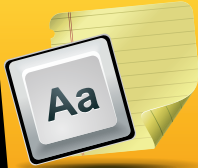


KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Seni Visual

SEKOLAH SENI MALAYSIA

TINGKATAN 2



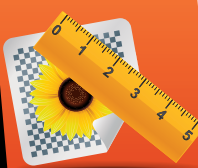
PENULIS

Norliyanti binti Ithnain
Marhanim binti Abdul Razak
Yusnirah binti Mohamed Yusof



EDITOR

Ku Nurul Hidayah binti Ku Abdul Rahman
Abdul Razak bin Mohammad



PEREKA BENTUK

Noor Nasriq Eqbal bin Ahmad Mijar



ILUSTRATOR

Muhammad Shakir bin Mohd Sarif



Dewan Bahasa dan Pustaka
Kuala Lumpur
2017



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

No. Siri Buku: 0084

KK 741-221-0102011-49-1665-30101
ISBN 978-983-49-1665-7

Cetakan Pertama 2017
© Kementerian Pendidikan Malaysia 2017

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:

Dewan Bahasa dan Pustaka,
Jalan Dewan Bahasa,
50460 Kuala Lumpur.
No. Telefon: 03-21479000 (8 talian)
No. Faksimile: 03-21479643
Laman Web: <http://www.dbp.gov.my>

Reka Letak dan Atur Huruf:
Reka Cetak Sdn. Bhd.

Muka Taip Teks: Avenir
Saiz Muka Taip Teks: 11 poin

Dicetak oleh:
Legasi Press Sdn. Bhd.,
No. 60 (Tingkat Bawah),
Jalan Metro Perdana Timur 11,
Kepong Entrepreneur Park,
52100 Kuala Lumpur.

PENGHARGAAN

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

- Jawatankuasa Penambahbaikan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai-pegawai Bahagian Buku Teks dan Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Panel Pembaca Luar, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Unit Akademik dan Kemahiran Kraf, Institut Kraf Negara.
- Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia, Kompleks Kraf Kuala Lumpur.
- Lembaga Pembangunan Seni Visual Negara, Kuala Lumpur.
- Bahagian Penyelidikan dan Dokumentasi, Jabatan Muzium Malaysia.
- Terima kasih juga ditujukan kepada organisasi dan orang perseorangan yang bersama-sama menjayakan penerbitan buku teks ini.

KANDUNGAN

PENDAHULUAN	v
PENERANGAN IKON	vi
BAB 1: FOTOGRAFI	2
Aplikasi Seni dalam Fotografi	
• Asas Fotografi	4
• Fotografi Kreatif	30
• Fotografi Pengiklanan	31
• Fotografi Kewartawanan	33
Ekspresi Kreatif dalam Fotografi	
• Fotografi Digital	35
Seni Fotografi dalam Kehidupan	
• Apresiasi Karya	41
BAB 2: REKA BENTUK	48
Aplikasi Seni dalam Reka Bentuk	
• Reka Bentuk Grafik	50
• Reka Bentuk Industri	74
Ekspresi Kreatif dalam Reka Bentuk	
• Karya Animasi	81
• Karya Komik	86
• Produk Cenderahati	87
• Produk Alat Permainan	95
Seni Reka Bentuk dalam Kehidupan	
• Komunikasi dan Promosi	96
• Mengenal Pasti Sumber	97
• Peluang Kerjaya	98

BAB 3: SENI KRAF **102**

- **Aplikasi Seni dalam Seni Kraf**
 - Kraf Tradisional
 - Ukiran Kayu 104
 - Logam Halus 116
 - Tekat 127
 - Kraf Dimensi Baharu
 - Ukiran Kayu 137
 - Logam Halus 138
 - Tekat 139
- **Ekspresi Kreatif dalam Seni Kraf**
 - Kraf Dimensi Baharu 140
- **Seni Kraf dalam Kehidupan**
 - Harta Intelek 149
 - Komunikasi dan Promosi 150

BAB 4: SENI HALUS **154**

- **Ekspresi Kreatif dalam Seni Halus**
 - Lukisan 156
 - Catan 167
- **Seni Halus dalam Kehidupan**
 - Etika Perniagaan 174
 - Barakah dalam Perniagaan 177
- **JAWAPAN** **182**
- **GLOSARI** **184**
- **SENARAI RUJUKAN** **185**
- **INDEKS** **186**

PENDAHULUAN

Buku teks bagi mata pelajaran *Seni Visual Tingkatan 2*, Sekolah Seni Malaysia (SSeM) dihasilkan berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) *Seni Visual Sekolah Seni Malaysia Tingkatan 2*. Penulisan dalam buku teks ini berfokus kepada usaha mencungkil dan mengembangkan bakat serta potensi murid supaya dapat mengamalkan kemahiran yang dipelajari. Kemahiran yang diperoleh akan dapat melahirkan murid yang berfikiran kreatif dan inovatif. Elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) juga diaplikasikan semasa penyediaan kandungan ini. Elemen ini berupaya untuk melahirkan insan yang berpengetahuan, berkemahiran dan berinovasi bagi menyelesaikan masalah serta membuat keputusan.

Buku teks ini disediakan sebagai panduan murid. Pelbagai bentuk aktiviti disediakan untuk menguji kefahaman dan kebolehan murid bagi mencapai Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru boleh mengubah suai atau membina modul yang bersesuaian mengikut keperluan murid.

Kandungan buku teks ini merangkumi empat bab berdasarkan tiga fokus Standard Kandungan yang telah ditetapkan dalam SSeM. Tiga fokus tersebut ialah:

- Aplikasi Seni
- Ekspresi Kreatif
- Seni dalam Kehidupan

Langkah-langkah penghasilan karya dipaparkan secara terperinci supaya mudah dirujuk dan digunakan oleh murid dan guru. Latihan sumatif juga disediakan dalam bentuk objektif dan subjektif. Latihan ini dapat mengukur tahap penguasaan murid terhadap pengajaran dan pembelajaran yang dilaksanakan berasaskan buku teks ini.

Semoga segala usaha murni daripada pelbagai pihak dalam penerbitan buku teks ini dapat membantu guru dan murid bagi menjayakan matlamat dan objektif Kurikulum Standard Sekolah Menengah, Sekolah Seni Malaysia (SSeM).

Norliyanti binti Ithnain
Marhanim binti Abdul Razak
Yusnirah binti Mohamed Yusof



PENERANGAN IKON

Buku teks ini dipersembahkan melalui penggunaan ikon, ilustrasi, foto dan grafik untuk menarik minat murid. Proses pengajaran dan pembelajaran dipermudah dengan penggunaan ikon yang disediakan dalam setiap unit. Penerangan tentang ikon adalah seperti yang berikut:



INFO SENI

Memuatkan fakta atau maklumat tambahan.



PROJEK

Maklumat lengkap berkaitan dengan projek yang akan dilakukan.



INFO BAHASA

Maklumat penggunaan bahasa terkini dalam pembelajaran.



PROSES

Proses sepanjang projek dilakukan.



AKTIVITI

Murid melakukan aktiviti pembelajaran.

1.1
1.1.1

STANDARD PEMBELAJARAN

Menyatakan nombor Standard Pembelajaran.



NOTA GURU

Cadangan kepada guru tentang cara untuk melaksanakan aktiviti.



KBAT

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi



QR CODE

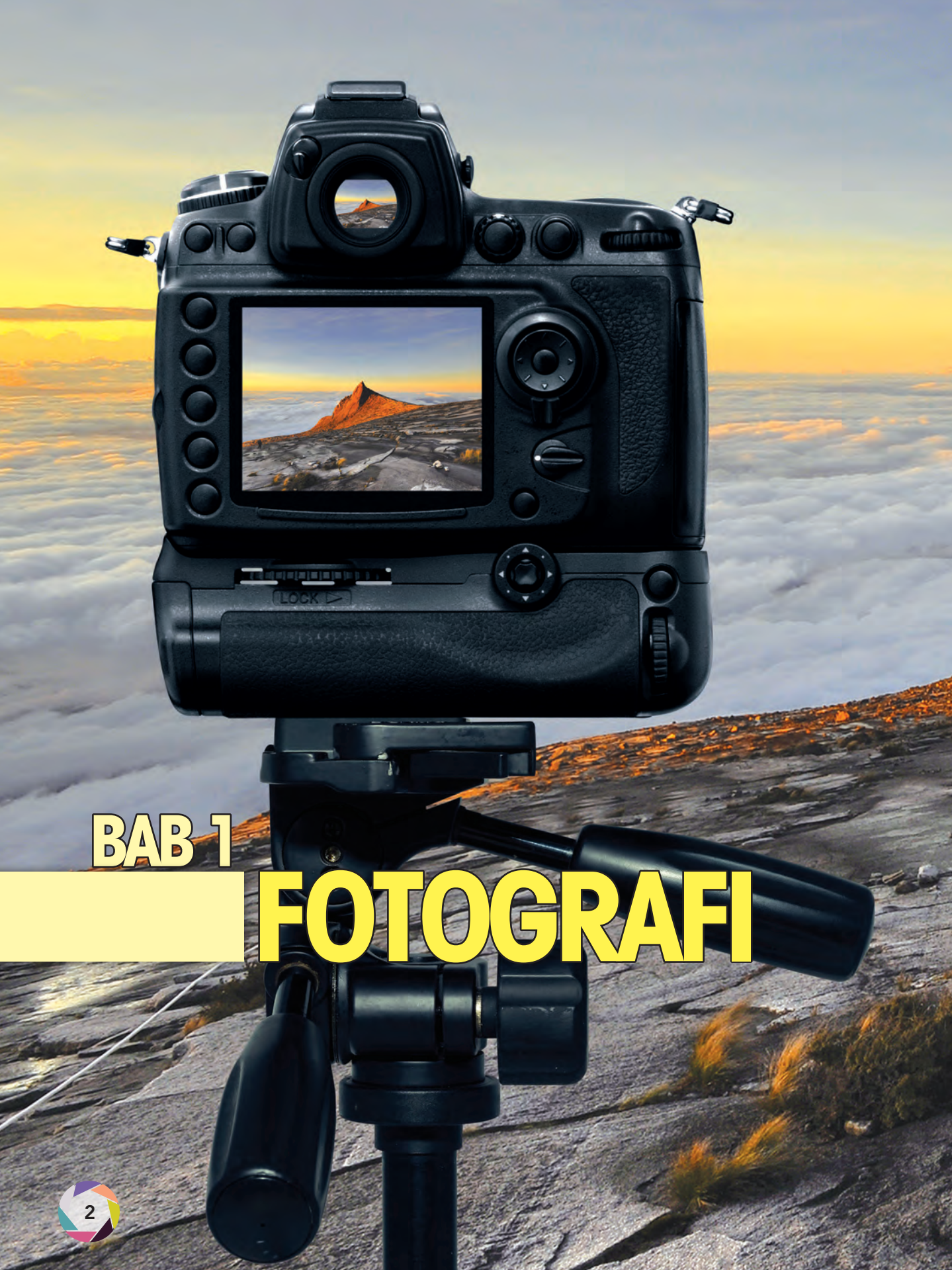
Kod untuk mengakses sumber media elektronik.



Budaya Seni Visual

Seni adalah suatu ciptaan atau ekspresi karya yang indah dan mempunyai nilai estetika yang tinggi. Seni terhasil daripada pemikiran yang kreatif melalui aplikasi bahasa seni visual, media, teknik dan proses penghasilan karya.





BAB 1

FOTOGRAFI

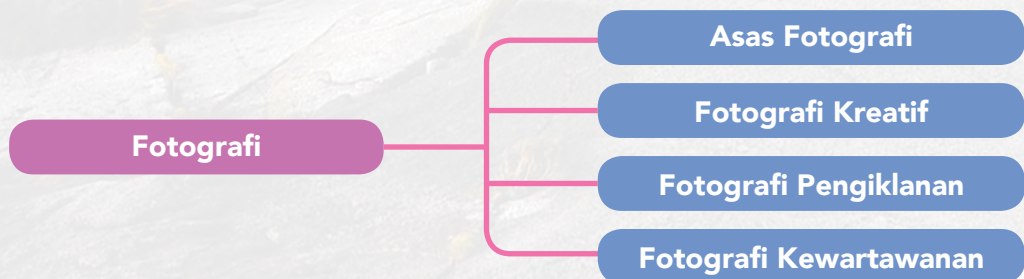


PENGENALAN

Fotografi bermaksud proses menghasilkan foto. Foto terhasil daripada pantulan cahaya yang mengenai sesuatu objek dengan menggunakan media yang sensitif kepada cahaya.

FOTOGRAFI DIGITAL

Fotografi digital merupakan satu bidang sains yang dapat menghasilkan gambar foto yang boleh disimpan dan disunting dengan menggunakan perisian komputer. Fotografi digital bermula dengan rakaman foto menggunakan kamera digital.





ASAS FOTOGRAFI

DEFINISI

Fotografi berasal daripada gabungan dua patah perkataan dalam bahasa Greek, iaitu perkataan *photos* yang bermaksud cahaya dan *grapho/graphhein* yang bermaksud melukis.

SEJARAH FOTOGRAFI

Sejarah menunjukkan manusia telah lama mengetahui prinsip asas yang berkaitan dengan fotografi. Pada akhir abad ke-5 sebelum Masihi, seorang ahli falsafah Cina, iaitu Mo Ti telah mencipta sebuah kamera ringkas, tetapi kamera ini tidak boleh merakam gambar.

Al-Hasan Ibnu Al-Haytham merupakan seorang yang mahir dalam bidang optik. Beliau telah mencipta kamera lubang jarum pertama yang dikenali sebagai Kamera Obskura atau Kamera Lubang Jarum.

Pada tahun 1826, seorang jurutera Perancis, iaitu Joseph Nicéphore Niépce telah berjaya menghasilkan gambar kekal yang pertama dengan menggunakan plat logam melalui teknik *heliography*.

Pada tahun 1837, Louis Jacques Mandé Daguerre telah mencipta kamera yang menggunakan teknik *daguerreotype* di Akademi Sains Perancis. Teknik *collotype* telah diperkenalkan oleh Wiliam Henry Talbolt. Namun, gambar yang terhasil kurang menarik berbanding dengan teknik *daguerreotype*.

Teknik fotografi telah berkembang pesat dari semasa ke semasa. Pada tahun 1888, kamera Kodak mula diperkenalkan dan merupakan kamera pertama yang berada di pasaran. Setahun kemudian, terdapat kamera yang menggunakan filem pula dijual.

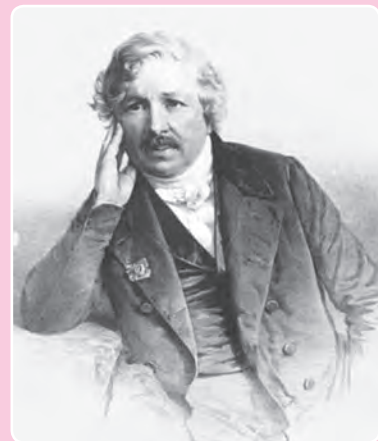
Fotografi digital mula diperkenalkan pada tahun 1980-an. Fotografi digital terkenal apabila komputer peribadi mula digunakan oleh orang ramai.

INFO SENI



Al-Hasan Ibnu Al-Haytham – telah mencipta kamera obskura.

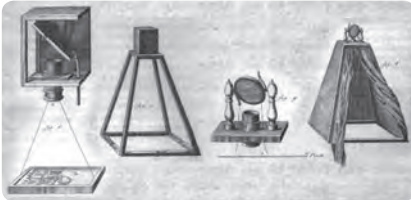
Sila imbas



Louis Jacques Mandé Daguerre – teknik *daguerreotype* ciptaannya telah dipatenkan. Beliau digelar sebagai bapa fotografi.

Kamera Obskura

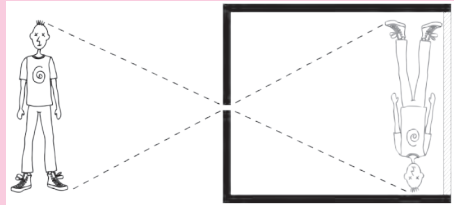
Obskura ialah bahasa Latin yang bermaksud ruang atau bilik gelap. Satu lubang kecil dihasilkan bagi membolehkan cahaya masuk dan dapat membentuk imej pada permukaan yang bertentangan. Kamera ini menjadi popular setelah dicipta dalam bentuk kotak bersaiz kecil yang diperbuat daripada kayu dan boleh dibawa ke mana-mana.



Sila imbas



INFO SENI



Kamera lubang jarum ialah kamera yang sangat ringkas. Kamera ini perlu mempunyai bahagian dalam yang berwarna hitam dan kedap cahaya. Imej yang terhasil akan berada dalam keadaan terbalik.

Teknik *heliography* – teknik ini memerlukan dedahan cahaya selama lapan jam. Imej yang terhasil kabur dan kekal.

Teknik *daguerreotype* – teknik yang menggunakan plat tembaga berlapis perak. Imej yang terhasil lebih cantik dan sempurna.



Gambar pertama yang dihasilkan oleh Joseph Nicéphore Niépce melalui teknik *heliography*.

Tajuk: *View from the window at Le Gras*
Tahun: 1826



Gambar yang dihasilkan oleh Louis Jacques Mandé Daguerre melalui teknik *daguerreotype*.

Tajuk: *Boulevard du Temple*
Tahun: 1838

KAMERA

Kamera ialah sebuah kotak kedap cahaya (light-proof) yang mempunyai satu tingkap berkanta pada bahagian hadapan kotak tersebut. Tingkap itu sentiasa tertutup dan hanya akan dibuka sekadar beberapa saat untuk mendedahkan filem yang terdapat pada kotak tersebut kepada cahaya.

Jenis Kamera

JENIS KAMERA	HURAIAN
<p>Kamera Pandang (View Camera)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Antara kamera yang terawal. • Merupakan kamera filem dan kini terdapat dalam bentuk digital. • Kamera ini sangat sesuai untuk rakaman seni bina, industri dan teknikal. • Kedudukan kanta dan bahagian belakang kamera boleh diubah untuk kawalan terperinci terhadap perspektif dan medan fokus (Depth of Field). • Masih lagi digunakan hingga kini. • Menghasilkan kualiti foto yang sangat baik.
<p>Kamera Kanta Berkembar (Twin Lens Reflex)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Diperkenalkan pada awal tahun 1870-an. • Merupakan kamera filem yang mempunyai dua kanta. Satu kanta untuk melihat dan satu kanta untuk merakam gambar. • Tidak banyak kanta yang boleh ditukar ganti dan tiada kanta zum.

JENIS KAMERA

HURAIAN

Kamera Pencari Jarak Padu (Rangefinder)



- Dicipta sekitar tahun 1900.
- Merupakan kamera filem.
- Jurufoto tidak melihat melalui kanta sebaliknya melalui tingkap segi empat di bahagian kanan kamera.
- Kamera ini mempunyai kanta yang terbatas.
- Lebih ringan dan kecil.
- Masih digunakan hingga kini.

Kamera Segera (Instant)



- Merupakan kamera digital yang menghasilkan imej cetakan segera tanpa melalui proses makmal.

Kamera Kompak (Compact)



- Merupakan kamera filem dan kamera digital.
- Kamera yang bersaiz kecil dan ringan.
- Kanta kamera ini tidak boleh ditukar ganti.
- Kamera jenis ini kurang sesuai untuk tugas fotografi profesional.

JENIS KAMERA	HURAIAN
<p>Kamera Digital Kanta Tunggal (Digital Single Lens Reflex)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan kamera digital yang paling sempurna kerana dilengkapi kawalan automatik. • Mempunyai kanta tunggal yang menggunakan kaedah pantulan imej pada cermin pantulan (reflex mirror) dan pentaprisma yang tidak terdapat pada kamera jenis lain. • Kanta boleh ditukar ganti.
<p>Kamera Kanta Boleh Tukar Tanpa Cermin (Mirrorless Interchangeable)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan kamera digital terbaharu yang menggabungkan ciri kamera kompak dan kamera kanta tunggal. • Bersaiz lebih kecil, nipis, ringan dan lebih murah dibandingkan dengan kamera kanta tunggal. • Kanta boleh ditukar ganti tetapi tidak mempunyai cermin pantulan dan pentaprisma.



INFO BAHASA

Pentaprisma ialah prisma dengan lima permukaan yang berfungsi untuk membalikkan imej dari cermin pantulan ke pemedang tilik.



AKTIVITI

Bincangkan perbezaan jenis dan fungsi kamera yang telah dipelajari bersama-sama guru.



KBAT

Adakah semua jenis kamera mempunyai persamaan? Mengapa?

Perbandingan antara Kamera Konvensional dengan Kamera Digital

Kamera konvensional merupakan kamera yang menggunakan filem, manakala kamera digital pula ialah kamera yang menghasilkan imej melalui lensa kepada sensor (menggantikan filem). Imej yang dirakam dapat terus dilihat menerusi skrin pada kamera. Namun begitu, kualiti foto kamera konvensional sebenarnya jauh lebih berkualiti jika dibandingkan dengan foto kamera digital.

KAMERA KONVENSIONAL	KAMERA DIGITAL
<p>Menggunakan filem untuk menyimpan imej.</p>	<p>Menyimpan imej dan data secara elektronik dalam kad memori.</p>
	
<p>Kamera yang menggunakan filem.</p>	<p>Kamera yang mempunyai sensor.</p>
<p>Boleh berfungsi secara manual atau automatik.</p>	<p>Boleh berfungsi secara manual atau automatik.</p>
<p>Filem perlu diproses untuk menghasilkan negatif dan dicetak untuk mendapatkan imej.</p>	<p>Imej boleh terus dilihat seurus gambar dirakam dan juga boleh dicetak.</p>
<p>Imej yang disimpan terhad bergantung pada filem yang digunakan.</p>	<p>Imej dapat disimpan lebih banyak bergantung pada kapasiti kad memori.</p>
<p>Imej tidak dapat dikongsi secara terus atau elektronik.</p>	<p>Imej lebih mudah alih, boleh dikongsi secara terus menerusi e-mel, dokumen atau laman sosial.</p>

Bahagian-bahagian Kamera dan Fungsinya

Bahagian Hadapan



- Pelepas pengatup – digunakan untuk merakam foto.
- Tuil arahan – berfungsi untuk melaraskan tetapan apertur.
- Pemegang denyar – berfungsi untuk memegang denyar.
- Pemegang kanta – berfungsi untuk memegang kanta.

Bahagian Belakang



- Pemidang tilik – berfungsi untuk melihat imej sebelum foto dirakam.
- Skrin LCD – berfungsi untuk melihat foto yang telah dirakam.
- Kunci dedahan – berfungsi untuk membetulkan penglihatan mata rabun.
- Tuil arah utama – berfungsi untuk melaraskan tetapan pengatup.
- Pemilih pelbagai – berfungsi untuk membuat pilihan kawalan tertentu.
- ISO – skala industri yang diseragamkan untuk kepekaan cahaya.

Aksesori Kamera



Denyar (Flash)

Denyar digunakan untuk memastikan cahaya mencukupi, menjelaskan perincian imej dan mengurangkan bayang.



Tripod

Tripod ialah alat sokongan untuk menopang kamera sewaktu merakam gambar.



Beg Kamera

Beg kamera penting bagi memastikan kamera berada dalam keadaan selamat dan mudah untuk dibawa.



Kit Pembersih Kamera (Cleaning Kit)

Perkakasan ini digunakan untuk membersihkan kamera dan kanta.



AKTIVITI

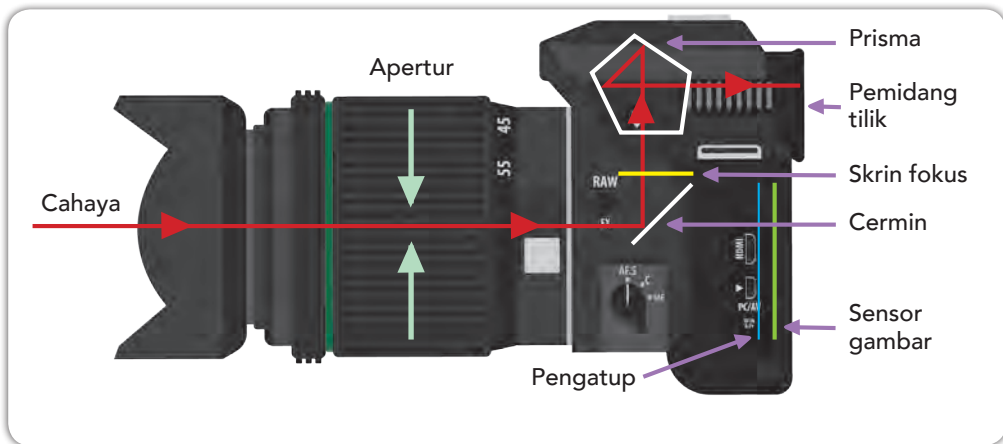
Teroka bahagian-bahagian kamera serta bersihkan kamera dengan cara yang betul dengan bimbingan guru.

KANTA (LENS)

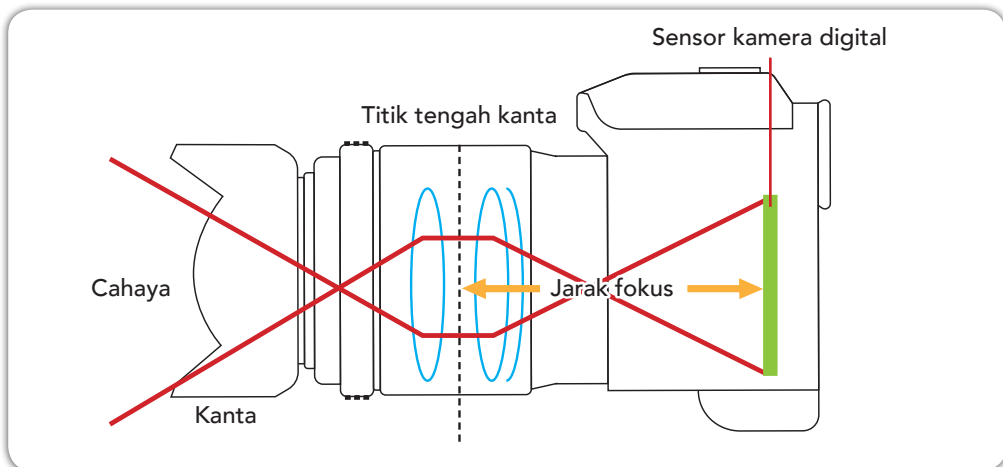
Kanta digunakan untuk membentuk imej yang lebih jelas. Kanta berfungsi untuk memfokuskan cahaya yang dipantulkan daripada objek kepada pengesan imej di dalam kamera. Kanta yang berlainan jarak fokus digunakan untuk membentuk imej yang berlainan.

Jarak Fokus (Focal Length)

Jarak fokus ialah satu daripada sifat kanta. Jarak fokus ialah jarak antara titik tengah kanta dengan imej yang terhasil pada sensor kamera digital. Jarak fokus kanta diukur dalam unit milimeter (mm). Terdapat kanta yang kekal dan kanta yang boleh ditukar ganti bergantung pada jenis kamera.



Proses imej foto terhasil



Keratan rentas kamera

Teknik Pemfokusan (Focusing Technique)

Teknik pemfokusan bermaksud memfokuskan kanta untuk mendapatkan imej subjek yang tepat (sharp). Terdapat dua teknik pemfokusan, iaitu secara manual dan automatik.

- 🌀 Teknik manual – pemfokusan kanta secara manual sehingga mendapatkan imej yang jelas dan tepat.
- 🌀 Teknik automatik – kanta bertindak secara automatik untuk pemfokusan imej.

Jenis-jenis Kanta



Kanta Normal (Standard Lens)

Kanta ini dapat menghasilkan kedudukan imej yang sama dengan jarak sebenar. Objek pada imej yang terhasil kelihatan seakan-akan sama dengan saiz objek sebenar. Kanta ini sangat sesuai mengambil gambar potret. Contoh kanta normal ialah 50 mm.



f/8 ISO400 1/50



Kanta Sudut Lebar (Wide Angle Lens)

Kanta yang dapat merakam foto pada sudut yang luas serta lebih jauh dari jarak sebenar. Saiz kanta menentukan bukaan sudut pandangan yang luas dan kadangkala memberikan kesan melengkung. Antara contoh kanta sudut lebar termasuklah 18 mm, 20 mm, 24 mm dan 35 mm.



Sumber: Yaman Ibrahim



Kanta Telefoto (Telephoto Lens)

Kanta yang menghasilkan imej dan sudut pandangan lebih dekat dan jelas dari jarak jauh. Objek kelihatan lebih besar daripada objek sebenar. Antara contoh kanta telefoto termasuklah 135 mm, 200 mm, 300 mm dan 1000 mm.



f/4 ISO400 1/1600



Kanta Makro (Macro Lens)

Kanta ini dapat merakam foto dari jarak dekat dan membolehkan objek yang kecil menjadi imej yang besar. Antara contoh kanta makro termasuklah 55 mm, 105 mm dan 200 mm.





Kanta Zum (Zoom Lens)

Kanta yang mempunyai jarak fokus yang boleh dilaraskan. Imej boleh difokus walaupun dalam jarak yang jauh. Antara contoh kanta zum termasuklah 20 – 55 mm, 70 – 200 mm dan 100 – 400 mm.



f/4 ISO200 1/1000



Kanta Perdana (Prime Lens)

Kanta yang mempunyai satu jarak fokus tetap dan tidak boleh dizum. Imej yang terhasil kelihatan lebih tepat dan fokus kepada subjek yang ingin dirakam. Antara contoh kanta perdana termasuklah 14 mm, 28 mm, 35 mm, 50 mm, 85 mm, 100 mm dan 200 mm.



f/4 ISO200 1/1600

Sumber: Yaman Ibrahim

AKTIVITI

Hasilkan rakaman foto dengan menggunakan hal benda yang sama tetapi penggunaan kanta yang berbeza secara berkumpulan. Bincangkan perbezaan hasil karya yang telah diperolehi.



TEKNIK FOTOGRAFI

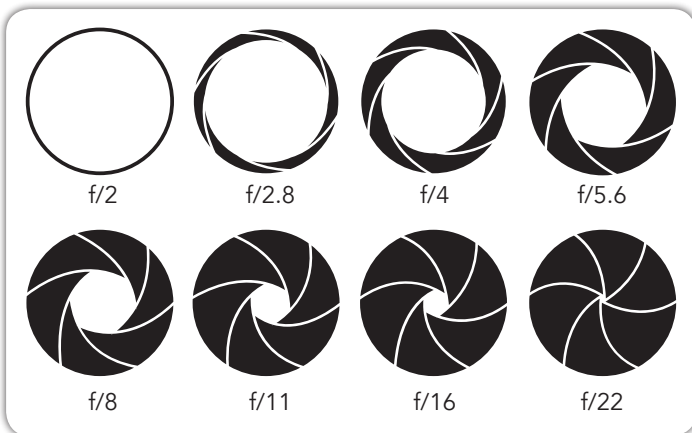
Teknik fotografi mempunyai tiga elemen asas, iaitu apertur (aperture), ISO dan kelajuan pengatup (shutter speed).



Apertur (Aperture)

Apertur ialah bukaan diafragma kanta yang berfungsi untuk mengawal cahaya yang masuk ke dalam kamera.

- Semakin kecil nombor maka semakin lebar bukaan apertur dan semakin banyak cahaya masuk.
- Semakin besar nombor maka semakin kecil bukaan apertur dan semakin sedikit cahaya masuk.



Perbezaan bukaan apertur

INFO BAHASA

Diaphragma ialah susunan (kepingan) plat yang tipis untuk mengawal kemasukan cahaya ke dalam kamera.

Perbandingan latar belakang foto yang berbeza mengikut bukaan apertur



f/2.8



f/4



f/5.6



f/8



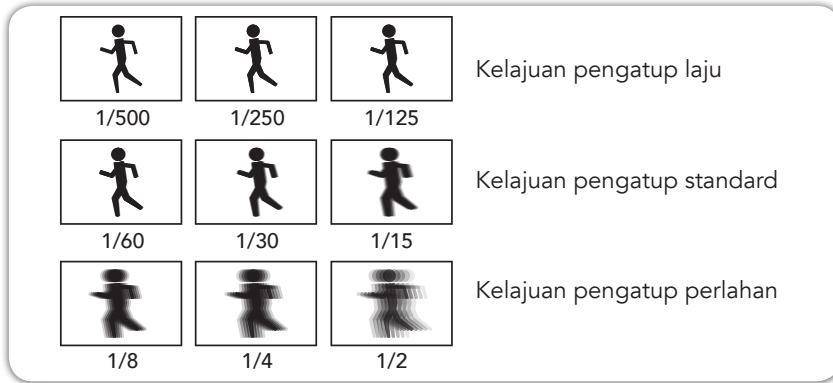
f/11



f/16

Kelajuan Pengatup (Shutter Speed)

Kelajuan pengatup ialah kecepatan merakam objek pada kamera dan jangka masa yang diambil untuk tingkap pengatup terbuka dan tertutup semula. Kelajuan pengatup laju dapat menghasilkan gambar yang jelas dan gambar yang pegun, manakala kelajuan pengatup perlahan menghasilkan gambar yang bergetar dan kabur.



Perbezaan kelajuan pengatup

Perbezaan penggunaan kelajuan pengatup



Kelajuan pengatup laju



Kelajuan pengatup perlahan



Kelajuan pengatup laju

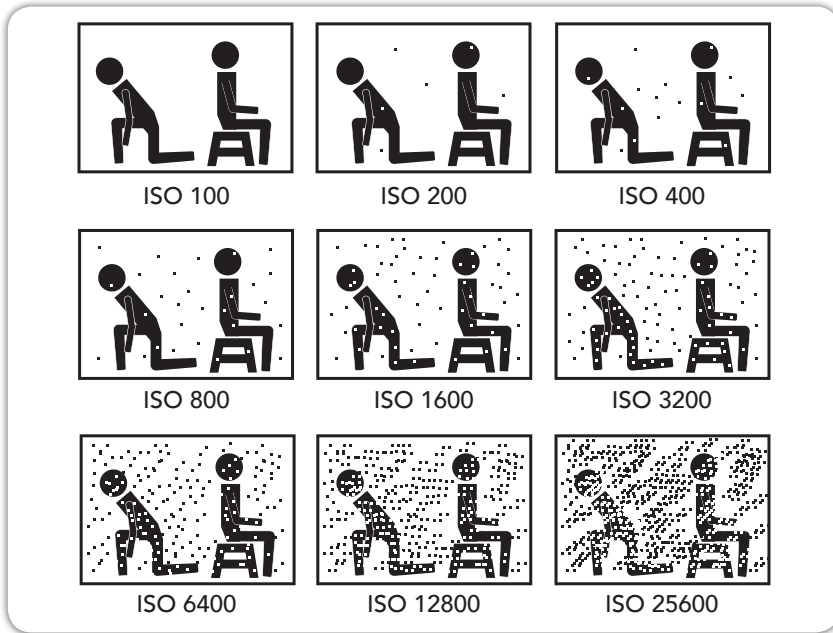


Kelajuan pengatup perlahan

ISO (International Organization for Standardization)

ISO ialah sensitiviti sensor kamera terhadap cahaya. Semakin tinggi ISO semakin banyak sensitiviti kepada cahaya. Semakin rendah ISO semakin kurang sensitiviti terhadap cahaya.

Nilai ISO yang tinggi menyebabkan kamera lebih sensitif kepada cahaya dan akan menghasilkan kesan kasar (grain) yang dipanggil noise.



Penggunaan ISO yang berbeza

Perbandingan penggunaan ISO yang berbeza



Dedahan Cahaya (Exposure)

Dalam fotografi, aturan dedahan cahaya sangat penting bagi mendapatkan hasil serta kualiti foto yang diinginkan. Aturan dedahan cahaya berhubung kait dengan apertur dan kelajuan pengatup. Terdapat beberapa kesan yang terhasil pada foto apabila dedahan cahaya berbeza seperti dedahan cahaya kurang, dedahan cahaya tepat dan dedahan cahaya berlebihan.



INFO SENI

Waktu yang sangat sesuai untuk mendapatkan dedahan cahaya yang terbaik adalah ketika warna langit keemasan sebelum matahari terbenam (magic hours).

Perbezaan dedahan cahaya



f/13 ISO125 1/250

Dedahan cahaya kurang

- Foto yang terhasil kelihatan gelap



f/9 ISO125 1/250

Dedahan cahaya yang tepat

- Foto yang terhasil kelihatan jelas



f/5.6 ISO125 1/250

Dedahan cahaya berlebihan

- Foto yang terhasil terlalu terang



AKTIVITI

Hasilkan rakaman foto dengan menggunakan teknik yang telah dipelajari.



KBAT

Apakah perbezaan penggunaan ISO 100 dengan ISO 1600?

Imbangan Putih (White Balance)

Imbangan putih ialah proses melaraskan warna putih untuk membantu menyeimbangkan warna-warna lain. Proses ini akan menghasilkan warna foto yang kelihatan seperti warna asal apabila dirakamkan. Pada masa kini, kamera digital sudah dilengkapi dengan pengaturan mod imbangan putih (white balance), iaitu *auto*, *daylight*, *shade*, *cloudy*, *tungsten*, *flourescent*, *flash* dan *custom*.

Auto

Mod auto atau singkatannya AWB (Auto White Balance), berfungsi secara automatik untuk membaca imbangan putih yang terhasil daripada cahaya di sekitarnya.



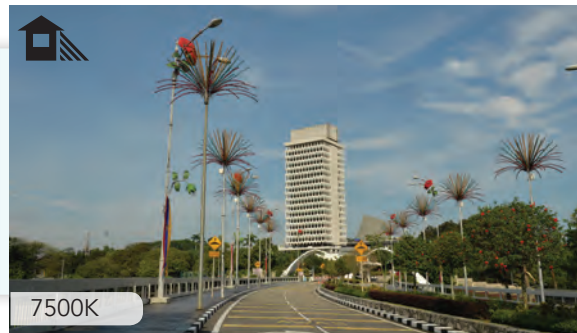
Daylight

Mod ini membantu mengembalikan kesan cahaya yang berlebihan kepada keadaan asal di ruang terbuka (outdoor).



Shade

Mod ini meneutralkan dan membetulkan kesan cahaya di tempat teduh.



Cloudy

Mod ini memberikan kesan warna panas di ruang terbuka.





Tungsten

Mod ini memberikan kesan kebiruan pada foto.



Flourescent

Mod ini membetulkan warna cahaya lampu *flourescent*.



Flash

Mod ini meneutralkan objek foto seperti objek sebenar.



Custom

Mod ini dirancang secara manual mengikut kehendak jurufoto.

Medan Fokus (Depth of Field)

Medan fokus ialah ruang atau kawasan ketepatan (sharpness) yang terhasil pada foto. Imej akan kelihatan jelas dan tepat bergantung pada jarak imej dan jarak bukaan apertur kamera. Medan fokus terbahagi kepada dua, iaitu *shallow depth of field* dan *great depth of field*.

- ❁ *Shallow depth of field* – keseluruhan gambar kelihatan tepat (sharp).
- ❁ *Great depth of field* – subjek yang difokus sahaja kelihatan tepat (sharp), manakala bahagian lain kelihatan kabur.



Shallow depth of field



Great depth of field

Aturan Sepertiga (The Rule of Third)

Aturan sepertiga ialah teknik komposisi yang membahagikan satah kepada beberapa bahagian melalui garisan vertikal dan horizontal. Teknik ini memberikan panduan untuk meletakkan subjek yang dirakam pada sudut tertentu agar foto yang terhasil lebih menarik dan cantik.

Pemidang tilik (viewfinder)



Bayangan garisan vertikal dan horizontal pada kamera bagi mendapatkan panduan teknik aturan sepertiga.



Aturan sepertiga ialah peletakan subjek pada pertemuan titik garisan vertikal dan horizontal akan menghasilkan komposisi yang lebih menarik.



Subjek berada di bahagian tengah foto dan tidak menggunakan aturan sepertiga akan menghasilkan komposisi kurang menarik.



Hasil karya yang menggunakan aturan sepertiga (The Rule of Third).

Sudut Pandangan

Sudut pandangan sangat penting dalam fotografi bagi menentukan kualiti foto yang terhasil. Terdapat beberapa jenis sudut pandangan, antaranya:



Pandangan aras mata
(eye level view)

Pandangan dari atas
(bird's eye view)



Pandangan dari bawah
(worm's eye view)

Makro

Makro ialah teknik rakaman foto dari jarak dekat. Kanta makro digunakan bagi mendapatkan kesan yang lebih jelas pada objek yang kecil.



Hasil karya yang menggunakan teknik makro.

Panning

Panning ialah teknik rakaman foto pada subjek yang sedang bergerak seperti perlakuan sesuatu aksi atau aktiviti sukan. Teknik ini biasanya menggunakan kelajuan pengatup perlahan dan kamera digerakkan mengikut pergerakan objek. Imej yang terhasil jelas dan pegun, manakala latar belakangnya kabur.



Hasil karya yang menggunakan teknik *panning*.



AKTIVITI

1. Hasilkan teknik fotografi yang telah dipelajari secara berkumpulan.
2. Bincangkan dan bentangkan hasil karya melalui kaedah banding beza.



FOTOGRAFI KREATIF

Penghasilan fotografi kreatif memerlukan bahasa seni dalam karya seperti aspek ruang, pergerakan, harmoni, penegasan dan kontra. Selain itu, nilai estetika, kreativiti dan unik perlu dititikberatkan dalam menghasilkan karya yang jelas dan kreatif kepada audiens.



Foto yang dihasilkan di dalam studio dengan menggunakan air, kepingan kaca dan kesan cahaya. Teknik ini dapat menimbulkan kesan seolah-olah subjek berada di dalam air.

Foto yang terhasil daripada proses pengeditan dengan menggunakan perisian komputer. Foto menunjukkan seorang kanak-kanak dan remaja perempuan yang seolah-olah berada di angkasa lepas.



Foto dihasilkan dengan mengatur dedahan cahaya dan penggunaan kelajuan pengatup perlahan bagi merakam imej cahaya lampu pada waktu malam.



FOTOGRAFI PENGIKLANAN

Fotografi pengiklanan ialah foto yang dihasilkan untuk tujuan paparan dan mempromosikan sesuatu produk dan perkhidmatan. Teknik dan kaedah fotografi yang diaplikasikan harus menjerus kepada sesuatu konsep dan idea. Jurufoto harus memahami dan memenuhi konsep dan idea mengikut kehendak pelanggan. Fotografi ini boleh dikategorikan kepada beberapa bahagian, antaranya fotografi pengiklanan makanan, fotografi pengiklanan produk kosmetik dan fotografi pengiklanan fesyen.



Contoh fotografi pengiklanan makanan



Contoh fotografi pengiklanan produk kosmetik



Sumber: Humairah Design

Contoh fotografi pengiklanan fesyen



FOTOGRAFI KEWARTAWANAN

Fotografi kewartawanan ialah satu bidang kewartawanan yang melibatkan kerja-kerja mengumpul, mengedit dan mendapatkan bahan berita untuk tujuan penyiaran kepada audiens. Bahan ini berbentuk gambaran visual berserta penulisan yang menerangkan sesuatu isu yang dibangkitkan secara lebih terperinci. Gambaran visual sangat penting dalam penulisan kerana mampu mempengaruhi emosi serta menarik minat pembaca untuk mengetahui sesuatu berita yang ditulis dengan lebih lanjut. Fotografi kewartawanan juga berperanan sebagai "suara" terhadap konflik negara, peperangan, kemiskinan, bencana alam, kebudayaan serta acara sukan menerusi foto yang dihasilkan.



Keadaan banjir boleh menyebabkan kerosakan dan kerugian harta benda.



Tarian zapin tradisional



Sukan bola sepak



Sambutan Hari Kemerdekaan



FOTOGRAFI DIGITAL



PROJEK: FOTOGRAFI ILUSI

Penjanaan idea: pemerhatian, kajian lapangan pada hal benda

Konsep: realistik

Pelaksanaan proses:

- lakaran aksi pergerakan manusia
- rakaman foto pelbagai sudut pandangan
- pemilihan foto terbaik

Kemasan karya: membuat bingkai

Hal benda: aksi fizikal manusia

Media: kamera kanta tunggal

Teknik penghasilan karya: fotografi kreatif



PROSES

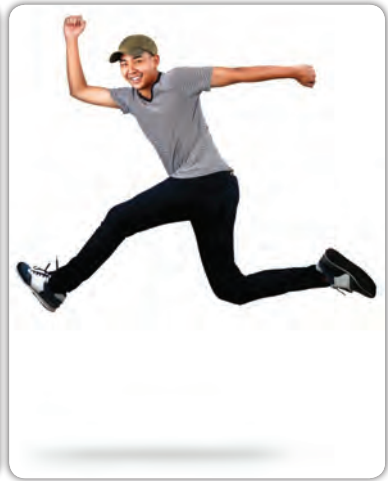
PENJANAAN IDEA

Penjanaan idea dilakukan melalui karya fotografi sebenar.



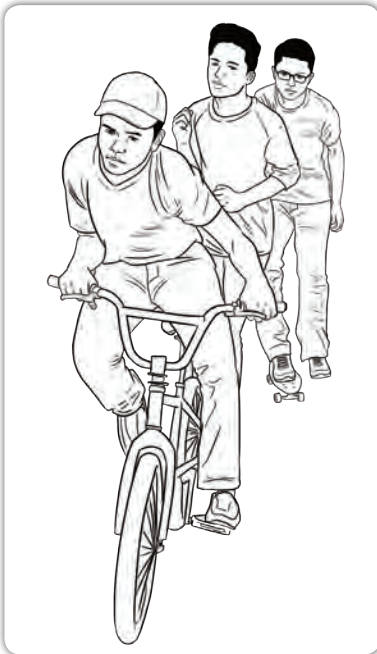
PENENTUAN KONSEP

Penentuan konsep realistik - aksi fizikal manusia.



PELAKSANAAN PROSES

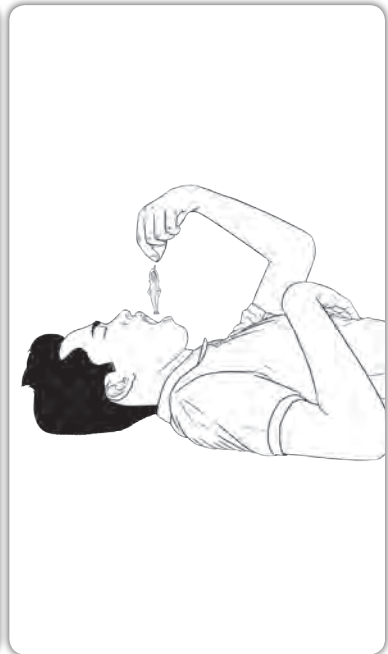
Lakaran berdasarkan hal benda.



Lakaran idea 1



Lakaran idea 2



Lakaran idea 3

Rakaman foto pelbagai sudut pandangan dan aksi yang berbeza.

Cadangan Idea 1

Foto menunjukkan keadaan remaja berbaring berdekatan dinding sambil memegang basikal dan beraksi seperti berjalan.



Setelah foto dipusingkan, keadaan remaja seolah-olah sedang menaiki basikal dan berjalan di tepi bangunan.



Cadangan Idea 2

Foto menunjukkan dua remaja berada dalam kedudukan jarak yang berbeza. Seorang berada di bahagian hadapan dan seorang lagi berada jauh di belakang.



Setelah proses pengeditan dilakukan melalui perisian komputer, foto kelihatan seolah-olah remaja yang berada di hadapan sedang menopang remaja di belakang dengan menggunakan tapak tangannya.



Cadangan Idea 3

Foto menunjukkan situasi seorang remaja berada di bahagian hadapan sambil mengangkat sebelah tangannya selari dengan mulut, manakala seorang kanak-kanak berada jauh di belakang sambil mengangkat kedua-dua belah tangannya.



Setelah proses pengeditan dilakukan melalui perisian komputer, foto kelihatan seolah-olah remaja yang berada di hadapan sedang memegang tangan kanak-kanak tersebut.



KEMASAN KARYA

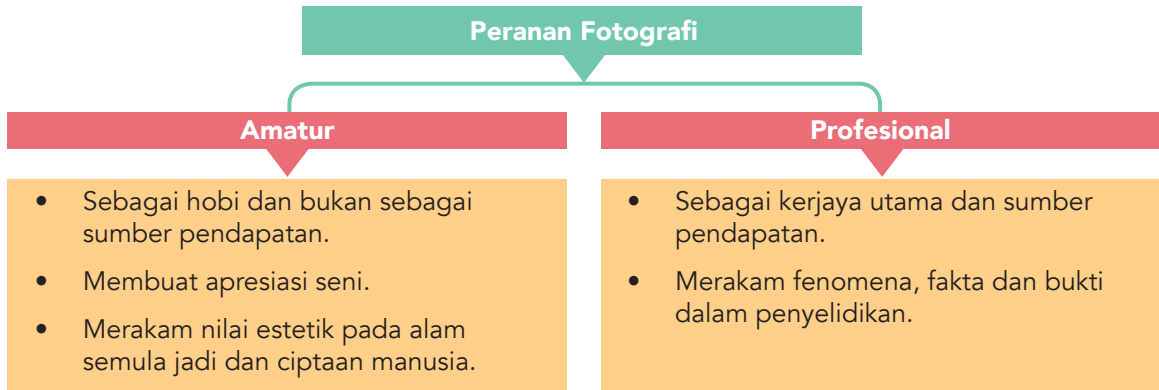


Foto ini dipilih sebagai karya akhir kerana situasi remaja tersebut kelihatan benar-benar sedang menaiki basikal dan berjalan. Teknik fotografi ilusi berjaya dihasilkan dalam karya ini.



APRESIASI KARYA

PERANAN FOTOGRAFI



APRESIASI KARYA

Apresiasi ialah penghargaan serta pengiktirafan sesuatu karya. Dalam fotografi, apresiasi dilakukan bagi menilai pemahaman dan huraian aspek tertentu pada foto yang terhasil sama ada secara tersurat atau tersirat.

Aspek formal juga penting dalam membuat apresiasi karya. Hal ini meliputi aspek bahasa seni seperti unsur seni dan prinsip rekaan. Unsur seni seperti garisan, jalinan, rupa, bentuk, warna dan ruang, manakala prinsip rekaan pula terdiri daripada keseimbangan, kontra, penegasan, kesatuan, imbangan, harmoni serta irama dan pergerakan.

PERKARA	CIRI-CIRI
Gaya	Cara penampilan pada sesuatu karya. Gaya boleh disampaikan secara realistik, separa abstrak dan abstrak.
Ruang	Merujuk faktor masa, persekitaran dan peristiwa semasa karya dihasilkan.
Karya/Nilai	Nilai murni yang ingin disampaikan.
Makna	Mesej yang ingin disampaikan melalui karya secara tersurat atau tersirat.
Fungsi	Berfungsi sebagai sindiran atau merakam suatu peristiwa.
Media, Proses dan Teknik	Cara olahan peralatan dan kaedah mengikut jenis foto yang dihasilkan.

MENGENALI JURUFOTO TEMPATAN



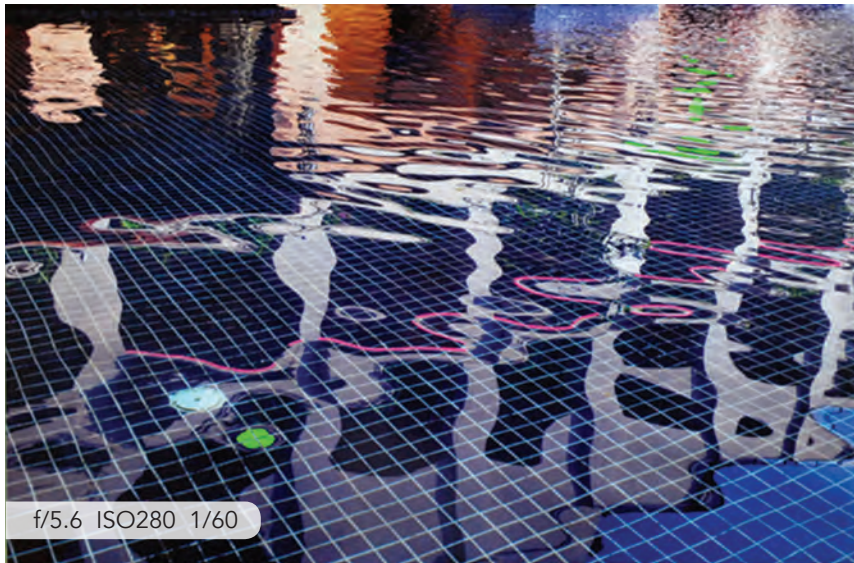
Sumber: Fergana Art Sdn. Bhd.

- Jurufoto:** Ismail Hashim
Tajuk: *Kedai Gunting (Barber Shop)*
Gaya: Gaya realistik
Ruang: Keadaan kedai gunting rambut sekitar tahun 1985
Karya/Nilai: Nilai kemasyarakatan
Makna: Menceritakan keadaan kehidupan tukang gunting rambut dan kedainya
Fungsi: Mendokumentasikan sosiobudaya pada ketika itu
Media/Teknik: *Hand tinted silver gelatin print*



ISMAIL BIN HASHIM (1940 – 2013)

- Beliau dilahirkan pada tahun 1940 di Ulu Sungai Ara, Pulau Pinang.
- Pada tahun 1959, beliau melanjutkan pengajian di *Teacher's Training College* sebelum ke *Federation School of Deaf* di Pulau Pinang.
- Beliau menyambung pengajiannya ke *University of Manchester* untuk menjadi guru pendidikan khas (masalah pendengaran) dan seterusnya memperoleh sijil dalam pengkhususan seni dari *Specialist Teacher's Training Institute (STTI)*, Kuala Lumpur.
- Pada tahun 1972, beliau menyambung pengajiannya dalam bidang seni halus di Universiti Sains Malaysia (USM).
- Beliau memperoleh Ijazah Sarjana Reka Bentuk Grafik dari *Washington State University*, Amerika Syarikat.
- Beliau pernah menjadi guru di sekolah dan pensyarah di USM sebelum dilantik sebagai Dekan Pusat Seni, USM.
- Pada tahun 2010, beliau diberi penghormatan untuk mengadakan pameran Retrospektif di Muzium Negeri Pulau Pinang.



- Jurufoto:** Dato' Raja Zahabuddin Raja Yaacob
Tajuk: *Seni itu... Tetap Indah*
Gaya: Abstrak
Ruang: Rakaman imej seni spontan yang mengandungi kehalusan seni yang tidak dapat diulangi
Karya/Nilai: Nilai estetika seni fotografi
Makna: Pengkarya merakamkan kehalusan seni dengan imej dua kisanan alunan warna merah dan hijau dalam nilai tambah melalui foto montaj bagi menjadikannya suatu imej seni yang indah
Fungsi: Merupakan rakaman visual fotografi yang terancang dari sudut mata hati yang sensitif melalui konsep identiti pengkarya
Media/Teknik: Foto montaj



DATO' RAJA ZAHABUDDIN BIN RAJA YAACOB

- Beliau dilahirkan di Perak pada tahun 1948.
- Beliau mengambil jurusan Seni Reka Grafik CSAD di London, United Kingdom dan meneruskan pengajiannya ke peringkat sarjana dalam bidang Seni Reka Grafik di CALARTS, California, Amerika Syarikat.
- Beliau berkhidmat di Universiti Teknologi MARA dari tahun 1973 hingga 2004.
- Sepanjang perkhidmatannya, beliau pernah memegang jawatan sebagai pensyarah grafik dan fotografi, Ketua Jabatan Fotografi, Dekan serta Ketua Program pelajar lanjutan, Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM.
- Pada masa ini, beliau masih berkhidmat sebagai Profesor/Dekan di Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, Universiti Selangor (UniSel).
- Antara pameran yang pernah disertaiya termasuklah:
 - > 26th Asian International Art Exhibition, Seoul, Korea – 2011;
 - > Group Exhibition, Pelita Hati House of Art, Kuala Lumpur – 2011;
 - > 23rd Asian International Art Exhibition, Art Museum, Guangzhou Academy of Fines Art, China – 2008;
 - > 4th Generations – Photography Exhibition, Galeri Shah Alam, Selangor – 2005;
 - > 'Side by Side', Contemporary Art British/Malaysia, National Art Gallery – 1986.



f/8 ISO200 1/800

Jurufoto: Yaman Ibrahim
 Tajuk: *Gunung Bromo 2010*
 Gaya: Gaya realistik
 Ruang: Menggambarkan Gunung Bromo yang sedang meletus pada tahun 2010
 Karya/Nilai: Nilai budaya kehidupan masyarakat di Indonesia
 Makna: Menceritakan suasana semasa letusan gunung berapi
 Fungsi: Merakamkan peristiwa sebenar Gunung Bromo yang meletus pada tahun 2010
 Media/Teknik: Fotografi digital



YAMAN BIN IBRAHIM

- Beliau dilahirkan di Kelantan pada tahun 1966.
- Beliau menyambung pengajiannya di Universiti Malaya pada tahun 1989 sebelum memperoleh Diploma Pendidikan pada tahun 1991.
- Beliau pernah berkhidmat sebagai guru di Sekolah Menengah Damansara Utama dari tahun 1992 hingga 2000.
- Pada tahun 2002, beliau menjadi pengurus kanan multimedia di sebuah syarikat penerbitan.
- Pada tahun 2007, beliau membuka studio fotografi, 'NeoStudio' di Kuala Lumpur.
- Sepanjang kerjayanya sebagai jurufoto, beliau telah memenangi banyak pertandingan sama ada di dalam atau di luar negara serta dilantik menjadi juri pertandingan fotografi.
- Beliau memenangi tempat pertama dalam pertandingan *Photographer of the Year 2007*, di DCM United Kingdom dalam *Street Category* dan karya beliau dipamerkan di Mall Galleries, London.
- Pada tahun 2013, beliau dianugerahkan *MAYBANK Photographer of the Year* serta banyak kemenangan lain yang pernah dicapainya sepanjang penglibatan dalam bidang ini.

Sila imbas



MENGENALI JURUFOTO LUAR NEGARA



f/2 ISO100 1/400

Jurufoto:	Rarindra Prakarsa
Tajuk:	<i>Bermain dengan Kerbau</i>
Gaya:	Gaya realistik
Ruang:	Keadaan di Indonesia; kanak-kanak yang tidak takut untuk bermain dengan kerbau
Karya/Nilai:	Nilai kasih sayang terhadap binatang
Makna:	Menceritakan realiti kehidupan kanak-kanak di kampung
Fungsi:	Kehidupan budaya masyarakat di Indonesia yang sangat sayang akan binatang peliharaan mereka
Media/Teknik:	Fotografi digital

**RARINDRA PRAKARSA**

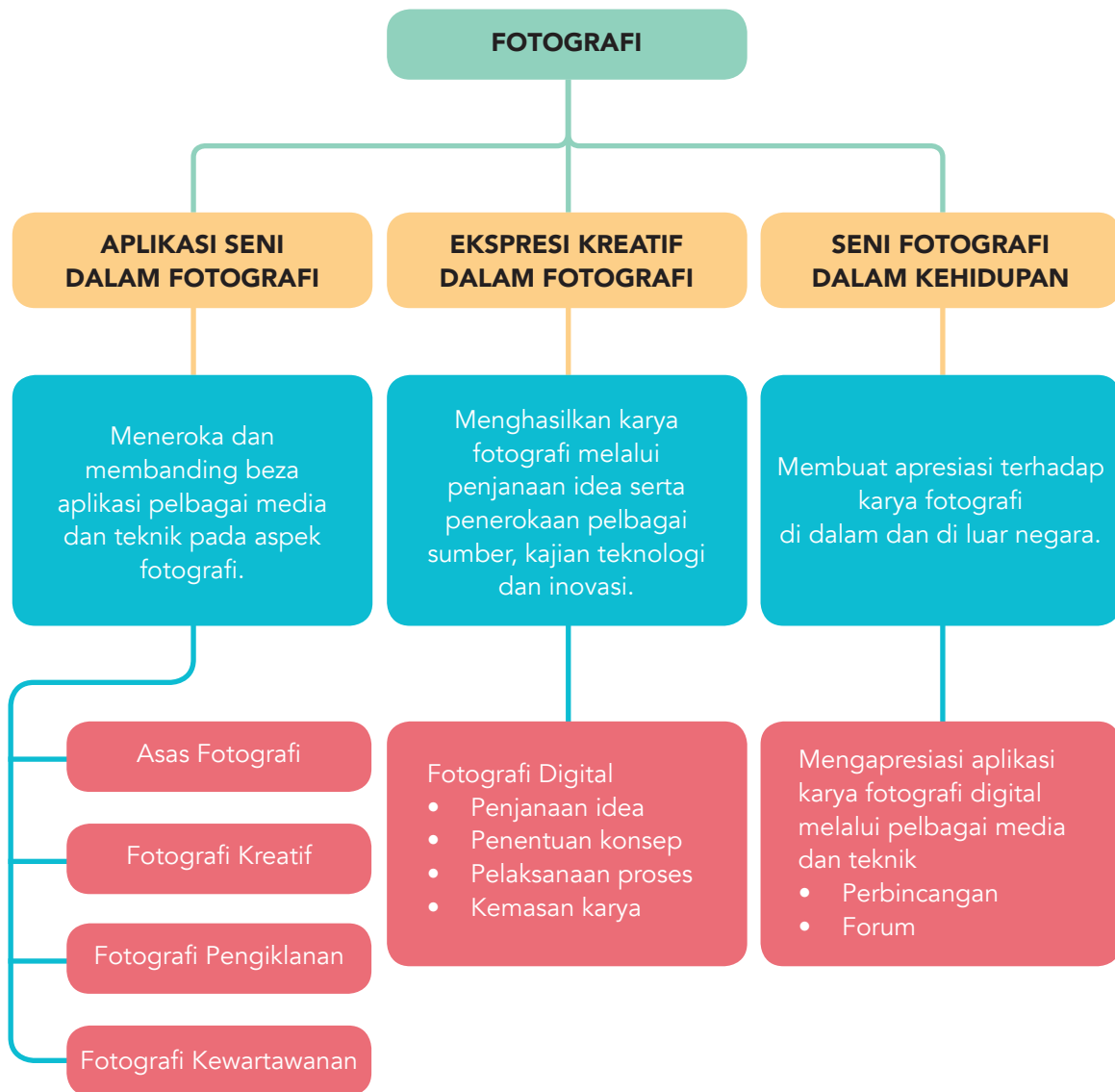
- Beliau dilahirkan di Jakarta, Indonesia.
- Beliau telah berkecimpung dalam bidang fotografi sejak di bangku sekolah.
- Beliau mendapat pendidikan di Kolej Politeknik Universitas Indonesia dan menjadi jurufoto profesional sejak tahun 2007.
- Beliau juga pernah berkhidmat sebagai tenaga pengajar dalam bidang fotografi sebanyak 10 kali di Malaysia serta 11 negara lain.
- Karya beliau banyak diterbitkan dalam majalah tempatan mahupun luar negara.
- Karya beliau banyak berkisar tentang kehidupan, budaya dan potret manusia. Hasil fotografi beliau sangat menarik dan kreatif.

Sila imbas

**AKTIVITI**

Kenali jurufoto di dalam dan di luar negara, dan hasilkan apresiasi terhadap karya mereka.

RUMUSAN



Sila imbas



SENARAI SUMBER GAMBAR

LATIHAN SUMATIF

Soalan Objektif

1. Teknik *daguerreotype* merupakan teknik yang dapat menghasilkan imej yang lebih cantik dan sempurna. Siapakah yang telah menjumpai teknik tersebut?
A. William Henry Talbolt
B. Al-Hasan Ibnu Al-Haytham
C. Joseph Nicéphore Niépce
D. Louis Jacques Mandé Daguerre
2. Apakah kamera yang mempunyai dua kanta?
A. Kamera Kompak
B. Kamera Kanta Tunggal
C. Kamera Kanta Berkembar
D. Kamera Pencari Jarak Padu
3. Apakah maksud apertur?
A. Untuk menopang kamera
B. Mengawal cahaya yang masuk ke dalam kamera
C. Merupakan dedahan cahaya yang menentukan kualiti foto
D. Kemampuan menterjemah warna putih
4. Apakah perbezaan antara kelajuan pengatup laju dengan kelajuan pengatup perlahan?
A. Gambar kabur, gambar pegun
B. Kedua-dua gambar jelas dan pegun
C. Gambar kabur, gambar jelas dan pegun
D. Gambar jelas dan pegun, gambar kabur
5. *The Rule of Third* bermaksud _____.
A. mengawal cahaya masuk ke dalam kamera.
B. teknik komposisi yang membahagikan beberapa bahagian pada garisan vertikal dan horizontal.
C. sudut pandangan mata dalam fotografi.
D. menentukan ketajaman imej yang terhasil.
6. Apakah maksud teknik foto makro?
A. Imej kabur
B. Imej pegun dan jelas
C. Merakam imej dari jarak jauh
D. Merakam imej dari jarak dekat

Soalan Subjektif

1. Labelkan bahagian kamera di bawah.



2. Jelaskan perbezaan yang terdapat dalam kedua-dua gambar di bawah.

GAMBAR 1



GAMBAR 2



3. Nyatakan definisi fotografi kewartawanan yang telah dipelajari.
4. Apakah maksud teknik *panning* dalam fotografi?

BAB 2

REKA BENTUK



PENGENALAN

Reka bentuk ialah seni komunikasi yang mempunyai pelbagai tujuan seperti mendidik, mempengaruhi, memujuk dan memberikan maklumat tertentu kepada orang ramai. Reka bentuk juga merupakan penghasilan rekaan baharu secara terancang dan dapat memberikan impak tertentu kepada audiens.



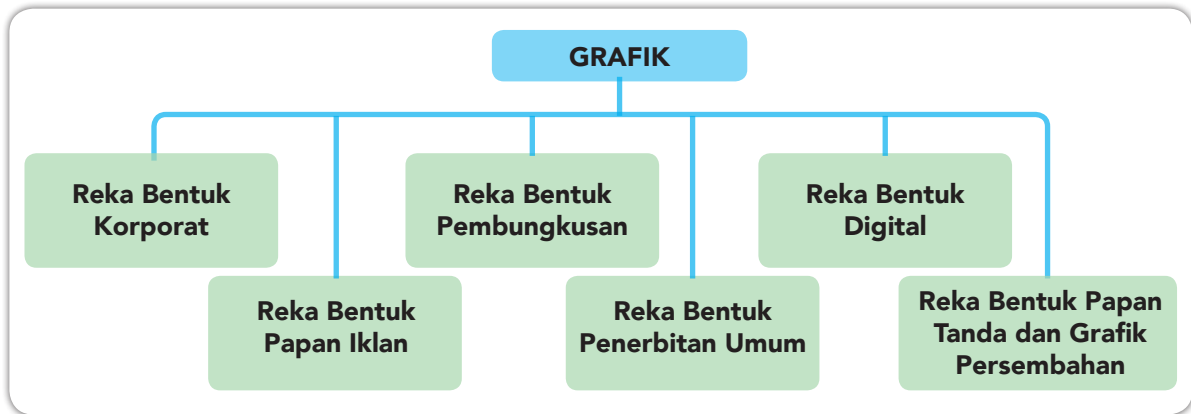


REKA BENTUK GRAFIK

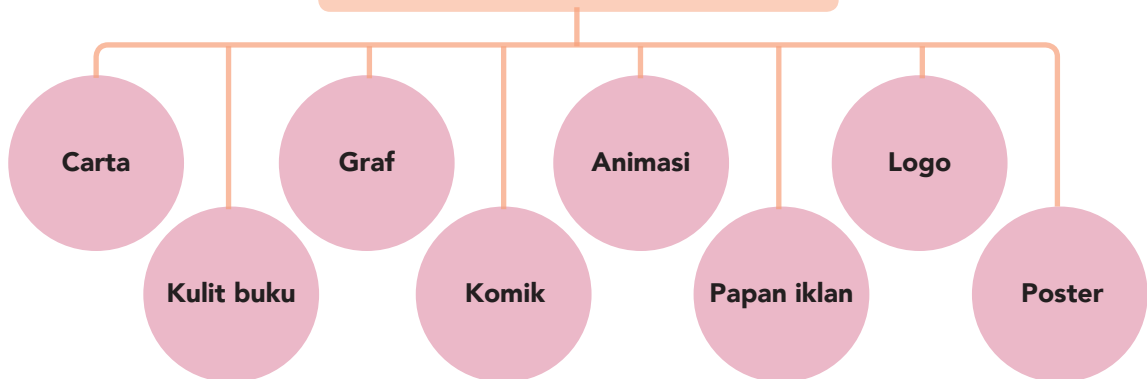
DEFINISI

Reka bentuk grafik merujuk susunan atau perancangan yang menggunakan unsur seni dan prinsip rekaan. Grafik terhasil daripada gabungan idea dan pelbagai teknik penghasilan.

BIDANG-BIDANG GRAFIK



CONTOH REKA BENTUK GRAFIK



KOMIK DAN ANIMASI

Komik dan animasi merupakan paparan imej yang menghiburkan dan digunakan untuk menyampaikan pesan, pengajaran, penceritaan dan informasi melalui gaya persembahan tertentu. Komik ialah imej yang tidak bergerak, manakala animasi ialah imej yang bergerak. Komik dan animasi sering kali menggunakan figura sebagai imej utama dalam persembahan. Figura dalam buku ini memberikan fokus kepada reka bentuk imej manusia.

LAKARAN ASAS (FIGURA)

PENGENALAN

Lakaran merupakan langkah awal sebelum terhasilnya sesuatu karya. Lakaran asas ialah lukisan yang dihasilkan secara cepat, kasar, ringkas dan spontan. Lakaran tidak memberikan fokus kepada kajian bentuk secara terperinci. Lakaran dihasilkan dengan tujuan mengkaji permasalahan visual seperti kajian struktur, bentuk, komposisi, karakter dan rakaman pergerakan.

MEDIA DAN TEKNIK

Media ialah penghubung antara pengkarya dengan hasil lakaran. Teknik pula merupakan kaedah yang digunakan dalam sesuatu lakaran. Buku ini memberikan fokus kepada kajian lakaran asas yang menggunakan media dan teknik konvensional. Contoh media konvensional bagi penghasilan lakaran ialah media kering seperti pen, pensel, pensel warna atau arang. Teknik konvensional dalam penghasilan lakaran adalah dengan menggunakan garisan yang membentuk rupa dan imej tertentu.

LAKARAN ASAS KARAKTER MANUSIA

Karakter ialah sifat kepada perwatakan tertentu. Karakter merupakan elemen penting yang membawa kepada isi penceritaan komik atau animasi. Karakter figura dalam komik dan animasi terbentuk melalui lakaran ekspresi wajah dan imej keseluruhan badan figura seperti bentuk tangan, kaki, pakaian dan pergerakan.

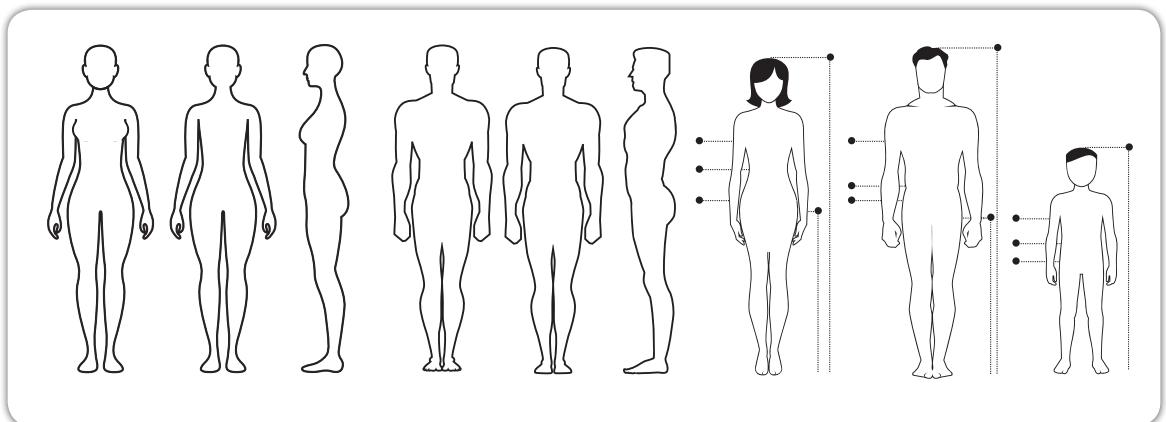


INFO BAHASA

Figura bermaksud representasi kepada bentuk badan manusia. **Figuration** dalam *Art Terms Dictionary* bermaksud representasi sesuatu benda kepada sesuatu bentuk tertentu.

Kadar Banding

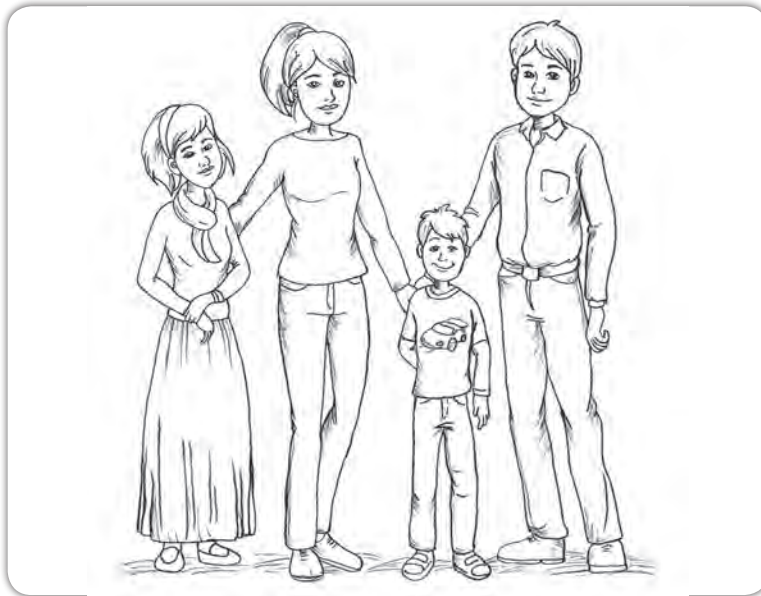
Kadar banding manusia adalah berbeza berdasarkan jantungina, umur dan jenis bentuk badan. Kesan kedutan pada pakaian atau kelengkapan seperti baju dan kasut juga akan memberikan kesan tertentu pada karakter.



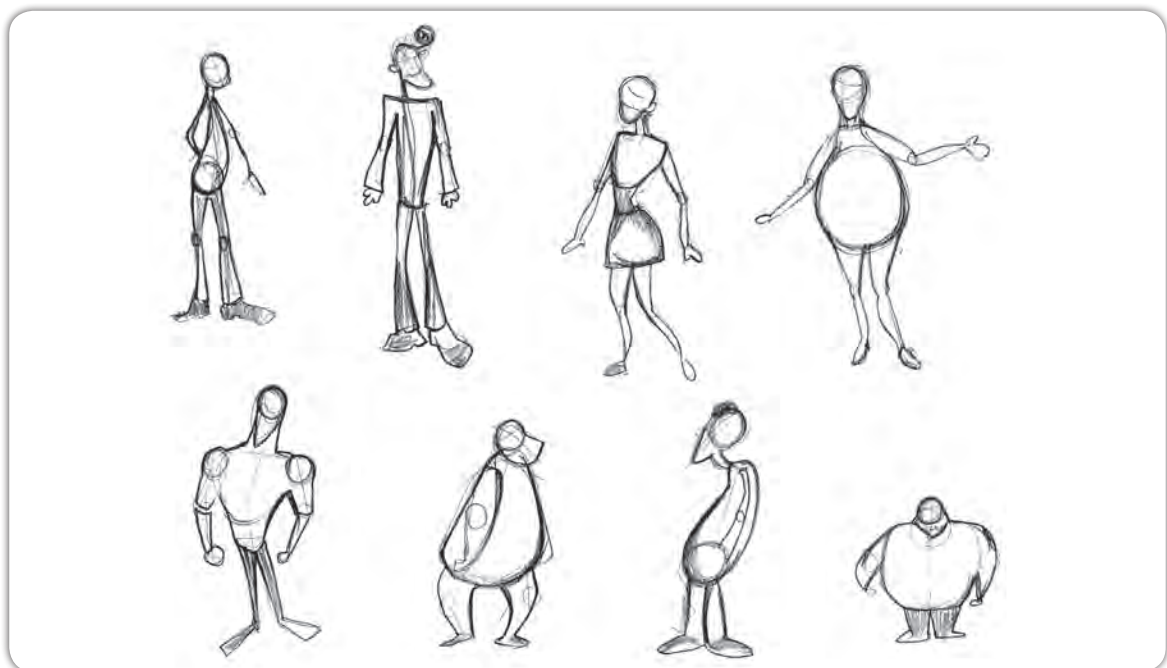
Kadar banding dan ketinggian yang berbeza antara perempuan, lelaki dengan kanak-kanak.

Bentuk Badan Manusia

Badan manusia terbentuk berdasarkan beberapa bahagian seperti badan, tangan dan kaki. Dalam penghasilan komik, bentuk badan boleh dihasilkan melalui dua kaedah olahan, iaitu olahan mengikut kadar banding realistik dan olahan kadar banding yang dipermudahkan.



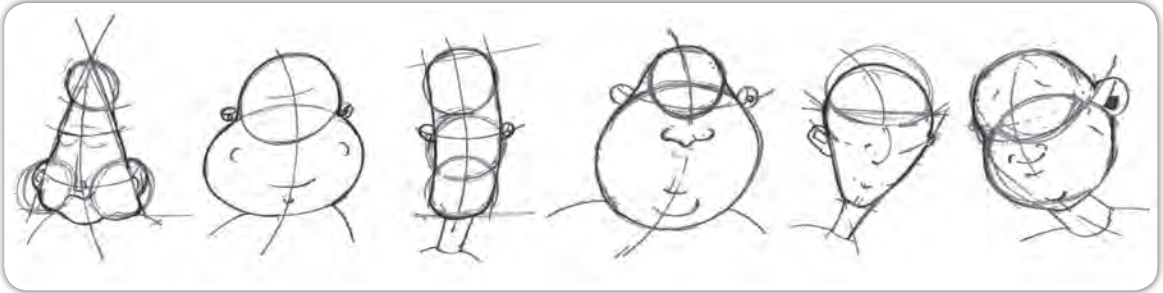
Lakaran manusia dengan olahan kadar banding realistik.



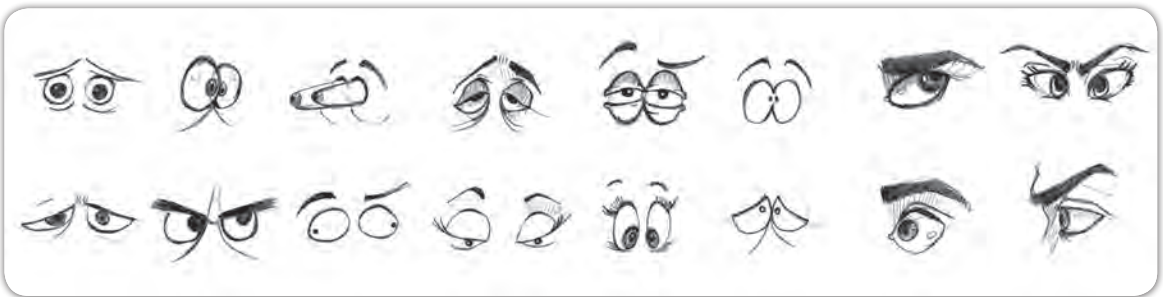
Pelbagai jenis bentuk badan yang diolah dengan kadar banding yang dipermudahkan.

Bahagian Kepala

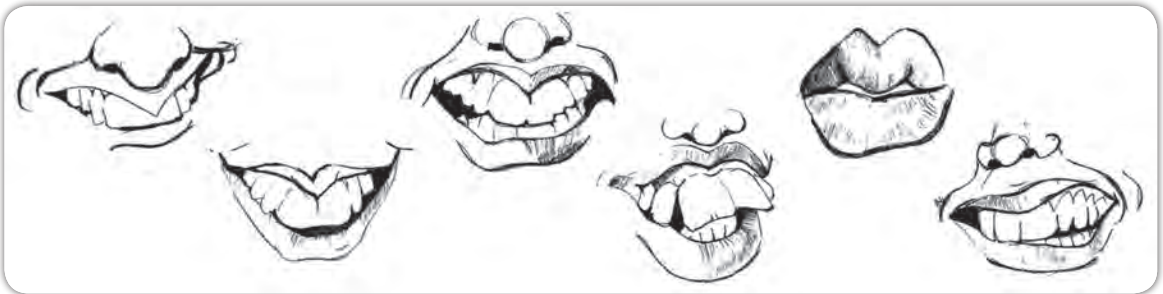
Bahagian kepala manusia merupakan bahagian yang terpenting untuk menunjukkan ekspresi kepada sesuatu karakter. Ekspresi wajah terbentuk melalui olahan mata, hidung dan mulut yang terdapat di bahagian kepala manusia.



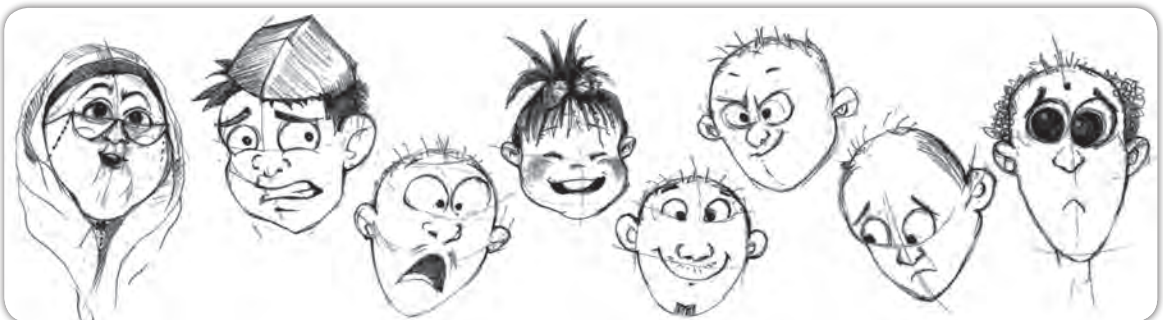
Rupa asas dalam membentuk wajah



Bahagian mata



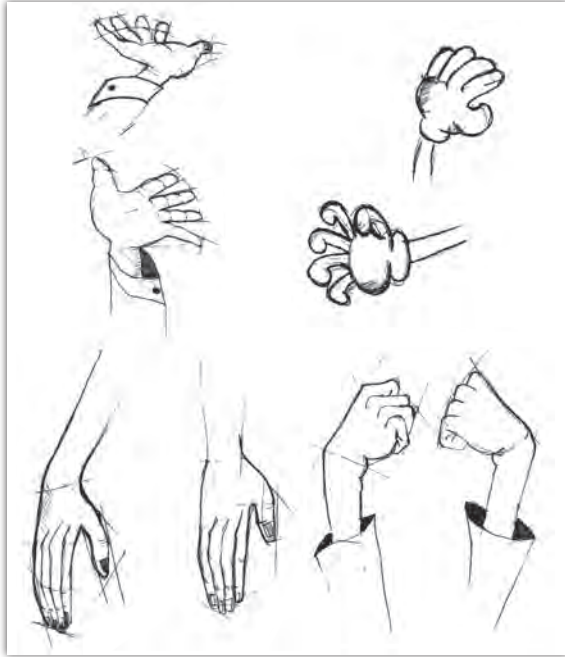
Bahagian mulut



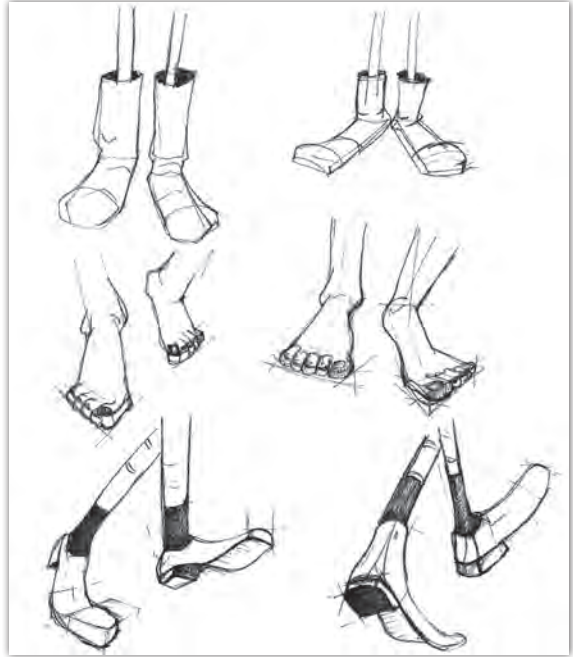
Ekspresi pada keseluruhan wajah

Bentuk Tangan dan Kaki

Bentuk tangan dan kaki mestilah dilukis dengan bentuk yang betul agar dapat menimbulkan kesan pergerakan figura manusia yang logik.



Bentuk tangan



Bentuk kaki

Kesan Kedutan pada Pakaian

Kesan kedutan yang betul pada pakaian dapat menimbulkan kesan pergerakan figura dengan lebih jelas.

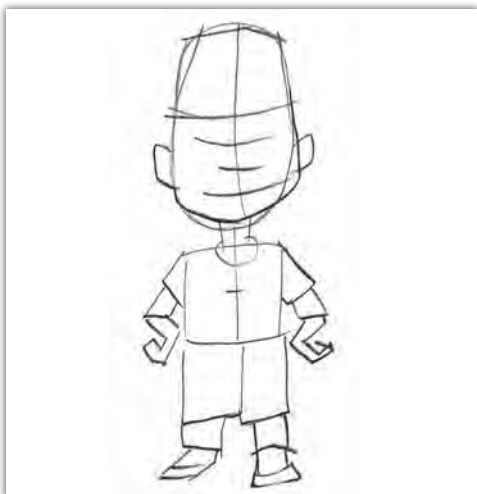
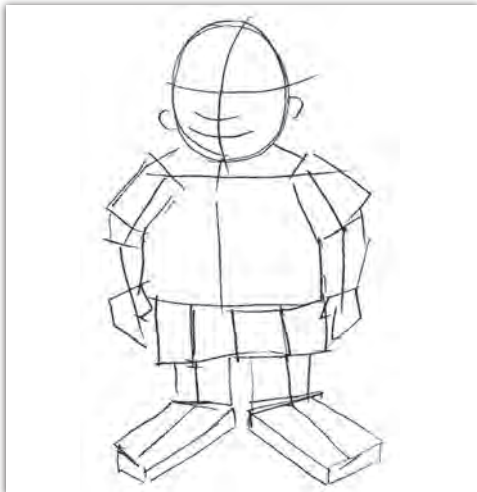


Proses Lakaran Asas Karakter

Gabungan Rupa Asas

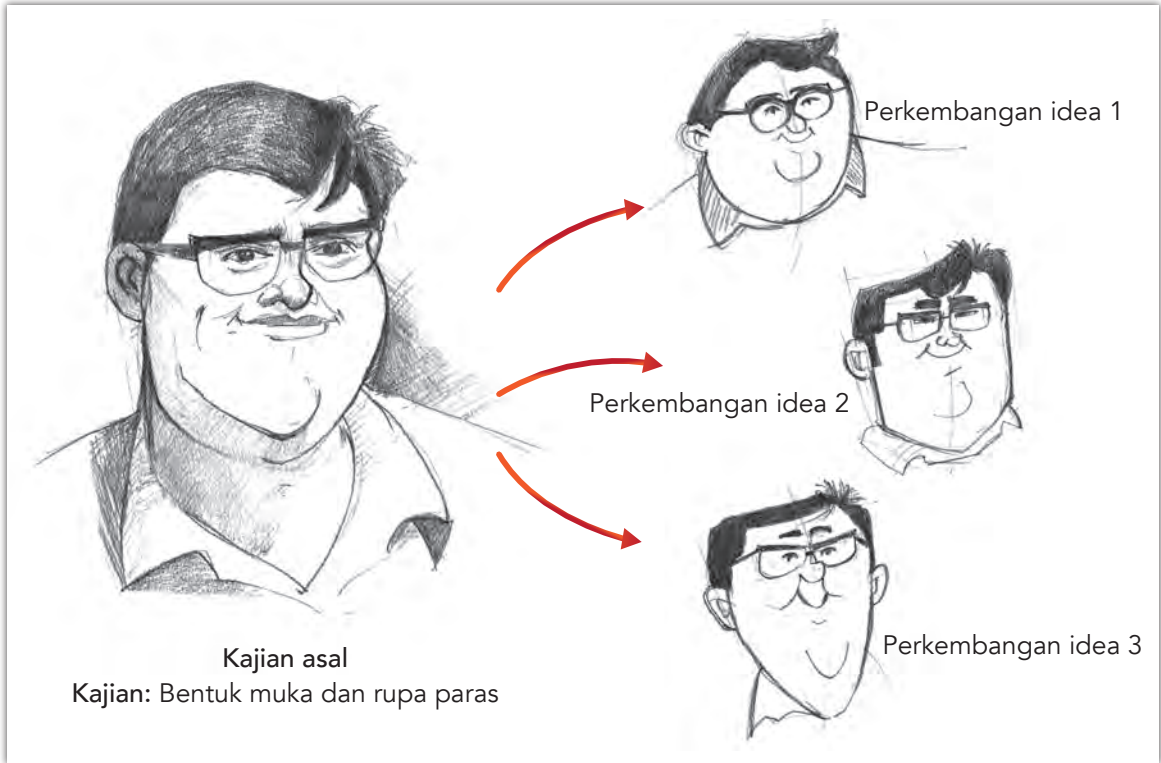


Bentuk Ringkas Karakter



Perkembangan Idea Karakter

Lakaran asas ialah perkembangan idea untuk rekaan karakter yang boleh digunakan dalam komik atau animasi.



KOMIK

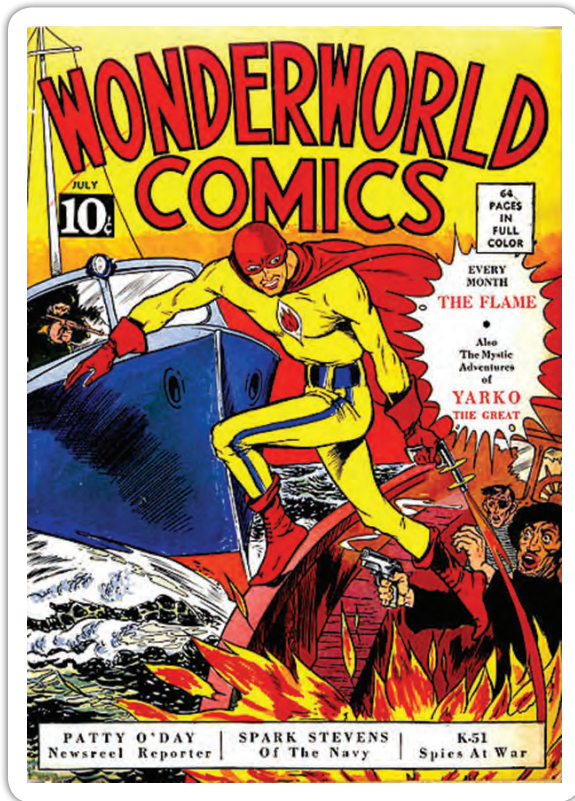
PENGENALAN

Komik merupakan satu daripada bahan dalam reka bentuk penerbitan umum yang dapat memberikan maklumat kepada audiens melalui gaya tertentu. Komik berasal daripada perkataan Inggeris, iaitu *comic* yang bermaksud persembahan aksi penceritaan bergambar yang menghiburkan. Komik merupakan imej yang tidak bergerak dan dipersembahkan secara berturutan dalam kotak gambar, berdekatan dan tersusun. Imej dalam komik dipersembahkan dengan teks atau imej tunggal tanpa teks.

SEJARAH KOMIK

Perkembangan teknologi mesin cetak telah membantu dalam meningkatkan penerbitan komik di Eropah dan Amerika Syarikat pada abad ke-20. Pada masa itu, komik hanya disiarkan melalui akhbar-akhbar harian dalam bentuk komik potongan (*comic strip*) yang mengandungi unsur humor dan kritikan. Evolusi komik di Barat semakin berkembang dengan pengeluaran komik yang mempunyai pelbagai aksi seperti *Superman*, *Batman*, *Wonderworld Comics* dan *Captain America*.

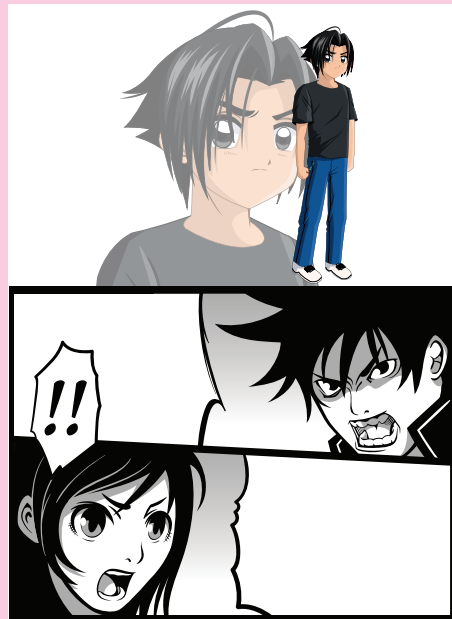
Contoh muka depan komik gaya Barat.



Aksi hero majalah komik *Wonderworld* (1939), Amerika Syarikat.

INFO SENI

Manga ialah komik yang dihasilkan di Jepun dan popular sejak awal abad ke-20.



Sejarah Komik di Malaysia

Komik berkembang di Malaysia pada tahun 1930-an dan seiring dengan teknologi pencetakan akhbar. Terdapat pelbagai komik terkenal yang telah diterbitkan di Malaysia. Antara komik awal di Malaysia termasuklah komik *Wak Ketuk* dan *Wak Keledok* oleh Ali Sanat yang diterbitkan oleh Utusan Melayu. Selain itu, terdapat juga komik yang bertajuk *The Kampung Boy*. Komik tersebut telah diterbitkan pada tahun 1979 yang dilukis oleh kartunis terkenal di Malaysia, iaitu Datuk Muhammad Nor Khalid. Beliau juga dikenali sebagai Lat.



Komik yang dilukis oleh Datuk Lat menunjukkan keharmonian pelbagai kaum.

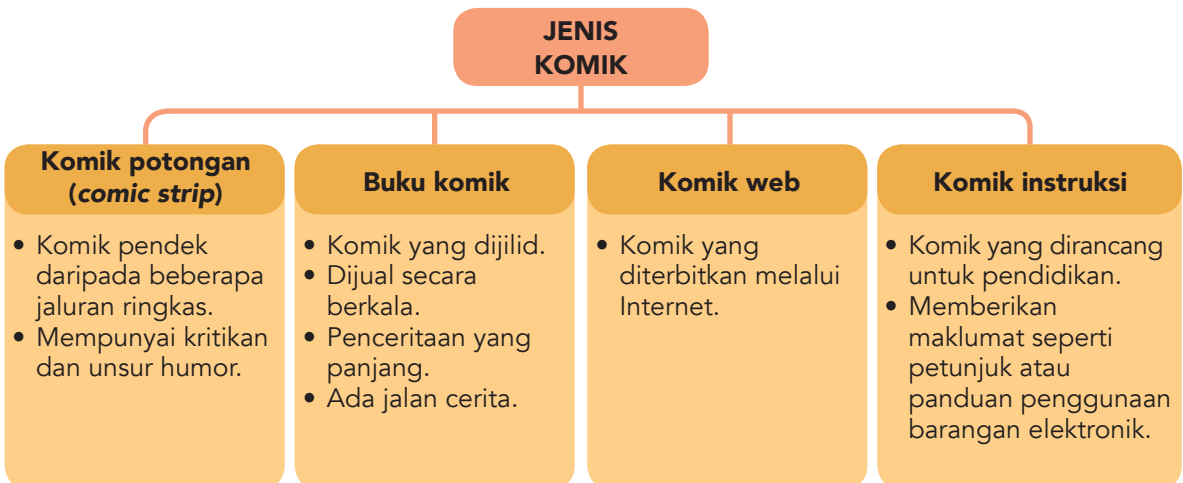
INFO SENI

Karikatur ialah lukisan peniruan sesuatu watak yang menekankan ciri-ciri tertentu untuk berjenaka.



JENIS KOMIK

Terdapat pelbagai jenis komik seperti yang ditunjukkan pada rajah di bawah.



TEMA KOMIK

Komik mempunyai pelbagai tema dalam penceritaan. Antaranya termasuklah tema fantasi, pertarungan dan kanak-kanak.



Tema fantasi



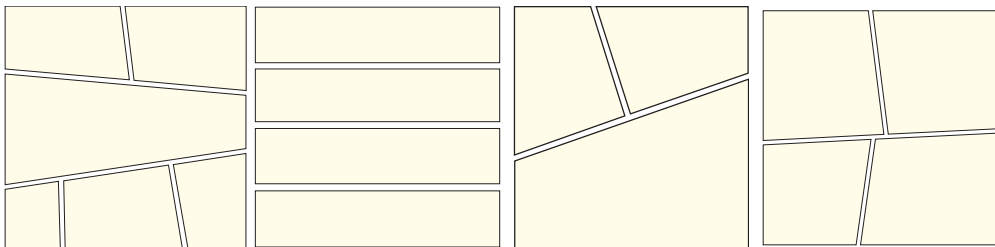
Tema pertarungan



Tema kanak-kanak

REKA LETAK

Imej komik yang dilukis dalam kotak gambar mempunyai format tertentu. Format kotak gambar bertujuan untuk menarik perhatian mata audiens untuk memberikan fokus kepada penceritaan.

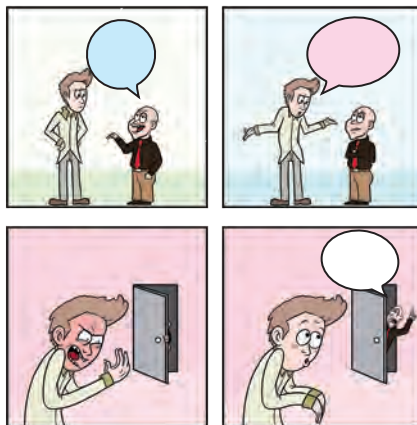


Format susunan kotak gambar

Kotak gambar dilukis dengan dua cara, iaitu kotak gambar dengan bingkai terbuka atau kotak gambar dengan bingkai tertutup.



Bingkai terbuka



Bingkai tertutup



INFO BAHASA

Kotak gambar atau panel bermaksud bingkai kotak yang mengandungi penceritaan. Kotak gambar disusun mengikut urutan penceritaan komik.

PERSEMBAHAN TEKS

Komik menggunakan beberapa gaya dalam penyampaian teks, iaitu pernyataan teks di atas kotak gambar, pernyataan teks di bawah kotak gambar dan belon dialog.



Teks di atas kotak gambar

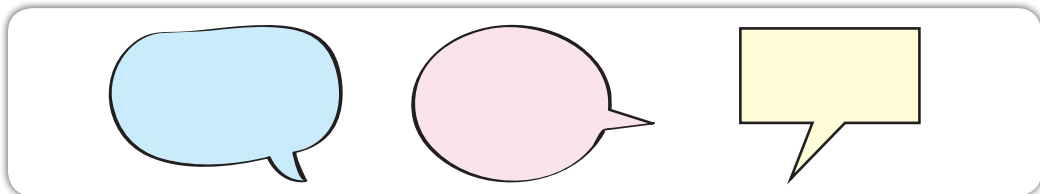


Teks di bawah kotak gambar



Teks di dalam belon dialog

Belon dialog ialah imej grafik yang sering digunakan dalam komik yang mempunyai teks di dalamnya.



Perbualan biasa



Berfikir atau berbisik



Menjerit atau kesan bunyi

PENEROKAAN MEDIA DAN TEKNIK

Komik dihasilkan dalam bentuk dua dimensi dengan menggunakan media konvensional atau media baharu. Media konvensional merujuk alat atau bahan yang biasa digunakan. Media baharu merujuk alat atau bahan baharu. Contohnya, media digital yang menggunakan perisian komputer.

Penggunaan Media Konvensional dalam Penghasilan Karakter



Pensel



Pen teknikal



Pen warna



Pensel warna



Kombinasi pen dan cat air



Pastel

Penggunaan Media Baru dalam Penghasilan Karakter



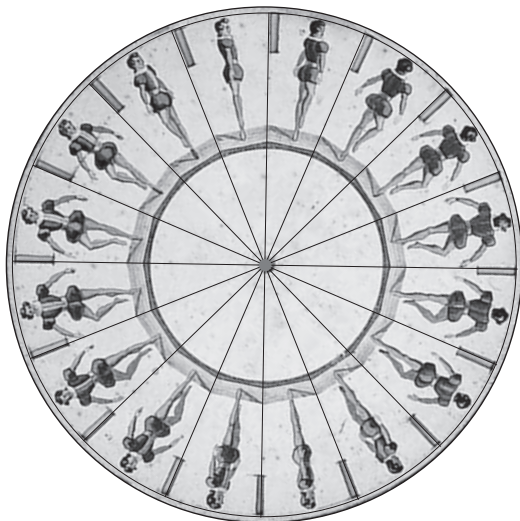
ANIMASI

DEFINISI

Animasi ialah imej yang dipaparkan secara tersusun dan pantas serta boleh menghasilkan ilusi pergerakan.

SEJARAH ANIMASI

Imej visual yang bergerak telah mula dicipta oleh seorang ahli fizik dari Belgium yang bernama Joseph Antoine Ferdinand Plateau. Beliau telah mencipta sejenis alat yang dinamakan *phenakistoscope* pada tahun 1832. Pada tahun 1893, alat ini telah dimajukan teknologinya oleh Eadweard Muybridge. Alat ini ialah sebuah kadbod yang mempunyai lukisan imej yang hampir sama tetapi mempunyai pergerakan anggota badan yang berbeza. Imej figura manusia yang terdapat pada *phenakistoscope* akan kelihatan bergerak apabila kadbod dipusingkan. Imej yang bergerak dilihat melalui satu lubang kaca.



Phenakistoscope oleh Joseph Antoine Ferdinand Plateau (1832)



Phenakistoscope disc oleh Eadweard Muybridge (1893)



INFO SENI

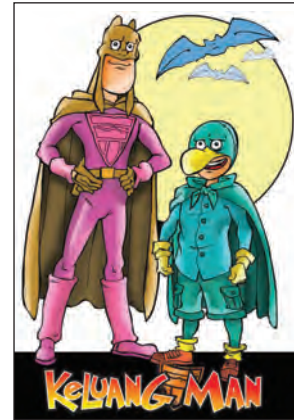
Phenakistoscope ialah objek pertama yang berfungsi sebagai media hiburan dengan ilusi pergerakan. Alat ini menjadi asas kepada teknologi wayang gambar dan animasi dalam industri perfileman.

Sejarah Animasi di Malaysia

Terdapat beberapa filem animasi pendek yang telah dikeluarkan oleh Filem Negara Malaysia. Contoh animasi pertama di Malaysia ialah *Hikayat Sang Kancil* yang telah diterbitkan pada tahun 1983. Selain itu, filem animasi *Keluang Man* telah diterbitkan pada tahun 1997. Pada masa kini, penerbitan filem animasi di Malaysia telah berkembang dengan lahirnya filem animasi tiga dimensi bertajuk *Upin & Ipin* dan filem animasi *BoBoiBoy*.



Hikayat Sang Kancil



Keluang Man



BoBoiBoy

INFO SENI

Pergerakan dalam wayang kulit merupakan satu daripada contoh hiburan imej bergerak yang wujud dalam masyarakat Melayu tradisional.



AKTIVITI

Bincangkan filem animasi yang paling menarik pada masa ini. Senaraikan ciri kreatif dan unik yang terdapat dalam filem animasi tersebut secara berkumpulan.

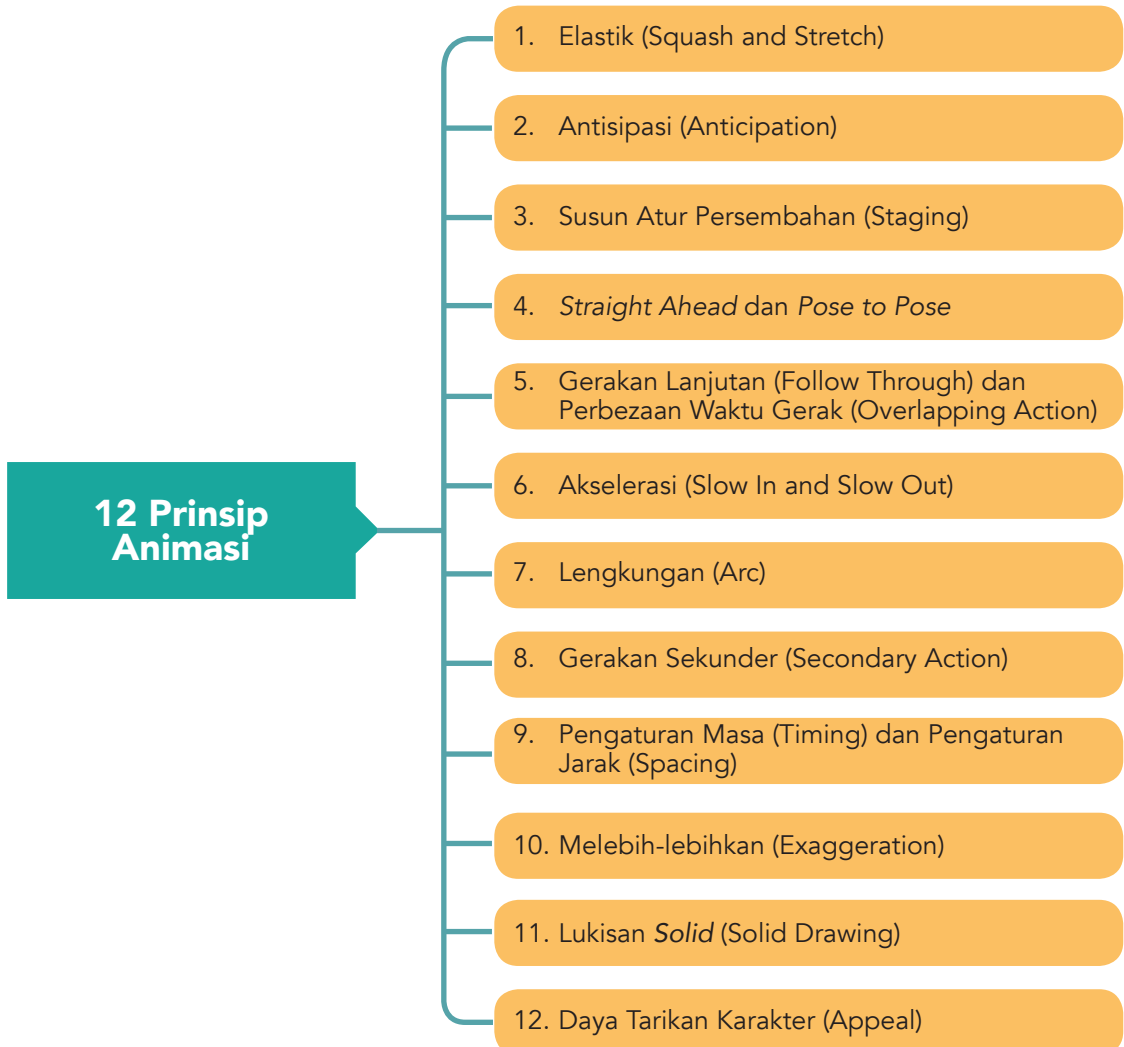


JENIS ANIMASI

Animasi boleh dihasilkan dengan pelbagai cara seperti lukisan dua dimensi, janaan komputer dua dimensi atau tiga dimensi. Animasi juga boleh dihasilkan dengan teknik fotografi yang dikenali sebagai *stop motion*. Animasi dihasilkan untuk terbitan filem, siri televisyen, multimedia, simulasi dan penyelidikan.

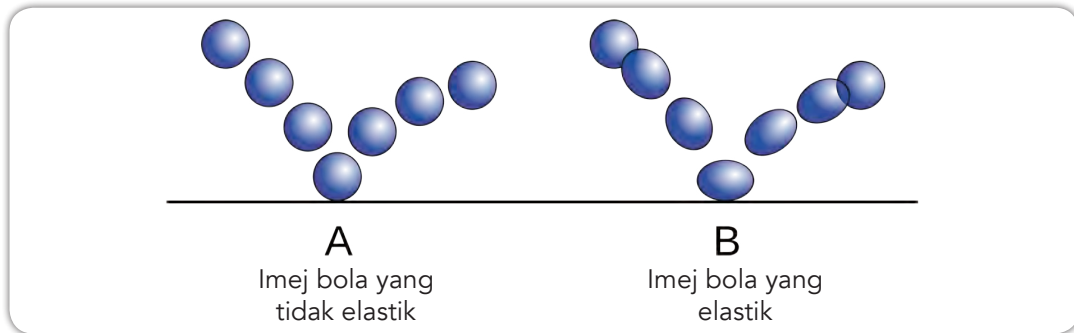
PRINSIP ASAS ANIMASI

Animator profesional daripada syarikat animasi Walt Disney, iaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston telah memperkenalkan 12 prinsip utama dalam animasi. Kesemua prinsip ini telah digunakan dalam animasi terbitan Disney sejak tahun 1930-an. Prinsip-prinsip ini akan menghasilkan animasi yang lebih menarik, dramatik dan gerakan yang natural.



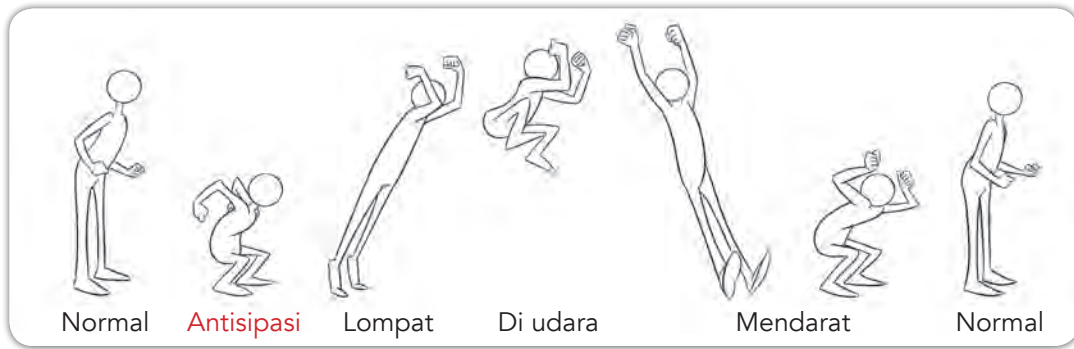
1. Elastik (Squash and Stretch)

Prinsip animasi ini melibatkan perubahan bentuk sesuatu objek akibat tindak balas perlanggaran atau pergerakan drastik. Sesuatu objek akan menjadi lonjong atau memampat berdasarkan ketumpatan jisim.



2. Antisipasi (Anticipation)

Antisipasi ialah jangkaan gerakan yang akan berlaku apabila wujudnya gerak laku sesuatu karakter. Contohnya, gerakan manusia sebelum melompat adalah dengan menurunkan kedudukan pergerakan badan sedikit sebagai persediaan untuk melompat.



3. Susun Atur Persembahan (Staging)

Arah kedudukan karakter penting bagi menunjukkan sesuatu aksi supaya lebih terang dan jelas. Kedudukan karakter memainkan peranan penting agar audiens dapat memahami aksi yang dipersembahkan. Terdapat pelbagai teknik untuk menyampaikan mesej dengan jelas seperti menghasilkan siluet terlebih dahulu sebelum aksi sebenar dilukis dalam bentuk tertentu.

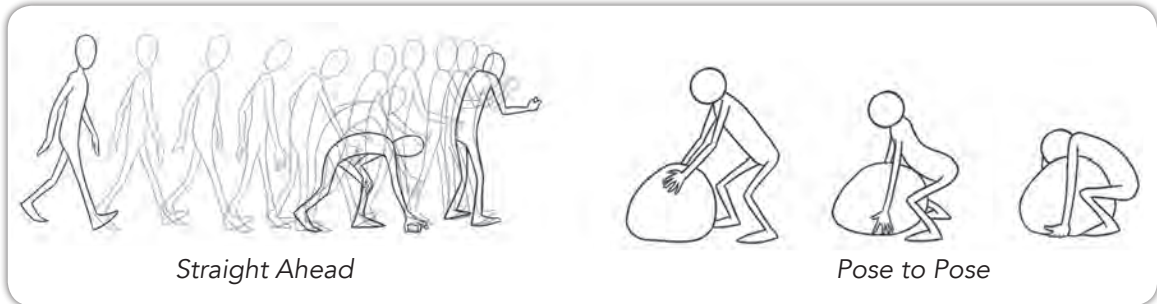


INFO BAHASA

Siluet ialah imej seseorang dalam bentuk bayang-bayang. Jika aksi watak siluet dapat dikenali oleh audiens, aksi tersebut dianggap berjaya.

4. Straight Ahead dan Pose to Pose

Straight ahead ialah pergerakan imej secara spontan dan berterusan. Aksi karakter berakhir pada aksi yang tertentu dan pergerakan berlaku secara terus menerus. *Pose to pose* ialah pergerakan terancang yang berfokus pada permulaan dan pengakhiran. Aksi antara permulaan dengan pengakhiran ditentukan oleh kreativiti pelukis.

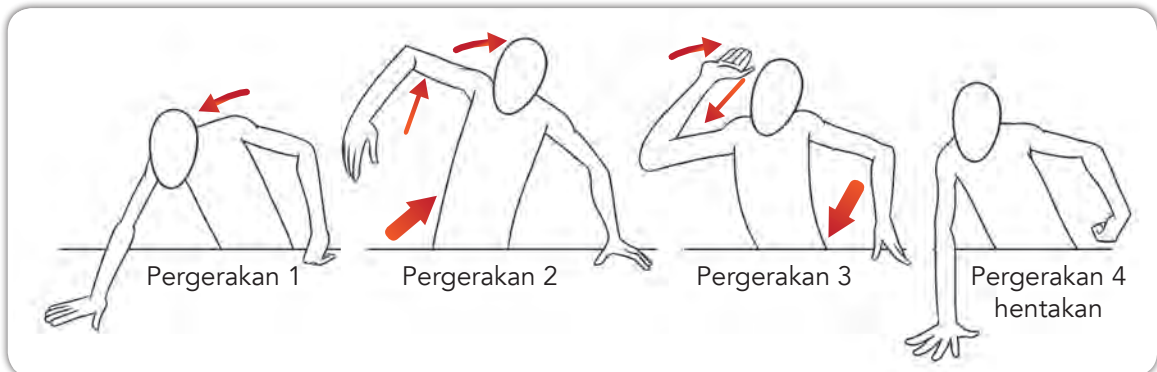


5. Gerakan Lanjutan (Follow Through) dan Perbezaan Waktu Gerak (Overlapping Action)

Gerakan lanjutan ialah kesan daripada pergerakan. Contohnya, alunan pakaian tidak berhenti secara mendadak sebaliknya akan terus bergerak sedikit sebelum berhenti.

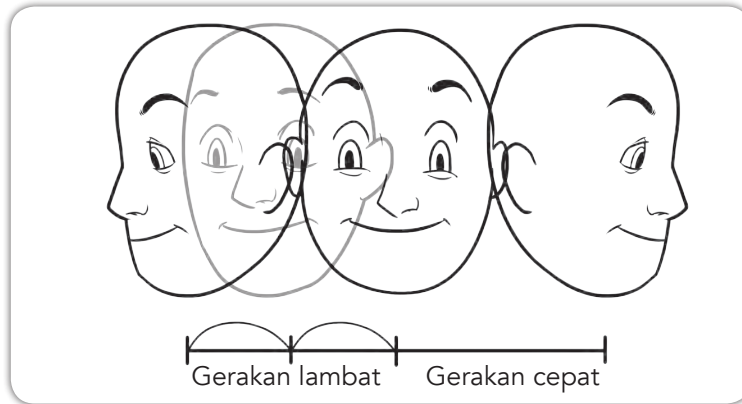


Perbezaan waktu gerak ialah pergerakan yang bersesuaian dengan masa yang ditetapkan. Contohnya, sebelum tapak tangan menghentak meja, berlaku perubahan aras bahu, siku dan lengan terlebih dahulu dengan jangka masa yang sesuai dan logik.



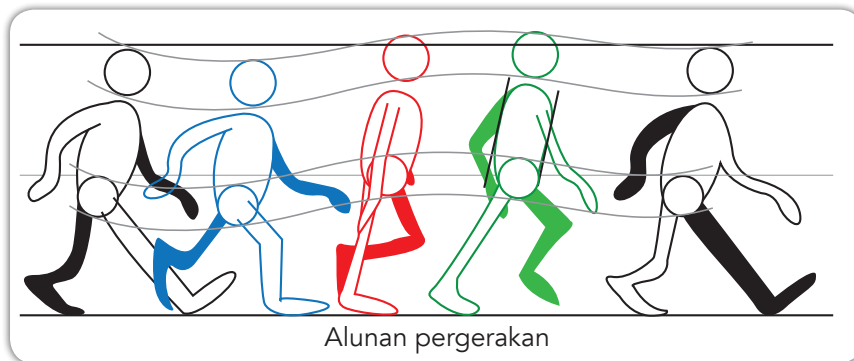
6. Akselerasi (Slow In and Slow Out)

Akselerasi ialah gerakan yang dilambatkan atau dicepatkan yang boleh menimbulkan kesan tertentu.



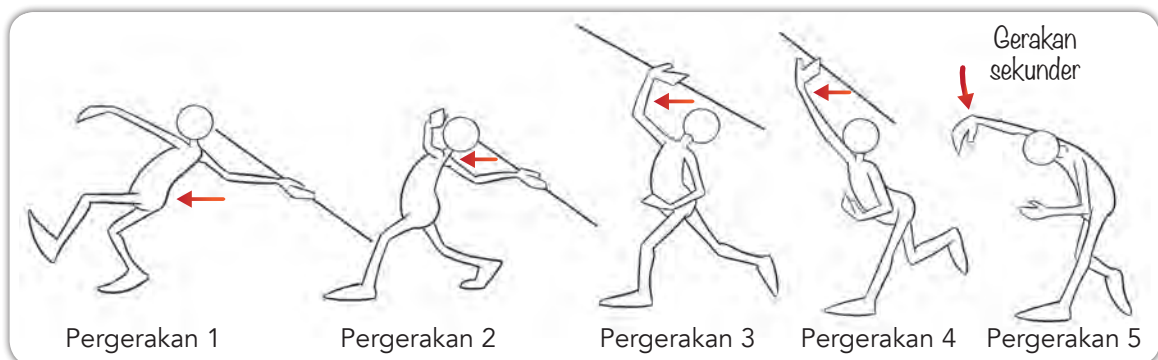
7. Lengkungan (Arc)

Lengkungan merupakan gerakan melengkung ke atas dan ke bawah yang membentuk lingkaran tertentu. Gerakan ini memberikan kesan pergerakan imej agar kelihatan logik dan mempunyai aliran pergerakan yang natural.



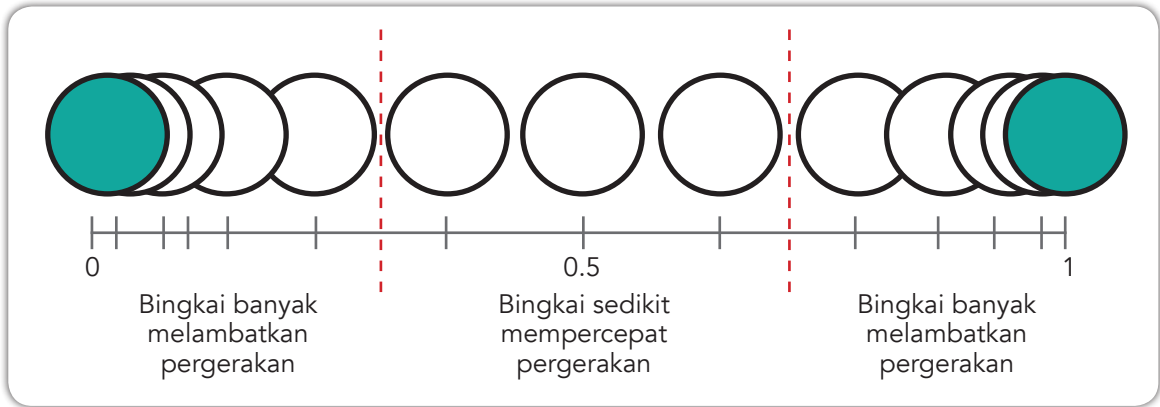
8. Gerakan Sekunder (Secondary Action)

Gerakan sekunder terjadi akibat gerakan lain. Gerakan sekunder tidak boleh melebihi gerakan utama. Contohnya, apabila aksi seseorang melontar lembing, maka aksi tambahan ialah pergerakan semula ke hadapan untuk memberikan kesan yang natural selepas melontar.



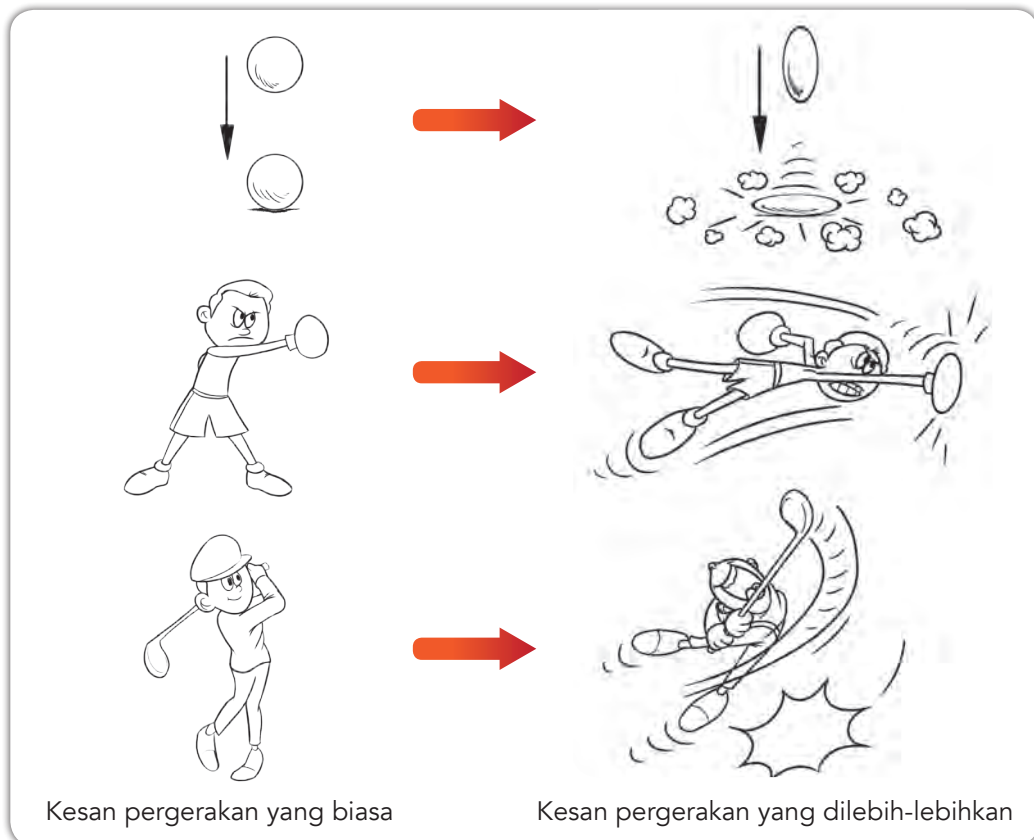
9. Pengaturan Masa (Timing) dan Pengaturan Jarak (Spacing)

Pengaturan masa dan pengaturan jarak akan menentukan penghasilan ilusi pergerakan yang cepat atau lambat. Jumlah bilangan imej yang dilukis dalam bingkai akan menentukan masa pergerakan. Jumlah bingkai yang banyak akan memperlambat pergerakan imej, manakala jumlah bingkai yang sedikit akan mempercepat pergerakan imej.



10. Melebih-lebihkan (Exaggeration)

Prinsip ini melibatkan pergerakan yang dilebih-lebihkan untuk menarik perhatian audiens dengan aksi yang mudah difahami atau dikenali.



11. Lukisan *Solid* (Solid Drawing)

Lukisan *solid* dapat memberikan kesan tiga dimensi kepada imej yang dilukis agar karakter kelihatan lebih hidup.

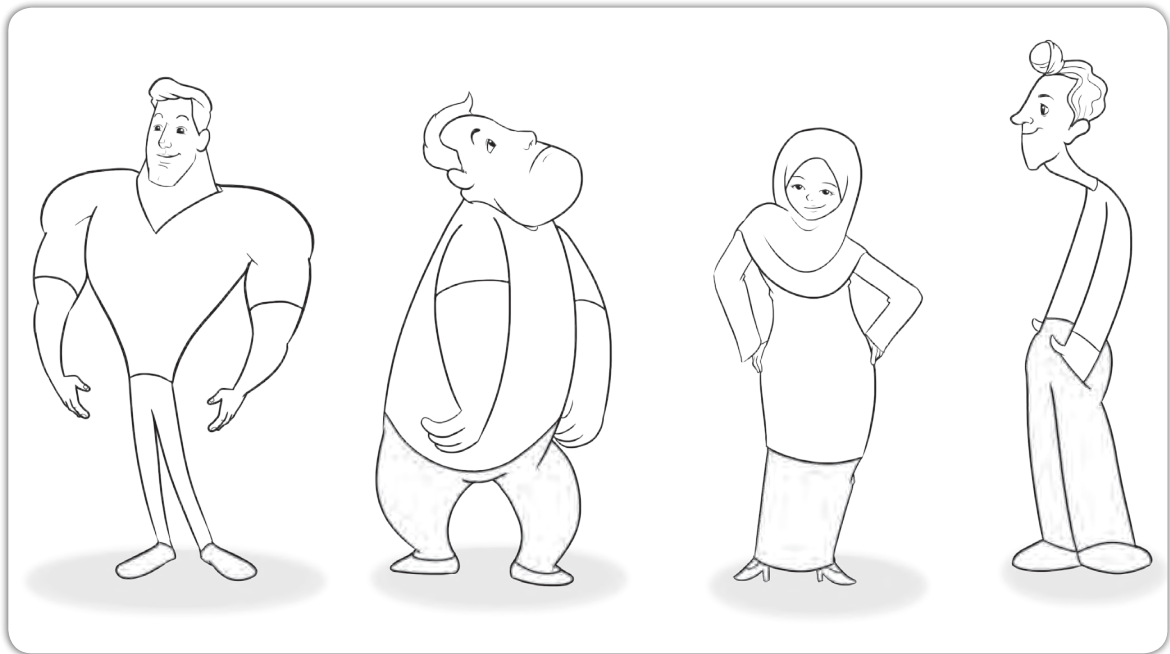


Bentuk ilusi tiga dimensi

Bentuk ilusi dua dimensi

12. Daya Tarikan Karakter (Appeal)

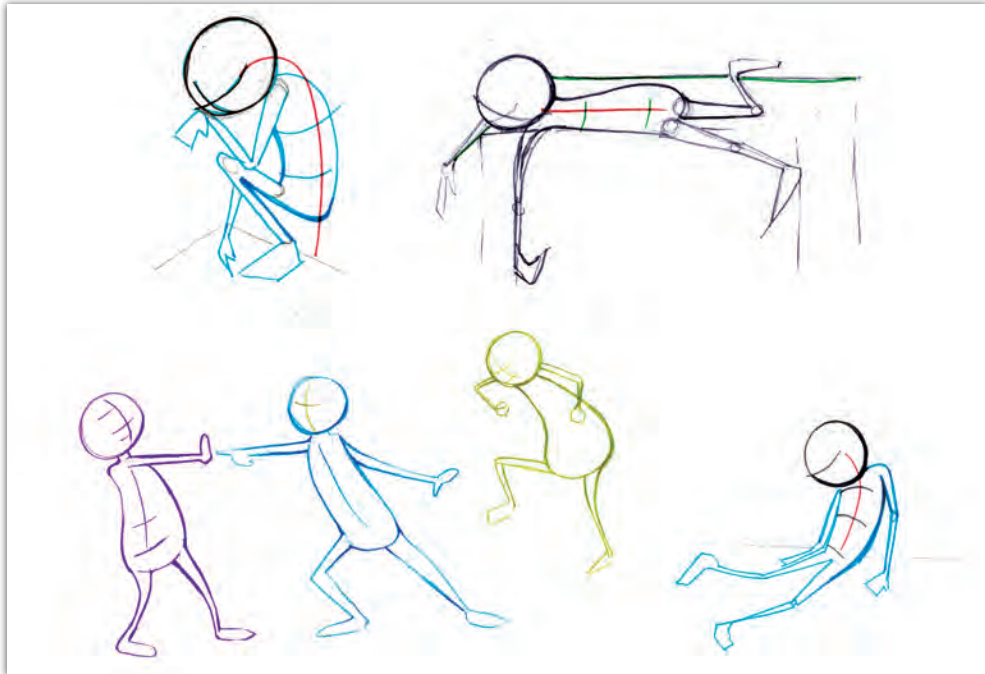
Daya tarikan karakter dapat memberikan sifat kepada imej agar menarik perhatian audiens seperti lucu, ceria, gagah, berani dan mempunyai riak wajah yang menarik.



PENEROKAAN PRINSIP KARAKTER DALAM ANIMASI

Karakter dan Aksi

Sifat terhadap karakter tertentu dengan aksi yang berbeza akan nampak hidup serta boleh menarik perhatian audiens. Aksi karakter terbahagi kepada dua, iaitu aksi fizikal dan aksi psikologi. Contoh aksi fizikal adalah seperti melompat, berjalan dan berlari, manakala contoh aksi psikologi adalah seperti ekspresi karakter yang melibatkan riak wajah dan emosi.

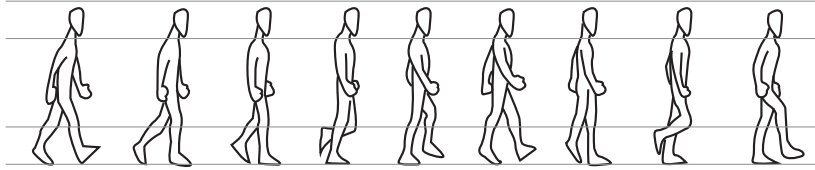


Aksi yang melibatkan fizikal

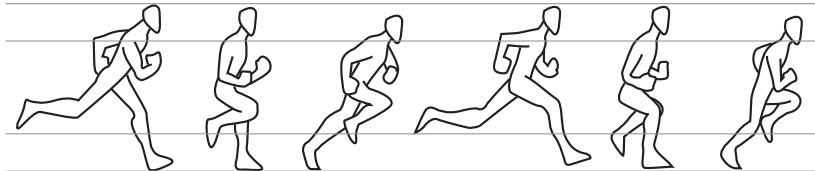


Aksi yang melibatkan emosi

Watak dan Pergerakan



Turutan berjalan (walking cycle)



Turutan berlari (running cycle)



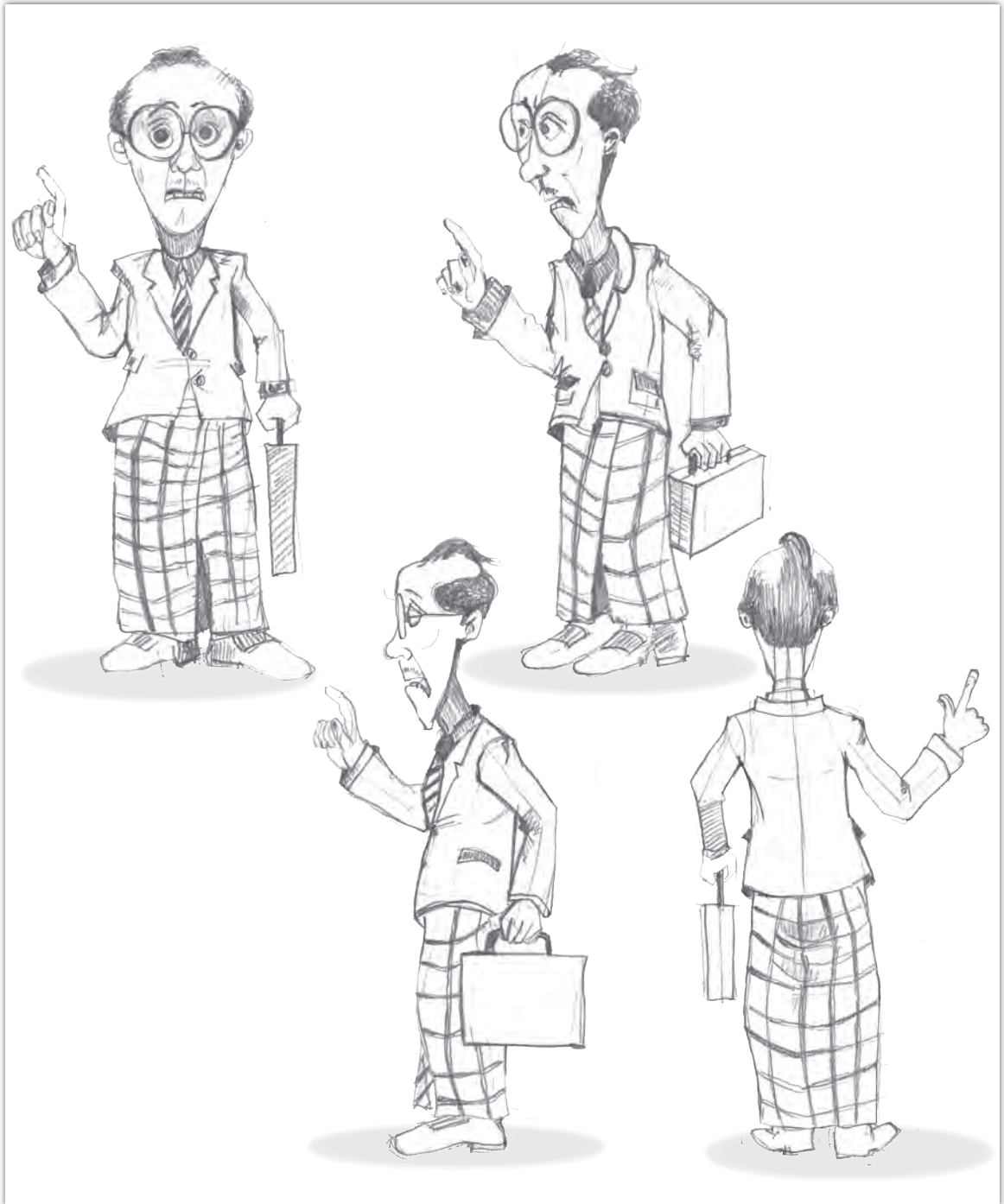
Turutan separa berlari (half running cycle)

Mengenal Sifat Karakter



Aksi yang melibatkan sifat karakter

Membangunkan Karakter



Aksi karakter dalam pelbagai sudut pandangan



REKA BENTUK INDUSTRI

PENGENALAN

Reka bentuk industri ialah reka bentuk sesuatu barangan yang digunakan untuk keperluan kehidupan manusia. Reka bentuk industri terdiri daripada tiga pengkhususan utama, iaitu produk, kenderaan dan perabot. Sebelum menghasilkan sesuatu reka bentuk, pereka haruslah mengenal pasti beberapa aspek seperti fungsi produk, keperluan pengguna dan keperluan persekitaran.

LAKARAN IDEA

DEFINISI

Idea ialah perancangan awal yang terdapat dalam pemikiran. Idea dikembangkan melalui proses lakaran idea dan diolah dengan pelbagai bentuk.



Contoh peralatan yang digunakan dalam lakaran idea.

AKTIVITI

Senaraikan lima produk yang dikategorikan dalam reka bentuk industri. Nyatakan fungsi bagi setiap produk tersebut kepada pengguna.

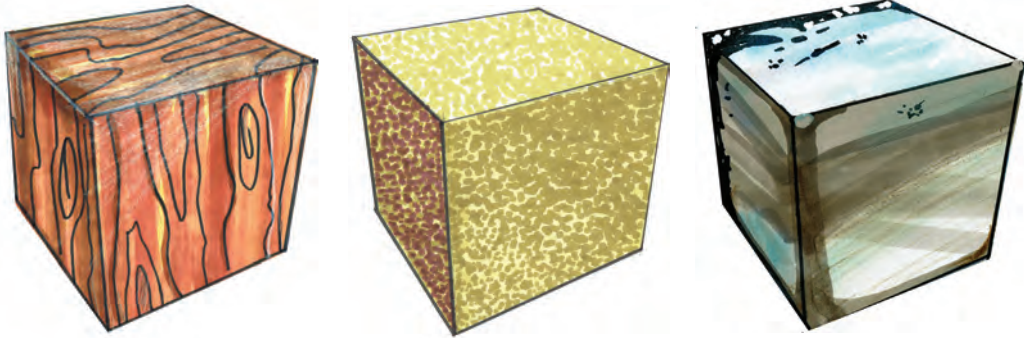
MEDIA DAN LAKARAN IDEA

Lakaran idea yang menggunakan media dan alatan yang tertentu.

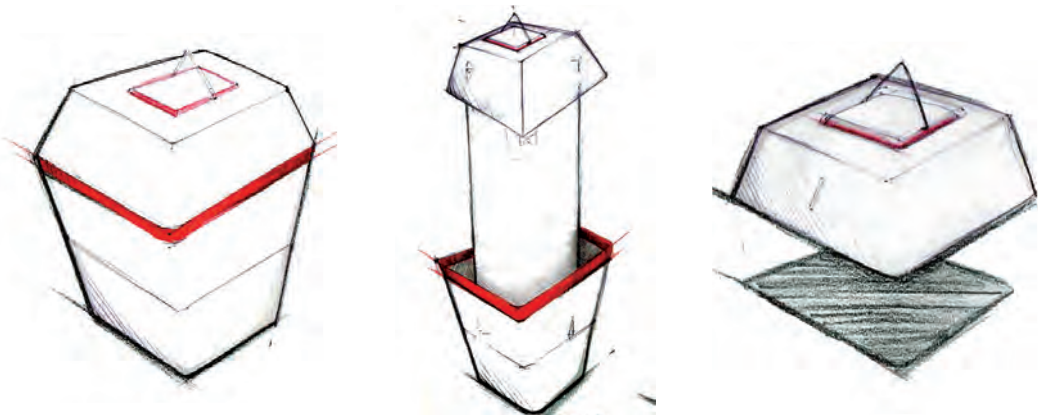
Media	Kesan	Contoh Lakaran
 <p data-bbox="301 624 382 653">Pensel</p>		
 <p data-bbox="315 991 368 1020">Pen</p>		
 <p data-bbox="261 1358 425 1387">Pen penanda</p>		
 <p data-bbox="261 1725 425 1754">Pensel warna</p>		

PEMAHAMAN ASAS DALAM LAKARAN

Memahami Ton dan Jalinan



Memahami Bentuk dan Struktur



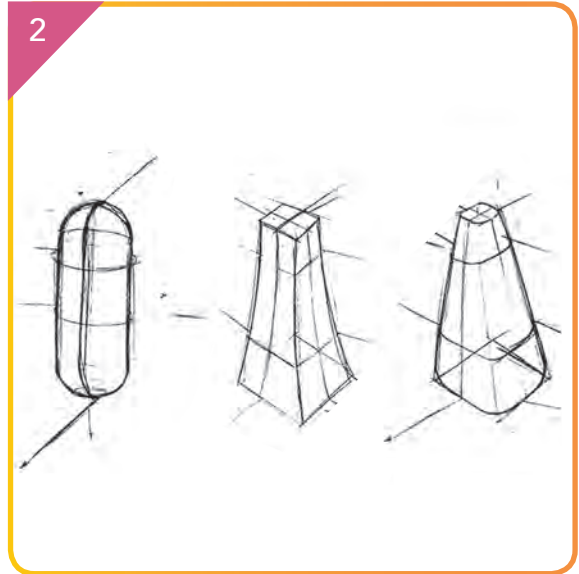
Memahami Ruang dan Kedalaman



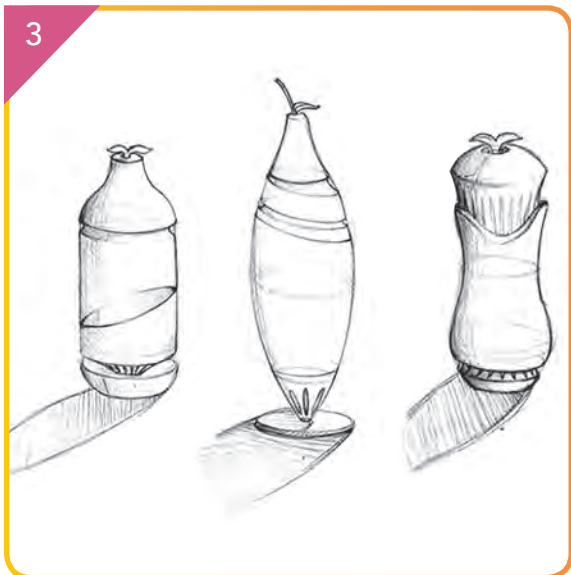
PERINGKAT LAKARAN IDEA



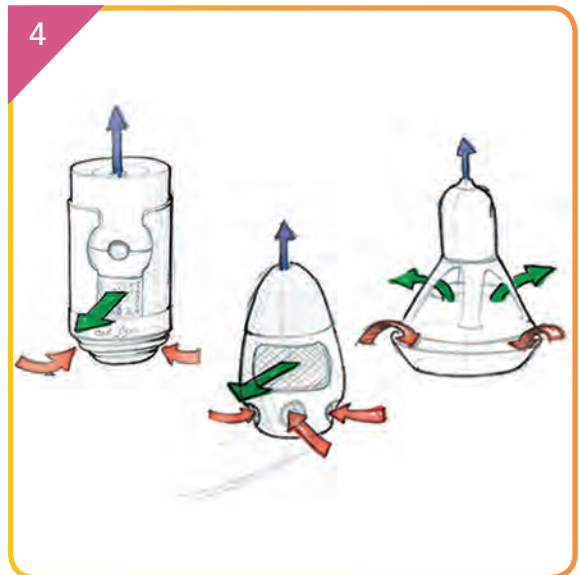
Lakaran imej secara ringkas mengikut kesesuaian tema.



Lakaran imej dengan menumpukan ruang perspektif.



Lakaran imej dengan menumpukan kesan bentuk dan bayang.

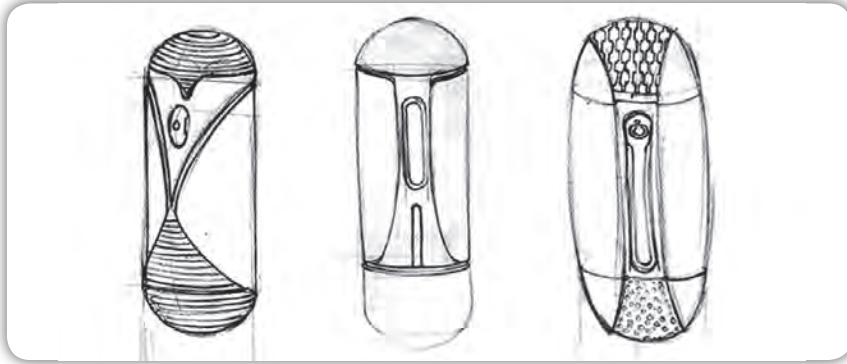


Lakaran imej lebih terperinci dengan menunjukkan fungsi objek.

JENIS LAKARAN IDEA

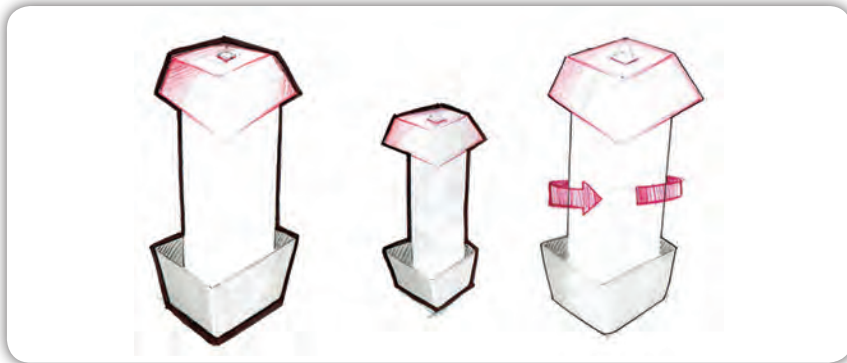
Lakaran Garisan

Lakaran garisan ialah lakaran yang menumpukan garisan dalam pembentukan imej.



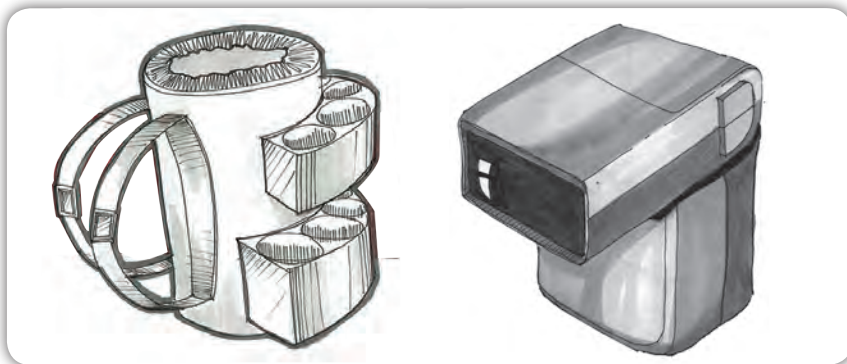
Lakaran Nilai

Lakaran nilai ialah penghasilan bentuk tiga dimensi dengan menggunakan kadar cerah dan gelap pada objek yang dilukis.



Lakaran Tumpuan

Lakaran tumpuan mengaplikasikan kesan garisan, kesan cahaya, ton dan warna untuk menimbulkan kesan tiga dimensi yang lebih jelas.



CENDERAHATI

PENGENALAN

Cenderahati ialah sesuatu yang diberikan kepada orang lain sebagai tanda ingatan, hadiah atau sesuatu yang mempunyai nilai kenangan. Cenderahati merupakan pemberian yang sering dianggap simbolik kepada pengalaman lepas. Selain itu, cenderahati juga dibeli oleh pelancong sebagai tanda ingatan pada sesuatu lokasi yang dilawati.

Cenderahati boleh dipasarkan secara kecil-kecilan dan secara komersial. Cenderahati juga berperanan dalam meningkatkan ekonomi sesebuah negara jika dikeluarkan secara komersial melalui kaedah pengilangan. Contoh cenderahati yang dipasarkan secara kecil-kecilan seperti kraf rantai kunci dan kraf ukiran kayu. Cenderahati yang dihasilkan secara komersial atau melalui kaedah pengilangan adalah seperti topi, poskad, magnet, mangkuk, sudu dan pakaian.

JENIS CENDERAHATI

Jenis Cenderahati	Huraian
Hasil bahan semula jadi	Barangan yang boleh didapati daripada alam semula jadi seperti kulit siput, kayu kecil dan batu.
Barangan buatan kilang	Barangan yang dikeluarkan secara banyak oleh kilang seperti topi, magnet dan barangan tembikar.
Barangan bukan buatan kilang	Barang yang dihasilkan bukan secara komersial seperti barangan kraf.

Pelbagai jenis cenderahati, iaitu:



Hasil bahan semula jadi



Magnet hiasan



Tembikar



Hasil piuter

ALAT PERMAINAN

PENGENALAN

Alat permainan dipasarkan secara kecil-kecilan dan secara komersial. Alat permainan yang dihasilkan secara kecil-kecilan seperti produk kraf tangan yang berfungsi sebagai mainan. Contohnya, patung yang diperbuat daripada daun atau buluh. Alat permainan juga boleh dipasarkan secara besar-besaran atau melalui kaedah pengilangan. Contohnya, robot, permainan kenderaan yang diperbuat daripada plastik dan permainan bongkah.

Terdapat pelbagai jenis alat permainan yang terdapat dalam pasaran seperti permainan binaan, patung miniatur, kenderaan, patung digital dan objek untuk pergerakan fizikal.

JENIS ALAT PERMAINAN

Jenis Permainan	Huraian
Permainan binaan	Permainan yang digunakan untuk membina sesuatu seperti permainan bongkah kayu.
Patung miniatur	Objek kecil yang berbentuk seperti binatang, manusia dan benda.
Kenderaan	Objek kenderaan bersaiz kecil seperti kereta, lori dan bas.
Patung elektronik	Patung yang menggunakan teknologi elektronik seperti robot yang menggunakan bateri.
Objek untuk pergerakan fizikal	Objek yang digunakan untuk pergerakan fizikal seperti bola dan gelung rotan.

Terdapat pelbagai jenis alat permainan, antaranya:



Permainan binaan



Kenderaan



Patung elektronik



Objek untuk pergerakan fizikal



KARYA ANIMASI

PROJEK 1: BUKU SELAK (FLIP BOOK)

Penjanaan idea: pemerhatian, kajian lapangan dan lakaran

Konsep: pergerakan manusia sedang berjalan

Pelaksanaan proses:

- papan cerita
- kajian gambar
- perkembangan idea

Kemasan karya: menjilid buku selak

Hal benda: remaja lelaki sedang berjalan

Media: pensel dan pensel warna

Teknik: lukisan



PROSES

PENJANAAN IDEA

Penjanaan idea adalah berdasarkan pemerhatian pergerakan manusia.

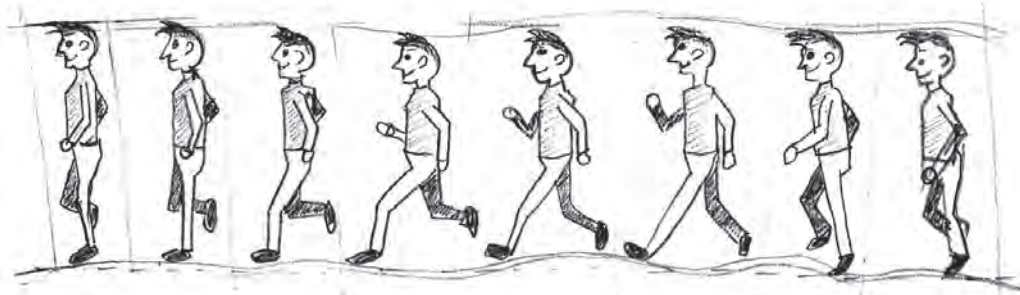


PENENTUAN KONSEP

Pergerakan

Lakaran papan cerita tentang pergerakan manusia yang sedang berjalan. Papan cerita merupakan idea awal dalam penentuan konsep kajian.

Papan cerita (story board)



Lakaran papan cerita seorang remaja lelaki yang sedang berjalan

PELAKSANAAN PROSES

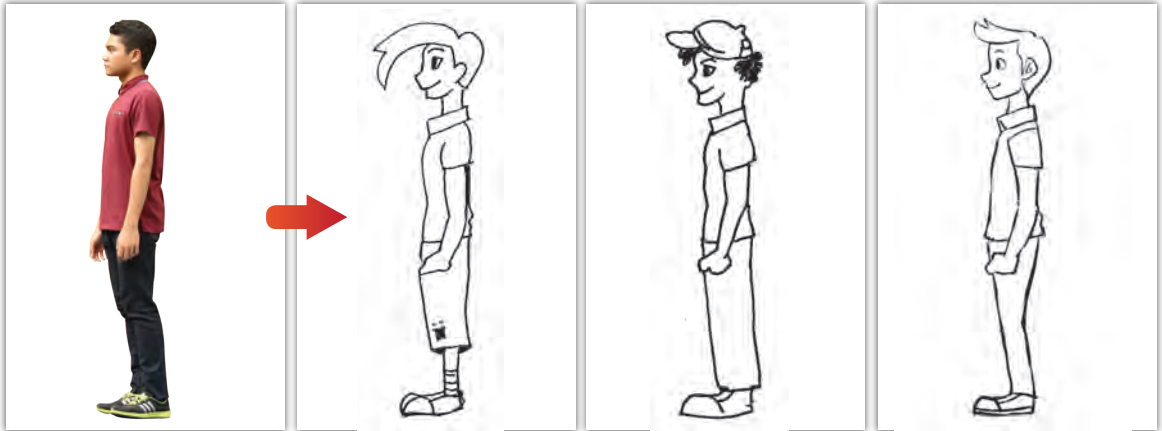
Kajian 1: Gambar berkaitan seorang remaja lelaki yang sedang berjalan.



Kajian 2: Mengkaji cara berjalan melalui lakaran paksi.

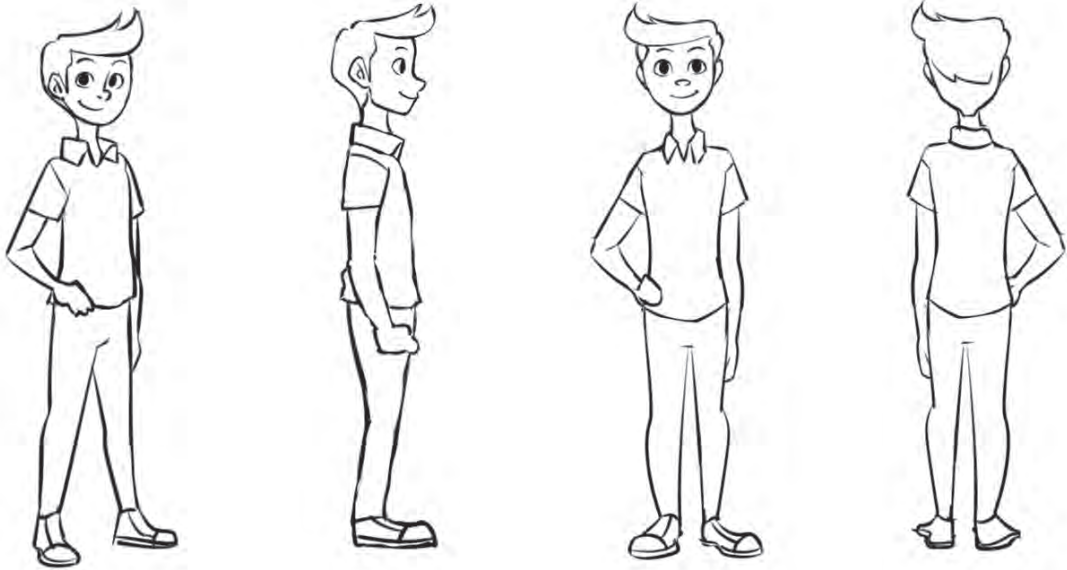


Kajian 3: Perkembangan idea 1.

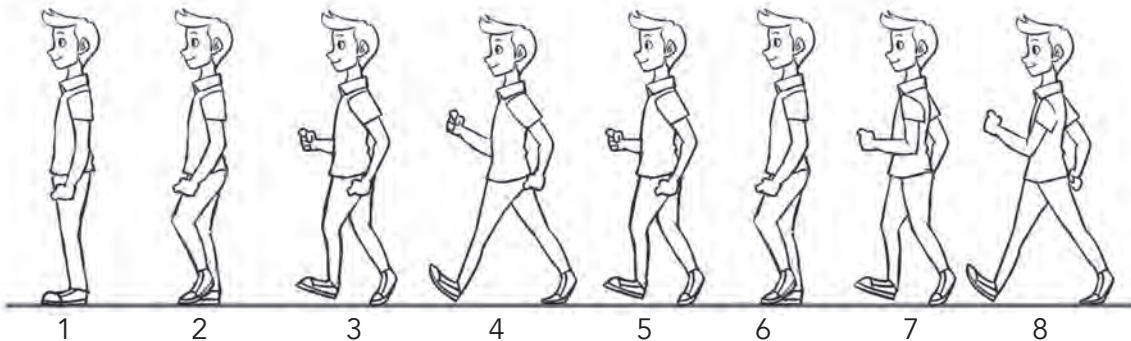


Imej yang dipilih

Kajian 4: Reka bentuk karakter (character design).



Kajian 5: Lapan olahan pergerakan yang berbeza bagi setiap helaian.



Penghasilan Buku Selak



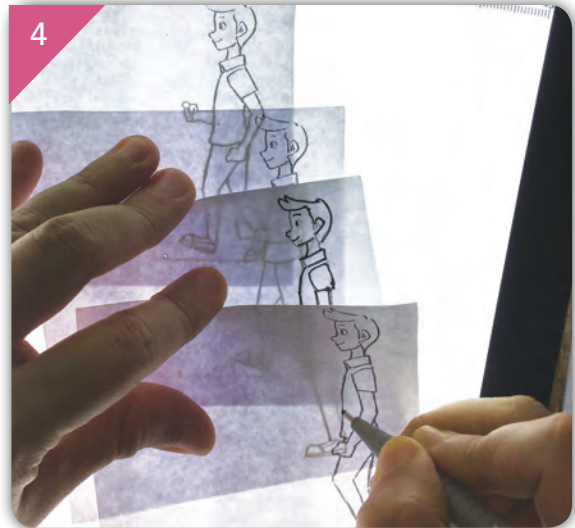
Potong kertas bersaiz A4 kepada empat bahagian.



Kepilkan semua kertas yang telah dipotong dengan pengepit kertas supaya lebih kemas dan boleh diselak dengan mudah.



Lukis imej seperti dalam kajian daripada helaian terakhir ke helaian pertama.



Gunakan kotak lampu untuk menepak imej karakter. Pastikan setiap pergerakan bagi setiap helaian mempunyai kesinambungan.

Sila imbas



KEMASAN KARYA



1
Tebuk lubang pada semua kertas yang sudah dilukis untuk proses menjilid.



2
Kancingkan kertas, sapukan gam pada tulang buku serta lekatkan kulit buku.



3
Potong kertas untuk menghias bahagian tulang buku agar nampak menarik dan kemas.



4
Kulit buku dan tulang buku yang telah siap.



5
Anda boleh menghias di bahagian muka depan buku.



6
Buku selak yang telah siap.



NOTA GURU

Cadangkan kepada murid untuk mengimbas setiap imej pada Kajian 5 (halaman 83) dengan menggunakan perisian komputer bagi mendapatkan kesan animasi digital.



KARYA KOMIK

PROJEK 2: KOMIK POTONGAN

Berdasarkan contoh karya komik di bawah, hasilkan komik potongan dengan penerokaan media dan teknik melalui penjanaan idea, penentuan konsep, pelaksanaan proses dan kemas karya.





PRODUK CENDERAHATI



PROJEK 3: CENDERAHATI PELBAGAI GUNA

Penjanaan idea: pemerhatian, kajian lapangan pada hal benda

Konsep: pelbagai guna

Pelaksanaan proses:

- lakaran idea berdasarkan kajian
- penyediaan alat dan bahan
- proses membentuk produk

Kemasan karya: mengilatkan permukaan produk

Hal benda: hidupan laut

Media: kayu jelutung

Teknik penghasilan karya: potongan kayu



PROSES

PENJANAAN IDEA

Penjanaan idea yang berdasarkan produk cenderahati.

Analisis Produk Berdasarkan Pemerhatian



PENENTUAN KONSEP

Penentuan konsep berdasarkan haiwan laut.

Kajian Hal Benda



Sotong kurita



Penyu



Ikan



Kuda laut (hal benda yang dipilih)



NOTA GURU

Cadangkan kepada murid untuk memilih pelbagai bahan semula jadi atau bahan buatan manusia untuk dijadikan hal benda sebagai subjek kajian.

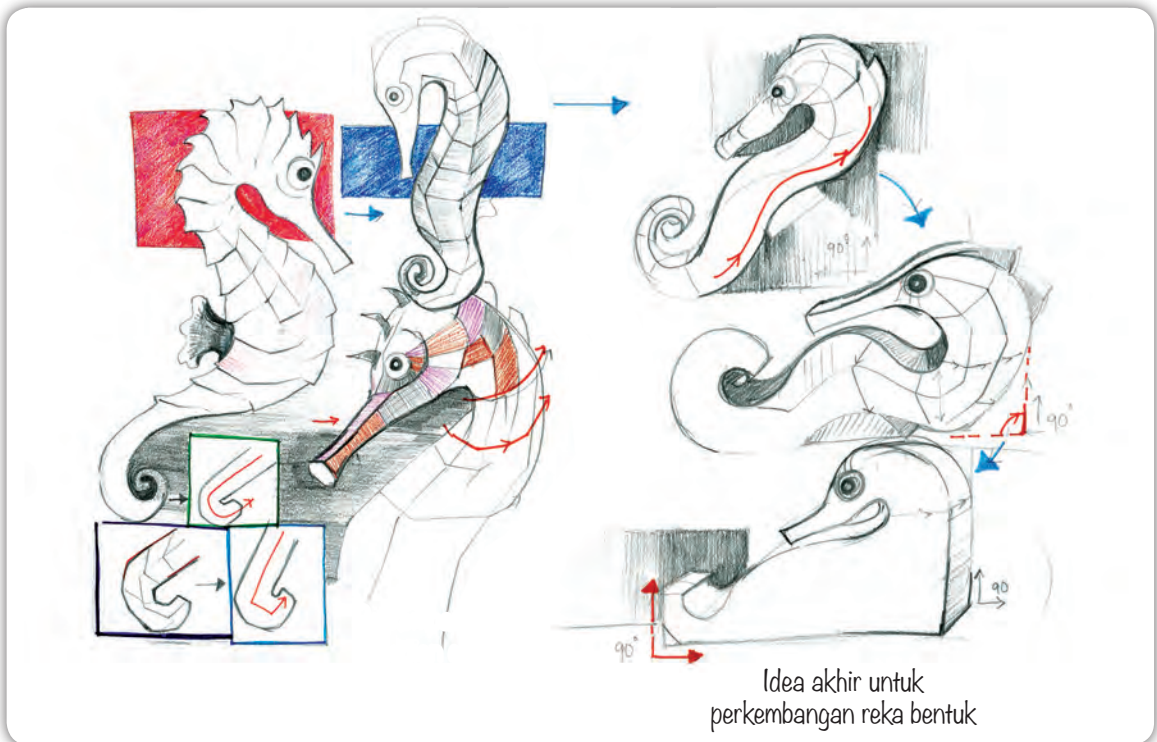
PELAKSANAAN PROSES

Lukisan kajian yang berdasarkan hal benda.

Lakaran Idea

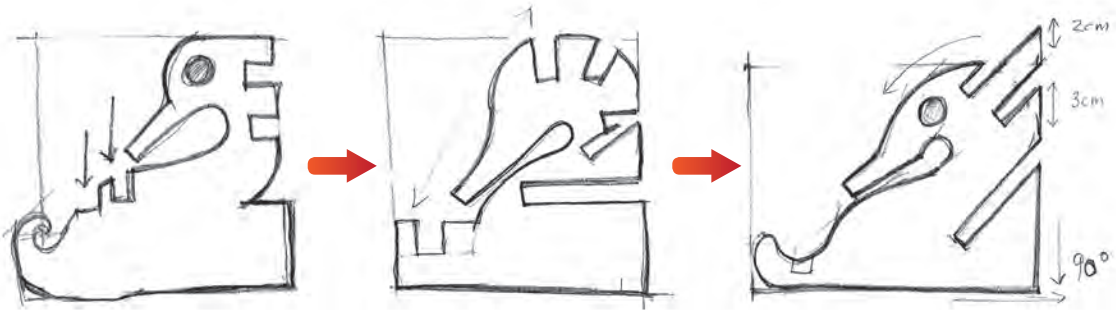


Perkembangan Idea

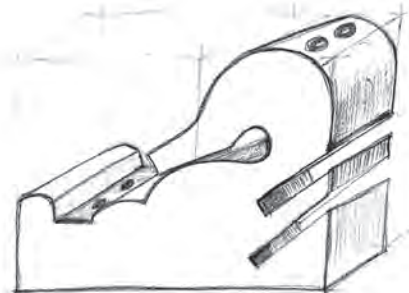
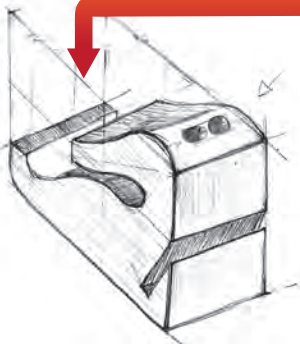
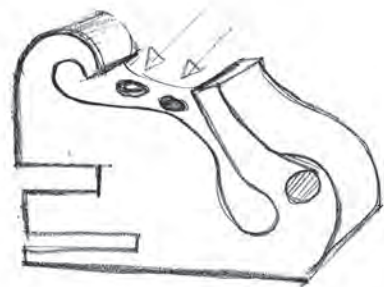
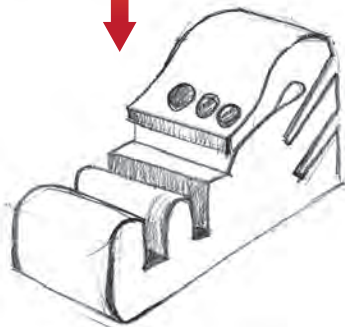
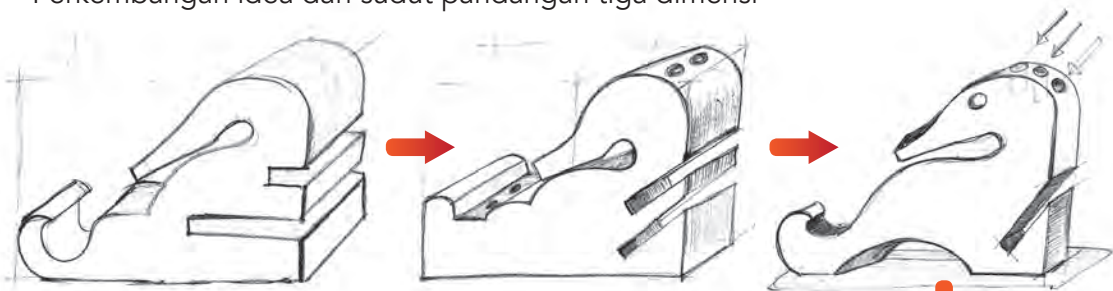


Perkembangan Reka Bentuk

Perkembangan idea dari sudut pandangan sisi

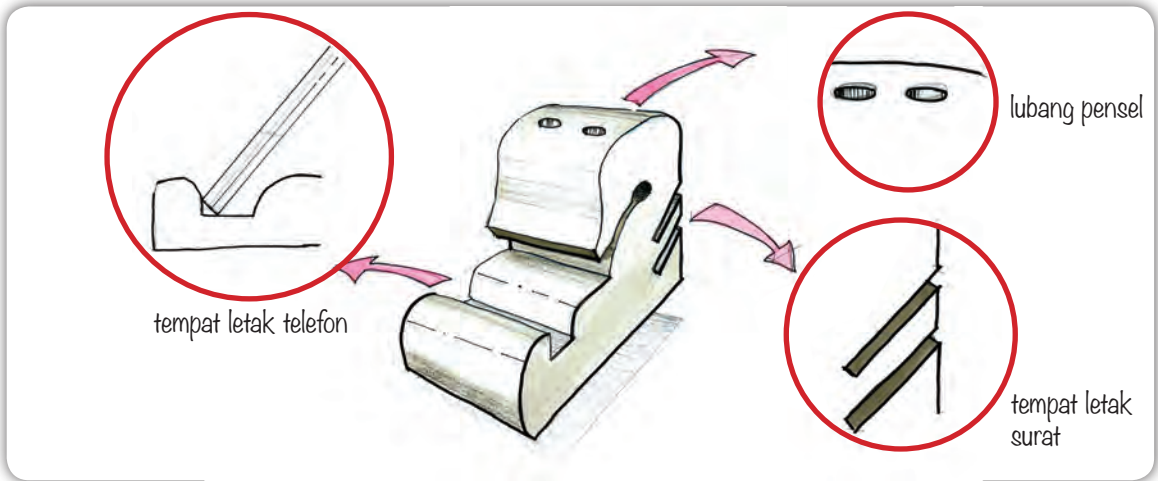


Perkembangan idea dari sudut pandangan tiga dimensi

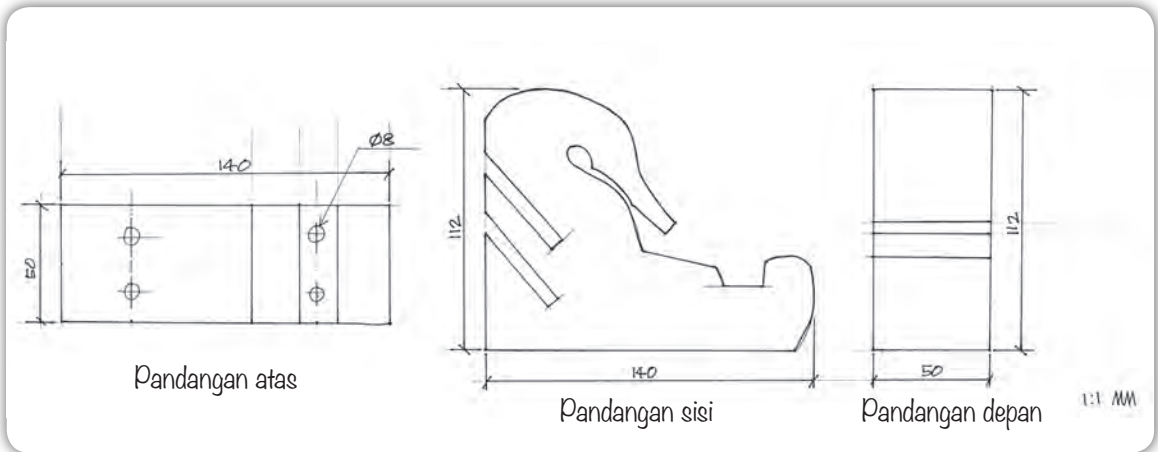


Reka bentuk yang dipilih

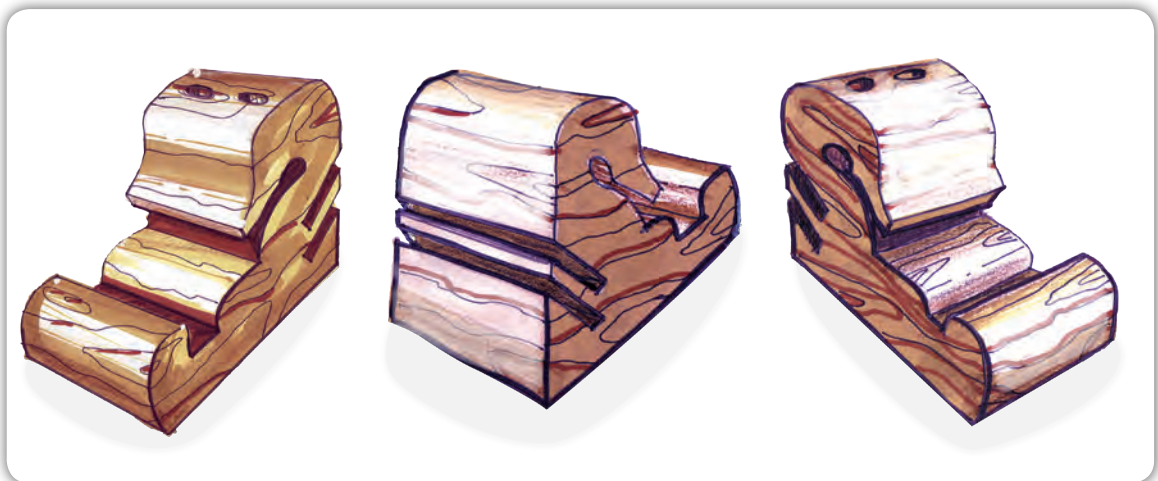
Lakaran Idea Akhir



Lakaran yang menunjukkan fungsi



Lukisan teknikal



Lukisan tumpuan

Penyediaan Alat dan Bahan

Penyediaan bahan



Dua bongkah kayu jelutung yang mempunyai ketebalan 25 mm bagi setiap bongkah.



Gam kayu

Penyediaan peralatan untuk memotong kayu

Mesin berskala kecil



Gergaji jig



Mesin gerudi mudah alih



Mesin pelepas mudah alih

Mesin berskala besar



Gergaji meja



Mesin gerudi lantai



Mesin pelepas



NOTA GURU

Bimbing murid untuk menggunakan mesin berskala kecil atau mesin berskala besar. Pastikan penggunaan mesin dikawal selia oleh guru.

Proses Membentuk Produk



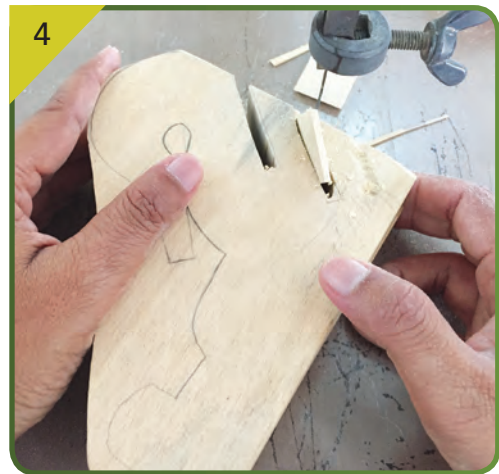
1
Lekatkan gam pada kedua-dua buah bongkah kayu tersebut.



2
Tekap templat kertas berdasarkan ukuran pada lukisan teknikal.



3
Potong bongkah kayu dengan menggunakan gergaji.



4
Bentuk sebahagian produk yang telah digergaji.



5
Kemaskan permukaan dengan menggunakan mesin pelepas.



6
Tebuk lubang dengan menggunakan mesin.

KEMASAN KARYA



1
Gosok produk dengan menggunakan kertas pasir.



2
Sapu pengilat untuk menimbulkan kesan kemasan.

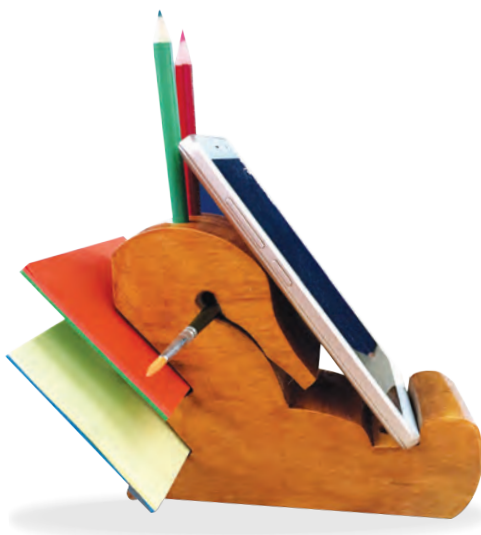


3
Produk cenderahati yang telah siap.

Sila imbas



Kegunaan Produk





PRODUK ALAT PERMAINAN



PROJEK 4: PERMAINAN KANAK-KANAK

Berdasarkan contoh permainan di bawah, hasilkan permainan bongkah untuk kanak-kanak yang berusia tiga hingga lima tahun dengan mengaplikasikan pelbagai media dan teknik melalui penjanaan idea, penentuan konsep, pelaksanaan proses dan kemasan karya.





KOMUNIKASI DAN PROMOSI

PENGENALAN

Komunikasi berperanan untuk memberitahu audiens atau pelanggan tentang maklumat barangan yang ditawarkan. Promosi ialah usaha atau kegiatan yang dapat menggalakkan jualan pelbagai produk perekaan.



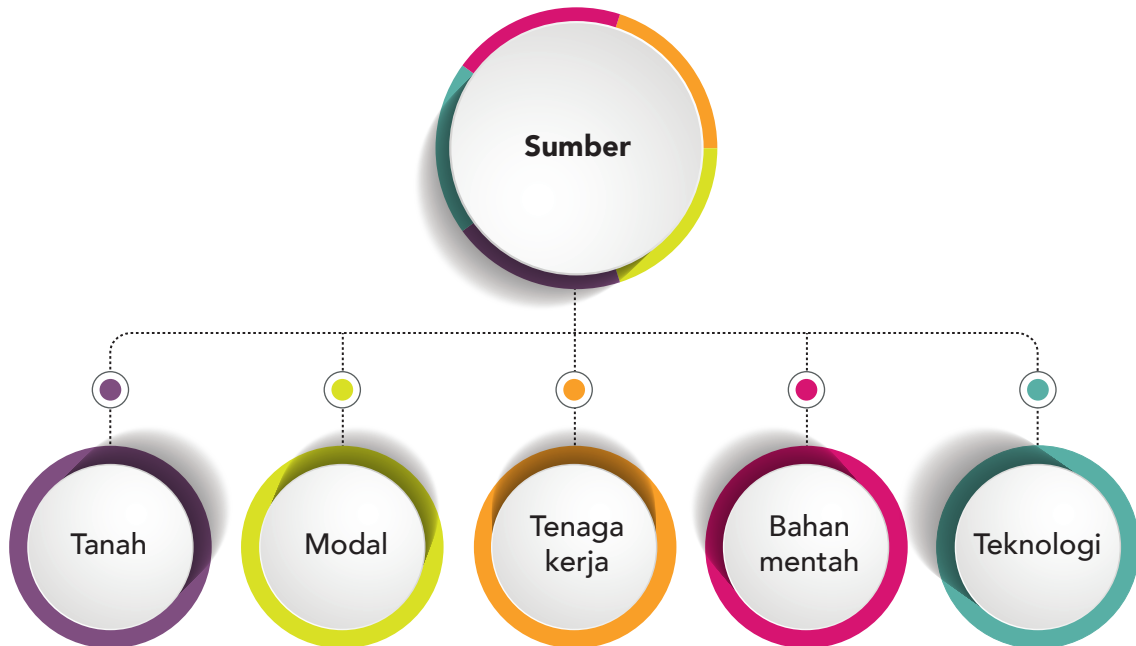
Jenis Promosi	Huraian
Iklan	<ul style="list-style-type: none"> Iklan secara konvensional melalui papan tanda, poster atau risalah. Iklan secara digital melalui media interaktif. Contohnya, melalui laman web atau laman sosial.
Promosi jualan	Melalui pameran atau promosi di pusat beli-belah.
Pemasaran langsung	Penyampaian maklumat melalui katalog, e-mel kepada individu atau blog.
Pemasaran tidak langsung	Penyampaian maklumat tentang produk perekaan oleh masyarakat.
Penjualan personal	Penyampaian terus kepada pengguna atau jualan dari rumah ke rumah.



MENGENAL PASTI SUMBER

PENGENALAN

Sumber keusahawanan ialah satu proses yang menggabungkan sumber pengeluaran seperti tanah, modal, tenaga kerja, bahan mentah dan teknologi oleh usahawan untuk mengeluarkan produk atau perkhidmatan bagi memenuhi keperluan dan kehendak pengguna.



Sumber	Huraian
Tanah	Sumber daripada alam semula jadi.
Modal	Wang atau harta benda seperti mesin atau jentera yang digunakan untuk memulakan perniagaan.
Tenaga kerja	Individu yang menyumbangkan tenaga sama ada secara fizikal atau mental dalam proses pengeluaran.
Bahan mentah	Bahan yang perlu diproses untuk menghasilkan barang siap atau perkhidmatan untuk ditawarkan kepada pelanggan.
Teknologi	Kaedah operasi dan pemprosesan yang membolehkan usahawan menghasilkan produk atau perkhidmatan.



PELUANG KERJAYA

PENGENALAN

Kerjaya sebagai seorang pereka merupakan kerjaya profesional yang dapat menjana pendapatan lumayan serta dapat meningkatkan ekonomi negara. Kelebihan dalam memilih kerjaya sebagai seorang usahawan seperti yang berikut.

Kelebihan	Huraian
Pemilikan perniagaan/ firma reka bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Fleksibiliti dalam melakukan pekerjaan • Tanggungjawab dalam pekerjaan • Menetapkan sasaran pencapaian • Perusahaan firma yang tidak terbatas
Peluang kerjaya yang tiada batasan	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mengehadikan bilangan individu yang menceburkan diri dalam sesebuah firma
Punca ganjaran atau pendapatan	<ul style="list-style-type: none"> • Kedudukan kewangan ialah ukuran kejayaan usahawan • Boleh memaksimumkan keuntungan • Menggunakan sebaik mungkin sumber yang dimiliki • Dorongan kerja yang bersungguh-sungguh
Membaiki status diri dan meningkatkan kepakaran	<ul style="list-style-type: none"> • Pengalaman dalam bidang perekaan dapat meningkatkan kepakaran dan kemahiran sedia ada • Sifat inovatif akan mengisi keperluan dan kehendak pelanggan • Membuka peluang masyarakat menjadi pembekal, pekerja atau pengusaha
Peluang mewariskan kerjaya	<ul style="list-style-type: none"> • Ilmu dan kepakaran boleh diwarisi oleh generasi seterusnya

Contoh jualan produk reka bentuk industri dalam projek keusahawanan seperti yang berikut:

- Nama produk: Cenderahati pelbagai guna
- Bilangan penghasilan: 100 unit
- Harga jual: 1 unit = RM15.00
- Bahan: Kayu



Contoh produk yang akan dijual

Contoh Pengiraan Kos

Sumber	Harga untuk 1 unit x Bilangan unit	Jumlah
Kayu (15 cm x 30 cm) - kayu jelutung	RM4.00 x 100 unit	RM400.00
Cat - cat untuk kayu	RM2.00 x 5 botol	RM10.00
Gergaji jig	RM150.00 x 1 unit	RM150.00
JUMLAH		RM560.00

Contoh Pengiraan Untung Kasar

Jumlah pendapatan (RM15.00 x 100 unit)	RM1500.00
Tolak kos	RM560.00
UNTUNG KASAR	RM940.00

Contoh Pengiraan Untung Bersih

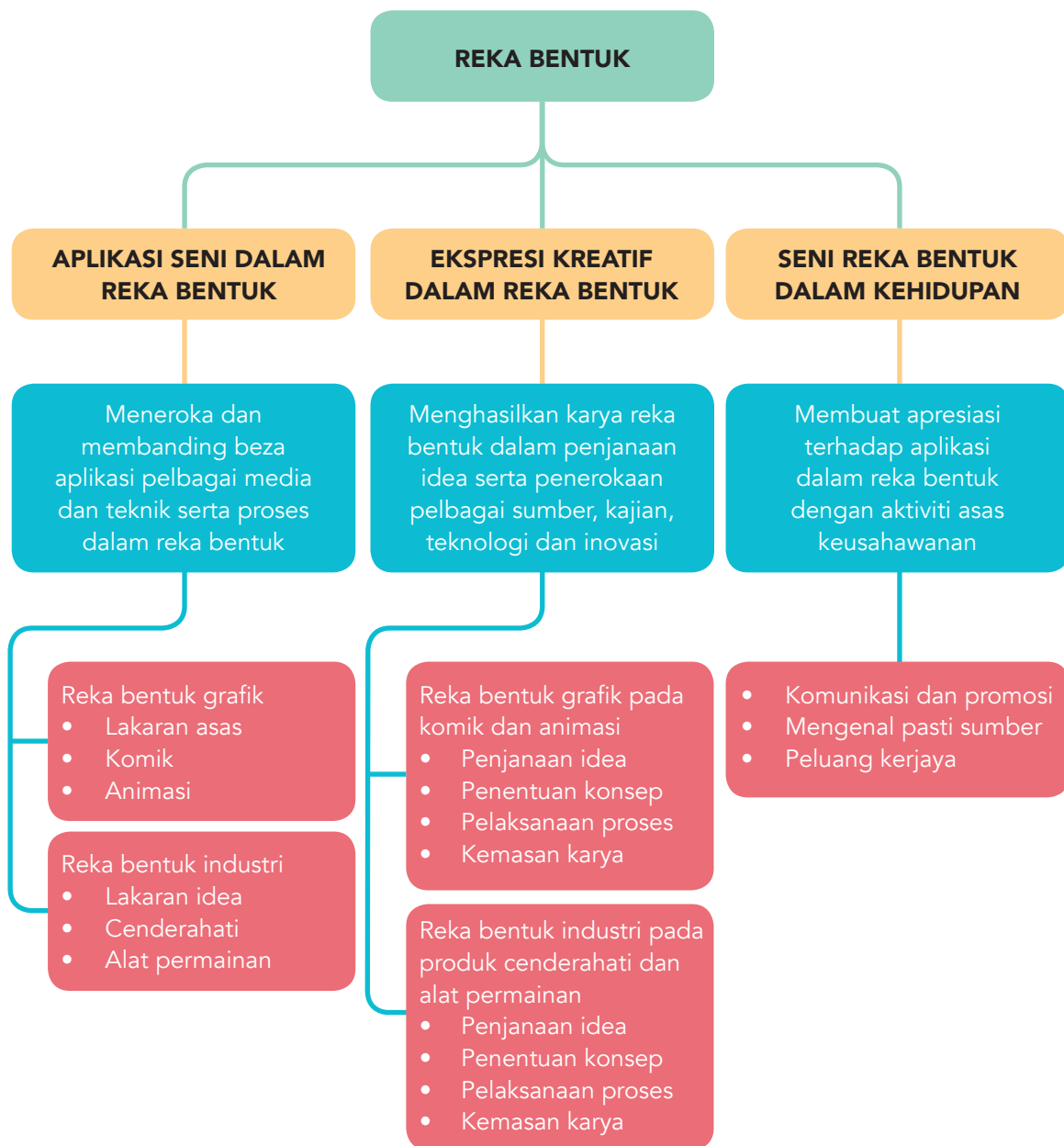
Jumlah pendapatan		RM940.00
Tolak kos perbelanjaan		
- gaji	RM60.00	
- elektrik	RM20.00	
- promosi	RM10.00	
- pembungkusan	RM50.00	
- pengangkutan	RM20.00	
Jumlah perbelanjaan		RM160.00
UNTUNG BERSIH		RM780.00



AKTIVITI

Bincangkan dan bentangkan satu projek keusahawanan bagi jualan hasil produk reka bentuk industri.

RUMUSAN



Sila imbas



SENARAI SUMBER GAMBAR

LATIHAN SUMATIF

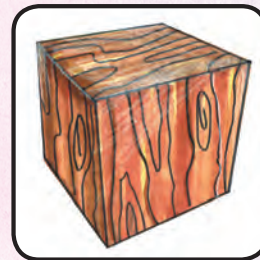
Soalan Objektif

1. Antara yang berikut, yang manakah reka bentuk grafik?
 - A. Animasi
 - B. Perabot
 - C. Kenderaan
 - D. Cenderahati
2. Apakah maksud animasi?
 - A. Catan cat air
 - B. Imej bergerak
 - C. Paparan imej pegun
 - D. Imej yang dilukis secara berulang
3. Pilih pernyataan yang benar.
 - A. Animasi ialah lakaran
 - B. Lakaran ialah catan minyak
 - C. Lakaran menggunakan teknik cetakan
 - D. Lakaran merupakan idea awal sebelum menghasilkan karya
4. Apakah yang dimaksudkan dengan komik potongan (comic strip)?
 - A. Komik pendek
 - B. Komik yang dijilid
 - C. Komik yang diceritakan secara naratif
 - D. Komik yang diterbitkan melalui Internet
5. Bagaimanakah antisipasi berlaku dalam persembahan komik?
 - A. Aksi watak yang dilukis secara berturutan
 - B. Sejenis alat untuk memainkan filem animasi
 - C. Melibatkan tindak balas akibat graviti
 - D. Jangkaan gerakan yang berlaku akibat gerak laku sesuatu
6. Antara yang berikut, yang manakah aksi yang melibatkan emosi?
 - A. Cara karakter berjalan dalam keadaan letih
 - B. Perubahan memek muka kesan daripada tekanan perasaan
 - C. Karakter hero yang terbang dari satu bangunan ke bangunan yang lain
 - D. Pergerakan melompat di atas kerusi

7. Antara yang berikut, yang manakah menunjukkan pernyataan yang benar tentang reka bentuk industri?
 - A. Dikenali sebagai komunikasi visual
 - B. Merupakan reka bentuk imej yang dipaparkan melalui panel
 - C. Terbahagi kepada tiga pengkhususan, iaitu produk, kenderaan dan perabot
 - D. Terbahagi kepada dua pengkhususan utama, iaitu kenderaan dan figura manusia

Soalan Subjektif

1. Namakan kajian yang diberikan fokus berdasarkan lakaran yang ditunjukkan dalam gambar rajah di bawah.



2. Senaraikan lima daripada 12 prinsip yang digunakan dalam penghasilan animasi.
3. Nyatakan maksud komunikasi dan promosi.
4. Bagaimanakah seseorang usahawan mendapat keuntungan bersih daripada perniagaan yang diusahakannya?

BAB 3

SENI KRAF

PENGENALAN

Seni kraf merupakan seni kemahiran pekerjaan tangan seperti ukir-mengukir atau membuat barangan kraf. Hasil kraf telah menjadi perusahaan kerja seni yang memerlukan daya cipta dan memberikan manfaat dalam industri tempatan Malaysia.



Ukiran kayu

Logam halus

Tekat

Seni Kraf

Kraf Tradisional

Ukiran kayu

Logam halus

Tekat

Kraf Dimensi Baharu





KRAF TRADISIONAL

UKIRAN KAYU

DEFINISI

Ukiran kayu ialah seni kemahiran tangan pada sesuatu permukaan kayu yang dibuat dengan cara memahat, menoreh dan menggores. Seni ukiran kayu ialah kraf tangan tradisional yang telah lama wujud dan menjadi kebanggaan masyarakat Malaysia. Di Malaysia, seni ukiran kayu banyak terdapat pada seni bina dan alat domestik.

Ukiran pada Seni Bina Melayu



Rumah



Pintu gerbang



Wakaf

Ukiran pada Peralatan Domestik Melayu



Kotak Ke laut



Acuan kuih putu



Kukur kelapa

SEJARAH UKIRAN KAYU TRADISIONAL

Langkasuka ialah kerajaan yang wujud hingga kurun ke-16 sebagai kerajaan Muslim Patani yang telah mencetuskan perkembangan kebudayaan Melayu. Peninggalan kebudayaan Melayu ini dapat dilihat menerusi tiga pintu gerbang yang dihiasi dengan ukiran di Kota Bharu, Kelantan pada kurun ke-17.

Kegemilangan seni ukiran kayu semakin memuncak apabila hasil ukiran para pandai ukir telah mendapat naungan diraja sebagai seniman istana. Perkampungan seni mula bertapak berhampiran dengan istana. Peninggalan ukiran kayu tradisional terbukti pada ukiran berusia 150 tahun lalu di Istana Balai Besar, Kelantan. Terengganu juga terkenal dengan beberapa buah istana kayu yang berukir seperti Istana Tengku Long, Besut dan Istana Tele, Kuala Terengganu. Selain itu, Istana Kenangan, Kuala Kangsar merupakan istana kayu yang terkenal di Perak.

Pada zaman pemerintahan Sultan Muhammad II di Kelantan, keindahan seni ukiran turut terdapat pada peralatan domestik. Satu daripada ukiran yang terkenal ialah perahu Petala Wati bermotifkan kepala itik. Seni ukiran kayu semakin tersebar luas dengan adanya ukiran yang menghiasi rumah orang kenamaan, masjid, pintu gerbang dan pelbagai jenis alatan domestik. Ramai pandai ukir telah memperturunkan kemahiran mereka kepada generasi seterusnya. Pada masa kini, seni ukiran kayu masih kekal menjadi warisan Melayu, terutamanya di Kelantan dan di Terengganu.



Gambaran pintu gerbang Istana Seri Akar, Kelantan



Istana Kenangan



Istana Balai Besar



Perahu Petala Wati

FUNGSI UKIRAN KAYU TRADISIONAL

Pengaliran Udara



Ukiran tebuk tembus berfungsi untuk mengalirkan udara dan mengurangi haba panas.

Peneduhan



Ukiran tebuk tembus pada cucur atap adalah untuk menghalang silau dan cahaya terus masuk ke dalam rumah.

Keselamatan



Kekisi pada tangga adalah untuk mengelakkan kemalangan akibat terjatuh.



Ukiran berfungsi untuk menghindar pencerobohan dan gangguan binatang.





Hiasan



Ragam hias pada congkak dan jebak puyuh adalah untuk menambahkan nilai estetika.

TEKNIK UKIRAN KAYU TRADISIONAL

Dalam seni ukiran kayu tradisional, ukiran diolah mengikut kebolehan, kemahiran dan kreativiti tukang ukir. Kayu diukir mengikut teknik tertentu dengan menggunakan pemahat khas. Terdapat beberapa teknik ukiran kayu seperti yang berikut.

TEKNIK UKIRAN	CONTOH	
<p>Timbul Corak diukir dan bahagian latar ditebuk tanpa menembusi belakang papan.</p>	 <p>Tanpa silat</p>	 <p>Bersilat</p>
<p>Tebuk Tembus Ukiran dihasilkan pada papan yang ditebuk sehingga tembus.</p>	 <p>Tanpa silat</p>	 <p>Bersilat</p>

Layang

Corak diukir pada permukaan papan tanpa menebuk bahagian latar.



Larik

Ukiran dihasilkan di bahagian kayu yang berbentuk silinder.



AKTIVITI



Anjurkan satu lawatan ke muzium. Senaraikan jenis ukiran yang terdapat di muzium tersebut.

MOTIF UKIRAN KAYU TRADISIONAL

Motif dalam seni ukiran kayu bermaksud corak yang diukir. Yang berikut ialah motif-motif ukiran kayu tradisional.

Motif Flora

Motif ini berunsurkan tumbuh-tumbuhan menjaral dan pohon-pohon berbunga. Motif ini menjadi kegemaran pengukir kerana sulur pautnya yang lembut, melata dan mudah dibentuk.



Bunga Raya



Bunga Cempaka



Daun Sulur Kacang



INFO SENI

Sulur dikenali dengan pelbagai nama, antaranya Sulur Bayung. Bentuk ukiran menyerupai sulur tumbuhan. Sulur Bayung diletakkan di hujung objek seperti senduk, perahu, bumbung rumah dan mimbar masjid.

Motif Fauna

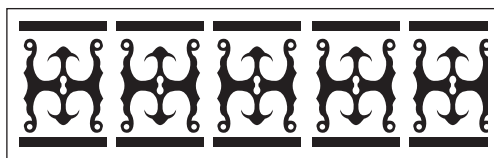
Motif ini berunsurkan makhluk hidup yang dekat dengan masyarakat Melayu seperti haiwan peliharaan. Motif ini digunakan sebelum kedatangan Islam dan telah diubah suai supaya tidak membentuk haiwan sebenar.



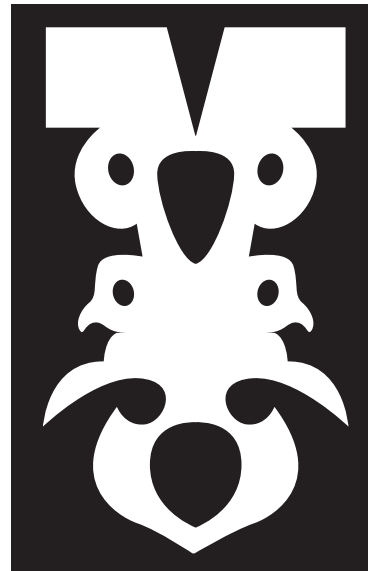
Itik Pulang Petang



Ayam Berlaga



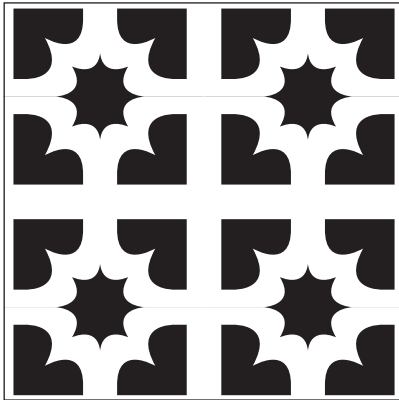
Kuda Laut



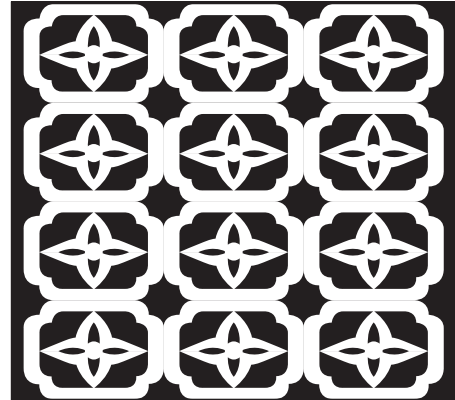
Lebah Bergantung

Motif Geometri

Motif ini bersegi, bulat dan disusun secara berulang. Motif ini dikatakan berasal daripada pengaruh kebudayaan Dongson dan semakin terkenal setelah kedatangan Islam. Motif ini biasanya ditemui pada alang pintu, daun pintu, kekisi dan tebar layar.



Bunga Lawang



Bunga Cengkih

Motif Kosmos

Motif ini berunsurkan alam semesta seperti matahari, bulan, bintang, awan berarak dan sebagainya. Motif ini sering ditemukan di bahagian tebar layar rumah. Motif ini juga biasanya digabungkan dengan unsur flora atau kaligrafi.



Awan Semayan



Awan Telepuk

Motif Kaligrafi

Motif ini berdasarkan ayat al-Quran dan tulisan jawi. Motif ini sering dipadankan dengan motif flora dan motif geometri. Motif ini dianggap suci dan terdapat pada bangunan masjid, surau dan rumah kediaman.



POLA UKIRAN KAYU TRADISIONAL

Pola ialah susunan motif pada ukiran kayu. Yang berikut ialah pola-pola ukiran kayu tradisional.

Pola Bujang

Pola yang mempunyai corak tunggal dan tidak bersambung.



Pola Peminggang

Pola yang mempunyai corak berbingkai.



Pola Pelengkap

Pola yang menggabungkan ciri bujang dan peminggang. Bentuk ini menitikberatkan unsur tumbuhan merangkumi akar, batang, buah dan bunga.



SILAT UKIRAN KAYU TRADISIONAL

Silat ukiran merupakan gaya ukiran tradisional yang menghasilkan kesan meleper, melengkung atau membulat. Terdapat lima jenis silat, iaitu:

TEKNIK UKIRAN	CONTOH	
<p>Silat Belah Rotan Sisinya yang diukir separuh bulat. Diaplikasikan pada ukiran ranting dan dahan tumbuhan.</p>		
<p>Silat Serong Bentuknya melengkung, berlekuk atau curam. Mengutamakan corak bahagian tepi kiri atau kanan.</p>		
<p>Silat Dada Tuma Bentuknya beralun dan berlekuk di sepanjang jalur ukiran. Memiliki kelebihan dari segi corak yang tenggelam timbul.</p>		
<p>Silat Minangkabau Bahagian tepi tebukan diratakan menyerong dengan batas yang tajam. Sesuai untuk ukiran daun yang kecil dan panjang.</p>		
<p>Silat Leper Bentuknya leper dan rendah serta mudah dibentuk.</p>		

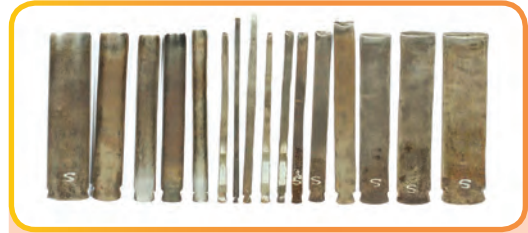
ALATAN MENGUKIR DAN FUNGSIYA

Terdapat beberapa peralatan yang digunakan dalam proses ukiran kayu tradisional.



Ketam kayu

Fungsi: meratakan permukaan kayu sebelum diukir.



Pahat ukir

Fungsi: menebuk, melembutkan corak dan melicinkan dasar yang telah ditebuk.



Tukul kayu

Fungsi: mengetuk ketika menebuk bagi memelihara permukaan corak daripada tercalar akibat diketuk.



Pisau wali

Fungsi: membentuk silat (melembutkan corak), mengikis dan melicinkan corak.



Cetar

Fungsi: membentuk kayu sebelum diukir.



Gerudi tangan

Fungsi: membuat lubang untuk memasang pasak.



Gergaji berhalang

Fungsi: memotong dan membentuk lengkungan kayu.



Kulit ikan pari



Daun lalang



Daun mempelas

Fungsi: mengikis dan melicinkan permukaan ukiran.

PROSES MENGUKIR UKIRAN KAYU TRADISIONAL



1 Lukis corak pada kertas.



2 Tekap corak pada kayu.



3 Pahat kayu mengikut ukiran yang telah ditekap.



5 Lurus dan ukir kayu dengan menggunakan pisau wali.



6 Gosokkan daun mempelas pada kayu untuk melicinkan hasil ukiran.

TOKOH KRAF



WAN SU BIN OTHMAN (1894-2011)

- Beliau dilahirkan di Pengkalan Kubor, Tumpat, Kelantan.
- Bakat mengukir diwarisi daripada datuk saudaranya, Nik Wan Ali (tukang ukir Istana Raja Patani).
- Hasil rekaannya dijadikan hiasan, antaranya pada pintu utama Muzium Negara serta ukiran wayang kulit di Muzium Denmark dan Muzium Singapura.
- Beliau mendapat anugerah tertinggi, antaranya:
 - > Seniman Negara 1997 daripada Kementerian Kebudayaan, Kesenian dan Pelancongan Malaysia
 - > Tokoh Budaya Asean 1993
 - > Adiguru Kraf Ukiran Kayu 1987 oleh Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia
- Beliau mengusahakan sebuah bengkel, iaitu Balai Seni Ukir Wan Su yang kini dikenali sebagai Balai Seni Wan Po.



NORHAIZA BIN NOORDIN

- Beliau dilahirkan pada 1963 di Kampung Raja, Besut, Terengganu.
- Beliau mendapat didikan daripada pengukir tersohor, antaranya Wan Mustafa bin Wan Su (Adiguru 2007) dan Tengku Ibrahim bin Tengku Wok (Tokoh Kraf Negara 1988).
- Hasil karya beliau, antaranya terdapat di Muzium Negeri Terengganu dan di galeri *Oxford Centre of Islamic School, University of Oxford, United Kingdom*.
- Pelbagai anugerah diterima, antaranya:
 - > Anugerah Usahawan Kraf (bidang kraf hasil rimba) 2010
 - > Anugerah Seni Negeri Terengganu Kategori Karyawan Seni (Tampak) 2005
 - > Adiguru Kraf Ukiran Kayu 2011 oleh Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia 2011
- Kini, beliau mengusahakan Syarikat Seni Ukir Bakawali dan Tunjang Bakawali Sdn. Bhd.



INFO SENI

Tokoh Kraf Negara ialah penghormatan tertinggi dalam kalangan Adiguru Kraf oleh Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia yang menepati kriteria-kriteria seperti yang berikut:

- Berpengetahuan, berkemahiran dan pakar dalam bidang kraf warisan yang mempunyai nilai estetika dan identiti bangsa Malaysia.
- Komitmen tinggi dalam usaha memulih, memelihara dan memartabatkan seni kraf warisan negara.
- Berperanan penting dalam pembangunan dan perkembangan industri kraf negara.
- Bersungguh-sungguh menurunkan kemahiran dan menjadi idola kepada kumpulan pelapis.
- Berkepimpinan dan mengambil berat tentang keadaan masyarakat setempat.

Adiguru Kraf ialah pengiktirafan oleh Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia sebagai pakar kraf yang menepati kriteria-kriteria seperti yang berikut:

- Berpengetahuan dan pakar dalam ketukangan, penciptaan, pengubahan produk serta pengeluaran barangan kraf warisan bangsa Malaysia.
- Berperanan penting dalam usaha memulih dan memelihara seni kraf warisan.
- Bersungguh-sungguh menurunkan kemahiran kepada pelapis untuk kesinambungan seni kraf warisan.
- Kreatif dan inovatif dalam usaha memajukan kualiti produk kraf.

Sumber: Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia

LOGAM HALUS

DEFINISI

Logam ialah bahan galian keras yang terhasil daripada sumber bumi. Terdapat pelbagai jenis logam, antaranya ialah emas, perak dan tembaga. Logam-logam tersebut bersifat tahan lama dan boleh diolah untuk dijadikan perhiasan diri dan peralatan domestik.

Logam Halus pada Perhiasan Diri



Cincin



Gelang kaki



Gelang tangan



Dokoh

Logam Halus pada Peralatan Domestik



Beg tangan



Bekas bunga rampai berkaki



Pahar

SEJARAH LOGAM HALUS

Zaman logam telah bermula sekitar 2500 tahun dahulu. Antara artifak yang dijumpai, termasuklah gendang Dongson yang diperbuat daripada logam dan bermotifkan hiasan dari Vietnam. Di Tanah Melayu, penggunaan tembaga bermula sejak zaman prasejarah. Kemahiran proses pembuatan barangan tembaga secara tuangan telah dibawa masuk oleh masyarakat Funan pada zaman Dongson. Pada masa kini, Pandai Tembaga terus berkembang pesat di Kelantan dan di Terengganu berikutan penemuan gendang Dongson melalui hubungan perdagangan sebagai barang dagangan mewah.

Kegemilangan Kesultanan Melayu Melaka sebagai pusat perdagangan antarabangsa terbukti apabila kerajaan ini telah berjaya memperkenalkan pelbagai jenis mata wang logam. Contohnya, pitis timah Melaka yang dihasilkan pada zaman pemerintahan Sultan Muzaffar Shah (1445–1459). Perubahan penggunaan syiling perak dan emas berlaku pada tahun 1511 apabila Portugis menakluki Melaka. Pada abad ke-16, kerajaan Kelantan di bawah pemerintahan Permaisuri Cik Siti Wan Kembang telah memperkenalkan Duit Kijang Emas.

Kegunaan logam halus terus berkembang pesat dengan adanya sumber emas yang mudah diperolehi sebagai perhiasan diri pada abad ke-17 dan ke-18. Ketika itu, para tukang emas yang berada di bawah naungan istana telah berjaya menghasilkan pelbagai perhiasan diri dengan menerapkan motif Melayu. Antara bandar ternama yang menghasilkan perhiasan diri bermutu tinggi pada masa itu, termasuklah Kota Bharu, Kuala Terengganu dan Kuala Kangsar.

Barangan perak turut terkenal, terutamanya dari Kelantan yang mendapat kesan daripada gabungan pengaruh budaya Hindu dan Siam. Kesenian ini dibawa masuk melalui pedagang Siam yang memperdagangkan barangan perak yang terkenal dari daerah Patani.



Gendang Dongson



Pitis timah Melaka



Duit kijang emas



Tali pinggang pending emas



Pending perak

FUNGSI LOGAM HALUS TRADISIONAL

Perhiasan Diri



Kerongsang untuk hiasan baju kebaya



Caping untuk hiasan tubuh (cawat kanak-kanak)



Pending untuk hiasan kepala tali pinggang

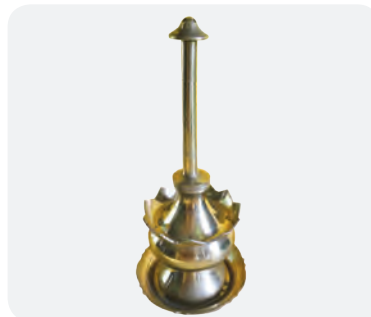
Peralatan Domestik



Seterika untuk menggosok pakaian



Tepak sirih untuk bekas menyimpan bahan makan sirih



Perenjis air bunga mawar untuk merenjis pengantin

TEKNIK LOGAM HALUS TRADISIONAL

Pelbagai teknik digunakan mengikut kesesuaian sifat logam. Motif dihasilkan mengikut kehendak pelanggan atau kreativiti seseorang tukang ukir. Terdapat pelbagai teknik dalam pembuatan seni logam halus tradisional mengikut jenis-jenis bahan logam, antaranya teknik karut, teknik pahat, teknik pahat silat, teknik tebuk dan teknik tuangan.

TEKNIK LOGAM HALUS	CONTOH
<p>Karut Logam dilebur dan dimesin untuk dijadikan dawai. Dawai disusun mengikut rekaan dan melalui proses pematerian untuk disambung antara satu sama lain. Teknik ini sesuai pada bahan emas dan perak.</p>	
<p>Pahat Permukaan logam dihias secara memahat untuk menimbulkan ragam hias. Teknik ini sesuai pada bahan emas dan perak.</p>	
<p>Tuangan Produk dihasilkan secara acuan penghapusan lilin dan goresan timbul. Teknik ini sesuai pada bahan tembaga.</p>	

MOTIF LOGAM HALUS TRADISIONAL

Motif logam halus tradisional telah mendapat penghayatan sepenuhnya oleh para pengukir menerusi flora dan fauna yang terdapat di persekitaran. Pertukangan logam halus memerlukan kreativiti idea, konsep, fungsi, bahan dan kemahiran teknik untuk mencapai nilai estetika yang tinggi. Oleh hal yang demikian, ketelitian pada hasilnya seharusnya sepadan dengan penghargaan pengukir terhadap keindahan alam. Yang berikut ialah motif-motif logam halus tradisional.

MOTIF	CONTOH
<p>Flora</p>	<div data-bbox="311 660 716 917" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="425 942 602 971">Gelang tangan</p> <div data-bbox="839 494 1229 755" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="953 765 1116 794">Pelapik gelas</p> <div data-bbox="839 813 1229 1074" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="996 1083 1068 1112">Pahar</p>
<p>Fauna</p>	<div data-bbox="311 1174 716 1647" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="431 1667 596 1696">Anting-anting</p> <div data-bbox="839 1147 1229 1408" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="911 1418 1159 1447">Kepala tali pinggang</p> <div data-bbox="839 1466 1229 1727" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="968 1736 1102 1765">Loket rantai</p>

ALATAN TEKNIK KARUT LOGAM HALUS DAN FUNGSI

Terdapat beberapa peralatan yang digunakan dalam proses teknik karut.



Perak mentah

Fungsi: menghasilkan dawai.



Acuan Jongkong
(Ingot mould)

Fungsi: acuan untuk membentuk jongkong.



Mesin gulung
(Rolling plate machine)

Fungsi: meleperkan atau menipiskan jongkong menjadi kepingan perak untuk proses membentuk dawai.



Embusan kaki

Fungsi: meleburkan perak mentah dan menyepuh dawai perak.



Pengepit besar dan pengepit kecil (Tweezer)

Fungsi: mengepit jongkong panas dan dawai pental untuk membentuk rekaan.



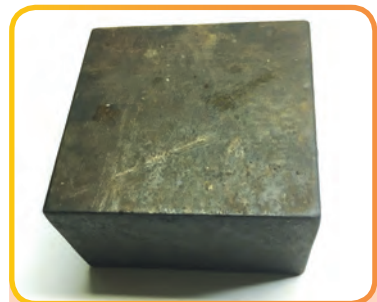
Pelentur saiz dawai
(Drawplate)

Fungsi: menarik dawai nipis menjadi halus mengikut ketetapan saiz rekaan.



Set playar

Fungsi: memotong dan membentuk dawai logam.



Batu andas

Fungsi: pengalas untuk proses membentuk bingkai dan pengisian dawai rekaan.



Pasolan

Fungsi: acuan untuk membentuk bingkai rekaan.



Pateri perak

Fungsi: penyambung logam perak.



Pahat mata ikan

Fungsi: membentuk bulatan logam perak sebagai penyambung tapak rekaan.



Borax

Fungsi: menanggalkan kesan pateri.



Besi penggulung

Fungsi: menggulung dawai pental.



Komo Dalam

Fungsi: melekukkan dawai mengikut kedalaman rekaan.



Tawas
(Sodium Sulfat)

Fungsi: membuang kesan kotoran melalui cara pendidihan.



Berus dawai tembaga dan ibu sabun

Fungsi: menanggalkan kotoran dengan cara memberus bersama-sama air sabun.



Besi pengilat
(Burnished steel)

Fungsi: penggosok logam perak hingga berkilat.

PROSES TEKNIK KARUT LOGAM HALUS (PERAK)

Proses Membuat Dawai Bingkai dan Dawai Pintal (Pengisian)



1
Timbang perak mentah mengikut keperluan rekaan.



2
Leburkan perak mentah.



3
Tuangkan cairan perak panas ke dalam acuan besi untuk membentuk jongsong.



4
Biarkan jongsong perak seketika di dalam acuan.



5
Alirkan air pada jongsong perak untuk mempercepat proses penyejukan.



6
Gelek jongsong perak sehingga menjadi dawai.



7
Tarik dawai melalui pelentur saiz dawai mengikut ukuran bingkai yang dikehendaki.



8
Nipiskan dawai mengikut ukuran bingkai yang dikehendaki.



9
Dawai bingkai yang mengikut ukuran.



10 Ulang langkah 1 hingga 8 untuk membuat dawai pintal (pengisian).



11 Pintal dawai pengisian dengan menggunakan kepingan kayu secara berulang.



12 Nipiskan dawai mengikut ukuran dawai pintal yang dikehendaki.

Proses Membuat Rekaan



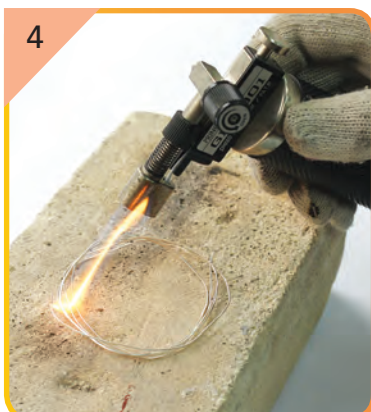
1 Sepuh dawai bingkai supaya lembut dan mudah dibentuk.



2 Bentukkan dawai mengikut bentuk pasolan.



3 Lekatkan hujung dawai bingkai dengan pateri perak melalui proses sepuh.



4 Sepuh dawai pengisian supaya lembut dan mudah dibentuk.



5 Gulungkan dawai pintal dengan menggunakan besi penggulung.



6 Gulungkan dawai mengikut kreativiti pereka.



7
Kepitkan dawai pintal mengikut saiz dawai bingkai dengan menggunakan pengepit.



8
Masukkan dawai pintal ke dalam bingkai dan lekatkannya dengan pateri perak.



9
Ulang langkah 1 hingga 8 untuk bahagian rekaan yang lain.



10
Sepuh rekaan untuk mencantumkan rekaan dengan pateri perak.



11
Rebuskan rekaan ke dalam air didihan campuran tawas.



12
Cuci rekaan dengan air ibu sabun dan bilas dengan air bersih.



13
Keringkan dan gosokkan rekaan dengan menggunakan besi pengilat.



14
Produk yang telah siap.

INFO SENI

Proses menyepuh perlu dilakukan secara berulang bagi melembutkan dawai dan memudahkan pereka untuk membentuk dawai mengikut rekaan yang dikehendaki.

TOKOH KRAF



ABDUL MANAN BIN YAKUB (1944-2011)

- Beliau dilahirkan di Kampung Sireh, Kota Bharu, Kelantan.
- Beliau mendapat pendedahan sejak berusia tujuh tahun dengan mewarisi kemahiran bertukang daripada bapanya, Yakub bin Mohamad (seorang tukang perak yang mendapat tempahan daripada istana dan pegawai-pegawai Inggeris).
- Penganugerahan tertinggi yang diperoleh oleh beliau, antaranya ialah Tokoh Kraf Negara Logam 2011 dan Anugerah Usahawan Seni Kraf bidang Perak Malaysia 2007.
- Beliau dilantik sebagai Tukang Kraf Istana Kelantan dan Adiguru Kraf Perak 2008 kerana komitmen yang tinggi kepada pembangunan industri kraf negara.
- Antara pencapaiannya yang membanggakan ialah hasil produk beliau yang kreatif dan inovatif berjaya dipasarkan di gedung beli-belah ternama Harrods, London dan membuat cokmar untuk Institut Pengajian Tinggi serta Dewan Undangan Negeri.



SALLEH BIN MOHD

- Beliau menetap di Kampung Ladang Sekolah, Kuala Terengganu, Terengganu.
- Beliau menceburi kemahiran seni tembaga ketika remaja daripada bapanya, Mohd bin Yusof (seorang tukang tembaga mahir).
- Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia telah melantik beliau sebagai Adiguru Kraf Tembaga pada tahun 2008 kerana kepakarannya. Beliau merupakan usahawan pengeluaran seni tembaga yang berkualiti, kreatif dan berinovasi.
- Beliau turut membantu dalam mempromosikan warisan barangan tembaga dengan menyertai pelbagai pameran dan jualan di dalam negara dan mendapat liputan daripada media massa tempatan.

AKTIVITI



1. Anjurkan satu lawatan ke bengkel pengusaha emas, perak dan tembaga tradisional.
2. Layari laman web Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia untuk mengetahui maklumat tentang tokoh dan Adiguru Kraf dengan lebih lanjut.

TEKAT

DEFINISI

Tekatek ialah seni tekstil yang menggunakan teknik sulaman benang emas, perak atau kertas emas pada kain baldi. Tekatek juga dikenali sebagai tuji timbul atau tekatek bersuji. Tuji bermaksud berulang-ulang, bertubi-tubi atau berturut-turut melakukan sesuatu. Seni tekatek sering digunakan dalam upacara tertentu seperti persalinan dalam istiadat kebesaran Raja-raja Melayu. Selain itu, seni tekatek juga digunakan dalam persiapan kelengkapan majlis perkahwinan.



Tekatek pada persalinan istiadat kebesaran Raja-raja Melayu.



Tekatek pada hiasan peralatan majlis perkahwinan.



Tekatek pada hiasan pelamin perkahwinan.



SEJARAH TEKAT TRADISIONAL

Penemuan asal usul seni tekat dikenal pasti pada zaman pemerintahan Sultan Mura'ad Khad, iaitu dari Makkah, Arab Saudi menerusi kain Kiswah (kain/selimut hitam yang dihiasi kaligrafi, yang diperbuat daripada benang emas dan perak sebagai penutup Kaabah).

Pada abad ke-15, seni tekat telah menjadi hiasan yang menarik kepada masyarakat di Kepulauan Melayu. Kemasukan kain baldu, benang emas dan perada emas dari China, India dan Timur Tengah telah meluaskan kepakaran masyarakat tempatan menghasilkan seni tekat benang emas melalui olahan alam Melayu.

Istana merupakan penggerak utama pertumbuhan seni tekat. Ramai tukang tekat dijaga oleh pihak istana kerana kelengkapan istana memerlukan tekat benang emas yang melambangkan kemewahan.

Raja Permaisuri Perak merupakan pereka bentuk tukang yang banyak menghasilkan reka bentuk tekat pada abad ke-19 serta mendorong kemunculan ramai tukang tekat yang berkemahiran di sekitar Bandar Diraja Kuala Kangsar. Kesannya, sehingga hari ini negeri Perak masih giat meneruskan tekat benang emas dan secara langsung memartabatkan kesenian tekat.



Tikar Cior dijadikan alas duduk upacara akad nikah kerabat diraja negeri Perak.

Hiasan leher bertekat (siba) dipakai oleh pengantin Melaka pada tahun 1930-an.

Sejadah (tikar belangkat) merupakan milik kerabat diraja negeri Perak pada tahun 1900.



INFO SENI

- Tekat Perak, Johor dan Selangor merupakan warisan daripada tekat mempulur India, Aceh dan Minangkabau.
- Tekat Melaka dan Negeri Sembilan mewarisi tekat dari China, Palembang dan Minangkabau.

FUNGSI TEKAT TRADISIONAL

Tekat tradisional dihasilkan untuk menghiasi permukaan tempat majlis kebesaran, persalinan dan barangan kelengkapan perkahwinan Raja-raja Melayu.



Singhansana Kesultanan Perak



Persalinan dan barang kelengkapan perkahwinan Raja-raja Melayu

Tekat juga berfungsi sebagai ragam hias permukaan dan bahagian tepi atau sudut barangan kelengkapan perkahwinan.



Tikar langkat



Pelapik pahar



Cadar katil



Kipas tangan



Kasut



Pengikat langsir









TEKNIK TEKAT TRADISIONAL

Terdapat pelbagai teknik tekat, iaitu tekat benang emas (tekat bersuji), tekat benang pepaku (tekam gem), tekat gubah, tekat tindih, tekat manik dan tekat perada emas. Terdapat dua teknik yang masih dikekalkan, iaitu tekat benang emas dan tekat gubah.

TEKNIK TEKAT	CONTOH
<p>Tekak Benang Emas</p> <p>Ragam hiasnya timbul daripada permukaan kain baldu kerana bahagian dalamnya diisi dengan mempulur. Keseluruhan mempulur dituji dengan benang emas.</p> 	
<p>Tekak Gubah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Logam emas dan perak sebagai benang atau benang yang berwarna digunakan dengan benang merah untuk menghasilkan corak yang bertentangan ke atas permukaan kain baldu atau sutera. • Manik atau labuci akan diletakkan pada corak sebagai penambahan hiasan. 	

MOTIF TEKAT TRADISIONAL

Seni tekat tradisional banyak menggunakan ragam hias yang dipengaruhi oleh alam sekeliling. Yang berikut ialah motif-motif tekat tradisional.

MOTIF	GAMBAR ASAL	MOTIF TEKAT
<p>Flora Motif ini berunsurkan tumbuh-tumbuhan menjalar seperti bunga, daun, akar dan kudup bunga. Motif diolah daripada bunga-bunga tradisional dalam alam Melayu. Motif ini digemari oleh penekak.</p>		 Tekat motif bunga padi
		 Tekat motif bunga asam batu
		 Tekat motif daun sirih
<p>Fauna Motif ini berunsurkan haiwan seperti ayam, itik, serangga dan unggas. Olahan motif digabungkan dengan motif flora tetapi jarang digunakan.</p>		 Tekat motif rama-rama

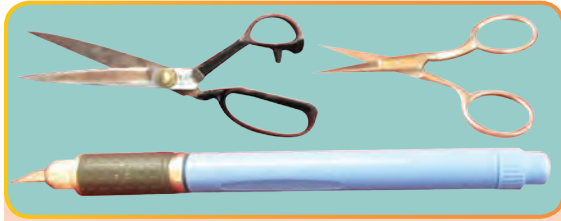
POLA TEKAT TRADISIONAL

Motif tekat tradisional disusun untuk memastikan gubahan tekat kelihatan menarik, harmoni, mempunyai kesatuan dan memiliki nilai estetika. Yang berikut ialah gubahan motif tekat tradisional.

SUSUNAN MOTIF	CONTOH
<p>Tunggal Susunan ini memerlukan satu motif untuk ditekat menjadi setangkai bunga yang lengkap dengan batang, daun dan kudup lalu dipelbagaikan gaya susunan.</p>	
<p>Sulur Bayung Motif disusun seimbang dengan bunga diletakkan di tengah-tengah dan dikelilingi jaluran daun sulur yang menjalar.</p>	
<p>Awan Larat Motif disusun bersambungan hingga sukar mengesan permulaan dan akhiran tekatan. Hasil tekat menunjukkan kreativiti dan kualiti yang tersendiri.</p>	

ALATAN DAN FUNGSI

Terdapat beberapa peralatan yang digunakan untuk proses menekat dalam tekat tradisional.



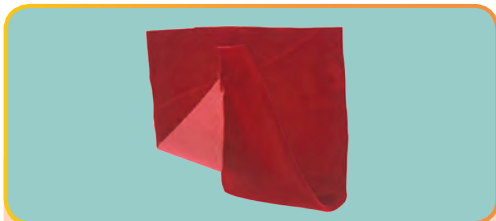
Gunting besar, gunting kecil dan pisau tebuk

Fungsi: memotong kain, benang dan menebuk mempulur.



Pemidang kayu

Fungsi: meregangkan kain lapik bagi memudahkan tekatan.



Kain baldu atau dasar

Fungsi: kain yang dijadikan dasar untuk ditekat.



Kain lapik

Fungsi: lapik untuk kain dasar.



Benang emas atau perak

Fungsi: sulaman pada mempulur dan permukaan kain baldu.



Cuban atau geligin

Fungsi: alat daripada kayu atau buluh bercabang tiga yang digunakan untuk menggulung benang emas.



Benang

Fungsi: mengetatkan kedudukan tekat benang emas pada mempulur. Benang ini tidak kelihatan pada permukaan dan pilih warna benang yang menyerupai warna kain dasar.



Jarum jahit sederhana besar

Fungsi: alat mengait dan merapatkan jarak tekatan. Ukuran jarum adalah sederhana supaya tidak meninggalkan kesan lubang pada kain baldu.

PROSES MENEKAT TEKAT TRADISIONAL

Terdapat dua proses menekat, iaitu membuat mempulur dan menekat.

Proses Membuat Mempulur

Mempulur ialah kertas keras yang dipotong dan ditebuk mengikut corak motif. Mempulur bertujuan untuk mengukuhkan dan menimbulkan motif supaya sulaman tekat kelihatan menonjol keluar daripada kain baldu atau dasar.



INFO SENI

Penjagaan Tekat

- Selalu dibersihkan daripada habuk.
- Elakkan dijemur pada cahaya matahari.
- Elakkan dibasuh.



1 Lukis motif di atas kertas keras (moulding board).



2 Gosokkan lilin pada permukaan corak untuk memudahkan proses menebuk.



3 Tebuk motif beralaskan kayu jelutung dengan menggunakan pisau tebuk.

Proses Menekat



1 Kain lapik diregangkan pada pemedang kain dengan menggunakan tali kain.



2 Sapukan gam kanji ke atas permukaan kain lapik.



3 Lekatkan kain baldu ke atas kain lapik dan lurutkannya secara rata serta kemas.



4 Letakkan mempulur di atas kain baldu dan jahit sedikit di penjuru supaya mempulur tidak berganjak daripada kedudukannya.



5 Tindihkan benang emas dan ikat dengan jahitan benang merah. Ulang proses yang sama sehingga seluruh mempulur tertutup dengan benang emas yang disusun rapat dan rapi supaya tidak kelihatan mempulur dan benang merah.



7 Tetaskan benang yang terakhir dengan teliti.



8 Tekat yang telah siap.

TOKOH KRAF

Tukang yang bersuji atau menekat dipanggil tukang sebu. Yang berikut ialah Adiguru Kraf Tekatan Benang Emas dan pengusaha yang terkenal.



AZIZAH BINTI MOHAMAD YUSOF

- Beliau dilahirkan pada 1938 di kampung Padang Changkat, Bukit Chandan, Kuala Kangsar, Perak.
- Beliau mewarisi seni tekat daripada ibunya, Mahiyah binti Abdul Majid, iaitu seorang tekat mahir yang menerima tempahan daripada istana.
- Beliau mendapat beberapa anugerah, antaranya ialah Ahli Mangku Negara (AMN) 2009, Karyawan Perak Sepanjang Zaman 1998 dan Yayasan Kesenian Perak 1998.
- Beliau dilantik sebagai Adiguru Kraf Tekatan pada tahun 1995 dan dilantik semula pada tahun 2006.
- Beliau banyak menyumbang bakti kepada agensi kerajaan seperti Kraftangan Malaysia, Institut Pengajian Tinggi dan Muzium Negeri.
- Kepakaran beliau telah digunakan untuk persediaan kelengkapan Majlis Pertabalan Yang di-Pertuan Agong ke-13 serta membuat demonstrasi tekat mewakili negara ke Jepun, Arab Saudi dan Brunei.
- Beliau mengusahakan Gesamas Sdn. Bhd. dan diwarisi oleh anak beliau, Mardziah binti Abu Kasim.



AZIZAH BINTI ADAM

- Beliau dilahirkan pada 1960.
- Beliau memiliki kepakaran yang tinggi hingga mewakili negara membuat demonstrasi ke Amerika Syarikat, Indonesia, India dan United Kingdom.
- Beliau turut diberi kepercayaan dalam persediaan kelengkapan Majlis Perkahwinan Diraja Perak, iaitu Sultan Nazrin Muizzuddin Shah dengan Raja Permaisuri Tuanku Zara Salim Davidson hingga mendapat gelaran Penenun Tekat Diraja.
- Beliau dianugerahkan Pingat Pekerti Mulia kerana telah menunjukkan komitmen yang tinggi dalam usaha memulih, memelihara dan memartabatkan seni kraf warisan negara.
- Pada tahun 2011, beliau telah memenangi kategori Mikro Bidang Kraf Tekstil bersempena dengan Hari Kraf Kebangsaan oleh Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia.
- Beliau mewariskan kemahiran tekat kepada anaknya, Faizatol Fazleha binti Rasdi dan bekerjasama mengusahakan Syarikat Azydar Enterprise.



AKTIVITI

Anjurkan satu lawatan ke bengkel tekat.







KRAF DIMENSI BAHARU

UKIRAN KAYU

PENGENALAN

Ukiran kayu dimensi baharu masih mengekalkan teknik dan motif tradisional tetapi dihasilkan dengan pelbagai bentuk dan fungsi yang sesuai dengan perkembangan semasa.

Perbezaan antara Kraf Ukiran Kayu Tradisional dengan Kraf Ukiran Kayu Dimensi Baharu

ASPEK	KRAF TRADISIONAL	KRAF DIMENSI BAHARU
Fungsi	<p>Sistem pencahayaan dan pengudaraan yang semula jadi.</p> 	<p>Reka bentuk dalam hiasan dalaman.</p> 
Motif	<p>Memiliki falsafah dan perlambangan.</p> 	<p>Mengikut keperluan semasa.</p> 

LOGAM HALUS

PENGENALAN

Logam halus tradisional menjadi terkenal setelah mendapat tempahan daripada golongan bangsawan. Setiap produk dan motif yang dihasilkan mempunyai kehalusan buatan tangan serta maksud yang tersendiri. Logam halus dimensi baharu pula lebih menggunakan konsep bebas, cepat dan terkini serta meletakkan bentuk, isi dan dekorasi sebagai ukuran nilai keindahannya. Konsep sebegini telah menarik minat ramai usahawan dalam sektor pelancongan dan perindustrian.

Perbezaan antara Kraf Logam Halus Tradisional dengan Kraf Logam Halus Dimensi Baharu

ASPEK	KRAF TRADISIONAL	KRAF DIMENSI BAHARU
Fungsi	<p>Produk digunakan sebagai barangan kegunaan harian.</p> 	<p>Produk digunakan sebagai hiasan pada permukaan barangan kegunaan harian.</p> 
Motif	<p>Merujuk tumbuhan alam sekeliling.</p> 	<p>Olahan idea pereka yang mengikut aliran pasaran.</p> 

TEKAT

PENGENALAN

Tekat tradisional memiliki perlambangan kemewahan yang tersendiri kerana dikaitkan dengan fungsinya yang terbatas kepada golongan raja-raja Melayu atau istana. Kesenambungan kemahiran tukang tekat istana masih diteruskan hingga kini dan mendapat perhatian ramai. Kehalusan dan keunikan motif seni tekat diperkenalkan dalam bentuk dimensi baharu tetapi masih mengekalkan keaslian mutunya bersesuaian dengan kehendak pelanggan dan peredaran masa.

Perbezaan antara Kraf Tekat Tradisional dengan Kraf Tekat Dimensi Baharu

ASPEK	KRAF TRADISIONAL	KRAF DIMENSI BAHARU
Fungsi	<p>Produk berfungsi sebagai kelengkapan perkahwinan.</p> 	<p>Produk berfungsi sebagai hiasan.</p> 
Motif	<p>Menggunakan motif flora yang terdapat di persekitaran.</p> 	<p>Mengikut kehendak dan peredaran semasa.</p> 



KRAF DIMENSI BAHARU

UKIRAN KAYU



PROJEK 1: PENGGANTUNG KUNCI

Penjanaan idea: pemerhatian dan kajian lapangan

Konsep: flora

Pelaksanaan proses:

- Lakaran idea
- Perkembangan reka bentuk
- Penyediaan alat dan bahan
- Proses membentuk produk

Kemasan karya: mengilatkan permukaan produk

Hal benda: bunga

Media: kayu

Teknik: ukiran tebuk timbul



PROSES

PENJANAAN IDEA

Pemerhatian terhadap pelbagai penggantung kunci.



PENENTUAN KONSEP

Penentuan konsep berdasarkan bunga-bunga.

Kajian Hal Benda



Bunga raya



Bunga kangkung



Bunga cempaka



Bunga melur cina (hal benda yang dipilih)



Bunga bakawali



Bunga kenanga

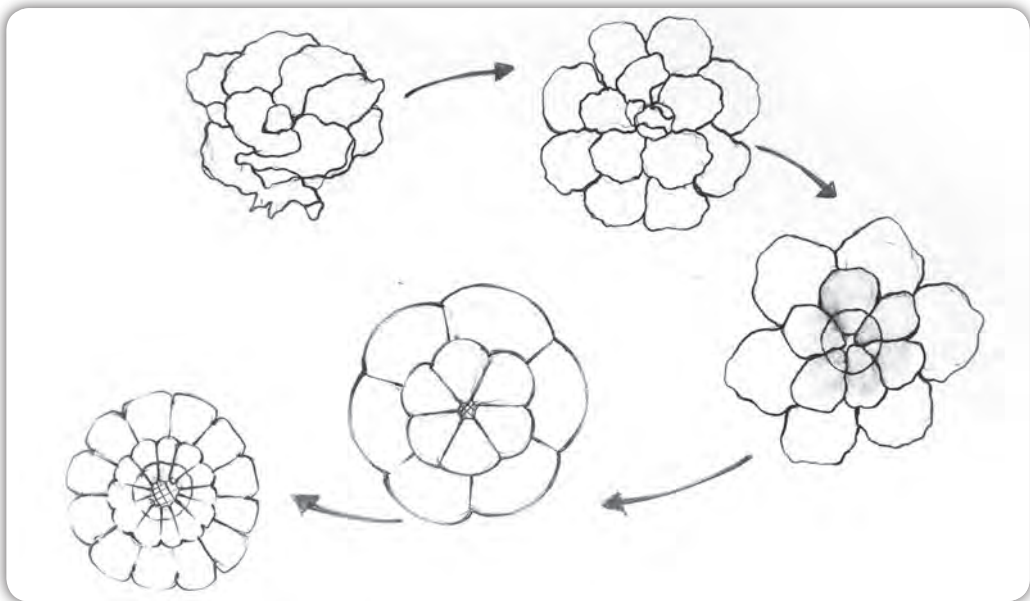
PELAKSANAAN PROSES

Lukisan kajian berdasarkan motif bunga melur cina.

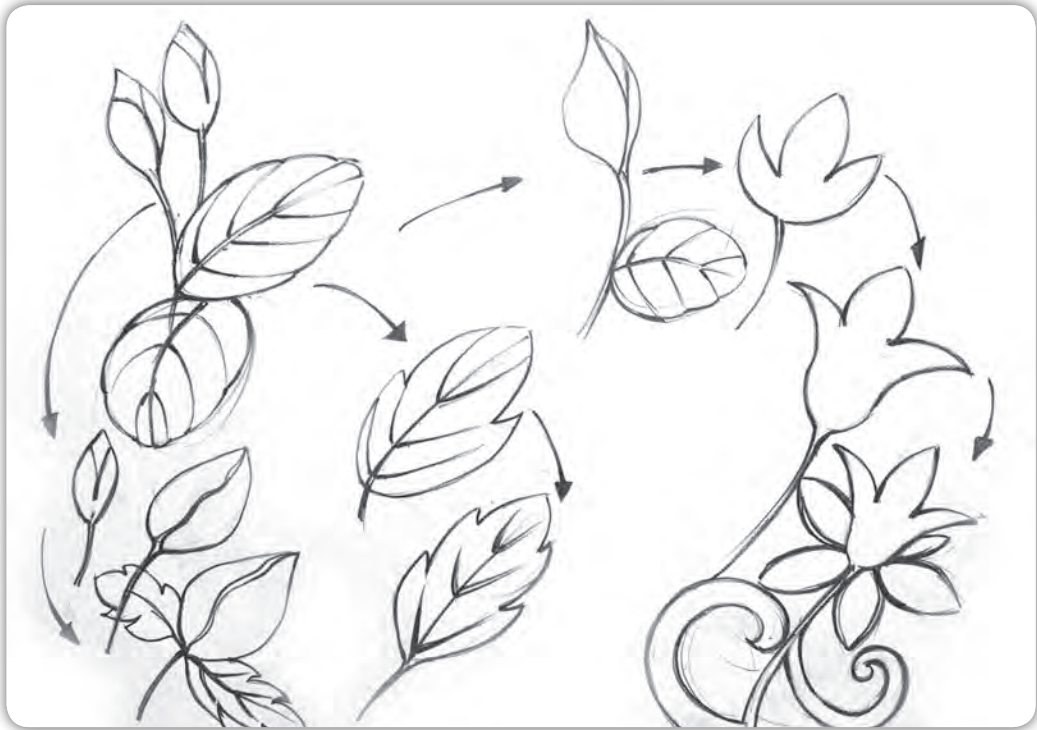
Lakaran Idea



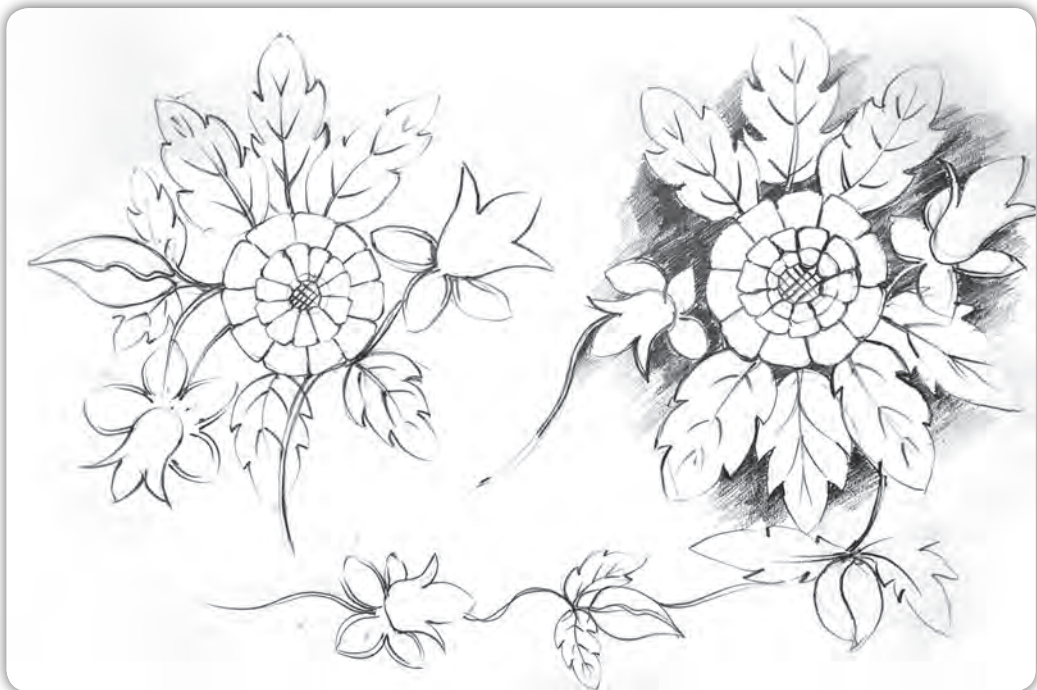
Perkembangan Idea 1: Berdasarkan kajian bahagian bunga.



Perkembangan Idea 2: Berdasarkan kajian kudup bunga dan daun.



Perkembangan Idea 3: Berdasarkan gabungan kajian bunga, kudup bunga dan daun.



Perkembangan Idea Kajian Reka Letak



reka letak 1



reka letak 2

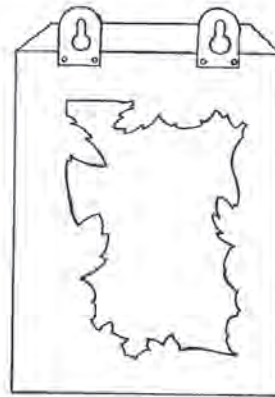


reka letak 3 (dipilih)

Lakaran Akhir Reka Bentuk Berdasarkan Reka Letak yang Dipilih



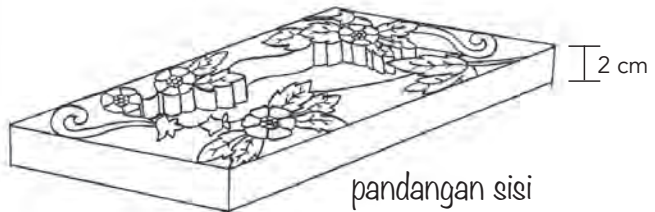
pandangan hadapan



pandangan belakang



perspektif



pandangan sisi

Penyediaan Alat dan Bahan



Kayu jelutung



Kertas karbon



Gergaji jig



Pahat ukir



Penyangkut dan skru



Kertas pasir



Pengilat



NOTA GURU

Bimbing murid untuk menggunakan mesin. Pastikan penggunaan mesin dikawal selia oleh guru.

Proses Membentuk Produk



Lukis corak pada kertas.



Tekap corak pada permukaan kayu.



Potong bahagian dalam kayu mengikut rekaan.



Pahat kayu mengikut ukiran yang telah ditekap.

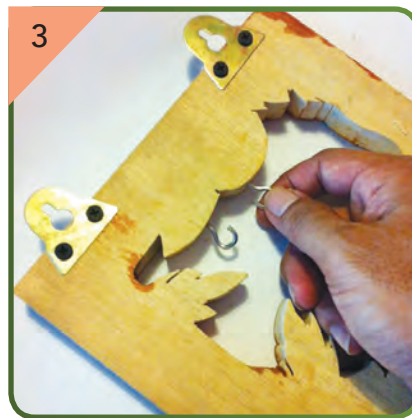
KEMASAN AKHIR



1 Gosokkan kertas pasir pada ukiran untuk melicinkan kesan ukiran.



2 Kilatkan permukaan ukiran.



3 Pasangkan penyangkut kunci.

Kegunaan Produk



Gantungkan produk di dinding.



Letakkan kunci untuk fungsi produk.

PROJEK 2: LOGAM HALUS / TEKAT



Berdasarkan contoh karya di bawah, hasilkan karya logam halus atau tekat dengan penerokaan media dan teknik melalui penajanaan idea, penentuan konsep, pelaksanaan proses dan kemasan karya.



LOGAM HALUS



Set perhiasan diri



Kerongsang

TEKAT



Pembalut buku



Pelapik hidangan makanan



HARTA INTELEK

PENGENALAN

Harta intelek dikaitkan dengan perlindungan hak pereka cipta. Sistem perlindungan harta intelek memberikan hak eksklusif kepada pemiliknyanya daripada dieksploitasi.

Hak cipta adalah antara harta intelek yang banyak melibatkan hasil karya kesenian. Hak cipta ialah hak eksklusif yang diberikan oleh undang-undang untuk tempoh masa tertentu kepada pencipta karya bagi mengawal penggunaan karya mereka. Di Malaysia, sebarang pendaftaran tidak diperlukan bagi mendapatkan perlindungan. Hal ini kerana perlindungan diperoleh secara automatik sebaik-baik sahaja sesuatu kerja dihasilkan.

Hasil kerja yang dilindungi oleh undang-undang hak cipta ialah karya sastera, muzik, koreografi, seni, filem, rakaman bunyi, siaran (broadcast) dan terbitan. Tempoh perlindungan hak cipta untuk karya sastera, muzik dan seni adalah selama hayat pencipta dan 50 tahun selepas kematiannya. Bagi karya-karya rakaman bunyi, siaran dan filem, perlindungannya adalah selama 50 tahun selepas karya-karya tersebut mula diterbitkan.

Seni kraf di Malaysia boleh diperkembangkan menjadi industri bagi menggalakkan masyarakat ikut serta dalam perniagaan. Seni kraf perlu menjadi suatu budaya yang diwariskan kepada generasi akan datang. Pelbagai usaha telah dilaksanakan oleh kerajaan dan telah memberikan impak yang positif. Gabungan kerjasama Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia, Muzium Negara, Kementerian Pendidikan Malaysia, Lembaga Pembangunan Seni Visual Negara dan Institut Kraf Negara yang lebih menekankan pemahaman, penghayatan, pemuliharaan dan penghargaan terhadap kehalusan seni kraf dan kesenian lain secara menyeluruh di Malaysia.

INFO SENI

Hari Harta Intelek Sedunia disambut pada 26 April setiap tahun untuk meningkatkan kesedaran masyarakat awam tentang apa itu harta intelek.

Perbadanan Harta Intelek Malaysia (MyIPO) ialah organisasi yang bertanggungjawab memberikan perlindungan hak-hak harta intelek di Malaysia.

AKTIVITI



Anjurkan Forum Seni Kraf dan Apresiasi Kraf sebagai program perkongsian idea dan ilmu. Fokus perbincangan adalah tentang kepentingan harta intelek terhadap karya seni dan nilai estetika pada seni kraf.



KOMUNIKASI DAN PROMOSI

PENGENALAN

Komunikasi dan promosi ialah cara untuk menyampaikan maklumat dan memasarkan hasil produk kraf. Antara aktiviti yang boleh dilakukan ialah pameran seni dan membuat promosi secara terus kepada orang ramai. Promosi harus dilakukan sebelum dan semasa pameran dijalankan untuk menarik minat pengunjung. Publisiti boleh dilakukan dengan pelbagai cara, antaranya melalui laman web, media sosial, poster dan katalog.

Pameran seni ini turut mewujudkan hubungan interpersonal dengan pengunjung secara profesional. Selain itu, interaksi komunikasi yang berkesan dapat menarik perhatian pengunjung. Setiap pameran seni yang akan diadakan memerlukan satu kumpulan pelaksana yang dapat merancang aktiviti dengan baik dan lancar.

Penyediaan Ruang Jualan

Pengkarya perlu menyediakan ruang jualan untuk memasarkan hasil produk. Selain itu, mereka juga berpeluang untuk mengurus niaga dan bersemuka dengan pelanggan.



Penyediaan Ruang Demonstrasi dan kraf Interaktif

Pengunjung boleh melihat sendiri pembuatan kraf untuk membeli produk. Aktiviti Pendidikan Kraf memberikan peluang kepada pengunjung untuk mencuba.

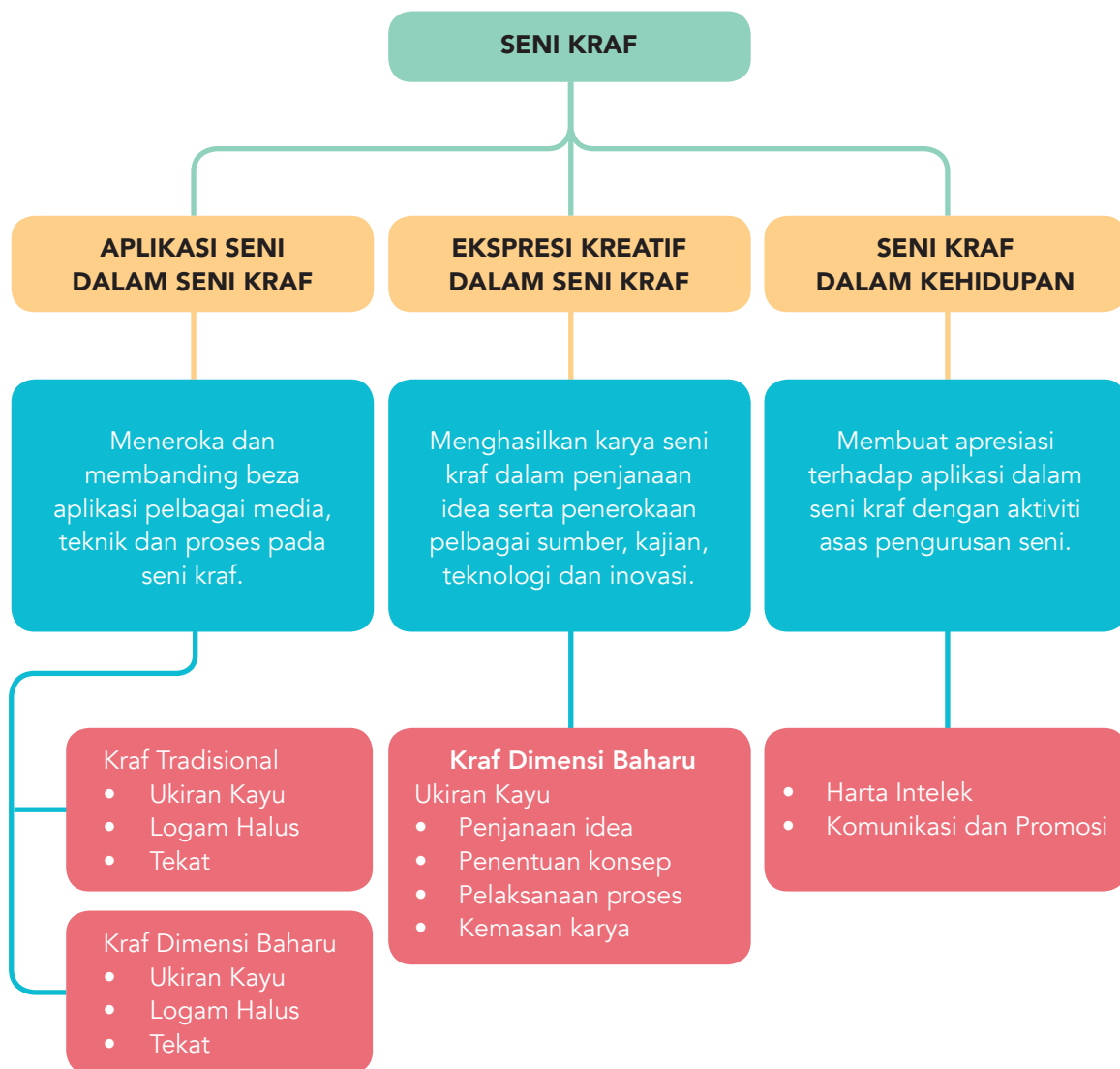


AKTIVITI

Bincangkan dan rancangkan satu pameran serta wujudkan sudut galeri (gallery walk) di sekolah anda.



RUMUSAN



Sila imbas



SENARAI SUMBER GAMBAR

LATIHAN SUMATIF

Soalan Objektif



1. Apakah jenis pola ukiran di atas?
 - A. Bujang
 - B. Tunggal
 - C. Pemidang
 - D. Pelengkap



2. Siapakah tokoh seni kraf di atas yang telah menerima anugerah Tokoh Kraf Negara Logam (2011)?
 - A. Abdullah bin Daud
 - B. Wan Su bin Othman
 - C. Norhaiza bin Noordin
 - D. Abdul Manan bin Yakub



3. Apakah fungsi mempulur di atas?
 - A. Menyulam motif tekat
 - B. Meregangkan kain lapik untuk memudahkan proses tekatan
 - C. Mengetatkan kedudukan tekat benang emas pada mempulur
 - D. Mengukuhkan dan menimbulkan motif supaya sulaman tekat kelihatan menonjol keluar daripada kain dasar

4. Fungsi kulit ikan pari dalam ukiran kayu tradisional adalah untuk _____.
 - A. memotong kepingan kayu.
 - B. mengemaskan corak ukiran.
 - C. melicinkan permukaan ukiran.
 - D. membuat lubang pada kepingan kayu.
5. Berapakah tempoh perlindungan hak cipta untuk karya sastera, muzik dan seni?
 - A. 30 tahun selepas kematiannya
 - B. 40 tahun selepas kematiannya
 - C. 50 tahun selepas kematiannya
 - D. Selama hayat pencipta dan 50 tahun selepas kematiannya

Soalan Subjektif

1. Senaraikan tiga jenis logam yang sesuai untuk dijadikan perhiasan diri dan peralatan domestik.
2. Terdapat pelbagai teknik dalam pembuatan seni logam halus tradisional mengikut jenis-jenis bahan logam. Senaraikan teknik yang bersesuaian pada bahan emas.
3. Apakah yang membezakan teknik tekat benang emas dengan tekat gubah?
4. Senaraikan fungsi lapan alatan proses menekat.
5. Huraikan banding beza antara seni kraf ukiran kayu tradisional dengan ukiran kayu dimensi baharu dari segi fungsi dan motif.
6. Senaraikan lapan hasil kerja yang dilindungi oleh undang-undang hak cipta.

BAB 4

SENI HALUS

PENGENALAN

Seni halus merupakan luahan kreativiti manusia yang dipersembahkan dalam bentuk karya. Karya dalam seni halus diolah dengan menggunakan pelbagai media dan teknik. Pengaplikasian unsur seni dan prinsip rekaan yang bersesuaian dapat melahirkan karya yang menarik.

Seni Halus

Lukisan

Catan





LUKISAN



PROJEK 1: LUKISAN *GESTURE* (GESTURE DRAWING)

Penjanaan idea: kajian lukisan figura

Penentuan konsep: lukisan *gesture* aksi manusia

Pelaksanaan proses:

- i. Lukisan garisan ringkas
- ii. Kadar banding ringkas
- iii. Gabungan rupa asas
- iv. Bentuk dan kadar banding ringkas

Kemasan karya: membuat bingkai

Hal benda: figura manusia

Media: pensel

Teknik: garisan dan kesan terang gelap (shading) yang ringkas



PROSES

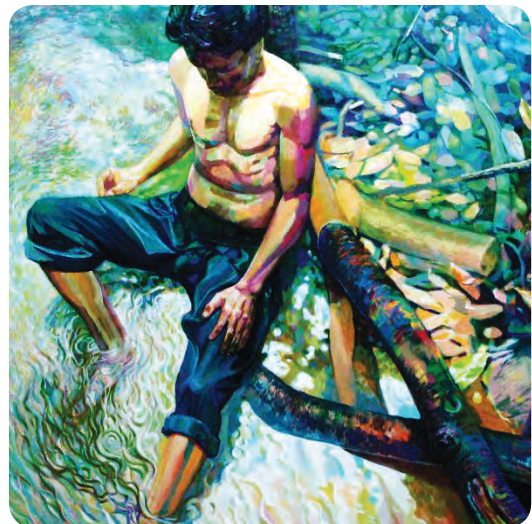
PENJANAAN IDEA

Kajian dilakukan pada karya pelukis dengan melihat teknik olahan rupa dan bentuk yang digunakan pada karya.

Kajian Penjanaan Idea 1: Mengkaji lukisan figura.

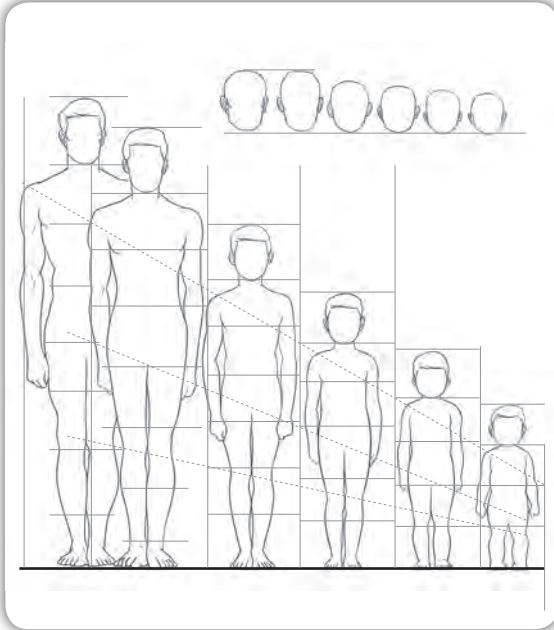


Pelukis: Leonardo Da Vinci
Tajuk: *Virgin and Child with St. Anne and St. John the Baptist*
Tahun: 1499–1500
Media: Arang

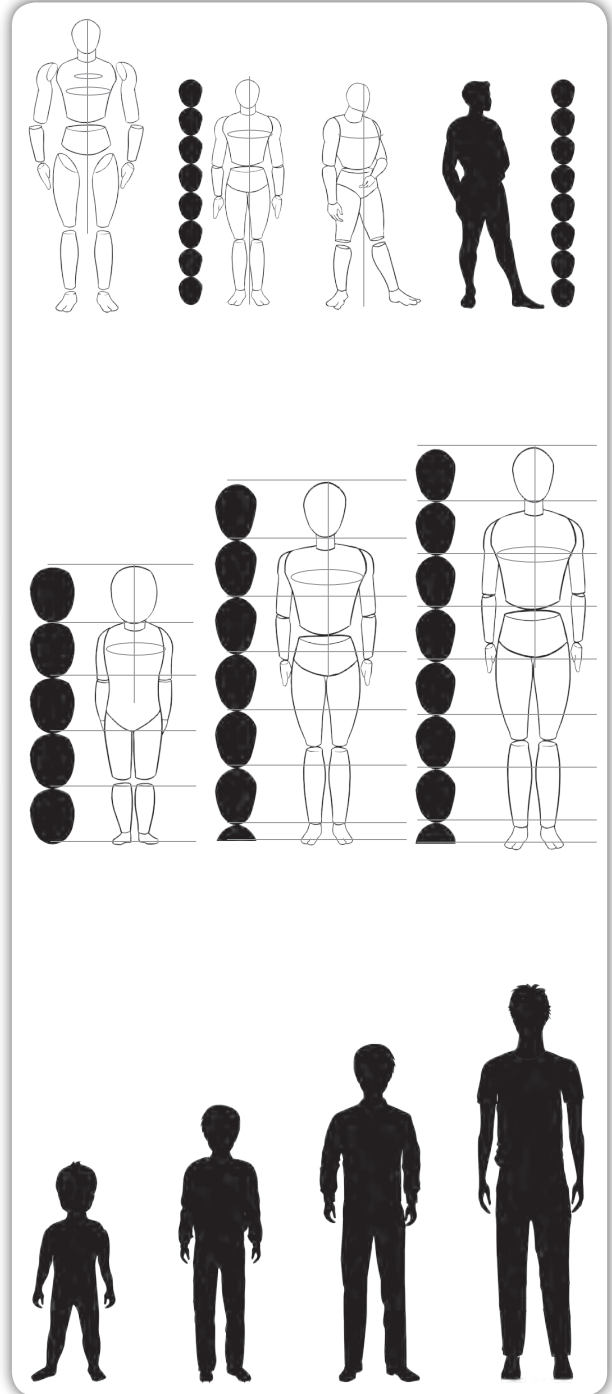


Pelukis: Hushinaidi bin Abdul Hamid
Tajuk: *Merenung Arus*
Tahun: 2011
Media: Cat minyak

Kajian Penjanaan Idea 2: Pemahaman kadar banding figura manusia.



Kadar banding ketinggian manusia bagi lelaki adalah berbeza mengikut umur.



Kadar banding bagi perempuan dewasa.

Bentuk asas mengikut bahagian badan manusia. Saiz ketinggian manusia dewasa ialah tujuh kali ketinggian saiz kepala.

PENENTUAN KONSEP

Lukisan *Gesture* (*Gesture Drawing*)

Penentuan konsep adalah berdasarkan gambar. Kajian lukisan dilakukan untuk merakam pergerakan manusia melalui pelbagai teknik seperti teknik garisan ringkas, mengukur kadar banding ringkas serta menggabungkan rupa asas untuk membentuk badan manusia yang lebih kompleks.

Lukisan *gesture* ialah kaedah melakar dengan cepat. Lukisan *gesture* dapat melatih mata pelukis untuk mengesan pergerakan manusia serta membantu pelukis memahami anatomi manusia dengan lebih baik. Lukisan *gesture* tidak mementingkan kesempurnaan dan hanya menggunakan garisan yang minimum.



INFO SENI

Lukisan *gesture* ialah kaedah asas terbaik yang boleh digunakan untuk memahami bentuk badan manusia.

Sumber: Robert Barrett, *Life Drawing, How to Potray the Figure with Accuracy and Expression*, 2013

Fokus Kajian 1: Garisan yang membentuk rupa dan bentuk manusia secara ringkas.

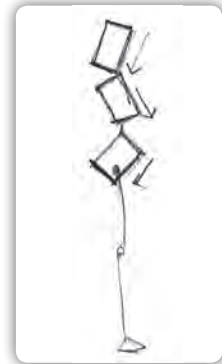
Kajian pelaksanaan proses berdasarkan gambar.



Kajian berdasarkan gambar 1



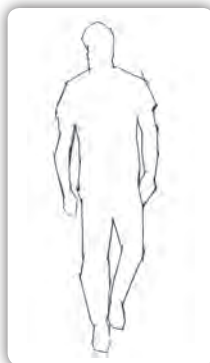
Kajian adalah berdasarkan kedudukan tulang belakang yang membentuk pergerakan.



Rupa yang dipermudah.



Kajian berdasarkan gambar 2



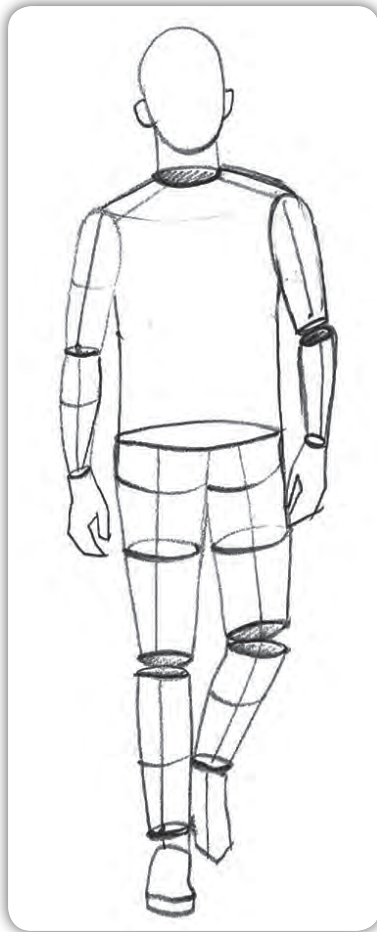
Garisan menunjukkan rupa figura. Pemahaman rupa penting agar pelukis memahami bentuk dan kadar banding manusia.



Garisan yang membentuk bahagian anggota badan secara ringkas.

Fokus Kajian 2: Fokus kajian berdasarkan gambar.

Lukisan yang menggunakan garisan yang minimum untuk merakam pelbagai aksi mengikut teknik.



Struktur asas seperti silinder dan kon yang akan membantu pelukis memahami bentuk manusia dengan lebih baik.



Gabungan struktur asas yang akan membentuk keseluruhan bentuk manusia.



Kajian ruang kedalaman, ketinggian dan lebar bentuk manusia boleh dihasilkan melalui garisan ringkas dan kesan ton. Kajian kedalaman dapat membentuk struktur manusia yang lebih kukuh.

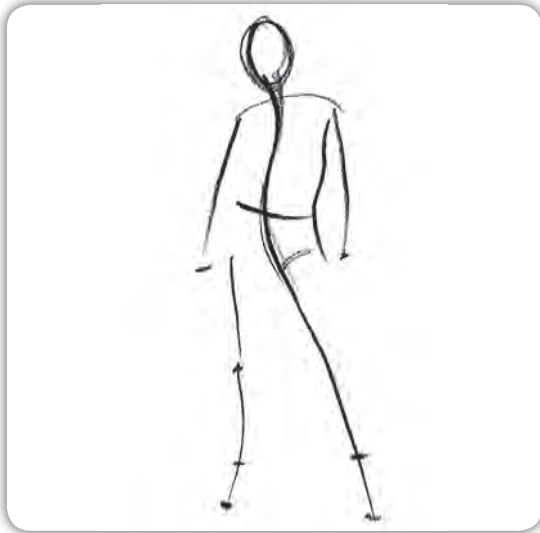
PELAKSANAAN PROSES

Pelaksanaan Proses 1: Kajian pergerakan manusia.

Lukisan Garisan Ringkas

Fokus:

- Menggunakan garisan secara minimum untuk merakam pelbagai aksi.
- Tidak mementingkan bentuk dan ketepatan.
- Memberikan fokus kepada garisan yang menunjukkan kedudukan kepala, tulang belakang, tangan dan kaki.
- Tempoh masa antara 3 hingga 5 minit untuk menyiapkan satu figura.



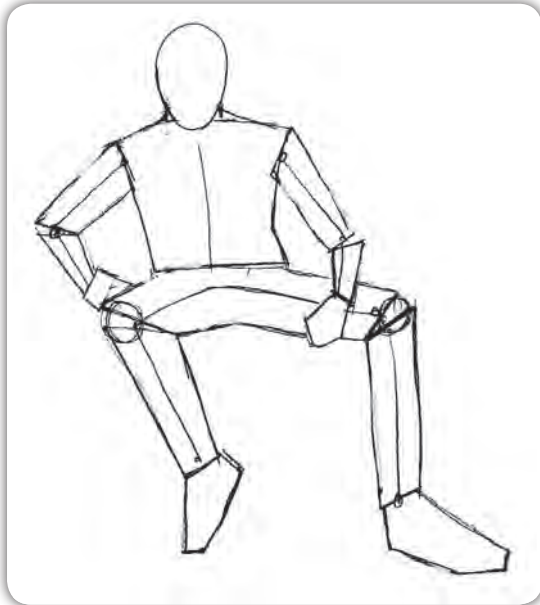
NOTA GURU

Bimbing murid menghasilkan sekurang-kurangnya 20 kajian lakaran untuk meningkatkan tahap kemahiran rakaman aksi.

Pelaksanaan Proses 2**Kadar Banding Ringkas**

Fokus:

- Gabungan rupa asas menunjukkan hubungan anggota badan.
- Mementingkan rupa asas dan kadar banding yang ringkas.
- Tempoh masa antara 5 hingga 10 minit untuk satu figura.

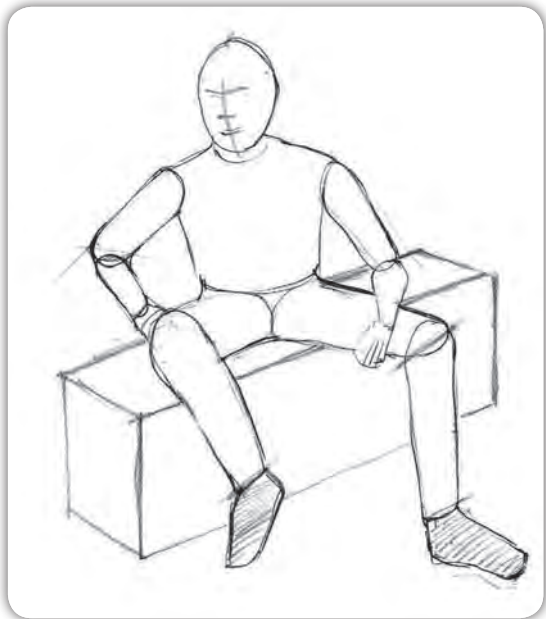
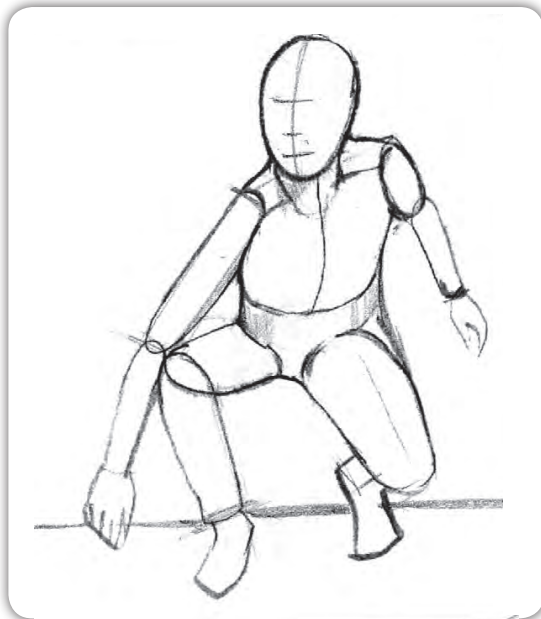


Pelaksanaan Proses 3

Gabungan Rupa Ringkas

Fokus:

- Menghubungkan rupa asas menjadi bentuk manusia.
- Mementingkan kesinambungan rupa.
- Tempoh masa antara 10 hingga 15 minit untuk menyiapkan satu figura.



Pelaksanaan Proses 4**Bentuk dan Kadar Banding Ringkas**

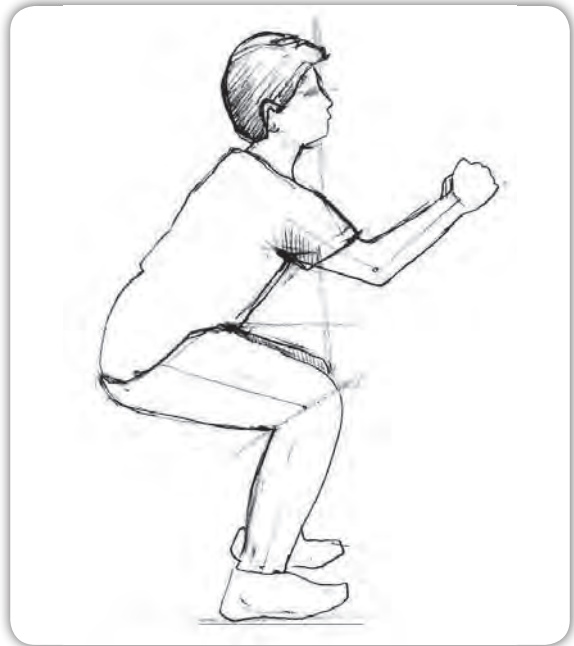
Fokus:

- Menghubungkan rupa asas menjadi bentuk manusia yang lebih kompleks.
- Memahami ruang kedalaman melalui kesan ton yang ringkas.
- Tempoh masa antara 15 hingga 20 minit untuk menyiapkan satu figura.



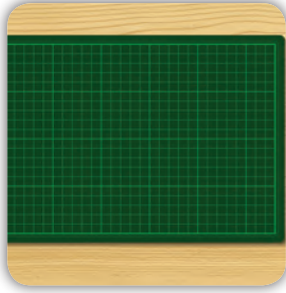
KEMASAN KARYA

Pilihan Karya Lakaran untuk Dibingkaikan



Karya yang dipilih

Penyediaan Alat dan Bahan untuk Membuat Bingkai



Alas potong



Pisau



Pembaris besi



Bod lekap
(Mounting board)

Proses Membuat Bingkai

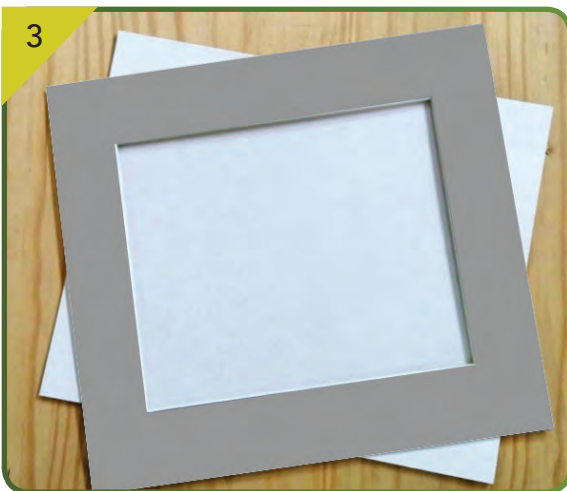
Kertas bingkai boleh dipotong dengan saiz yang sama pada setiap bahagian bingkai atau lebih besar sedikit di bahagian bawah untuk menampakkan pemberatan.



Ukur saiz kertas lukisan pada bod lekap.



Potong bahagian tengah bod lekap.

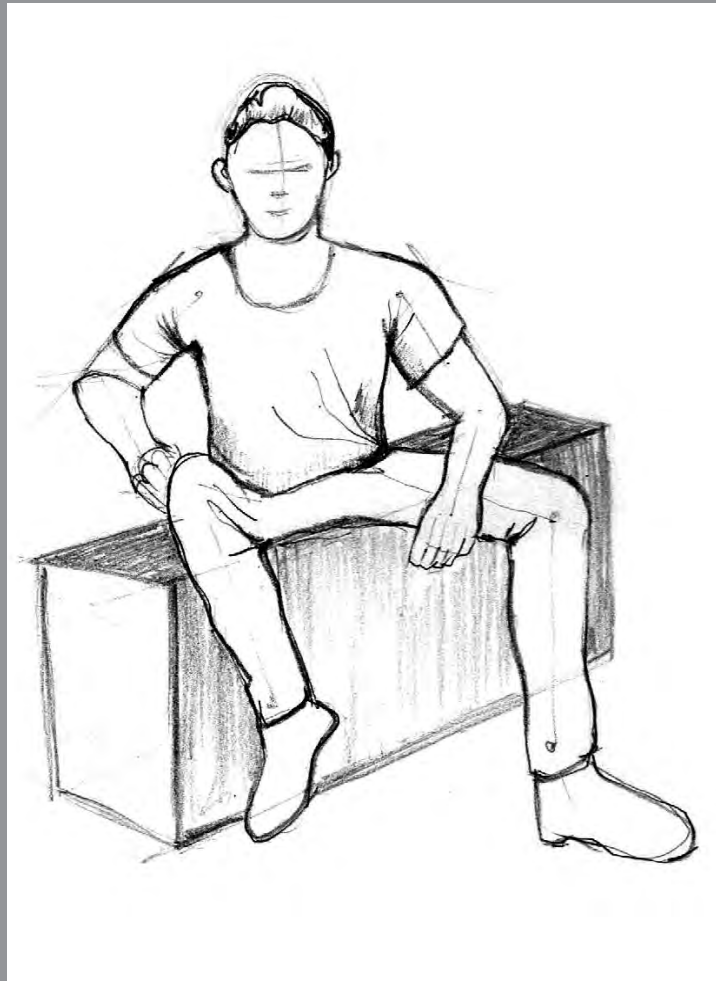


Bod lekap yang telah dipotong di bahagian tengah.



Tampal lukisan pada bahagian belakang bod lekap.

Pilihan Karya Akhir



AKTIVITI

Buat apresiasi pada karya yang dilukis dengan menggunakan bahasa seni visual.



CATAN



PROJEK 2: CATAN SPONTAN

Penjanaan idea: kajian catan figura

Penentuan konsep: sapuan warna

Pelaksanaan proses:

- i. Kajian berdasarkan satah
- ii. Kajian berdasarkan kesan cahaya

Kemasan karya: membuat bingkai

Hal benda: figura manusia

Media: warna poster atau akrilik

Teknik: catan



PROSES

PENJANAAN IDEA

Kajian dilakukan dengan melihat aktiviti figura.

Kajian Idea 1: Pemerhatian terhadap karya catan figura.



Pelukis:
Mohd
Hoessein
Enas
Tajuk:
Menegur
Tahun: 1959
Media:
Cat minyak
atas kanvas



Pelukis:
Amron Omar
Tajuk:
Pertarungan II
Tahun: 1980
Media:
Cat minyak
atas kanvas



Pelukis:
Joaquin
Sorolla y
Bastida
Tajuk:
*The Wounded
Foot*
Tahun: 1909
Media:
Cat minyak
atas kanvas



Pelukis:
Hendrick ter
Bruggen
Tajuk:
Democritus
Tahun: 1628
Media:
Cat minyak
atas kanvas

Kajian Idea 2: Kajian terhadap pergerakan figura.



PENENTUAN KONSEP

Penentuan konsep berdasarkan pemahaman merakam imej manusia melalui penggunaan sapuan warna.

Kajian 1

Warna dapat menghasilkan bentuk berdasarkan satah dan kesan cahaya.

Fokus Kajian: Penggunaan sapuan warna yang ringkas dan spontan.



INFO SENI



Perbezaan sifat jenis warna

Berdasarkan Satah dan Kesan Cahaya



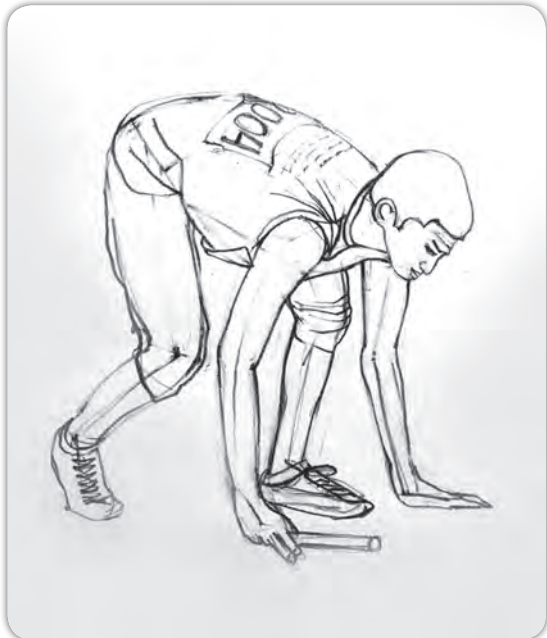
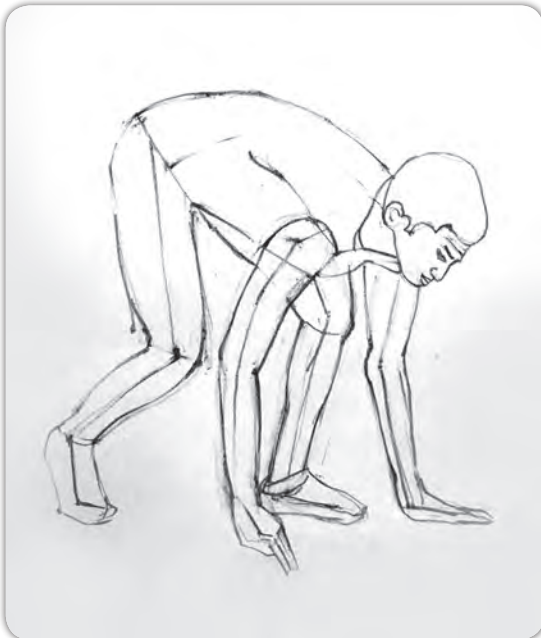
PELAKSANAAN PROSES

Pelaksanaan Proses 1: Kajian pergerakan figura.

Lakaran Figura

Fokus:

- Garisan ringkas untuk merakam bentuk manusia secara spontan.
- Memahami kadar banding setiap anggota badan.

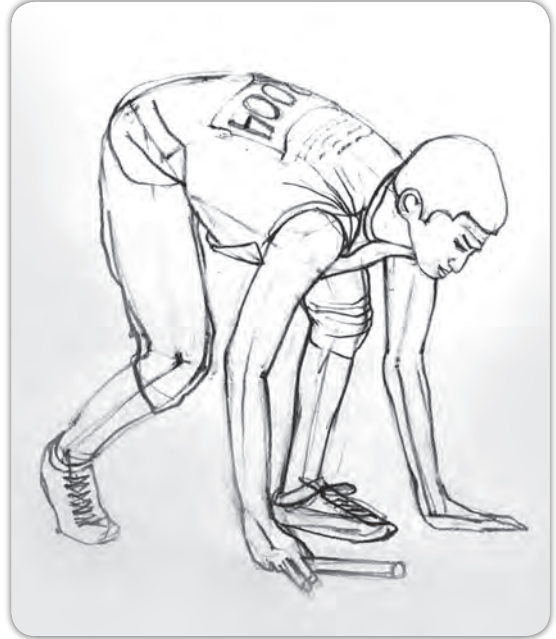


Pelaksanaan Proses 2: Kajian berdasarkan satah.

Teknik Catan 1

Fokus:

- Komposisi figura.
- Penggunaan palitan warna yang ringkas dan spontan.
- Memahami kadar banding setiap anggota badan.

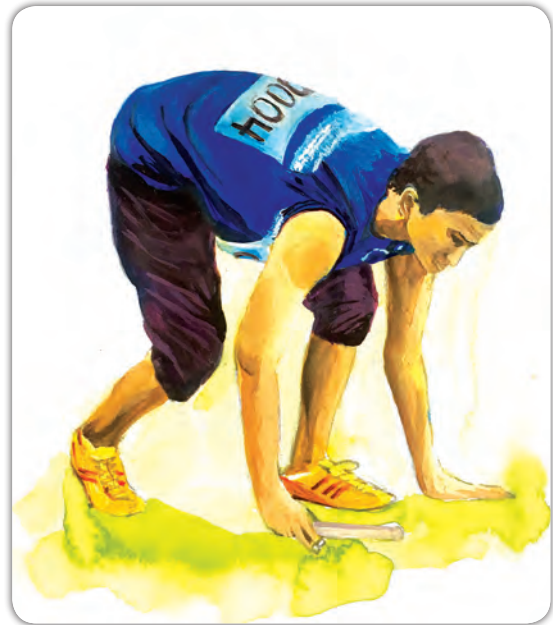


Pelaksanaan Proses 3: Kajian berdasarkan kesan cahaya.

Teknik Catan 2

Fokus:

- Komposisi figura.
- Penggunaan palitan warna yang ringkas dan spontan.
- Memahami kadar banding setiap anggota badan.



KEMASAN KARYA



Nama: Nur Alysha binti Azrain
Tajuk: *Harapan*
Tahun: 2018
Media: Akrilik atas kanvas

**AKTIVITI**

Buat apresiasi terhadap karya yang telah dihasilkan.



ETIKA PERNIAGAAN

PENGENALAN

Sebagai seorang penggiat seni, kita hendaklah mengetahui dan sedar akan pentingnya pengetahuan dan kefahaman tentang etika dalam perniagaan. Hal ini penting bagi memastikan penggiat seni juga boleh menjadi seorang usahawan yang berjaya.

DEFINISI

Etika berasal daripada perkataan Greek, iaitu *ethos* khusus kepada karakter, perwatakan atau keperibadian yang menjurus kepada nilai-nilai akhlak yang menjadi pegangan individu atau suatu kumpulan manusia.

Perniagaan bermaksud kegiatan membeli dan menjual yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan. Perniagaan dijalankan dengan cara membeli sesuatu dengan harga yang rendah dan menjual semula dengan harga yang lebih tinggi. Perbezaan harga itulah yang dikatakan keuntungan. Peniaga pula bermaksud orang yang menjalankan aktiviti penjualan barangan ataupun memberikan perkhidmatan kepada pengguna.

Etika perniagaan pula bermaksud prinsip moral atau nilai-nilai akhlak yang menghasilkan peraturan dan prinsip dalam situasi perniagaan. Peniaga perlu berurusan secara profesional dan bersifat adil serta jujur dalam apa-apa jua situasi. Contoh peniaga yang tidak mengamalkan etika dalam perniagaan adalah seperti peniaga yang meletakkan harga terlalu tinggi dan tidak berpatutan, peniaga yang membuat laporan kewangan yang tidak tepat, peniaga yang menjual barangan tidak berkualiti dalam urusan jual beli.

INFO SENI

'Tugas utama berniaga ialah untung, tidak lebih dan tidak kurang'.

- Milton Friedman (1962)

INFO SENI

- 8 November 1983, Menteri Perdagangan dan Perindustrian telah melancarkan Etika Amalan Perniagaan Malaysia (EAPM).
- 12 November 2007, kod Etika Perniagaan Malaysia (Kod EPM) diperkenalkan oleh Kementerian Perdagangan dalam Negeri, Koperasi dan Kepenggunaan.

Peranan Etika dalam Perniagaan

Seorang usahawan perlu memastikan bahawa semua keputusan yang dibuat mengambil kira nilai kos agar sepadan dengan kualiti produk dan perkhidmatan yang perlu dibayar oleh pengguna. Oleh itu, seorang usahawan perlulah memberikan perhatian terhadap peranan etika.



Peranan etika dalam perniagaan



AKTIVITI

Hasilkan pembentangan tentang etika perniagaan secara berkumpulan.

Perniagaan dalam Seni Halus

Setiap pengkarya atau penggiat seni perlu mengangkat bidang seni secara komersial dan dihargai oleh audiens. Setiap pelukis seharusnya memikirkan cara untuk memasarkan dan menjual hasil karya mereka. Hal ini kerana bidang seni mempunyai prospek yang luas dan dapat menjana pendapatan yang lumayan sekiranya individu itu bijak menguruskannya. Bidang seni halus ini tidak boleh bergantung pada bakat dan kreativiti semata-mata, sebaliknya ciri-ciri keusahawanan itu yang paling penting. Yang berikut merupakan antara cara untuk memasarkan karya seni.

01

Promosi yang Berkesan

Setiap karya yang telah siap dan hendak dijual perlu dipromosikan kepada orang ramai. Promosi boleh dilakukan melalui media cetak atau media elektronik. Orang ramai akan menerima maklumat dengan cepat dan mudah untuk membeli sesuatu karya tersebut.

02

Bengkel dan Pameran

Ketika mengadakan bengkel atau pameran seni, pengkarya juga boleh membuat promosi dan menjual hasil karya mereka kepada peserta atau pengunjung yang hadir.

03

Promosi Secara dalam Talian

Penjualan karya juga boleh dibuat dengan cara dalam talian. Cara ini akan dapat menjana pendapatan yang lumayan sekiranya bijak membuat promosi yang berkesan. Pengkarya boleh menjual hasil karya dengan hanya memuat naiknya di laman sosial.

04

Hubungan dengan Orang Ramai (Networking)

Jalinan hubungan dengan orang ramai sama ada di dalam atau di luar negara adalah satu daripada cara yang berkesan dalam mempromosikan hasil karya. Hubungan seperti ini secara tidak langsung akan menambahkan kenalan dan peminat karya tersebut.



BARAKAH DALAM PERNIAGAAN

DEFINISI

Barakah ialah istilah dalam bahasa Arab yang bermaksud tumbuh dan bertambah. Dalam bahasa Melayu, barakah ialah berkat yang ada kaitannya dengan anugerah Allah dan sering dikaitkan dengan perbuatan baik serta usaha yang gigih yang telah dilakukan oleh individu tersebut. Dengan mengamalkan sifat amanah dan jujur, keberkatan akan diperoleh dalam perniagaan.



INFO SENI

Berkat bermaksud walaupun nilainya sedikit tetapi mencukupi kerana wujudnya keberkatan di dalamnya.

Dalam pengurusan seni halus, etika dan barakah dalam perniagaan sangat penting bagi memastikan segala urusan jual beli hasil karya terjual dengan cara yang betul.

Penjualan karya seni dengan mengamalkan etika dalam perniagaan.



Memberikan penerangan tentang karya kepada pembeli.



Hasil karya disusun dan dipamerkan.

BARAKAH DALAM PENGHASILAN KARYA

ASLI

Semua karya yang dihasilkan hendaklah daripada pengkarya sendiri dan bukannya daripada pengkarya lain. Hal ini sangat perlu sekiranya karya tersebut hendak dijual atau untuk dikomersialkan.

HAK CIPTA TERPELIHARA

Hak cipta bagi segala karya seni perlu dipelihara agar tidak berlaku peniruan dan disalah guna oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab. Oleh itu, pengkarya akan sentiasa dikenali dan hak mereka sentiasa dilindungi.

PLAGIAT ATAU PENIRUAN

Tidak meniru karya orang lain dan mengakui karya tersebut sebagai karya sendiri.

CIRI USAHAWAN



Berjaya menghasilkan pameran hasil karya.



Karya berjaya terjual.

AKTIVITI

Bentuk beberapa kumpulan dan berikan tugas kepada setiap kumpulan untuk menghasilkan peta minda yang kreatif.

AKTIVITI FORUM ATAU PERBINCANGAN

Etika dan Barakah dalam Perniagaan

Bentuk satu kumpulan forum untuk membincangkan konsep barakah dan etika dalam perniagaan bagi penggiat seni untuk menjadi seorang usahawan yang berjaya.

Tajuk:

ETIKA DAN BARAKAH DAPAT DITERAPKAN DALAM PERNIAGAAN SEORANG KARYAWAN



Sesi forum dan perbincangan

RUMUSAN



Sila imbas



SENARAI SUMBER GAMBAR

LATIHAN SUMATIF

Soalan Objektif

1. Nyatakan bilangan gandaan saiz ketinggian kepala manusia pada seorang manusia dewasa yang normal.
A. 5
B. 7
C. 8
D. 6
2. Lukisan *gesture* (*gesture drawing*) dalam lukisan figura menumpukan kepada _____.
A. imej yang sempurna.
B. gambaran rupa paras manusia.
C. rakaman pelbagai aksi manusia.
D. gambaran pergerakan manusia secara terperinci.
3. Nyatakan bahagian anggota badan yang penting dalam rakaman aksi lukisan *gesture* menggunakan teknik garisan ringkas.
A. Tangan dan kaki
B. Mata, telinga dan kaki
C. Kepala, leher dan badan
D. Kepala, tulang belakang, tangan dan kaki
4. Antara yang berikut, yang manakah pernyataan benar berkaitan dengan lukisan *gesture*?
A. Imej lukisan yang berunsurkan kartun
B. Lukisan yang mementingkan kesempurnaan
C. Lukisan yang dihasilkan dengan kuantiti yang banyak
D. Latihan untuk merakam pelbagai aksi dalam masa yang singkat
5. Apakah definisi etika?
A. Tanggungjawab terhadap keluarga
B. Keperluan individu dalam kehidupan
C. Tanggungjawab terhadap diri sendiri sahaja
D. Prinsip moral atau nilai-nilai akhlak seseorang individu

6. Barakah perlu bagi setiap individu yang ingin menjadi usahawan yang berjaya. Apakah maksud barakah?
A. Menipu dalam perniagaan
B. Sombong dalam tingkah laku
C. Berkat dan sentiasa jujur dalam menjalankan perniagaan
D. Sentiasa berusaha untuk cepat kaya walau dengan apa-apa cara sekali pun

Soalan Subjektif



1. Berdasarkan gambar di atas, hasilkan teknik lukisan yang mempunyai rupa asas dan menggunakan kadar banding yang ringkas.



2. Berdasarkan karya di atas, apakah fokus kajian semasa menghasilkan catan figura?
3. Jelaskan dua cara untuk menghasilkan figura melalui palitan warna yang ringkas dan spontan.
4. Senaraikan tiga pelukis tempatan yang menghasilkan karya catan figura.
5. Nyatakan empat peranan etika dalam perniagaan.

JAWAPAN

BAB 1

SOALAN OBJEKTIF

1. D
2. C
3. B
4. D
5. B
6. D

SOALAN SUBJEKTIF

1. a. Pemandang tilik (viewfinder)
b. Imbangan putih (white balance)
c. ISO
d. Skrin LCD (LCD screen)
e. Tuil arah utama (thumbwheel)
f. Pemegang memori (memory card slot)

2.

Gambar 1	Gambar 2
i. Kelajuan pengatup laju	i. Kelajuan pengatup perlahan
ii. Gambar jelas dan pegun	ii. Gambar kabur dan bergetar

3. Fotografi kewartawanan berperanan sebagai suara terhadap konflik negara, peperangan, kemiskinan, bencana alam, kebudayaan serta acara sukan menerusi foto-foto yang dihasilkan.
4. Teknik ini merakam foto menggunakan kelajuan pengatup perlahan dan kamera digerakkan mengikut pergerakan objek.

BAB 2

SOALAN OBJEKTIF

1. A
2. B
3. D
4. A
5. D
6. B
7. C

SOALAN SUBJEKTIF

1. 1) Jalinan
2) Bentuk
2. 1) Elastik (squash and stretch)
2) Antisipasi (anticipation)
3) Susun atur persembahan (staging)
4) *Straight Ahead* dan *Pose to Pose*
5) Gerakan lanjutan (follow through) dan perbezaan waktu gerak (overlapping action)
6) Akselerasi (slow in and slow out)
7) Lengkungan (arc)
8) Gerakan sekunder (secondary action)
9) Pengaturan masa (timing) dan pengaturan jarak (spacing)
10) Melebihi-lebihkan (exaggeration)
11) Lukisan *solid* (solid drawing)
12) Daya tarikan karakter (appeal)
3. 1) **KOMUNIKASI**
Komunikasi berperanan untuk memberitahu audiens atau pelanggan tentang maklumat barangan yang ditawarkan.
2) **PROMOSI**
Promosi ialah usaha atau kegiatan yang dapat menggalakkan jualan.
4. Jumlah Pendapatan tolak Kos Jualan tolak Kos Perbelanjaan

BAB 3

SOALAN OBJEKTIF

1. D
2. D
3. D
4. C
5. D

SOALAN SUBJEKTIF

1. Emas, perak dan tembaga
2. Teknik pahat, teknik karut, teknik pahat silat dan teknik tebuk

3. **Tekat Benang Emas**

- Ragam hiasnya timbul daripada permukaan kain baldu kerana bahagian dalamnya diisi dengan mempulur. Keseluruhan mempulur dituji dengan benang emas.

Tekat Gubah

- Logam emas dan perak sebagai benang atau benang yang berwarna digunakan dengan benang merah untuk menghasilkan corak yang bertentangan ke atas permukaan kain baldu atau sutera.
- Manik atau labuci akan diletakkan pada corak sebagai penambahan hiasan.

4. **Gunting besar, kecil dan pisau tebuk**

- Fungsi: memotong kain, benang dan menebuk mempulur.

Pemidang kayu

- Fungsi: meregangkan kain lapik bagi memudahkan tekatan.

Kain baldu atau dasar

- Fungsi: kain yang dijadikan dasar untuk ditekat.

Kain lapik

- Fungsi: lapik untuk kain dasar.

Benang emas atau perak

- Fungsi: sulaman pada mempulur dan permukaan kain baldu.

Cuban atau geligin

- Fungsi: alat daripada kayu atau buluh bercabang tiga yang digunakan untuk menggulung benang emas.

Benang

- Fungsi: mengetatkan kedudukan tekat benang emas pada mempulur. Benang ini tidak kelihatan pada permukaan dan pilih warna benang yang menyerupai warna kain dasar.

Jarum jahit sederhana besar

- Fungsi: alat mengait dan merapatkan jarak tekatan. Ukuran jarum adalah sederhana supaya tidak meninggalkan kesan lubang pada kain baldu.

5. **Kraf tradisional**

- Fungsi: Sistem pencahayaan dan pengudaraan yang semula jadi.
- Motif: Memiliki falsafah dan perlambangan.

Kraf dimensi baharu

- Fungsi: Reka bentuk hiasan dalaman.
- Motif: Mengikut keperluan semasa.

6. Karya sastera, muzik, koreografi, seni, filem, rakaman bunyi, siaran (broadcast) dan terbitan.

BAB 4

SOALAN OBJEKTIF

1. B
2. C
3. D
4. D
5. D
6. C

SOALAN SUBJEKTIF

1.



2. Pemahaman merakam imej manusia melalui penggunaan sapuan warna yang ringkas dan spontan.
3. 1) Kajian warna akan dapat menghasilkan bentuk melalui satah pada figura.
2) Kajian warna akan dapat menghasilkan bentuk melalui kesan cahaya pada figura.
4. 1) Bayu Utomo Radjikin
2) Jaafar Taib
3) Aris Aziz
4) Abdul Latif Maulan
5. 1) Melahirkan insan yang cemerlang.
2) Menghasilkan produk yang berkualiti.
3) Tidak berlaku penganiayaan.
4) Aliran pasaran dan pemasaran hendaklah berjalan lancar.

GLOSARI

- awan larat* corak ukiran, kerawang, awan yang bergerak-gerak atau berkait-kait
- amatur* kegiatan yang dilakukan sebagai suatu kegemaran
- borax/pijar* serbuk untuk memudahkan proses peleburan bahan logam
- caping* penutup kemaluan kanak-kanak lelaki dan perempuan yang diperbuat daripada logam
- digital* pemprosesan data menggunakan teknologi komputer
- dokoh* pedaka, perhiasan leher, loket, aguk, buah kalung
- Dongson* zaman kemahiran membentuk gangsa yang wujud dalam budaya Vietnam
- ekspresi* luahan perasaan
- elektronik* cabang ilmu yang berkaitan dengan elektron atau menggunakan elektrik
- estetika* cabang falsafah yang berkaitan dengan prinsip keindahan dan cita rasa seni
- evolusi* perkembangan atau perubahan yang berlaku secara perlahan-lahan
- gergaji* alat yang bergerigi pada matanya untuk memotong kayu dan lain-lain
- gerudi* alat untuk membuat lubang pada kayu dan lain-lain; penggerek, penebuk lubang dan gerimit
- horizontal* garisan mendatar
- ingot mould* acuan untuk membentuk jongsong
- janaan* hasil pemprosesan komputer
- jilid* lembaran kertas yang dijadikan buku
- kabur* tidak jelas atau kurang jelas
- kaligrafi* seni menulis dengan indah, seni khat; tulisan tangan yang menghasilkan huruf atau tulisan yang indah sebagai suatu seni, khat
- kanta* kepingan lut sinar seperti kaca dan plastik yang permukaannya melengkung
- karakter* perwatakan yang membezakan antara seorang dengan seorang yang lain
- kekisi* sesuatu yang menyekat atau menghalang: kisi-kisi kayu, besi dan sebagainya dipasangkan tegak pada tingkap dan tepi tangga
- komposisi* gubahan atau kedudukan objek dalam olahan karya
- konvensional* amalan atau gaya yang selalu digunakan
- korporat* berkaitan dengan perbadanan, syarikat atau firma-firma besar
- kosmos* alam semesta
- kuih putu* juadah manisan yang dibuat daripada tepung kacang hijau atau tepung beras dan gula
- lebur* cair, luluh, hancur
- optik* berkaitan dengan mata atau penglihatan
- pahar* talam berkaki yang diperbuat daripada tembaga atau gangsa untuk bekas makanan
- pandai ukir* orang yang pandai dalam sesuatu pekerjaan tangan
- pasak* sandal, sumbat, baji, tanggul, pantek
- pasolan* acuan untuk membentuk bingkai corak; biasa digunakan dalam teknik karut
- pending* perhiasan yang diperbuat daripada emas berkerawang yang dipakai di dada atau di pinggang
- penerbitan umum* dokumen yang bercetak dan berkualiti tinggi untuk bacaan orang awam
- ragam hias* olah, aneka corak
- realistik* menyerupai gambar sebenar
- sepuh* sadur, lapis, salut
- sulur* pucuk, ranting daripada beberapa jenis tumbuhan melata atau melilit; pucuk batang muda, akar yang tumbuh daripada cabang atau dahan, tunas yang tumbuh menyulur daripada beberapa jenis tumbuhan
- spontan* serta-merta, segera
- tawas* bahan kimia berwarna putih (sodium sulfat), bahan yang digunakan untuk mencuci logam melalui cara pendidihan
- tembaga* kuprum; tembaga kuning dan tembaga merah
- tepak sirih* kotak kecil daripada kayu/tembaga/perak untuk bekas sirih
- teknologi* ilmu yang berkaitan dengan menghasilkan sesuatu
- tradisional* bersifat atau bercorak tradisi
- vertikal* tegak lurus dari atas ke bawah atau sebaliknya

SENARAI RUJUKAN

- Abdul Halim Nasir, 2016. *Kayu Melayu Tradisi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Azahar Mat Daud. et al., 2014. *Seni Bina Malaysia Warisan dalam Kepelbagaian*. Kuala Lumpur: Jabatan Muzium Malaysia.
- Adam Taib. et al., 1983. *Fotografi*. Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Carlos Gomes Cabral, 2016. *Whoosh! 250 Ways to Get Movement into Your Drawings*. Singapore: Page One Publishing Pte. Ltd.
- David Hurtado, 2016. *Flipping Out: The Art of Flip Book Animation: Learn to Illustrate & Create Your Own Animated Flip Books Step by Step*. Lake Forest: Walter Foster Publishing.
- Edward Lucie Smith, 2003. *Art Therm Dictionary*, London, UK: Thames and Hudson.
- Erwin Panofsky, 1955. *A Meaning in the Visual Arts*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Farish A. Noor, Eddin Khoo, 2003. *Spirit of Wood; The Art of Malay Woodcarving*. Hong Kong: Periplus Editions (HK) Ltd.
- Francis D. K. Ching, Steven P. Juroszek, 2010. *Design Drawing*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Francis D. K. Ching, 1998. *Design Drawing*, New York: John Wiley & Son, Inc.
- Frechmann Kolon GmbH, 2011. *Art Architecture, Painting, Sculpture, Graphics, Technics*. Bath, UK: Parragon Books Ltd.
- Haje Jan Kamps. *Introduction to Photography*. United Kingdom: Thames & Hudson. Ltd.
- Hassan Hj Ali, Sufian Yahuza Rahman, 2013. *Reka Bentuk Perindustrian Perabot*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Ismail Said, Ahmad Saifuddin Abdullah, 2001. *Spesies-spesies Kayu dalam Seni Ukiran Melayu*. Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.
- Khairul Hafizi Naharuddin, Yunus Seman, Asrul Azli Abu Hassan, Asri Abdul Samad, Che Abdul Malek Awang, Mohd Sazali Mohd Yusop, Mohd Zaimi Osman, Mohd Riduan Ahmad Mokhtar, 2009. *Seni kraf Logam Motif dan Teknik*. Selangor: Institut Kraf Negara.
- Ivam Hissey and Curtis Tappenden, 2014. *The Professional Step by Step Guide to Cartooning*. London: Hermes House.
- Marhanim A. Razak, Mohd Shahrizal Dolah, 2014. *Ace Ahead Teks STPM Seni Visual*. Shah Alam: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Mohamad Tajuddin Mohamad Rasdi, Kamaruddin Mohd Ali, Syed Ahmad Iskandar Syed Ariffin, Ra'alah Mohamad, Gurupiah Mursib, 2004. *Warisan Seni Bina Dunia Melayu Rumah-rumah Tradisional*. Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Kassim Hj Ali, 1990. *Barang Kemas Melayu Tradisi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohd Razami Hamat, Darniza Daut@Mohmud, Zarinah Sarifan, Kiew Yeng Meng, Mohd Nasuliamazam Mohd Nasir, Nirmala Sharippudin, Noraini Basri, Rosidah Abdullah, Mohd Jamil Haron, Rohana Husin, 2014. *Koleksi Muzium Negara*. Kuala Lumpur: Jabatan Muzium Malaysia.
- Muhammad Afandi Yahya, 1995. *Simbolisme dalam Seni Bina Rumah Melayu Kelantan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mokhtar Haji Ismail, 1992. *Rumah Tradisional Melayu Melaka*. Kuala Lumpur: Persatuan Muzium Malaysia.
- Muliyadi Mahamood, 2000. *Mendekati Seni Lukis dan Seni Reka*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Muliyadi Mahamood, 2008. *"Karya Ikonik 50 Tahun Seni Lukis Moden Malaysia."* Susurmasa. Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.
- Othman Mohd Yatim, Mohammad Nazzri Ahmad, Mohammad Anis Abdul Samad, 2013. *Nuansa Ukiran Kayu Melayu*. Kuala Lumpur: Akademi Pengajian Melayu Universiti Malaya.
- Paul Laseau, 2001. *Graphic Thinking for Architecture & Designer*, New York: John Wiley & Son, Inc.
- Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia, 2007. *Adiguru Kraf*. Kuala Lumpur: Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia.
- Richard Williams, 2009. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber And Faber Limited.
- Sarah Simblet, 2005. *The Drawing Art Book*, London, UK: Dorling Kindersley Limited.
- Shahriman Zainal Abidin. et al., 2015. *Seni Reka Perindustrian daripada Idea kepada Lakaran*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Stanley Artgerm Lau. et al., 2013. *The World's Greatest A1 Comics*. London: Titan Comics.
- Umbut & Junoh, 2014. *Jom, Lukis Kartun & Komik!*. Seri Kembangan: A 2 Z Media.

INDEKS

- aplikasi 1, 30, 31, 46, 78, 95, 100, 112, 152, 154, 180
apresiasi 41, 45, 46, 100, 149, 152, 166, 173, 180
apertur 10, 12, 19, 20, 23, 26, 47
- banding beza 29, 46, 100, 152, 153
- cahaya 3, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 19, 22, 23, 24, 25, 30, 47, 78, 106, 134, 137, 167, 169, 172
- demonstrasi 136, 151
denyar 10, 11
digital 3, 4, 6, 7, 8, 9, 12, 24, 35, 44, 45, 46, 50, 61, 80, 85, 96
- fokus 6, 12, 17, 18, 19, 26, 50, 51, 59, 67, 101, 149, 150, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 169, 170, 171, 172, 181
forum 46, 149, 179
foto 3, 4, 6, 7, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 65
- harta intelek 149, 152
- idea 31, 35, 36, 37, 38, 39, 46, 49, 50, 56, 74, 75, 77, 178, 81, 82, 83, 86, 87, 89, 90, 91, 95, 100, 101, 120, 138, 140, 141, 142, 143, 144, 148, 149, 152, 156, 157, 167, 168, 178, 180
inovasi 46, 100, 126, 152, 180
- kajian 35, 46, 51, 56, 81, 82, 83, 84, 85, 87, 88, 89, 100, 101, 140, 142, 143, 144, 152, 156, 157, 158, 159, 160, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 180, 181
kamera 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 19, 21, 22, 24, 26, 27, 29, 35, 47
karya 1, 18, 27, 29, 30, 35, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 51, 81, 85, 86, 87, 94, 95, 100, 101, 115, 136, 140, 148, 149, 152, 153, 154, 156, 164, 166, 167, 173, 176, 177, 178, 179, 180, 181
kemahiran 98, 102, 104, 105, 107, 115, 117, 120, 126, 128, 136, 139, 160
komposisi 27, 47, 51, 171, 172
komunikasi 49, 96, 100, 101, 150, 152
konsep 31, 35, 36, 43, 46, 81, 82, 86, 87, 88, 95, 100, 120, 138, 140, 141, 148, 152, 156, 158, 167, 169, 179, 180
konvensional 9, 51, 61, 96
kraf dimensi baharu 102, 137, 138, 139, 140, 152
kraf tradisional 102, 104, 137, 138, 139, 152
kreativiti 30, 67, 107, 119, 120, 124, 132, 154, 176
logam halus 102, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 123, 138, 148, 152, 153
media 1, 3, 35, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 51, 61, 62, 63, 65, 75, 81, 86, 87, 95, 96, 100, 126, 140, 148, 150, 152, 154, 156, 167, 173, 176
pameran 42, 43, 96, 126, 150, 151, 176, 178
penjanaan idea 35, 46, 81, 86, 87, 95, 100, 140, 148, 152, 156, 157, 167, 180
perancangan 50, 74, 151
perbincangan 46, 149, 151, 179
promosi 31, 96, 99, 100, 101, 126, 150, 152, 176
proses 1, 3, 7, 9, 12, 30, 35, 36, 38, 39, 41, 46, 55, 74, 81, 82, 85, 86, 87, 89, 93, 95, 97, 100, 113, 114, 117, 119, 121, 123, 124, 125, 133, 134, 135, 140, 142, 146, 148, 152, 153, 156, 158, 160, 161, 162, 163, 165, 167, 170, 171, 172, 180
seni kraf 102, 115, 126, 136, 149, 152, 153
sudut galeri 151
sumber 14, 18, 32, 41, 42, 46, 97, 98, 99, 100, 115, 116, 117, 152, 158, 180
tekat 102, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 139, 148, 152, 153
teknik 1, 4, 5, 6, 12, 19, 23, 27, 29, 30, 31, 35, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 50, 51, 61, 65, 66, 81, 86, 87, 91, 93, 95, 100, 101, 107, 112, 119, 120, 121, 123, 127, 130, 137, 140, 148, 152, 153, 154, 156, 158, 159, 167, 171, 172, 181
ukiran kayu 79, 102, 104, 105, 106, 107, 109, 111, 112, 113, 114, 115, 137, 140, 152, 153