D reka bentuk industri.

IMBAS SAYA

Contoh alat dan bahan rendering.



goo.gl/YGNIq

Ekspresi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 7.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, bahan dan proses dalam penghasilan reka bentuk produk melalui lakaran dan lukisan perincian.



Projek Pereka Muda

Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Industri melalui penggunaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap Reka Bentuk Industri melalui penggunaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni.

Alat: Pensel, pembaris dan *marker pen*.

Bahan: Kertas lukisan

Arahan: Lakukan aktiviti ini secara berkumpulan. Anda boleh merujuk contoh langkah-langkah yang diberi.

Langkah:

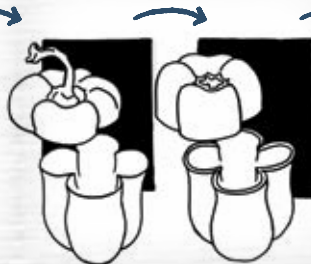
1

Hal benda yang dipilih ialah lada benggala.



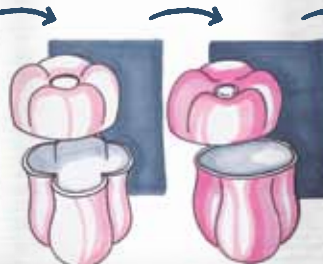
2

Olahan bentuk dijadikan dua bahagian bekas serbaguna.



3

Warnakan lukisan perincian menggunakan teknik pengolahan warna (*rendering*) dan buat kemasan.



4

Reka bentuk yang telah siap.



IMBAS SAYA

Contoh menghasilkan Reka Bentuk Industri.



goo.gl/iT5mrM

Apresiasi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 7.4.1 Mempamerkan hasil produk seni.
- 7.4.2 Menghayati hasil produk seni sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual.
- 7.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni.

Pada bahagian Apresiasi Seni ini, setiap hasil perbincangan atau hasil karya akan dipamerkan. Hasil dapatan masing-masing akan diterangkan dalam Tumpu Galeri. Anda boleh menggunakan panduan soalan seperti berikut:

- (a) Apakah reka bentuk produk yang anda hasilkan?
- (b) Mengapakah anda menghasilkan produk tersebut?
- (c) Bagaimanakah anda menghasilkan produk tersebut?
- (d) Apakah manfaat yang diperoleh daripada produk tersebut?



Tumpu Galeri

Tujuan: Menghasilkan produk seni Reka Bentuk Industri dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bahan: Produk seni yang dihasilkan dalam aktiviti Ekspresi Seni.

Langkah:

1. Lkatkan reka bentuk produk yang telah siap di hadapan kelas.
2. Wakil setiap kumpulan perlu menerangkan dengan jelas produk yang dipamerkan dalam masa tiga minit.
3. Lakukan proses ini sehingga kesemua produk telah dilihat dan diterangkan.
4. Pembentangan anda hendaklah dilakukan secara mudah, ringkas dan tepat.

Nota Guru

Panduan membuat apresiasi karya seni dari aspek:

- Kesesuaian tajuk dan konsep.
- Kesesuaian media, teknik dan prinsip yang digunakan.
- Penerangan kepada pilihan reka bentuk persembahan.



Gambar foto 7.6 Sesi Apresiasi Seni



Rumusan

REKA BENTUK INDUSTRI

Sejarah

- Kesan Revolusi Perindustrian di Eropah
- Kursus Reka Bentuk Industri diperkenalkan di UiTM
- Produk terkenal ialah Proton Saga
- Penubuhan Majlis Rekabentuk Malaysia

Peranan dan Fungsi

- Bentuk mengikut fungsi - menekankan fungsi dan kegunaannya
- Fungsi mengikut bentuk - menekankan bentuk dan rupa
- Membangun dan menjana ekonomi

Ergonomik

- Penting agar produk dapat digunakan secara efisien dan efektif
- Mementingkan aspek keselamatan, ketahanan, keselesaan, kesesuaian, kemudahan penjagaan dan pembaikan

Bidang

- Reka bentuk produk
- Reka bentuk perabot
- Reka bentuk automotif

Prinsip dan Elemen

- Mengaplikasikan Bahasa Seni Visual
- Menitikberatkan faktor kreativiti dan ergonomik



Kriteria Pencapaian

- ✓ Reka Bentuk Industri ialah proses penghasilan produk melalui proses reka bentuk dan pengeluaran bagi kemudahan dan keselesaan hidup manusia.
- ✓ Perkembangan Reka Bentuk Industri sejajar dengan Revolusi Perindustrian yang berlaku di Eropah pada penghujung abad ke-18.
- ✓ Di Malaysia, kursus Reka Bentuk Industri diperkenalkan di ITM (kini UiTM) dan UTM.
- ✓ Proton Saga adalah antara produk terawal Reka Bentuk Industri di Malaysia.
- ✓ Reka Bentuk Industri terbahagi kepada tiga bidang, iaitu reka bentuk produk, reka bentuk perabot dan reka bentuk automotif.
- ✓ Faktor reka bentuk berkait rapat dengan fungsi produk bagi memenuhi keselesaan dan keperluan manusia.
- ✓ Penentuan reka bentuk berdasarkan bentuk mengikut fungsi dan fungsi mengikut bentuk.
- ✓ Reka Bentuk Industri mampu menjana ekonomi negara dan memberi peluang pekerjaan.
- ✓ Faktor kreativiti dan ergonomik juga penting dalam Reka Bentuk Industri.
- ✓ Mengaplikasikan Bahasa Seni Visual dalam penghasilan sesuatu produk.
- ✓ Ergonomik penting agar produk yang dihasilkan dapat digunakan secara efisien dan efektif.
- ✓ Aspek-aspek yang dititikberatkan dalam ergonomik ialah ketahanan, keselesaan, kesesuaian, keselamatan, kemudahan dalam penjagaan dan pembaikan.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

Pilih jawapan yang betul.

- Hasil Reka Bentuk Industri yang dicipta berdasarkan fungsi mengikut bentuk lebih mengutamakan _____ .
 - nilai estetik
 - reka bentuk luaran
 - fungsi dan keperluan
 - fungsi yang optimum

A I dan II
B I dan IV
C II dan III
D III dan IV
- Prinsip kepelbagaian dalam Reka Bentuk Industri menimbulkan kesan _____ .
 - sepadan
 - tumpuan
 - perspektif
 - idea berbeza
- Manakah antara berikut adalah kelebihan ergonomik?
 - Meningkatkan keselamatan
 - Meningkatkan keselesaan
 - Meningkatkan tekanan
 - Meningkatkan kos

A I dan II
B I dan IV
C II dan III
D III dan IV
- Reka Bentuk Industri yang baik akan _____ .
 - meningkatkan bahan dan kos
 - mengurangkan harga dan kreativiti
 - meningkatkan produktiviti dan kos
 - mengurangkan kos dan menjimatkan ruang

Soalan Subjektif

- Padankan gambar foto dengan kelebihan dan fungsi reka bentuk produk.

(a)



Keselamatan

(b)



Penjimatan ruang

(c)



Kepelbagaian fungsi

- Jawab soalan-soalan berikut.

- Apakah yang anda faham tentang Reka Bentuk Industri?
- Nyatakan tiga bidang utama Reka Bentuk Industri.
- Apakah peranan dan fungsi Reka Bentuk Industri dalam bidang pendidikan?
- Apakah yang dimaksudkan dengan ergonomik?
- Apakah yang akan berlaku sekiranya sesuatu reka bentuk produk itu tidak ergonomik?

BIDANG SENI KRAF

Malaysia terkenal dengan hasil seni kraf yang cantik, berkualiti dan mempunyai nilai estetik yang tinggi. Contoh seni kraf yang mendapat sambutan ialah seni sulaman dan seni seramik. Tahukah anda, bagaimana kedua-dua seni kraf ini dihasilkan? Apakah alatan, bahan, motif, teknik dan proses yang digunakan dalam penghasilan seni kraf ini?



Tajuk 8

Seni Sulaman

Cuba anda perhatikan seni kraf dalam gambar ini. Pernahkah anda melihat dan menghasilkan seni kraf ini? Seni kraf yang anda lihat ini ialah seni sulaman. Seni sulaman merupakan seni membuat hiasan motif dengan menggunakan tangan atau mesin. Seni kraf ini penuh dengan kreativiti dan nilai estetik yang tersendiri. Penghasilan sulaman yang menarik menunjukkan kehalusan dan ketelitian motif yang dihasilkan. Pada peringkat awal, seni sulaman dihasilkan secara manual. Kini dengan adanya teknologi, seperti mesin sulaman, sulaman dapat dihasilkan dalam pelbagai motif yang lebih menarik.





Kata Kunci Seni

- Insang pari
- Kerawang

STANDARD KANDUNGAN

- 8.1 Pemahaman terhadap prinsip Seni Sulaman dalam bidang Seni Kraf.
- 8.2 Eksplorasi dan aplikasi teknik Seni Sulaman bagi pengukuhan pemahaman terhadap prinsip asas sulaman.
- 8.3 Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan.
- 8.4 Penghayatan terhadap hasil produk Seni Sulaman dengan menggunakan Bahasa Seni Visual.

Persepsi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 8.1.1 Menjelaskan prinsip asas seni sulaman.
- 8.1.2 Menyatakan jenis, alatan dan bahan seni sulaman.
- 8.1.3 Menerangkan teknik seni sulaman.

Prinsip Asas Seni Sulaman

Prinsip asas seni sulaman dapat dilihat pada motif seni sulaman yang dihasilkan. Gubahan motif seni sulaman banyak menggunakan Bahasa Seni Visual seperti garisan, jalinan, warna, harmoni, imbangan, kontra, penegasan, irama dan pergerakan.



Gubahan motif menggunakan pelbagai unsur garisan menghasilkan kesan irama dan pergerakan.



Susunan rupa motif yang seimbang dan harmoni memberi kesan kemas pada motif.



Pemilihan warna pada motif sulaman menghasilkan kesan kontra.



Jalinan sulaman mewujudkan kesan penegasan pada motif.

Rajah 8.1 Contoh-contoh prinsip asas seni sulaman

Jenis, Alatan dan Bahan Seni Sulaman

Seni sulaman terdiri daripada dua jenis, iaitu sulaman tangan dan sulaman mesin. Sulaman tangan ialah sulaman yang dihasilkan dengan menggunakan tangan. Contohnya, sulaman benang, sulaman reben, sulaman silang pangkah, sulaman tampal dan sulaman manik. Sulaman mesin ialah sulaman yang dihasilkan menggunakan mesin jahit, contohnya sulaman **kerawang**.



Sulaman benang

menggunakan benang sulam untuk menghasilkan sulaman.



Sulaman reben

menggunakan reben untuk menghasilkan motif.



Sulaman tampal

menggunakan perca kain dengan jahitan **insang pari**.



Sulaman manik

menggunakan pelbagai jenis manik.



Sulaman silang pangkah

menggunakan kain berpetak dengan jahitan silang pangkah.



Sulaman kerawang

menggunakan mesin untuk menghasilkan sulaman.

Rajah 8.2 Contoh-contoh jenis seni sulaman tangan dan mesin

Seni sulaman memerlukan alatan dan bahan yang sesuai untuk menghasilkan seni sulaman yang cantik dan menarik. Penggunaan alatan dan bahan ini mampu menghasilkan seni sulaman yang eksklusif dan kontemporari. Berikut ialah alatan dan bahan asas dalam seni sulaman.



Tahukah Anda ?

Ram pimidang digunakan untuk menegangkan kain. Ram kayu untuk sulaman bersaiz besar dan ram getah untuk sulaman bersaiz kecil.



Alatan dan bahan seni sulaman:

1. Jarum tapestri dan jarum jahit
2. Pencucuk jarum (*Needle threader*)
3. Manik
4. Benang sulam/jahit
5. Pen fabrik
6. Alat penebuk kain
7. Gunting besar/kecil
8. Kain baldu (*velvet*) dan satin
9. Ram pimidang
10. Reben pelbagai warna
11. Mesin jahit sulam

Rajah 8.3 Alatan dan bahan asas dalam seni sulaman tangan dan mesin

Teknik Seni Sulaman

Terdapat pelbagai teknik untuk menghasilkan seni sulaman. Teknik-teknik ini dapat menghasilkan pelbagai sulaman bunga. Contohnya, bunga sakura, bunga ros dan bunga *carnation*. Seni sulaman ini boleh dihasilkan secara sulaman datar, sulaman timbul atau sulaman kerawang.



Rajah 8.4 Teknik-teknik menghasilkan seni sulaman

Mari kita lihat contoh cara-cara menghasilkan seni sulaman bunga *carnation* dan bunga sakura.

Seni Sulaman Bunga *Carnation*



1 Potong reben sepanjang 30 inci. Cucuk reben dari bawah ke atas kain dengan jarum. Cucuk semula reben ke bawah kain.



2 Buat ikatan simpul mati reben di bahagian bawah kain jahitan.



3 Jahit jelujur pada bahagian tepi reben.

Seni Sulaman Bunga Sakura



1 Sediakan alat dan bahan. Mulakan dengan sulaman teknik *French knot* untuk menghasilkan debunga bunga sakura.



2 Lukiskan lima garisan di luar debunga bunga sakura untuk membuat kelopak.



3 Kemudian, dengan teknik *bullion* buat dua kelopak dalam secara menegak. Buat lilitan sebanyak 10 lilitan untuk setiap kelopak dalam.



4 Cucus jarum ke bawah dan tarik sehingga berkedut.



5 Tarik perlahan-lahan kedutan tersebut sehingga membentuk bunga *carnation* dan matikan jahitan.



6 Contoh hasil seni sulaman bunga *carnation* yang telah siap.

Rajah 8.5 Teknik penghasilan seni sulaman bunga *carnation*



4 Kelopak luar bunga sakura juga menggunakan teknik *bullion*. Buat 30 lilitan untuk setiap kelopak luar.



5 Ulangi langkah tiga dan empat sehingga selesai kelima-lima bahagian kelopak.



6 Contoh hasil seni sulaman bunga sakura yang telah siap.

Rajah 8.6 Teknik penghasilan seni sulaman bunga sakura



Aktiviti

Tujuan:

1. Mengenal pasti seni sulaman dalam bidang Seni Kraf.
2. Menjelaskan prinsip seni sulaman.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Guru memaparkan beberapa tayangan slaid tentang seni sulaman.



Gambar foto 8.1 Contoh hasil seni sulaman

3. Murid mencari maklumat tambahan daripada laman sesawang atau bahan bacaan.
4. Kemudian, dalam kumpulan bincangkan jenis, alatan dan bahan untuk menghasilkan seni sulaman.
5. Catatkan hasil perbincangan anda dalam bentuk peta pemikiran. Bentangkan di hadapan kelas.

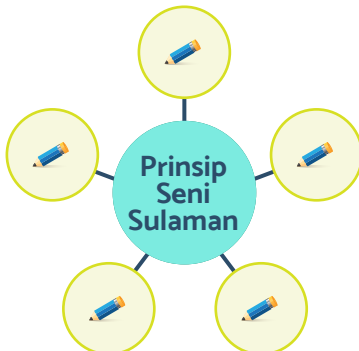
Soalan:

1. Berikan dua teknik seni sulaman yang anda tahu.
2. Berikan beberapa contoh alatan untuk menghasilkan seni sulaman tangan.

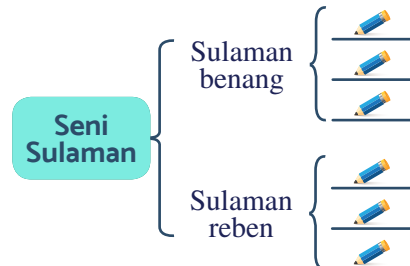


Latihan Formatif

1. Senaraikan prinsip asas seni sulaman.



2. Lengkapkan maklumat bahan dan teknik seni sulaman di bawah.



Eksplorasi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 8.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan teknik berdasarkan kefahaman terhadap prinsip penghasilan seni sulaman.

Pada bahagian Persepsi Seni, anda telah mempelajari tentang prinsip asas seni sulaman, jenis, alatan dan bahan serta teknik. Berdasarkan pengetahuan tersebut, anda dikehendaki melakukan aktiviti di bawah untuk mengukuhkan pemahaman terhadap prinsip asas seni sulaman.



AKTIVITI INKUIRI

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni sulaman melalui penggunaan alatan, bahan dan teknik.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Berpandukan rujukan seperti tayangan slaid, majalah dan risalah, anda dikehendaki
 - (a) Memilih salah satu jenis seni sulaman dan teknik penghasilannya.
 - (b) Mencatat alat, bahan dan proses
3. Menghasilkan seni sulaman dengan menggunakan alat, bahan dan teknik yang betul.
4. Mendokumentasikan dapatan dalam buku nota.

Jadual 8.1 Hasil eksperimentasi seni sulaman

Jenis	Teknik	Alat	Bahan
Sulaman reben bunga <i>carnation</i> 	Jahitan jelujur	<ul style="list-style-type: none">• Ram pemedang• Jarum tapestri	<ul style="list-style-type: none">• Reben• Benang jahit

5. Wakil setiap kumpulan akan membentangkan maklumat yang diperolehi.
6. Aplikasikan pengetahuan yang anda peroleh untuk menghasilkan seni sulaman dalam Ekspresi Seni.

Ekspresi Seni

Standard Pembelajaran

Berdasarkan pemerhatian anda dan rakan-rakan dalam aktiviti Eksplorasi Seni yang lalu, hasilkan satu kraf seni sulaman yang menarik mengikut kreativiti anda.

Murid boleh:

8.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, bahan dan teknik dalam penghasilan produk seni sulaman dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.



Projek Pereka Muda

Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni sulaman, melalui penggunaan alatan, bahan dan teknik dalam penghasilan produk seni sulaman.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni sulaman, penggunaan alatan, bahan dan teknik dalam penghasilan produk seni sulaman.

Arahan:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Setiap kumpulan dikehendaki memilih satu daripada aktiviti berikut.
3. Berdasarkan dapatan dalam Eksplorasi Seni, hasilkan satu produk seni yang dipilih menggunakan teknik dan bahan yang dipelajari.

AKTIVITI A - Napkin Meja

Alat: Gunting, jarum jahit, pen fabrik dan ram pemedang.

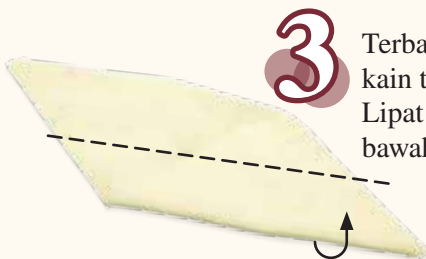
Bahan: Benang sulam dan kain kanvas.



- 1 Pasang kain segi empat sama berukuran 30cm x 30cm pada ram pemedang dan mula menyulam.



- 2 Lipat kain menjadi segi empat tepat. Kemudian, ambil bahagian atas kain dan bawa ke bawah membentuk segi tiga.



- 3 Terbalikkan kain tersebut. Lipat dari bawah ke atas.



- 4 Keluarkan bahagian bucu segi tiga. Lipat bahagian kiri kain ke tengah.

5



Terbalikkan kain.
Kemudian, lipat bahagian
kanan kain ke tengah.

6



Hasil akhir
napkin meja
dengan sulaman
benang.

AKTIVITI B - Hiasan Dinding

Alat: Gunting, jarum tapestri, pen fabrik dan ram pemedang.

Bahan: Benang, kad manila, kain satin berukuran 15cm x 15cm, reben, span dan tali hiasan.

1



Sediakan bahan dan alatan jahitan. Potong
kad manila, span dan kain berbentuk bulat.

2



Pasang kain pada ram pemedang dan mula
menyulam.

3



Susun kain bersulam di bahagian atas diikuti
span dan kad manila. Pastikan bulatan kain
lebih besar daripada span dan kad manila.

4



Lebih kain tadi dijahit dengan kemas.
Lapiskan bulatan tanpa corak di belakang
bulatan bersulam.

5



Sambungkan kedua-dua bulatan
dengan jahitan yang kemas.

6



Hasil hiasan dinding
dengan sulaman reben.

AKTIVITI C - Uncang

Alat: Gunting, jarum jahit, pen fabrik dan ram pemedang.

Bahan: Benang jahit, benang sulam, kain kanvas dan reben atau tali.



1 Sulam kain dengan sulaman bunga sakura.



2 Setelah selesai menyulam, lipat bahagian hujung kain untuk membuat kelepak selebar 1cm.



3 Sematkan dengan jahitan jelujur. Buat pada kedua-dua bahagian hujung kain.



4 Temukan kedua-dua hujung kain. Jahit bahagian tepi dari bawah ke atas hingga jahitan kelepak.



5 Terbalikkan kain supaya bahagian jahitan berada di sebelah dalam.



6 Masukkan tali atau reben ke dalam bahagian kelepak, sebagai tali uncang.

Apresiasi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 8.4.1 Mempamerkan hasil produk seni sulaman.
- 8.4.2 Menghayati hasil produk seni sulaman sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual.
- 8.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni sulaman.

Pada sesi Apresiasi Seni ini, produk seni yang dihasilkan oleh anda akan diperagakan di hadapan kelas. Hasil seni ini akan dinilai bersama-sama secara berkumpulan berdasarkan maklumat yang diberi.

Beberapa perkara perlu diberi perhatian semasa melakukan penilaian, antaranya penilaian hendaklah dilakukan dari aspek Bahasa Seni Visual. Anda boleh menerangkan pengalaman semasa melalui proses menghasilkan karya seni tersebut.



Tumpu Galeri

Tujuan: Menghasilkan produk seni sulaman dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bahan: Hasil karya Eksplorasi dan Ekspresi Seni.

Langkah:

1. Sediakan sudut pameran untuk mempamerkan produk seni sulaman yang dihasilkan.
2. Ketua kumpulan akan memberi penjelasan tentang hasil produk seni sulaman dari aspek Bahasa Seni Visual.
3. Terangkan pengalaman dalam penghasilan produk tersebut.
4. Murid-murid lain perlu membuat pemerhatian terhadap produk seni sulaman yang dipamerkan.
5. Catatkan hasil pemerhatian dalam *artist book*.

Nota Guru

Panduan membuat apresiasi karya seni dari aspek:

- Pemilihan alatan dan bahan.
- Penguasaan bahan dan teknik yang dipilih.
- Bahasa Seni Visual yang ditekankan.



Gambar foto 8.2 Murid mempamerkan hasil seni sulaman



Rumusan

SENI SULAMAN



Kriteria Pencapaian

- Prinsip asas seni sulaman dapat dilihat daripada hasil gubahan motif seni sulaman.
- Gubahan motif seni sulaman banyak menggunakan Bahasa Seni Visual seperti garisan, jalinan, warna, kontra, harmoni,imbangan, irama dan pergerakan.
- Terdapat dua jenis sulaman, iaitu seni sulaman mesin dan seni sulaman tangan.
- Contoh seni sulaman mesin ialah seni sulaman kerawang.
- Seni sulaman tangan terdiri daripada sulaman benang, sulaman manik, sulaman reben, sulaman tampal dan sulaman silang pangkah.
- Benang dan reben ialah bahan utama dalam seni sulaman.
- Alatan dan bahan memainkan peranan penting untuk menghasilkan seni sulaman yang menarik.
- Alatan asas seperti jarum tapestri, ram pemedang, benang sulam, reben, gunting dan mesin jahit sulam.
- Terdapat pelbagai teknik untuk menghasilkan seni sulaman bunga *carnation*, bunga sakura dan bunga ros.
- Teknik ini dihasilkan secara sulaman timbul, sulaman kerawang dan sulaman datar bergantung kepada jenis sulaman.
- Ram pemedang berfungsi menegangkan kain untuk memudahkan seni sulaman dibuat.



Latihan Sumatif



Soalan Objektif

Pilih jawapan yang betul.

1. Teknik sulaman *bullion* merupakan salah satu jenis _____ .
A sulaman mesin
B sulaman tangan
C sulaman kerawang
D sulaman campuran
2. Seni sulaman tampal menggunakan _____ pada perca kain yang dijahit.
A jahitan kia
B jahitan jelujur
C jahitan sembat
D jahitan insang pari
3. Apakah alatan yang digunakan untuk meregangkan kain semasa menghasilkan seni sulaman?
A Pen fabrik
B Jarum sulam
C Penebuk kain
D Ram pemedang
4. Aktiviti seni sulaman boleh dihasilkan dengan baik pada _____ .
A permukaan kain yang kasar
B permukaan kain yang lembut
C permukaan kain yang beralun
D permukaan kain yang rata dan tegang

Soalan Subjektif

Jawab soalan-soalan di bawah.

1. Apakah kegunaan pencucuk jarum (*needle threader*) ?
2. Pada pendapat anda, mengapakah kain perlu ditegangkan menggunakan ram pemedang sebelum aktiviti sulaman dibuat? 
3. Berdasarkan hemat anda, seni sulaman yang manakah lebih mudah? Berikan alasan.
4. Mengapakah saiz jarum perlu berbeza semasa menghasilkan seni sulaman reben? 
5. Soalan berikut merujuk gambar foto 1 dan 2.



Gambar foto 1



Gambar foto 2

- (a) Berikan tiga contoh alatan dan bahan yang digunakan untuk menghasilkan seni sulaman pada gambar foto 1.
- (b) Jelaskan prinsip asas seni sulaman pada gambar foto 2 dan berikan contoh.

Tajuk 9

Seni Seramik

Negara kita kaya dengan hasil seni seramik. Seni seramik ialah produk yang dihasilkan daripada tanah liat, dikeringkan dengan angin dan dikeraskan dengan api. Pada hari ini, kita boleh melihat pelbagai kegunaan dan produk seni seramik yang semakin mendapat tempat dalam kalangan masyarakat. Tahukah anda setiap kaum mempunyai seni seramik yang berbeza dengan maksud yang tersendiri?





Kata Kunci Seni

- Bergerlis
- Tanur

STANDAR KANDUNGAN

- 9.1 Pemahaman terhadap prinsip Seni Keramik dalam bidang Seni Kraf.
- 9.2 Eksplorasi dan aplikasi teknik Seni Keramik bagi penguatan pemahaman terhadap prinsip asas seramik.
- 9.3 Penzhairan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan.
- 9.4 Penghayatan terhadap hasil produk Seni Keramik dengan menggunakan Bahasa Seni Visual.

Persepsi Seni

Prinsip Asas Seni Keramik

Prinsip asas dalam seni seramik dapat dilihat pada motif dan bentuk produk tersebut. Motif pada seni seramik boleh dihasilkan melalui gabungan Bahasa Seni Visual seperti rupa, jalinan, kesatuan, kepelbagaian, penegasan dan harmoni. Contohnya, penggunaan unsur warna dan prinsip kontra akan menyerlahkan motif pada bentuk seni seramik. Penggunaan prinsipimbangan pula akan menjadikan bentuk produk seni seramik lebih stabil.

Prinsip Asas Seni Keramik

Kepelbagaian jalinan mencipta karya yang menarik.



Keseimbangan simetri dan tidak simetri pada karya.



Penegasan titik fokus atau penumpuan pada bahagian tertentu karya.



Kontra dari aspek rupa, bentuk, warna dan jalinan.



Kesatuan dapat dilihat daripada gambaran keseluruhan karya atau karya tunggal.



Pengulangan unsur garisan menghasilkan irama dan pergerakan.



Rajah 9.1 Prinsip asas seni seramik

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 9.1.1 Menjelaskan prinsip asas seni seramik.
- 9.1.2 Menyatakan jenis seni seramik:
 - (i) Tradisional
 - (ii) Kontemporari
- 9.1.3 Menerangkan teknik seni seramik:
 - (i) Teknik picit
 - (ii) Teknik lingkaran
 - (iii) Teknik acuan
 - (iv) Teknik kepingan
 - (v) Teknik lempar alin
- 9.1.4 Menjelaskan fungsi seni seramik.



Tahukah Anda ?

Komponen penghasilan seramik:

- Bahan - berasaskan tanah liat, mudah dibentuk, dibakar dan disadur.
- Teknik - untuk menghasilkan reka bentuk dan fungsi mengikut kreativiti.
- Proses dan kemahiran - melalui beberapa peringkat.



Tahukah Anda ?

Proses pembuatan seni seramik:

1. Pemilihan dan penyediaan tanah.
2. Menguli dan membentuk doh.
3. Melakukan kemasinan.
4. Dikeringkan, disalai dan dibakar.
5. Proses menyepuh seramik dan menyapu damar pada tapak labu.

Jenis-jenis Seni Seramik

Seni seramik terbahagi kepada dua jenis, iaitu seni seramik tradisional dan seni seramik kontemporari.

Seni Seramik Tradisional

Seni seramik tradisional dikenali juga sebagai tembikar. Bahan yang paling penting dalam proses pembuatan seramik tradisional ialah tanah liat dan air. Seramik tradisional digunakan untuk kegunaan harian, kebudayaan dan hiasan. Contoh seni seramik tradisional seperti Labu Sayong, Tembikar Terenang dan Tembikar Mambong.



Tembikar Mambong
(Kelantan)



Labu Sayong
(Perak)



Tembikar Terenang
(Pahang)

Gambar foto 9.1 Contoh seni seramik tradisional

Seni Seramik Kontemporari

Seni seramik kontemporari ialah gabungan bahan seramik dengan pelbagai bahan lain seperti logam perak, rotan, tali dan kayu. Seramik jenis ini merangkumi barang perhiasan diri, perhiasan rumah dan pejabat. Cara penyediaan tanah liat menggunakan peralatan moden seperti mesin pemutar dan mesin pengisar tanah. Manakala **tanur** gas atau elektrik digunakan dalam proses pembakaran. Reka bentuknya juga lebih moden dan pelbagai. Kebanyakan hasil seramik ini **bergerlis** (berkilat).



Gambar foto 9.2 Contoh seni seramik kontemporari



Tahukah Anda ?

Sifat-sifat seramik:

- Takat lebur yang tinggi.
- Keras, kuat tetapi rapuh.
- Tiada tindak balas kimia.
- Penebat haba dan elektrik yang baik.
- Tambah mampatan.



Cuba ?!
Fikirkan

Mengapakah tapak Labu Sayong perlu disapu dengan damar dalam proses pembuatannya?

IMBAS SAYA

Maklumat seni seramik Sarawak.



goo.gl/qlymL9

Teknik Seni Seramik

Teknik pembentukan seni seramik terbahagi kepada dua, iaitu bahagian binaan tangan dan juga binaan acuan. Terdapat empat teknik binaan tangan yang utama, iaitu teknik picit, teknik lingkaran, teknik kepingan dan teknik lempar alin. Teknik-teknik binaan tangan memerlukan tanah liat diuli terlebih dahulu hingga menjadi doh yang padat. Doh diuli untuk mengeluarkan angin supaya produk tidak mudah pecah apabila dibakar.



1



2



3



4



5



6

Teknik Acuan

Teknik acuan menggunakan acuan untuk membentuk seramik. Tanah liat akan dibentuk mengikut acuan.



1



2



3



4

TEKNIK

Teknik Picit

Teknik picit ialah kaedah membentuk yang paling mudah. Seramik dihasilkan dengan cara menekan dan memicit ketulan tanah liat dari bahagian tengah.

Teknik Lempar Alin

Teknik lempar alin terhad kepada bentuk bulat dan silinder sahaja. Seramik dibentuk dengan mesin atau roda pemutar. Teknik ini juga dikenali dengan teknik putaran.



1



4

Rajah 9.2 Teknik-teknik penghasilan seni seramik

Teknik Kepingan

Teknik kepingan ialah cantuman beberapa kepingan tanah liat. Bahagian tepi hujung kepingan tanah liat dipotong secara menyerong 45 darjah dan diguris bagi tujuan penyambungan. Sapu bahagian yang diguris dengan lumpur tanah liat (slip). Slip ialah lumpur tanah liat pekat yang berfungsi sebagai gam pelekat.



IMBAS SAYA

Pembuatan Labu Sayong dengan teknik acuan.



goo.gl/q1FVM2

SENI SERAMIK

Teknik Lingkaran

Teknik lingkaran ialah proses sambungan beberapa lingkaran tanah liat dan memerlukan tapak. Lumpur tanah liat (slip) berfungsi sebagai pelekat untuk mencantumkan lingkaran.



Fungsi Seni Keramik

Peredaran zaman menyaksikan idea seni seramik yang terhasil boleh disesuaikan mengikut keperluan semasa. Seni seramik daripada tanah liat bukan sahaja mempunyai nilai seni yang tinggi, malah menjadi warisan seni yang unik dengan nilai estetik serta mampu menjana ekonomi.

Fungsi Seni Keramik



Rajah 9.3 Fungsi seni seramik

Di Malaysia, seni seramik sangat terkenal dan digunakan oleh masyarakat Melayu, Cina, India dan peribumi di Sabah serta Sarawak. Fungsi seni seramik juga berbeza mengikut kaum. Perbezaannya boleh dilihat dari segi reka bentuk, motif ragam hias dan kaedah pembakaran.



Rajah 9.4 Perbezaan fungsi seni seramik antara kaum



Aktiviti

Tujuan:

1. Mengenal pasti seni seramik dalam bidang Seni Kraf.
2. Menjelaskan prinsip seni seramik.

Langkah:

1. Lakukan aktiviti ini secara berpasangan.
2. Setiap pasangan dikehendaki mencari satu contoh seni seramik dan maklumat berikut:
 - (a) Prinsip asas seni seramik
 - (b) Jenis seni seramik
 - (c) Teknik seni seramik
3. Dapatkan maklumat daripada bahan bacaan atau carian di laman sesawang.
4. Catatkan maklumat yang didapati untuk dipersembahkan di dalam kelas.

Jadual 9.1 Contoh hasil perbincangan

Contoh Seni Seramik	Jenis Seni Seramik	Prinsip asas Seni Seramik	Teknik Seni Seramik
Mangkuk	Seni Seramik Kontemporari	Imbangan	Lempar alin

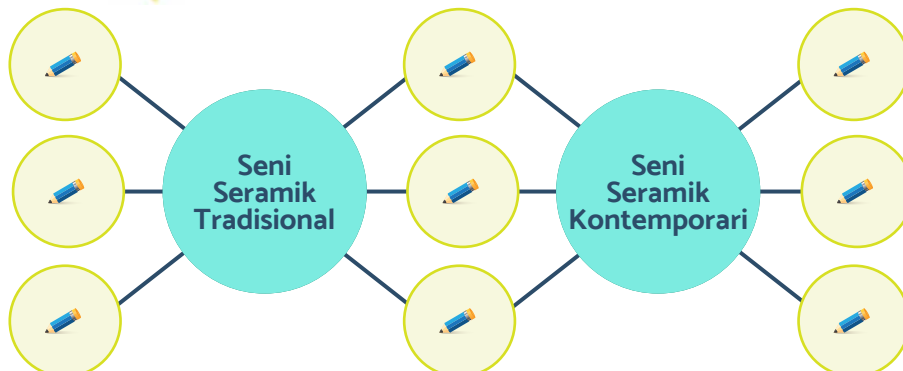
5. Catatkan semua maklumat yang dibincangkan dalam buku nota anda.

Soalan: Apakah perbezaan antara teknik penghasilan seni seramik tradisional dengan kontemporari?



Latihan Formatif

Banding bezakan seni seramik tradisional dengan seni seramik kontemporari. Gunakan peta pemikiran berikut.



Eksplorasi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

9.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan teknik berdasarkan kefahaman terhadap konsep penghasilan seni seramik.

Anda telah memahami prinsip asas, jenis, teknik dan fungsi seni seramik. Mari kita lakukan aktiviti eksplorasi berikut secara aktiviti Pembelajaran Abad ke-21 (PAK21). Anda boleh mengaplikasikan konsep meja bulat semasa melakukan perbincangan untuk memahami seni seramik dengan lebih lanjut.



AKTIVITI INKUIRI

Tujuan:

1. Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni seramik melalui penggunaan alatan, bahan dan teknik.
2. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni seramik melalui penggunaan alatan, bahan dan teknik.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada lima kumpulan.
2. Murid membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan serta teknik berdasarkan kefahaman terhadap konsep penghasilan seni seramik:

Kumpulan 1

menghasilkan seni seramik melalui teknik picit.

Kumpulan 2

menghasilkan seni seramik melalui teknik lingkaran.

Kumpulan 3

menghasilkan seni seramik melalui teknik kepingan.


Kumpulan 4

menghasilkan seni seramik melalui teknik acuan.

Kumpulan 5

menghasilkan seni seramik melalui teknik lempar alin.

Jadual 9.2 Hasil eksperimentasi seni seramik

Kumpulan	Teknik	Alatan	Bahan	Contoh hasil
Kumpulan 3	Teknik kepingan	Alat ukir seramik, penggelek, pisau	Tanah liat	

3. Semua dapatan akan ditampal dan dipamerkan mengikut stesen PAK21. Seterusnya, setiap ketua kumpulan akan membentangkan hasil penemuan mengikut giliran.
4. Murid membuat catatan dalam *artist book* masing-masing.

Ekspresi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:
9.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, bahan dan teknik dalam penghasilan produk seni seramik dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.



Projek Pereka Muda

Tujuan: Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni seramik melalui penggunaan alatan, bahan dan teknik dalam penghasilan produk seni seramik.

Arahan: Pilih salah satu aktiviti di bawah. Anda boleh lakukan aktiviti tersebut secara individu, berpasangan atau secara berkumpulan.

AKTIVITI A - Aksesori: Locket - Teknik Acuan

Alat: Acuan, pengelek, alat ukir seramik dan berus.

Bahan: Tanah liat dan cat akrilik.

Langkah:

1



Sediakan segumpal tanah liat. Uli tanah sehingga menjadi doh.

2



Tekan tanah dengan pengelek sehingga rata.

3



Gunakan acuan bentuk yang disukai untuk membentuk locket.

4



Keluarkan tanah liat dari acuan. Ukir corak pada locket.

5



Warnakan dengan menggunakan cat akrilik.

6



Hasil locket yang telah siap.



Kewahawanan

Rozana Musa ialah seorang usahawan seni seramik. Beliau telah mencipta tanur gas inovasi untuk menghasilkan produk seramik kontemporari.



AKTIVITI B - Pasu Bunga - Teknik Lingkaran

Alat: Alat ukir seramik dan berus.

Bahan: Tanah liat dan cat akrilik (pelbagai warna).

Langkah:



1 Sediakan dahulu kepingan tapak. Tanah liat diuli di atas meja dan dibentuk menjadi bebola, tekan dan ratakan menjadi bentuk kepingan.



Teknik lingkaran ialah proses sambungan beberapa lingkaran tanah liat. Buat lingkaran tanah liat dengan kedua-dua belah tangan di atas meja kayu mengikut panjang dan ketebalan yang sama.



3 Guriskan bahagian tepi tapak dengan jarum atau alatan tajam. Sapu dengan lumpur tanah liat (slip) menggunakan berus.

Cantumkan lingkaran dan tekan pada bahagian tapak. Potong lingkaran yang berlebihan, guris bahagian tersebut dan cantumkan dengan slip. Ulangi proses ini sehingga mendapat bentuk yang dikehendaki.



5 Ratakan bahagian sambungan lilitan dengan berus atau alat ukir seramik. Tambahkan lingkaran pada bahagian luar sebagai hiasan.

Keringkan sebelum diwarnakan dengan cat akrilik.



AKTIVITI C - Mangkuk potpuri - Teknik Picit

Alat: Alat ukir seramik dan berus.

Bahan: Tanah liat dan cat akrilik (pelbagai warna).

Langkah:



1

Teknik picit ialah proses memicit bebola tanah liat secara berputar sambil membentuk. Terlebih dahulu uli tanah liat. Seterusnya, tanah liat dibentuk seperti bola.

Pegang tanah liat dengan sebelah tangan. Tekan bahagian tengah bebola tanah liat dengan ibu jari kanan dan jari-jari kanan yang lainnya menekan bahagian luar. Picit pada keseluruhan bahagian sehingga rata dan sama tebal.

2



3

Kemaskan bahagian permukaan menggunakan span basah. Sapukan lumpur tanah liat (slip) menggunakan berus untuk melekatkan hiasan.

Tambahkan kaki pada bahagian bawah mangkuk.

4



5

Warnakan mangkuk dengan cat akrilik setelah dikeringkan.



Keringkan sebelum dibakar.

6



Apresiasi Seni

Anda akan mempamerkan produk yang dihasilkan dalam Ekspresi Seni. Penerangan anda mestilah berpandukan Bahasa Seni Visual yang tepat. Kaitkan Bahasa Seni Visual yang dipilih. Anda boleh berkongsi pengalaman semasa menghasilkan produk untuk dihayati bersama dalam Apresiasi Seni.

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 9.4.1 Mempamerkan hasil produk seni seramik.
- 9.4.2 Menghayati hasil produk seni seramik sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual.
- 9.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni seramik.



Tumpu Galeri

Tujuan: Menghasilkan produk seni seramik dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni.

Langkah:

1. Guru akan memilih beberapa hasil seni yang terbaik untuk dipamerkan.
2. Murid memperagakan hasil produk seni seramik dengan meletakkan di atas meja dan disusun di ruang pameran di dalam bilik darjah.
3. Semua murid dan guru akan bergerak dari satu produk ke satu produk yang lain.
4. Pemilik karya terpilih akan diberikan masa 2-3 minit untuk membuat apresiasi tentang produk mereka.

Nota Guru

Panduan membuat apresiasi karya seni dari aspek:

- Pemilihan alatan dan bahan.
- Penguasaan bahan dan teknik yang dipilih.
- Bahasa Seni Visual yang ditekankan.



Gambar foto 9.3 Murid mempamerkan hasil seni seramik



Rumusan

SENI SERAMIK



Kriteria Pencapaian

- ✓ Seni seramik merupakan produk yang diperbuat daripada tanah liat, dikeringkan dengan angin dan dikeraskan dengan api.
- ✓ Proses pembuatan seni seramik perlu melalui beberapa peringkat seperti penyediaan tanah, menguli, membentuk, menghias, menyalai, membakar dan menyepuh.
- ✓ Terdapat dua jenis seni seramik, iaitu seni seramik tradisional dan seni seramik kontemporari.
- ✓ Terdapat lima teknik seni seramik, iaitu teknik picit, teknik lingkaran, teknik kepingan, teknik lempar alin dan teknik acuan.
- ✓ Tanah liat perlu diuli untuk mengeluarkan angin hingga menjadi doh yang padat.
- ✓ Teknik picit seni seramik dihasilkan dengan cara menekan dan memicit ketulan tanah liat dari bahagian tengah.
- ✓ Teknik acuan dalam perusahaan komersial menggunakan tanah liat cair yang dituang ke dalam acuan.
- ✓ Seni seramik berfungsi sebagai peralatan di dapur, perhiasan rumah, pejabat dan diri serta kelengkapan ritual.
- ✓ Kaum Cina menggunakan seni seramik sebagai peralatan dapur dan perhiasan rumah.
- ✓ Kaum India menggunakan seni seramik sebagai peralatan rumah dan upacara keagamaan.
- ✓ Kaum Melayu menggunakan seni seramik seperti Labu Sayong untuk menyimpan air dan perhiasan.





Latihan Sumatif

Soalan Objektif

Pilih jawapan yang betul.

1. Apakah fungsi prinsipimbangan pada produk seni seramik?
A Lebih stabil
B Lebih berirama
C Menimbulkan kesatuan
D Menghasilkan penegasan
2. Apakah langkah awal sebelum memulakan proses pembuatan seni seramik?
A Menyapu gerlis
B Membuat hiasan
C Membuat pembakaran
D Menyediakan tanah liat
3. Manakah antara berikut, merupakan teknik yang paling sesuai untuk membuat kotak serbaguna seramik?
A Teknik picit
B Teknik kepingan
C Teknik lingkaran
D Teknik lempar alin
4. Mengapakah tanah liat diuli sehingga tiada kandungan angin di dalamnya?
A Supaya doh tidak lembik
B Supaya seramik mudah diwarnakan
C Supaya seramik mudah dikeringkan
D Supaya seramik tidak mudah pecah semasa proses pembakaran

Soalan Subjektif

1. Lengkapkan ruang kosong dengan jawapan yang tepat.
 - (a) Tanah liat perlu diuli sehingga menjadi doh yang **a t**.
 - (b) Bagi kaum Cina, motif naga melambangkan **k e a a n** dan **p l n g**.
 - (c) Tanur ialah alat **p e m k a n** yang digunakan pada masa ini.
 - (d) Seni seramik kaum India hanya menggunakan warna asli **t h t** selepas dibakar.
2. Jawab soalan-soalan berikut.
 - (a) Apakah yang anda faham tentang seni seramik?
 - (b) Apakah yang dimaksudkan dengan seni seramik kontemporari? Berikan contoh.
 - (c) Mengapakah barangan seni seramik perlu melalui proses pembakaran? 
 - (d) Nyatakan ciri-ciri perbezaan antara produk seni seramik tradisional Melayu, Cina dan India di Malaysia. 



BIDANG KOMUNIKASI VISUAL

Komunikasi Visual ialah penyampaian idea melalui simbol dan imej. Simbol dan imej tersebut meliputi tanda, tipografi, grafik, ilustrasi, fotografi dan sumber-sumber elektronik yang lain. Komunikasi visual ialah salah satu cara untuk berhubung selain daripada menggunakan bahasa dan teks.



Tajuk 10

Seni Reka Grafik: Simbol dan Logo

Seni Reka Grafik ialah salah satu bidang di bawah Komunikasi Visual. Seni reka grafik memerlukan kemahiran menggabungkan teks dan gambar dalam teks, iklan atau buku. Gabungan simbol dan imej teks akan menghasilkan **representasi** tampak sesuatu idea atau mesej. Pada kebiasaannya, reka bentuk grafik meliputi reka bentuk korporat (logo dan penjenamaan), reka bentuk editorial (majalah, surat khabar dan buku), reka bentuk persekitaran, pengiklanan, reka bentuk laman sesawang, reka bentuk komunikasi, pembungkusan dan papan tanda (*signage*).



STANDARD KANDUNGAN

- 10.1 Pemahaman terhadap Seni Reka Grafik dalam bidang Komunikasi Visual.
- 10.2 Eksplorasi dan aplikasi rekaan Simbol dan Logo bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Reka Grafik.
- 10.3 Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas.
- 10.4 Penghayatan terhadap hasil produk Seni Reka Grafik.



Kata Kunci Seni

- Representasi

Persepsi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 10.1.1 Menjelaskan definisi simbol dan logo.
- 10.1.2 Menyatakan jenis simbol dan logo:
 - (i) Alam semula jadi
 - (ii) Objek buatan manusia
- 10.1.3 Menjelaskan ciri simbol dan logo.

Definisi Simbol dan Logo

Simbol ialah reka bentuk grafik yang diringkaskan daripada imej figura manusia, haiwan, alam dan benda. Simbol dihasilkan melalui gabungan unsur-unsur grafik yang menjadi representasi kepada sesuatu. Tujuan simbol dicipta untuk memudahkan pengguna memahami sesuatu tanpa menggunakan perkataan.



Rajah 10.1 Contoh-contoh simbol



Rajah 10.2 Contoh-contoh logo

Perkataan logo pula diambil daripada bahasa Yunani, iaitu 'Logotype' yang bermaksud 'cetakan perkataan'. Pada umumnya, logo ialah lambang atau tanda bagi sesebuah perniagaan, kelab, persatuan atau agensi. Logo juga dihasilkan untuk tujuan aktiviti tertentu seperti sukan dan rekreasi. Logo merujuk kepada seni huruf atau gabungan huruf dan simbol yang mewakili sesuatu jenama. Misalnya, logo Pos Malaysia, Proton, Radio dan Televisyen Malaysia (RTM), Malaysia Airports dan FELDA.



Tahukah Anda ?

Simbol Sukan Olimpik, iaitu lima gelung yang dikenali sebagai 'Olympic Rings' mempunyai lima warna berlatarkan putih yang mewakili setiap benua.

Jenis-jenis Simbol dan Logo

Jenis-jenis simbol dan logo dapat dihasilkan dengan merujuk kepada alam semula jadi dan objek buatan manusia. Jenis-jenis simbol dan logo adalah seperti berikut:



Rajah 10.3 Contoh-contoh simbol



Rajah 10.4 Contoh-contoh logo

Ciri-ciri Simbol dan Logo

Simbol dan logo mempunyai ciri-ciri yang tertentu. Rajah di bawah menunjukkan antara ciri-ciri simbol dan logo.

Simbol	Logo
<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan mesej melalui gambar. • Rupa mewakili maklumat secara ilustrasi. • Representasi gambar alam semula jadi atau objek buatan manusia. • Berkaitan dengan konsep tertentu. • Bentuk objek dipermudahkan tetapi masih mengekalkan sifat-sifat asal objek tersebut. • Menyampaikan mesej tanpa sebarang penerangan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdasarkan gabungan rupa bentuk dan huruf. • Gubahan singkatan yang mewakili sesuatu. • Boleh mengandungi tulisan dan gambar. • Mempunyai kaitan tema dengan identiti. • Ringkas, jelas dan mudah diingati. • Penggunaannya dapat bertahan lama. • Menyampaikan mesej merentas bahasa dan bangsa. • Menggunakan rupa mudah sesuatu objek.

Rajah 10.5 Ciri-ciri simbol dan logo



Aktiviti

Tujuan:

1. Mengenal pasti seni reka grafik dalam bidang Komunikasi Visual.
2. Menjelaskan definisi, jenis dan ciri seni reka grafik.

Langkah:

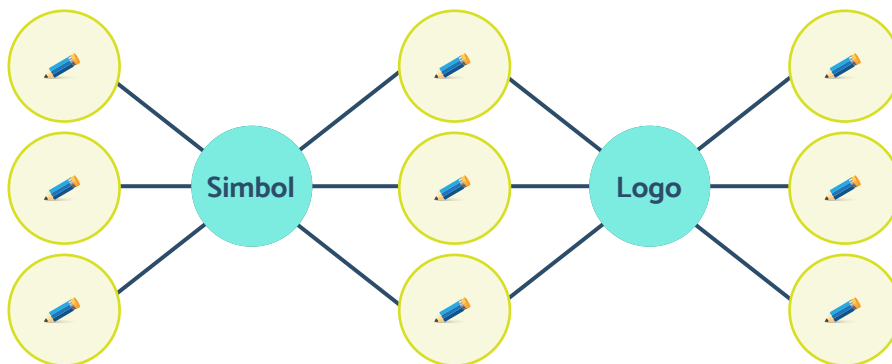
1. Bahagikan murid kepada enam kumpulan berasingan.
2. Guru akan mengemukakan satu topik untuk setiap kumpulan, iaitu:
 - (a) **Kumpulan A** - menjelaskan definisi simbol dan logo.
 - (b) **Kumpulan B** - menyatakan jenis simbol berdasarkan alam semula jadi.
 - (c) **Kumpulan C** - menyatakan jenis simbol berdasarkan objek buatan manusia.
 - (d) **Kumpulan D** - menyatakan jenis logo berdasarkan alam semula jadi.
 - (e) **Kumpulan E** - menyatakan jenis logo berdasarkan objek buatan manusia.
 - (f) **Kumpulan F** - menjelaskan ciri-ciri simbol dan logo.
3. Secara bergilir-gilir, setiap murid dalam kumpulan mencatat satu idea.
4. Gunakan pen dan kertas yang sama untuk mencatat idea anda.
5. Kongsi hasil dapatan kumpulan anda dengan guru dan kumpulan yang lain.

Soalan: Apakah kepentingan simbol dan logo? Jelaskan.



Latihan Formatif

Banding dan bezakan antara simbol dengan logo pada peta pemikiran berikut.



Eksplorasi Seni

Simbol dan logo boleh dihasilkan dengan pelbagai media dan teknik. Anda dikehendaki membuat satu eksperimentasi dan penerokaan terhadap pelbagai media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan simbol dan logo.

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

10.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan rekaan simbol dan logo dengan pelbagai media dan teknik.



AKTIVITI INKUIRI

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan dalam menghasilkan simbol dan logo menggunakan pelbagai media dan teknik yang sesuai.

Langkah:


1. Lakukan aktiviti ini secara 'Three Stray One Stay'.
2. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan. Setiap kumpulan melakukan aktiviti yang berikut:
 - (a) Kumpulkan bahan-bahan alam semula jadi atau objek buatan manusia yang sesuai dijadikan logo atau simbol.
 - (b) Berdasarkan bahan-bahan yang dikumpulkan, lakarkan simbol atau logo yang boleh dihasilkan.
 - (c) Gunakan pelbagai media dan teknik untuk menghasilkan lakaran simbol dan logo tersebut.
3. Ketua kumpulan akan membentangkan hasil dapatan kepada kelas.



Tahukah Anda ?

Aktiviti 'Three Stray One Stay' bermaksud kerja-kerja pengumpulan maklumat dilakukan oleh semua ahli kumpulan dan hanya seorang ahli yang akan membentangkan hasil dapatan yang diperoleh.

Jadual 10.1 Contoh dapatan hasil eksplorasi

Sumber	Simbol/Logo	Media	Teknik
Daun		<ul style="list-style-type: none">• Pensel• Pensel warna	Lukisan teknik gosokan

Ekspresi Seni

Dalam bahagian Ekspresi Seni, anda akan menghasilkan sebuah karya seni reka grafik. Anda perlu menggunakan pengetahuan mengenai teknik-teknik menghasilkan simbol dan logo dalam menjana idea untuk menghasilkan rekaan atau gubahan seni reka grafik yang kreatif.

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

10.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan rekaan simbol dan logo untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif.



Projek Pereka Muda

Tujuan:

1. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni reka grafik melalui penggunaan pelbagai media dan teknik dalam penghasilan produk seni reka grafik.
2. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni reka grafik melalui penggunaan pelbagai media dan teknik dalam penghasilan produk seni reka grafik.

Alat: Pensel, pensel warna dan gambar/imej.

Bahan: Kertas lukisan.

Arahan: Setiap murid dikehendaki menghasilkan rekaan simbol dan logo berdasarkan imej visual berunsurkan kosmos, flora dan fauna (edaran guru).

Contoh teknik penghasilan logo - 'Sayangi Bumi Kita'.



1 Contoh imej visual.



2 Lakaran imej untuk menjadi logo.



3 Mengemas kini imej logo dan tipografi.



4 Mewarna logo dengan kemas.



5 Membuat kemasan dan bingkai.

Apresiasi Seni

Standard Pembelajaran

Anda telah menghasilkan hasil reka bentuk simbol dan logo dalam bahagian Ekspresi Seni. Pada bahagian Apresiasi Seni ini, anda dikehendaki mempamerkan dan menghayati hasil produk seni reka grafik yang dihasilkan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual. Kongsikan pengalaman anda dengan rakan-rakan yang lain.



Tumpu Galeri

- Murid boleh:
- 10.4.1 Mempamerkan hasil produk seni reka grafik.
 - 10.4.2 Menghayati hasil produk seni reka grafik sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual.
 - 10.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni reka grafik.

Tujuan: Menghasilkan produk seni reka grafik dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni.

Langkah:

1. Guru akan memilih beberapa hasil karya seni yang terbaik.
2. Pamerkan hasil karya yang terpilih di hadapan kelas.
3. Pemilik karya dikehendaki menjelaskan pengalaman menghasilkan produk tersebut.
4. Murid lain boleh bertanyakan soalan berkenaan karya yang dipersembahkan.
5. Catatkan semua maklumat yang diperolehi dalam buku nota anda.

Nota Guru

Panduan membuat apresiasi karya seni dari aspek:

- Kesesuaian tajuk dan tema.
- Kesesuaian media dan teknik yang digunakan.
- Penerangan kepada pilihan reka bentuk persembahan.
- Bahasa Seni Visual yang ditekankan.



Gambar foto 10.1 Sesi Apresiasi Seni



Rumusan



Kriteria Pencapaian

- ✓ Simbol ialah reka bentuk grafik yang diringkaskan daripada imej figura manusia, haiwan, alam dan objek buatan manusia.
- ✓ Logo ialah seni huruf ataupun gabungan huruf dan simbol yang mewakili sebuah jenama, syarikat, agensi, sukan dan rekreasi.
- ✓ Simbol dan logo boleh dihasilkan dengan merujuk kepada alam semula jadi dan objek buatan manusia.
- ✓ Terdapat perbezaan antara simbol dengan logo.
- ✓ Alam semula jadi boleh dibahagikan kepada tiga, iaitu kosmos, flora dan fauna.
- ✓ Simbol mempunyai beberapa ciri, antaranya ialah dapat menyampaikan mesej melalui gambar, menyampaikan mesej tanpa sebarang penerangan, mempunyai konsep tertentu dan menggunakan rupa grafik yang mudah.
- ✓ Ciri-ciri logo pula ialah dapat menyampaikan mesej dengan jelas, ringkas dan mudah diingati, penggunaannya bertahan lama dan mempunyai kaitan dengan tema atau identiti yang diwakili.



Latihan Sumatif

Soalan Objektif

Pilih jawapan yang betul.

1. Manakah antara gambar yang berikut ialah sebuah logo dalam erti kata sebenar?

I



II



III



IV



- A I dan II
 B I dan IV
 C II dan III
 D III dan IV

2. Apakah sumber ilham yang menjadi idea utama bagi simbol yang digunakan dalam logo BERNAS?



- A Padi
 B Nasi
 C Pulut
 D Beras

Soalan Subjektif

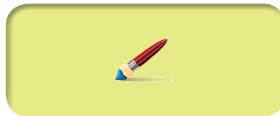
Jawab soalan-soalan berikut.

1. Apakah maksud simbol dan logo?
 2. Mengapakah simbol dan logo penting?
 3. Lukis tiga contoh simbol bersumberkan idea daripada alam semula jadi.

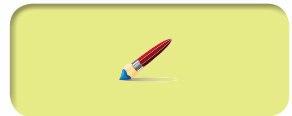
(a)



(b)



(c)



4. Namakan jenis reka bentuk grafik di bawah.



(a)



(b)



(c)



(d)

5. Hasilkan satu logo dengan menggunakan imej flora bagi syarikat yang memberi perkhidmatan pembuangan sampah.



Tajuk 11

Seni Foto

Perkataan fotografi berasal daripada perkataan Greek, iaitu 'photos' bermaksud cahaya dan 'graphein' bermaksud melukis. Seni foto merupakan satu bidang dalam teknologi pendidikan yang menggabungkan teori, amali dan daya kreativiti seseorang untuk menghasilkan imej-imej fotografi yang berkualiti. Seni foto adalah salah satu cara berkomunikasi dalam bentuk visual. Foto yang diambil biasanya menggambarkan sesuatu maksud.

Pernahkah anda terfikir bagaimana foto boleh terhasil? Penciptaan kamera *pinhole* merupakan asas dalam bidang seni foto yang menunjukkan bagaimana imej pada foto terhasil. Dalam tajuk ini, kita akan mempelajari beberapa perkara asas tentang kamera *pinhole* atau kamera lubang jarum yang menjadi asas dalam seni foto.





STANDARD KANDUNGAN

- 11.1 Pemahaman terhadap Seni Foto dalam bidang Komunikasi Visual.
- 11.2 Eksplorasi dan aplikasi penghasilan *pinhole* bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Foto.
- 11.3 Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas.
- 11.4 Penghayatan terhadap hasil produk Seni Foto.



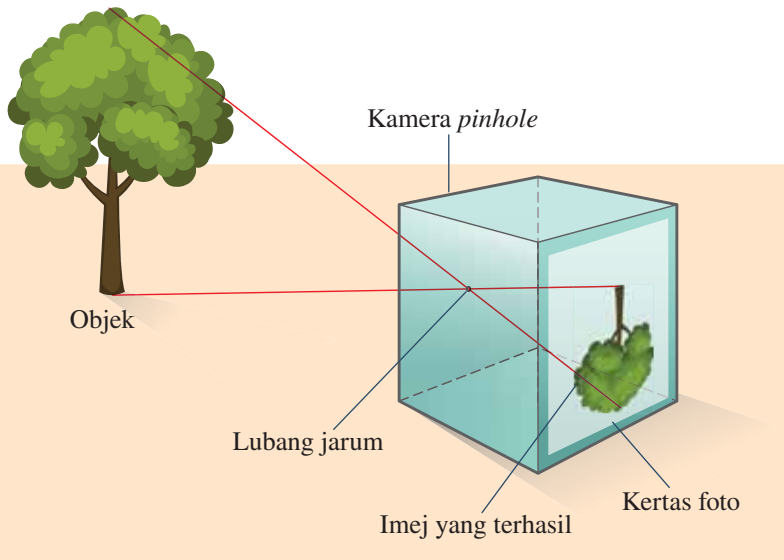
Kata Kunci Seni

- Cembung
- Kedap
- Optik
- Pegun

Persepsi Seni

Definisi dan Fungsi Kamera *Pinhole* dalam Fotografi

Kamera *pinhole* merupakan kamera yang paling ringkas. Kamera ini terdiri daripada kotak **kedap** cahaya dengan satu lubang jarum dan kertas foto atau filem pada arah yang bertentangan. Konsep kamera *pinhole* berdasarkan teori **optik**. Cahaya yang masuk melalui lubang kecil akan memancarkan imej pada arah yang bertentangan. Oleh itu, imej yang dipancarkan adalah songsang.



Rajah 11.1 Imej yang dipantulkan melalui lubang kecil

Kamera *pinhole* ini berfungsi untuk merakam imej objek yang **pegun** sahaja. Kamera ini tidak sesuai untuk merakam imej objek bergerak. Objek yang bergerak memerlukan pendedahan kepada cahaya yang lama untuk menghasilkan imej yang lebih terang dan jelas. Hal ini kerana lubang yang kecil hanya membenarkan sedikit sahaja cahaya yang masuk.



Gambar foto 11.1 Contoh kamera *pinhole*

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 11.1.1 Menjelaskan definisi dan fungsi *pinhole* dalam fotografi.
- 11.1.2 Menjelaskan ciri imej yang terhasil daripada *pinhole*.
- 11.1.3 Memerihalkan sejarah *pinhole* dalam fotografi.



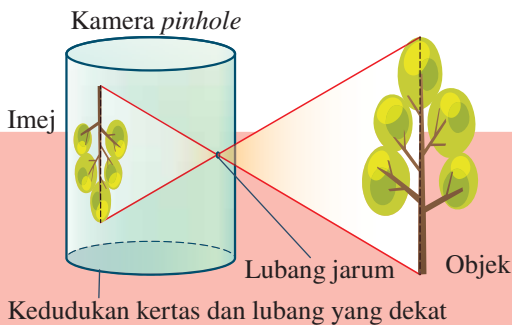
Tahukah Anda ?

Sensor cahaya pada kamera *pinhole* ini sama seperti kamera digital, bezanya kamera *pinhole* menggunakan kertas foto. Hasil foto kamera *pinhole* ini hampir sama dengan hasil foto menggunakan lensa *fish eye*.

Ciri-ciri Imej yang Terhasil daripada Kamera *Pinhole*

Kamera *pinhole* akan menghasilkan imej yang bersifat nyata, songsang dan lebih kecil daripada saiz objek sebenar. Namun, imej yang terhasil juga dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut:

- Semakin kecil lubang, imej yang terhasil akan menjadi semakin terang dan jelas, manakala semakin besar lubang, imej akan menjadi semakin kabur.
- Kamera berbentuk silinder akan menghasilkan imej yang **cembung** seperti penggunaan lensa *fish eye*. Hal ini kerana kertas foto/filem yang melengkung mengikut bentuk silinder.
- Kamera berbentuk segi empat akan menghasilkan imej yang normal dan rata. Hal ini kerana kertas foto/filem berada dalam keadaan lurus dan rata.
- Kedudukan jarak di antara kertas foto dengan lubang juga akan menentukan kelebaran sudut cahaya. Semakin dekat dengan lubang, sudut akan menjadi lebar sehingga cahaya yang sampai pada permukaan kertas foto akan menghasilkan gambar yang lebar.



Hasil foto kamera *pinhole* silinder

Rajah 11.2 Contoh ciri-ciri imej yang terhasil

Sejarah Kamera *Pinhole* dalam Fotografi

Kamera *pinhole* telah dicipta oleh seorang saintis Islam yang bernama Ibn Haytham (965-1040 Masihi). Beliau menggunakan kamera *pinhole* untuk membuktikan fakta bahawa cahaya bergerak dalam satu garis lurus dan penglihatan dihasilkan oleh cahaya yang bergerak ke dalam mata kita. Prinsip ini menyamai prinsip kamera *obscura* ciptaan Gemma Frisius (1544) yang digunakan untuk merakam gerhana matahari.



Cuba ?!
Fikirkan

Apakah paparan imej yang terhasil jika kita membuat beberapa lubang pada kamera *pinhole*?



Kreativiti dan Inovasi

Kamera *pinhole* boleh dihasilkan dengan menggunakan bahan-bahan terpakai seperti kotak, tin dan botol berdasarkan kreativiti murid.





Aktiviti



Tujuan:

1. Mengenal pasti seni foto dalam bidang Komunikasi Visual.
2. Menjelaskan definisi, jenis dan ciri seni foto.

Langkah:

1. Guru memaparkan slaid foto daripada pelbagai jenis kamera *pinhole* dan sejarah kamera *pinhole*.



Gambar foto 11.2 Contoh hasil foto kamera *pinhole*

Jadual 11.1 Bentuk kamera *pinhole* dan hasil foto

Bentuk kamera <i>pinhole</i>	Hasil foto
Contoh: silinder	- foto berbentuk cembung

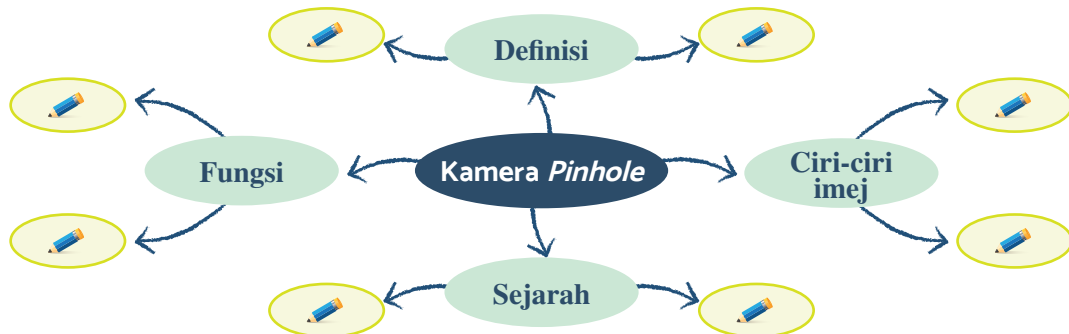
2. Buat perbandingan hasil foto setiap kamera *pinhole*.
3. Cari maklumat berkaitan kamera *pinhole*. Bincangkan.
4. Bentangkan hasil catatan anda dan bandingkan hasil pemerhatian anda dengan rakan-rakan.
5. Bincangkan hasil seni foto tersebut dalam komunikasi visual.

Soalan: Apakah ciri kamera yang dapat menghasilkan foto yang jelas?



Latihan Formatif

Lengkapkan peta pemikiran di bawah.



Eksplorasi Seni

Eksplorasi dan aplikasi dalam penghasilan kamera *pinhole* mampu memperkukuhkan pemahaman terhadap seni foto. Aktiviti seterusnya membuat eksperimentasi dan penerokaan fungsi alatan dan bahan dalam penghasilan kamera *pinhole*.

Standard Pembelajaran

Murid boleh:
11.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan dan bahan dalam penghasilan *pinhole*.



AKTIVITI INKUIRI

Tujuan: Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni foto melalui penggunaan pelbagai media dan teknik.

Langkah:

1. Lakukan aktiviti ini secara berpasangan.
2. Setiap pasangan perlu melakar kamera *pinhole* menggunakan pensel 2B.
3. Lengkapkan lakaran dengan pen.
4. Label dan catatkan fungsi bahagian kamera *pinhole* dengan jelas.



Sains dan Teknologi

Kamera *pinhole* menjadi asas teknologi fotografi. Kini, kamera dilengkapi dengan pelbagai lensa dan teknologi yang dapat menghasilkan foto yang menarik secara digital.

Jadual 11.2 Bahagian kamera *pinhole* dan fungsinya

Bahagian kamera <i>pinhole</i>	Fungsi bahagian kamera <i>pinhole</i>	Lakaran kamera <i>pinhole</i>
1. Lubang kecil pada kamera	Menghasilkan gambar yang jelas. Semakin besar lubang semakin kabur gambar yang dihasilkan.	

Ekspresi Seni

Dalam aktiviti yang lepas, anda telah mempelajari tentang asas kamera *pinhole*. Berdasarkan kepada pengetahuan dan kefahaman itu, anda akan menghasilkan kamera *pinhole* menggunakan bahan-bahan kitar semula. Gunakan kreativiti anda.

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

11.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan penghasilan *pinhole* dengan berpandukan tatacara yang disediakan melalui edaran oleh guru.



Projek Pereka Muda

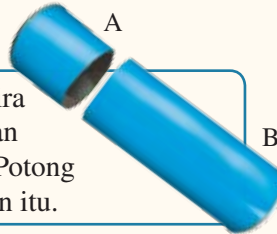
Tujuan: Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni foto.

Alat: Pen atau pensel, pin dan pisau.

Bahan: Bekas tiub silinder yang kosong dan bersih, pita pelekat, *aluminium foil* dan kertas surih.

Langkah:

1 Lakar garisan kira-kira tiga inci dari bahagian bawah tiub silinder. Potong tiub mengikut garisan itu.



2 Tebuk lubang menggunakan jarum pada bahagian bawah tiub silinder A.



3 Lekatkan kertas surih pada penutup tiub dan letakkan di hujung terbuka pada bahagian bawah tiub silinder tadi.



4 Lekatkan tiub silinder B yang dipotong pada atas penutup tiub.



5 Balutkan *aluminium foil* di sepanjang tiub silinder agar kedap cahaya. Gunakan pita pelekat.



6 Hasil kamera *pinhole* yang telah siap.



IMBAS SAYA

Menghasilkan kamera *pinhole*.



goo.gl/Jm7VHj

Nota Guru

- Elakkan membuat lubang terlalu besar.
- Balut tiub dengan kemas agar kedap cahaya.
- Imej akan terbentuk pada kertas surih apabila cahaya memasuki lubang jarum.

Apresiasi Seni

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

- 11.4.1 Mempamerkan hasil produk seni foto.
- 11.4.2 Menghayati hasil produk seni foto sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual.
- 11.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni foto.



Tumpu Galeri

Tujuan: Menghasilkan produk seni foto dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berbandukan Bahasa Seni Visual.

Bahan: Hasil karya seni murid dalam aktiviti Ekspresi Seni.

Langkah:

1. Pilih 10 hasil produk yang terbaik untuk dipamerkan.
2. Pamerkan reka bentuk produk yang telah siap di hadapan kelas.
3. Wakil setiap kumpulan perlu menerangkan dengan jelas kamera *pinhole* yang dipamerkan dalam masa tiga minit.
4. Murid menyatakan pengalaman menghasilkan kamera *pinhole* tersebut.
5. Pembentangan hendaklah dilakukan secara mudah, ringkas, tepat serta menumpukan kepada aspek Bahasa Seni Visual.

Nota Guru

Panduan membuat apresiasi karya seni dari aspek:

- Pemilihan alatan dan bahan.
- Penguasaan dan pemilihan teknik yang betul.
- Bahasa Seni Visual yang ditekankan.



Gambar foto 11.3 Murid mempamerkan produk kamera *pinhole*



Rumusan

SENI FOTO

Definisi Kamera *Pinhole*

- Kamera paling ringkas
- Kotak kedap cahaya yang mempunyai lubang kecil (*aperture*)
- Kertas foto atau filem di bahagian bertentangan
- Berfungsi berdasarkan teori optik
- Cahaya memancarkan imej pada arah bertentangan

Fungsi Kamera *Pinhole*

- Merakam objek pegun sahaja
- Tidak sesuai untuk objek yang bergerak
- Lubang kecil hanya membenarkan sedikit sahaja cahaya masuk

Ciri-ciri imej Kamera *Pinhole*

- Imej bersifat nyata, songsang dan saiz imej lebih kecil
- Saiz lubang yang kecil menghasilkan imej yang jelas. Lubang yang besar menghasilkan imej yang kabur
- Kamera silinder menghasilkan imej cembung
- Jarak kertas dengan lubang menentukan kelebaran sudut cahaya

Sejarah Kamera *Pinhole*

- Dipelopori oleh Ibn Haytham
- Membuktikan fakta tentang teori cahaya
- Cahaya bergerak dalam satu garis lurus
- Penglihatan dihasilkan oleh cahaya yang bergerak ke dalam mata
- Kamera *pinhole* menyamai prinsip kamera *obscura*



Kriteria Pencapaian

- ✓ Seni Foto merupakan bidang yang bukan sahaja mempunyai nilai komersial yang tinggi namun sesuai dijadikan hobi dan mempunyai nilai pendidikan di pelbagai peringkat.
- ✓ Kamera *pinhole* merupakan kamera paling asas tanpa lensa yang hanya mampu merakam imej pegun sahaja.
- ✓ Faktor pendedahan kepada cahaya untuk masa yang panjang menyebabkan imej bergerak tidak sesuai dirakam menggunakan kamera *pinhole*.
- ✓ Ciri imej yang terbentuk daripada kamera *pinhole* adalah nyata, songsang dan kecil.
- ✓ Kamera *pinhole* ini dipelopori oleh saintis bernama Ibn Haytham yang telah membuktikan teori tentang pergerakan cahaya.
- ✓ Dua kaedah menambah saiz imej, iaitu kurangkan jarak di antara objek dan lubang jarum dan menambah jarak di antara lubang jarum dan kertas foto atau filem.
- ✓ Kamera *pinhole* berdasarkan teori optik, iaitu imej yang terhasil adalah songsang.
- ✓ Semakin besar lubang jarum, semakin kabur imej yang terhasil.
- ✓ Kertas foto atau filem diperlukan untuk merakamkan imej.

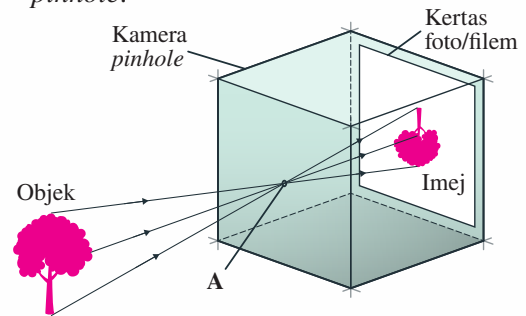


Latihan Sumatif

Soalan Objektif

Pilih jawapan yang betul.

1. Apakah maksud perkataan fotografi dalam bahasa Greek?
 - A Cahaya dan imej
 - B Cahaya dan suhu
 - C Cahaya dan lubang
 - D Cahaya dan melukis
2. Apakah fungsi kamera *pinhole*?
 - A Melihat cahaya
 - B Menjelaskan imej
 - C Merakam imej pegun
 - D Merakam pergerakan cahaya
3. Siapakah pelopor kamera *pinhole*?
 - A Obscura
 - B Orang Greek
 - C Ibn Haytham
 - D Gemma Frisius
4. Rajah 1 merupakan lakaran kamera *pinhole*.



Rajah 1

Pilih pernyataan paling tepat berkaitan A.

- A Laluan pendedahan cahaya
- B Saiz untuk tujuan kedap cahaya
- C Saiz menentukan imej yang tepat
- D Penting untuk pembentukan imej

Soalan Subjektif

Jawab soalan-soalan berikut.

1. Mengapakah kamera *pinhole* disifatkan sebagai kamera paling ringkas?
2. Mengapakah kamera *pinhole* tidak sesuai untuk merakamkan imej bergerak?
3. Jelaskan ciri-ciri imej kamera *pinhole* yang terbentuk di atas kertas foto.
4. Mengapakah imej yang dihasilkan songsang?
5. Apakah faktor yang mempengaruhi saiz imej pada kertas foto?
6. Apakah ciri imej yang terbentuk sekiranya saiz lubang jarum dibesarkan?

GLOSARI

Artistik – sesuatu yang sangat indah dan berseni

Akuatin – teknik/proses membuat goresan pada plat tembaga dengan menggunakan asid nitrik

Awan larat – ukiran yang coraknya berkait-kait

Baren – berfungsi seperti sudu untuk menggosok bahagian belakang kertas ketika proses mencetak

Bergerlis – sepuh yang digunakan untuk menjadikan sesebuah seramik berkilat

Caping/Koyan – ukiran di bahagian kepala perahu tradisional yang berbentuk tiga segi atau bujur sirih

Cat gouache – pewarna yang mempunyai perekat gam dan bahan campurannya mengandungi warna legap putih yang menghasilkan kesan berkapur

Cat tempera – cat daripada serbuk pewarna yang diadun dengan bahan pengikat seperti kuning telur untuk menjadi emulsi campuran air

Cembung – melengkung keluar

Dakwat cetak – sejenis dakwat untuk membuat cetakan

Eklektisisme – gabungan amalan atau prinsip daripada pelbagai sumber untuk memperoleh pilihan terbaik

Estetik – keindahan yang terkandung dalam seni

Figura – representasi (terutamanya dalam bentuk manusia) dalam karya seni

Figuratif – berbentuk manusia atau haiwan

Fresco – lukisan yang dihasilkan dengan cara mengecat di atas lapisan kapur yang masih basah pada latar lukisan

Gazebo – pondok kecil tanpa dinding yang terletak di halaman rumah

Hal benda – sesuatu objek yang menjadi bahan kajian

Hematit – mineral yang berwarna merah kehitam-hitaman yang merupakan sumber utama besi

Insang pari – jahitan untuk mengemaskan tepi kain tanpa kelim

Kaligrafi – seni tulisan tangan yang indah atau seni khat

Kedap – tertutup rapat

Kerawang – sulaman yang berlubang-lubang (tebuk tembus)

Krayon – batang daripada lilin atau kapur berwarna yang digunakan untuk melukis

Kreativiti – kemampuan mencipta atau daya kreatif

Landskap kejur – elemen keras atau objek bukan hidup dalam landskap

Landskap lembut – elemen yang hidup dalam landskap

Mezotin – proses cetak guris menggunakan plat yang permukaannya telah dikasarkan dengan roker

Mural – lukisan atau gambar besar pada dinding

Okok – ukiran sekeping papan yang diletakkan di bahagian kanan hadapan perahu tradisional

Optik – berkaitan dengan mata atau penglihatan

Ornamen – dekorasi yang digunakan untuk mencantikkan objek

Pegun – tidak bergerak

Pergola – binaan atau gerbang daripada batu, besi atau kayu yang biasanya terdapat di taman

Representasi – melambangkan sesuatu perkara atau objek

Reproduksi – hasil cetakan salinan dari catan (atau lukisan) dengan menggunakan cetakan laser

Revolusi – perubahan yang menyeluruh dan mendadak

Satira – membicarakan sesuatu secara sindiran

Sulur bayung – motif ukiran berunsur tumbuhan seperti tunas

Tanur – dapur untuk membakar dan mengering seramik

Tebuk tembus – teknik tebuk yang menembusi ruang pada tanah ukir

Topografi – keadaan rupa bumi sesuatu kawasan

Tukang Ulung – seseorang yang diberi pengiktirafan kerana berpengalaman luas, mahir dan berpengetahuan teknikal dalam pembuatan kraf

Vintaj – sesuatu yang dihasilkan antara tahun 1917 hingga 1930

SENARAI RUJUKAN

- Abdullah, R. & Roger Hübner, R., 2006. *Pictograms, Icons, and Signs*. London: Thames and Hudson.
- Kementerian Pendidikan Malaysia, 1998. *Buku Sumber Guru Pendidikan Seni Visual, Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah*. Kuala Lumpur: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Chew, T. B., 1994. *Buku Perintis-perintis Seni Lukis Malaysia*. Pulau Pinang: Shell Malaysia.
- Ching, F. D.K. & Binggeli, C., 2012. *Interior Design Illustrated*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Eissen, K. & Steur, R., 2011. *Sketching the Basics*. Amsterdam: Page One Publishing Pte. Ltd.
- Hamzah Hurmin, 1992. *Fotografi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Hannebaum, L.G., 1998. *Landscape Design: A Practical Approach*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Idris Ishak & Richard Lim Boon Keat, 2007. *Introduction to Basic Sketching and Rendering Techniques*. Skudai, Johor: Penerbitan Universiti Teknologi Malaysia.
- Mariam Abu Bakar, 2004. *Variasi Sulaman Klasik*. Petaling Jaya: Alaf 21 Sdn. Bhd.
- Mohd Rohaizat Abdul Wahab, Nik Hassan Shuhaimi Nik Rahman & Zuliskandar, 2015. Simbol Maritim Kuno Pada Hiasan Perahu Tradisional Melayu Di Pantai Timur, Semenanjung Malaysia. Dalam Zuliskandar Ramli, Mohd Samsudin & Muhlis Hadrawi Akin Duli. 2015 (Eds.). *Arkeologi, Sejarah dan Budaya*. Prosiding Seminar Antarabangsa Ke-4 Arkeologi, Sejarah dan Budaya di Alam Melayu. Bangi: ATMA, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mohd. Rohaizat Abdul Wahab, Nik Hassan Shuhaimi Nik Abdul Rahman & Zuliskandar Ramli, 2013. *Penggunaan Unsur Alam dalam Hiasan Perahu Tradisional di Pantai Timur*. Seminar Etnosains Akademi Sains Islam Malaysia (ASASI) ke-2, 7 Sept. 2013, Pusat Dialog Peradaban Universiti Malaya, Petaling Jaya.
- Muliyadi Mahamood, 2008. *Susur Masa*. Kuala Lumpur: Balai Seni Visual Negara.
- Muller, K. & Zamek, J., 2011. *The Potter's Complete Studio Handbook the Essential, Start-To-Finish Guide for Ceramic Artists*. Bloomington, IN: Quarry Books.
- Nielson, K. J. & Taylor, D. A., 2007. *Interiors an Introduction*. Boston: McGraw-Hill.
- Ocvick, O., Stinton, R.E., & Wigg, P.R., Bone, R.O., & Cayton, D.L., 2012. *Art Fundamental* (12th Ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Peterdi, G., 1980. *Printmaking Methods Old and New Revised and Expanded Edition*. New York: Macmillan Publishing.
- Pile, J. F., 1988. *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams.
- Ponirin Amin, 1995. *Katalog Pameran 'Alternatif Printmaking'*. Kuala Lumpur: Galeri Petronas.
- Reason, E., 2011. *Wheel Throwing: Ceramics for beginner*. New York: Larks Craft
- Rosenwald, L. J., 1961. *Introduction. In What is an Original Print?* New York: Print Council of America.
- Sabapathy, T.K. & Redza Piyadasa, R., 1983. *Modern Artists of Malaysia*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia, 2000. *Seni Tembikar: Siri Seni Kraftangan Malaysia*. Kuala Lumpur: Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia.
- Simmons, R., & Clemson, K., 1988. *The Complete Manual of Relief Printmaking*. London: Dorling Kindersley.
- Sujana Mohd. Rejab, 1993. *Fotografi*. Kuala Lumpur: Fajar Bakti.
- Suzana Mustafa, 2012. *Variasi Seni Sulaman Reben*, Shah Alam: Grup Buku Karang kraf Sdn. Bhd.
- Syed Ahmad Jamal, 1987. *Buku Pameran Seni Lukis Malaysia 57-87*. Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Malaysia.
- Syed Ahmad Jamal, 2007. *Crafts and The Visual Arts*. Singapura: Archipelago Press.
- Tan, C. K., 1992. *Perintis-Perintis Seni Lukis Malaysia*. Pulau Pinang: Praktikal Printers Sdn. Bhd.
- Turner, S., 1993. *About Prints: A Guide for Artist Printmakers*. London: The Camberwell.
- Walkin, C., 2006. *Relief Printmaking: A Manual of Techniques*. Marlborough, UK: The Crowood Press.
- Zelanski, P. & Fisher, M. P., 2010. *The Art of Seeing. (8th Ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.

INDEKS

- Abstrak** 26, 55
Acuan 6, 11, 104, 108-109, 113
Alat domestik 4, 6-11
Artistik 18
Asli 38, 45
-
- Benaman** 39-40, 45
Blok 38, 40, 42-43, 45
-
- Cat air** 17, 28-29, 31-32, 41-42, 44
Cat akrilik 29, 31, 34, 109-111
Cembung 129, 134
-
- Daya tarikan** 66, 78
Digital 38, 45, 128, 131
Dokumentasi 8, 9, 10
-
- Edisi** 38
Eksklusif 89
Era digital 16, 24
Era eklektisisme 64, 72-73
Ergonomik 55, 57, 60-61, 67, 72, 77-79
-
- Fabrik** 67, 73, 89, 98
Figura 21, 25, 28, 118, 124
Foto emulsi 39, 40, 45
Fotografi 126, 129, 131
-
- Garisan selari** 20, 24
Geometri 4, 6, 11-12, 16, 67, 73
-
- Harmoni** 45, 65-66, 72, 88, 98, 102, 113
-
- Hiasan dalaman** 64-67, 72
-
- Imbangan** 52-53, 60, 65-66, 72, 88, 98
Imbangan simetri 53, 66
Imbangan ekologi 52
Imej 32, 40, 78, 118, 122, 124, 128-130, 134
Imej visual 26, 78, 122
Impresionisme 28, 34, 35
-
- Jalinan** 25, 53-54, 66, 88, 98, 102, 113
-
- Kedap cahaya** 128, 132, 134
Kertas akhbar 40
Kertas foto 128-129, 134
Kesan legap 31, 34
Kesan lut sinar 34-35
Kombinasi warna 53
Komunikasi visual 19, 130
Kontemporari 38, 45, 67, 72-73, 77, 89
Konvensional 38, 39, 45
-
- Lakaran** 20-21, 32, 80, 122, 131
Lakaran perspektif 21-22
Landskap 29, 34, 48, 50-53
Landskap kejur 51
-
- Landskap klasik** 50
Landskap lembut 51
Lensa 128-129, 131, 134
Litografi 39-40, 45
Lukisan mural 64, 72
-
- Media campuran** 29
Media kering 16, 20, 24
Medium 16, 20, 24
Meneroka 31, 57, 69, 80
Mesej 18, 24, 119, 124
-
- Nilai estetik** 4, 11, 78, 84, 106
-
- Olahan huruf** 119, 124
Olahan idea 81
Olahan subjek 28
-
- Pegun** 128, 134
Pelan 57-60, 69
Pemidang 89, 94, 98
Pemusatan fokus 66
Pencahayaan 55, 60, 65, 72
Pengudaraan 55, 60, 65, 72
Peribumi 17, 18, 106
Perisian 16, 24, 55
Perspektif 23, 78
Pinhole 126, 128-135
Plat 38-40, 45
-
- Ragam hias** 4-6, 11
Representasi 118, 119
Ruang luaran 55, 60
Ruang negatif 67, 73
-
- Ruang positif** 67, 73
Rupa bentuk 4, 119
Rupa grafik 124
-
- Seni bina** 58, 64, 70
Seni halus 13, 16, 24
Seni hiasan 55, 67
Seni huruf 118, 124
Seni kraf 4, 11
Seni lukisan 16, 17, 20, 30
Seni reka 73, 76, 78
Seni rupa 4
Simbol 57-58, 60, 69, 118-125
Struktur 48, 52, 54, 60, 74
Sudut cahaya 129, 134
Susun atur 65-66, 72
-
- Tema alam** 28, 34
Tema landskap 28, 34
Teori optik 128, 134
Terapan 38, 45
Tiga dimensi 38, 45
Timbulan 39-40, 42, 45
Titik fokus 53, 102
Topografi 52, 54, 60
Turisan 40
-
- Ukiran** 4-6, 11
Unsur grafik 118
-
- Variasi** 4, 78
-
- Warna lembut** 73
Warna terang 5, 67, 73
Warisan 5, 16, 106, 113

Dengan ini **SAYA BERJANJI** akan menjaga buku ini dengan baik dan bertanggungjawab atas kehilangannya serta mengembalikannya kepada pihak sekolah pada tarikh yang ditetapkan.

Skim Pinjaman Buku Teks

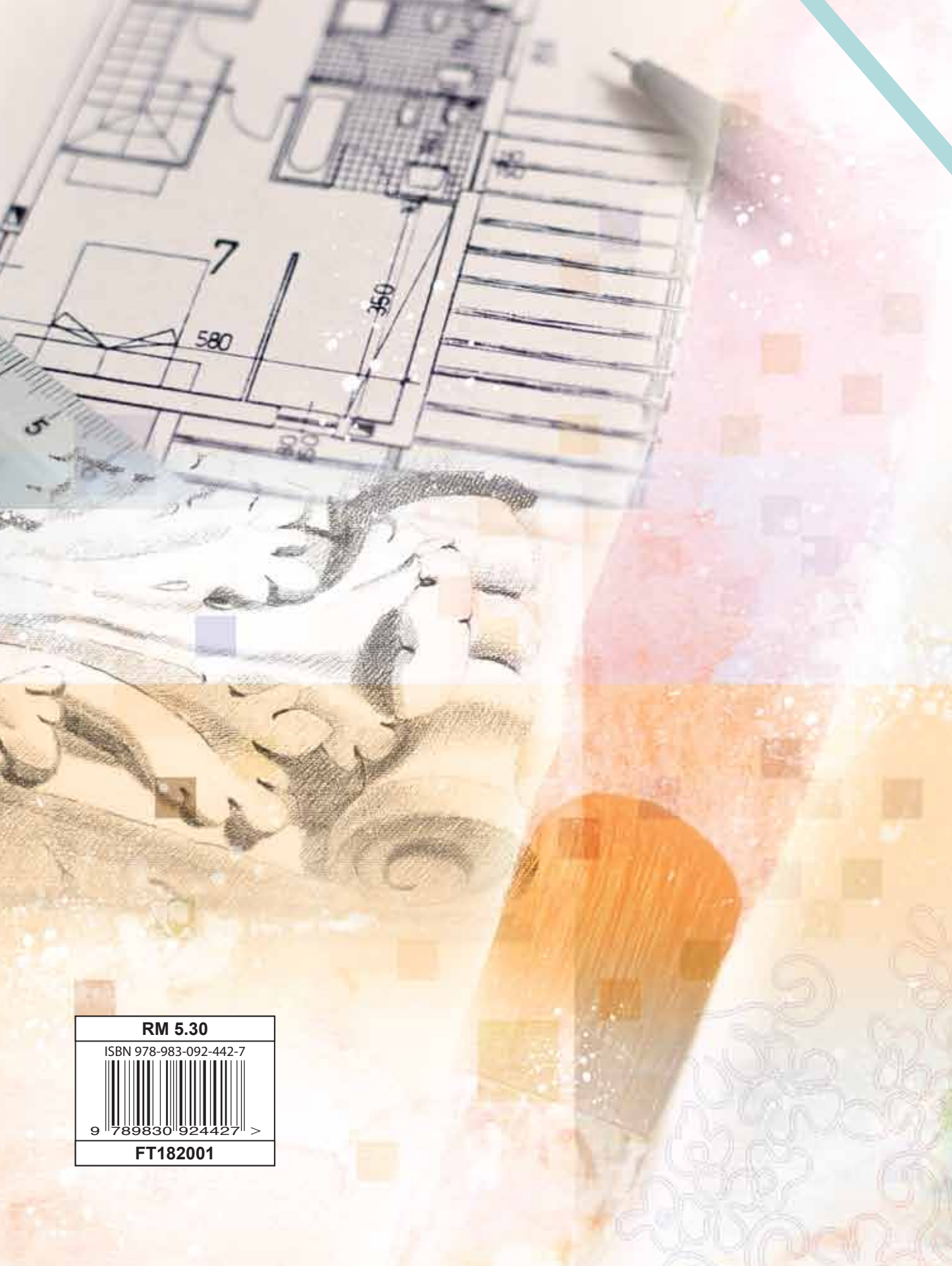
Sekolah _____

Tahun	Tingkatan	Nama Penerima	Tarikh Terima

Nombor Perolehan: _____

Tarikh Penerimaan: _____

BUKU INI TIDAK BOLEH DIJUAL



RM 5.30

ISBN 978-983-092-442-7



9 789830 924427 >

FT182001