



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

Seni

VISUAL

SEKOLAH SENI MALAYSIA
TINGKATAN 3





RUKUN NEGARA

Bahawasanya Negara Kita Malaysia

mendukung cita-cita hendak:

Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan
seluruh masyarakatnya;

Memelihara satu cara hidup demokrasi;

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

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

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

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

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

(Sumber: Jabatan Penerangan, Kementerian Komunikasi dan Multimedia Malaysia)

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

SENI VISUAL

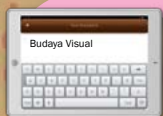
SEKOLAH SENI MALAYSIA

TINGKATAN 3



PENULIS

Sharkawi bin Che Din
Wan Nur Hayati binti Wan Abdul Rahman



EDITOR

Ku Nurul Hidayah binti Ku Abdul Rahman
Ana Suhana binti Zainuddin



PEREKA BENTUK

Dalila binti Kamarudin



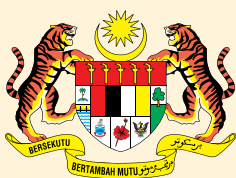
ILUSTRATOR

Muhamad Firdaus bin Haji Omar



DBP

Dewan Bahasa dan Pustaka
Kuala Lumpur
2018



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

No. Siri Buku: 0097

KK 741-221-0102011-49-2089-20101
ISBN 978-983-49-2089-0

Cetakan Pertama 2018
© Kementerian Pendidikan Malaysia 2018

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:
MPH Group Printing (M) Sdn. Bhd.

Muka Taip Teks: Franklin Gothic
Saiz Muka Taip Teks: 11 poin

Dicetak oleh:
Percetakan Salam Sdn. Bhd.,
83, Jalan KPK 1/8,
Kawasan Perindustrian Kundang,
48020 Rawang,
Selangor Darul Ehsan.

PENGHARGAAN

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

- Jawatankuasa Penambahbaikan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai-pegawai Bahagian Buku Teks dan Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Panel Pembaca Luar, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia, Kompleks Kraf Kuala Lumpur.
- Unit Akademik dan Kemahiran Kraf, Institut Kraf Negara.
- Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia, Cawangan Sarawak.
- Muzium Tekstil Sarawak.
- Tun Jugah Foundation, Sarawak.
- Sekolah Seni Malaysia Sarawak.
- Sekolah Seni Malaysia Johor.
- Galeri Shah Alam, Selangor.
- Organisasi dan orang perseorangan yang bersama-sama menjayakan penerbitan buku teks ini.

KANDUNGAN

PENDAHULUAN	v
PENERANGAN IKON	vi

BAB 1 SENI HALUS DAN FOTOGRAFI 2

Ekspresi Kreatif dalam Seni Halus dan Fotografi

Projek 1: Cetakan Saring Sutera	4
---	---

Projek 2: Fotografi Seni Halus	18
--	----

Seni dalam Kehidupan

Apresiasi Karya Seni Halus	31
Asas Pengurusan Seni	33

Latihan	35
----------------	----

BAB 2 REKA BENTUK GRAFIK DAN REKA BENTUK INDUSTRI 36

Ekspresi Kreatif dalam Reka Bentuk

Projek 1: Risalah	38
-----------------------------	----

Projek 2: Pembungkusan	54
----------------------------------	----

Projek 3: Peralatan Domestik	72
--	----

Projek 4: Perabot	84
-----------------------------	----

Seni dalam Kehidupan

Apresiasi Reka Bentuk	100
Asas Keusahawanan	102

Latihan	105
----------------	-----

Ekspresi Kreatif dalam Seni Kraf

Projek 1: Batik Lukis	108
Projek 2: Batik Blok	124
Projek 3: Tenunan Songket	140
Projek 4: Tenunan Pua	158

Seni dalam Kehidupan

Apresiasi Seni Kraf	176
Budaya Visual	178

Latihan	181
----------------	------------

JAWAPAN	182
----------------	------------

GLOSARI	184
----------------	------------

SENARAI RUJUKAN	186
------------------------	------------

PENDAHULUAN

Buku teks bagi mata pelajaran *Seni Visual Tingkatan 3*, Sekolah Seni Malaysia (SSeM) dihasilkan berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) *Seni Visual Sekolah Seni Malaysia Tingkatan 3*. Penulisan buku teks ini berfokus kepada usaha mencungkil dan mengembangkan bakat serta potensi murid dalam bidang seni halus, reka bentuk dan kraf. Selaras dengan Pembelajaran Abad Ke-21, murid mampu berdaya saing, berfikir secara kreatif dan inovatif. Kandungan buku ini menerapkan elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT), Elemen Merentas Kurikulum (EMK) dan Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21) untuk diaplikasikan semasa proses pembelajaran murid. Tiga elemen ini dapat melahirkan insan yang berpengetahuan, berkemahiran dan berinovasi bagi membuat keputusan serta menyelesaikan masalah.

Buku teks ini disediakan sebagai panduan dan pembelajaran 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 tiga bab berdasarkan dua fokus Standard Kandungan yang telah ditetapkan dalam SSeM. Dua fokus tersebut ialah:

- Ekspresi Kreatif
- Seni dalam Kehidupan

Langkah-langkah penghasilan karya dipaparkan secara terperinci supaya mudah dirujuk dan digunakan oleh murid dan guru. Terdapat juga maklumat tambahan serta video proses penghasilan karya yang dimuatkan dalam bentuk *QR Code* yang boleh diimbas melalui telefon pintar. Selain itu, latihan juga disediakan untuk 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 mencapai matlamat dan objektif Kurikulum Standard Sekolah Menengah, Sekolah Seni Malaysia (SSeM).

Sharkawi bin Che Din

Wan Nur Hayati binti Wan Abdul Rahman

PENERANGAN IKON

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



INFO SENI

Memuatkan fakta atau maklumat tambahan.



INFO BAHASA

Maklumat penggunaan bahasa terkini dalam pembelajaran.



PROJEK

Maklumat berkaitan dengan projek yang akan dilakukan.



PROSES

Proses sepanjang projek dilakukan.



AKTIVITI

Murid melakukan aktiviti pembelajaran.



NOTA MURID

Cadangan kepada murid dalam melaksanakan aktiviti.



NOTA GURU

Panduan guru untuk membimbing murid melakukan aktiviti.



1.2.1
1.2.2

STANDARD PEMBELAJARAN

Menyatakan nombor Standard Pembelajaran.



KBAT

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi



PAK-21

Aktiviti Pembelajaran Abad Ke-21

EKSPRESI SENI VISUAL

Penghasilan karya seni berdasarkan gagasan idea seniman. Sesuatu karya berperan sebagai perantara bagi menyampaikan mesej kepada audiens.

SENI DALAM KEHIDUPAN

Sumbangan seni visual dalam kehidupan seharian memberikan impak positif bagi memartabatkan industri kreatif negara selain untuk memperkasakan apresiasi dan ekspresi seni visual di peringkat global.



BAB 1

SENI HALUS DAN FOTOGRAFI

SENI HALUS DAN FOTOGRAFI

Cetakan Saring Sutera

Fotografi Seni Halus

"Proses kerja dalam bidang cetakan bersifat teknikal maka tidak hairanlah dari dulu hingga kini apresiasinya juga bersifat teknikal." (Ponirin Amin, 1995)

(Dipetik daripada *Asas Percetakan Sutera Saring*,
Mohammad Khizal Mohamed Saat, 2011,
Penerbit Universiti Sains Malaysia)

"Fotografi adalah lebih daripada medium untuk fakta komunikasi idea yang merupakan seni kreatif."

(Dipetik dan diubah suai daripada *Basic Photo: Artificial-Light Photography*,
Ansel Adams, 1962, Morgan & Morgan)

➤ 1.1 EKSPRESI KREATIF DALAM SENI HALUS DAN FOTOGRAFI

Penjanaan idea dan berkarya dengan penekanan aspek komposisi dan kreativiti yang merangkumi kemahiran penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi pada seni halus dan fotografi.

➤ 1.2 SENI DALAM KEHIDUPAN

Apresiasi karya seni halus dan fotografi menggunakan bahasa seni visual serta kaitannya dengan kehidupan harian dalam asas pengurusan seni.





Cetakan Saring Sutra

PENGENALAN

Cetakan saring sutera dikenali sebagai cetakan serigrafi. Cetakan ini boleh diaplikasikan ke atas permukaan yang rata melalui proses penghasilan sesuatu imej ke atas pemedang skrin. Cetakan ini menggunakan pelbagai teknik seperti emulsi foto dan potongan kertas atau filem. Dakwat diterapkan melalui ruang stensil yang terbuka ke atas bahan yang hendak dicetak.

SEJARAH

Cetakan saring sutera yang pertama ditemui di negara China semasa era Dinasti Song (960–1279). Pada tahun 1907, corak pertama daripada cetakan saring sutera telah diperkenalkan dengan menggunakan sebuah pemedang dan sekuji.

Di Malaysia, seni cetak saring sutera mula berkembang pada tahun 1970-an dengan gaya dan tema yang berkaitan dengan isu-isu kebudayaan dan kesenian setempat. Cetakan saring sutera telah berkembang menjadi sektor perindustrian dalam pencetakan secara komersial. Cetakan saring sutera juga telah mendapat sambutan oleh pengkarya cetakan sebagai suatu ekspresi dalam seni halus.

(Sumber: Zulkifli Md. Yusuf, 1995. *Reka Bentuk dan Percetakan*. UPM Press)



KAEDAH CETAKAN SARING SUTERA

Pelutupan Buka (Open-masking)

- Menggunakan pita pelekat untuk menghasilkan ruang bingkai pada permukaan yang rata.
- Menggunakan bahan semula jadi atau benda buatan manusia sebagai rekaan imej yang disusun dan diletakkan di atas permukaan rata.
- Pemandang saring sutera merupakan alat yang digunakan semasa proses mewarna.

Profilem

- Menggunakan kaedah potongan filem untuk menghasilkan imej yang kompleks. Filem akan dilekatkan pada pemandang saring sutera.

Halang Warna (Block-out)

- Menggunakan bahan yang bersifat cecair seperti gam atau syelek.
- Gam atau syelek disapukan ke atas pemandang saring sutera pada imej yang tidak dicetak.
- Biarkan gam atau syelek kering sepenuhnya sebelum proses mencetak.

Emulsi Foto (Photo Emulsion)

- Menggunakan emulsi foto dan lampu kalimantang untuk memindahkan imej yang lebih halus dan kompleks ke atas pemandang saring sutera.



Sila Imbas



Kaedah cetakan saring sutera.



1.1.1 Menghasilkan karya cetakan saring sutera menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| i. penjana idea | iii. pelaksanaan proses |
| ii. penentuan konsep | iv. kemasan karya |

PROJEK 1: CETAKAN SENI HALUS

Penjanaan idea: Pemerhatian dan kajian lapangan

Penentuan konsep: Alat muzik

Hal benda: Alat muzik bertali

Pelaksanaan proses:

- Lakaran idea berdasarkan kajian
- Kajian reka letak
- Kajian warna
- Penyediaan alat dan bahan
- Proses penghasilan karya

Media: Saring sutera

Teknik: Stensil

Kemasan karya:

Membingkai hasil karya

Kemahiran Abad Ke-21:

- Pemikir
- Bersifat Ingin Tahu

Elemen Merentas Kurikulum:

- Kreativiti dan Inovasi
- Teknologi Maklumat dan Komunikasi

PROSES

PENJANAAN IDEA

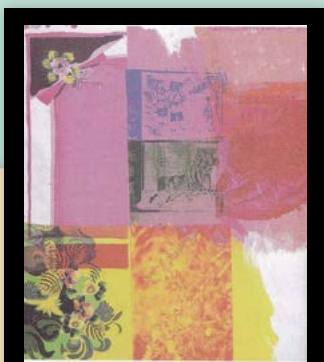
Penjanaan idea melalui pemerhatian terhadap karya cetakan tempatan dan luar negara yang menggunakan cetakan saring sutera.



Artis: Raja Zahabuddin
Raja Yaacob
Tajuk: *Out of the Unknown*
Tahun: 1972
Media: Saring sutera foto



Artis: Jamil Mat Isa
Tajuk: *Si Tompok Manggis #8*
Tahun: 1996
Media: Saring sutera



Artis: Robert Rauschenberg
Tajuk: *Manggosteen Flower*
Tahun: 1990
Media: Saring sutera



Artis: Ahmad Khalid
Tajuk: *Kekecewaan Mengajar Erti Kehidupan I*
Tahun: 2012
Media: Saring sutera

PENENTUAN KONSEP

Berdasarkan konsep alat muzik, kajian hal benda yang dipilih ialah alat muzik bertali.

Kajian Hal Benda



Sape



Gambus
(hal benda yang dipilih)



Rebab



Violin



Sitar



Erh-hu

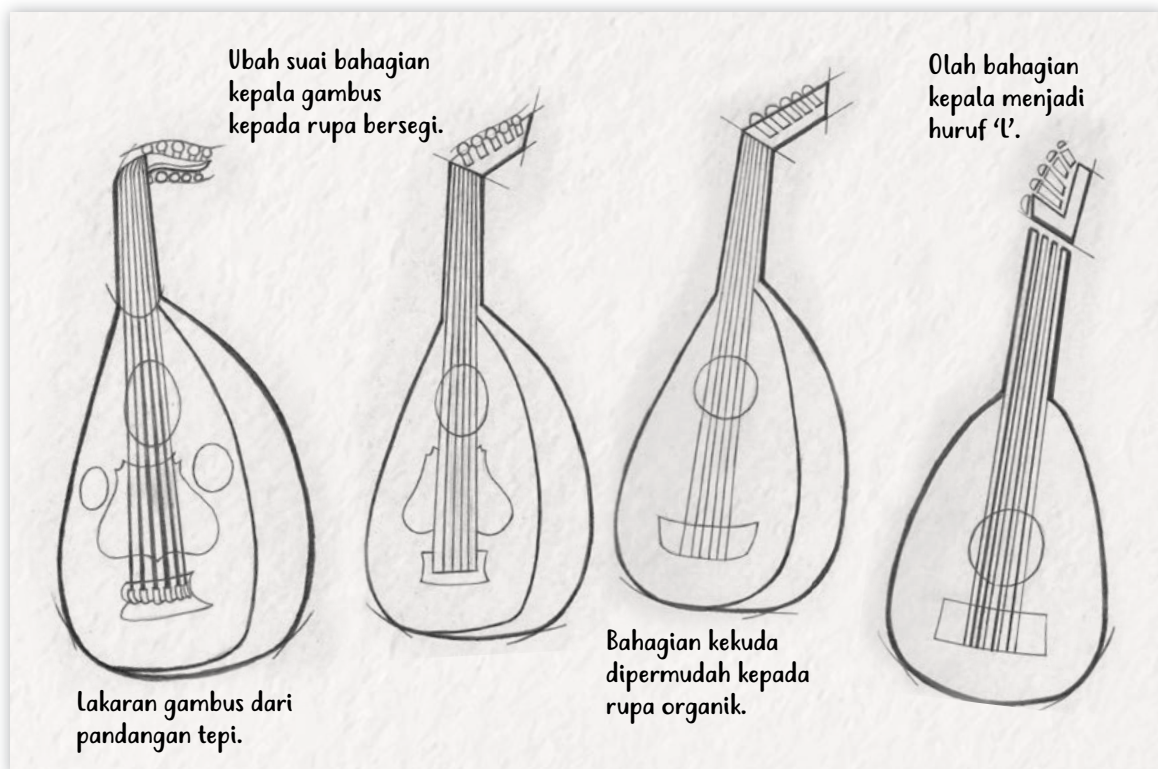
PELAKSANAAN PROSES

Lakaran Idea Berdasarkan Kajian

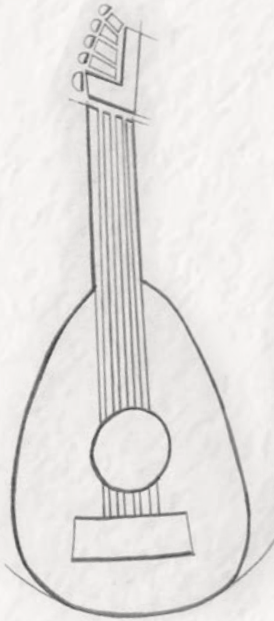


Ilustrasi berdasarkan hal benda yang dipilih.

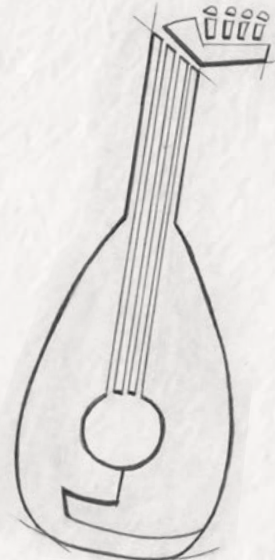
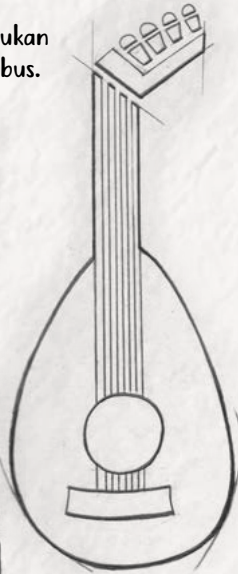
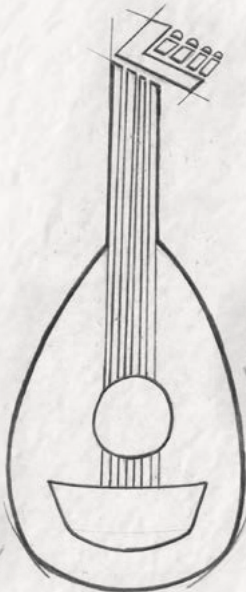
Lakaran Perkembangan Idea



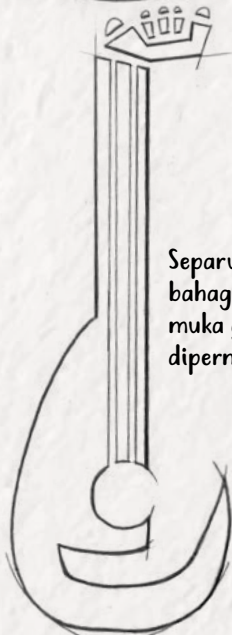
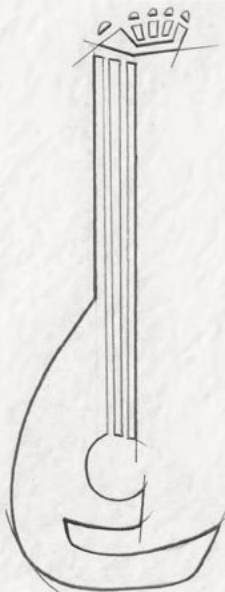
Tonjolkan rupa bulat pada bahagian tengah muka.



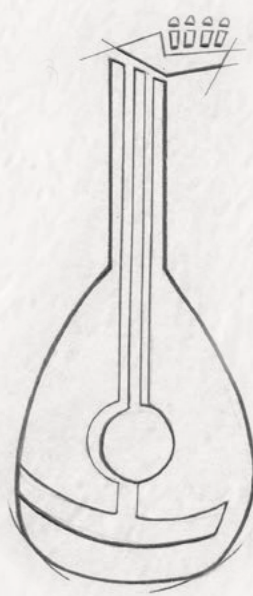
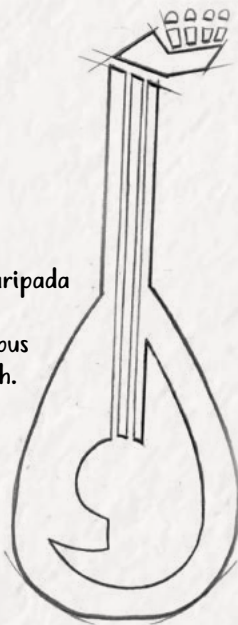
Ubah kedudukan kepala gambus.



Rupa organik pada bahagian kekuda diubah suai.



Sepuluh daripada bahagian muka gambus dipermudah.



Tali dicantumkan dengan bahagian bawah muka gambus.

Lakaran yang dipilih.



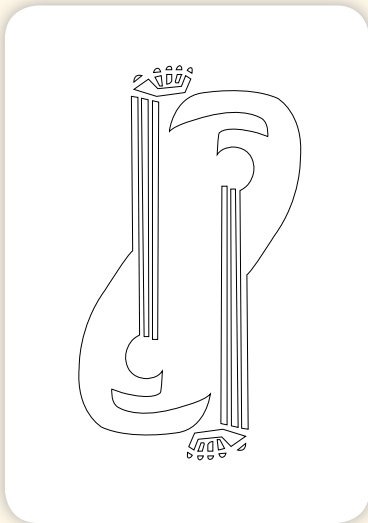
AKTIVITI

- Terangkan olahan perkembangan idea mengikut hal benda yang dipilih.
- Bentukkan kumpulan dan pilih lakaran yang terbaik untuk dipaparkan kepada kumpulan lain bagi aktiviti ulas gilir (rotating review).



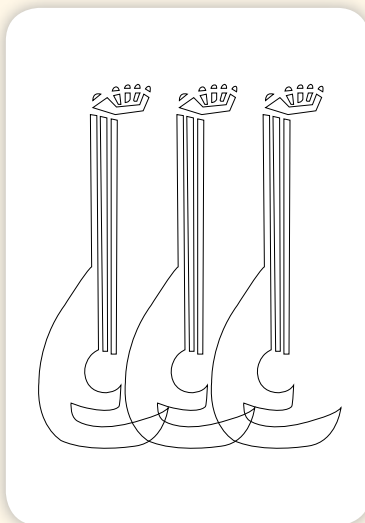
Kajian Reka Letak

1



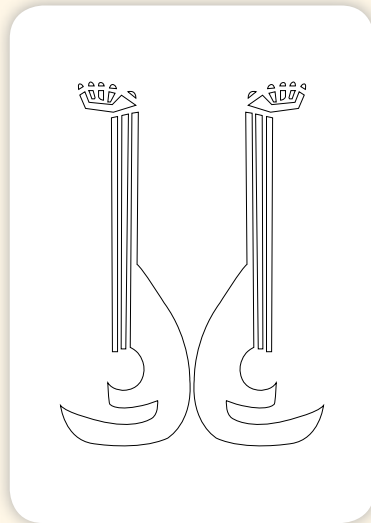
Reka letak 1

2



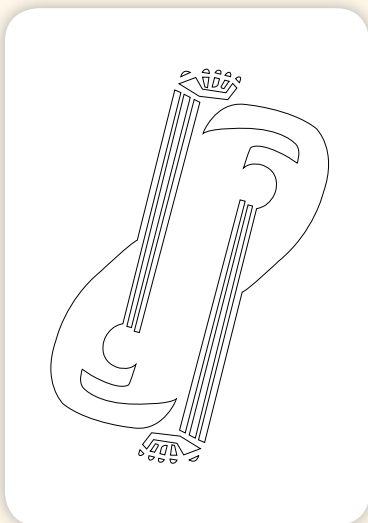
Reka letak 2
(reka letak yang dipilih)

3



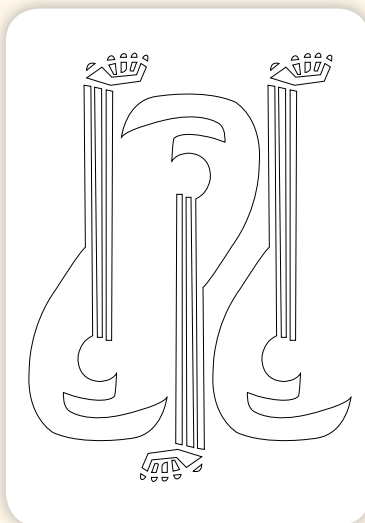
Reka letak 3

4



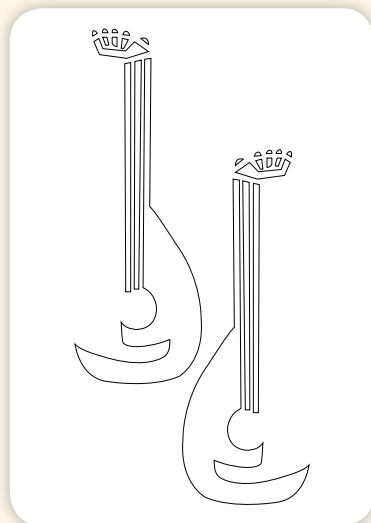
Reka letak 4

5



Reka letak 5

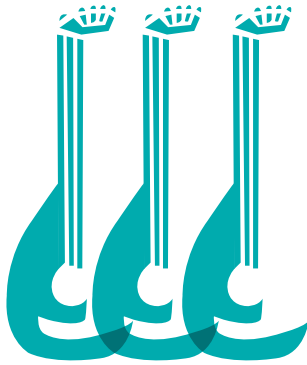
6



Reka letak 6

Kajian Warna

1



Skema warna 1



Biru-hijau (warna tertier)

Kajian warna 1

2



Skema warna 2



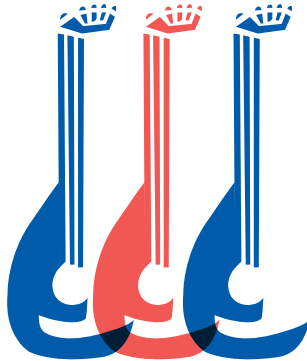
Ungu (warna sekunder)



Jingga (warna sekunder)

Kajian warna 2

3



Skema warna 3



Biru (warna primer)

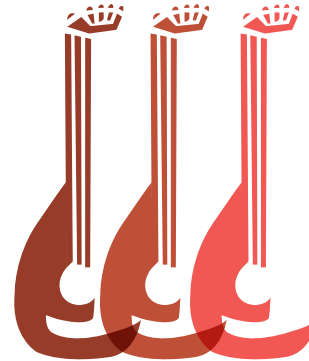


Merah (warna primer)

Skema warna ini dipilih kerana terdapat unsur penegasan pada warna merah.

Kajian warna 3
(kajian warna yang dipilih)

4



Skema warna 4



Merah (warna sewarna)



Merah (warna sewarna)



Merah (warna primer)

Kajian warna 4



AKTIVITI

- Terangkan pemilihan kajian warna berdasarkan bahasa seni visual.

Penyediaan Alat dan Bahan



Pemidang saring sutera
Fungsi: Mencetak imej



Sekuji
Fungsi: Meratakan warna



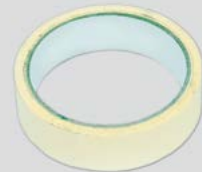
Pewarna fabrik (dye)
Fungsi: Mewarna imej



Stiker
Fungsi: Bertindak sebagai stensil



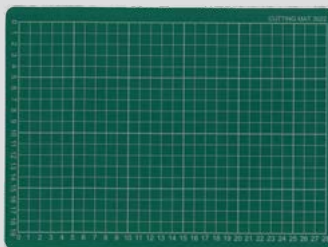
Pisau ukir
Fungsi: Memotong imej



Pita pelekat
Fungsi: Menutup bahagian tepi pemidang



Fabrik
Fungsi: Permukaan yang dicetak



Papan pemotong
Fungsi: Alas untuk memotong



Alat pengering
Fungsi: Mengeringkan warna



Papan lapik

Fungsi: Memegang pemidang skrin
semasa mencetak



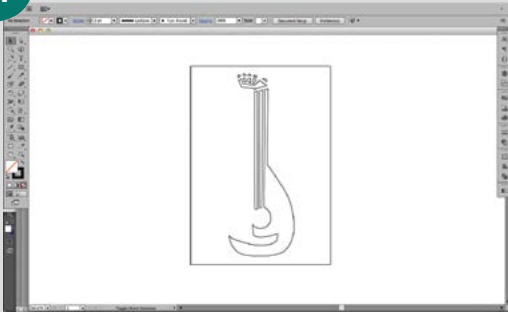
Bod lekap (mounting board)

Fungsi: Membingkaikan hasil cetakan

Proses Penghasilan Karya

Cetakan Saring Sutera (Stensil)

1



Lakar idea akhir secara terbalik dengan
menggunakan perisian komputer.

2



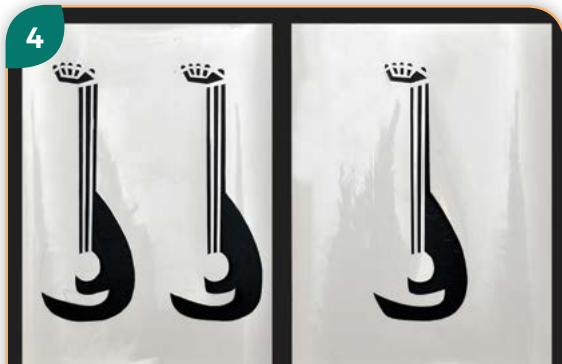
Cetak lakaran tersebut di atas stiker.

3



Potong imej dengan menggunakan pisau ukir.

4



Hasil imej yang telah dipotong.



INFO SENI

- Stensil yang berasingan digunakan untuk cetakan lebih daripada satu warna.

5



Lekatkan stiker pada saring sutera.

6



Lekatkan pita pelekat pada bahagian
tepi pemidang.

7



Letakkan pemidang di atas fabrik dan
tandakan kedudukan pemidang.

8



Letakkan pewarna fabrik di atas pemidang.



KBAT

Apakah bahan lain yang sesuai digunakan sebagai stensil selain stiker?

9



Ratakan pewarna dengan sekuji.

10



Alihkan pемidang dari fabrik.

11



Keringkan pewarna fabrik dengan menggunakan alat pengering.

12



Tanggalkan stiker dan basuh pемidang skrin dengan air bersih.



Sila Imbas

Jenis
pewarna
cetakan.

13



Keringkan pemidang skrin dengan menggunakan alat pengering.

14



Ulangi langkah 5 hingga 10 untuk warna yang kedua.

15



Keringkan pewarna fabrik dengan menggunakan alat pengering.

16



Hasil karya yang telah siap.



Sila Imbas

Video proses cetakan saring sutera.



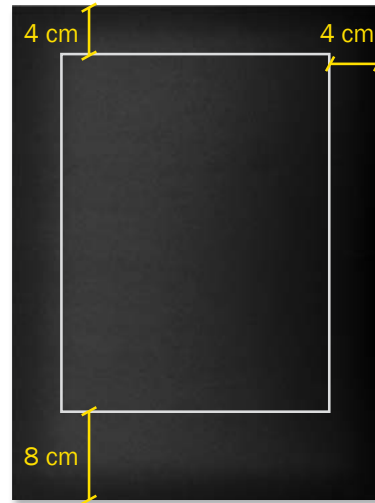
INFO SENI

- Cetakan saring sutera boleh dicetak di atas permukaan yang rata seperti kertas, kotak, kaca dan plastik.

KEMASAN KARYA



1
Buat ukuran pada bod lekup berdasarkan cadangan ukuran di sebelah.



Cadangan ukuran bingkai



2
Potong bod lekup dengan menggunakan pisau.



3
Bingkaikan hasil karya cetakan saring sutera.



Hasil karya cetakan yang telah siap.



AKTIVITI

- Rakam gambar foto atau video sepanjang proses cetakan saring sutera dijalankan untuk dokumentasi.
- Buat apresiasi tentang hasil karya cetakan seni halus berdasarkan bahasa seni visual.



Fotografi Seni Halus

PENGENALAN

Fotografi seni halus merujuk pelbagai terma seperti seni fotografik atau fotografi artistik. Karya fotografi seni halus dihasilkan berdasarkan kreativiti pengkarya mengolah idea dengan menggunakan medium fotografi.

SEJARAH

Pada akhir abad ke-19, masyarakat terutamanya di Britain dan Amerika Syarikat mula membuka mata dan menerima fotografi seni halus sebagai “seni visual minoriti”. Hal ini demikian kerana terdapat usaha awal mempromosikan fotografi seni halus, misalnya menerusi penerbitan majalah dan juga persatuan fotografi. Kewujudan galeri seni yang mempamerkan hasil karya fotografi, terutamanya pada sekitar tahun 1970-an menyumbang kepada perkembangan fotografi seni halus.

CIRI-CIRI

Fotografi seni halus menitikberatkan pengolahan idea yang dipilih dengan teliti dan disampaikan berdasarkan bahasa seni visual yang mempunyai nilai estetika. Secara asasnya, fotografi seni halus merangkumi aspek artistik dan teknikal.

ASPEK ARTISTIK

Jurufoto ialah seorang seniman.

Mengawal proses kreatif penghasilan karya.

Karya fotografi seni halus melangkaui fotografi dokumentari.

Menetapkan matlamat menghasilkan karya seni menerusi medium fotografi untuk menyampaikan mesej secara metafora.

Fokus karya ialah kualiti dan bukan kuantiti.

Sarat dengan penceritaan dan unsur emosi.

ASPEK TEKNIKAL

Karya asal
dirakamkan dan
diolah berdasarkan
mesej yang cuba
disampaikan oleh
seniman.

Menyediakan
cetakan terhad
(limited edition print).

Hasil karya dicetak
di atas kertas foto
dan kanvas.

Mempamerkan
hasil karya
di galeri seni.



Sharkawi Che Din

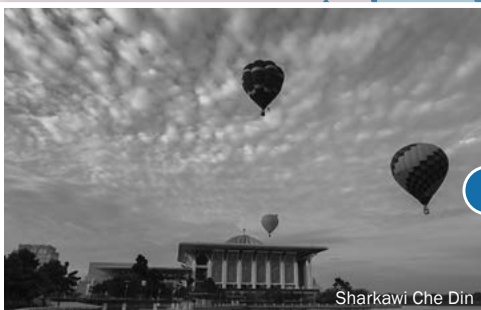
Warna dan Bayang, Kuala Lumpur, 2016



Sharkawi Che Din

Embun Pagi, Taman Negara Pahang, 2016

Karya Fotografi Seni Halus



Sharkawi Che Din

Dunia dan Akhirat, Putrajaya, 2017



Sharkawi Che Din

Keindahan yang Hilang, Semporna, 2017



1.1.2

Menghasilkan karya fotografi seni halus menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:

- i. penjaanaan idea
- ii. penentuan konsep
- iii. pelaksanaan proses
- iv. kemasan karya



PROJEK 2: FOTOGRAFI SENI HALUS

Penjanaan idea: Pemerhatian dan kajian lapangan

Penentuan konsep: Nostalgia

Hal benda: Bangunan

Pelaksanaan proses:

- Kajian hal benda yang dipilih
- Lakaran idea berdasarkan kajian
- Kajian komposisi
- Penyediaan alat dan bahan
- Proses penghasilan karya

Media: Kertas foto bersaiz A3

Teknik: Cetakan digital

Kemasan karya:

Memmingkai hasil karya

Kemahiran Abad Ke-21:

- Pemikir
- Patriotik

Elemen Merentas Kurikulum:

- Kreativiti dan Inovasi
- Teknologi Maklumat dan Komunikasi



PROSES

PENJANAAN IDEA

Penjanaan idea melalui pemerhatian dan kajian lapangan terhadap karya fotografi bertemakan nostalgia.



Kenangan tempat kelahiran.



Kenangan penulisan dahulu dan kini.



Koleksi foto lama.



Kenangan percutian di Teluk Intan, Perak.

PENENTUAN KONSEP

Berdasarkan konsep nostalgia, kajian hal benda yang dipilih ialah bangunan.

Kajian Hal Benda



Bangunan Fort Magherita, Kuching, Sarawak



Stesen Keretapi Tanah Melayu, Kuala Lumpur



Bangunan Parlimen, Kuala Lumpur



Pusat Pelancongan Malaysia, Kuala Lumpur
(hal benda yang dipilih)



Kellie's Castle, Batu Gajah, Perak



Bangunan Sultan Abdul Samad, Kuala Lumpur

PELAKSANAAN PROSES

Kajian Hal Benda yang Dipilih

Bangunan Pusat Pelancongan Malaysia (MaTiC) dipilih sebagai subjek utama kerana bangunan ini merupakan sebuah bangunan bersejarah. Bangunan ini dibina pada tahun 1935 dan dipilih menjadi lokasi tuan rumah Majlis Perundangan Persekutuan Tanah Melayu untuk mengadakan mesyuarat pertama.

(Sumber: <http://www.matic.gov.my/korporat/sejarah/kronologi-sejarah>)
(dicapai pada 16 Ogos 2018)



Peta minda tentang bangunan Pusat Pelancongan Malaysia (MaTiC).



AKTIVITI

- Bentukkan kumpulan dan buat peta minda berdasarkan hal benda yang dipilih. Bentangkan peta minda tersebut sebagai aktiviti meja bulat serentak (simultaneous round table).



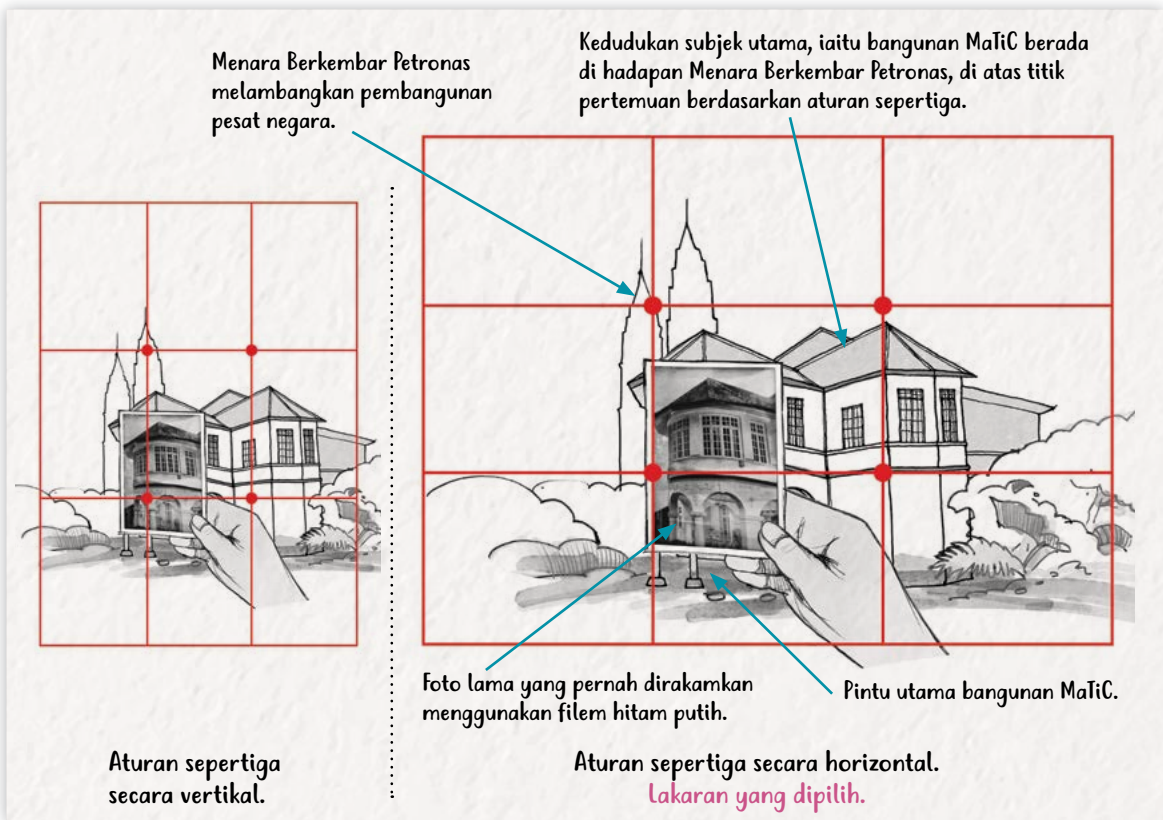
Lakaran Idea Berdasarkan Kajian



Gambar foto lama hitam putih bangunan MaTiC.



Meneliti bahagian bangunan untuk kesesuaian foto hitam putih dengan lakaran bangunan MaTiC yang dipilih berdasarkan konsep nostalgia.



Lakaran kasar berdasarkan aturan sepertiga.



INFO SENI

- Aturan sepertiga (Rule of Thirds) ialah teknik komposisi yang membahagikan satah kepada garis vertikal dan horizontal. Garis ini menghasilkan sembilan petak dan empat titik pertemuan.

Kajian Komposisi

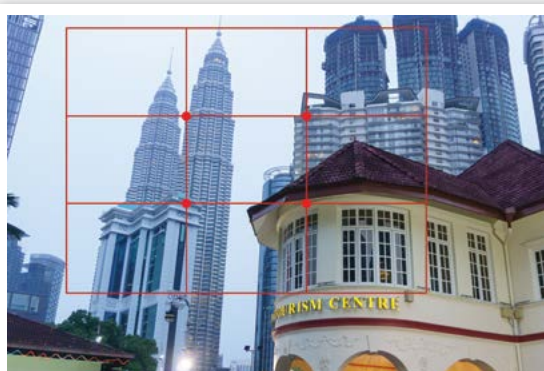
Eksplorasi komposisi pada sudut pandangan berbeza berpandukan aturan sepertiga secara melintang.



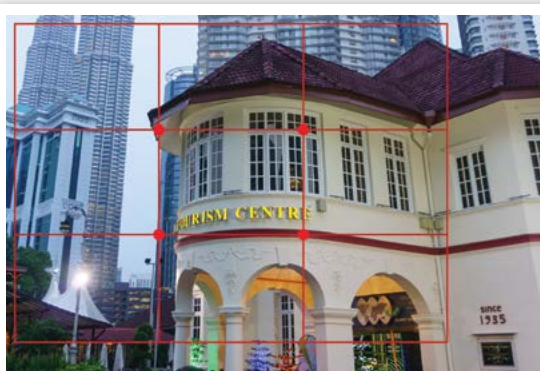
Pandangan jarak jauh.



Pandangan jarak dekat.



Pandangan jarak jauh yang memfokuskan latar belakang.



Pandangan jarak dekat yang memfokuskan bahagian pintu bangunan.



INFO SENI

- Komposisi yang baik berlaku apabila subjek utama mesti terletak sekurang-kurangnya di atas salah satu daripada empat titik pertemuan.



AKTIVITI

- Muat turun koleksi gambar digital menerusi Internet atau buat kajian lapangan ke lokasi sebenar dengan bimbingan guru.
- Proses rakaman foto untuk kajian komposisi boleh dilakukan dengan menggunakan kamera telefon pintar atau kamera digital.

Proses komposit visual berdasarkan lakaran dan gambar foto.



Posisi 1



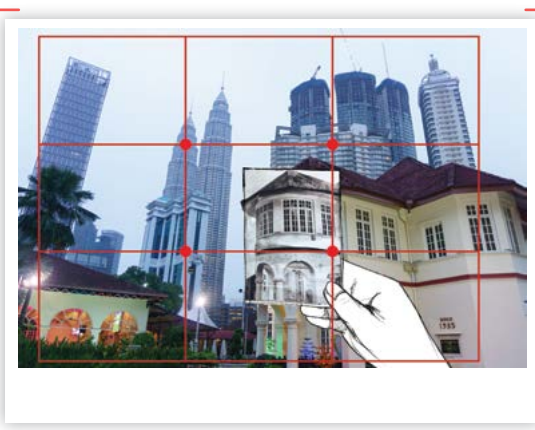
Posisi 2



Posisi 3



Posisi 4



Komposisi akhir yang dipilih.



INFO BAHASA

- Komposit visual ialah gabungan lebih daripada satu imej menjadi satu gambar.



KBAT

Bagaimanakah mengenal pasti sumber cahaya yang sesuai semasa merakamkan gambar bangunan pada waktu siang?



AKTIVITI

- Buat komposit visual menggunakan perisian komputer dengan bimbingan guru.

Penyediaan Alat dan Bahan



Kamera digital



Kertas foto

Proses Penghasilan Karya

Proses Pengaturcaraan Kamera

Sebelum merakamkan gambar, beberapa ketetapan perlu dilakukan bergantung pada subjek yang hendak dirakam. Empat ketetapan tersebut ialah format rakaman, ISO, mod rakaman dan titik fokus.



Pilih format rakaman RAW.



Pilih nilai ISO yang bersesuaian dengan keadaan cahaya. Nilai ISO yang biasa digunakan untuk cahaya luar ialah 100.



INFO SENI

- RAW ialah format rakaman oleh kamera digital yang berkualiti tinggi.
- RAW setara dengan negatif filem untuk fotografi analog (imej asal yang belum diolah atau diedit).
- Pemilihan ISO yang tinggi serta melebihi 1600 akan menghasilkan kesan kesat (grain) pada imej.



Mod apertur dipilih bagi membolehkan objek di hadapan dan objek di belakang termasuk dalam titik fokus.



Titik fokus tengah dipilih untuk memudahkan pemfokusan terhadap subjek utama.



INFO SENI

- Kad memori digunakan untuk menyimpan gambar yang dirakamkan menggunakan kamera digital.
- Format kad memori bergantung pada jenis kamera digital yang digunakan. Antara jenis format kad memori yang utama ialah *Secure Digital (SD)*, *MiniSD* dan *Compact Flash (CF)*.
- Kelajuan kad memori diukur dalam unit megabait per saat (MB/s). Kelajuan standard kad memori bermula dengan 2 MB/s, 4 MB/s, 6 MB/s, 10 MB/s, 30 MB/s, 60 MB/s, 90 MB/s atau lebih tinggi.



AKTIVITI

- Bincangkan jenis kamera digital, jenis kanta dan bukaan apertur yang sesuai digunakan untuk merakamkan subjek bangunan dengan bimbingan guru.

Proses Rakaman Gambar Foto

Rakaman gambar foto ialah proses memindahkan objek sebenar ke dalam bentuk imej dengan menggunakan kamera. Penguasaan asas bahasa seni visual membantu dalam penghasilan gambar foto yang berkualiti daripada aspek artistik dan teknikal.



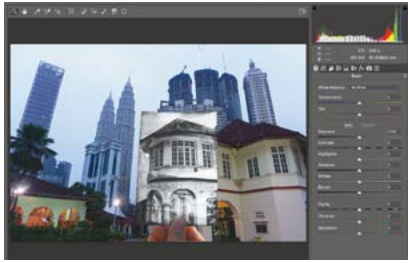
Gambar foto lama dirakamkan dalam pelbagai posisi dengan memastikan kedudukannya berada dalam komposisi yang sesuai. Komposisi ini perlu dilakukan dengan teliti untuk memastikan gambar foto lama, bangunan MaTiC dan Menara Berkembar Petronas dapat dilihat dengan jelas.



NOTA MURID

- Kajian tentang masa dan cahaya yang sesuai amat penting ketika merakamkan gambar.
- Gambar foto dirakamkan dalam kuantiti yang banyak untuk pemilihan gambar terbaik.

Proses Mengedit Gambar Foto



Setelah gambar foto dipilih sebagai karya akhir, fail digital dalam format RAW diedit dengan menggunakan perisian komputer. Fail RAW dipindahkan ke dalam format JPEG untuk proses selanjutnya.



Sila Imbas

Video proses mengedit foto.

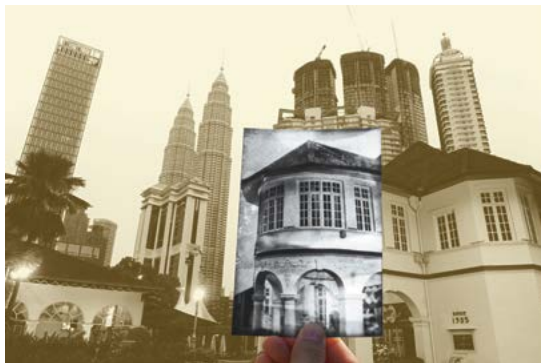
Latar belakang gambar foto diproses menjadi warna yang berbeza.



Tambahkan kesan terang pada gambar foto lama.



Tambahkan kesan terang pada latar belakang.
(gambar foto yang dipilih)



Ubah keseluruhan latar belakang gambar menjadi warna sepia.



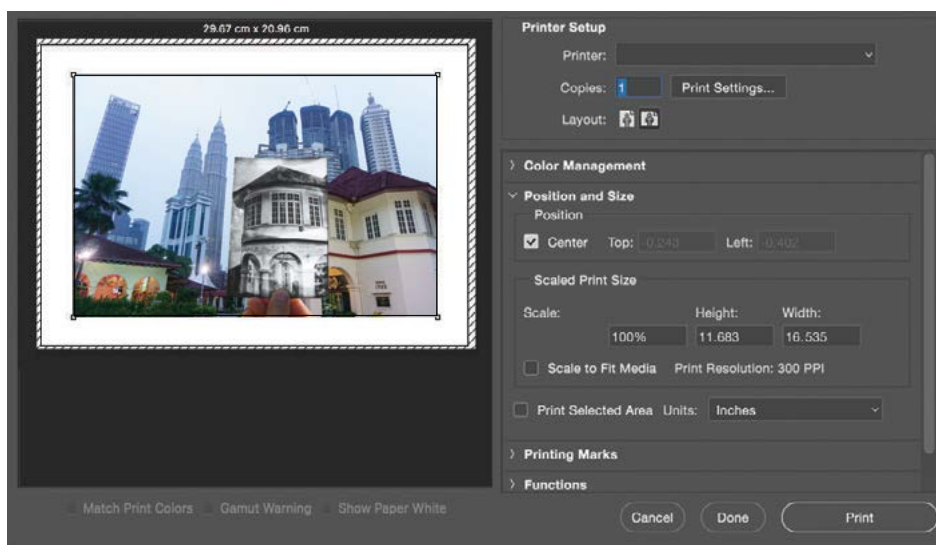
Tambahkan kesan kontra dan terang pada keseluruhan gambar.



AKTIVITI

- Bincangkan tentang perisian dan spesifikasi komputer yang sesuai digunakan untuk mengedit gambar foto dengan bimbingan guru.

Proses Mencetak Gambar Foto



Cetak karya akhir menggunakan perisian komputer.

KEMASAN KARYA



Hasil karya akhir.



AKTIVITI

- Buat apresiasi tentang hasil karya fotografi seni halus berdasarkan bahasa seni visual.



Apresiasi Karya Seni Halus

APRESIASI KARYA

Apresiasi karya seni halus ialah penghargaan dan pengiktirafan terhadap sesuatu karya. Pemahaman terhadap sesuatu karya seni halus diterjemahkan melalui penggunaan bahasa seni visual, iaitu unsur seni dan prinsip rekaan. Antara karya seni halus ialah cetakan saring sutera dan fotografi seni halus.

Karya Cetakan Saring Sutera



Pengkarya: Juhari Said

Tajuk: *Greener Grass*

Tahun: 1994

Gaya: Gaya separa abstrak

Ruang: Perbandingan kehidupan antara negara Jepun dengan tanah air.

Karya/Nilai: Sentiasa bersyukur dan menghargai segala yang ada di negara sendiri.

Makna: Cili sebagai simbol kecintaan dan kerinduan pada tanah air.

Fungsi: Merakamkan jejak-jejak seni semasa di perantauan.

Media/Teknik: Akrilik cetakan/Saring sutera pada kertas

Karya ini menunjukkan motif cili secara realistik. Reka letak pada pemilihan warna sekunder, tertier dan natural menimbulkan kesan kontra pada cili. Pelbagai jenis garisan jelas kelihatan seperti garisan beralun dan garisan kasar. Hasil cetakan ini memberikan mesej tentang pengembaraan yang mendewasakan manusia.



1.2.1 Membuat apresiasi menggunakan bahasa seni visual terhadap pengkaryaan dalam cetakan saring sutera dan fotografi seni halus.

Karya Fotografi Seni Halus



Jurufoto: Sharkawi bin Che Din

Tajuk: *Semporna 2017*

Gaya: Gaya realistik

Ruang: Menggambarkan keindahan laut di Semporna pada tahun 2017.

Karya/Nilai: Cinta pada alam semula jadi.

Makna: Menghargai khazanah alam semula jadi.

Fungsi: Merakamkan keindahan khazanah alam semula jadi yang tidak tercemar.

Media/Teknik: Fotografi digital

Foto ini menunjukkan ruang nyata yang memperlihatkan pemandangan luas. Garisan melintang jelas kelihatan antara laut dengan langit. Garisan melengkung menghasilkan titik tumpuan dari bahagian kiri ke kanan. Warna biru mendominasi keseluruhan komposisi foto ini. Jalinan tampak pada permukaan laut ialah hasil pembalikan cahaya matahari. Kedudukan objek di bahagian kanan menampakkan imej imbalan tidak simetri. Kesan pergerakan pada awan dapat menimbulkan kesan yang realistik. Penegasan pada awan yang berwarna putih dapat menghasilkan imej yang menarik.



AKTIVITI

- Sediakan folio atau e-folio untuk apresiasi bahasa seni visual bagi cetakan saring sutera dan fotografi seni halus dengan kemas dan menarik.



Asas Pengurusan Seni

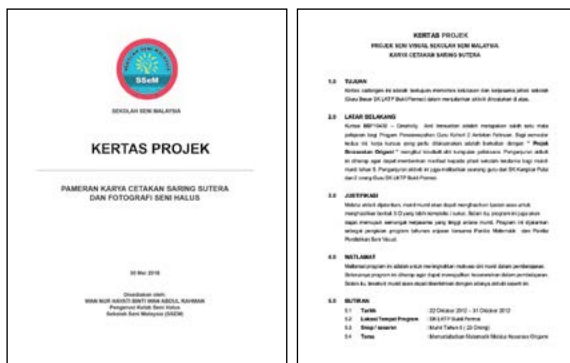
PENGURUSAN KARYA

Kertas Projek

Kertas projek ialah dokumen yang mengandungi agenda penting, iaitu idea dan maklumat yang jelas tentang sesuatu projek yang hendak dilaksanakan. Kertas projek menjelaskan tujuan sesuatu projek, matlamat, objektif, cadangan ahli jawatankuasa, cadangan tempat dan perbelanjaan. Kertas projek akan dibentangkan dan dinilai oleh pihak pengurusan bagi mempertimbangkan keputusan menerima atau menolak cadangan tersebut.



Murid berbincang dan mengagihkan tugas.



Contoh kertas projek pameran seni.



1.2.2 Mengaplikasi asas pengurusan seni melalui pelaksanaan:

- kertas projek
- komunikasi dan promosi
- pameran

Komunikasi dan Promosi

Karya seni yang berkualiti dihasilkan oleh seniman secara individu. Justeru, karya tersebut lazimnya tidak dapat diakses oleh audiens untuk dihayati dan diraikan. Walau bagaimanapun, perkembangan teknologi yang pesat membolehkan maklumat promosi dalam talian dilakukan dengan lebih pantas dan ekonomik. Penyebaran maklumat dan aktiviti seni kepada umum boleh dilakukan melalui iklan di media cetak dan media elektronik.

Pameran

Hasil karya seni dipilih dan dipaparkan kepada khalayak umum menerusi pameran seni. Pengendalian pameran seni dibahagikan kepada tiga tahap, iaitu perancangan sebelum, semasa dan selepas pameran. Menerusi pameran, aktiviti keusahawanan berlaku apabila pengunjung berminat membeli karya yang dipamerkan.



Penyediaan hasil karya dibingkaikan sebelum dipamerkan.



Hasil karya dipamerkan berserta penerangan ringkas tentang karya.



Hasil karya digantung dan disusun dengan kemasnya di ruang pameran.



Pembentangan hasil karya kepada pengunjung.



AKTIVITI

- Bincangkan kepentingan mewujudkan akaun media sosial khusus untuk mempromosikan pameran di peringkat sekolah atau kepada khalayak umum dengan bimbingan guru.



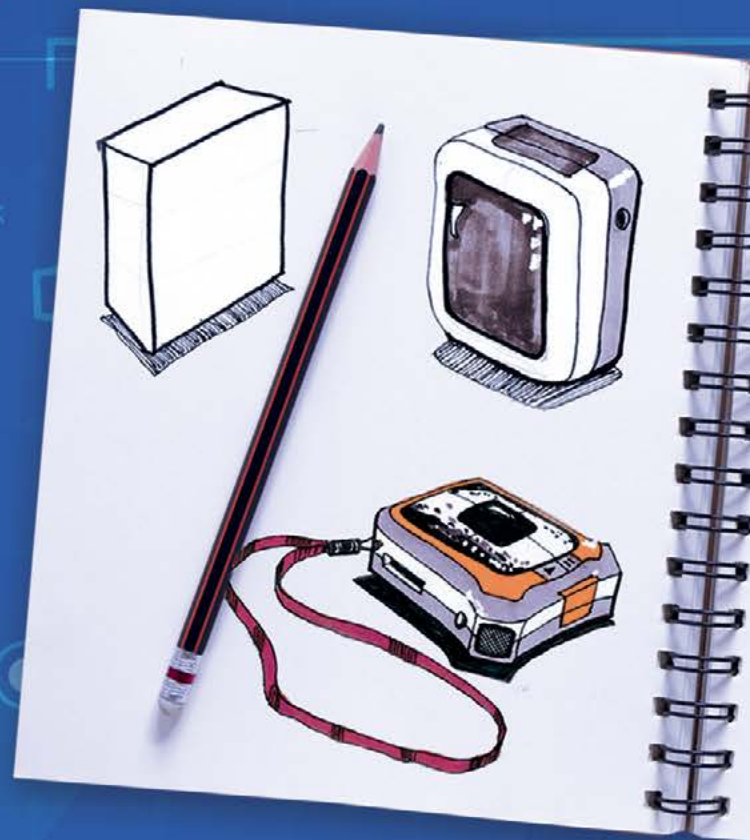
LATIHAN

1. Nyatakan fungsi sekuji bagi proses mencetak.
2. Terangkan tiga langkah awal sebelum mencetak.
3. Mengapakah pita pelekat perlu dilekatkan pada bahagian tepi pемidang?
4. Bagaimanakah menghasilkan cetakan dua warna?
5. Apakah tujuan membuat penandaan kedudukan pемidang pada fabrik?
6. Bagaimanakah komposisi yang baik ketika menggunakan aturan sepertiga (Rule of Thirds)?
7. Apakah ISO yang sesuai digunakan untuk merakamkan gambar foto pada waktu siang?
8. Nyatakan dua aspek utama fotografi seni halus.
9. Nyatakan perbezaan format RAW dan JPEG.
10. Berdasarkan gambar di bawah, bincangkan kesesuaian format rakaman secara vertikal atau horizontal. Mengapa?



BAB 2

REKA BENTUK GRAFIK DAN REKA BENTUK INDUSTRI



REKA BENTUK
GRAFIK DAN
REKA BENTUK
INDUSTRI

Risalah

Pembungkusan

Peralatan Domestik

Perabot



"Tidak dapat dinafikan reka bentuk suatu aspek penting dalam kehidupan. Saya percaya reka bentuk merupakan teras dalam semua perkara yang dilakukan. Segalanya harus bermula dengan dorongan minda yang menerapkan reka bentuk sama ada dalam ciptaan pakaian, rumah, bangunan, rekaan dalaman, produk atau taman."

*~ Profesor Emeritus Dato' Dr. Ahmad bin Haji Zainuddin
Pengerusi, Majlis Rekabentuk Malaysia (MRM),*

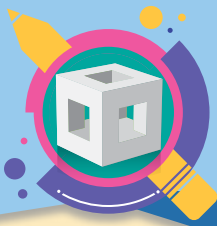
*Kementerian Tenaga, Sains, Teknologi, Alam Sekitar dan Perubahan Iklim (MESTECC).
(Dipetik daripada The Manchester Talk, 26 Mac 2018)*

➤ 2.1 EKSPRESI KREATIF DALAM REKA BENTUK

Penjanaan idea dan berkarya dengan penekanan aspek komposisi dan kreativiti yang merangkumi kemahiran penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi pada reka bentuk dan produk.

➤ 2.2 SENI DALAM KEHIDUPAN

Apresiasi produk reka bentuk menggunakan bahasa seni visual serta kaitannya dengan kehidupan harian berdasarkan asas keusahawanan.



Risalah

PENGENALAN

Risalah ialah maklumat yang memberikan penjelasan berkaitan dengan sesuatu produk dan perkhidmatan kepada pengguna menerusi dua elemen utama, iaitu teks dan visual. Seni reka grafik merujuk kaedah penyelesaian masalah di atas permukaan latar dua dimensi.

Penentuan reka bentuk risalah biasanya dibuat berdasarkan gaya yang telah ditetapkan oleh sesebuah organisasi supaya selaras dengan identiti korporat masing-masing. Risalah yang baik mengandungi maklumat seperti tajuk, teks penerangan, ilustrasi, logo, nama syarikat, maklumat untuk dihubungi dan peta lokasi.

Risalah

Pelancongan



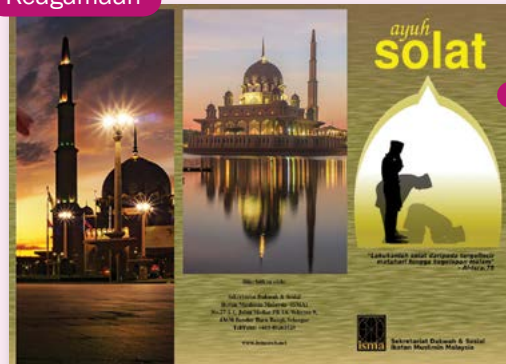
Keselamatan



Kesihatan



Keagamaan



Risalah merupakan salah satu medium pengiklanan yang digunakan untuk menyampaikan maklumat kepada khalayak. Tiga faktor utama keberkesanan pengiklanan adalah seperti yang berikut:

1

Menarik perhatian

2

Menyampaikan mesej

3

Memujuk pelanggan atau khalayak

Reka letak mestilah dipilih dan disusun dengan teliti supaya semua elemen rekaan mempunyai perkaitan bagi membantu pereka dalam menyampaikan mesej kepada audiens dengan lebih berkesan. Semua elemen ini dapat mewujudkan keseimbangan yang harmoni dalam keseluruhan reka letak.

Ciri-ciri reka letak yang seimbang adalah seperti yang berikut:

- Saiz dan kadar banding
- Irama visual (visual rhythm)
- Reka letak grid
- Titik tumpu (focal point)

(Sumber: Amy E. Arntson, 2006. *Graphic Design Basics 5th Edition*. Thomson Wadsworth Publishing)

PROSES REKA BENTUK RISALAH

Reka bentuk risalah merangkumi tahap-tahap seperti yang berikut:



(Sumber: Amy E. Arntson, 2006. *Graphic Design Basics*. Thomson Wadsworth Publishing)



- 2.1.1** Menghasilkan karya reka bentuk grafik (risalah dan pembungkusan) menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:
- penjanaan idea
 - penentuan konsep
 - pelaksanaan proses
 - kemasan karya

PROJEK 1: RISALAH PELANCONGAN

Penjanaaan idea: Pemerhatian dan kajian lapangan

Penentuan konsep: Taman rekreasi

Hal benda: Landskap

Pelaksanaan proses:

- Kajian lipatan risalah
- Lakaran idea berdasarkan kajian
- Proses penghasilan dami
- Proses penghasilan karya

Media: Kertas bersaiz A4

Teknik: Cetakan digital

Kemasan karya: Lipatan

Kemahiran Abad Ke-21:

- Pemikir
- Bersifat Ingin Tahu

Elemen Merentas Kurikulum:

- Kreativiti dan Inovasi
- Kelestarian Alam Sekitar
- Teknologi Maklumat dan Komunikasi

PROSES

PENJANAAN IDEA

Penjanaaan idea melalui pemerhatian terhadap pelbagai risalah pelancongan.



PENENTUAN KONSEP

Berdasarkan konsep taman rekreasi, kajian hal benda yang dipilih ialah landskap.

Kajian Hal Benda



Fauna
(hal benda yang dipilih)



Flora



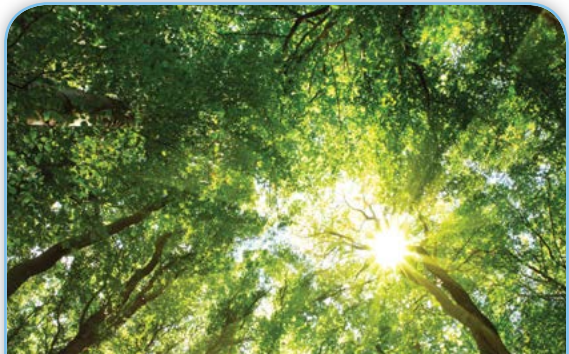
Tasik



Prasarana
(hal benda yang dipilih)



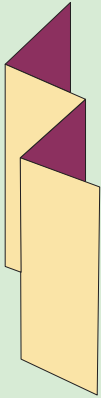
Serangga
(hal benda yang dipilih)



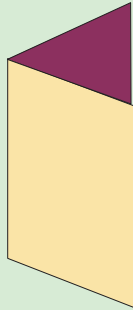
Tumbuhan hijau
(hal benda yang dipilih)

PELAKSANAAN PROSES

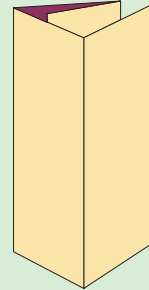
Kajian Lipatan Risalah



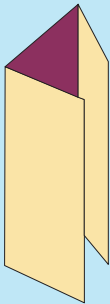
Lipatan pepalas
(Accordion fold)



Lipatan separuh
(Half-fold)



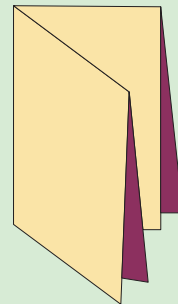
Lipatan gulung
(Roll fold)



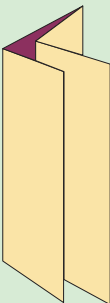
Lipatan tiga
(Classic tri-fold)
(lipatan yang dipilih)



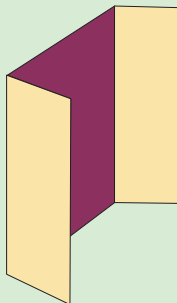
Lipatan Z
(Z-fold)



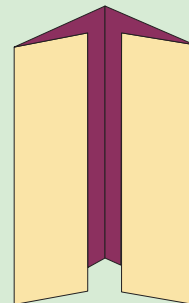
Lipatan Perancis
(French fold)



Lipatan selari berganda
(Double parallel fold)



Lipatan pintu
(Single gatefold)



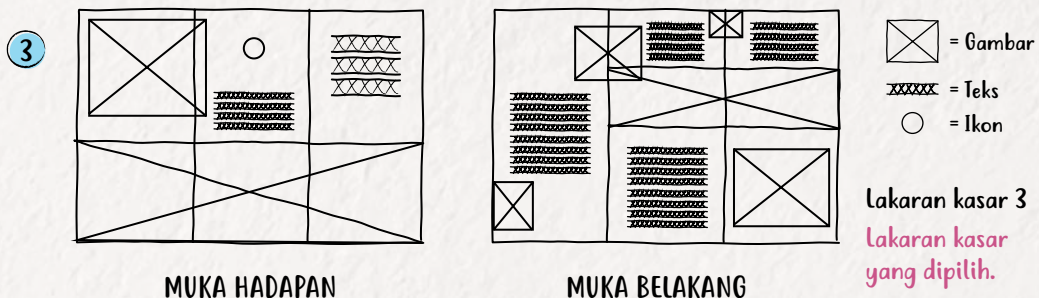
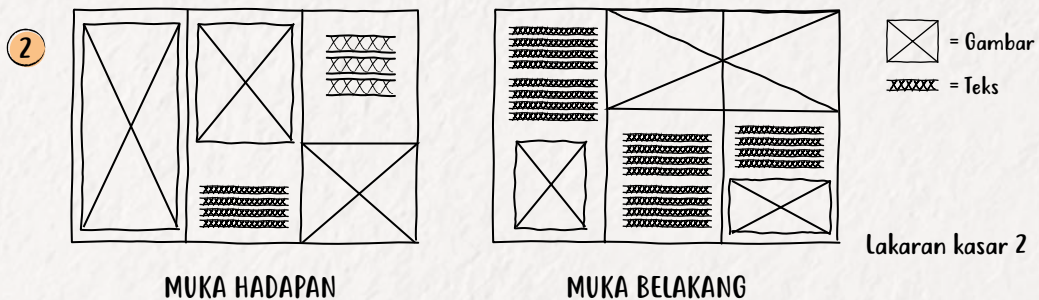
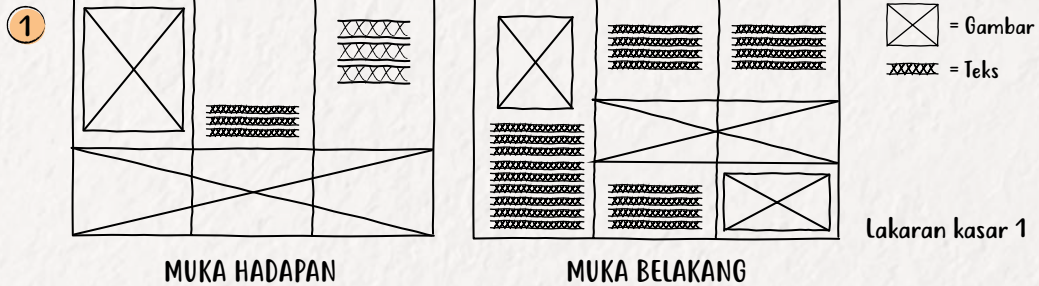
Lipatan pintu berganda
(Double gatefold)

Lakaran Idea Berdasarkan Kajian

Membuat lakaran kasar, lakaran awal dan lakaran akhir.

Lakaran Kasar

Lakaran kasar dibuat secara ringkas dan pantas dengan mengambil kira kedudukan elemen utama rekaan. Lakaran kasar berfungsi untuk mengenal pasti struktur rekaan yang sesuai dengan mesej yang cuba disampaikan oleh pereka.



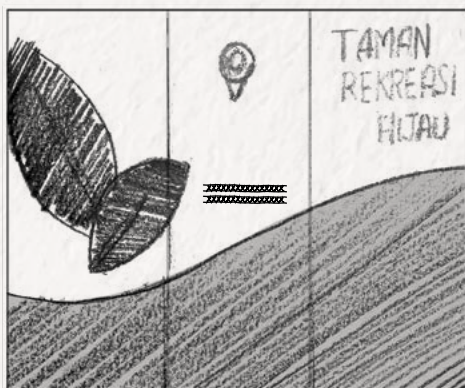
INFO SENI

- Lakaran kasar yang berbentuk lakaran kenit (thumbnail sketches) dihasilkan dengan pantas, ringkas dan cepat.
- Lakaran awal dibuat tanpa warna supaya pereka dapat memberikan tumpuan sepenuhnya terhadap eksplorasi penjenamaan idea.

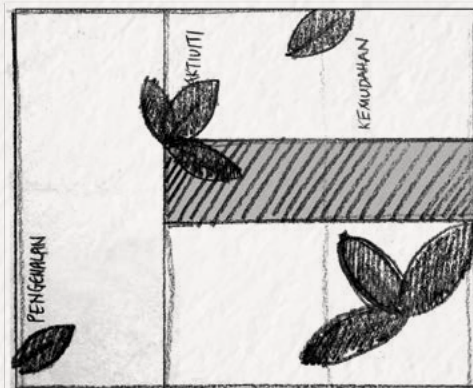
Lakaran Awal

Lakaran awal ialah lanjutan idea yang dipilih daripada lakaran kasar. Lakaran idea ini dikembangkan untuk mendapatkan susun atur akhir rekaan yang lebih jelas.

1



MUKA HADAPAN

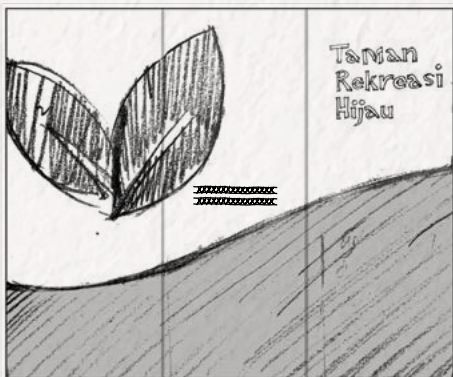


MUKA BELAKANG

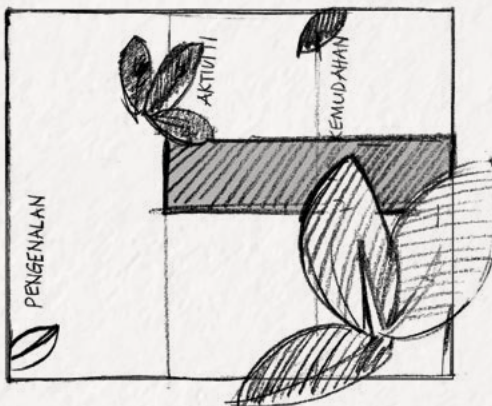
Lakaran awal 1

Lakaran awal yang dipilih.

2



MUKA HADAPAN



MUKA BELAKANG

Lakaran awal 2

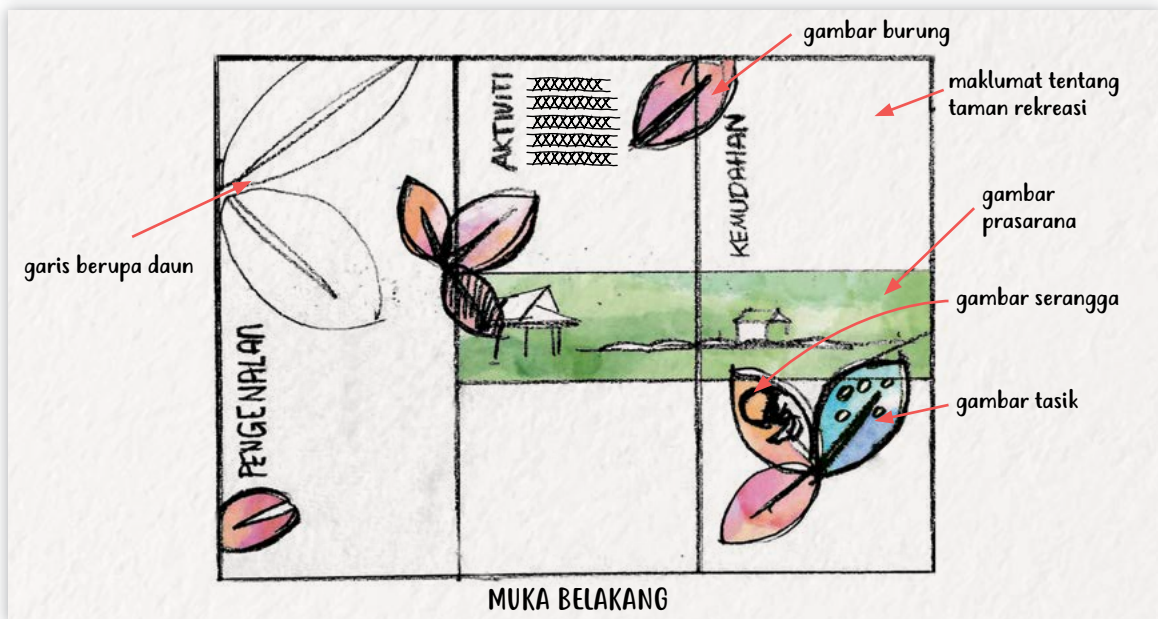
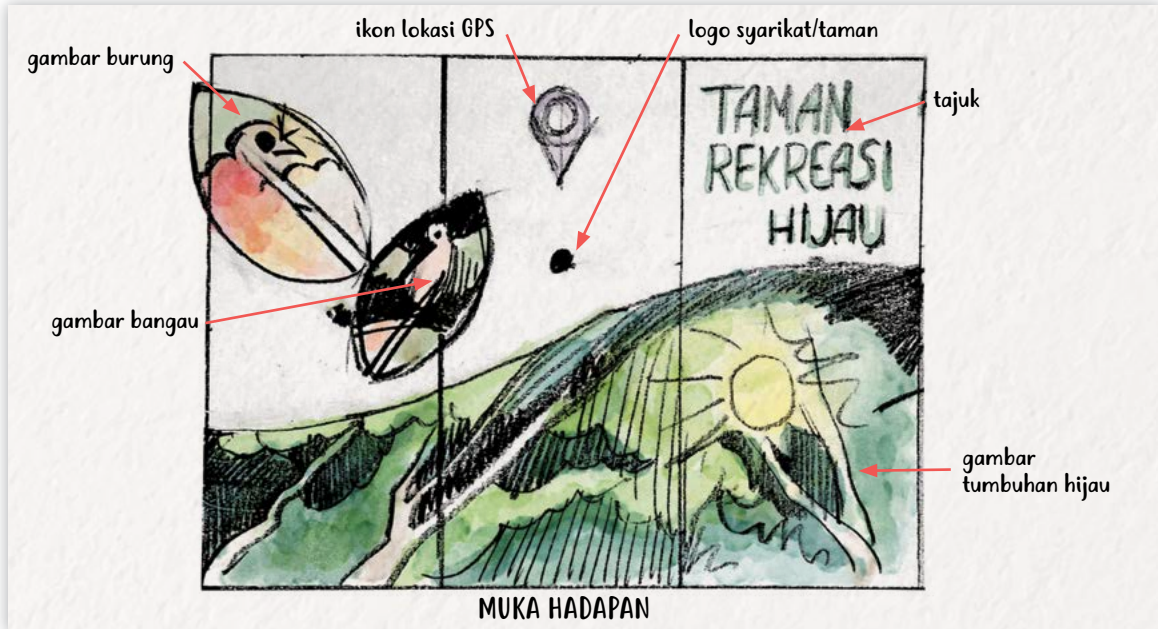


NOTA MURID

- Berikan tumpuan kepada unsur seni seperti garisan, rupa, bentuk dan ruang.
- Kemas kini susun atur dengan mengaplikasikan salah satu prinsip komposisi, iaitu keseimbangan.

Lakaran Akhir

Lakaran akhir dibuat dengan lebih terperinci menggunakan media campuran. Pada peringkat ini, kedudukan struktur utama rekaan dilabelkan dengan jelas.



AKTIVITI

- Bincangkan idea lakaran akhir yang telah dipilih dengan guru.
- Bentukkan kumpulan dan pilih gambar-gambar terbaik berdasarkan hal benda untuk dipaparkan kepada kumpulan lain semasa melaksanakan aktiviti meja bulat serentak (simultaneous round table).



Proses Penghasilan Dami

Dami merupakan cadangan rekaan separa siap untuk semakan sesuatu penerbitan atau digunakan oleh pereka untuk membentangkan idea rekaan kepada pelanggan.



Muka hadapan



Muka belakang



Hasil lipatan



Sila Imbas

Video proses
penghasilan
dami.



INFO SENI

- Teks dami berbahasa Latin (Lorem ipsum) digunakan dalam rekaan bagi memudahkan pereka membayangkan reka letak muka taip. Pada tahun 1980, Syarikat Aldus Corporation memperkenalkan teks dami ini melalui perisian Aldus PageMaker.



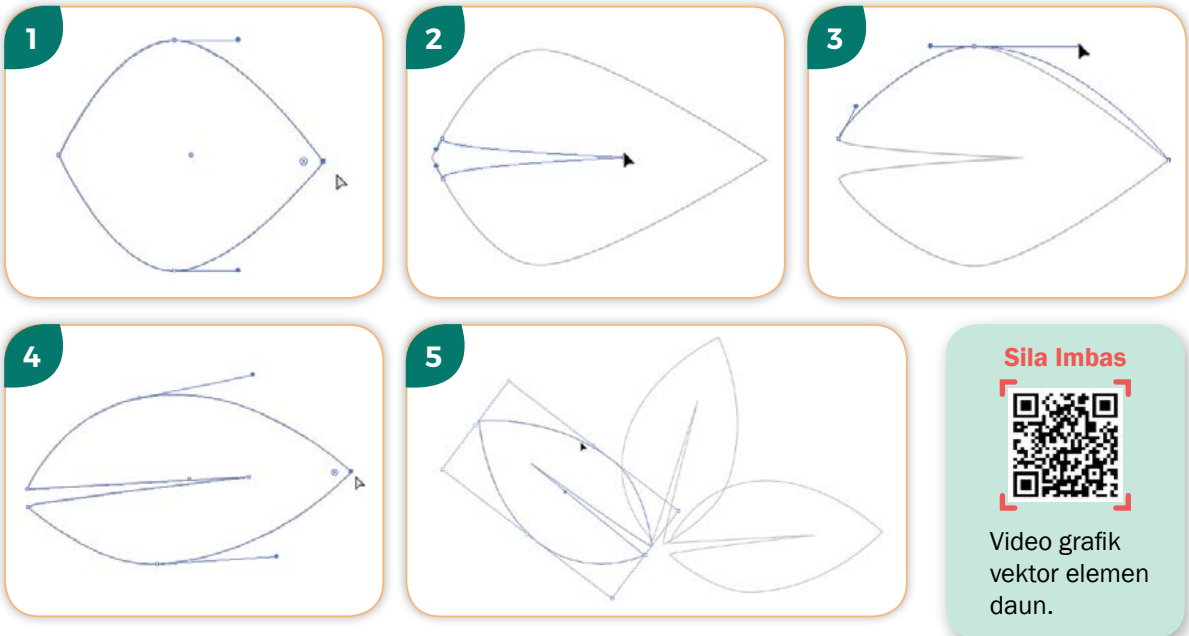
AKTIVITI

- Hasilkan dami mengikut lakaran akhir yang dipilih dengan bimbingan guru.

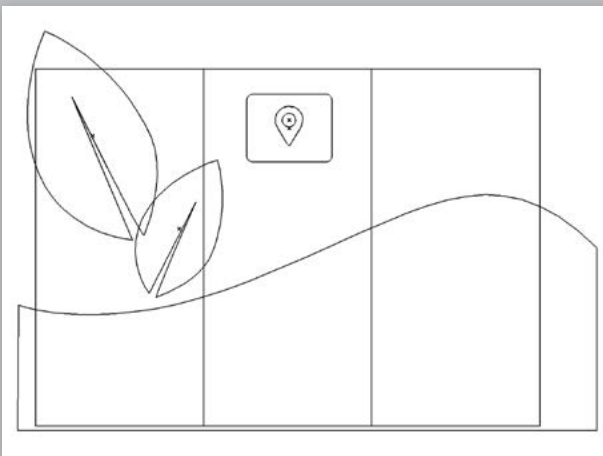
Proses Penghasilan Karya

Elemen Rekaan

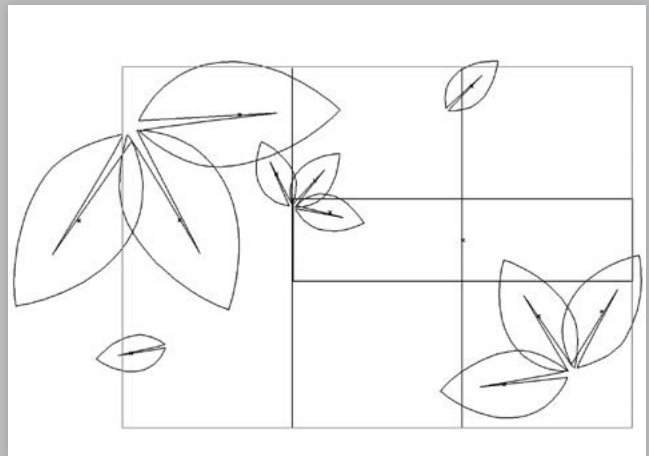
Elemen rekaan risalah berdasarkan lakaran yang dihasilkan dengan menggunakan perisian komputer.



Menghasilkan elemen grafik dengan menggunakan perisian komputer.

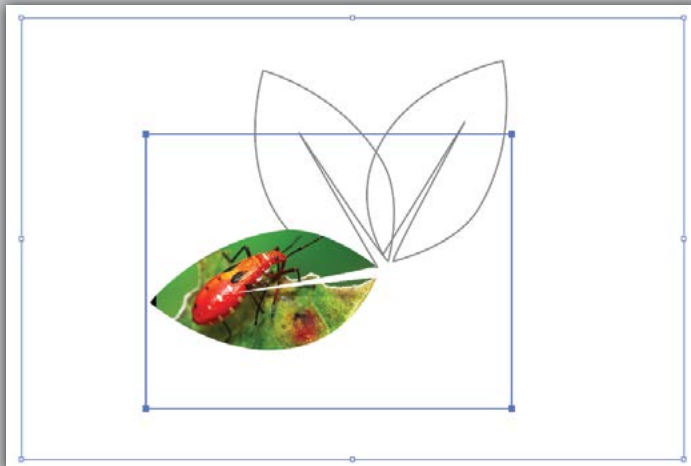


Muka hadapan



Muka belakang

Membuat eksplorasi reka letak risalah yang menitikberatkan pemilihan komposisi dengan menggunakan perisian grafik berkomputer.

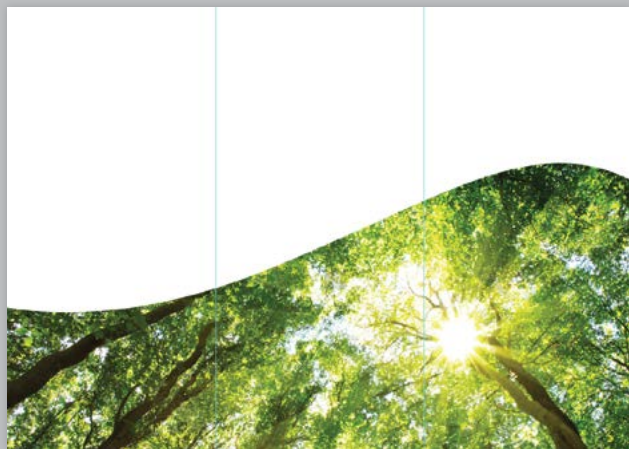


Tiga gambar foto ditampal pada rupa daun dengan menggunakan teknik pelitupan (clipping mask).



Sila Imbas

Video grafik vektor
teknik pelitupan.



Membuat elemen rekaan berupa daun dengan menggunakan gambar foto berkaitan dengan alam semula jadi.



NOTA MURID

- Eksplorasi susun atur rekaan perlu mengambil kira ruang negatif dan ruang positif.
- Susun atur elemen rekaan dengan menggunakan komputer perlulah dibuat berdasarkan lakaran idea akhir yang dipilih. Rujuk dami ketika membuat susun atur.

Kajian Tipografi

Pemilihan jenis muka taip tajuk risalah.

TAMAN
REKREASI
HIJAU

Muka taip 1

Nama muka taip: *AdornS Condensed Sans*
(muka taip yang dipilih)

TAMAN
REKREASI
HIJAU

Muka taip 2

Nama muka taip: *Bebas Neue*

Taman
Rekreasi
Hijau

Muka taip 3

Nama muka taip: *AdornS Pomander*

Taman
Rekreasi
Hijau

Muka taip 4

Nama muka taip: *American Typewriter*



AKTIVITI

- Berdasarkan kajian tipografi, bentukkan kumpulan dan buat pemilihan jenis muka taip tajuk risalah. Bentangkan kajian tipografi pada kumpulan lain semasa aktiviti penyelesaian susun suai (jigsaw problem solving).



Proses Reka Letak Risalah (Muka Hadapan)

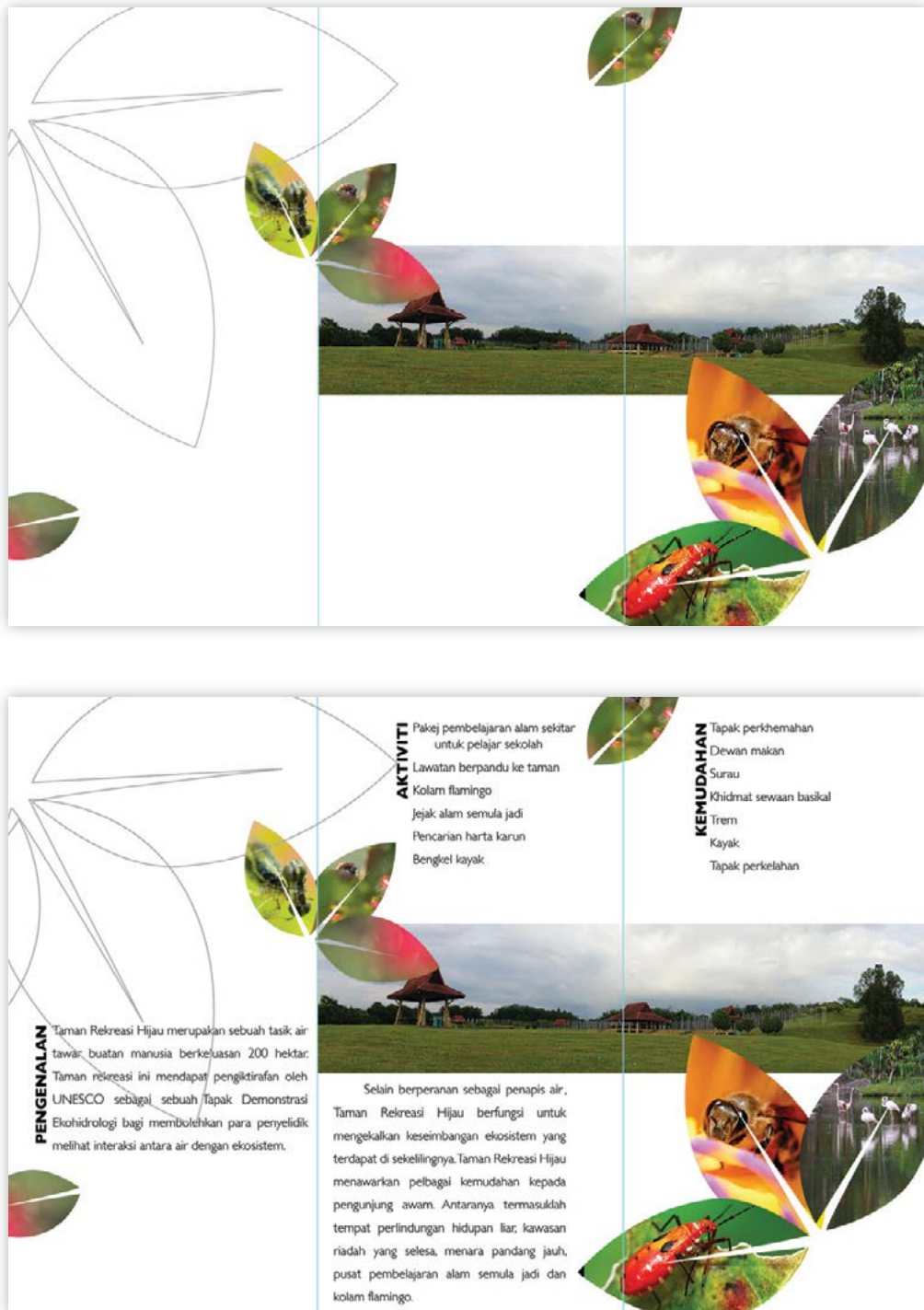


Elemen berupa daun diletakkan di bahagian kiri risalah bagi menampakkan keseimbangan ruang negatif dan ruang positif pada keseluruhan reka letak.



Maklumat Taman Rekreasi Hijau seperti alamat, koordinat GPS dan waktu operasi diletakkan di bahagian tengah risalah.

Proses Reka Letak Risalah (Muka Belakang)



Membuat eksplorasi reka letak risalah yang menitikberatkan pemilihan komposisi dan tipografi dengan menggunakan perisian grafik berkomputer.



Hasil karya akhir risalah.

Proses Mencetak Karya

Karya akhir risalah dicetak dengan menggunakan mesin pencetak.



KBAT

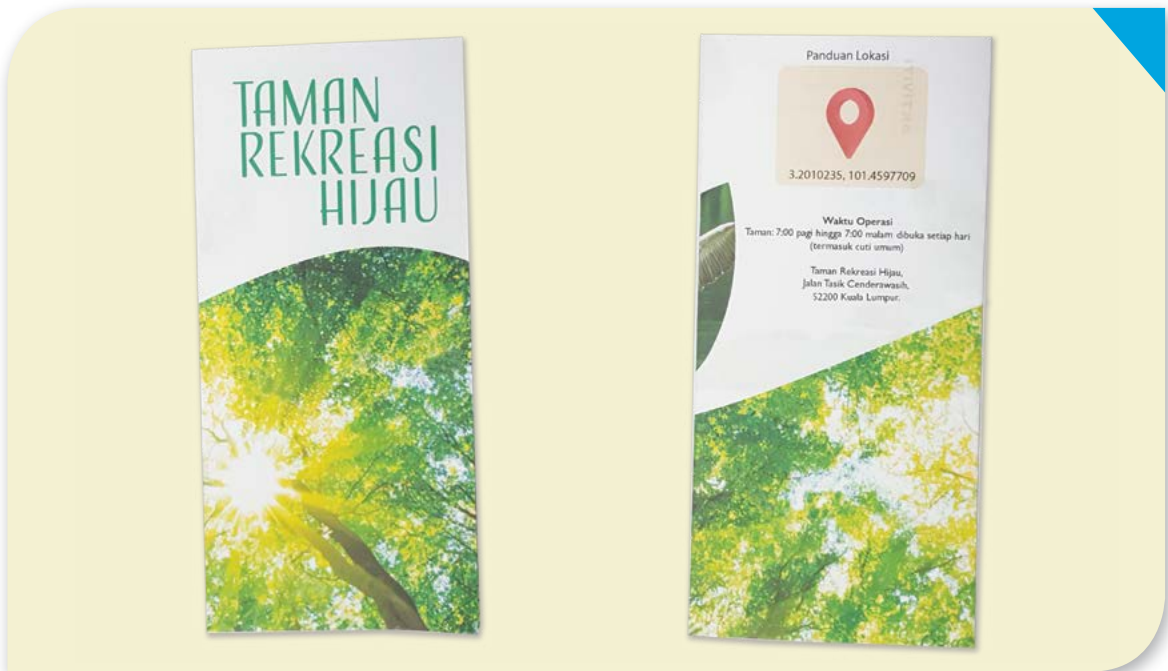
Pada pendapat kamu,
mengapakah risalah
dicetak dalam saiz A4?

Hasil karya akhir yang telah siap dicetak.

KEMASAN KARYA



Proses melipat risalah.



Hasil risalah yang telah siap.



AKTIVITI

- Buat apresiasi tentang reka bentuk risalah yang telah dihasilkan berdasarkan bahasa seni visual.



Pembungkusan

PENGENALAN

Pembungkusan bertujuan melindungi, menjamin kebersihan serta kualiti barangan dengan ciri mudah dibawa dan mudah disimpan. Pembungkusan bersifat tiga dimensi dan direka dengan kemahiran seni reka grafik supaya bentuknya dominan berbanding dengan produk pesaing bagi meningkatkan jualan barangan yang didagangkan dan dipamerkan di pusat beli-belah. Antara kategori pembungkusan termasuklah makanan, minuman, peralatan domestik, peralatan kosmetik dan ubat-ubatan.

SEJARAH

Masyarakat dari zaman prasejarah menyimpan dan membungkus barangan menggunakan bahan semula jadi seperti daun, kulit binatang, kulit kayu dan buluh. Kertas menjadi sumber utama pembungkusan sejak abad ke-15 kerana kos pengeluarannya yang rendah. Pengeluaran barangan menggunakan mesin yang dihasilkan dalam kuantiti yang banyak menjadikan kaedah pembungkusan lebih sistematik.

(Sumber: Steven Heller dan Anne Fink, 1996. *Food Wrap Package That Sell*. PBC International, Inc)

Kategori Pembungkusan



TRADISIONAL



MODEN



FAKTOR PEMILIHAN STRUKTUR DAN BAHAN PEMBUNGKUSAN

Struktur dan bahan yang digunakan sebagai pembungkus produk berperanan menarik minat pengguna dan meningkatkan kebolehpasaran produk baharu. Pemilihan struktur dan bahan utama pembungkus adalah berdasarkan beberapa faktor yang perlu diberikan penekanan, oleh pereka semasa proses mereka bentuk.

Antara faktor pemilihan struktur dan bahan pembungkusan yang utama adalah seperti yang berikut:



- 2.1.1** Menghasilkan karya reka bentuk grafik (risalah dan pembungkusan) menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:
- penjanaan idea
 - penentuan konsep
 - pelaksanaan proses
 - kemasan karya

PROJEK 2: PEMBUNGKUSAN MAKANAN

Penjanaan idea: Pemerhatian dan kajian lapangan

Penentuan konsep:
Pembungkusan moden

Hal benda: Kuih tradisional

Pelaksanaan proses:

- Lakaran idea berdasarkan kajian
- Lakaran perkembangan idea
- Kajian hampanan
- Kajian identiti penjenamaan
- Kajian warna
- Proses penghasilan karya

Media: Kertas tebal

Teknik: Cetakan digital

Kemasan karya:
Melipat dan membentuk

Kemahiran Abad Ke-21:

- Pemikir
- Patriotik

Elemen Merentas Kurikulum:

- Kreativiti dan Inovasi
- Sains dan Teknologi
- Teknologi Maklumat dan Komunikasi

PROSES

PENJANAAN IDEA

Penjanaan idea melalui pemerhatian terhadap pelbagai jenis pembungkus makanan.



PENENTUAN KONSEP

Berdasarkan konsep moden, kajian hal benda yang dipilih ialah kuih tradisional.

Kajian Hal Benda



Baulu
(hal benda yang dipilih)



Kuih cincin



Denderam



Kuih goyang



Kuih bulan



Putu kacang

PELAKSANAAN PROSES

Lakaran Idea Berdasarkan Kajian

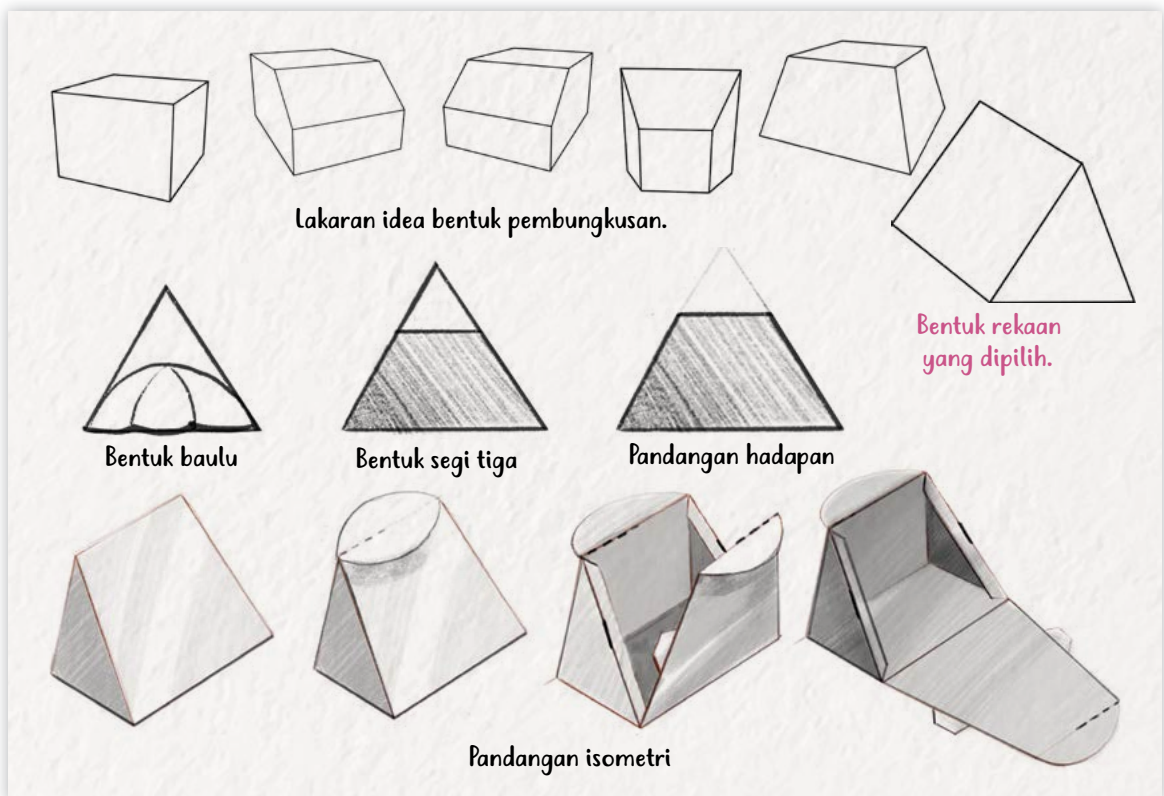


Ilustrasi berdasarkan hal benda yang dipilih.

Lakaran Perkembangan Idea

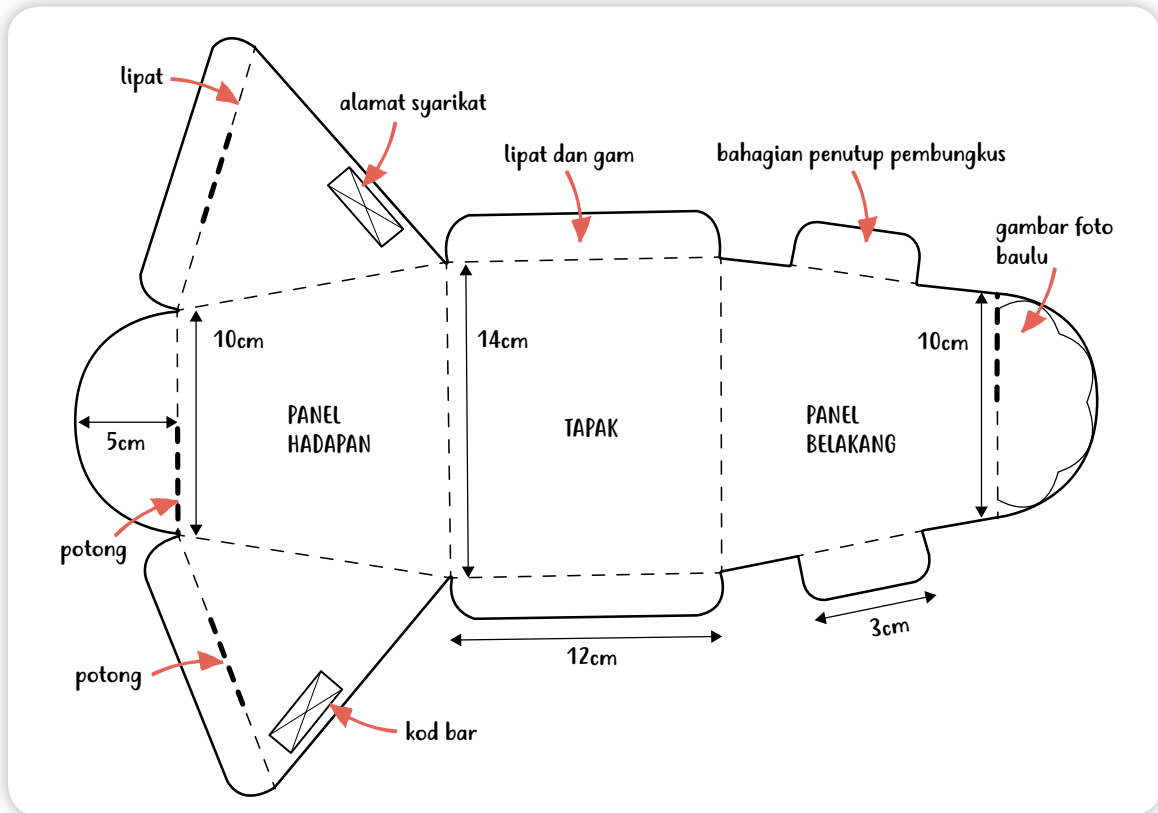
Strategi Rekaan

Keberhasilan sesebuah rekaan pembungkusan yang disokong oleh dapatan penyelidikan ditentukan oleh strategi rekaan. Strategi rekaan pembungkusan kuih baulu ini berkonsepkan moden kontemporari, ringkas dan menarik.



Kajian Hampan

Kajian hampan dibuat setelah bentuk asas dipilih melalui lakaran perkembangan idea. Hampan kasar berserta cadangan ukuran saiz pembungkus dilakar bagi memudahkan dami dibuat.



Lakaran hampan pembungkus.

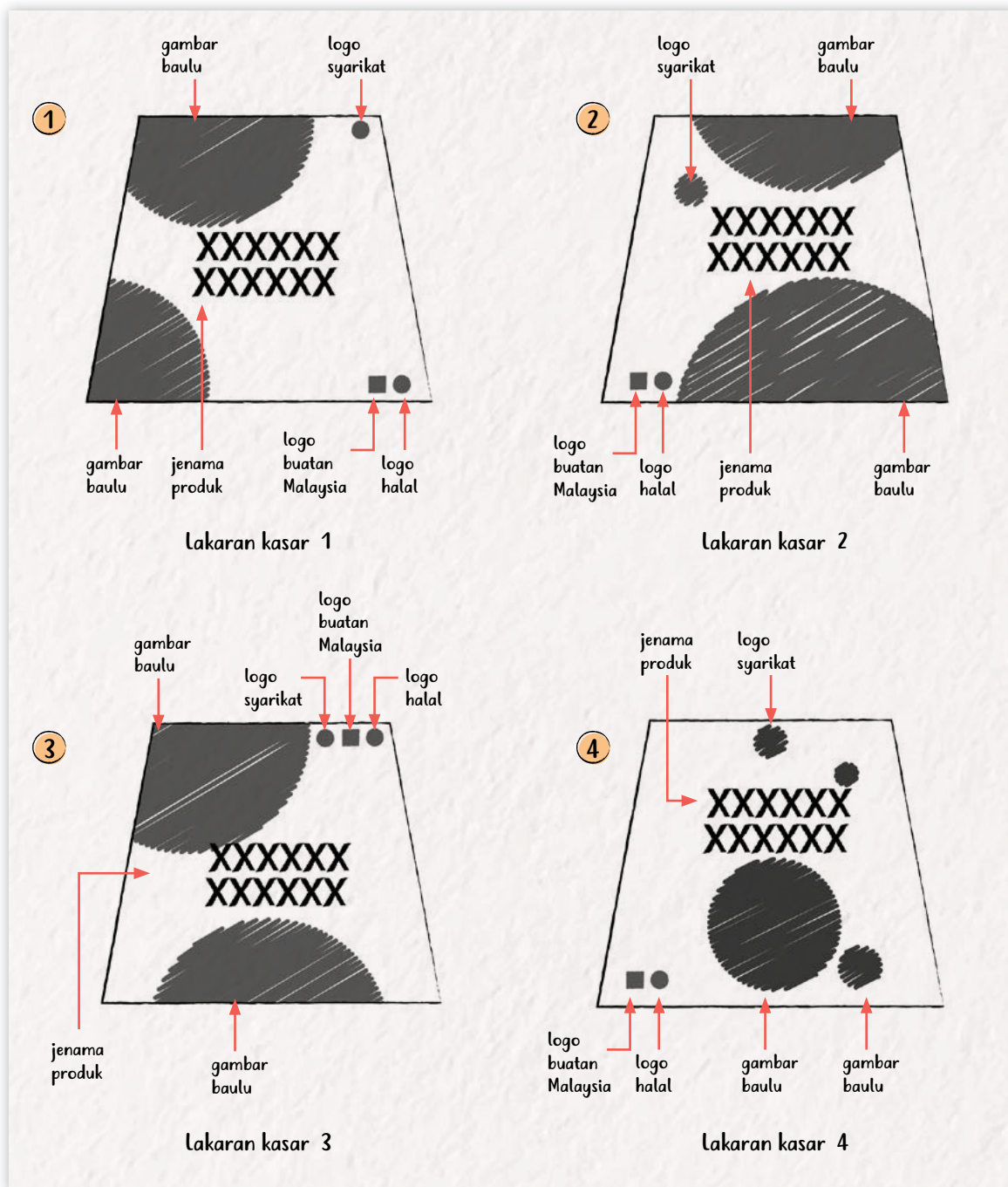


Model kasar (mock-up) reka bentuk pembungkus.

Kajian Identiti Penjenamaan

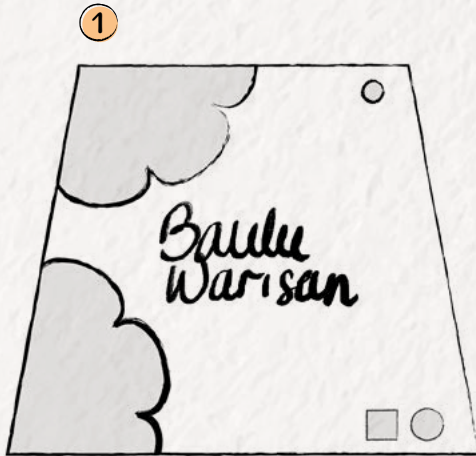
Kajian identiti penjenamaan dibuat untuk menghasilkan susun atur yang bertepatan dengan strategi rekaan, iaitu moden kontemporari, ringkas dan menarik.

Lakaran Kasar

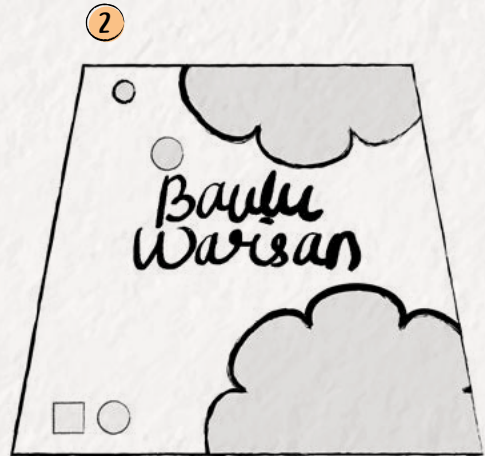


Lakaran kasar dibuat secara ringkas dan pantas supaya idea asal dapat digambarkan oleh pereka secara visual.

Lakaran Awal



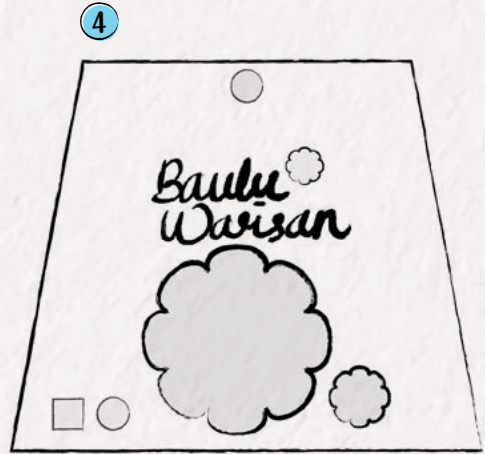
lakaran awal 1



lakaran awal 2



lakaran awal 3



lakaran awal 4

Lakaran awal yang dipilih.

Lakaran awal dibuat bagi mengenal pasti susun atur rekaan berdasarkan hierarki visual.

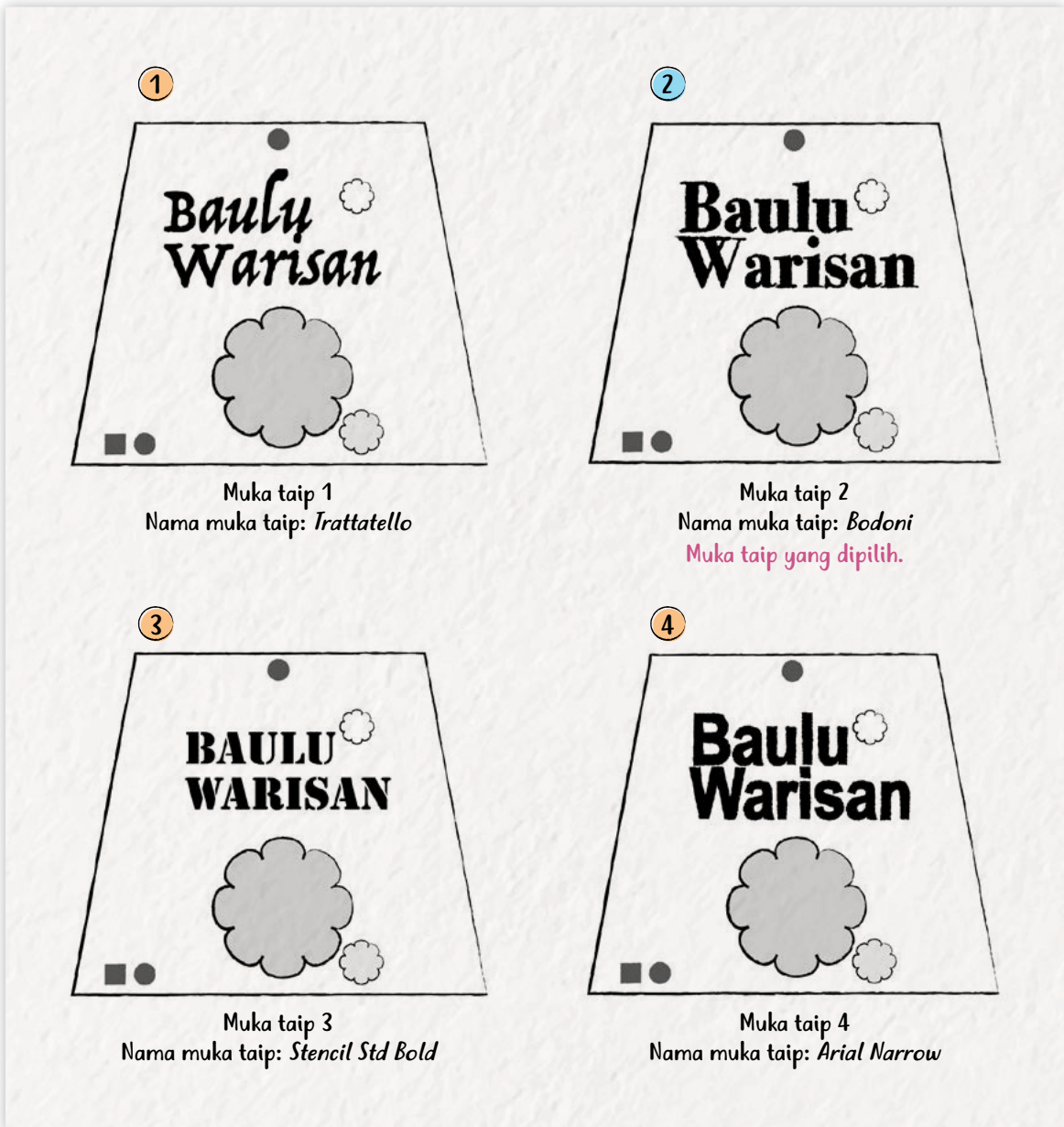


INFO SENI

- Hierarki visual merujuk penyusunan elemen visual berdasarkan kepentingan mesej yang cuba disampaikan oleh pereka.

Kajian Tipografi

Pemilihan jenis muka taip tajuk bagi jenama produk.



Lakaran reka letak berserta jenis muka taip jenama produk.



INFO SENI

- Pada tahun 1798, Giambattista Bodoni telah mencipta muka taip *Bodoni* yang diklasifikasikan moden.

Lakaran Reka Letak



Lakaran akhir yang menunjukkan perkembangan idea reka letak pembungkusan dengan menggabungkan gambar foto baulu dan jenama produk.

Lakaran Logo Syarikat



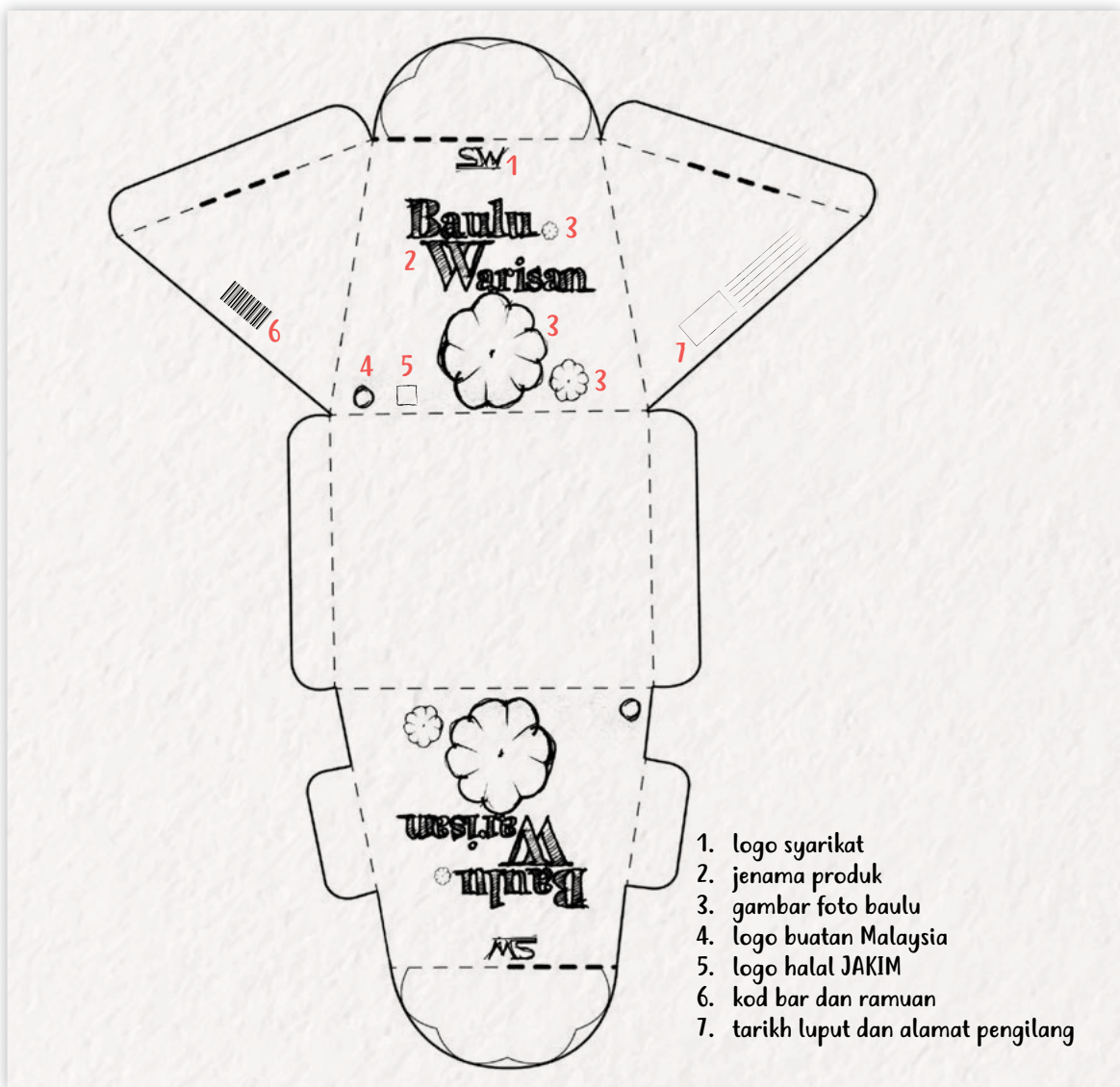
Lakaran logo pengeluar produk, iaitu Syarikat Warisan.



AKTIVITI

- Dapatkan bimbingan guru tentang pemilihan jenis muka taip yang sesuai untuk produk makanan tradisional.
- Bincangkan dan bantangkan beberapa lakaran logo syarikat pengeluar produk yang dipilih dengan guru.

Reka Letak Hamparan



INFO SENI

- Elemen utama pembungkusan merangkumi panel utama, tipografi, warna, ilustrasi, isu perundangan, struktur bahan dan kekukuhan.

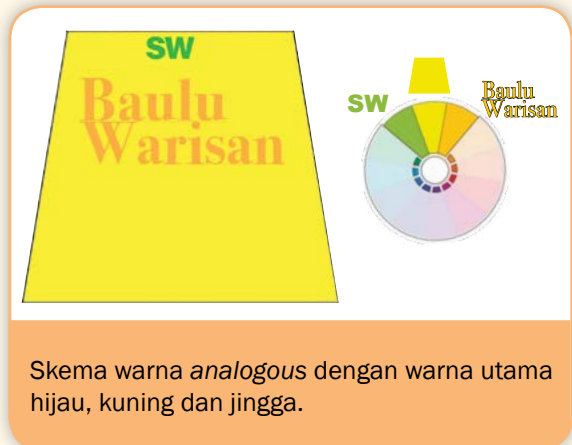
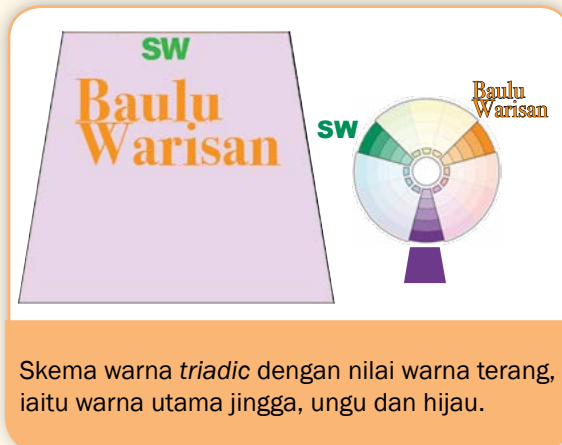
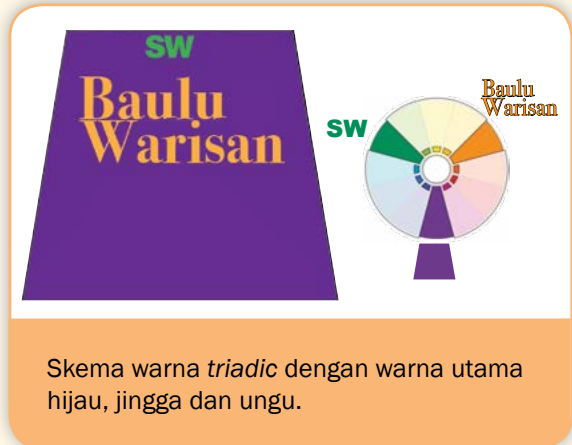
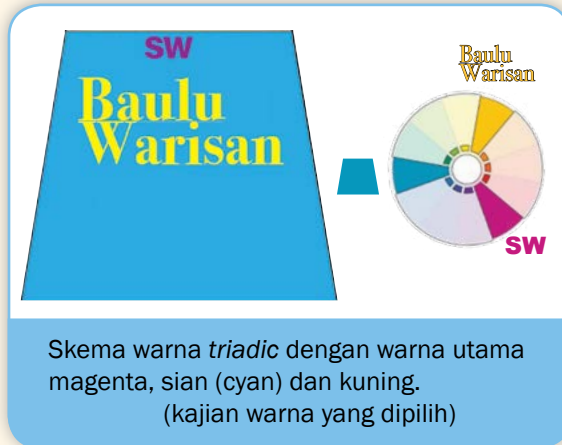


AKTIVITI

- Bincangkan idea lakaran akhir dan reka letak hamparan yang telah dipilih dengan guru.
- Buat reka letak akhir panel hadapan dan belakang dengan menggunakan media yang bersesuaian seperti pensel, pen dan pen penanda.

Kajian Warna

Pemilihan warna rekaan mestilah dibuat dengan teliti bagi menarik perhatian dan memastikan mesej dapat disampaikan dengan lebih berkesan. Warna pembungkus Baulu Warisan dipilih berpanduan roda warna yang dijadikan panduan utama untuk memilih dua skema warna, iaitu *triadic* dan *analogous*.



Eksplorasi variasi warna pada rekaan berdasarkan roda warna dengan menggunakan perisian komputer.



INFO SENI

- Dua sistem asas yang perlu difahami oleh pereka untuk mengenal pasti dan mengubah suai warna ialah sistem *additive* dan *subtractive*.
- Sistem *additive* merujuk warna berasaskan cahaya yang diwakili oleh warna merah, hijau dan biru (RGB) yang dihasilkan oleh paparan monitor komputer.
- Sistem *subtractive* merujuk warna berasaskan pigmen yang digunakan untuk mesin percetakan. Warna utama model ini diwakili oleh sian (cyan), magenta, kuning dan hitam (CMYK). Campuran tiga warna pigmen akan menghasilkan warna hitam yang diwakili dengan abjad K (black).

Sila Imbas



Video
pemilihan
skema warna.

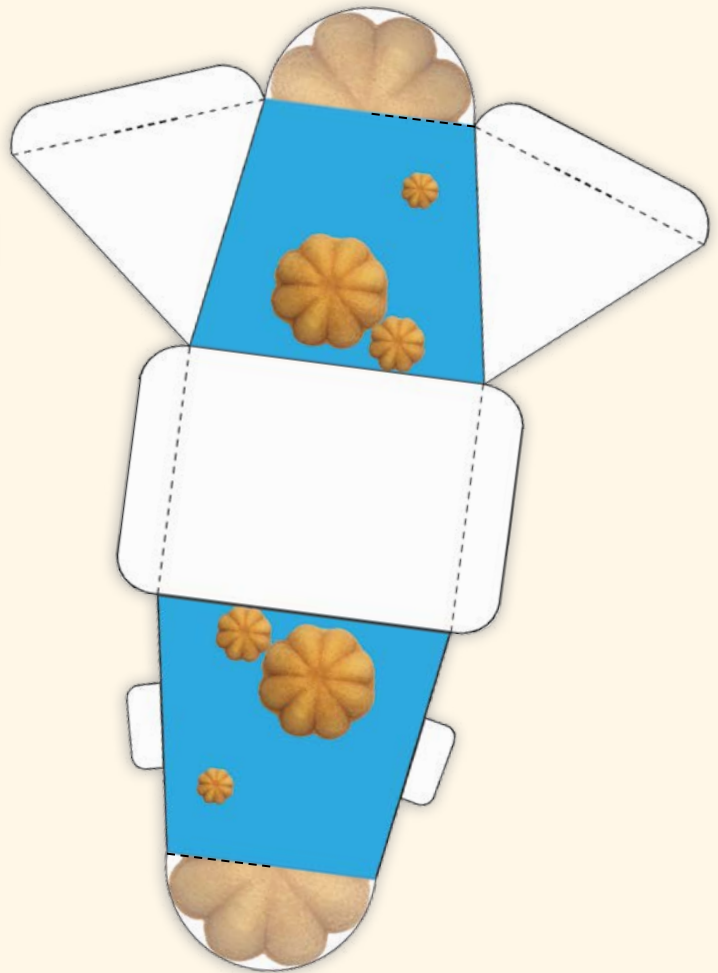
Proses Penghasilan Karya

Rekaan Panel Utama

Penghasilan rekaan panel dibuat dengan memasukkan elemen rekaan seperti gambar foto, tipografi dan warna berdasarkan komposisi rekaan yang telah ditentukan.



Koleksi gambar foto baidu yang telah dibuat pemangkasan (cropping) dengan menggunakan perisian komputer.



Masukkan gambar foto baidu yang dipilih dalam komposisi rekaan.

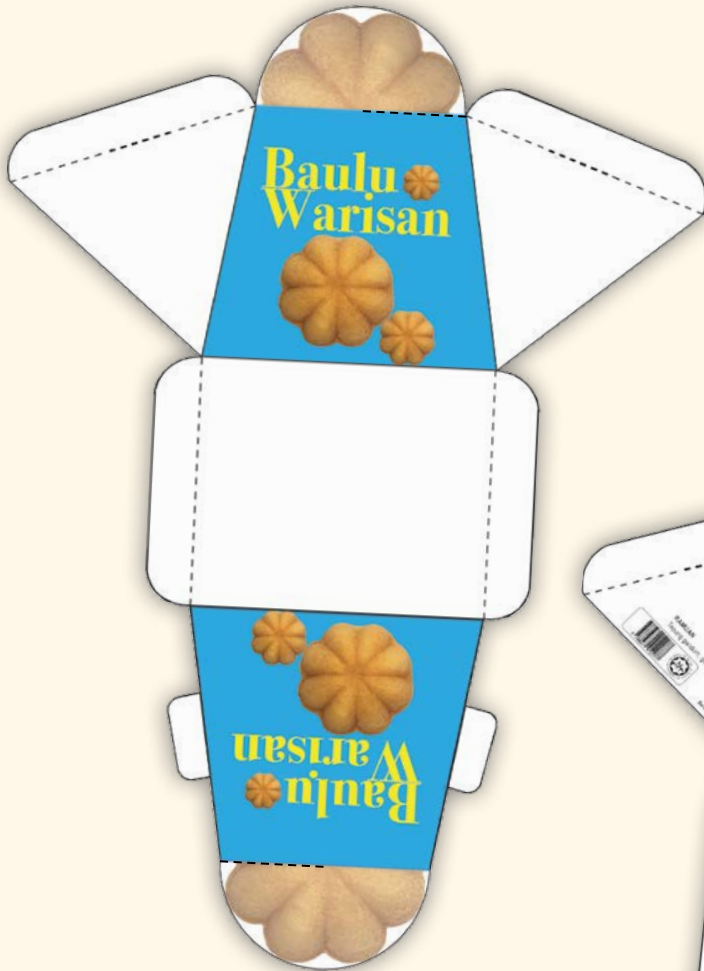


AKTIVITI

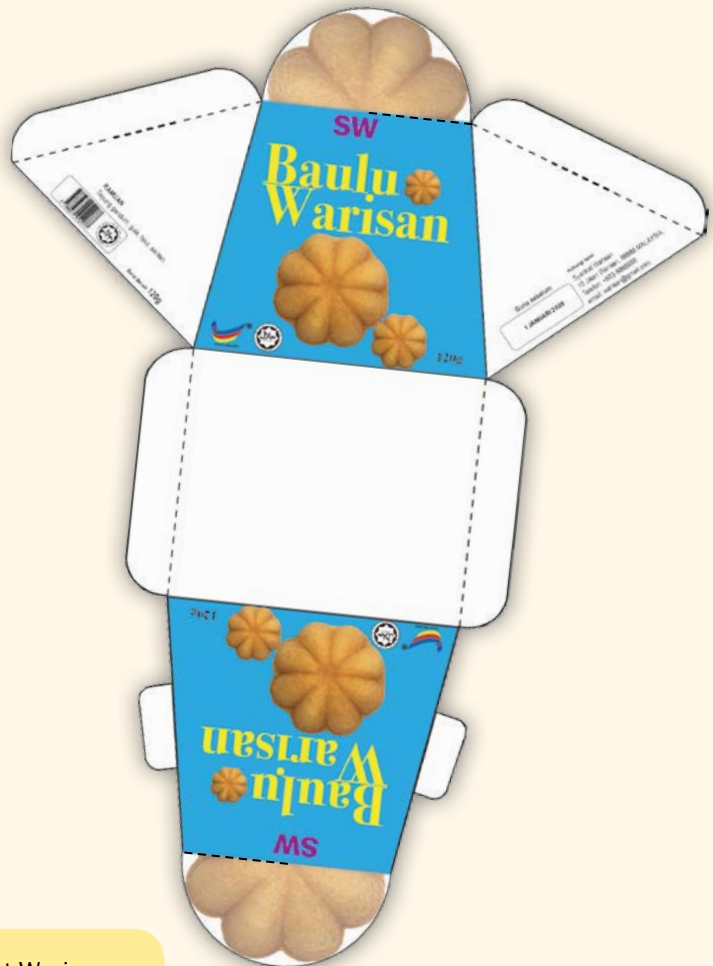
- Bentukkan kumpulan dan rakamkan gambar berdasarkan hal benda yang dipilih dengan menggunakan kamera digital. Bentangkan gambar-gambar digital kepada kumpulan lain sebagai aktiviti tinjau kongsi (room the room).



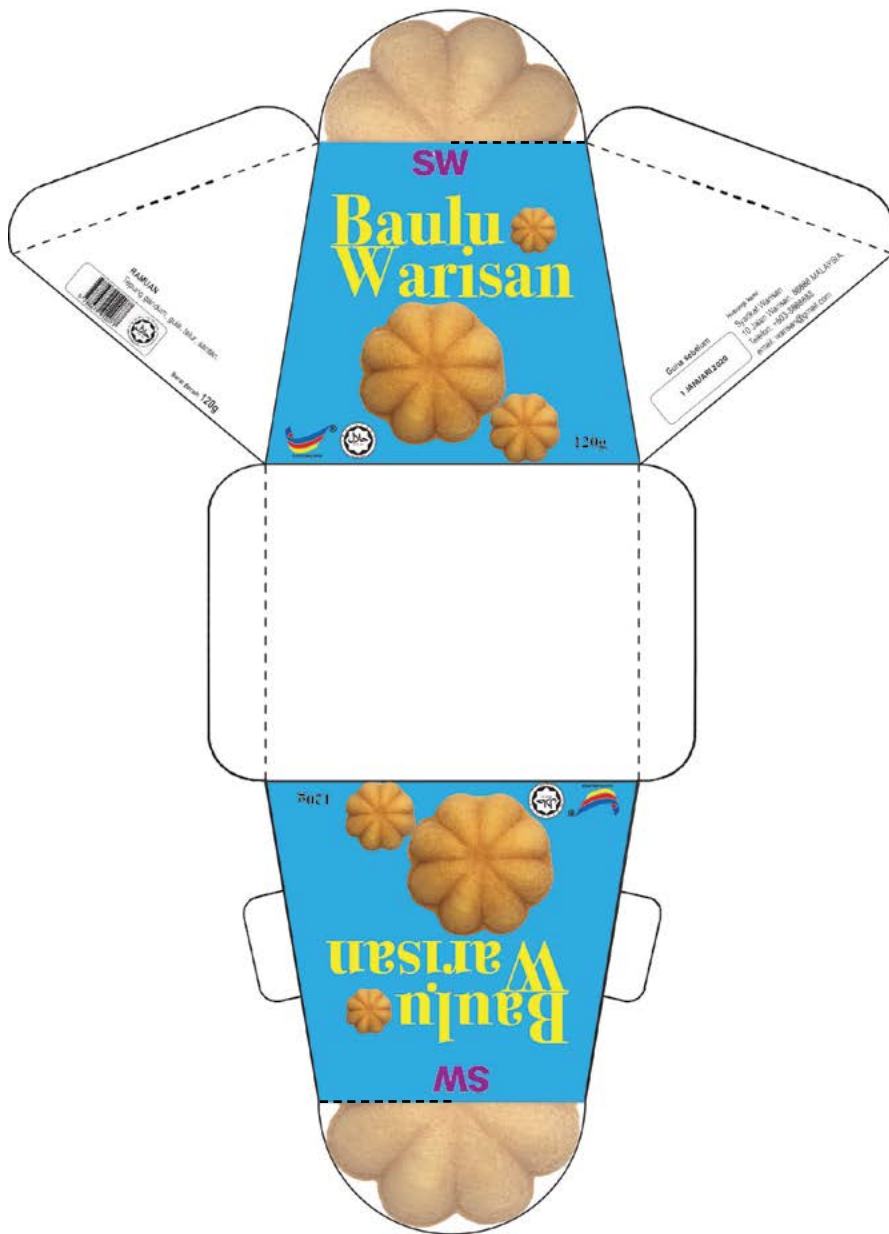
Penghasilan reka letak akhir panel hadapan dan belakang dengan menggunakan perisian komputer.



Masukkan tipografi jenama produk *Baulu Warisan*.



Masukkan logo Syarikat Warisan dan maklumat tambahan seperti kod bar, logo halal dan ramuan.



Rekaan pembungkus karya akhir.



AKTIVITI

- Bincangkan rekaan pembungkus yang telah dihasilkan dengan guru.

Proses Mencetak Karya



Cetak karya akhir pembungkus.



INFO SENI

- **PENENTUKURAN MONITOR (MONITOR CALIBRATION)**

Penentuan monitor ialah pelarasan warna dalam paparan monitor komputer. Biasanya, pereka akan berhadapan dengan isu ketidakselarasan warna terutamanya selepas karya dicetak. Perkara ini lumrah kerana warna yang dipaparkan pada monitor komputer ialah cahaya, sementara warna yang dicetak dihasilkan oleh pigmen.

Namun begitu, perkembangan teknologi digital yang mapan membolehkan masalah ini diselesaikan menerusi penggunaan alat pelarasan warna. Alat ini boleh digunakan untuk melaraskan paparan monitor dengan pencetak yang bersesuaian menerusi profil yang dihasilkan.

Proses Membentuk Pembungkusan



KEMASAN KARYA



Kemaskan sisi setiap lipatan.



Cantum bahagian atas pembungkus.



Hasil karya akhir.



AKTIVITI

- Buat apresiasi tentang reka bentuk pembungkusan yang telah dihasilkan berdasarkan bahasa seni visual.



Peralatan Domestik

PENGENALAN

Reka bentuk produk merupakan salah satu pengkhususan dalam reka bentuk industri yang berperanan mereka bentuk atau menghasilkan produk komersial baharu bagi kegunaan manusia. Bidang ini mula mendapat perhatian pada awal kurun ke-19 di Amerika Syarikat.

Pereka bentuk perindustrian merupakan profesion yang mengoptimumkan fungsi, nilai dan penampilan sesuatu produk untuk kepentingan pengguna dan pengeluar. Secara amnya, pereka bentuk produk akan bekerjasama dengan jurutera untuk menghasilkan rekaan produk bagi kegunaan harian manusia terutamanya peralatan di rumah, peralatan kegunaan industri dan jentera. Skop utama pereka bentuk produk adalah untuk membuat rekaan dan permodelan, membangunkan prototaip serta membuat ujian.

Peralatan yang tidak menggunakan kuasa elektrik.



Peralatan Domestik



Peralatan yang menggunakan kuasa elektrik.



PROSES REKA BENTUK DALAM PEMBANGUNAN PRODUK

Setiap produk direka berdasarkan beberapa faktor. Antaranya termasuklah berfungsi, mudah dibawa, bentuk dan warna yang menarik serta mempunyai nilai komersial.

Pereka bentuk produk menggunakan sekurang-kurangnya empat tahap untuk menyelesaikan masalah rekaan sama ada berdasarkan kajian ataupun ringkasan projek.



- 2.1.2** Menghasilkan produk reka bentuk industri (peralatan domestik atau perabot) menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:
- penjanaan idea
 - penentuan konsep
 - pelaksanaan proses
 - kemasan produk



PROJEK 3: BEKAS BARANG PELBAGAI FUNGSI

Penjanaan idea: Pemerhatian dan kajian lapangan

Penentuan konsep: Habitat

Hal benda: Sarang

Pelaksanaan proses:

- Lakaran idea berdasarkan kajian
- Lakaran perkembangan idea
- Penyediaan alat dan bahan
- Proses penghasilan produk

Media: Akrilik

Teknik: Memotong akrilik

Kemasan produk: Semburan warna

Kemahiran Abad Ke-21:

- Pemikir
- Bermaklumat

Elemen Merentas Kurikulum:

- Kreativiti dan Inovasi
- Sains dan Teknologi
- Teknologi Maklumat dan Komunikasi



PROSES

PENJANAAN IDEA

Penjanaan idea melalui pemerhatian terhadap pelbagai jenis bekas barang pelbagai fungsi.



PENENTUAN KONSEP

Berdasarkan konsep habitat, kajian hal benda yang dipilih ialah sarang.

Kajian Hal Benda



Sarang lebah
(hal benda yang dipilih)



Sarang labah-labah



Sarang tebuan



Sarang kerengga



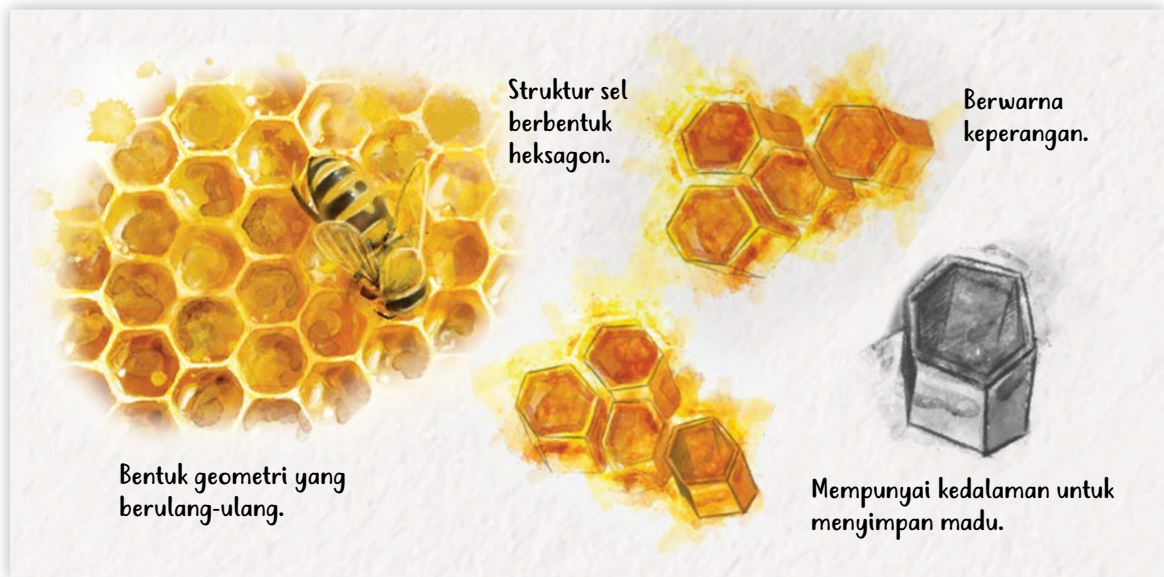
Sarang anai-anai



Sarang burung

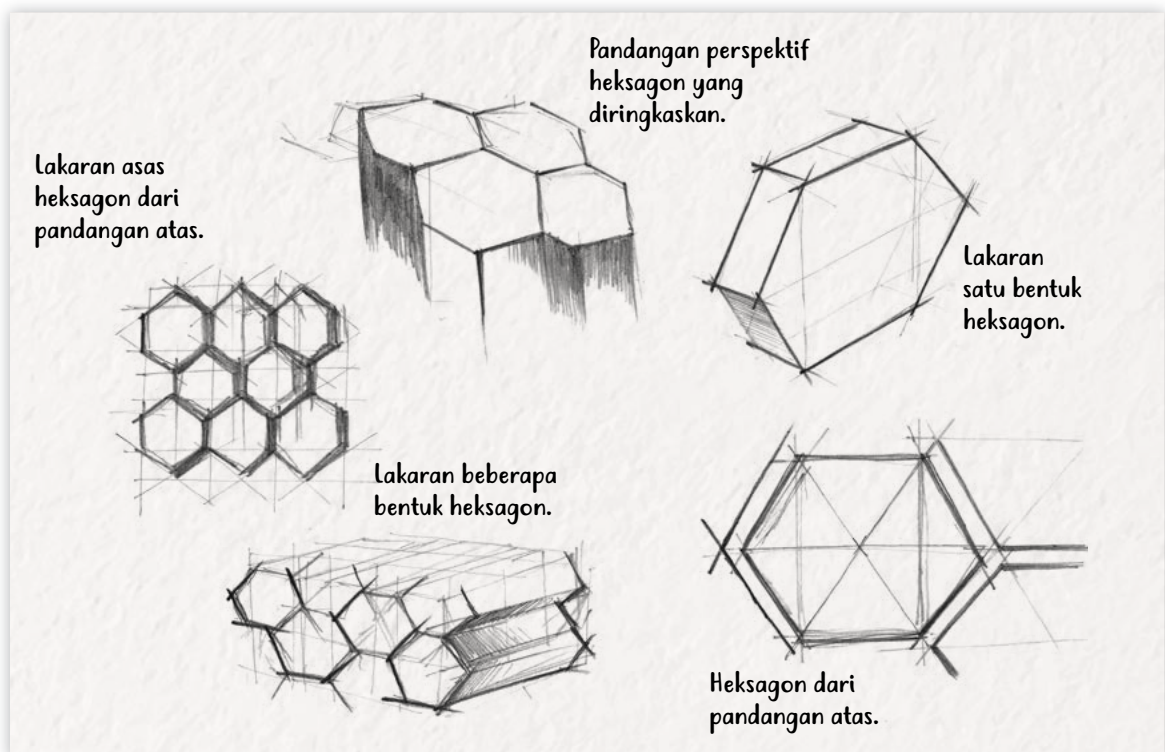
PELAKSANAAN PROSES

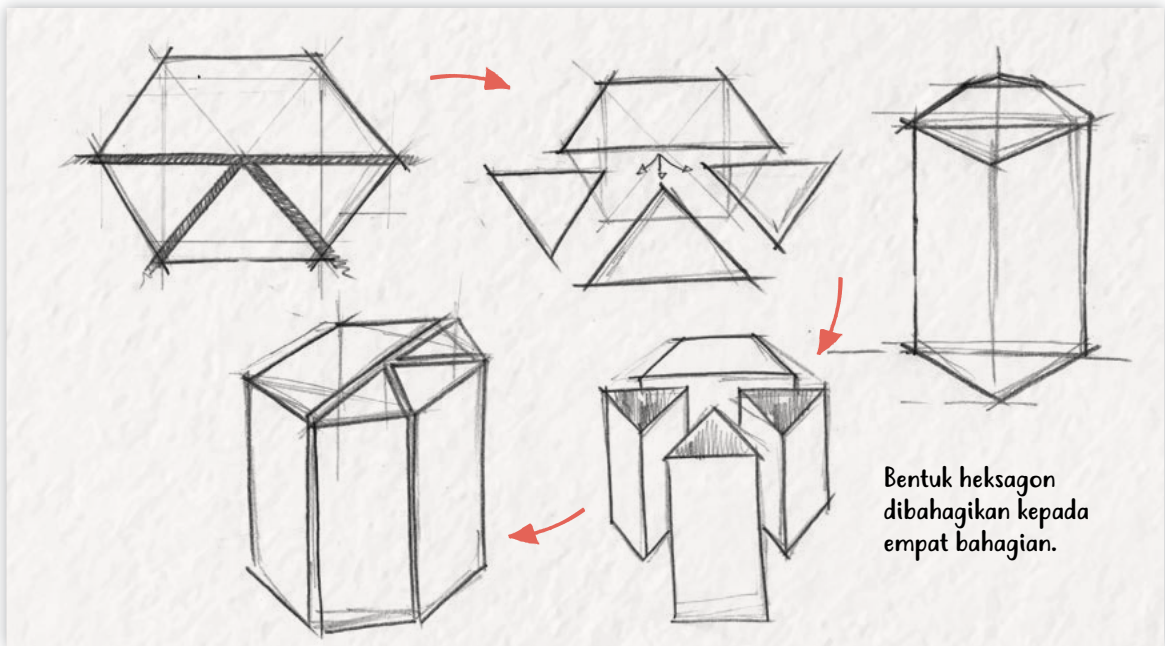
Lakaran Idea Berdasarkan Kajian



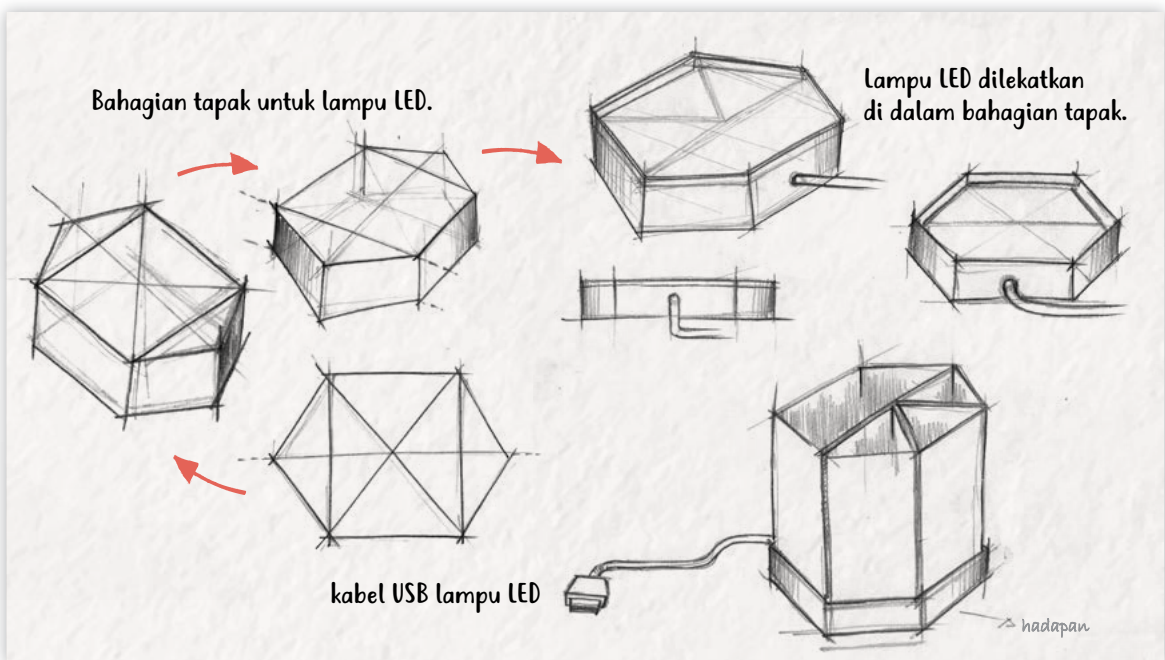
Ilustrasi berdasarkan hal benda yang dipilih.

Lakaran Perkembangan Idea





Lakaran perkembangan idea untuk bekas barang pelbagai fungsi.



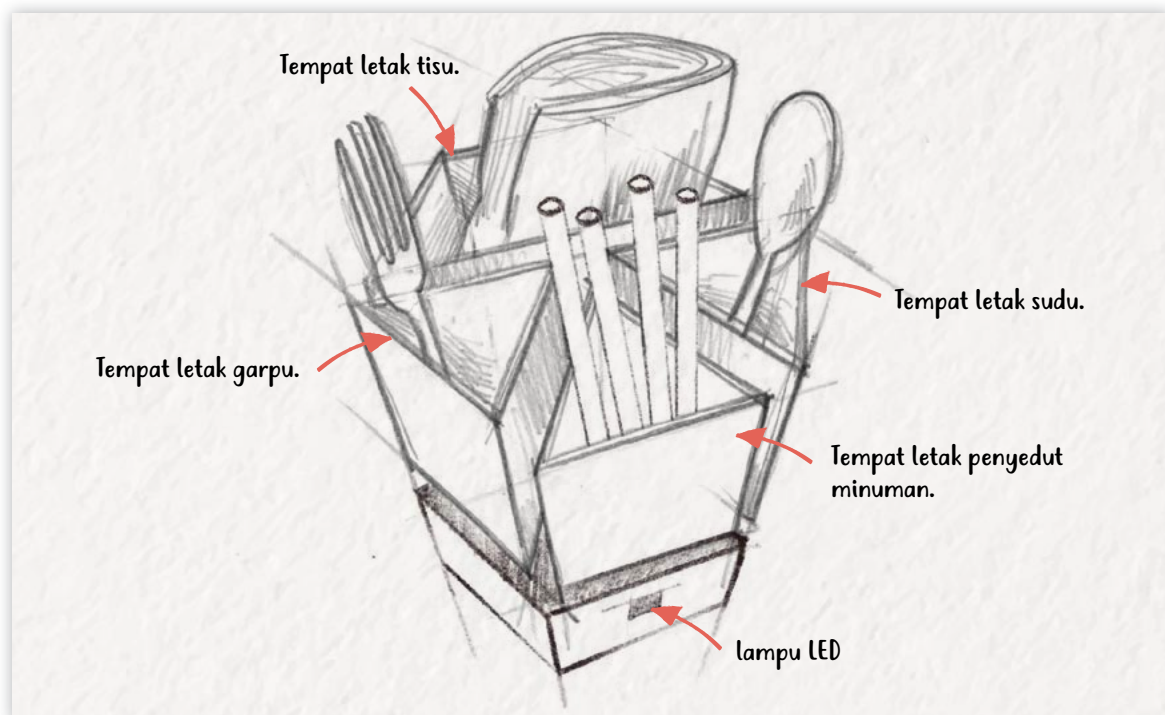
Lakaran perkembangan idea untuk tapak bekas barang.



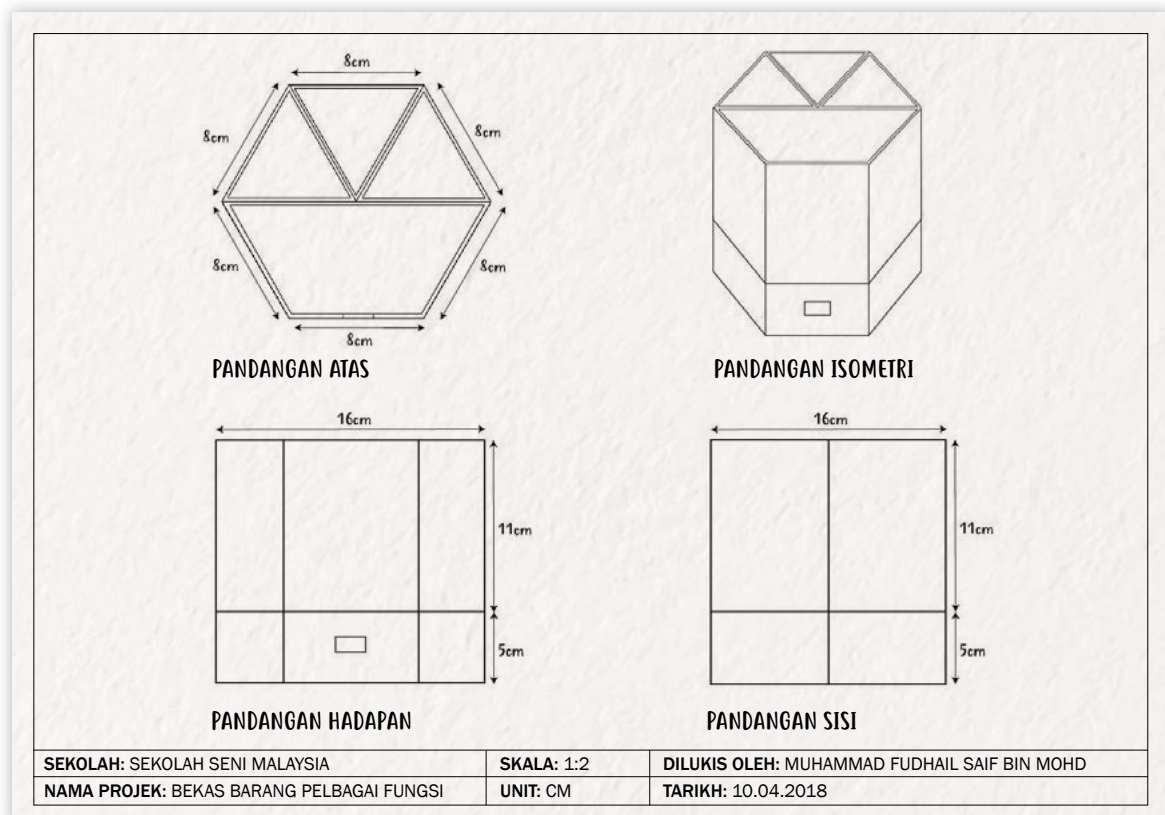
AKTIVITI

- Berdasarkan lakaran perkembangan idea, bentukkan kumpulan dan hasilkan lakaran perkembangan idea yang dipilih. Bentangkan lakaran perkembangan idea kepada kumpulan lain sebagai aktiviti ulas gilir (rotating review).

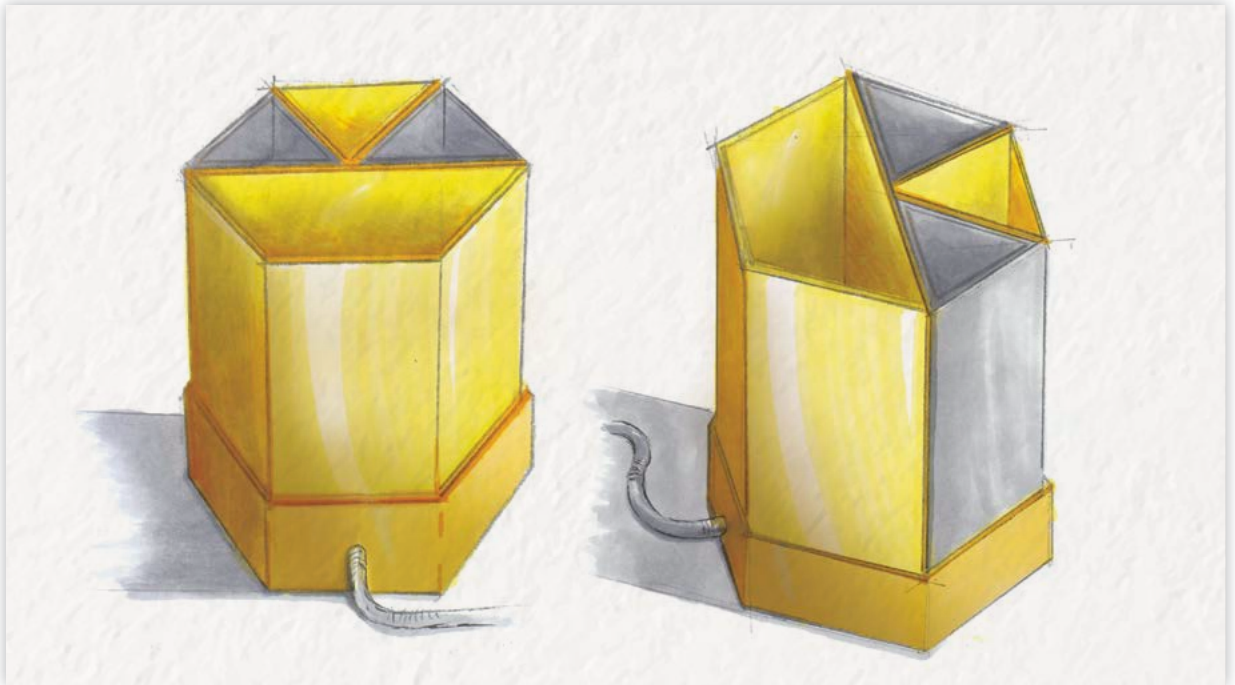




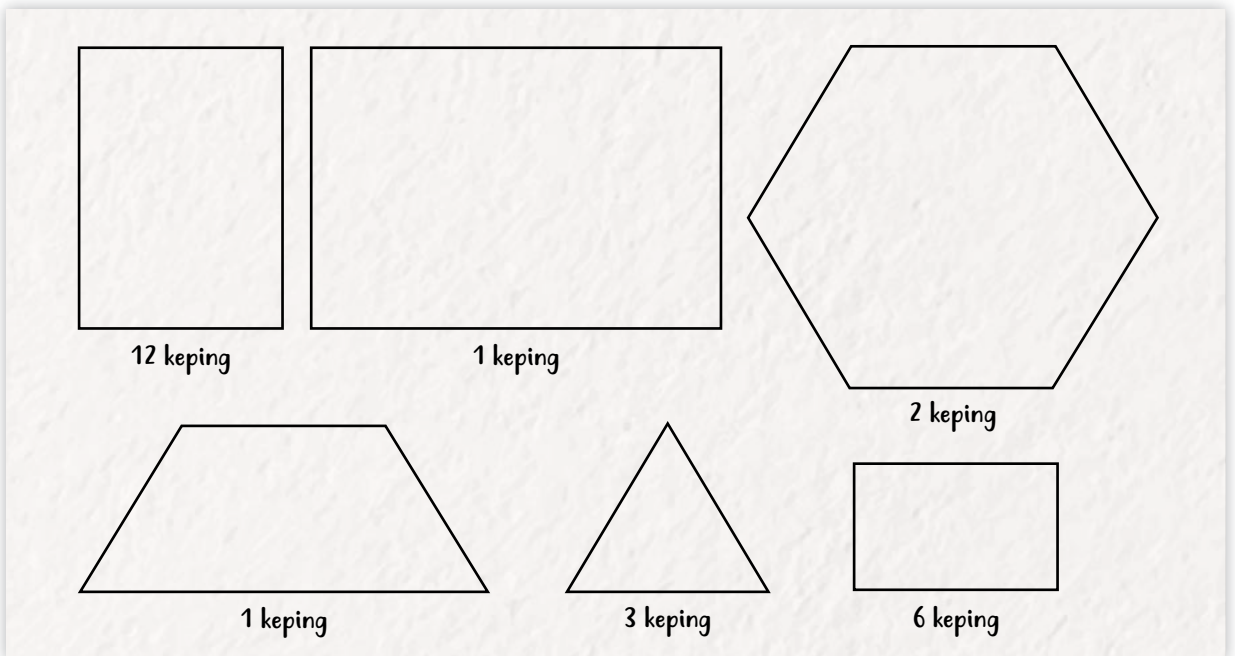
Lakaran yang menunjukkan fungsi bekas barang.



Lukisan teknikal



Lukisan tumpuan



Bilangan bahagian bekas



AKTIVITI

- Hasilkan lukisan teknikal dengan ukuran yang tepat dan kemas.

Penyediaan Alat dan Bahan



Akrilik



Pisau akrilik



Pembaris besi



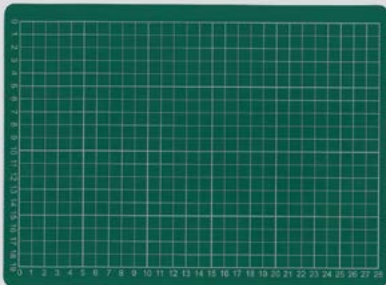
Gam



Penyembur berwarna



Penyumpit rekat (glue gun)



Papan pemotong



Lampu LED



INFO SENI

- Mesin pemotong laser boleh digunakan sebagai alternatif untuk memotong akrilik dengan lebih mudah dan pantas. Rekaan dan muka taip yang khusus juga dapat diukir di atas permukaan akrilik. Penggunaan mesin boleh meningkatkan produksi penghasilan untuk tujuan komersial.

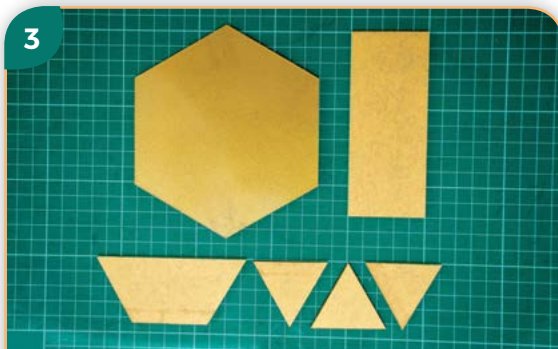
Proses Penghasilan Produk



Ukur dan lukis bahagian bekas pada kepingan akrilik.



Potongkan bahagian bekas dengan menggunakan pisau akrilik.



Hasil kepingan akrilik yang telah siap dipotong.



Letakkan gam pada setiap kepingan akrilik.



Cantumkan kepingan akrilik sehingga membentuk bekas.



Ulangi langkah 4 dan 5 untuk bahagian bekas yang lain.



NOTA GURU

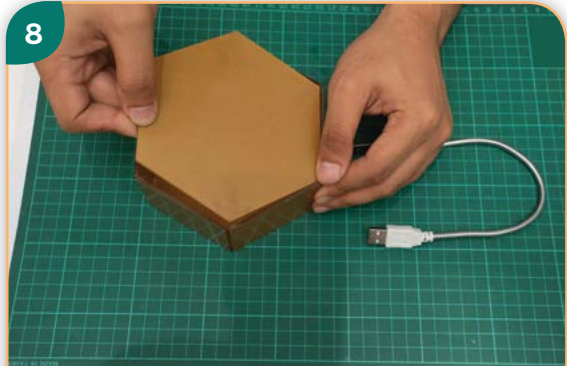
- Pastikan murid berhati-hati semasa menggunakan pisau akrilik.

7



Gamkan lampu pada bahagian tapak menggunakan penyempit rekat.

8



Cantumkan bahagian atas tapak dengan kepingan akrilik.

KEMASAN PRODUK

1



Sembur dua bahagian bekas yang lain dengan warna perak dan keringkannya.

2



Sembur tiga bahagian bekas dengan warna kuning keemasan dan keringkannya.

3



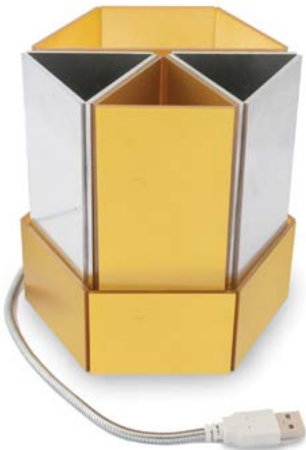
Hasil produk yang telah siap.



KBAT

Apakah komponen elektrik lain yang sesuai diletakkan pada bekas barang selain daripada lampu LED?

Kegunaan Produk



Produk akhir bekas
barang pelbagai fungsi.



Lampu LED yang
dinyalakan dengan
menggunakan bank kuasa
(power bank).

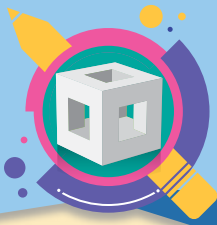


Bekas barang yang
menunjukkan contoh
pelbagai fungsi.



AKTIVITI

- Buat apresiasi tentang reka bentuk bekas barang pelbagai fungsi yang telah dihasilkan berdasarkan bahasa seni visual.



Perabot

PENGENALAN

Perabot merujuk objek yang digunakan dalam pelbagai aktiviti manusia seperti duduk, tidur, makan dan penyimpanan. Perabot boleh dikategorikan kepada dua, iaitu perabot luaran dan perabot dalaman.

SEJARAH

Perabot wujud sejak era Rom dan Yunani terutamanya di rumah individu berstatus tinggi dan kalangan aristokrat. Bukti terawal kewujudan perabot dalam peradaban manusia dikesan melalui lukisan di dinding batu pada zaman Neolitik yang ditemui di Pompeii.

Pada akhir abad ke-17, terdapat bukti tentang penggunaan bahan utama perabot, iaitu kayu walnut atau kayu mahogani yang dihiasi dengan kepingan kayu mahal yang diletakkan secara berselang-seli dengan kepingan kayu murah menggunakan teknik venir (veneering). Pada tahun 1920-an dan 1930-an, perabot gaya *Art Deco* yang lebih memfokuskan penggunaan elemen geometri dalam rekaan telah diperkenalkan. Kini, perabot bukan sahaja berperanan sebagai alat kelengkapan rumah dan pejabat tetapi turut dilihat sebagai suatu produk seni dalam kehidupan.

Perabot

1 Kegunaan komersial

2 Kegunaan di rumah

3 Kegunaan khusus

4 Kegunaan hospitaliti



CIRI UTAMA REKAAN PERABOT

Rekaan produk yang terbaik bukan sekadar untuk kelihatan menarik tetapi mestilah berfungsi. Ciri utama rekaan produk adalah seperti yang berikut:

ERGONOMIK

1

Memiliki ergonomik berdasarkan aspek keselesaan dan keserasian dengan persekitaran ruang yang khusus. Contohnya, produk katil direka dengan ciri yang sesuai untuk diletakkan di bilik tidur.

BENTUK

2

Bentuk yang bersesuaian dengan fungsi produk perlu mengambil kira aspek keselamatan, ketahanan dan inovasi dalam rekaannya. Contohnya, meja kopi pelbagai fungsi.

FUNGSI

3

Fungsi merujuk kegunaan sesuatu rekaan. Fungsi penting dalam menentukan keberhasilan sesuatu produk. Contohnya, rak buku ialah tempat penyimpanan bahan bacaan yang memudahkan pengguna melihat dan mencapai bahan bacaan tersebut.

ESTETIKA

4

Keindahan biasanya diterjemahkan oleh individu secara subjektif. Rekaan yang unik dicipta berdasarkan prinsip rekaan bertujuan untuk menarik perhatian pengguna dan menambahkan nilai kebolehpasaran sesebuah produk.

GAYA

5

Gaya merujuk cara pereka menampakkan identiti pada sesebuah produk yang dihasilkan. Contohnya, permukaan meja yang menggunakan bahan kitar semula.



- 2.1.2** Menghasilkan produk reka bentuk industri (peralatan domestik atau perabot) menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:
- penjanaan idea
 - penentuan konsep
 - pelaksanaan proses
 - kemasan karya



PROJEK 4: MEJA KOPI

Penjanaan idea: Pemerhatian dan kajian lapangan

Penentuan konsep: Flora

Hal benda: Daun

Pelaksanaan proses:

- Lakaran idea berdasarkan kajian
- Penyediaan alat dan bahan
- Proses penghasilan produk

Media: Kayu

Teknik: Cantum menggunakan gam kayu dan skru

Kemasan produk: Mengecat permukaan perabot

Kemahiran Abad Ke-21:

- Bermaklumat
- Berdaya Tahan

Elemen Merentas Kurikulum:

- Kreativiti dan Inovasi
- Teknologi Maklumat dan Komunikasi

01

02

03

PROSES

PENJANAAN IDEA

Penjanaan idea melalui pemerhatian pelbagai jenis meja kopi.



PENENTUAN KONSEP

Berdasarkan konsep flora, kajian hal benda yang dipilih ialah daun.

Kajian Hal Benda



Daun pisang
(hal benda yang dipilih)



Daun sirih



Daun kelapa



Daun keladi



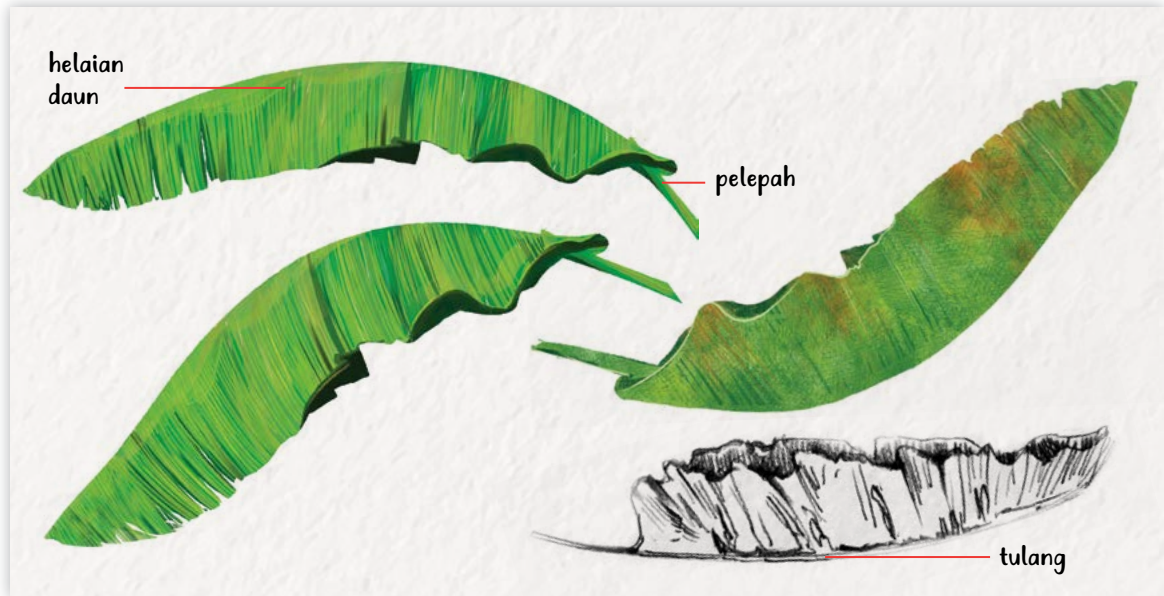
Daun pandan



Daun monstera

PELAKSANAAN PROSES

Lakaran Idea Berdasarkan Kajian



Ilustrasi berdasarkan hal benda yang dipilih.

Lakaran Perkembangan Idea

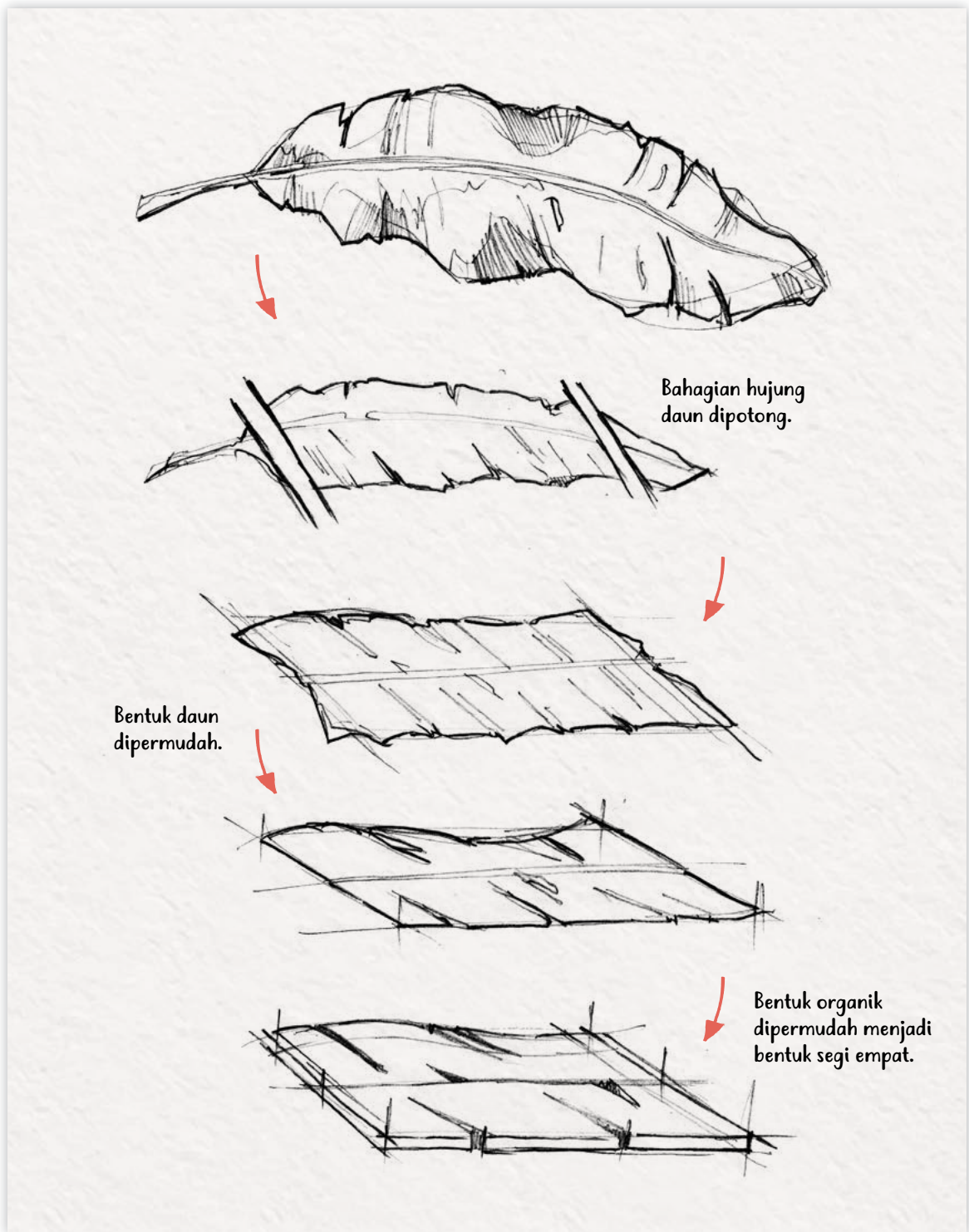


Lakaran daun pisang
dari pelbagai sudut
pandangan.



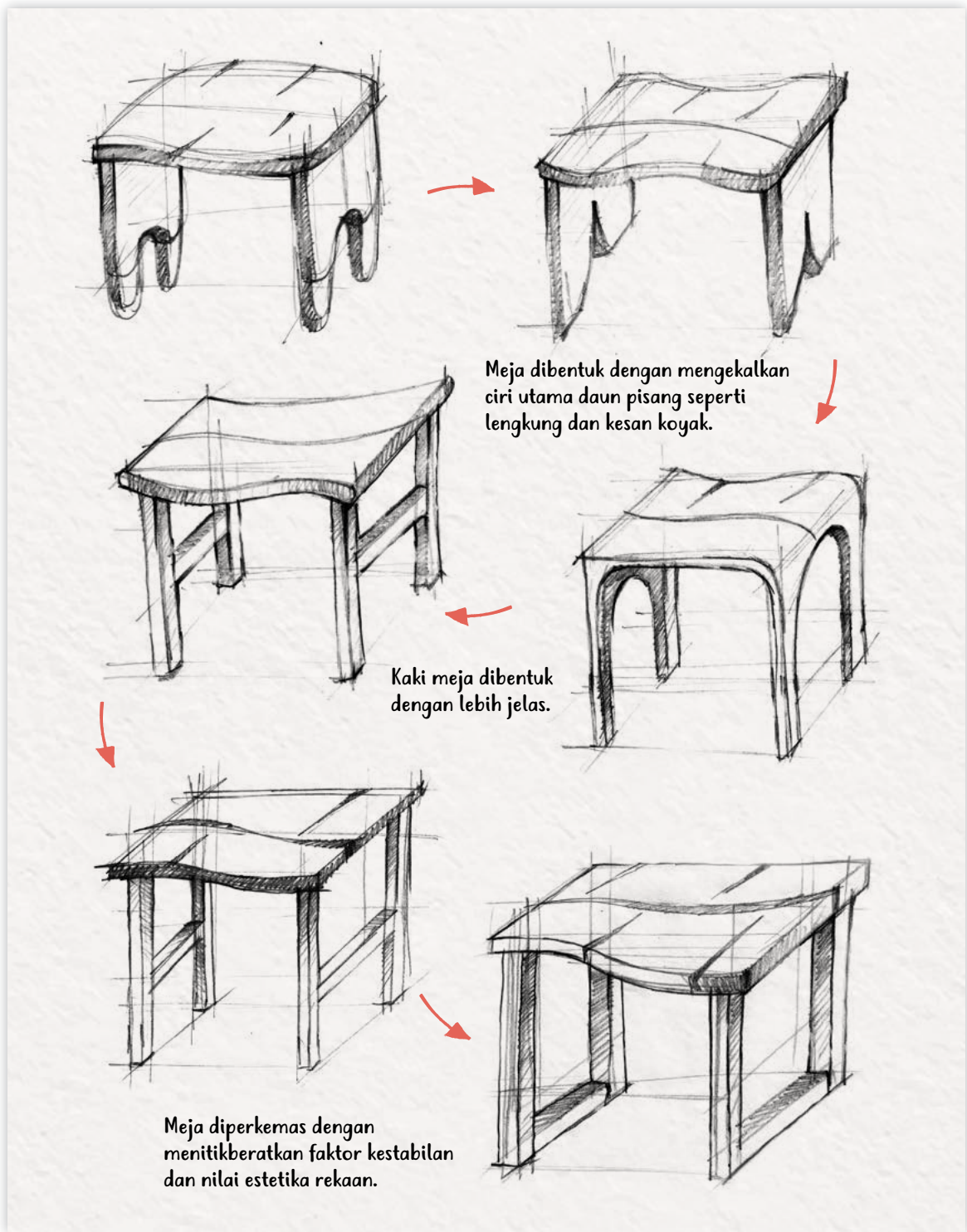
KBAT

Apakah hal benda lain yang boleh dijadikan sumber inspirasi pereka produk selain daripada daun?



Lakaran perkembangan idea.

Lakaran Perkembangan Reka Bentuk

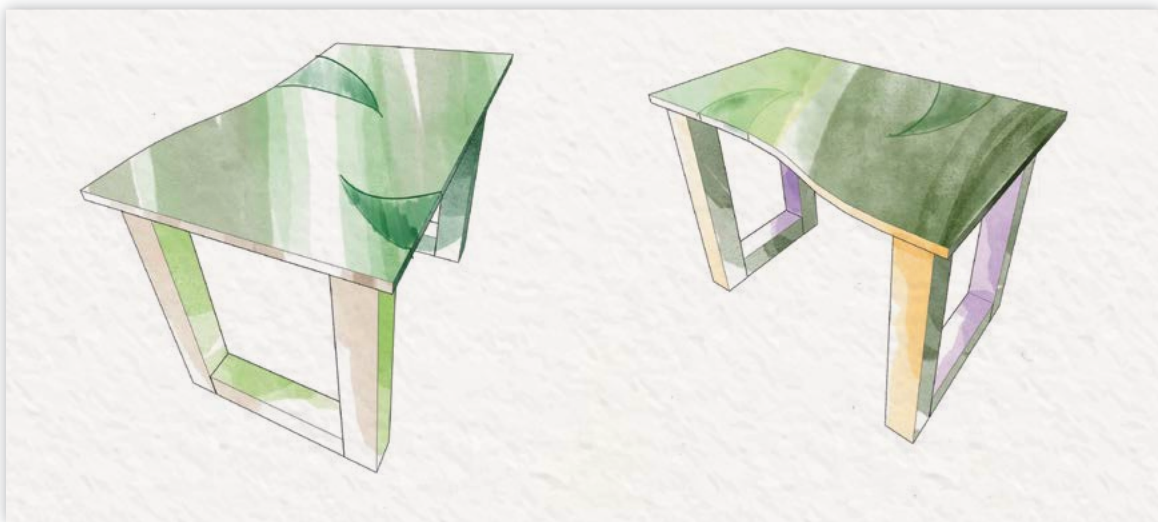


Lakaran perkembangan idea reka bentuk meja kopi.

Lakaran Idea Akhir



Lakaran yang menggunakan media konvensional.



Lakaran yang menggunakan perisian komputer.



AKTIVITI

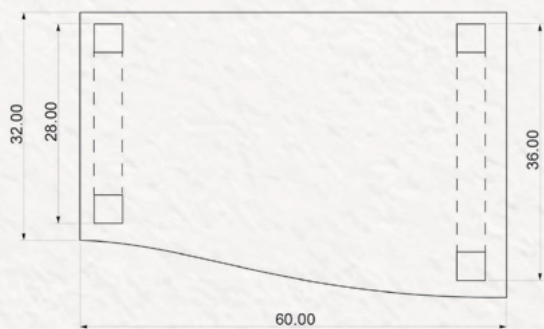
- Bincangkan lakaran idea akhir yang dipilih dengan bimbingan guru.
- Bentukkan kumpulan dan pilih lakaran terbaik untuk dipaparkan kepada kumpulan lain bagi aktiviti ulas gilir (rotating review).



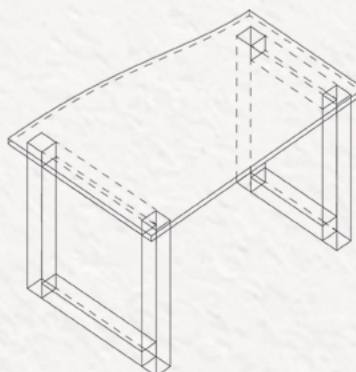


Lakaran tiga dimensi meja kopi
dari pelbagai sudut pandangan dan
cadangan kegunaannya.

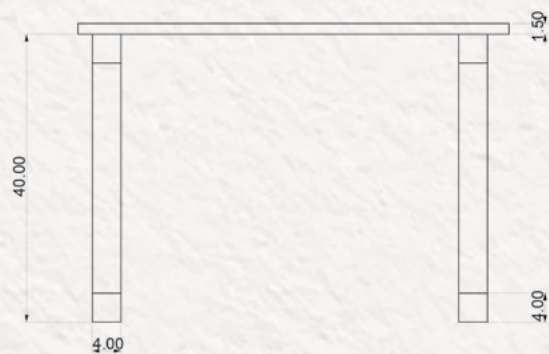
Lakaran yang menunjukkan fungsi.



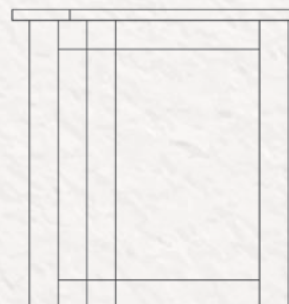
PANDANGAN ATAS



PANDANGAN ISOMETRI



PANDANGAN HADAPAN



PANDANGAN SISI

SEKOLAH: SEKOLAH SENI MALAYSIA

SKALA: 1:5

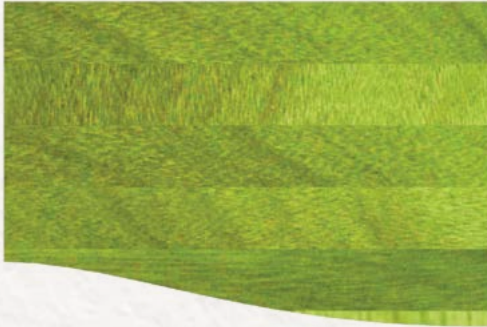
DILUKIS OLEH: AQILAH HUMAIRA BINTI MOHD AIZAT

NAMA PROJEK: MEJA KOPI

UNIT: CM

TARIKH: 02.07.2018

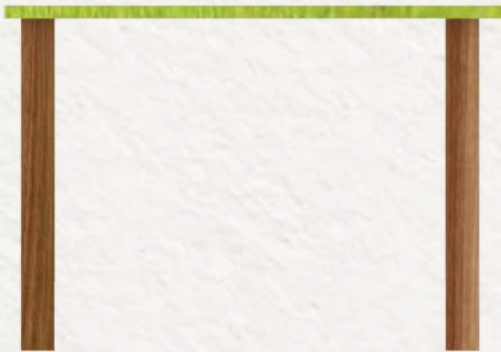
Lukisan teknikal



PANDANGAN ATAS



PANDANGAN ISOMETRI



PANDANGAN HADAPAN



PANDANGAN SISI



PANDANGAN PERSPEKTIF 1



PANDANGAN PERSPEKTIF 2

Lukisan tumpuan dari pelbagai sudut pandangan.

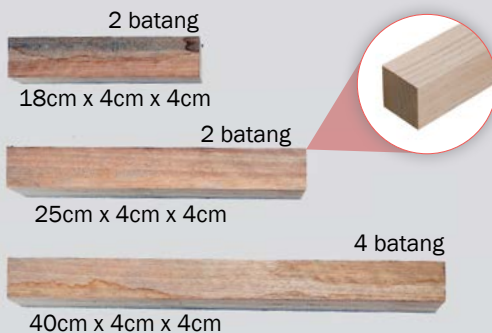
Penyediaan Alat dan Bahan

Penyediaan Bahan



24cm x 7cm x 1cm

6 keping kayu untuk permukaan meja.



Blok kayu pelbagai saiz untuk kaki meja.



Skru



Gam kayu



Cat kayu



**Minyak kayu
(wood stain oil)**



Sesiku L



Apit F



Pita pengukur



Berus



Pita pelek

Penyediaan Peralatan untuk Memotong Kayu

Mesin berskala besar



Gergaji meja



Mesin penebuk lubang

Mesin berskala kecil



Gergaji jig



Gerudi tangan



Pelekas mudah alih



INFO SENI

- Minyak kayu berfungsi untuk menimbulkan tekstur permukaan kayu.

Proses Penghasilan Produk

1



Potong semua kayu mengikut saiz yang telah ditetapkan.

2



Gamkan keenam-enam keping kayu untuk membuat permukaan meja.

3



Rapatkan kepingan kayu dengan menggunakan Apit F.

4



Lukis rupa lengkung di atas permukaan kayu.

5



Potong permukaan kayu berdasarkan garisan yang dilukis.

6



Tebuk lubang skru pada kayu untuk kaki meja.

7



Masukkan skru untuk mencantumkan permukaan dengan kaki meja.

8



Ulangi langkah 7 sehingga selesai.



NOTA GURU

- Pastikan murid berhati-hati semasa menggunakan mesin.
- Bimbing murid menggunakan mesin berskala besar dan mesin berskala kecil.
- Pastikan murid memakai sarung tangan ketika menggunakan mesin berskala besar.

KEMASAN PRODUK

1



Licinkan permukaan meja menggunakan pelepas mudah alih.

2



Tampal pita pelekat di atas permukaan meja untuk membuat rupa daun.

3



Lukis, potong dan tanggalkan rupa daun untuk menghasilkan templat.

4



Catkan rupa daun pada bahagian templat yang telah dihasilkan.

5



Sapukan cat berwarna hijau pada permukaan meja.

6



Sapukan minyak kayu pada kaki meja.



Hasil produk yang telah siap.

Kegunaan Produk



Meja kopi digunakan di ruang tamu.



AKTIVITI

- Buat apresiasi tentang produk meja kopi yang telah dihasilkan berdasarkan bahasa seni visual.



Apresiasi Reka Bentuk

APRESIASI KARYA

Reka Bentuk Grafik

Apresiasi reka bentuk grafik didefinisikan sebagai keberhasilan dan kejayaan pereka grafik dalam menyampaikan mesej khusus kepada audiens yang diterjemahkan berdasarkan cadangan projek yang disediakan oleh pelanggan. Rekaan grafik merujuk seni menyusun atur maklumat bergambar dan elemen tipografi untuk menghasilkan rekaan yang efektif dan sistematik. Rekaan yang baik berupaya mendidik dan memberikan pemahaman yang mudah tentang sesuatu maklumat kepada masyarakat menerusi penggunaan bahasa visual yang menarik, ringkas dan tepat. Antara contoh reka bentuk grafik ialah pengiklanan, pembungkusan, identiti korporat dan seni reka tanda.

Karya Risalah



- Saiz: 56 cm x 50 cm
- Media: Kertas Art 80 gsm
- Cetakan: Empat warna (CMYK)
- Jenis Lipatan: Lipatan Perancis

Penggunaan gambar foto lokasi sebenar dapat membantu pembaca memperoleh maklumat dengan lebih mudah. Gambar dan teks disusun dengan kemas dan sistematik supaya maklumat khusus dapat diakses pada bila-bila masa yang diperlukan oleh pembaca.

Karya Pembungkusan (Pembungkusan Makanan)

- Bentuk: Segi Empat
- Media: Kad Art 260 gsm dan plastik lut sinar 0.1 mm
- Cetakan: Empat warna (CMYK)

Pembungkus ini direka dengan pemegang di bahagian atas untuk memudahkan makanan dibawa dan dapat meningkatkan mobiliti pembungkusan. Bahagian lut sinar bertindak sebagai tetingkap supaya makanan dapat dilihat oleh pelanggan. Pemilihan warna *analogous*, iaitu hijau dan kuning membuatkan rekaan ini lebih menarik.



Reka Bentuk Industri

Apresiasi reka bentuk industri didefinisikan sebagai keberhasilan dan kejayaan membuat rekaan produk domestik dan perabot. Dalam konteks ini, pereka bentuk industri mengangkat idea rekaan daripada sumber alam semula jadi dan mengolah idea tersebut berasaskan bahasa seni visual dan mampu memberikan impak positif dalam kehidupan seharian. Pereka produk menjadikan elemen seni reka sebagai asas utama penghasilan rekaan yang berinovatif serta memenuhi keperluan pelbagai lapisan pengguna. Antara contoh reka bentuk industri ialah peralatan domestik, perabot dan pengangkutan.

Produk Domestik (Pembesar Suara Pelbagai Fungsi)



- Bentuk: Silinder
- Bahan: Plastik
- Warna: Biru
- Sasaran produk: Pengguna telefon pintar dan komputer riba

Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan produk ini ialah plastik kerana bersifat ringan dan mudah dibawa. Permukaan luar produk ini dihiasi dengan tekstur rupa organik yang berwarna biru. Kesan cahaya daripada lampu yang berwarna putih menimbulkan unsur kontra pada rekaan produk.

Produk Perabot (Meja)

- Bentuk: Separa bulat
- Bahan: Kayu
- Warna: Putih
- Sasaran produk: Peminat perabot gaya Inggeris

Warna putih mewujudkan unsur kontra dengan warna lantai dan menimbulkan ruang tiga dimensi. Pemilihan bentuk separa bulat oleh pereka menambahkan kekuatan produk ini kerana dapat menjimatkan ruang. Laci kecil yang disediakan di bahagian tengah produk juga membolehkan pengguna menyimpan barang-barang keperluan harian seperti kunci, pemacu pena dan buku nota.



AKTIVITI

- Bincangkan dan buat apresiasi tentang karya reka bentuk secara berkumpulan. Setiap kumpulan perlu membentangkan hasil perbincangan tersebut melalui pusingan Robin (round Robin).





Asas Keusahawanan

BUDAYA KEUSAHAWANAN

Karya reka bentuk grafik dan produk reka bentuk industri direka berdasarkan cadangan projek. Tindakan ini dibuat bagi memastikan karya dan produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh audiens. Contohnya, karya reka bentuk grafik memfokuskan keberhasilan menyampaikan mesej menerusi bahan bercetak atau pun media elektronik. Sementara produk reka bentuk industri pula memfokuskan penghasilan produk yang dapat digunakan dalam kehidupan seharian masyarakat.

Keupayaan dan kemahiran yang tinggi dalam menghasilkan karya reka bentuk grafik dan produk reka bentuk industri masih tidak melayakkan seseorang pereka dianggap sebagai pereka profesional selagi beliau tidak berupaya untuk menerapkan ciri keusahawanan. Hal ini amat penting supaya karya yang dihasilkan dapat dipamerkan dan seterusnya dipasarkan kepada masyarakat umum dengan lebih efisien.

Justeru, pereka mestilah berupaya mengamalkan budaya asas keusahawanan yang merangkumi enam perkara utama, iaitu keusahawanan, etika berniaga, barakah dalam perniagaan, komunikasi dan promosi, mengenal pasti sumber dan peluang kerjaya.

Ciri Keusahawanan

Pereka bentuk grafik dan pereka bentuk industri mestilah bermotivasi tinggi untuk merebut peluang mempertingkatkan kebolehpasaran diri dan karya. Mereka mestilah bijak merancang strategi pemasaran dan berani mengambil sebarang risiko yang mungkin berlaku. Seajar dengan perkembangan teknologi semasa, pereka mestilah melengkapkan pengetahuan diri dengan menguasai teknologi maklumat terutamanya perdagangan secara dalam talian.



Kemahiran membentangkan karya kepada pelanggan amat penting dikuasai bagi meningkatkan kebolehpasaran karya dan pereka.



2.2.2 Mengamalkan budaya asas keusahawanan berdasarkan:

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| i. ciri-ciri keusahawanan | iv. mengenal pasti sumber |
| ii. etika berniaga | v. komunikasi dan promosi |
| iii. barakah dalam perniagaan | vi. peluang kerjaya |

Etika Berniaga

Amalan berniaga secara beretika dapat meningkatkan keyakinan pelanggan terhadap sesuatu perkhidmatan yang ditawarkan. Urus niaga karya reka bentuk grafik dan produk reka bentuk industri mestilah dilakukan secara telus bagi mengelakkan sebarang kemungkinan penipuan sama ada secara langsung ataupun sebaliknya. Rekaan dan produk yang dijual mestilah berkualiti dan setara dengan harga yang ditawarkan.

Penjual yang juga pereka mestilah memperkenalkan satu mekanisme bagi membolehkan pelanggan memulangkan barangan dan mereka berhak mendapatkan semula wang sepenuhnya jika tidak berpuas hati dengan kualiti barangan yang dibeli.

Barakah dalam Perniagaan

Kejujuran amat dititikberatkan dalam perhubungan semasa manusia. Sebagai pereka, kejujuran bukan sahaja akan meningkatkan keyakinan pelanggan terhadap perkhidmatan yang ditawarkan, malah dapat meningkatkan keyakinan pelanggan bahawa karya dan produk yang dihasilkan adalah idea asal pereka.

Mengenal Pasti Sumber

Pereka mestilah mengenal pasti dan menyediakan sumber yang berkaitan dengan perniagaan atau perkhidmatan yang akan ditawarkan kepada pelanggan. Kini, operasi yang menggunakan teknologi digital menjadi pilihan dalam kalangan pereka kerana lebih sesuai dengan kehendak semasa. Menerusi pemasaran digital, sumber utama seperti modal dan tenaga kerja dapat diminimumkan untuk mendapatkan pulangan yang optimum.



Pelanggan boleh mendapatkan maklumat secara terus daripada pereka melalui jualan secara langsung.



INFO SENI

- Dokumentasi atau portfolio dalam bentuk bercetak dan digital yang mengandungi bahan-bahan terpilih seperti dapatan kajian lapangan, lakaran idea dan karya akhir perlu dipamerkan untuk membuktikan keaslian idea dan rekaan.
- Pembentangan secara lisan tentang karya, iaitu tajuk karya, justifikasi serta kelebihan dan kekuatan karya yang dihasilkan penting untuk memberikan keyakinan kepada pengunjung.

Komunikasi dan Promosi

Rekaan yang berkualiti belum pasti akan mendapat sambutan jika kewujudannya tidak dihebahkan kepada pelanggan. Komunikasi dan promosi terhadap karya rekaan grafik dan produk reka bentuk industri mestilah dilakukan secara konsisten bagi menjamin jualan yang maksimum dan berjaya memperkenalkan produk secara lebih meluas. Selain menggunakan kaedah konvensional, iaitu menerusi media cetak, komunikasi dan promosi karya juga perlu dilakukan secara dalam talian dengan menggunakan pelbagai kaedah terutamanya media sosial. Tujuan promosi dilakukan adalah untuk mendapatkan publisiti dan maklum balas daripada audiens bagi sesuatu produk, perkhidmatan dan kempen.



NOTA MURID

- Format fail yang sesuai untuk kegunaan media elektronik ialah JPEG, GIF dan PNG.
- Resolusi imej yang bersesuaian ialah 72 ppi.

Peluang Kerjaya

Reka bentuk grafik dan reka bentuk industri merupakan bidang profesional yang dapat menjanakan pendapatan lumayan. Selain memilih untuk bekerja sebagai pereka dengan agensi terkemuka di dalam atau di luar negara, pereka juga boleh menawarkan perkhidmatan secara bebas (freelance). Menerusi penguasaan kemahiran teknologi maklumat, pereka bebas ini dapat mengembangkan potensi diri merentasi sempadan.



AKTIVITI

- Bincangkan keperluan mewujudkan akaun media sosial atau tapak web khusus untuk pemasaran digital karya reka bentuk kepada pelanggan.



LATIHAN

1. Bagaimanakah menghasilkan risalah berasaskan lakaran awal, lakaran kasar dan lakaran akhir?
2. Mengapakah dami dihasilkan sebelum membuat karya akhir?
3. Apakah perbezaan utama antara sistem warna *additive* dengan warna *subtractive*?
4. Nyatakan maksud dan peranan strategi rekaan.
5. Mengapakah permukaan kayu perlu dilicinkan?
6. Apakah peralatan yang digunakan untuk merapatkan kepingan kayu?
7. Bilakah bidang seni reka perindustrian mula mendapat perhatian masyarakat?
8. Apakah bahan utama yang digunakan untuk membuat perabot pada kurun ke-17?
9. Apakah peranan promosi dalam memasarkan hasil karya ataupun produk rekaan?
10. Nyatakan proses yang sedang dilakukan dalam gambar foto di bawah.



BAB 3

SENI KRAF

SENI KRAF

Batik Lukis

Batik Blok

Tenunan Songket

Tenunan Pua

“Rekaan pada corak batik berkait rapat dengan ekspresi adat dan kehidupan orang Melayu yang mementingkan keharmonian, keseimbangan, kehalusan dan ketegasan. Rekaan itu menghasilkan karya visual yang dapat mencorakkan gaya hidup orang Melayu yang unik.”

(Dipetik dan diubah suai daripada *Batik Sarung Warisan Kini dan Selamanya*, Profesor Madya Mohd Najib H. Md. Noor, 2016, Jabatan Muzium Malaysia)

“Keindahan rekaan corak tenunan songket yang berkonsepkan tradisi sering dikaitkan dengan mesej atau simbolisme berbentuk nasihat, pengajaran atau panduan kehidupan.”

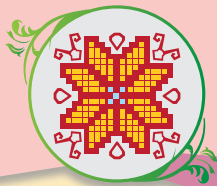
(Dipetik dan diubah suai daripada *Seni Kraf Tenunan: Motif & Teknik*, Halimaton Abdul Shukor et al., 2009, Institut Kraf Negara)

➤ 3.1 EKPRESI KREATIF DALAM SENI KRAF

Penjanaan idea dan berkarya dengan penekanan aspek komposisi dan kreativiti yang merangkumi kemahiran penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi pada seni kraf.

➤ 3.2 SENI DALAM KEHIDUPAN

Apresiasi produk seni kraf menggunakan bahasa seni visual serta kaitannya dengan kehidupan harian berdasarkan budaya visual.



Batik Lukis

PENGENALAN

Batik lukis ialah hasil kerja tangan yang menggunakan canting. Canting digunakan untuk melakarkan motif di atas permukaan kain. Penggunaan canting memerlukan kecekapan tangan untuk melakar motif tersebut.

SEJARAH

Di Malaysia, kegiatan mencanting batik telah diusahakan secara komersial bermula pada tahun 1960-an. Pada tahun 1970, perusahaan batik bertambah maju dan mendapat pengiktirafan kerajaan Malaysia dengan menjadikan batik sebagai pakaian rasmi. Batik lukis kini semakin berkembang dengan penggunaan batik dimensi baharu dalam pakaian, aksesori dan perhiasan domestik.

TOKOH

WAN MAHTAR BIN WAN SALLEH

- Beliau dilahirkan pada 17 November 1955 di Kota Bharu, Kelantan.
- Pada tahun 1976, beliau mengikuti kursus asas perguruan dalam pengkhususan Pengajian Melayu dan Pendidikan Seni (Batik) di Maktab Perguruan Ilmu Khas (MPIK).
- Pada tahun 1995, beliau mendapat Ijazah Sarjana Muda Ilmu Kemanusiaan (Seni Halus) di Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang.
- Pada tahun 1993, beliau banyak mengadakan demonstrasi dan pameran batik, antaranya:
 - » Demonstrasi dan pameran batik bersempena dengan *Malaysia Food and Cultural Festival Show* di Marriot Hotel, Kaherah, Mesir.
 - » Demonstrasi dan pameran batik bersempena dengan pameran JATA anjuran *Japan Tourism Board* di Hotel Prince Takanawa, Tokyo, Jepun.
- Beliau dilantik sebagai artis prop (kain rentang batik) untuk hiasan dalaman Megamall Victoria Eaton Centre di Bandar Victoria British Columbia pada tahun 1994.
- Pada tahun 2013, beliau pernah dilantik sebagai pereka bentuk montaj batik untuk Persidangan Menteri ASEAN di Wellington, New Zealand.
- Pada tahun 2015, beliau dilantik sebagai pereka bentuk corak dan pembekal pakaian batik seragam untuk Persidangan Menteri-menteri Kewangan dan Ekonomi, Menteri Luar, Perdagangan Antarabangsa, Pendidikan dan Gabenor-gabenor Bank ASEAN di Kuala Lumpur.





BATIK TRADISIONAL

Menggambarkan nilai budaya masyarakat Melayu.

Motif batik diolah berdasarkan sumber flora dan fauna.

Menggunakan teknik sapuan warna batik, iaitu tindanan dan tarikan warna.

Biasanya, batik tradisional digunakan dalam majlis tertentu.



BATIK KONTEMPORARI

Mempunyai mesej dan makna yang tersendiri.

Motif batik diolah dalam bentuk abstrak dan ringkas berdasarkan subjek yang dipilih.

Menggunakan pelbagai teknik mewarna seperti berus sembur (air brush) dan palitan berus (brush stroke).

Lazimnya, batik kontemporari digunakan untuk perhiasan domestik dan aksesori.

(Sumber: Juhari bin Azmi et al., 2009. *Seni Kraf Batik Motif & Teknik*. Rawang: Institut Kraf Negara, Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia)

BATIK DIMENSI BAHARU



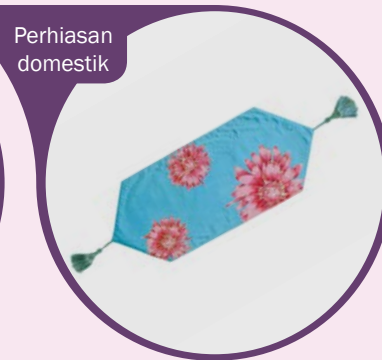
Perhiasan domestik



Aksesori



Aksesori



Perhiasan domestik



3.1.1

Menghasilkan produk seni kraf batik (lukis atau blok) menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:

- penjanaan idea
- penentuan konsep
- pelaksanaan proses
- kemasan produk

PROJEK 1: KAIN BATIK LUKIS

Fungsi: Alas meja

Penjanaan idea: Pemerhatian dan kajian lapangan

Penentuan konsep: Flora

Hal benda: Bunga

Pelaksanaan proses:

- Lakaran idea berdasarkan kajian
- Kajian reka letak
- Kajian warna
- Penyediaan alat dan bahan
- Proses penghasilan produk

Media: Pewarna batik

Teknik: Mencanting

Kemasan produk: Hasil produk perlu dijahit dengan kemas

Kemahiran Abad Ke-21:

- Pemikir
- Bermaklumat

Elemen Merentas Kurikulum:

- Kreativiti dan Inovasi
- Keusahawanan
- Bahasa

PROSES

PENJANAAN IDEA

Penjanaan idea melalui pemerhatian terhadap pelbagai jenis alas meja.



PENENTUAN KONSEP

Berdasarkan konsep flora, kajian hal benda yang dipilih ialah bunga.

Kajian Hal Benda



Bunga raya



Bunga pakma (Rafflesia)



Bunga orkid
(hal benda yang dipilih)



Bunga mawar



Bunga kemboja



Bunga melur

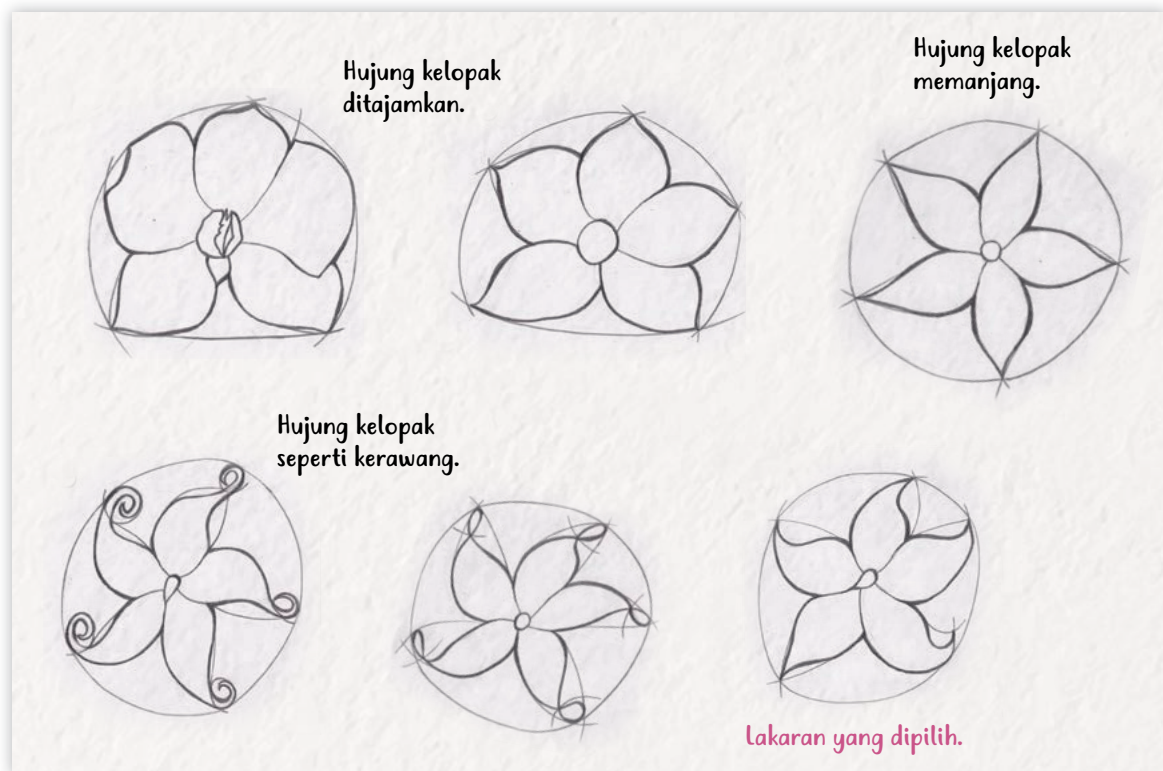
PELAKSANAAN PROSES

Lakaran Idea Berdasarkan Kajian

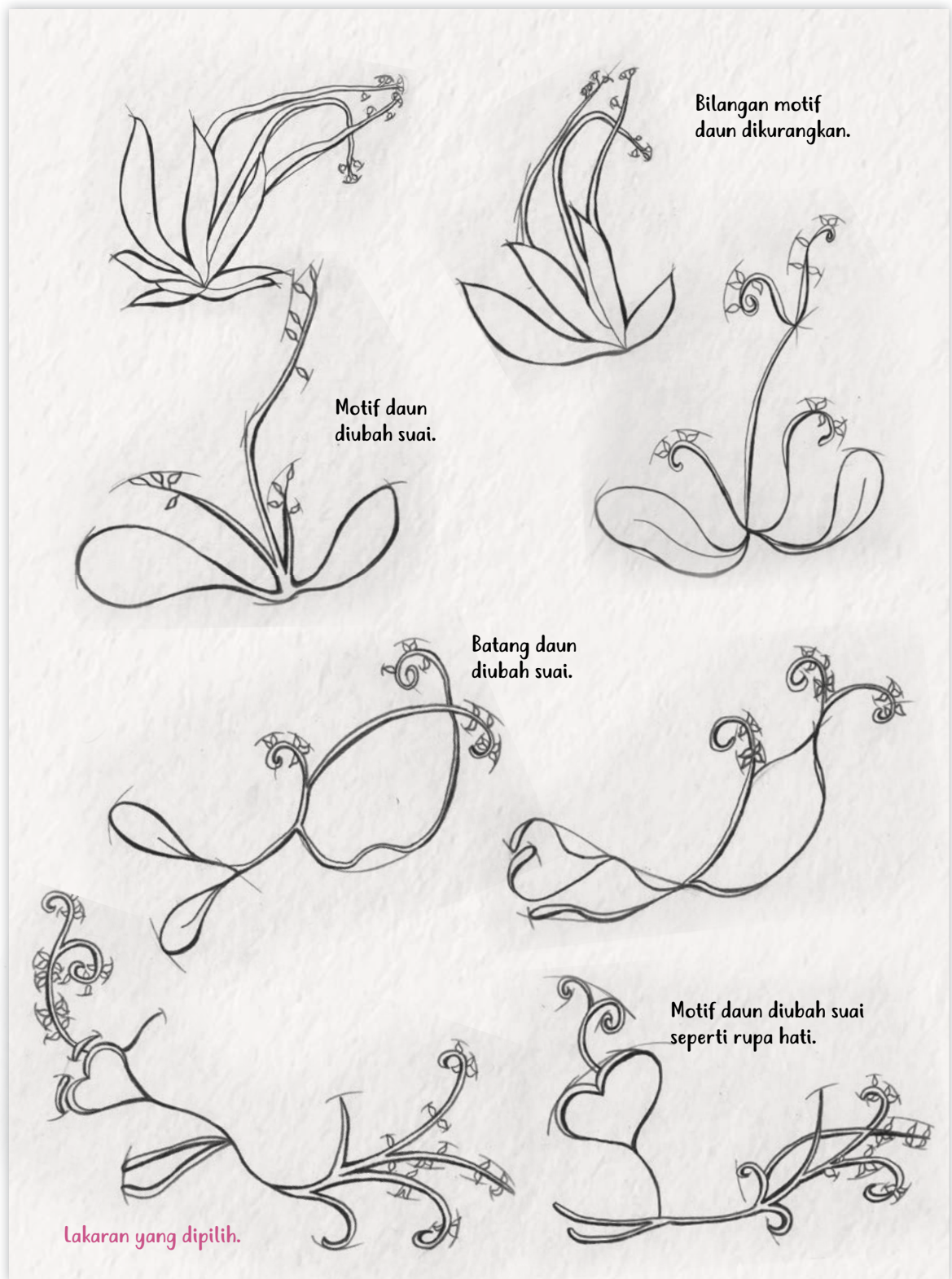


Ilustrasi berdasarkan hal benda yang dipilih.

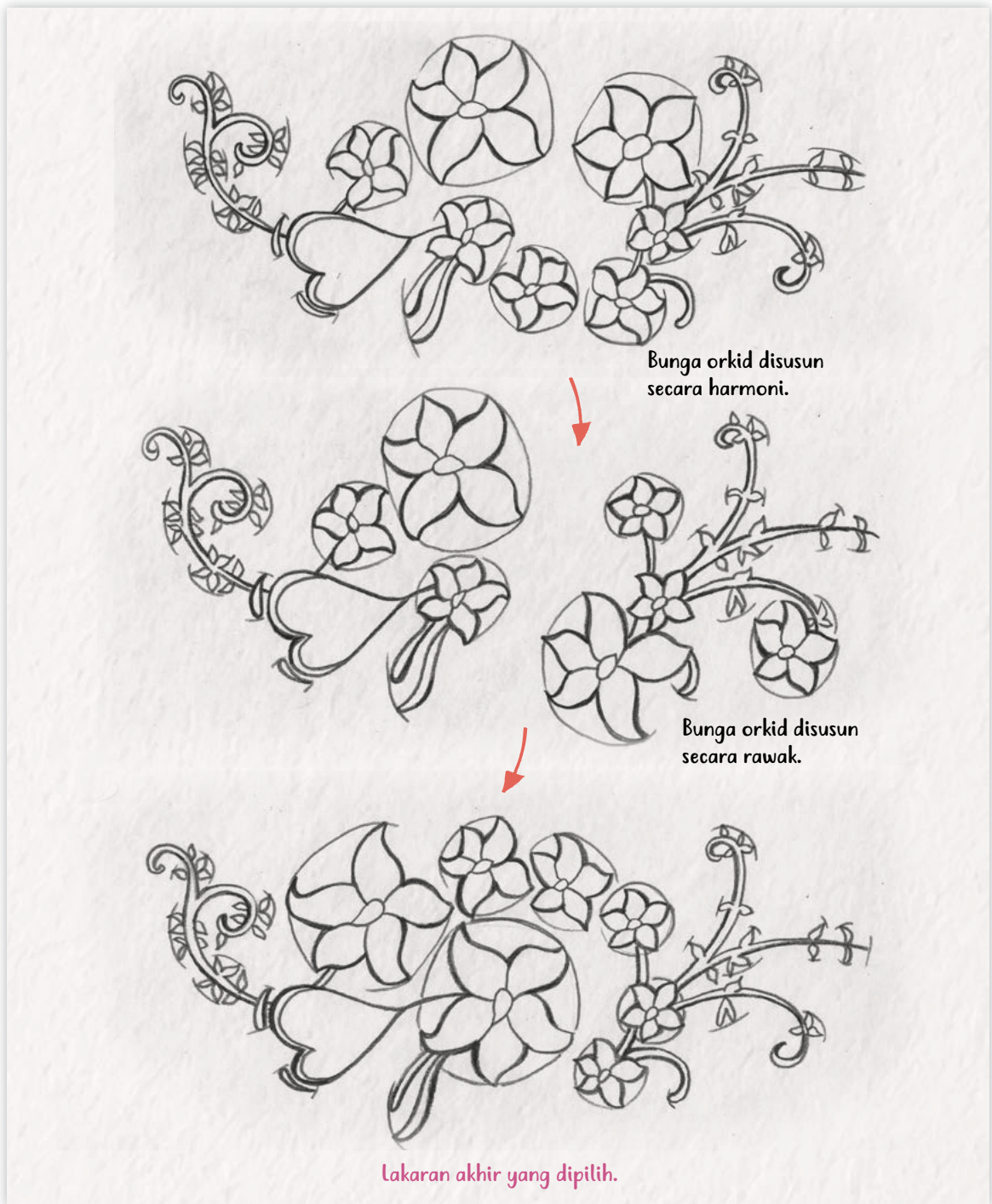
Lakaran Perkembangan Idea



Lakaran perkembangan idea bunga.



Lakaran perkembangan idea daun.



Lakaran idea gabungan bunga dan daun.

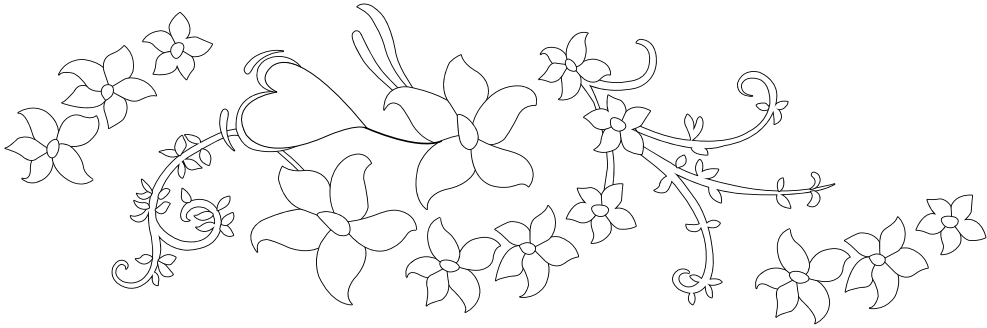


AKTIVITI

- Terangkan olahan perkembangan idea mengikut hal benda yang dipilih.

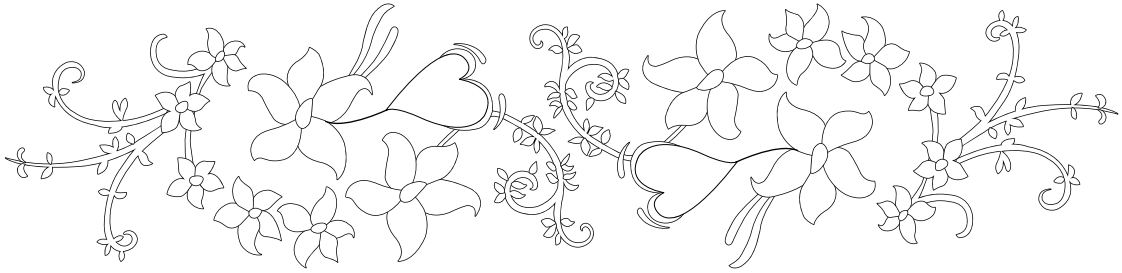
Kajian Reka Letak

1



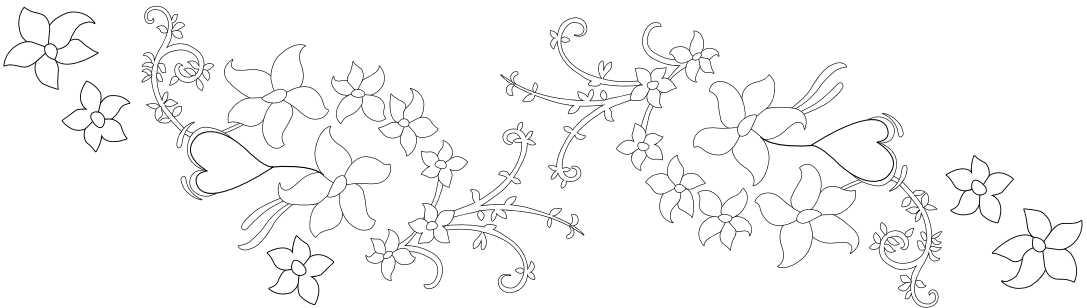
Reka letak 1

2



Reka letak 2
(reka letak yang dipilih)

3



Reka letak 3



AKTIVITI

- Pilih karya yang terbaik dan buat sesi temu ramah untuk perkongsian maklumat melalui aktiviti temu bual kumpulan (team interview) dengan bimbingan guru.



Kajian Warna

1



Skema warna 1



Ungu



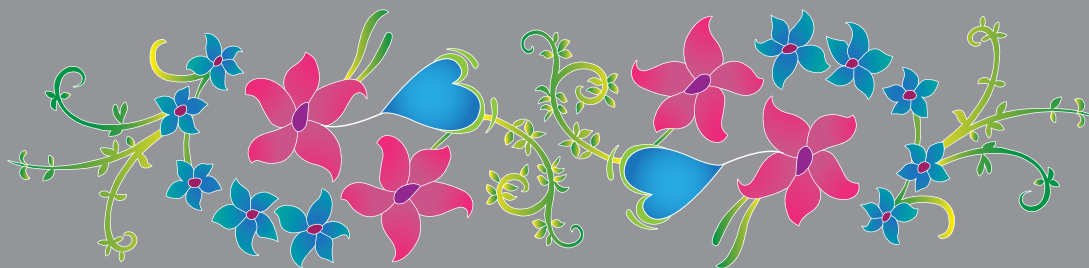
Jingga



Merah-ungu

Kajian warna 1

2



Skema warna 2



Kelabu



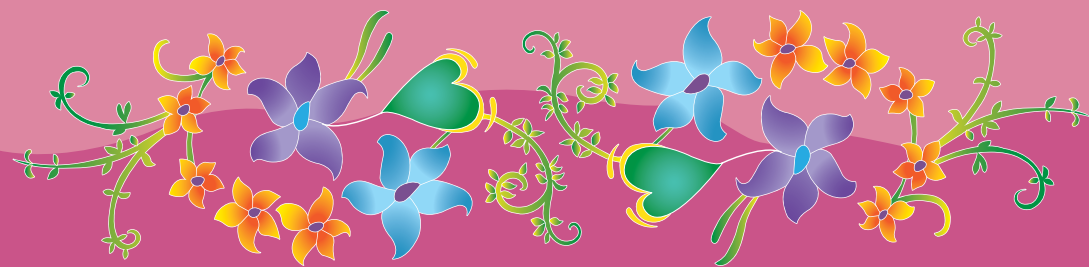
Biru



Merah-ungu

Kajian warna 2

3



Skema warna 3



Merah-ungu



Hijau



Ungu



Kuning-jingga

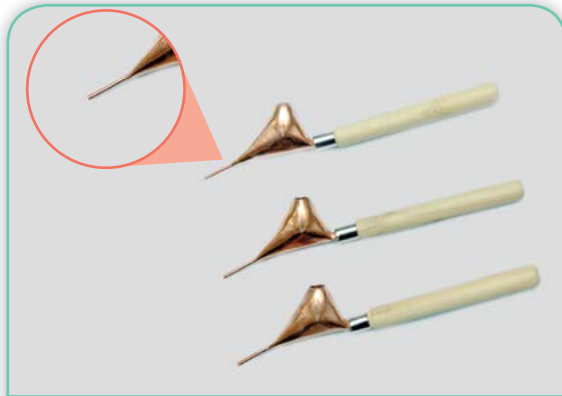
Skema warna ini dipilih kerana gabungan warna panas dan sejuk dapat menonjolkan motif yang ceria.

Kajian warna 3

(kajian warna yang dipilih)

Penyediaan Alat dan Bahan

Alat Batik Lukis



Canting pelbagai bentuk dan saiz

Fungsi: Melukis corak pada kain



Berus lembut pelbagai saiz

Fungsi: Menyapu pewarna pada kain



Dapur dan periuk

Fungsi: Memanaskan lilin dan damar



Pemidang kain

Fungsi: Meregangkan kain



INFO SENI

- Saiz canting mempengaruhi ketebalan corak yang dilukis.
- Terdapat dua jenis pemidang kain, iaitu pemidang tangan dan pemidang kaki.

Bahan Batik Lukis



Kain putih/rayon/kapas

Fungsi: Permukaan untuk menghasilkan corak



Lilin parafin

Fungsi: Menghalang warna daripada mengalir ke bahagian lain



Damar

Fungsi: Melikatkan lilin



Natrium silikat (sodium silicate)

Fungsi: Mematikan warna kain



Pewarna batik

Fungsi: Mewarnakan permukaan kain



Abu soda (soda ash)

Fungsi: Menanggalkan lilin dengan mudah



INFO SENI

- Lilin parafin dicampurkan dengan damar ke dalam periuk yang dikawal tahap kepanasannya dan dibiarkan sehingga cair serta berwarna kekuningan.

Proses Penghasilan Produk

Proses Penyediaan Pemingang Kain



Regangkan kain putih dengan mencucuk kain pada pin tajam di tepi pemingang.



Pemingang kain yang siap untuk dicanting.

Proses Mencanting dan Mewarna



Lukis motif flora pada kertas.



Tekap motif flora pada kain.



INFO SENI

- Penghujung kain dicucuk pada pin tajam supaya kain dapat diregangkan.
- Sebelum kain diregangkan di atas pemingang kayu, kain tersebut perlu dibasuh terlebih dahulu untuk membuang lebihan kanji dan kotoran.

3



Cantangkan motif flora.

4



Warnakan bahagian latar.

5



Warnakan motif flora mengikut
warna yang dipilih.

6



Keringkan hasil batik lukis.



KBAT

Apakah teknik dan bahan lain yang sesuai digunakan semasa proses mewarna?



AKTIVITI

- Rakam gambar foto atau video sepanjang proses membatik untuk dokumentasi.

Proses Mematikan Warna dan Merebus



1 Celup atau rendam hasil batik dengan natrium silikat untuk mematkan warna.



2 Basuh kain dengan air untuk menanggalkan natrium silikat.



3 Rebus kain dengan abu soda.



4 Bilas kain dengan air.



5 Jemur kain sehingga kering.



KBAT

Apakah perbezaan antara kesan batik pada kain sutera dengan kain kapas?



Sila Imbas

Video proses penghasilan batik lukis.



INFO SENI

- Hasil batik yang dicelup atau direndam dengan natrium silikat dibiarkan selama empat hingga lapan jam bergantung pada jenis kain yang digunakan.

KEMASAN PRODUK

1



Guntingkan kain batik.

2



Jahit keliling kain batik.

3



Jahit kun alur pada keliling tepi kain batik.

4



Hasil alas meja yang siap dijahit.



NOTA GURU

- Pastikan murid berhati-hati semasa menggunakan gunting.
- Bimbing murid menggunakan mesin jahit.

Kegunaan Produk



Alas meja menjadi perhiasan
meja kopi dan meja sisi.



Cadangan Produk Lain



Sarung kusyen



Kotak pelbagai guna

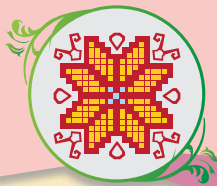


Beg jinjing (tote bag)



AKTIVITI

- Buat apresiasi tentang hasil kraf batik lukis berdasarkan bahasa seni visual.
- Bincangkan cadangan produk lain untuk penghasilan batik lukis dengan bimbingan guru.



Batik Blok

PENGENALAN

Batik blok ialah proses penerapan warna menggunakan blok kayu dan penerapan lilin menggunakan blok logam di atas permukaan kain. Blok dihasilkan dengan motif tertentu untuk menerap warna atau lilin di atas kain.

SEJARAH

Penggunaan lilin mula diperkenalkan sekitar tahun 1920-an oleh para pengusaha batik di Kelantan dan Terengganu yang merupakan negeri perintis kepada perkembangan batik. Kemahiran masyarakat Melayu dalam ukiran kayu telah mengilhamkan pembatik untuk membuat blok kayu berukir sebagai alat pengecap. Kemudian, blok logam diperkenalkan untuk menggantikan blok kayu bagi menghasilkan corak yang lebih halus dan terperinci.

(Sumber: Juhari bin Azmi et al., 2009. *Seni Kraf Batik Motif & Teknik*.
Rawang: Institut Kraf Negara, Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia)

TOKOH

MD. GHANI BIN MAT

- Beliau dilahirkan pada 23 Disember 1956 di Pasir Mas, Kelantan.
- Beliau mendapat pendidikan di Sekolah Rendah Sultan Ibrahim, Pasir Mas, Kelantan.
- Beliau mempelajari kemahiran membuat blok batik dengan berkursus di Lundang, Kota Bharu, Kelantan.
- Beliau merupakan tenaga pengajar kursus Latihan Jangka Pendek Blok Batik.
- Setiap blok batik ciptaan beliau mempunyai identiti yang tersendiri terutamanya motif pucuk rebung.
- Beliau dilantik sebagai Adiguru Kraf Blok Batik pada tahun 2011 oleh Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia bagi menghargai kreativiti, kesungguhan beliau dalam menghidupkan kraf batik blok.
- Pada tahun 2013, beliau telah memenangi tempat pertama dalam pertandingan blok batik bahagian logam pada Hari Kraf Kebangsaan.



BATIK BLOK

- Blok digunakan untuk menerapkan ragam hias ke atas permukaan kain.
- Blok ini juga dikenali sebagai sarang bunga.



BLOK KAYU

Mula dikenali pada tahun 1913.

Blok untuk mengecapkan warna motif pada kain.

Blok yang berasaskan kayu diukir dengan gaya ukiran motif timbul.

Digunakan sebagai alat untuk menerapkan warna ke atas permukaan fabrik.

Penggunaan warna asli bersumberkan alam semula jadi.



BLOK LOGAM

Diperkenalkan pada tahun 1940-an.

Blok untuk menerapkan lilin sebagai rangka motif pada kain.

Diperbuat daripada kepingan zink, besi dan tembaga yang dibentuk dan dipateri mengikut rekaan motif.

Motif yang dihasilkan lebih halus dan menarik.

Penggunaan warna yang komersial dan mudah diperolehi.

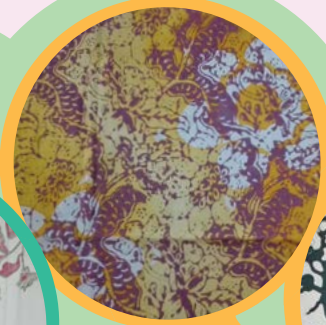
Kesan Batik Blok



Blok kayu



Blok kayu



Blok logam



Blok logam



3.1.1

Menghasilkan produk seni kraf batik (lukis atau blok) menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:

- penjanaan idea
- penentuan konsep
- pelaksanaan proses
- kemasan produk



PROJEK 2: KAIN BATIK BLOK LOGAM

Fungsi: Sarung kusyen

Penjanaan idea: Pemerhatian dan kajian lapangan

Penentuan konsep: Flora

Hal benda: Tumbuhan herba

Pelaksanaan proses:

- Lakaran idea berdasarkan kajian
- Kajian reka letak
- Kajian warna
- Penyediaan alat dan bahan
- Proses penghasilan produk

Media: Pewarna batik

Teknik: Terapan

Kemasan produk:

Hasil produk perlu dijahit dengan kemas

Kemahiran Abad Ke-21:

- Berdaya tahan
- Bermaklumat

Elemen Merentas Kurikulum:

- Kreativiti dan Inovasi
- Keusahawanan
- Nilai murni



PROSES

PENJANAAN IDEA

Penjanaan idea melalui pemerhatian terhadap pelbagai jenis sarung kusyen.



PENENTUAN KONSEP

Berdasarkan konsep flora, kajian hal benda yang dipilih ialah tumbuhan herba.

Kajian Hal Benda



Daun pegaga
(hal benda yang dipilih)



Daun kari



Daun kaduk



Lidah buaya



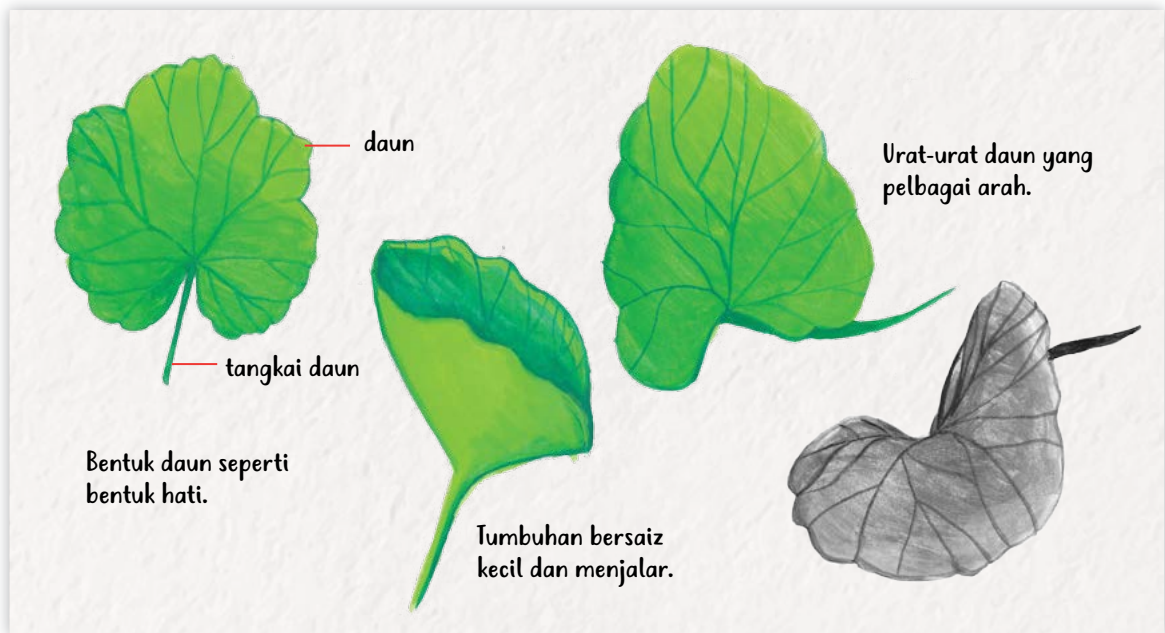
Daun kemangi



Daun ketumbar

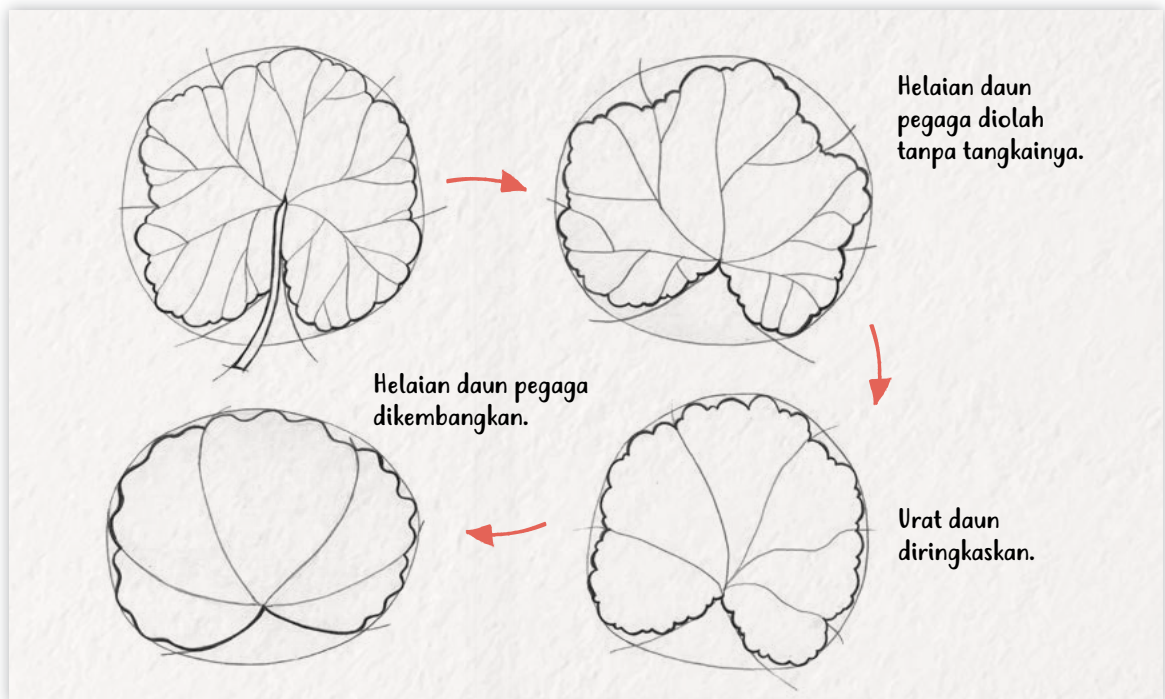
PELAKSANAAN PROSES

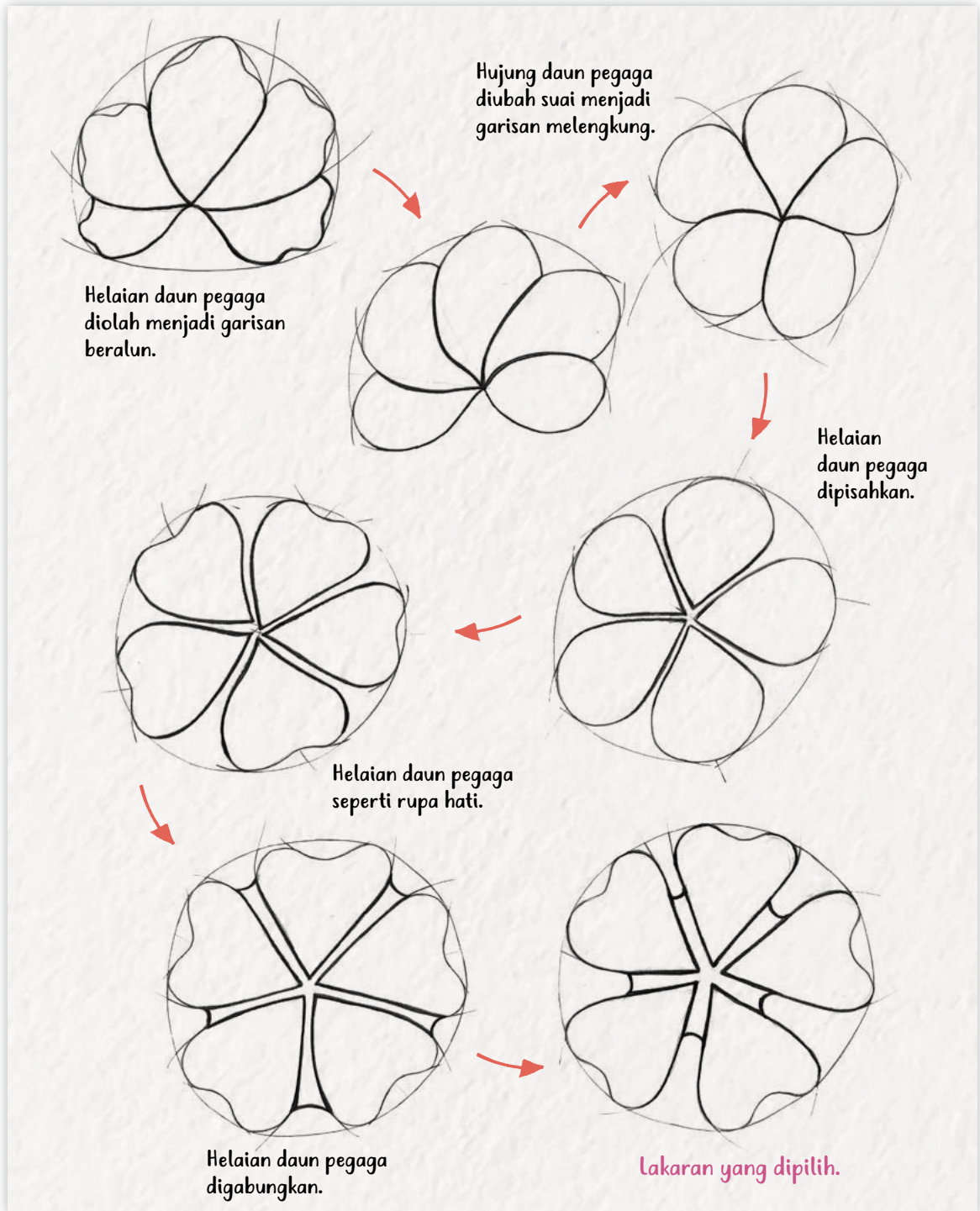
Lakaran Idea Berdasarkan Kajian



Ilustrasi berdasarkan hal benda yang dipilih.

Lakaran Perkembangan Idea



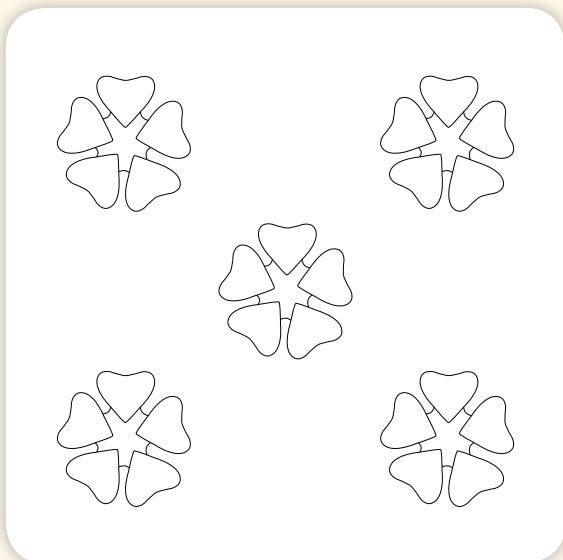


AKTIVITI

- Bentangkan olahan perkembangan idea mengikut hal benda yang dipilih.

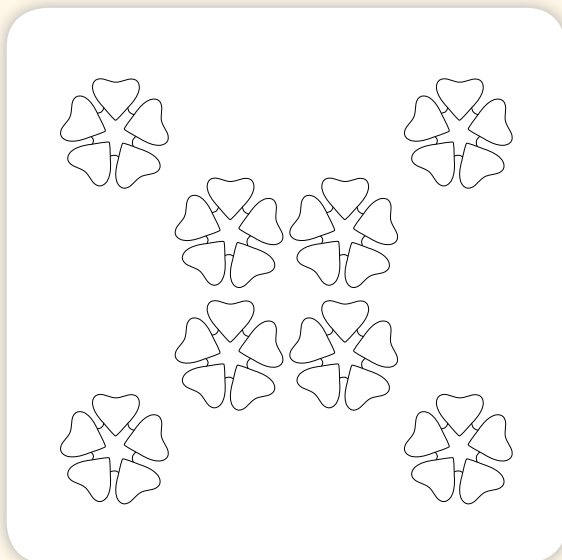
Kajian Reka Letak

1



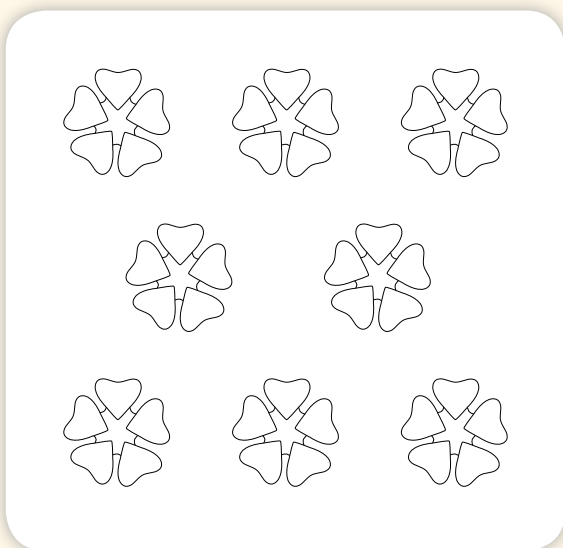
Reka letak 1

2



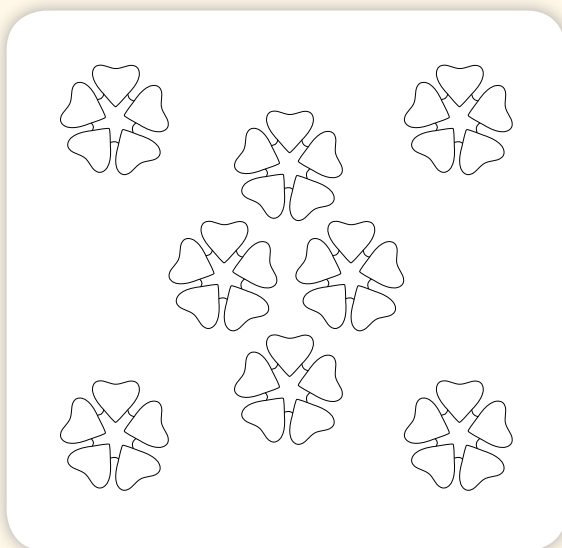
Reka letak 2

3



Reka letak 3

4



Reka letak 4
(kajian reka letak yang dipilih)



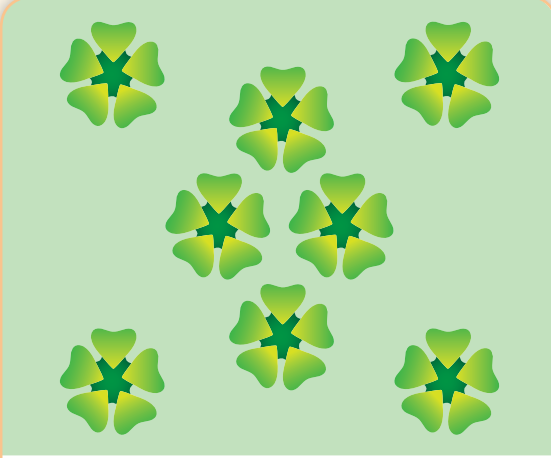
AKTIVITI

- Bentukkan beberapa kumpulan untuk memaparkan hasil reka letak batik. Buat aktiviti tinjau kongsi (room the room) dan nilai hasil karya setiap kumpulan secara bergilir.



Kajian Warna

1

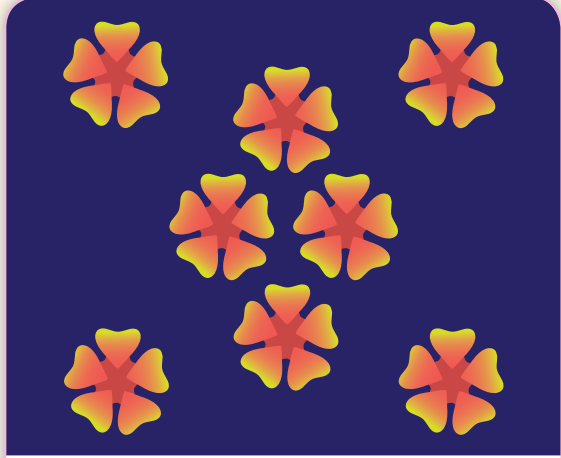


Skema warna 1

- Kuning-hijau
- Hijau

Kajian warna 1

2



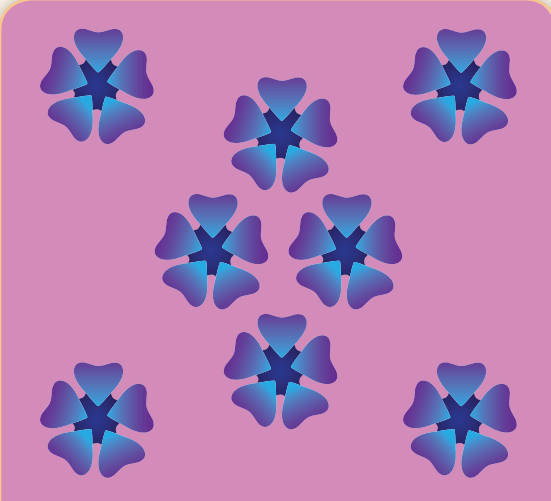
Skema warna 2

- Kuning-jingga
- Biru

Skema warna ini dipilih kerana dapat menonjolkan unsur kontra pada motif batik.

Kajian warna 2
(kajian warna yang dipilih)

3

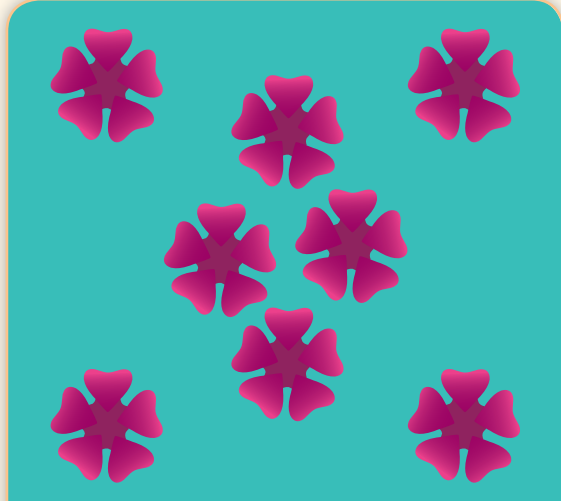


Skema warna 3

- Biru-ungu
- Merah-ungu

Kajian warna 3

4



Skema warna 4

- Biru-hijau
- Merah-ungu

Kajian warna 4

Penyediaan Alat dan Bahan

Alat Membentuk Blok Logam



Playar

Fungsi: Membentuk kepingan blok



Gunting logam

Fungsi: Memotong kepingan tembaga dan timah



Papan

Fungsi: Melapik blok



Mesin pelepas

Fungsi: Meratakan permukaan blok



Penghembus kaki

Fungsi: Meleburkan pateri



Tukul

Fungsi: Mengetuk paku dawai

Bahan Membentuk Blok Logam



Tembaga kuning

Fungsi: Membentuk blok rekaan



Besi

Fungsi: Membentuk tangkai blok



Timah pateri

Fungsi: Mencantumkan tembaga kuning dan besi



Paku dawai

Fungsi: Mengepit tembaga kuning dan besi



Air api (acid soldering)

Fungsi: Membersihkan pengaliran timah

Alat Batik Blok Logam



Dapur pukul

Fungsi: Memanaskan lilin



Meja terap

Fungsi: Alas untuk menerap motif



Blok batik

Fungsi: Menerap lilin



Berus lembut pelbagai saiz

Fungsi: Menyapu pewarna

Bahan Batik Blok Logam



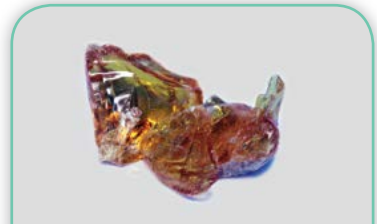
Kain putih/rayon/kapas

Fungsi: Permukaan untuk menghasilkan corak



Lilin

Fungsi: Menghalang warna daripada mengalir ke bahagian lain



Damar

Fungsi: Melikatkan lilin



**Natrium silikat
(sodium silicate)**

Fungsi: Mematikan warna kain



Abu soda (soda ash)

Fungsi: Menanggalkan lilin dengan mudah



Pewarna batik

Fungsi: Mewarnakan permukaan kain

Proses Penghasilan Produk

Proses Membentuk Blok Logam

1



Lukis motif yang dipilih di atas kertas dan lekatkan pada papan.

2



Bentukkan kepingan tembaga menjadi kelopak mengikut motif.

3



Ketuk paku dawai pada kepingan kelopak untuk memastikan motif tidak bergerak semasa proses cantuman.

4



Sapukan air api pada kepingan kelopak yang hendak dicantumkan dan paterikan mengikut motif.

5



Ulangi langkah 2 hingga 4 sehingga terbentuk motif yang dikehendaki.

6



Cantumkan kepingan tembaga di antara kelopak.



INFO SENI

- Air yang tidak ditapis mengandungi klorin dan boleh menyebabkan blok berkarat.



NOTA MURID

- Bentukkan dan cantumkan blok dengan bimbingan guru.
- Pastikan blok kemas dan tiada lebih timah pateri.
- Pastikan blok kering dengan sempurna untuk memudahkan lilin melekat pada blok.

Proses Menerap dan Mewarna

1



Tanda saiz ukuran sarung kusyen.

2



Kain putih dibentangkan di atas meja terap.

3



Celup permukaan blok ke dalam lilin cair.

4



Terap blok ke atas kain putih.

5



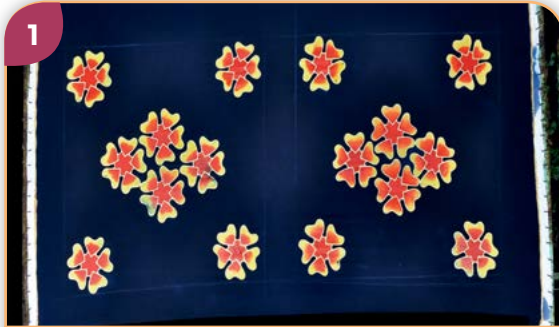
Regangkan kain putih pada pemedang.

6



Warnakan latar kain terlebih dahulu diikuti dengan motif flora.

Proses Mematikan Warna dan Merebus



1
Biarkan warna batik kering dahulu di atas pемidang.



2
Celup atau rendam kain ke dalam natrium silikat untuk mematikan warna.



3
Basuh kain dengan air untuk menanggalkan natrium silikat.



4
Rebus kain di dalam air panas yang dicampurkan dengan serbuk abu soda untuk menanggalkan lilin.



5
Bilas kain dengan air.



6
Jemur kain sehingga kering.



KBAT

Bagaimanakah mengeluarkan lebihan lilin pada blok selepas mencelup lilin cair?



Sila Imbas

Video proses penghasilan batik blok.

KEMASAN PRODUK

1



Tanda ukuran sarung kusyen pada kain batik blok.

2



Guntingkan kain batik blok mengikut ukuran.

3



Jahit kain batik blok pada bahagian hadapan dan belakang.

4



Jahit zip pada ruang terbuka.

5



Hasil sarung kusyen yang siap dijahit.



NOTA MURID

- Pastikan saiz sarung kusyen diukur dengan tepat dan ditanda pada kain batik.
- Pastikan sarung kusyen dijahit dengan kemas.

Kegunaan Produk



Cadangan Produk Lain



Bekas alat tulis



Kotak tisu

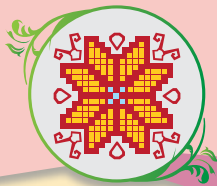


Tali leher



AKTIVITI

- Buat apresiasi tentang hasil kraf batik blok logam berdasarkan bahasa seni visual.
- Rakamkan gambar foto atau video sepanjang proses penghasilan batik blok untuk dokumentasi.



Tenunan Songket

PENGENALAN

Songket ialah kain tenunan tangan yang dihasilkan dengan menjalin benang loseng dan benang pakan. Songket berasal daripada perkataan “menyungkit”, iaitu teknik menyungkit benang loseng dengan menggunakan bilah buluh, lidi atau nibung bagi tujuan menghasilkan rekaan corak atau sulaman pada kain tenunan.

SEJARAH

Negeri Kelantan, Terengganu dan Pahang merupakan antara negeri terawal yang mengusahakan kegiatan menenun. Ini dibuktikan dengan pemakaian kain tenun oleh Cik Siti Wan Kembang, pemerintah wanita yang ternama di negeri Kelantan pada tahun 1610 hingga 1677. Kehalusan tenunan songket dengan rekaan corak dan ragam hias yang rumit menjadi penentu kedudukan seseorang pembesar dalam kalangan pemerintah pada masa dahulu.

(Sumber: Siti Zainon Ismail, 2018. *Reka Bentuk Kraf Tangan Melayu Tradisi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka)

TOKOH

HAJAH HABIBAH BINTI ZIKRI

- Beliau dilahirkan pada 5 Februari 1948 di Sungai Petani, Kedah.
- Beliau mendapat pendidikan awal di Sekolah Convent Sungai Petani, Kedah.
- Pada tahun 1971, beliau melanjutkan pengajian dalam bidang tekstil di Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, Institut Teknologi MARA.
- Pada tahun 1987, beliau menerima Anugerah *The Best Traditional Textile ASEAN* di Jakarta.
- Pada tahun 2002, beliau menerima Anugerah Seni Tampak.
- Karya kreatif beliau dijadikan hiasan eksklusif Istana Negara, Istana Johor, pejabat-pejabat kedutaan di luar negara, bangunan kerajaan, hotel dan pusat perangan di seluruh negara.
- Pada tahun 2004, songket rekaan beliau turut dirakamkan pada setem kenangan bersempena dengan pelancaran Songket Seni Warisan Agong anjuran Pos Malaysia.
- Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia telah melantik beliau sebagai Adiguru Songket dan dinobatkan selaku Tokoh Kraf Negara pada tahun 2007.



MOTIF TENUNAN SONGKET

Motif Flora

- › Motif flora merupakan unsur tumbuhan yang dikaitkan dengan simbol kecantikan, perubahan dan terapi kepada masyarakat Melayu.
- › Contoh motif flora ialah bunga, buah, daun, pokok dan cendawan.

Motif Fauna

- › Motif fauna merupakan unsur haiwan yang dijadikan perbandingan dan kiasan hidup dalam masyarakat.
- › Contoh motif fauna ialah ayam, gigi yu, itik, burung merak dan tapak sulaiman.

Motif Alam

- › Motif alam membawa maksud tertentu secara simbolik.
- › Contoh motif alam benda ialah keris, mahkota, kipas, pending dan kerongsang.
- › Contoh motif alam semula jadi ialah gunung, tali air, teluk berantai dan ombak.

Motif Makanan, Kosmos dan Kaligrafi

- › Motif makanan, kosmos dan kaligrafi memberikan makna dan nilai kepada pengalaman hidup.
- › Contoh motif makanan ialah bunga potong wajik, bunga tepung talam dan bunga ketupat.
- › Contoh motif kosmos ialah awan larat, bintang pecah lapan dan bulan bintang.
- › Contoh motif kaligrafi ialah jenis *thuluth* dan *nasakh*.



Lawi
ayam



Tampuk
manggis



Pucuk
rebung

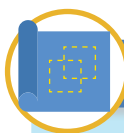


Bunga bintang
pecah lapan



3.1.2 Menghasilkan produk seni kraf tenunan (songket atau pua) menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:

- penjanaan idea
- penentuan konsep
- pelaksanaan proses
- kemasan produk



PROJEK 3: KAIN SONGKET

Fungsi: Kain selempang

Penjanaan idea: Pemerhatian dan kajian lapangan

Penentuan konsep: Alat permainan

Hal benda: Layang-layang

Pelaksanaan proses:

- Lakaran idea berdasarkan kajian
- Kajian reka letak
- Kajian warna
- Penyediaan alat dan bahan
- Proses penghasilan produk

Media: Benang emas dan perak

Teknik: Tenunan songket

Kemasan produk:

Hasil produk perlu dijahit dengan kemas

Kemahiran Abad Ke-21:

- Pemikir
- Berdaya Tahan

Elemen Merentas Kurikulum:

- Kreativiti dan Inovasi
- Keusahawanan
- Teknologi Maklumat dan Komunikasi



PROSES

PENJANAAN IDEA

Penjanaan idea melalui pemerhatian terhadap pelbagai jenis kain selempang.



PENENTUAN KONSEP

Berdasarkan konsep alat permainan, kajian hal benda yang dipilih ialah layang-layang.

Kajian Hal Benda



Layang-layang ikan bawal



Layang-layang segi tiga



Layang-layang ikan pari



Layang-layang kelawar



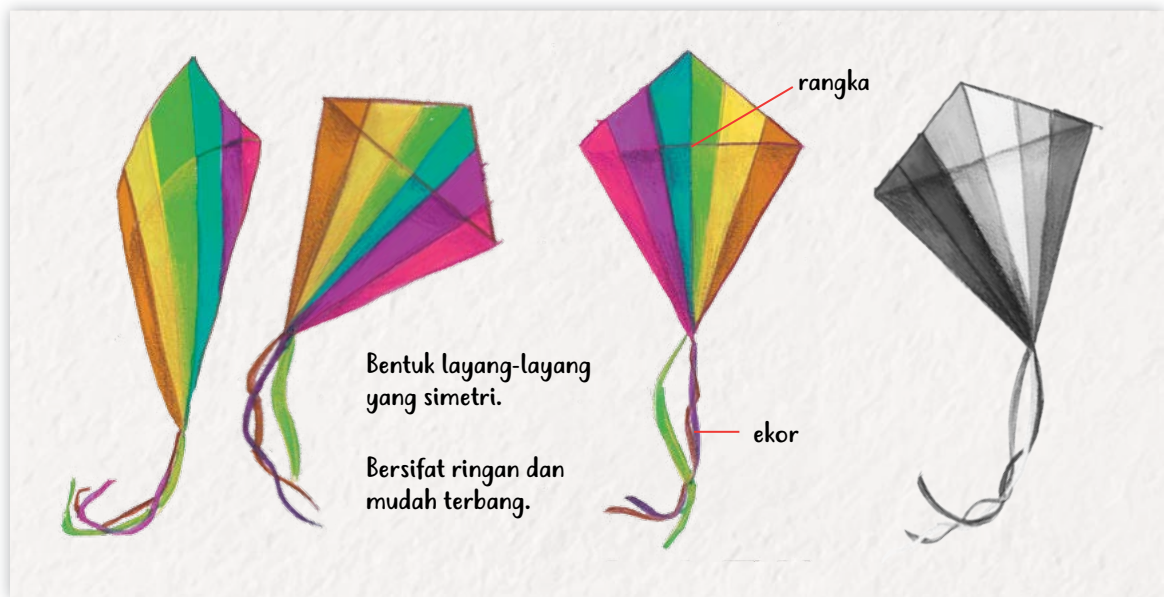
Layang-layang obor-obor



Layang-layang permata
(hal benda yang dipilih)

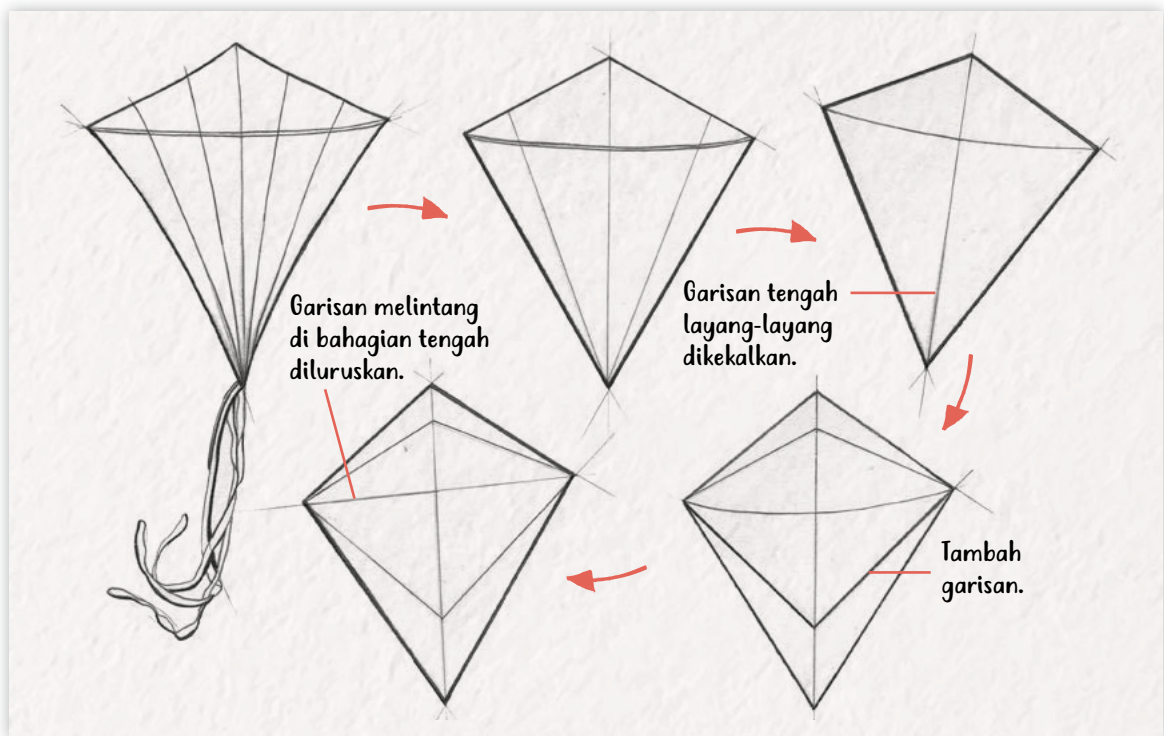
PELAKSANAAN PROSES

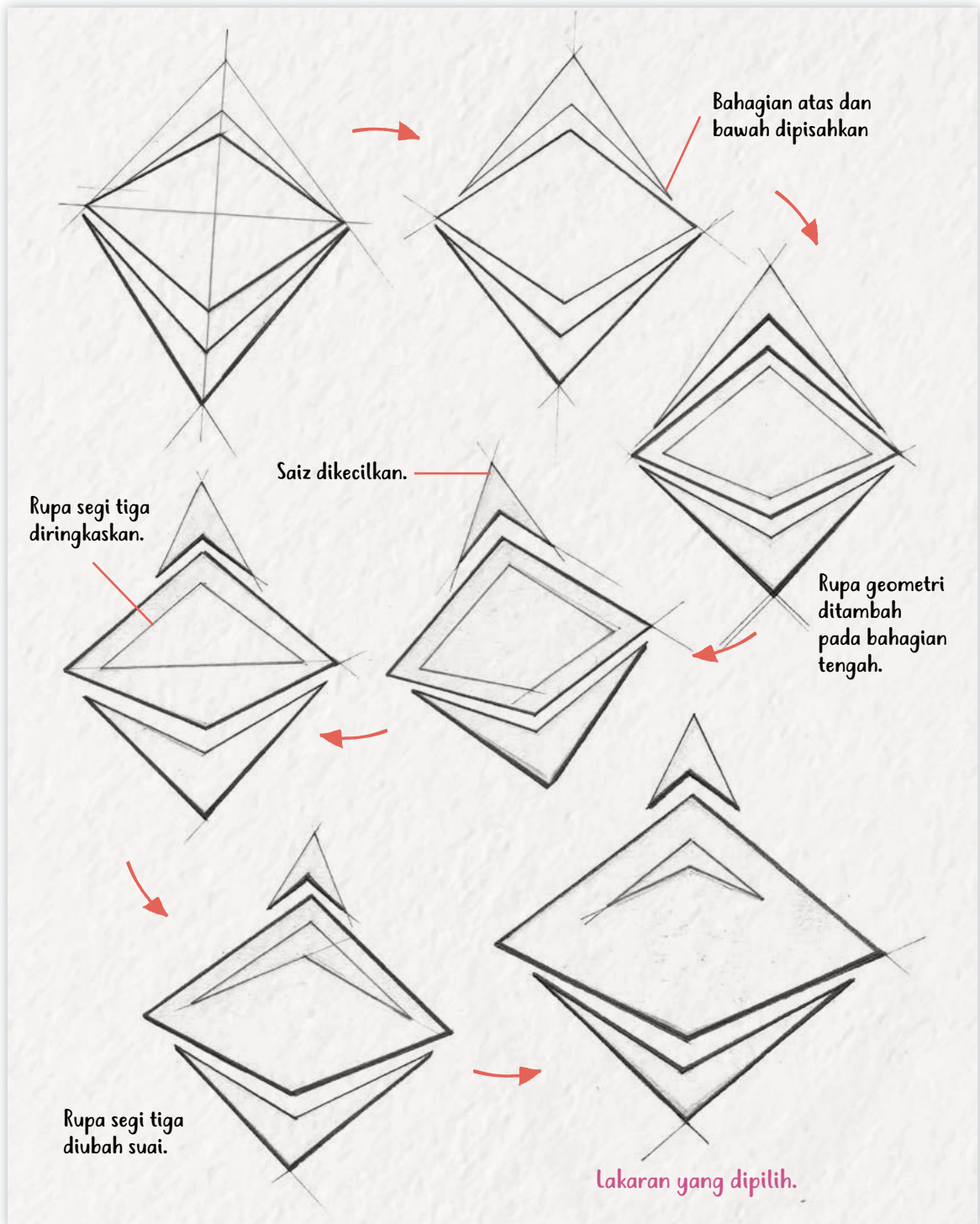
Lakaran Idea Berdasarkan Kajian



Ilustrasi berdasarkan hal benda yang dipilih.

Lakaran Perkembangan Idea



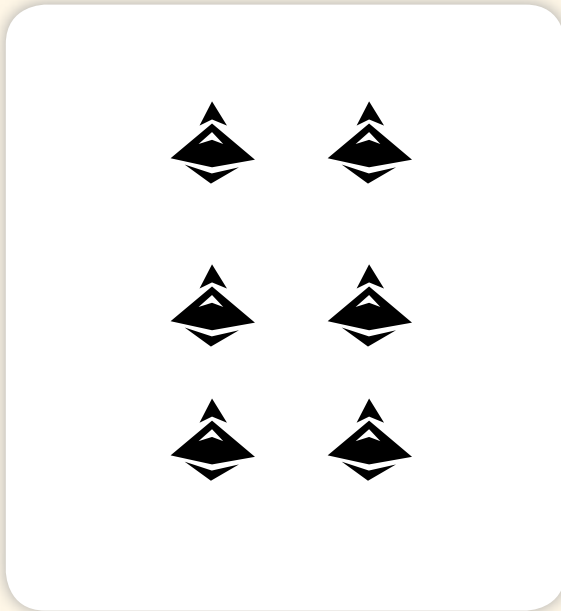


AKTIVITI

- Terangkan olahan perkembangan idea mengikut hal benda yang dipilih.

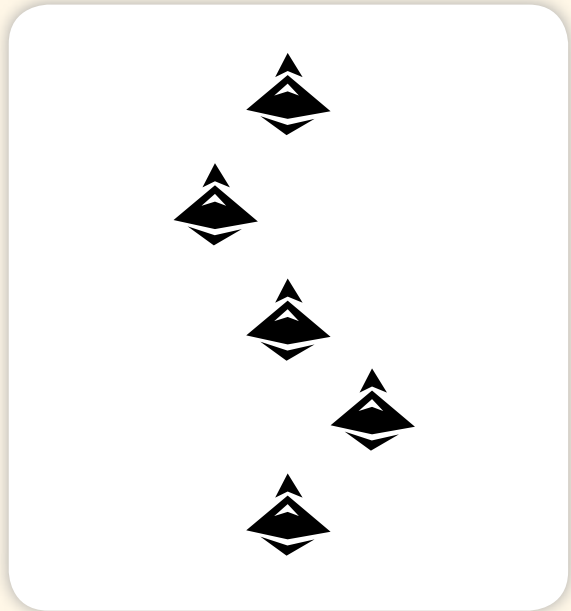
Kajian Reka Letak

1



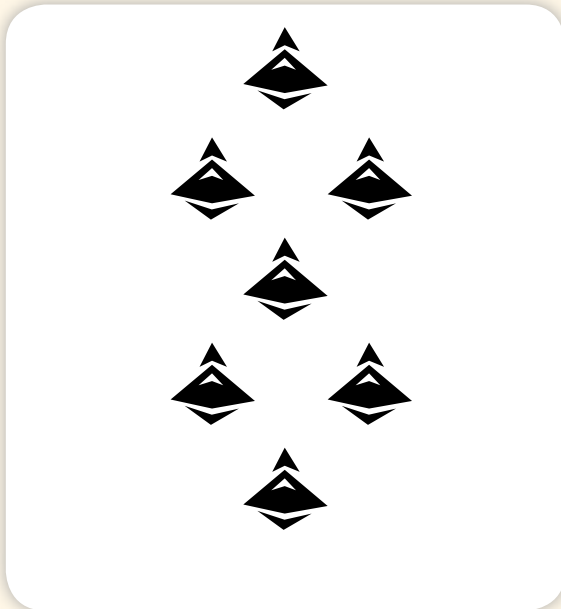
Reka letak 1

2



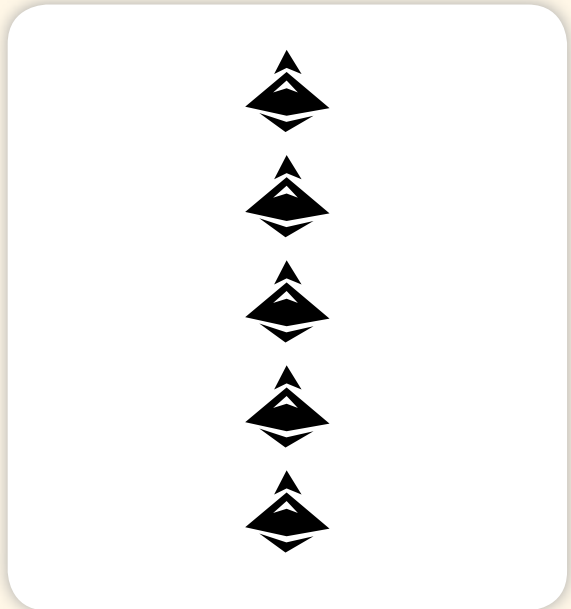
Reka letak 2

3



Reka letak 3

4



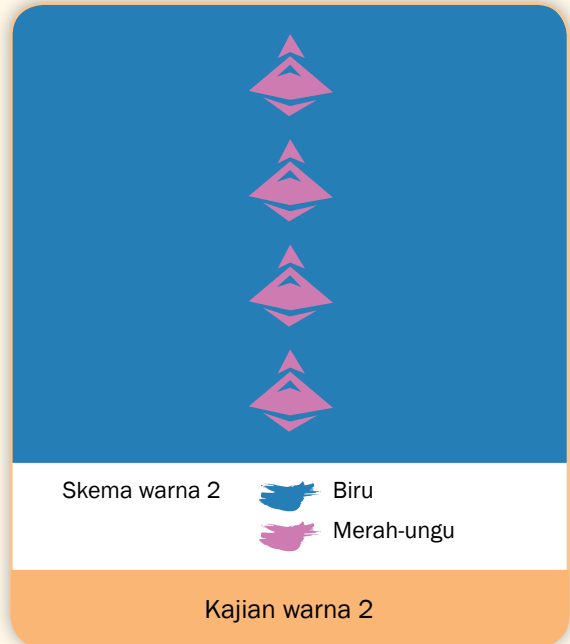
Reka letak 4
(reka letak yang dipilih)

Kajian Warna

1



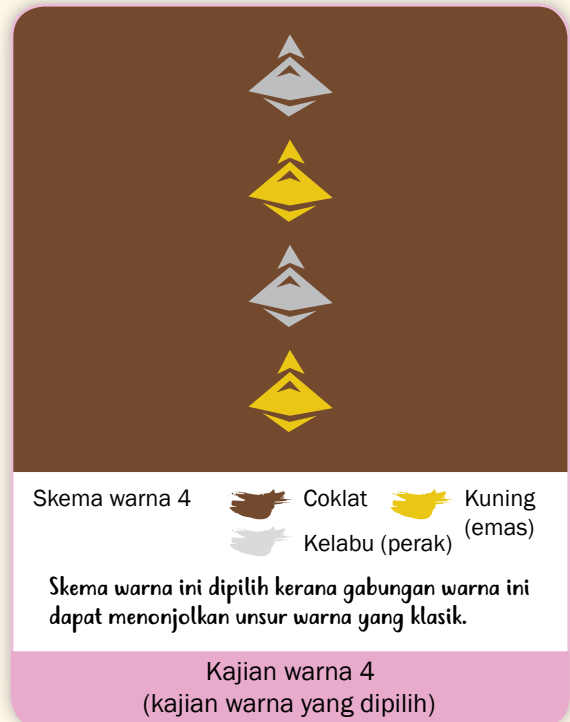
2



3

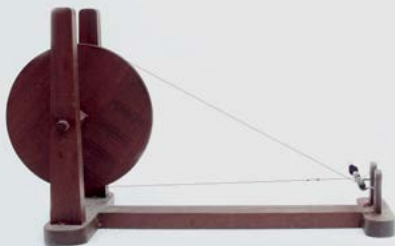


4



Penyediaan Alat dan Bahan

Penyediaan Alat Benang



Alat menerai

Fungsi: Menggulung benang tongkol pada peleting



Jarum menyampak

Fungsi: Memasukkan benang loseng melalui gigi jentera



Rahak dan darwin

Fungsi: Menerai benang tongkol

Penyediaan Bahan Benang



Pewarna kain

Fungsi: Mewarnakan benang tongkol



Benang hias

Fungsi: Menghasilkan rekaan motif



Benang karat

Fungsi: Mengarat dan mengikat butang



Benang sutera tongkol

Fungsi: Menenun kain

Penyediaan Alat Tenunan



Papan gulung

Fungsi: Menggulung benang loseng



Belira

Fungsi: Mengangkat benang loseng untuk menampakkan susunan butang



Gigi jentera

Fungsi: Merapatkan benang pakan



Anak kayu

Fungsi: Menahan papan, menggantung butang, mengangkat benang loseng dan benang karat



Anak geliging

Fungsi: Mengarat benang



INFO SENI

- Benang loseng ialah benang yang ditenun secara menegak dan benang pakan ditenun secara melintang.



Lidi

Fungsi: Memisahkan benang mengikut motif pada butang



Sumbi

Fungsi: Memastikan lebar kain kekal sama



Peleting

Fungsi: Menggulung benang



Jarum diselitkan
di dalam benang



Torak

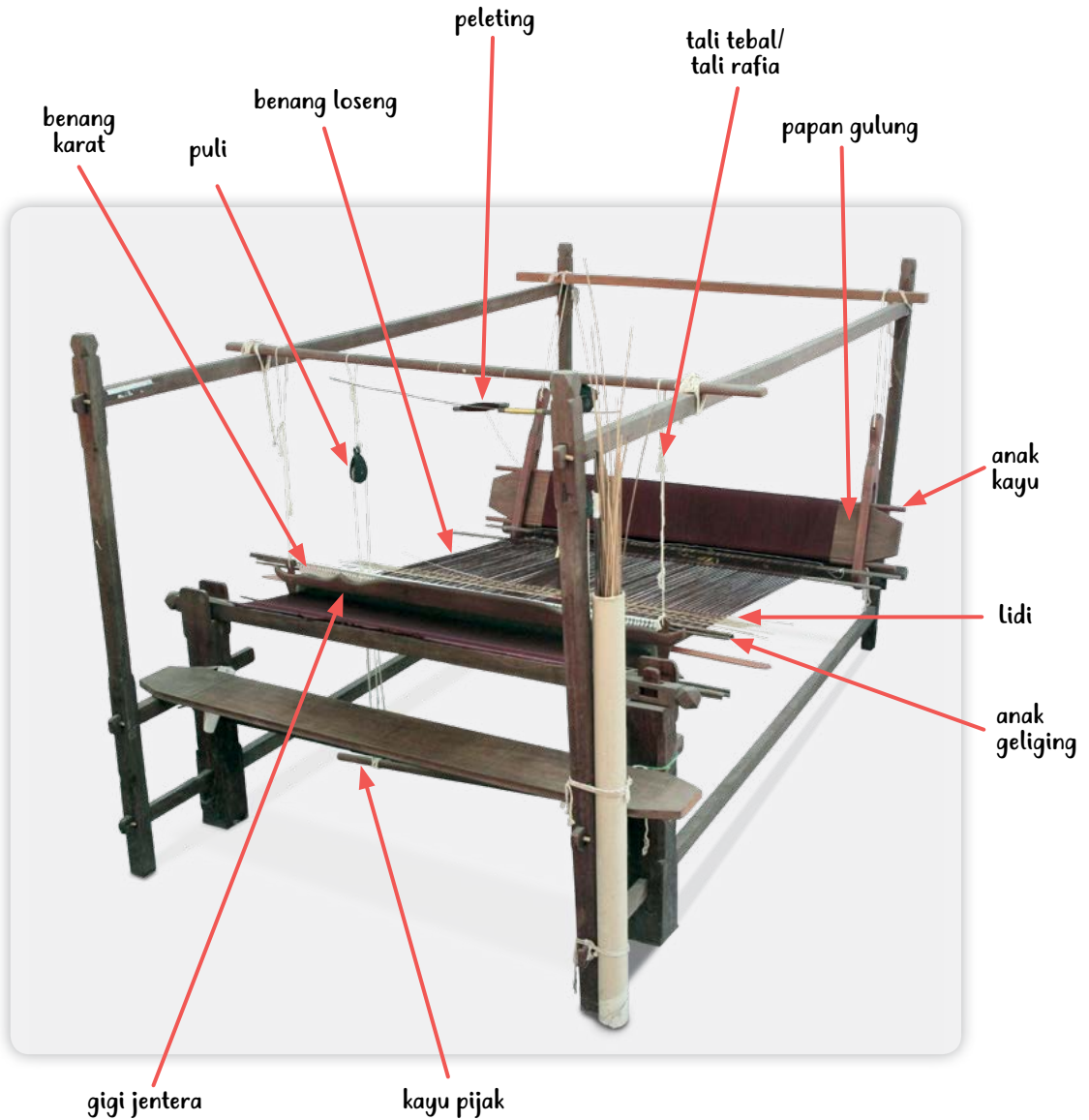
Fungsi: Memasukkan benang pakan
ke dalam benang loseng



Puli

Fungsi: Menarik benang loseng
supaya terbuka

Penyediaan Alat Kek Tenun Melayu Tradisional



INFO SENI

- Kek tenun Melayu tradisional merupakan alat utama untuk menghasilkan tenunan dan diperbuat daripada kayu.



AKTIVITI

- Padankan alat pada kek tenun berserta fungsi yang betul. Setiap kumpulan perlu menunjukkan jawapan secara serentak dan disemak untuk penambahbaikan.



Proses Penghasilan Produk

Proses Penyediaan Benang

1



Warnakan gumpalan benang tongkol dengan bahan pewarna yang dilarutkan dalam air panas.

2



Cuci gumpalan benang tongkol yang telah diwarnakan tadi dengan air bersuhu bilik.

3



Keringkan gumpalan benang tongkol di tempat yang terlindung daripada panas.

4



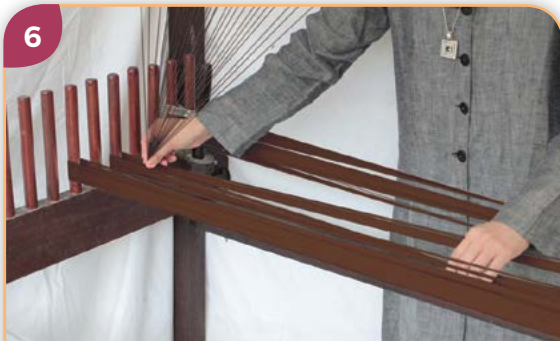
Leraikan gumpalan benang dan masukkan ke dalam darwin (proses menerai benang).

5



Gulung benang pada peleting dengan menggunakan alat menerai.

6



Lilitkan benang loseng mengikut ukuran panjang dan lebar kain (proses menganing benang).



7 Gulung benang loseng pada papan penggulung.



8 Masukkan jarum menyampak melalui gigi jentera (proses menyampak benang).



9 Masukkan benang melalui jarum menyampak dan tarik ke belakang gigi jentera.



10 Hasil menyampak benang yang telah siap.



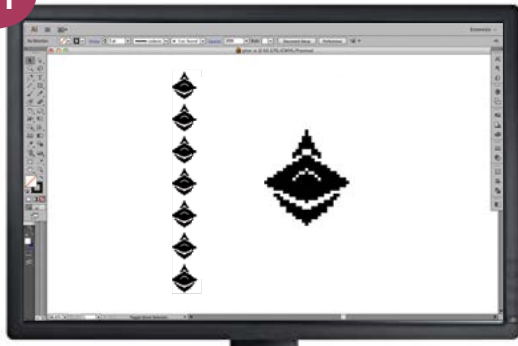
11 Bahagikan benang karat kepada dua lapisan di atas dan di bawah (proses mengarat benang).



12 Hasil mengarat benang yang telah siap.

Proses Menenun Songket

1



Hasilkan motif songket dengan menggunakan perisian komputer.

2



Kek tenunan yang telah siap dipasang dengan benang loseng.

3



Masukkan benang karat pada jalur benang loseng mengikut motif dan ikat pada bahagian atas (proses mengikat butang).

4



Gantungkan butang yang siap diikat pada tali rafia.

5



Masukkan belira mengikut susunan motif butang.

6



Tegakkan belira di dalam benang loseng.



Masukkan lidi mengikut susunan motif butang.



Tolak lidi ke arah hasil mengarat benang dengan rapat. Ulangi proses 5 hingga 8.



Masukkan benang pakan ke dalam benang loseng.



Rapatkan benang pakan dengan gigi jentera.



Selitkan benang emas untuk menghasilkan motif layang-layang.



Ulangi langkah 11 dengan menggunakan benang perak.

13



Masukkan benang pakan ke dalam benang loseng.

14



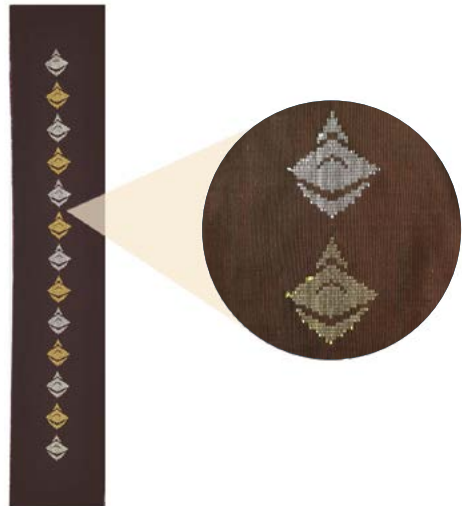
Kemaskan benang pakan dengan gigi jentera. Ulangi langkah 11 hingga 13 sehingga siap.

15



Potong hujung kain songket dan keluarkan daripada kek tenunan.

16



Hasil kain songket yang telah siap.



AKTIVITI

- Rakam gambar atau video sepanjang proses tenunan untuk dokumentasi.



Sila Imbas

Video proses penghasilan kain songket.



NOTA MURID

- Semasa proses menenun, pastikan benang pakan tidak ditarik terlalu kuat untuk mengelakkan tenunan menjadi tidak lurus pada bahagian kiri dan kanan.

KEMASAN PRODUK



Jahit keliling kain songket untuk kekemasan.



Hasil selempang songket yang siap dijahit.

Kegunaan Produk



Cadangan Produk Lain



Buku nota



Kasut

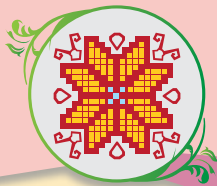


Kipas pengantin



AKTIVITI

- Buat apresiasi tentang hasil kraf tenunan songket berdasarkan bahasa seni visual.



Tenunan Pua

PENGENALAN

Tenunan pua merupakan tenunan ikat-lungsin yang diwarisi sejak turun-temurun oleh suku kaum Iban di Sarawak. Lazimnya, hasil tenunan pua digunakan sebagai pakaian dan hiasan, terutamanya dalam majlis yang melibatkan adat istiadat dan upacara keagamaan seperti kelahiran, perkahwinan dan kematian.

SEJARAH

Lazimnya, kemahiran menenun pua diwarisi oleh seorang anak perempuan daripada ibunya. Namun begitu, ada juga yang mengatakan penenun pua mendapat ilham atau mesej daripada mimpi, lalu diperturunkan dalam bentuk tenunan. Setiap motif dan corak yang dihasilkan dikatakan mempunyai keistimewaan dan maksud tertentu.

(Sumber: www.museum.sarawak.gov.my)

TOKOH

BANGIE A/K EMBOL

- Beliau dilahirkan pada 8 Mei 1945 di Kapit, Sarawak.
- Beliau menyertai Pertandingan Penggunaan Warna Asli dalam Tenun Ikat (Pua) anjuran UNESCO di Bangkok pada tahun 1998 dan mendapat tempat pertama.
- Pada tahun 1999, beliau pernah menyertai pameran dan demonstrasi tenunan pua di Pameran Pua Kumbu di Muzium Ethnographis, Sweden.
- Beliau dilantik sebagai jurutunjuk kelas tenunan pua anjuran Sarakup Indu Dayak Sarawak (SIDS) dan Sarakup Dayak Iban Association (SADIA) Pampang pada tahun 1994 – 1995.
- Pada tahun 2000, beliau dilantik sebagai Adiguru Kraf Tenun Pua yang pertama dan dilantik semula pada tahun 2006 atas sumbangan serta jasa beliau.



1



Kain pua kumbu Iban
(selimut)

2



Kain sirat
(cawat)

3



Kalambi
(jaket)

4



Bidang
(skirt)

Pakaian Tradisional Masyarakat Iban

1

KAIN PUA KUMBU IBAN (selimut):

Digunakan untuk upacara kelahiran, perkahwinan, pengebumian, perubatan dan upacara bercucuk tanam.

2

KAIN SIRAT (cawat):

Digunakan sebagai pakaian harian lelaki, terutamanya semasa aktiviti ritual, berperang dan ketika menyambut Hari Gawai.

3

KALAMBI (jaket):

Dipakai oleh lelaki dan wanita ketika upacara tertentu. Kalambi yang dipakai oleh pahlawan dilapisi kekabu untuk tujuan pertahanan.

4

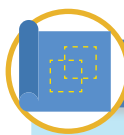
BIDANG (skirt):

Digunakan sebagai pakaian harian wanita ketika upacara tertentu dan pada perayaan Hari Gawai.



3.1.2 Menghasilkan produk seni kraf tenunan (songket atau pua) menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:

- i. penjaan idea
- iii. pelaksanaan proses
- ii. penentuan konsep
- iv. kemasan produk



PROJEK 4: KAIN PUA

Fungsi: Sarung tablet

Penjanaan idea: Pemerhatian dan kajian lapangan

Penentuan konsep: Fauna

Hal benda: Serangga

Pelaksanaan proses:

- Lakaran idea berdasarkan kajian
- Kajian reka letak
- Kajian warna
- Penyediaan alat dan bahan
- Proses penghasilan produk

Media: Benang dan pewarna

Teknik: Tenunan pua

Kemasan produk:

Hasil produk perlu dijahit dengan kemas

Kemahiran Abad Ke-21:

- Pemikir
- Berdaya Tahan

Elemen Merentas Kurikulum:

- Kreativiti dan Inovasi
- Keusahawanan
- Teknologi Maklumat dan Komunikasi



PROSES

PENJANAAN IDEA

Penjanaan idea melalui pemerhatian terhadap pelbagai jenis sarung tablet.



PENENTUAN KONSEP

Berdasarkan konsep fauna, kajian hal benda yang dipilih ialah serangga.

Kajian Hal Benda



Belalang



Pepatung



Mentadak



Rama-rama



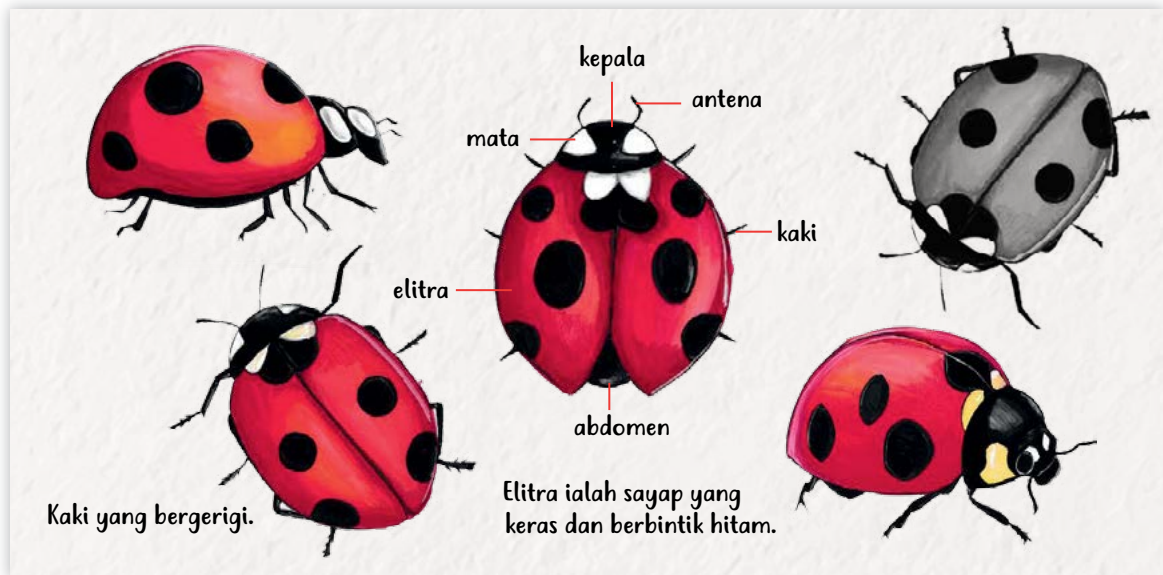
Kumbang kura-kura
(hal benda yang dipilih)



Semut

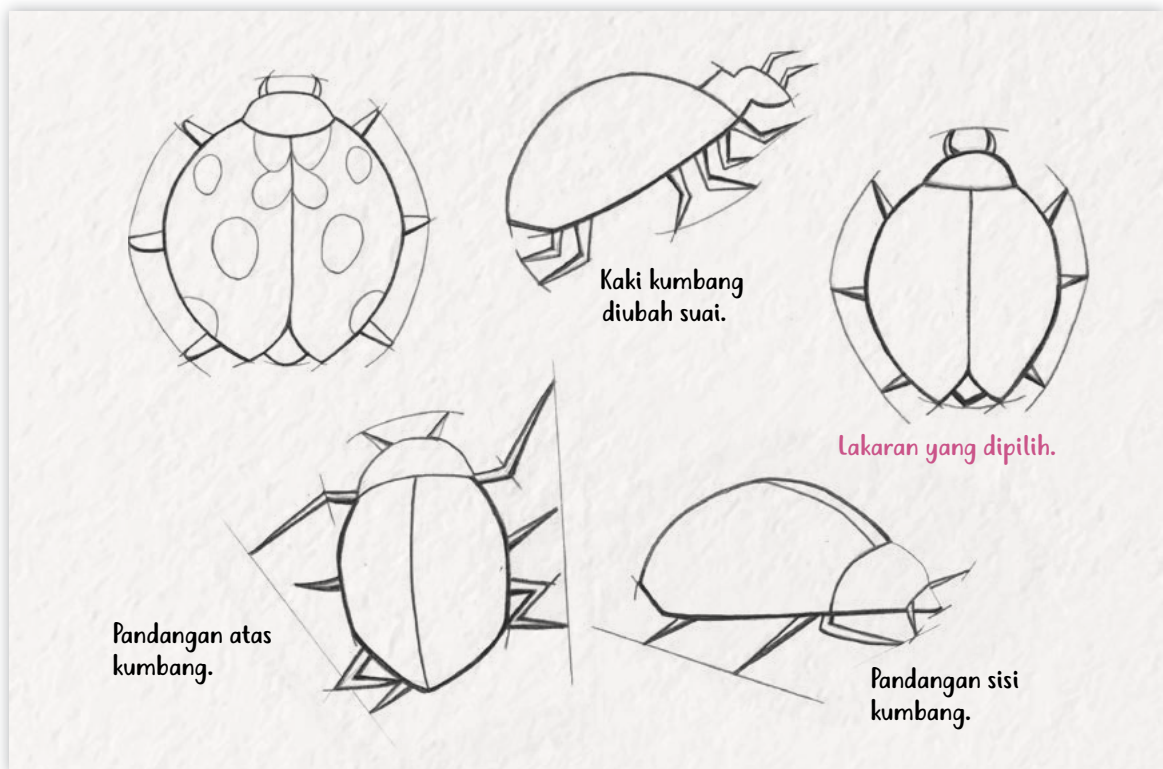
PELAKSANAAN PROSES

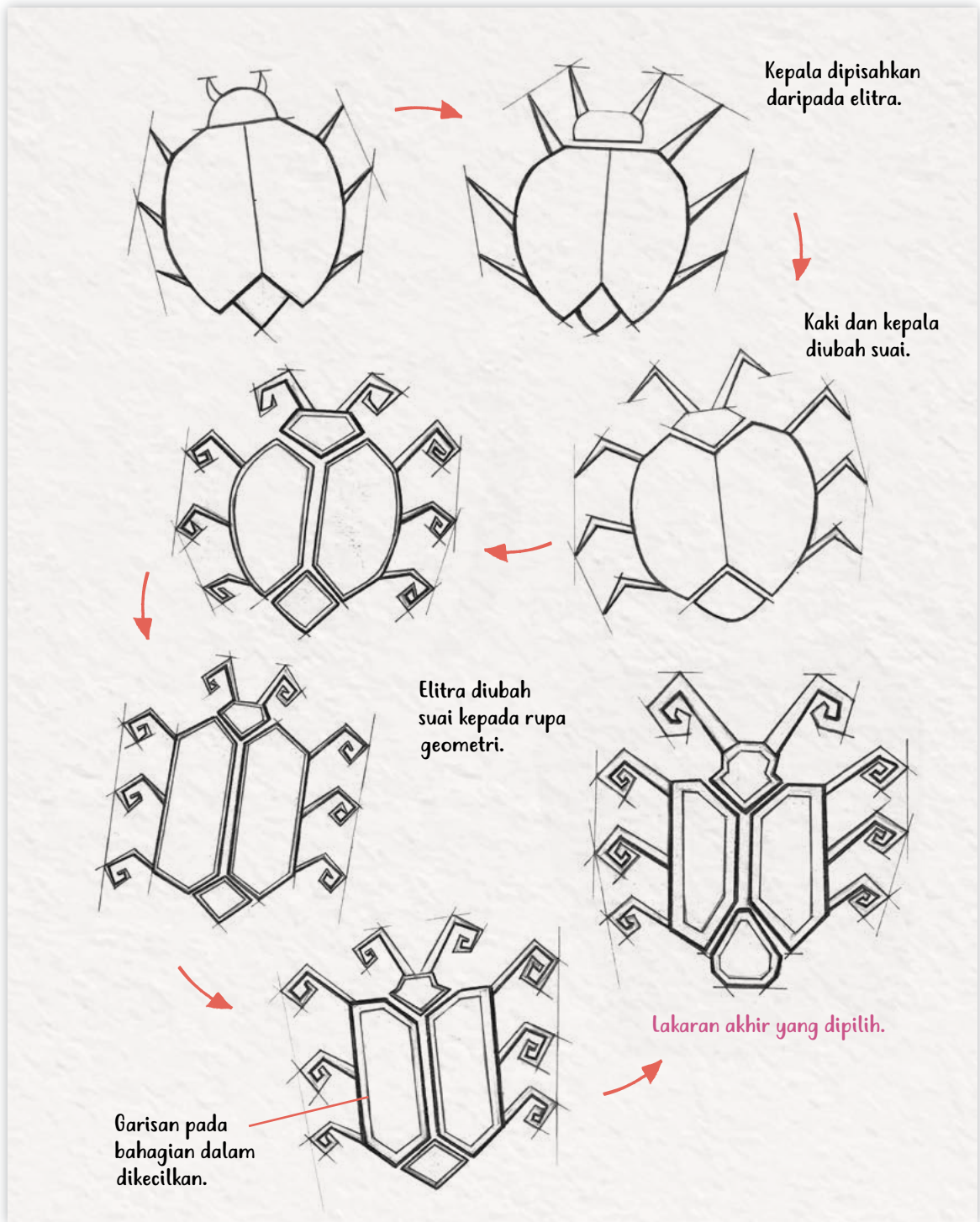
Lakaran Idea Berdasarkan Kajian



Ilustrasi berdasarkan hal benda yang dipilih.

Lakaran Perkembangan Idea



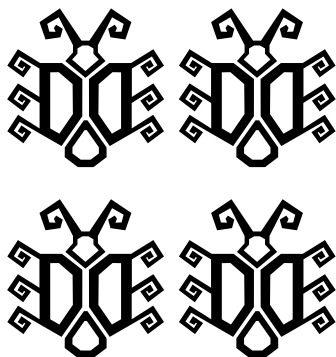


AKTIVITI

- Bentangkan olahan perkembangan idea mengikut hal benda yang dipilih.

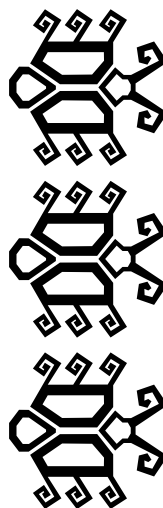
Kajian Reka Letak

1



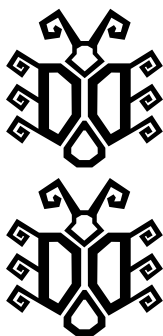
Reka letak 1

2



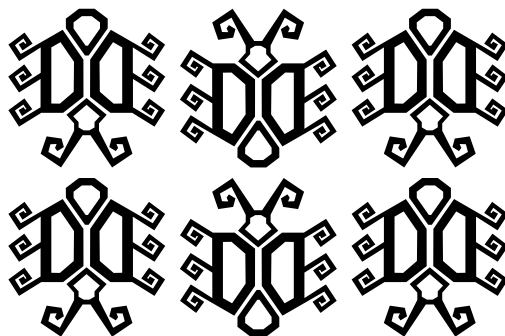
Reka letak 2

3



Reka letak 3
(reka letak yang dipilih)


4





Reka letak 4

Kajian Warna

1



Skema warna 1  Ungu
 Hijau

Kajian warna 1

2



Skema warna 1  Coklat
 Kuning

Kajian warna 2

3

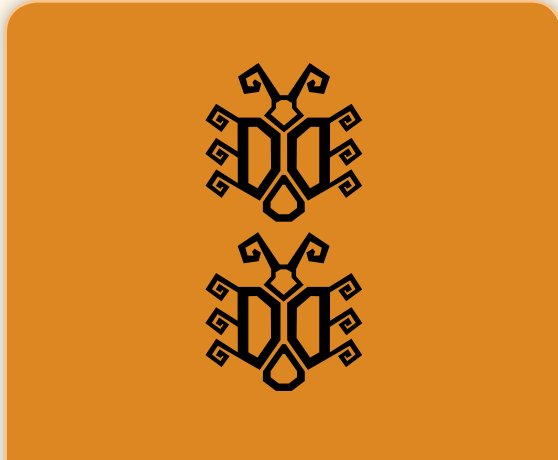




Skema warna 1  Merah
 Putih

Skema warna ini dipilih kerana terdapat kesan penegasan pada warna putih.

Kajian warna 3
(kajian warna yang dipilih)

4

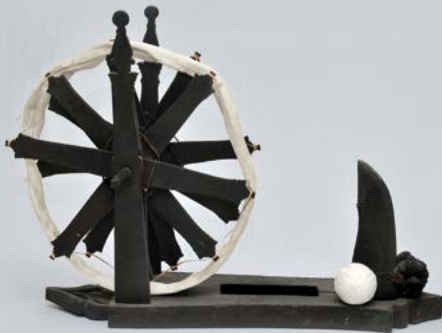


Skema warna 1  Jingga
 Hitam

Kajian warna 4

Penyediaan Alat dan Bahan

Penyediaan Alat Tenunan Pua



Alat menggulung (pelayang benang)

Fungsi: Menggulung benang kapas menjadi bebola benang



Kek (loom)

Fungsi: Menenun kain pua



Tangga benang (Tangga' ajan)

Fungsi: Mengikat motif



Kayu tendai

Fungsi: Menahan benang loseng pada bahagian atas



Kayu rakup

Fungsi: Menegangkan benang loseng



Kayu lambongan (bebungan)

Fungsi: Pembuka benang loseng



Beliak

Fungsi: Merapatkan benang pakan



Jengkuan

Fungsi: Memasukkan benang pakan ke dalam benang loseng



Lidi panjang

Fungsi: Diselitkan pada benang loseng



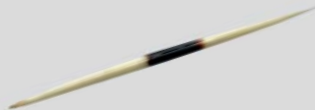
Kayu karap

Fungsi: Mengarap benang



Tempurung kelapa (tachu')

Fungsi: Mengisi bebola benang



Bulu landak (pin susup/sulat)

Fungsi: Mengemaskan jalur benang



Sarung sandar (sengkabit/ tempaut)

Fungsi: Menyandarkan badan untuk menegangkan benang loseng

Penyediaan Bahan Tenunan Pua



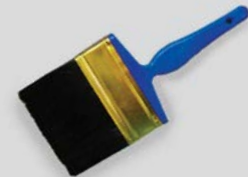
Benang kapas

Fungsi: Menenun kain



Tali rafia

Fungsi: Mengikat motif



Berus

Fungsi: Menyapu pewarna



Pewarna

Fungsi: Mewarnakan benang



Natrium silikat (sodium silicate)

Fungsi: Mematikan warna benang

Proses Penghasilan Produk

Proses Penyediaan Benang Tenunan Pua

1



Pasangkan benang kapas pada alat menggulung dan pintalkan benang untuk dijadikan bebola benang (proses nabu).

2



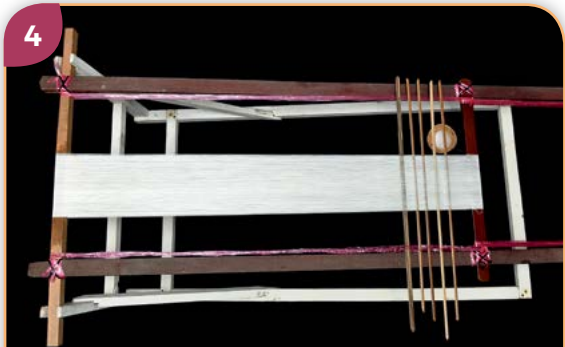
Ikat kayu rakup pada kek (loom) dengan tali rafia dan selitkan lima batang lidi panjang pada tali rafia tersebut.

3



Selitkan benang secara berselang-seli pada lidi panjang dengan meregangkan benang dari bawah ke atas (proses ngirit).

4



Ulangi langkah 3 sehingga mendapat ukuran lebar yang dikehendaki.

5



Masukkan kayu lambongan dan beliak di antara benang atas dengan benang bawah mengikut pembahagian benang.

6



Gunakan kayu karap untuk memasukkan benang yang dikait dengan menggunakan jari (proses mengarap).



Tenun kedua-dua bahagian hujung benang loseng dengan memasukkan benang pakan ke dalam benang loseng (proses negi).



Selitkan tali rafia sebagai tulang pada kedua-dua hujung benang loseng supaya benang tidak terlerai dan rapatkan dengan beliak (proses menegi).



Keluarkan benang dari kek (loom) dan selitkan dua batang kayu untuk membolehkan proses nipan atau melipat dilakukan di atas tangga benang. Kemudian, lidi panjang dimasukkan di antara dua lipatan mengikut susunan jalur benang (proses muai).



Ikat dan pusing tali rafia berulang kali pada jalur benang mengikut motif yang dikehendaki. Ikatan motif perlu kuat dan kemas (proses ngikat).



AKTIVITI

- Tali rafia diikat pada benang loseng untuk menghasilkan motif dan seterusnya menghalang kemasukan warna pada benang loseng.
- Ikat tali rafia dengan kuat pada motif permukaan benang loseng.

11



Ulangi langkah 10 sehingga motif siap diikat.

12



Keluarkan benang daripada tangga benang dan sapu benang dengan pewarna fabrik.

13



Keringkan benang di bawah cahaya matahari.

14



Celup benang ke dalam natrium silikat.

15



Angkat benang dan biarkannya selama empat hingga lapan jam.

16



Basuh benang dengan air bersih.

17



Jemur benang sehingga kering sepenuhnya.

18



Leraikan ikatan motif tali rafia pada jalur benang (proses muka tanchang).

19



Hasil motif pada benang setelah ikatan tali rafia dibuka.

20



Buka lipatan benang (proses ngerembai).

21



Pasang semula benang pada kek (loom).

22



Masukkan kayu lambongan, kayu karap dan lidi panjang di antara benang untuk memulakan proses tenunan.

Proses Tenunan Pua



1
Angkat kayu karap dan masukkan beliak ke dalam benang loseng.



2
Tegakkan beliak dan masukkan benang pakan ke dalam benang loseng.



3
Rapatkan benang pakan dengan menggunakan beliak.



4
Turunkan kayu lambongan dan masukkan beliak ke dalam benang loseng.



5
Masukkan benang pakan ke dalam benang loseng.



6
Rapatkan benang pakan dengan menggunakan beliak.



Ulangi langkah 1 hingga 6 sehingga siap.



Hasil kain pua yang telah siap.



Potong lebih benang di bahagian atas dan bawah.



Hasil kain pua yang kemas dan sedia untuk digunakan.



Sila Imbas

Video proses penghasilan kain pua.



AKTIVITI

- Rakam gambar atau video sepanjang proses tenunan pua untuk dokumentasi.
- Bentukkan beberapa kumpulan dan hantar wakil secara berpasangan untuk bergerak ke kumpulan lain. Kendalikan satu temu bual tentang proses penghasilan tenunan pua kepada kumpulan berkenaan. Kemudian, kembali semula kepada kumpulan asal untuk berkongsi maklumat tentang hasil sesi temu bual tersebut.



KEMASAN PRODUK

1



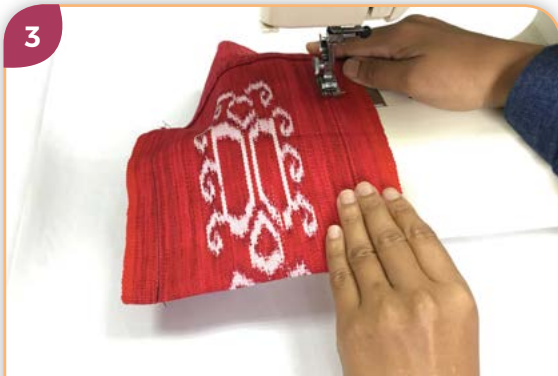
Tandakan ukuran sarung tablet pada kain pua.

2



Guntingkan kain pua mengikut ukuran sarung tablet.

3



Jahit kain pua pada bahagian hadapan dan belakang.

4



Jahit butang sarung tablet.

5



Hasil sarung tablet yang telah siap.

Kegunaan Produk



Cadangan Produk Lain



Dompot



Pelapik tetikus



Beg bimbit



AKTIVITI

- Buat apresiasi tentang hasil kraf tenunan pua berdasarkan bahasa seni visual.



Apresiasi Seni Kraf

APRESIASI PRODUK

Apresiasi Produk Seni Kraf

Apresiasi produk seni kraf merupakan suatu penghargaan untuk mengangkat martabat sesuatu produk. Bahasa seni visual digunakan untuk melihat kefahaman tentang seni kraf melalui unsur seni dan prinsip rekaan. Antara seni kraf yang terdapat di Malaysia ialah batik lukis, batik blok, tenunan songket dan tenunan pua.

Batik Lukis



Hasil batik lukis dijemakan dalam motif bunga seri pagi dan dilukis berulang-ulang. Selain itu, terdapat motif daun yang disusun menegak dan melintang. Warna sejuk dipilih untuk menghasilkan kesan harmoni. Susunan motif menghasilkan irama aliran. Garisan beralun menghasilkan rupa motif flora. Jalinan tampak yang menarik dapat ditonjolkan dalam motif flora.

Batik Blok

Hasil batik blok logam diilhamkan daripada motif flora yang diterapkan secara berulang-ulang dengan susunan yang padat. Motif flora menampakkan irama berselang-seli. Garisan melintang, melengkung dan putus-putus menimbulkan unsur pergerakan pada motif tersebut. Warna biru sebagai latar dapat menimbulkan unsur kontra pada keseluruhan hasil batik.



Tenunan Songket



Hasil kain songket ditenun mengikut motif bunga pecah lapan dan motif bunga talam. Motif ini telah diolah menjadi rupa geometri dan disusun secara harmoni. Motif bunga pecah lapan di bahagian badan kain disusun penuh berselang-seli. Motif bunga talam di bahagian kaki kain yang disusun selari menghasilkan kesan simetri. Pemilihan benang perak dan merah dapat menimbulkan kesan klasik dan tradisional.

Tenunan Pua

Hasil kain pua dikenali sebagai “berinjan betali” yang memaparkan rekaan motif secara simbolis. Penghasilan kain pua ini menggunakan benang kapas dan pewarna semula jadi. Penggunaan garisan penjuru dan melengkung dapat menghasilkan rupa geometri pada motif. Susunan motif pada kain pua menimbulkan aliran yang progresif. Motif pada kain pua juga menghasilkan reka corak yang pelbagai. Warna yang dipilih ialah warna merah-jingga dan kuning cerah yang menghasilkan warna panas.



AKTIVITI

- Anjurkan satu sesi lawatan ke pusat kraf tangan dan buat apresiasi tentang hasil produk kraf yang terdapat di sana. Dalam kumpulan, bincang dan catat maklumat berkenaan apresiasi tersebut di atas kertas sebak. Paparkan maklumat kepada kumpulan lain untuk dinilai dan dibuat penambahbaikan.





Budaya Visual

DOKUMENTASI PRODUK

Apresiasi Penghasilan Produk Kraf



Batik lukis menggambarkan gaya dimensi baharu yang berfungsi sebagai alas meja. Motif batik lukis masih bercirikan tahun 1920-an, iaitu pilihan flora yang berkerawang. Reka letak motif flora yang teratur memberikan mesej masyarakat Melayu yang saling mempercayai antara satu sama lain. Pemilihan media warna batik dipilih untuk mewarnai hasil motif flora batik.



Songket menggambarkan gaya dimensi baharu yang berfungsi sebagai selempang. Motif songket layang-layang yang dipengaruhi oleh motif Islamik jelas kelihatan dengan ciri-ciri geometri. Reka letak motif layang-layang yang seragam menggambarkan mesej tentang kehidupan manusia yang mengikut aturan pencipta. Pemilihan media benang emas dan perak dipilih untuk menghasilkan motif songket.



3.2.2

Membuat apresiasi tentang penghasilan produk seni kraf dengan budaya visual melalui:

- i. gaya (teknologi)
- ii. ruang (masa, persekitaran dan peristiwa)
- iii. karyawan (nilai)
- iv. makna (mesej)
- v. fungsi (keperluan)
- vi. media, proses dan teknik

Dokumentasi Pameran

Dokumentasi ialah satu cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen dengan menggunakan bukti daripada rakaman gambar atau kamera video semasa hari kejadian. Menerusi pameran, dokumentasi perlu dirakamkan melalui aktiviti-aktiviti seperti membuat perancangan, menjalankan promosi, menyediakan tempat dan menguruskan hari pelancaran.

Perancangan Pameran

Sebelum Pameran

Murid menyediakan kertas kerja dan membentuk ahli jawatankuasa pameran.



Murid berbincang dan mengagihkan tugas.

Pengurusan Pameran

Ahli jawatankuasa promosi membuat publisiti dan menyediakan tempat untuk mengumpul hasil karya sebagai bahan pameran. Mereka bertanggungjawab untuk mempamerkan dan menggantung hasil karya di ruang pameran yang disediakan.



Hasil karya digantung pada papan pameran.



Hasil karya dipamerkan di ruang yang dikhaskan.

Pelancaran Pameran

Semasa Pameran

Pengkarya mempamerkan hasil karya mereka dan membuat pembentangan kepada para pengunjung yang hadir.



Hasil karya dibentangkan kepada pengunjung.

Selepas Pameran

Ahli jawatankuasa dokumentasi mengumpul hasil rakaman gambar sepanjang sesi pameran dijalankan. Hasil gambar dicetak dan disusun untuk dipaparkan pada papan kenyataan peristiwa sekolah atau untuk disimpan dalam fail.



Dokumentasi dipaparkan pada papan kenyataan sekolah.



AKTIVITI

- Bentukkan jawatankuasa untuk mengadakan pameran seni kraf peringkat sekolah. Rakam gambar foto atau video sepanjang sesi pameran dijalankan untuk tujuan dokumentasi.
- Buat laporan pascanilai (post-mortem) selepas selesai pameran dan serahkan kepada pengetua sekolah untuk tujuan dokumentasi bahan.



LATIHAN

1. Nyatakan perbezaan antara penghasilan batik lukis dengan batik blok.
2. Mengapakah damar perlu dimasukkan ke dalam campuran lilin untuk menghasilkan batik?
3. Berikan sebab batik perlu direndamkan di dalam natrium silikat (sodium silicate).
4. Jelaskan proses untuk menanggalkan lilin daripada kain.
5. Apakah persamaan antara teknik menenun kain songket dengan kain pua?
6. Nyatakan benang yang sesuai untuk menghasilkan tenunan songket.
7. Apakah fungsi tali rafia yang diikat pada benang loseng sebelum aktiviti menenun kain pua?
8. Berikan nama peralatan untuk memutarakan benang pada peleting.
9. Terangkan fungsi gigi jentera bagi tenunan kain songket.
10. Apakah proses yang sedang dilakukan dalam gambar di bawah?



BAB 1

1. Sekuji digunakan untuk meratakan warna.
2. (a) Stiker perlu dilekatkan pada saring sutera. (b) Pita pelekat perlu dilekatkan pada bahagian tepi pемidang. (c) Tepi pемidang ditanda pada fabrik.
3. Untuk mengelakkan warna terkeluar daripada bahagian yang tidak diingini.
4. Penghasilan cetakan dua warna perlu menyediakan lebih daripada satu stensil.
5. Tujuannya adalah untuk memastikan pемidang berada pada kedudukan yang sama bagi cetakan kali kedua.
6. Aturan sepertiga digunakan dengan memastikan salah satu daripada empat titik pertemuan menyentuh satu subjek utama komposisi.
7. ISO yang biasa digunakan antara 100 hingga 400 berdasarkan keadaan cahaya sama ada terang atau mendung.
8. Aspek artistik dan aspek teknikal.
9. Format RAW: Saiz fail digital yang besar (memerlukan kapasiti kad memori yang lebih tinggi). Data asal daripada sensor kamera digital.
Format JPEG: Saiz fail digital yang lebih kecil. Data yang telah dimampatkan oleh pemproses di dalam kamera digital.
10. Berdasarkan gambar foto tersebut, format horizontal lebih sesuai digunakan untuk mendapatkan gambaran panorama tasik Putrajaya.

BAB 2

1. Rekaan risalah dibuat berasaskan penentuan tema dan penjanaan idea.
2. Dami dihasilkan untuk dibentangkan kepada pelanggan bagi mendapatkan maklum balas dan cadangan penambahbaikan karya.
3. *Additive* ialah warna berasaskan cahaya, manakala *subtractive* ialah warna berasaskan pigmen.
4. Maksud strategi rekaan ialah penentuan keberhasilan rekaan pembungkusan berdasarkan dapatan penyelidikan, manakala peranan strategi rekaan ialah mengenal pasti kebolehpasaran produk mengikut kesesuaian klasifikasi pelanggan.

5. Permukaan kayu perlu dilicinkan untuk memudahkan proses kemasan.
6. Apit F.
7. Awal kurun ke-19.
8. Kayu walnut dan kayu mahogani.
9. Peranan utama promosi adalah untuk memaklumkan kepada umum tentang kewujudan sesuatu produk (terutamanya produk baharu).
10. Gambar foto menunjukkan proses melukis bentuk lengkung di atas permukaan kayu menggunakan pensel.

BAB 3

1. Batik lukis menggunakan alat canting untuk melukis motif, manakala batik blok menggunakan blok untuk menerap motif.
2. Damar dimasukkan ke dalam campuran lilin untuk melikatkan lilin.
3. Batik direndamkan di dalam natrium silikat (sodium silikat) supaya warna tidak luntur apabila dicuci.
4. Abu soda (soda ash) dicampurkan ke dalam air panas untuk menanggalkan lilin daripada kain batik.
5. Persamaan teknik antara kain songket dengan kain pua ialah proses menenun benang pakan dan benang loseng.
6. Benang sutera tongkol dan benang hias.
7. Tali rafia diikat untuk menghasilkan motif pada benang putih dan mengelakkan warna masuk ke dalam ikatan tersebut.
8. Alat menerai.
9. Gigi jentera berfungsi untuk merapatkan benang pakan pada benang loseng semasa proses menenun.
10. Gambar foto menunjukkan proses menerap motif menggunakan blok logam.

GLOSARI

abu soda (soda ash) berfungsi untuk menanggalkan lilin daripada kain.

air api (asid soldering) cecair asid untuk pematerian.

akrilik bahan lut sinar yang kukuh dan kelihatan seperti kaca.

analogous warna pada roda warna yang terletak bersebelahan di antara satu sama lain.

Art Deco gaya seni yang bermula pada tahun 1920–1930. Gaya ini bermotifkan corak geometri dan menggunakan warna terang.

berus sembur (air brush) alat untuk menyembur pewarna bagi mendapatkan kesan semburan yang halus dan licin.

butang simpulan benang asing yang menggantikan lidi songket sebagai tanda corak.

damar (resin) rembesan hidrokarbon kebanyakan tumbuhan, terutamanya pokok konifer.

dami cadangan susunan dan gubahan kasar sesuatu penerbitan

fotografik penggunaan teknik fotografi yang cenderung kepada aspek artistik.

geometri cabang matematik yang berkaitan dengan suatu nilai, ukuran dan hubung kait di antara satu titik, garisan, sudut dan objek padu yang dapat memberi nilai kepada sesuatu ruang.

grafik vektor grafik berkomputer ditakrifkan sebagai titik 2D yang disambungkan oleh garis dan lengkung untuk menghasilkan imej. Grafik ini boleh diperbesar dan dicetak tanpa mengalami masalah imej kabur (pixelated).

identiti korporat rekaan grafik yang mewakili sesebuah organisasi.

ikat-lungsin proses membuat kain dengan cara menyilangkan benang pakan ke dalam benang loseng dengan menggunakan kek.

kertas foto kertas khusus untuk mencetak gambar foto.

komposit ialah gabungan imej-imej menjadi gambar lengkap.

kun alur fabrik pita yang dilipat dan dijahit di antara tepi fabrik dengan lapik sebagai hiasan.

megabait unit ingatan komputer (computer memory) yang mewakili lebih kurang 1000 kilobait.

mematikan warna proses melekatkan warna pada kain dengan menggunakan bahan kimia supaya tidak luntur.

menerai proses meleraikan benang tongkol dan menggulungnya ke peleting dengan menggunakan rahak dan darwin.

menganing proses meregangkan benang loseng menggunakan alat menganing bagi menentukan saiz panjang atau jumlah helaian kain yang akan ditenun.

mengarat proses membahagikan benang loseng kepada dua lapisan dan diangkat turun naik secara berselang-seli.

menyampak proses memasukkan benang loseng ke dalam gigi jentera dengan menggunakan jarum menyampak.

mesin pelelas mesin bersaiz kecil yang digunakan untuk menggilap permukaan logam dengan menggunakan kertas pasir.

menyungkit (nyungkit) proses menyisip lidi songket pada benang loseng untuk membentuk corak yang akan ditenun dengan benang emas.

model kasar (mock-up) karya contoh dalam bentuk tiga dimensi.

nibung nama sejenis pokok palma.

organik rupa dan bentuk yang tidak bersegi, berpenjuru atau bersudut seperti bulat atau gabungan bulat dan bujur.

palitan berus (brush stroke) berus yang dicelup ke dalam lilin terus disapu pada permukaan kain mengikut reka corak terancang atau bebas.

panel utama reka letak pada bahagian hadapan pembungkusan.

pelitupan (masking) proses melitup bahagian-bahagian tertentu dalam proses menghasilkan karya.

pemangkasan (cropping) proses memotong gambar untuk mendapatkan ukuran tertentu.

penghembus kaki alat mengeluarkan api untuk meleburkan pateri.

peralatan domestik peralatan yang direka khusus untuk kegunaan di tempat kediaman atau rumah.

perisian aplikasi yang dipasang dalam komputer.

RAW format rakaman kamera digital yang berkualiti tinggi.

roda warna representasi spektrum warna dalam bentuk bulatan.

ruang negatif bahagian latar belakang dalam gambar.

ruang positif bahagian yang menunjukkan fokus utama dalam gambar.

saring sutera proses mencetak yang melibatkan cat atau dakwat disaring ke atas kertas atau tekstil melalui saring yang dibuat daripada sutera.

sepia warna seakan-akan merah-jingga pada gambar foto hitam putih yang diproses menggunakan bahan kimia. Warna sepia juga boleh terhasil pada gambar hitam putih yang disimpan dalam jangka masa yang lama.

skema warna koleksi pilihan warna yang digunakan dalam sesebuah rekaan.

stensil alat yang digunakan untuk mencetak.

teknik venir lapisan kayu nipis yang diletakkan (layering) di atas permukaan kayu tebal. Teknik ini popular dalam pembuatan perabot.

triadic kombinasi tiga warna yang memiliki jarak yang setara pada roda warna.

walnut kayu daripada pokok walnut yang digunakan untuk membuat perabot.

SENARAI RUJUKAN

- Alain Briot, 2011. *Marketing Fine Art Photography*. California: Rocky Nook.
- Alan Swann, 1993. *Basic Design and Layout*. London: Phaidon Press Limited.
- Amy E. Arntson, 2006. *Digital Design Basics*. California: Thomson Wadsworth Publishing.
- Amy E. Arntson, 2011. *Digital Design Basics, 6th*. California: Thomson Wadsworth Publishing.
- Arba'iyah Ab. Aziz, 2018. *Simbolisme dalam Motif Songket Melayu Terengganu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Carma R. Gorman, 2003. *The Industrial Design Reader*. New York: Allworth Press.
- Charlotte & Peter Fiell (ed.), 2016. *Industrial Design A-Z*. Cologne, Germany: TASCHEN.
- Dan Cuffaro & Isaac Zaksenberg, 2013. *The Industrial Design Reference & Specification Book: Everything Industrial Designers Need to Know Every Day*. California: Rockport Publishers.
- Datin Amar Margaret Linggi, 2000. *Tun Jugah Pua Gallery*. Sarawak: Tun Jugah Foundation.
- Datin Amar Margaret Linggi, 2001. *Ties That Bind: Iban Ikat Weaving*. Sarawak: Tun Jugah Foundation.
- Elizabeth Resnick, 2003. *Design for Communication Conceptual Graphic Design Basics*. New York: Wiley & Sons.
- Halimatun Abdul Shukor et al., 2009. *Seni Kraf Tenunan Motif & Teknik*. Rawang: Institut Kraf Negara, Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia.
- John Heskett, 1980. *Industrial Design*. New York: Oxford University Press.
- Juhari bin Azmi et al., 2009. *Seni Kraf Batik Motif & Teknik*. Rawang: Institut Kraf Negara, Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia.
- Kristin Cullen, 2007. *Layout Workbook*. USA: Rockport Publishers.
- Marianne R. Klimchuk & Sandra A. Krasovec, 2013. *Packaging Design—Successful Product Branding From Concept to Shelf 2nd Edition*. New Jersey: Wiley.
- Mohammad Khizal Mohamed Saat, 2011. *Asas Percetakan Sutera Saring*. Pulau Pinang: Universiti Sains Malaysia.
- Peter Ensengerger, 2011. *Focus on Composing Photos*. London: Focal Press.
- Ruzaimi Mat Rani, 2010. *Sketching Masterclass*. Kuala Lumpur: Page One.
- Scott W. Santoro, 2013. *Guide to Graphic Design*. New York: Pearson.
- Sharkawi Che Din, 2016. *Media Digital*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Siti Zainon Ismail, 2018. *Reka Bentuk Kraf Tangan Melayu Tradisi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Siti Zainon Ismail, 1994. *Tekstil Tenunan Melayu Keindahan Budaya Tradisional Nusantara*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Sri-Kartini Leet, 2011. *Reading Photography. A Sourcebook of Critical Text 1921–2000*. London: Lund Humphries.
- Timothy Samara, 2006. *Typography Workbook: A Real-World Guide to Using Type in Graphic Design*. California: Rockport Publishers.
- Timothy Samara, 2007. *Design Elements: A Graphic Style Manual*. California: Rockport Publishers.

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

Skim Pinjaman Buku Teks			
Sekolah _____			
Tahun	Tingkatan	Nama Penerima	Tarikh Terima

Nombor Perolehan: _____

Tarikh Penerimaan: _____

BUKU INI TIDAK BOLEH DIJUAL

ISBN 978-983-49-2089-0



9 789834 920890

FT503001