



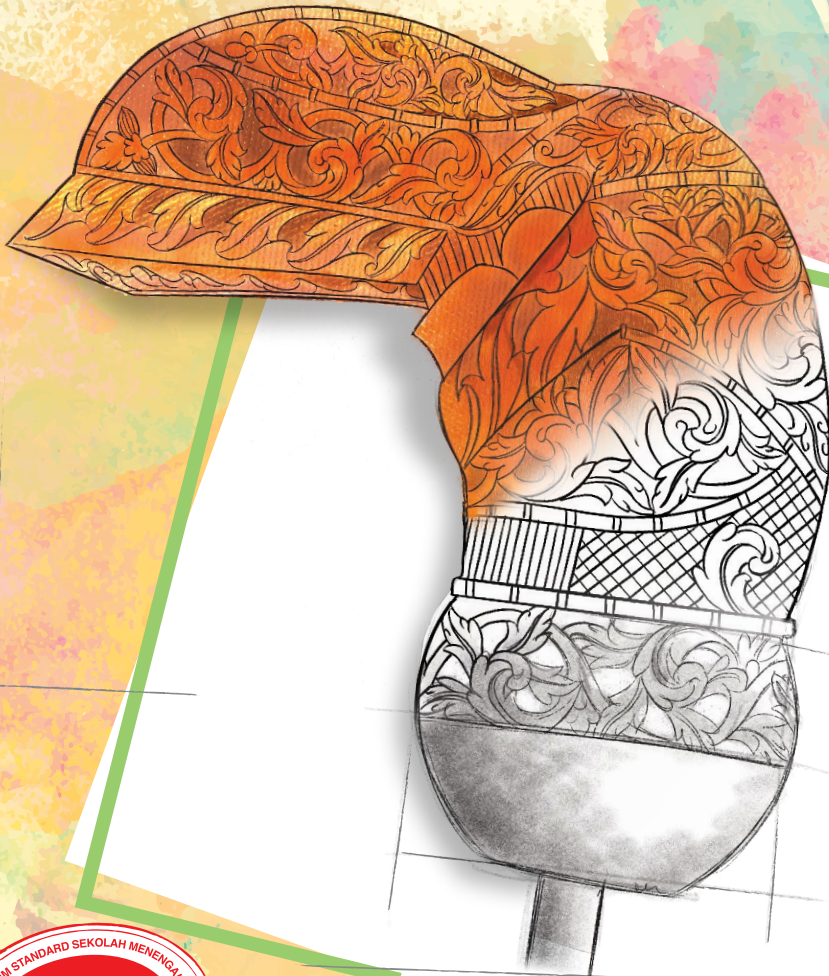
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

Sejarah dan Pengurusan Seni

SEKOLAH SENI MALAYSIA

Tingkatan

5





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)

Sejarah dan Pengurusan Seni

Sekolah Seni Malaysia

TINGKATAN

5

PENULIS

FAZLINA MOHD RADZI
SITI ZALIHA MAMAT

EDITOR

SITI FATIHA YAHYA
ISHAK ALI SHAH

PEREKA BENTUK

SITI ROHAYU HARUN

PELUKIS

MASKI YU LATIF YU



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

No Siri Buku: 0135

KPM2020 ISBN 978-967-2448-77-8

Cetakan Pertama 2020

© Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Mana-mana bahan dalam buku ini tidak dibenarkan diterbitkan semula, disimpan dalam cara yang boleh dipergunakan lagi, ataupun dipindahkan dalam sebarang bentuk atau cara, baik dengan 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:

Aras Mega (M) Sdn. Bhd. (164242-W)
No. 18 & 20, Jalan Damai 2,
Taman Desa Damai, Sg. Merab
43000 Kajang, Selangor Darul Ehsan.
No. Telefon: 03-8925 8975
No. Faksimile: 03-8925 8985
Laman Web: www.arasmega.com
E-mel: amsb@arasmega.com

Reka Letak dan Atur Huruf:

Aras Mega (M) Sdn. Bhd.
Muka Taip Teks: Calibri
Saiz Muka Taip Teks: 11 poin

Dicetak oleh:

Attin Press Sdn. Bhd.
No. 8, Jalan Perindustrian PP4,
Taman Perindustrian Bukit Permai,
43300 Seri Kembangan, Serdang,
Selangor Darul Ehsan.
No. Telefon: 03-8939 0660
E-mel: attinpress@gmail.com

PENGHARGAAN

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

- Jawatankuasa Penambahbaikan Pruf Muka Surat, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Pruf Muka Surat, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai-pegawai Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan dan Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Aras Mega (M) Sdn. Bhd.
- Jabatan Kemajuan Orang Asli (JAKOA).
- Jabatan Muzium Sabah.
- Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia.
- Muzium Warisan Melayu, Universiti Putra Malaysia (UPM).
- Galeri Shah Alam.
- The Art Gallery Penang.
- The Tuyang Initiative.
- A.P Art Gallery.
- AZ Fine Art.
- KL Lifestyle Art Space.
- Aliya & Farouk Khan Collection.
- Anniketyni Madian.
- Chong Fei Giap.
- Pa Johan.
- SMK Paya Besar, Pahang.
- Sumbangan karya kulit buku teks oleh Encik Norhaiza Noordin.
- Semua pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam usaha menjayakan penerbitan buku ini.

KANDUNGAN

PENDAHULUAN	v
PENERANGAN IKON	vi
Bab 1 Sejarah Seni Peribumi Malaysia	2
Persepsi Estetik	4
Perkembangan Sejarah Seni Peribumi Malaysia	4
Konsep dan Ciri-ciri Karya Seni Peribumi Malaysia serta Perkaitannya dengan Latar Budaya Tempatan	16
Bentuk, <i>Content</i> dan <i>Context</i> yang Terdapat pada Karya Seni Peribumi Malaysia	20
Aplikasi Seni	24
Kajian dan Penyelidikan Tentang Kemahiran dan Ciri-ciri Karya Seni Peribumi Malaysia	24
Eksplorasi dan Banding Beza Pelbagai Proses, Media, Teknik dan Konsep dalam Karya Seni Peribumi Malaysia	25
Ekspresi Kreatif	30
Penjanaan Idea dan Penghasilan Kertas Kajian Projek yang Menekankan Aspek Formalistik	30
Seni dalam Kehidupan	35
Refleksi Penulisan Kertas Kajian Projek Berdasarkan Bentuk, <i>Content</i> dan <i>Context</i>	35
Etika dan Disiplin Penulisan	37
Rumusan	39

Bab 2 Sejarah Seni Moden Malaysia 40

Persepsi Estetik	42
Definisi dan Perkembangan Sejarah Seni Moden Malaysia	42
Konsep dan Kategori Karya Seni Moden Malaysia	50
Aplikasi Seni	55
Kajian dan Penyelidikan Tentang Konsep dan Proses Perkembangan Seni Moden Malaysia	55
Eksplorasi dan Analisa Mengenai Media, Proses dan Teknik dalam Perkembangan Seni Moden Malaysia dan Tokoh Pilihan	58
Ekspresi Kreatif	62
Penghasilan Kertas Kajian Projek Sejarah Seni Moden Mengikut Aspek Formalistik	62
Seni dalam Kehidupan	66
Refleksi Penulisan Kertas Kajian Projek Berdasarkan Bentuk, <i>Content</i> dan <i>Context</i>	66
Etika dan Disiplin Penulisan	68
Rumusan	71

Bab 3 Karya, Karyawan dan Khalayak

72

Persepsi Estetik	74
Definisi Karya dan Karyawan bagi Tujuan Pengkomersialan	74
Nilai Karya, Falsafah Pengkarya dan Kehendak Khalayak	77
Aplikasi Seni	85
Eksplosi Maklumat Melalui Kajian Lapangan:	85
(i) Nilai Karya	
(ii) Falsafah Pengkarya	
(iii) Kehendak Khalayak	
Ekspresi Kreatif	93
Penghasilan Kertas Kajian Projek:	93
(i) Nilai Karya	
(ii) Falsafah Pengkarya	
(iii) Kehendak Khalayak	
Seni dalam Kehidupan	98
Refleksi Penulisan Kertas Kajian Projek Berdasarkan Bentuk, <i>Content</i> dan <i>Context</i>	98
Etika dan Disiplin Penulisan	100
Rumusan	103

Bab 4 e-USahawan Seni

104

Persepsi Estetik	106
Definisi e-USahawan Seni serta Kepentingannya	106
Ciri-ciri e-USahawan Seni	108
Nilai Pasaran Komersial dalam <i>Art Scene</i> Semasa	110
Aplikasi Seni	116
Eksplosi dan Analisis Pasaran e-USahawan Seni:	116
(i) Nilai Komersial	
(ii) <i>Art Scene</i> Semasa	
(iii) Cabaran dan Isu Pasaran Seni	
(iv) Akta yang Berkaitan Perdagangan Elektronik	
Ekspresi Kreatif	124
Penghasilan Kertas Cadangan Projek Pemasaran e-USahawan Seni:	124
(i) Perancangan dan Pelaksanaan	
(ii) <i>Art Scene</i> Semasa	
(iii) Kreativiti	
(iv) Pemilihan Media Pemasaran	
Seni dalam Kehidupan	132
Refleksi Kertas Cadangan Projek e-USahawan Seni	132
Etika dan Disiplin e-USahawan Seni	137
Budaya Pendokumenan	138
Rumusan	140
GLOSARI	141
RUJUKAN	142
INDEKS	145

PENDAHULUAN

Buku Teks **Sejarah dan Pengurusan Seni Tingkatan 5** ini memfokuskan keseluruhan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP), Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Sekolah Seni Malaysia. Kandungan dalam buku ini mengandungi Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) yang disediakan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK), Kementerian Pendidikan Malaysia. Matlamat penulisan buku teks ini adalah untuk melahirkan murid yang berpengetahuan dalam membudayakan warisan kesenian dan persekitaran seni (art scene) ke arah penjana modal insan secara holistik.

Buku teks ini mengandungi empat bab pembelajaran, iaitu Sejarah Seni Peribumi Malaysia, Sejarah Seni Moden Malaysia, Karya, Karyawan dan Khalayak, dan e-USahawan Seni. Setiap bab menekankan empat fokus Standard Kandungan, iaitu:

- Persepsi Estetik
- Aplikasi Seni
- Ekspresi Kreatif
- Seni dalam Kehidupan

Setiap bab dimulakan dengan halaman rangsangan yang mengandungi foto, pengenalan bab dan Standard Pembelajaran. Kandungan setiap bab pembelajaran pula dipersembahkan dan dipaparkan dalam bentuk yang mudah dan interaktif melalui infografik, foto, ilustrasi dan juga dalam bentuk peta pemikiran. Maklumat tambahan yang berkaitan dengan kandungan pembelajaran dimasukkan dalam bentuk sisipan seperti kod QR dan info tambahan. Unsur nilai tambah diterapkan dalam buku ini melalui Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT), Elemen Merentas Kurikulum (EMK) dan Kemahiran Abad Ke-21.

Pada akhir setiap Standard Kandungan, terdapat tugas berbentuk aktiviti kreatif dan latihan bagi merangsang minat murid dalam pembelajaran. Tugas langkah kerja disediakan bagi menggalakkan murid berfikir dalam suasana yang kreatif dan kritis. Latihan pengukuhan disediakan bagi menilai tahap penguasaan dan pemahaman murid dalam pembelajaran. Rumusan bagi setiap bab pula dipersembahkan dalam bentuk peta pemikiran dan penerangan ringkas tentang bab yang telah dipelajari.

Diharapkan semoga buku ini dapat menjadi rujukan yang lengkap kepada murid untuk memahami, menganalisis, berimajinasi dan seterusnya mampu menghasilkan karya sejarah dan pengurusan seni secara kreatif, inovatif dan beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumentasian yang boleh dicontohi. Semoga segala usaha murni daripada pelbagai pihak dalam penerbitan buku teks ini dapat membantu guru dan murid dalam merealisasikan matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

PENERANGAN IKON



Nota Guru

Memberi panduan kepada guru dalam menyampaikan teks dan aktiviti dengan lebih berkesan.



Aktiviti Kreatif

Aplikasi kreativiti dan imaginasi murid melalui pelaksanaan aktiviti dan projek.



Info

Fakta penting sebagai tambahan topik pembelajaran yang perlu diberi penekanan dan perhatian.



Kod QR

Memberikan maklumat interaktif yang boleh diimbangi menggunakan aplikasi khas dalam telefon pintar atau tablet.



Tahukah Anda?

Fakta menarik yang relevan dengan topik pembelajaran.



KBAT

Mencabar minda murid ke arah berfikir aras tinggi.



PAK-21

Pembelajaran Abad Ke-21.



EMK

Elemen Merentas Kurikulum.



Tip

Panduan atau petua untuk murid.



Latihan Formatif

Penilaian formatif bagi memastikan murid menguasai sesuatu standard kandungan.



Rumusan

Rumusan pembelajaran dalam bentuk peta konsep yang membantu murid memahami keseluruhan bab yang telah dipelajari.

TEROKAI DUNIA SEJARAH DAN PENGURUSAN SENI



BAB 1

SEJARAH SENI
PERIBUMI MALAYSIA

BAB 2

SEJARAH SENI MODEN
MALAYSIA



BAB 3

KARYA, KARYAWAN DAN
KHALAYAK



BAB 4

e-USAHAWAN SENI



BAB 1 Sejarah Seni Peribumi Malaysia

STANDARD PEMBELAJARAN

Dalam bab ini, murid akan dapat:

1.1 Persepsi Estetik

- 1.1.1 Menghuraikan perkembangan Sejarah Seni Peribumi Malaysia.
- 1.1.2 Menjelaskan konsep dan ciri-ciri karya Seni Peribumi Malaysia serta perkaitannya dengan latar budaya tempatan.
- 1.1.3 Menghuraikan bentuk, *content* dan *context* yang terdapat pada karya Seni Peribumi Malaysia.

1.2 Aplikasi Seni

- 1.2.1 Membuat kajian dan penyelidikan tentang kemahiran serta ciri-ciri karya Seni Peribumi Malaysia.
- 1.2.2 Membuat eksplorasi dan membanding beza pelbagai proses, media, teknik dan konsep dalam karya Seni Peribumi Malaysia.

1.3 Ekspresi Kreatif

- 1.3.1 Menjana idea dan menghasilkan kertas kajian projek yang menekankan aspek formalistik.

1.4 Seni dalam Kehidupan

- 1.4.1 Membuat refleksi penulisan kertas kajian projek berdasarkan bentuk, *content* dan *context*.
- 1.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin penulisan sepanjang proses pendokumenan.

Istilah seni dapat digambarkan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan kecantikan, keindahan dan kehalusan kemahiran yang dihasilkan oleh seseorang artis (Kamus Dewan Edisi Keempat, 2007). Sesebuah hasil seni terbit daripada ekspresi atau kemahiran kreatif dan imaginasi individu yang dapat menghasilkan impak emosi kepada masyarakat.

Seni peribumi pula dirujuk sebagai seni primitif, iaitu objek seni yang dihasilkan dan digunakan oleh anggota masyarakat primitif (Lewis, P. H., 1961). Oleh itu, sejarah seni peribumi melibatkan kehidupan, kesenian, kebudayaan, aktiviti, tempat, situasi dan masa yang merangkumi masyarakat peribumi di Malaysia.

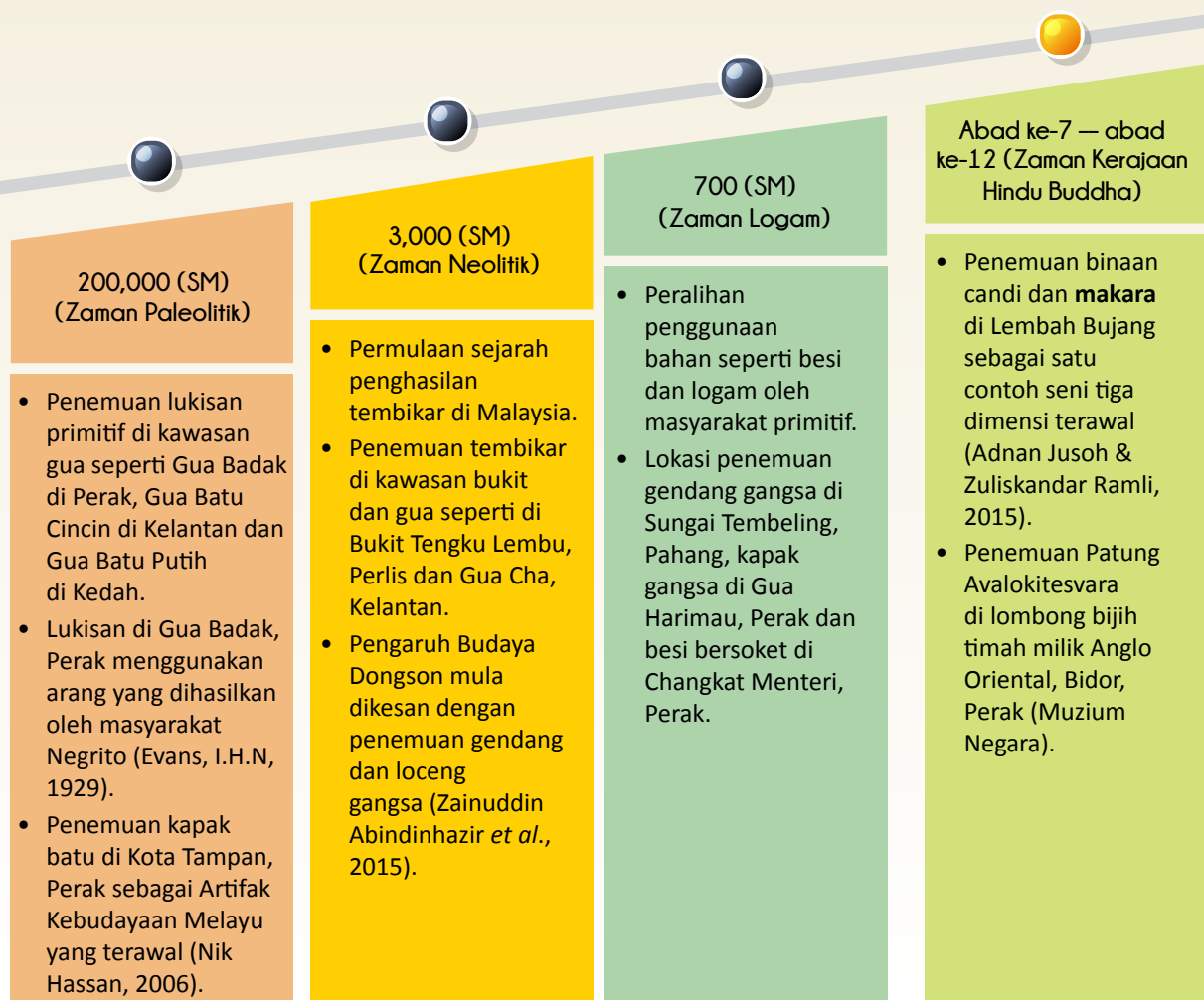
Malaysia merupakan satu daripada negara yang mempunyai masyarakat majmuk dengan kepelbagaian kumpulan kaum dan etnik. Istilah peribumi mengikut konteks bangsa di Malaysia merujuk kepada orang Melayu, Orang Asli di Semenanjung Malaysia serta etnik Sabah dan Sarawak (Borneo). Kaum Melayu merupakan kelompok majoriti yang mendiami Malaysia. Kumpulan Orang Asli pula merupakan golongan terawal yang mendiami Semenanjung Tanah Melayu selepas zaman prasejarah. Ciri-ciri masyarakat peribumi dapat dilihat dengan jelas pada tempat kediaman, alat-alat muzik, pakaian dan sebagainya.



1.1 PERSEPSI ESTETIK

1.1.1 PERKEMBANGAN SEJARAH SENI PERIBUMI MALAYSIA

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2007), istilah peribumi merujuk kepada kata nama bermaksud penduduk asli, bumiputera, anak negeri, anak watan, anak bangsa, warga, penduduk, pemastautin atau rakyat. Peribumi di Malaysia merujuk kepada pecahan tiga kaum, iaitu Melayu, Orang Asli serta etnik Sabah dan Sarawak. Secara umumnya, kesenian peribumi terbentuk hasil daripada rentetan sejarah yang panjang. Berikut ialah kronologi ringkas perkembangan Sejarah Seni Peribumi Malaysia dari Zaman Paleolitik sehingga kini.



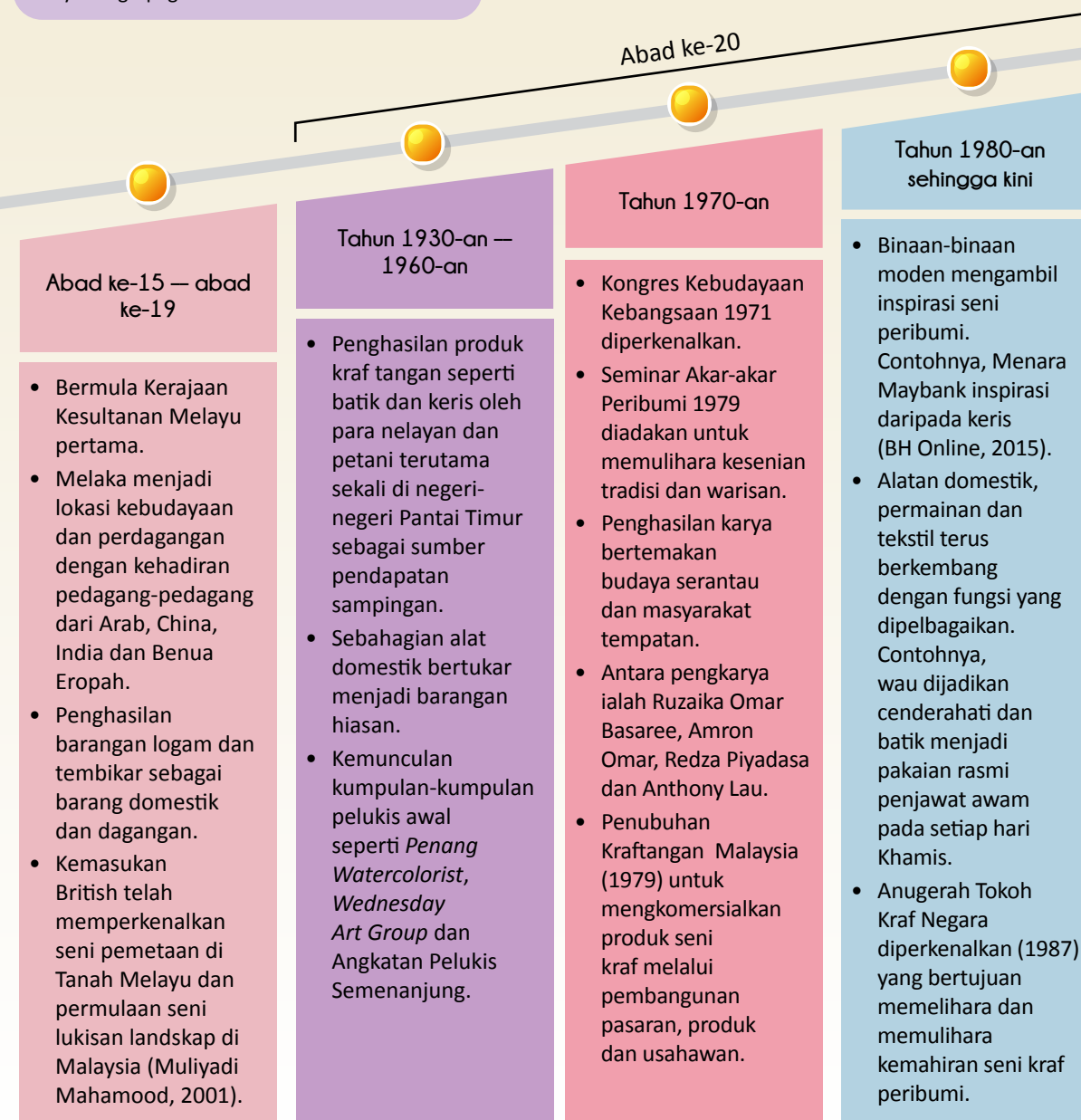
Info

Antara seni bina di Malaysia yang mengambil inspirasi peribumi ialah bangunan Bank Negara Malaysia dengan elemen songket dan tepak sirih sementara Menara Telekom pula berinspirasi karya “Pago-pago” oleh Abdul Latiff Mohidin.



Kod QR

Seni bina Hijjas Kasturi
<http://arasmega.com/qr-link/seni-bina-hijjas-kasturi/>
 (Dicapai pada 28 Julai 2020)



Info

Pada zaman prasejarah, terdapat dua ciri utama dalam penghasilan tembikar, iaitu teknik *cord mark* supaya tidak licin apabila dipegang dan berbentuk *plain pottery*, iaitu tiada hiasan yang terdapat pada tembikar (Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia, 2005).



Kod QR

Sejarah Persatuan Seni Pulau Pinang
<http://arasmega.com/qr-link/sejarah-persatuan-seni-pulau-pinang/>
 (Dicapai pada 28 Julai 2020)



Seni Peribumi Malaysia

Seni Peribumi Malaysia terdiri daripada seni peribumi Melayu, Orang Asli serta etnik Sabah dan Sarawak. Menerusi bab ini, murid akan mempelajari dan mengenali hasil seni peribumi yang telah dibahagikan kepada empat kategori, iaitu alat domestik, alat senjata, alat muzik dan perhiasan diri.

Seni Peribumi Malaysia: Melayu

Perkara 160 (2) Perlembagaan Persekutuan mentakrifkan orang Melayu mestilah beragama Islam, mengamalkan adat budaya Melayu dan bertutur menggunakan bahasa Melayu. Masyarakat Melayu terbahagi kepada tiga kumpulan berbeza, iaitu Melayu Jati, Melayu Dagang dan Melayu Peranakan. Hasil asimilasi masyarakat telah menghasilkan karya seni yang mempunyai nilai yang tinggi.

(a) Alat domestik

Alat domestik merujuk kepada segala jenis peralatan **utilitarian** yang digunakan secara harian oleh masyarakat Melayu dalam skala kecil dan mudah untuk digunakan. Antara alat domestik masyarakat Melayu ialah kukur kelapa.

Kukur kelapa

Kukur ialah peralatan dapur tradisional orang Melayu yang digunakan untuk mengukir kelapa (Che Husna Azhari *et al.*, 2011). Alat ini dibuat daripada kayu sederhana keras seperti kayu leban, kayu nangka dan kayu cengal. Kukur kelapa dihasilkan secara tradisional dengan menggunakan teknik memahat pada badannya. Kukur kelapa berbentuk segi empat dengan hiasan motif pada bahagian kepala seakan-akan pucuk rebung (Muzium Etnologi Dunia Melayu). Keindahan motif ukiran yang terdapat pada kukur kelapa menunjukkan ketinggian status pemiliknya (Norazit Selat, 2001).

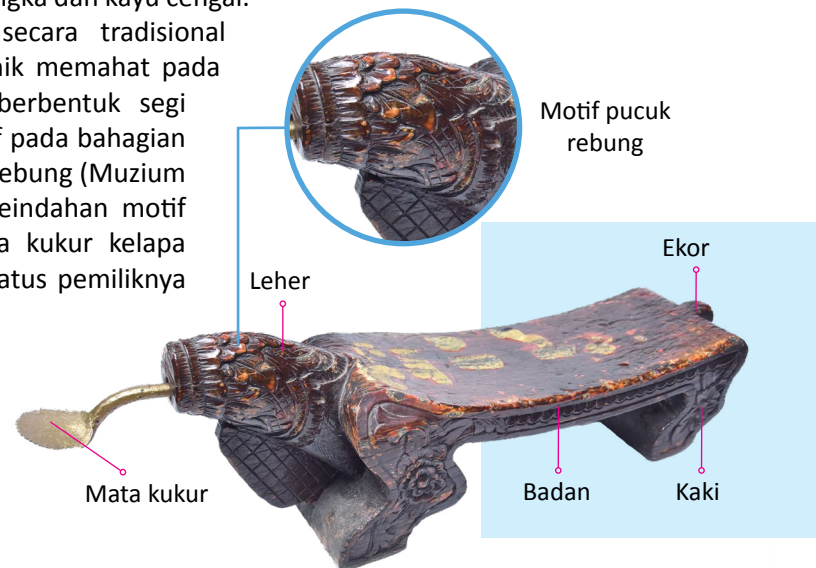


Foto 1.1 Kukur kelapa

Sumber: Muzium Warisan Melayu

Kod QR

Masyarakat Melayu
<http://arasmega.com/qr-link/masyarakat-melayu/>
 (Dicapai pada 5 Ogos 2020)

Tahukah Anda?

Nama lain bagi kukur kelapa ialah koree (panggilan oleh masyarakat negeri Kelantan).

(b) Alat senjata

Orang Melayu telah membuat dan menggunakan senjata sejak 500 tahun dahulu. Sehingga awal abad ke-20, kebanyakan senjata Melayu telah digunakan untuk kegunaan pertarungan dan pertahanan diri.

Keris

Keris ialah simbol senjata bagi orang Melayu yang muncul sekitar abad ke-14 dan ke-15 sebagai kesinambungan perkembangan senjata tombak. Senjata ini terbahagi kepada tiga bahagian, iaitu mata, hulu dan sarung.

Secara umumnya, keris dibahagikan kepada tiga jenis, iaitu Keris Selit yang dipakai di pinggang, Keris Tarung digunakan ketika bertarung dan Keris Hukum yang melambangkan hukuman dan kekuasaan.

Hulu dan sarung Keris Selit dibuat daripada gading gajah dan pendokoknya daripada perak. Keris Tarung pula, matanya dibuat daripada besi hitam dan pendokok daripada tembaga. Manakala, hulu Keris Hukum dibuat daripada akar bahar, pendokoknya daripada tembaga dan mata keris daripada besi baja (Muzium Warisan Melayu).

Keris dihasilkan dengan cara melebur dan memampatkan besi sehingga menjadi kepingan logam. Logam tersebut akan diketuk berulang kali sehingga mata keris terbentuk. Proses ini dipanggil menempa. Kemudian, mata keris **disepuh** dengan air. Sesetengah keris mempunyai bilangan **lok** yang berliku-liku dan mengikut turutan bilangan ganjil seperti 3, 5, 7, 9, 11 dan 13. Keris yang tidak berlok dikenali sebagai keris lurus.



Keris sangat istimewa bagi orang Melayu sebagai lambang maruah, kedaulatan, kekuasaan, kehormatan dan harga diri.

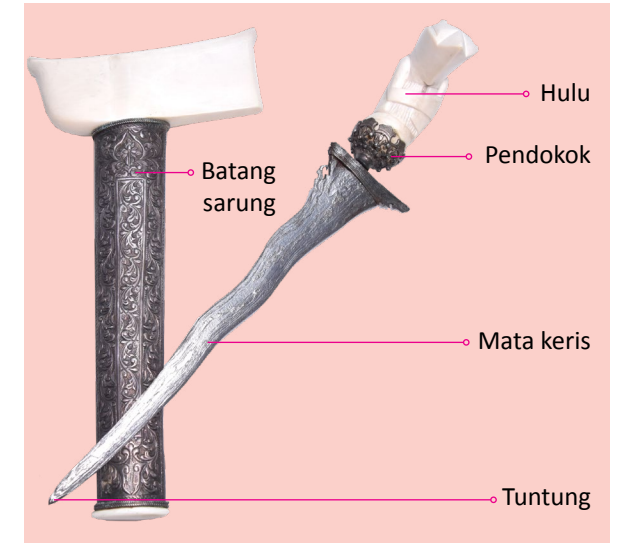


Foto 1.2 Keris Selit



Foto 1.3 Keris Tarung



Foto 1.4 Keris Hukum

Sumber: Muzium Warisan Melayu

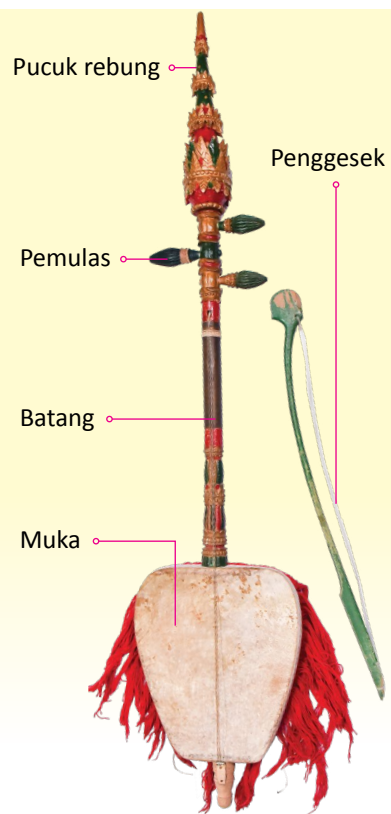


Foto 1.5 Rebab

Sumber: Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia

(c) Alat muzik

Alat muzik tradisional Melayu umumnya berinspirasi bunyi-bunyian alam seperti desiran angin, alunan ombak dan geseran dedaun tumbuhan. Alat muzik tradisional memainkan peranan penting sebagai pengimbang seni persembahan.

Rebab

Rebab merupakan alat muzik yang tertua dalam sejarah alat muzik tradisi Melayu. Pada awalnya, rebab digunakan sebagai alat yang dibunyikan untuk mengiringi perubatan **pateri**. Alat ini menjadi nadi kepada perubatan tersebut (Aziz Deraman, 1994).

Rebab mempunyai tiga bahagian, iaitu pucuk rebung, batang dan muka. Tempurung muka dibuat daripada kayu pokok nangka dan ditutup dengan kulit perut lembu yang dikeringkan sehingga menjadi keras dan kuat. Terdapat satu lubang di penjuru kiri muka seluas satu inci. Fungsinya adalah untuk mengimbangkan tekanan udara yang terdapat di dalam dan di luar rebab.

Manakala, batang rebab dibuat daripada kayu pokok nangka. Tali pula menggunakan tali gitar, gambus atau biola. Manakala penggesek dibuat daripada kayu dan tali tangsi.

(d) Perhiasan diri

Sejak zaman pemerintahan Melayu lama lagi, perhiasan diri dianggap sebagai lambang atau status dalam sesebuah masyarakat. Kebiasaannya, perhiasan diri orang Melayu menggunakan bahan yang mengandungi emas, perak dan tembaga.

Pending

Sejarah pending bermula sejak abad ke-15. Pending ialah sejenis perhiasan yang dibuat daripada emas, perak, tembaga, suasa atau kayu yang dipakai pada dada atau tali pinggang sebagai pakaian istiadat. Pending direka dan dihiasi indah dengan motif yang pelbagai seperti motif flora awan larat. Orang lelaki juga menggunakannya sebagai pengikat kain dan sampung (Hayati Mohamad Zawawi, Sabzali Musa Kahn & Raja Suriaty Raja Ahmed, 2019).



Foto 1.6 Pending



Seni Peribumi Malaysia: Orang Asli

Orang Asli ialah masyarakat peribumi yang mendiami kawasan pinggir kampung, pekan, bandar kecil, persisiran pantai, hulu sungai dan pedalaman Semenanjung Malaysia. Kebanyakan daripada mereka masih mewarisi cara hidup nenek moyang. Orang Asli terbahagi kepada tiga kelompok, iaitu Melayu-Proto, Negrito dan Senoi (Jabatan Kemajuan Orang Asli [JAKOA]).



Kod QR

Taburan masyarakat Orang Asli
[http://arasmega.com/qr-link/
 taburan-masyarakat-orang-asli/](http://arasmega.com/qr-link/taburan-masyarakat-orang-asli/)
 (Dicapai pada 28 Julai 2020)



(a) Alat domestik

Alat domestik ialah alat yang digunakan atas tujuan ekonomi dan sara diri seperti alat untuk memancing seperti bubu dan alat pertanian seperti beliung, ketaman dan tugal. Masyarakat Orang Asli sinonim dengan aktiviti perburuan seperti memasang jerat, menyempit dan menangkap ikan sebagai sebahagian daripada sumber makanan mereka. Kebiasaannya, masyarakat Orang Asli menangkap ikan menggunakan bubu.

Bubu

Bubu ialah alat domestik tradisional yang digunakan untuk menangkap ikan. Alat ini dibuat daripada buluh atau kayu bertam yang dianyam dan diikat dengan rotan. Jenis dan bentuk bubu bergantung kepada saiz dan jenis ikan yang akan ditangkap.

Kebiasaannya, bubu akan dipasang semalaman di kawasan sungai untuk memerangkap ikan. Bubu yang sering digunakan oleh masyarakat Orang Asli ialah bubu panjang dan bubu bulat.



Foto 1.7 Bubu panjang



Foto 1.8 Bubu bulat

Sumber: Jabatan Kemajuan Orang Asli (JAKOA)

(b) Alat senjata

Peralatan memburu bagi Orang Asli bukan sahaja berfungsi sebagai peralatan domestik, namun turut bertindak sebagai alat senjata untuk mempertahankan diri bagi mengelakkan gangguan binatang buas.

Sumpit

Sumpit ialah alat yang digunakan secara tradisional untuk memburu. Sumpit terbahagi kepada tiga komponen, iaitu batang sumpit, damak dan tabung damak. Batang sumpit dibuat daripada kayu atau buluh tua yang panjang dan lurus. Buluh akan dijemur beberapa jam dan diletakkan berhampiran dengan api supaya lebih berkilat. Selepas itu, buluh tersebut akan digosok dengan kertas pasir bagi menghasilkan permukaan yang halus dan licin. Selain itu, batang sumpit juga dibalut dengan rotan agar kelihatan lebih menarik dan tahan lama.



Foto 1.9 Batang sumpit

Foto 1.10 Damak

Foto 1.11 Tabung damak

Sumber: Jabatan Kemajuan Orang Asli (JAKOA)

(c) Alat muzik

Hasil daripada kreativiti masyarakat Orang Asli, alat muzik mereka dibuat daripada bahan-bahan tempatan dan direka khas mengikut bunyi yang diinginkan. Kebiasaannya, alat muzik akan dimainkan ketika majlis keraian, upacara perkahwinan dan juga Tarian Sewang. Antara alat muzik tradisional mereka ialah bajing.

Bajing

Bajing ialah sejenis alat muzik yang dibuat daripada buluh dan menghasilkan bunyi yang unik dan menarik apabila dipetik. Lubang bunyi pada bajing mempunyai fungsi yang sama seperti gitar akustik. Bajing merupakan alat muzik dalam kategori **kardofon**. Alat ini digunakan dalam persembahan Orang Asli terutama sekali oleh Orang Asli Mah Meri.



Foto 1.12 Bajing

Sumber: Jabatan Kemajuan Orang Asli (JAKOA)

(d) Perhiasan diri

Masyarakat Orang Asli menggemari perhiasan diri. Bahan-bahan yang digunakan untuk menghasilkan perhiasan diri adalah seperti daun kelapa, buluh dan rotan. Hal ini demikian kerana, bahan tersebut mudah diperolehi dan sifatnya yang mudah dibentuk mengikut ciri-ciri yang diinginkan. Kebanyakan perhiasan diri masyarakat Orang Asli berhubung dengan alam semula jadi. Mereka percaya barang perhiasan diri mampu melindungi diri mereka daripada semangat jahat.

Sikat

Bagi Orang Asli Batek, mereka menggunakan sikat yang dikenali sebagai kenaid. Sikat ini dibuat daripada buluh yang diraut dan diukir dengan motif flora. Motif yang terdapat pada kenaid ialah bunga cempaka atau bunga perah. Berdasarkan kajian terdahulu, hiasan dan motif pada kenaid ini dikatakan mempunyai hubungan spiritual dengan si pemakai (Hamid Mohd Isa, 2014).



Foto 1.13 Sikat

Cucuk sanggul

Orang Asli Batek menggunakan cucuk sanggul (coq jamuq) bagi menjaga kecantikan rambut mereka. Namun begitu, cucuk sanggul bukan sahaja berperanan sebagai alat perhiasan diri, tetapi turut digunakan untuk menghalau hantu atau semangat jahat. Cucuk sanggul dibuat daripada buluh yang diraut dan selalunya dihiasi dengan motif ukiran yang berunsur flora.



Foto 1.14 Cucuk sanggul



Info

Selain daripada sikat dan cucuk sanggul, gelang simpai juga satu daripada alat perhiasan diri masyarakat Orang Asli. Gelang simpai ialah perhiasan diri yang dianyam daripada rotan. Lazimnya, lelaki akan memakai gelang simpai di kaki, manakala perempuan di pergelangan tangan.



Sumber: Jabatan Kemajuan Orang Asli (JAKOA)



Kod QR

Alat muzik Orang Asli
[http://arasmega.com/qr-link/
alat-muzik-orang-asli/](http://arasmega.com/qr-link/alat-muzik-orang-asli/)
(Dicapai pada 5 Ogos 2020)



Seni Peribumi Malaysia: Etnik Sabah dan Sarawak

Penduduk Sabah terdiri daripada 35 kumpulan etnik dengan lebih 50 bahasa dan 80 **dialek**. Sejarah kewujudan peribumi Sabah boleh dikesan kira-kira 30,000 – 20,000 tahun yang lalu dengan bukti-bukti bahawa manusia awal telah wujud. Tiga kumpulan besar di Sabah ialah Kadazandusun, Bajau dan Murut. Manakala, penduduk Sarawak terdiri daripada 27 kumpulan etnik yang mempunyai bahasa, cara hidup dan budaya yang berbeza. Corak penempatan dan taburan penduduk yang berselerak telah membentuk identiti kesenian tersendiri (Zaid Ahmad *et al.*, 2017).

(a) Alat domestik

Etnik Sabah dan Sarawak menggunakan buluh dan rotan dalam pembuatan alat domestik. Alat ini lebih tertumpu kepada fungsi penggunaan barangan tersebut, bukan pada perhiasan. Contoh alat domestik di Sabah ialah wakid. Manakala, di Sarawak pula ialah tambok.

Wakid

Wakid ialah bakul buluh tradisi etnik Kadazandusun dan Murut. Wakid dibuat daripada buluh yang dikeringkan dan diraut menjadi bilah halus. Buluh tersebut dianyam sehingga menjadi bentuk bujur dengan ruang atas terbuka luas dan diikat dengan rotan. Wakid digunakan untuk mengangkut tanaman dari kebun atau membawa hasil ke pasar untuk dijual. Peralatan ini dianggap **sinonim** dengan petani dan penduduk kampung atau pedalaman di Sabah.



Foto 1.15 Wakid



Foto 1.16 Tambok

Tambok

Tambok ialah bakul rotan pelbagai fungsi yang amat terkenal dengan etnik Bidayuh di Sarawak. Produk kraf ini berbentuk silinder dan disokong dengan empat kayu. Bakul ini disangkut pada bahu untuk membawa hasil hutan. Tali lebar yang terdapat pada bakul ini disangkutkan pada dahi mereka. Tidak seperti etnik lain, etnik Bidayuh menganyam bakul mereka dengan rotan yang disusun secara menegak dan melintang.



Tahukah Anda?

Menurut kisah dongeng masyarakat setempat, sebuah gunung di Sabah diberi nama Gunung Wakid. Gunung ini diberi nama berdasarkan kepada kisah seorang nenek yang telah hilang di kawasan gunung tersebut dan tidak berjaya ditemui. Barangan yang tinggal hanya bakul wakidnya sahaja.

(b) Alat senjata

Etnik Sabah dan Sarawak terkenal dengan seni ukiran asli yang melambangkan unsur dan identiti setiap etnik. Simbol yang berbeza turut terpampang pada senjata tradisional seperti Pedang Gayang di Sabah dan Parang Ilang di Sarawak.

Pedang Gayang

Pedang ini dikenali sebagai Gayang oleh etnik Kadazandusun di Sabah. Pedang ini digunakan sebagai senjata dalam medan pertempuran dan juga sebagai alat ritual (Jabatan Muzium Sabah). Senjata ini dihiasi dengan logam seperti perak, tembaga atau emas bagi melambangkan darjat dan martabat pemiliknya. Bahagian hulu pedang dibuat daripada tanduk kerbau dan tembaga. Manakala, bahagian sarung pedang dibuat daripada kayu akasia dan bilah pedang dibuat daripada besi (Mohd Farit & Humin Jusilin, 2018).

Bentuk motif pada Pedang Gayang dapat dikenal pasti berdasarkan jenis ukiran timbul yang dihasilkan oleh tukang besi. Antara motif yang biasanya terdapat pada Pedang Gayang ialah motif pucuk rebung, kirai, pakis, daun dan bawang. Walau bagaimanapun, bentuknya berbeza antara satu sama lain (Mohd Farit Azamuddin Musa & Humin Jusilin, 2018).



Foto 1.17 Pedang Gayang

(Ihsan daripada Jabatan Muzium Sabah)

Parang Ilang

Parang Ilang berfungsi sebagai senjata warisan yang penting dalam etnik Iban. Parang Ilang dianggap sebagai simbol kepahlawanan mereka dan sebagai aksesori wajib dalam Tarian Ngajat (Adilawati Asri & Noria Tugang, 2020). Parang ini juga digunakan oleh etnik Murut dalam medan pertempuran (Jabatan Muzium Sabah).

Panjang Parang Ilang ialah 74 cm dan lebar 12.7 cm. Biasanya, bahagian sarung Parang Ilang dibuat daripada dua keping kayu yang diukir dan diikat dengan lilitan anyaman rotan. Manakala, bilahnya dibuat daripada besi. Hulunya pula dibuat daripada tanduk, kayu atau gading yang diukir (Ensiklopedia Kraf Malaysia, 2012).



Kod QR

Jenis Parang Ilang dan Gayang
<http://arasmega.com/qr-link/jenis-parang-ilang-dan-gayang/>
(Dicapai pada 5 September 2020)



Foto 1.18 Parang Ilang

Sumber: Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia

(c) Alat muzik

Kebanyakan alat muzik di Sabah dan Sarawak dibuat daripada sumber semula jadi seperti kulit kayu, rotan, buluh dan sebagainya. Sebagai contoh, Sompoton di Sabah dibuat daripada buluh. Manakala, Sape di Sarawak dihasilkan daripada kayu.

Sompoton

Sompoton ialah sejenis alat muzik dalam kategori **erofon**. Sompoton ialah alat muzik tradisional etnik Kadazandusun. Alat ini dibuat daripada labu air yang telah dikeringkan bersama lapan batang buluh kecil yang disusun di atasnya. Sompoton berasal dari Kampung Tikolod di daerah Tambunan, Sabah dan merupakan alat muzik terawal yang menghasilkan irama yang harmoni, iaitu muzik **polifonik** (Jacqueline Pugh-Kitingan, 2017).

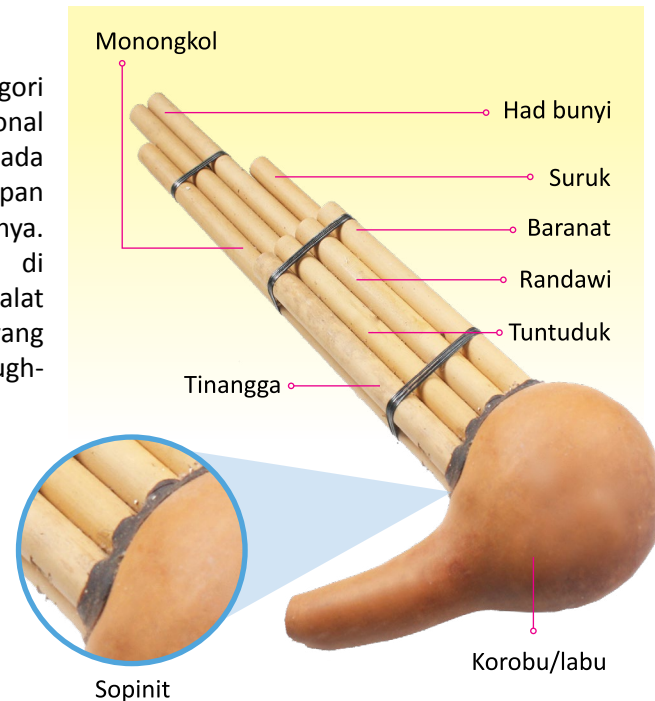


Foto 1.19 Sompoton



Kod QR

Sompoton
<http://arasmega.com/qr-link/sompoton/>
(Dicapai pada 28 Julai 2020)



Foto 1.20 Sape

Sape

Sape ialah sejenis alat muzik tradisional yang berbentuk seperti gitar. Alat muzik ini dibuat daripada kayu lembut seperti kayu meranti. Kayu tersebut akan diratakan menggunakan kapak lalu dijemur sehingga kering. Bahagian belakang badan Sape ditebuk untuk menghasilkan bunyi yang merdu dan nyaring. Kebiasaannya, permukaan Sape mempunyai ukiran yang bermotifkan Orang Ulu di Sarawak dan diwarnakan dengan warna merah atau hitam. Pada zaman dahulu, lelaki yang belum berkahwin akan bermain Sape untuk memikat gadis.

(d) Perhiasan diri

Pakaian tradisi etnik Sabah begitu unik kerana berbeza di setiap kawasan. Bagi melengkapkan pakaian tradisi, mereka akan mengenakan perhiasan diri daripada perak seperti himpogot.

Himpogot

Himpogot ialah tali pinggang wang yang dibuat daripada rantaian syiling perak. Himpogot merupakan aksesori pakaian berkilat tradisional Kadazandusun. Bagi etnik Kadazan, himpogot hanya dipakai oleh wanita. Manakala, bagi etnik Dusun Tindal, himpogot juga dipakai oleh lelaki dan dikenali sebagai simpogot atau himpogol dalam bahasa Kadazan. Pada zaman dahulu, memakai logam berharga seperti perak adalah cara untuk mempamerkan kekayaan seseorang. Kini, himpogot merupakan simbol keanggunan dan keindahan.



Info

Kadazandusun membentuk hampir 30 peratus daripada keseluruhan jumlah penduduk Sabah. Etnik yang lain termasuklah Bisaya, Bajau, Iranun, Kedayan, Orang Sungai, Ludayeh, Rungus, Minokok, Bonggi, Ida'an dan lain-lain.



Foto 1.21 Himpogot



Tango

Tango atau merek empang ialah sejenis perhiasan yang digunakan untuk menutup dada. Perhiasan ini dibuat daripada manik dan dihiasi dengan bebola kain. Gubahan merek empang telah menjadi warisan turun temurun dalam kalangan etnik Iban di Sarawak dan dihiasi dengan corak mengikut kemahuan masing-masing.



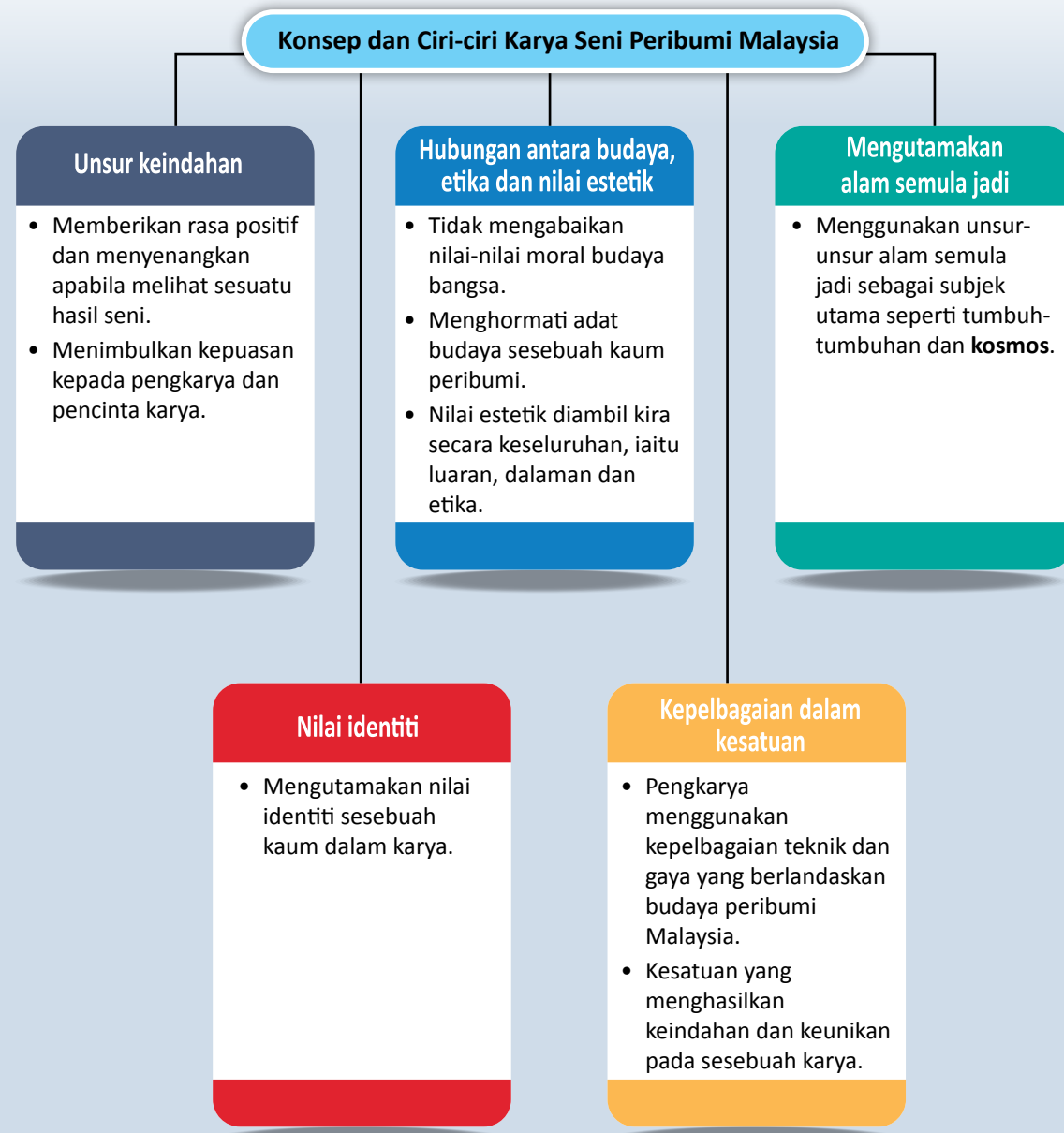
Info

Penempatan di persisiran pantai Sarawak terdiri daripada orang Melayu dan Melanau. Penempatan di lembah sungai terdiri daripada etnik Iban, Bidayuh dan Kenyah. Penempatan di pedalaman terdiri daripada etnik Kelabit, Penan dan Murut.

Foto 1.22 Tango

1.1.2 KONSEP DAN CIRI-CIRI KARYA SENI PERIBUMI MALAYSIA SERTA PERKAITANNYA DENGAN LATAR BUDAYA TEMPATAN

Hasil daripada dapatan yang telah dikaji, setiap masyarakat peribumi mempunyai sifat-sifat atau ciri-ciri yang berbeza antara satu sama lain. Konsep dan ciri-ciri penghasilan karya seni bercorak peribumi mempunyai perspektif secara menyeluruh berikutan latar budaya Malaysia yang berbilang kaum, bangsa dan agama. Berikut ialah perbincangan tentang konsep dan ciri-ciri masyarakat peribumi Malaysia.



Rajah 1.1 Konsep dan ciri-ciri karya Seni Peribumi Malaysia

Karya Seni Peribumi Malaysia dan Perkaitannya dengan Latar Budaya Tempatan

Seni Peribumi Malaysia: Melayu

Sulaman tekat

Tekat atau disebut juga bersuji ialah sulaman benang emas di atas kain dasar (baldu). Kraf tekat turut dikenali sebagai seni hias permukaan kain secara timbul atau suji timbul (tuji timbul) dalam kalangan pengusaha tekatan.

Unsur keindahan

Keindahan tekat kipas pengantin ini terdapat pada motif utama, iaitu bunga kenanga. Motif ini telah melalui proses *denaturalization of nature* agar tidak menyerupai bunga asal. Bunga kenanga ini turut digabungkan dengan ragam hias awan larat melalui proses *stylization of nature*.



Foto 1.23 Tekat kipas pengantin

Nilai identiti

Seni tekat pada kipas ini menggunakan mempulur yang diletakkan di atas kain dasar. Hasil seni tekat digunakan dalam majlis istiadat tertentu di istana seperti pertunangan, perkahwinan dan ulang tahun keputeraan.

Kepelbagaian dalam kesatuan

Kombinasi antara kilauan keemasan benang emas dengan warna tanah kain baldu, ketepatan antara bentuk corak dan ruang serta jalinan motif yang halus dan rumit membentuk kesatuan hasil seni tekat.

Hubungan antara budaya, etika dan nilai estetik

Pada zaman dahulu, penggunaan seni tekat hanya dikhususkan untuk kerabat diraja sahaja, namun kini seni tekat digunakan oleh rakyat biasa bagi menghargai keindahan reka corak hiasannya dan kehalusan seni yang dihasilkan.

Mengutamakan alam semula jadi

Motif tekat kipas ini diilhamkan daripada unsur flora yang menjadi pilihan utama pengkarya. Pengkarya mengangkat unsur alam semula jadi sebagai simbol latar belakang budaya masyarakat Melayu.

Seni Peribumi Malaysia: Orang Asli

Anyaman Orang Asli Mah Meri

Anyaman Orang Asli Mah Meri dikenali juga sebagai Anyam Dawud. Anyaman ini sering kali menjadi pelengkap aksesori sebagai topi, selempang, gelang dan sebagai hiasan rumah. Anyaman ini dibuat daripada daun nipah, daun kelapa dan daun mengkuang.

Unsur keindahan

Unsur keindahan dapat dilihat menerusi gabungan antara penggunaan bahan organik, iaitu daun kelapa dan mengkuang dengan rekaan berbentuk geometri.

Nilai identiti

Corak anyaman dipilih kerana Orang Asli di Malaysia cukup terkenal dengan kemahiran seni anyaman daun-daun dan tumbuhan setempat untuk dijadikan perhiasan seperti hiasan kepala, hiasan pinggang, selempang dan skirt yang dipakai semasa upacara dan majlis keramaian tradisional.

Hubungan antara budaya, etika dan nilai estetik

Anyaman kelarai daun kelapa turut diabadikan pada syiling dan merupakan satu penghormatan kerana mata wang digunakan sebagai bahan dagangan. Hal ini secara tidak langsung memberi pendedahan dari peringkat awal tentang hasil seni kraf peribumi lain.

Kepelbagaian dalam kesatuan

Gabungan gaya rekaan moden dan **minimalis** serta penggunaan imej tradisional anyaman Orang Asli mewujudkan kesatuan secara menyeluruh.

Mengutamakan alam semula jadi

Motif anyaman kelarai menggunakan daun mengkuang sebagai bahan utama. Mengkuang merupakan bahan yang sinonim bagi masyarakat Orang Asli Mah Meri. Masyarakat Orang Asli sangat menjaga hubungan baik dengan ketiga-tiga unsur penting dalam kehidupan mereka iaitu **animisme**, manusia dan alam sekitar.



Foto 1.24 Perhiasan diri masyarakat Mah Meri



Motif kelarai pada syiling 10 sen
<http://arasmega.com/qr-link/motif-kelarai/>
(Dicapai pada 30 Ogos 2020)

Seni Peribumi Malaysia: Etnik Sabah dan Sarawak

Tenunan dasar

Kain tenunan dasar dipakai sebagai penutup kepala. Kain tenunan dasar ini dikenali dengan beberapa nama oleh etnik yang berbeza. Bagi etnik Bajau, dasar dikenali sebagai Podong, bagi etnik Iranun dikenali sebagai Tubau, manakala bagi etnik Kadazandusun dikenali sebagai Sigar. Penutup kepala ini melengkapkan pakaian tradisional mereka yang dipakai semasa majlis keramaian seperti perayaan dan perkahwinan.

Unsur keindahan

Keindahan motif tenunan dasar adalah terletak pada unsur alam yang dizahirkan dalam bentuk geometri. Selain itu, wujud gabungan motif berasaskan flora dan fauna.

Nilai identiti

Teknik tenunan diwarisi daripada nenek moyang sejak turun temurun. Hiasan motif berbentuk geometri seperti motif tuarah (binatang), boras (swatika), saledap (salib), onsod (pagar), sheku (sesiku), samping gapas (keping salji) dan anunan (bunga). Motif yang paling digemari ialah motif penunggang kuda yang menggambarkan kehidupan lelaki etnik Bajau yang tinggal di daerah Kota Belud (Rita Lasimbang, 2019).

Hubungan antara budaya, etika dan nilai estetik

Kain ini digunakan oleh hampir keseluruhan etnik di pantai barat Sabah untuk dijadikan tanjak atau sigar (dalam bahasa Kadazan).

Kepelbagaian dalam kesatuan

Seni tenunan ini mempunyai kepelbagaian dari segi bentuk rekaannya. Garis-garis, bidang-bidang dan bentuk motif ditaburkan dalam aturan yang menghasilkan keseimbangan yang sempurna.

Mengutamakan alam semula jadi

Motif diinspirasi daripada unsur-unsur kehidupan dan kebudayaan masyarakat. Pengkarya mengangkat kegiatan harian etnik Iranun dan Bajau sebagai simbol kebudayaan masyarakat setempat.



Foto 1.25 Kain tenunan dasar
(Ihsan daripada Jabatan Muzium Sabah)

1.1.3 BENTUK, CONTENT DAN CONTEXT YANG TERDAPAT PADA KARYA SENI PERIBUMI MALAYSIA

Karya Seni Peribumi Malaysia: Melayu

Bentuk

Terdapat beberapa unsur dan prinsip dalam karya ini. Antaranya ialah warna, garisan, dominan, pergerakan dan kontras.

Warna

Karya menggunakan kemas syelek, namun keaslian warna asal kayu merbau dikekalkan.

Garisan

Garisan berpusar merupakan tumpuan dan fokus utama karya.

Dominan

Motif utama ialah daun kangkung. Setiap ukiran helaian daun memberikan bentuk yang ketara.

Pergerakan

Pusaran dalam bentuk lingkaran adalah menggunakan konsep **Lingkaran Fibonacci**.

Kontras

Gabungan kontras antara bingkai yang berbentuk segi empat tepat dengan bentuk pusaran dan dedaunan kangkung yang organik mewujudkan kesepaduan.



Norhaiza Noordin, Pusaran 1, 2010, kayu merbau, 42.5 cm x 46.2 cm



Kod QR



Biodata Norhaiza Noordin
<http://arasmega.com/qr-link/biodata-norhaiza-noordin-2/>
(Dicapai pada 10 Ogos 2020)

Content

- Ukiran tebuk tembus ialah ciri yang digunakan dalam ukiran pola lengkap untuk memudahkan aliran angin dan cahaya.
- Inspirasi tumbuh-tumbuhan dijadikan motif utama ukiran awan larat oleh masyarakat Melayu.
- Kayu merbau pula dijadikan sebagai material utama bagi menjamin kualiti dan ketahanan. Pokok kayu merbau juga dipilih menjadi Pokok Kebangsaan Malaysia sebagai lambang keutuhan integriti hutan negara (Harian Metro, 23 Ogos 2019).

Context

- Percampuran budaya dari luar memberi perubahan kepada seni ukiran kayu Melayu. Seni ukiran mengalami evolusi seiring dengan peredaran zaman.
- Adiguru Norhaiza mempercayai seni ukiran Melayu mampu bertahan sekiranya nilai, kualiti dan falsafah seni ukiran difahami dan dihayati oleh generasi muda.

Karya Seni Peribumi Malaysia: Orang Asli

Bentuk

Terdapat beberapa unsur dan prinsip dalam karya ini. Antaranya ialah warna, garisan, jalinan dan kepelbagaian.

Warna

Warna yang legap memberikan rupa kekemasan. Pengkarya menggunakan sapuan syelek untuk mendapatkan warna yang lebih gelap, namun masih mengekalkan urat kayu nyireh batu pada permukaan arca.

Garisan

Unsur garisan beralun pada ekor tupai yang bertukar secara perlahan kepada sayap belalang memberikan kesan dramatik dan keindahan pada arca.

Jalinan

Jalinan yang terhasil pada arca licin dan kemas. Kemahiran pengkarya yang sangat tinggi menghasilkan kemas yang halus pada arca.

Kepelbagaian

Gambaran perubahan bentuk badan tupai bertukar menjadi belalang mewujudkan unsur kepelbagaian dalam arca.

Content

- Ukiran patung Orang Asli Mah Meri berdasarkan kisah-kisah dongeng dan mimpi yang disampaikan oleh nenek moyang mereka.
- Arca berkisarkan pinangan seorang lelaki yang ditolak oleh seorang wanita. Dia begitu tertekan dan menyumpah dirinya menjadi tupai. Ketika dia menunjukkan cintanya kepada tupai betina lain, sekali lagi cintanya ditolak. Oleh sebab terlalu kecewa, dia kembali ke lubang pokok dan mati. Tubuhnya kemudian berubah menjadi belalang.

Context

- Keunggulan Orang Asli Mah Meri menghasilkan seni ukiran kayu merupakan antara yang terbaik di Malaysia, malah mendiang Pion Anak Bumbong telah membuktikan bahawa karyanya mencapai standard piawai antarabangsa setelah menerima pengiktirafan daripada pihak Pertubuhan Pendidikan, Sains dan Kebudayaan Bangsa-bangsa Bersatu (UNESCO) pada tahun 2005.
- Kisah dongeng tupai belalang merupakan satu representasi buat Orang Asli Mah Meri secara khususnya.



Pion Anak Bumbong, 2006, Patung Tupai Belalang, kayu nyireh batu, 37 cm x 16 cm



Kod QR



Biodata Pion Anak Bumbong
<http://arasmega.com/qr-link/biodata-pion-anak-bumbong-2/>
(Dicapai pada 10 Ogos 2020)

Bentuk

Terdapat beberapa unsur dan prinsip dalam karya ini. Antaranya ialah garisan, jalinan, warna dan pengulangan.

Garisan

Kesan garisan pada motif tembikar memberikan kesan dominan.

Jalinan

Sebahagian besar motif berbentuk geometri yang berinspirasi flora. Motif terhasil daripada kesan kayu pemukul. Kebiasaannya, reka bentuk motif bergantung kepada kreativiti pengkarya. Ikatan rotan yang meliputi badan tembikar dan tapaknya berfungsi sebagai pemegang, sekali gus memberikan kesan jalinan yang menarik.

Warna

Karya ini menggunakan warna asal tanah liat untuk mengekalkan keasliannya.

Pengulangan

Penggunaan motif secara pengulangan menghasilkan kekemasan pada karya.

Content

- Penemuan tembikar Iban (Nuan) di Gua Niah, Sarawak membuktikan kerja tangan ini telah wujud sejak beratus-ratus tahun yang lalu.
- Penghasilan tembikar Iban (Nuan) dipercayai mempunyai unsur-unsur kerohanian kerana fungsinya lebih ke arah upacara rasmi etnik Iban.
- Tembikar ini menggambarkan keunikan penghasilan tembikar secara tradisional dan keunikan ini digabungkan dengan cara hidup mereka.

Context

- Tembikar ini digunakan terutamanya pada musim perayaan, upacara pemujaan dan upacara pengebumian.
- Tembikar ini juga digunakan sebagai bekas pewarna untuk benang yang menghasilkan tekstil pua kumbu.
- Pada zaman dahulu, penghasilannya lebih kepada penggunaan harian, namun kini fungsinya lebih luas kepada **apresiasi** hiasan rumah.



Andah a/k Lembang, Tembikar Iban atau Nuan, 2006, tanah liat, 20 cm x 25 cm



Kod QR



Biodata Andah a/k Lembang
<http://arasmega.com/qr-link/biodata-andah-a-k-lembang-2/>
(Dicapai pada 5 Ogos 2020)



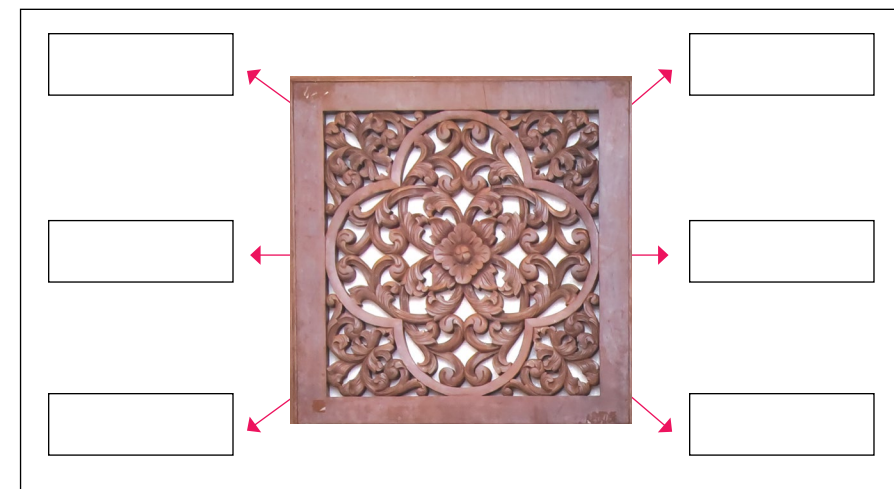
Gallery Walk

Tujuan:

1. Menghasilkan hasil seni berbentuk peta minda.
2. Membuat apresiasi berpandukan prinsip dan unsur seni.

Langkah-langkah:

1. Murid dibahagikan kepada tiga kumpulan.
2. Setiap kumpulan dikehendaki lakukan carian gambar hasil seni peribumi. Carian boleh dibuat menerusi buku, surat khabar, majalah, laman web dan sebagainya. Gambar tersebut mestilah jelas dan besar.
3. Tampil gambar tersebut di tengah-tengah kertas sebak seperti contoh di bawah.



4. Tampil kertas sebak pada papan putih. Ahli kumpulan yang lain perlu menyatakan prinsip dan unsur seni yang terdapat pada karya peribumi tersebut dengan menggunakan penanda.
5. Setelah tamat, kongsi dapatan kumpulan masing-masing dan buat perbandingan yang terdapat pada karya tersebut. Bincangkan bersama rakan-rakan dan guru kelas.



Latihan Formatif

1. Nyatakan seorang tokoh seni yang diiktiraf dalam kalangan masyarakat dalam bidang hasil Seni Peribumi Malaysia.
2. Senaraikan dua karya pertukangan yang dihasilkan oleh etnik di Sarawak.

1.2 APLIKASI SENI

1.2.1 KAJIAN DAN PENYELIDIKAN TENTANG KEMAHIRAN DAN CIRI-CIRI KARYA SENI PERIBUMI MALAYSIA

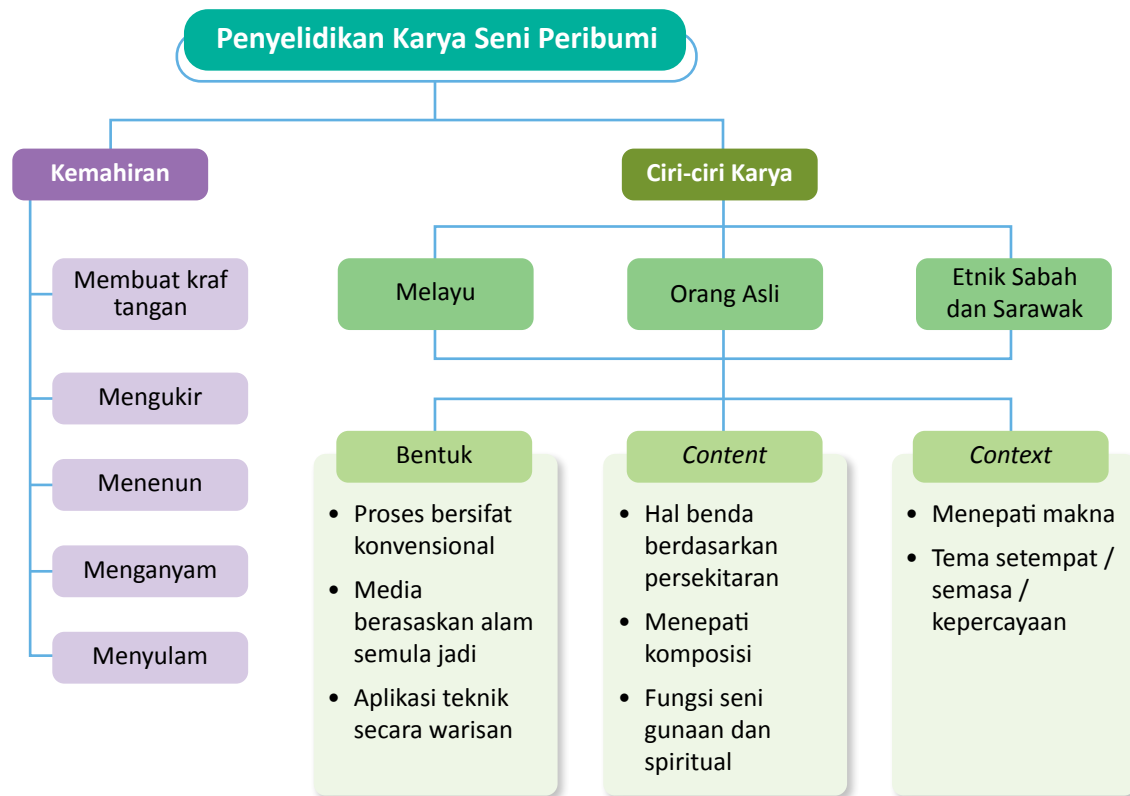
Kepelbagaian sifat dan kemahiran yang dimiliki oleh masyarakat peribumi mempengaruhi ciri-ciri karya yang dihasilkan. Ciri-ciri ini yang membezakan sesebuah kumpulan dengan kumpulan yang lain.

Penyelidikan tentang penghasilan karya seni peribumi berteraskan kepada kemahiran tidak formal menerusi perlakuan yang terlaksana secara tidak langsung terhasil daripada didikan dan asuhan ibu bapa, pergaulan dengan rakan-rakan dan mencuba sesuatu secara spontan (Yusmarwati Yusof, Rohayu Roddin & Sarebah Warman, 2017).

Rajah di bawah menunjukkan penyelidikan kemahiran dan ciri-ciri karya seni peribumi di Malaysia menerusi tiga aspek, iaitu bentuk, *content* dan *context*.



Kehidupan tidak formal masyarakat peribumi merupakan potensi semula jadi yang berupaya menghasilkan banyak produk seni kraf yang telah berjaya menarik perhatian pelancong tempatan dan luar negara. Malah sebahagiannya telah berjaya mendapat pengiktirafan di peringkat antarabangsa.



Rajah 1.2 Penyelidikan karya seni peribumi

1.2.2 EKSPLORASI DAN BANDING BEZA PELBAGAI PROSES, MEDIA, TEKNIK DAN KONSEP DALAM KARYA SENI PERIBUMI MALAYSIA

Hasil Karya Seni Peribumi Malaysia

Hasil karya seni peribumi adalah berbeza mengikut kaum. Perbezaan ini boleh dilihat dari segi proses, media, teknik dan konsep antara setiap satu hasil karya seni peribumi seperti yang ditunjukkan di bawah.

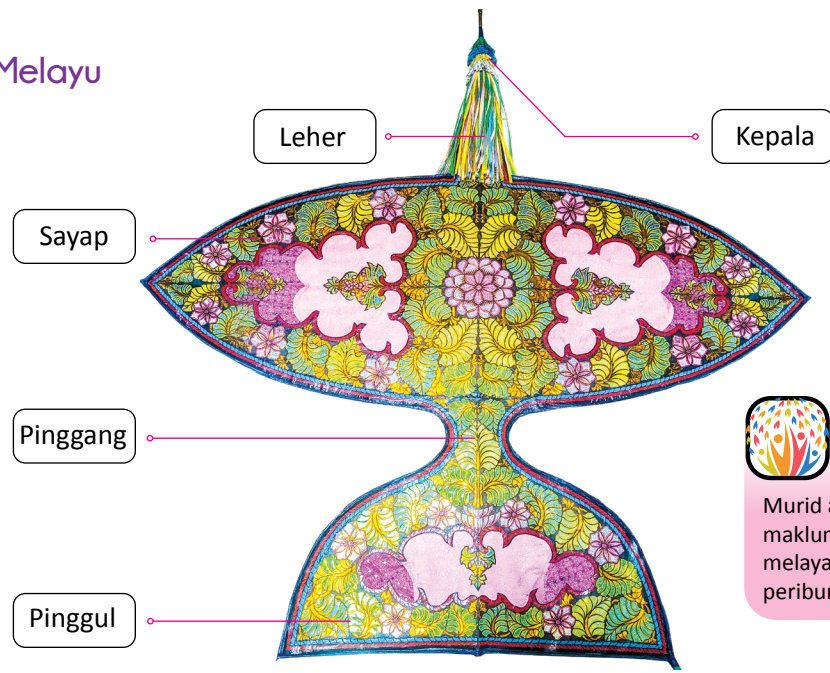
Jadual 1.1 Banding beza proses, media, teknik dan konsep seni peribumi di Malaysia

Kategori peribumi	Jenis karya	Proses	Media	Teknik	Konsep
Melayu	<ul style="list-style-type: none"> Ukiran Wau Batik Bakul 	<ul style="list-style-type: none"> Memahat Membelah Mencanting Menganyam 	<ul style="list-style-type: none"> Kayu Buluh Kain Mengkuang 	<ul style="list-style-type: none"> Luakan Meraut Canting Anyaman 	<ul style="list-style-type: none"> Alam semula jadi
Orang Asli	<ul style="list-style-type: none"> Patung Topeng Anyaman dandan 	<ul style="list-style-type: none"> Memotong Menarah Menganyam 	<ul style="list-style-type: none"> Kayu Kulit kayu Daun kelapa, mengkuang 	<ul style="list-style-type: none"> Memahat Mengukir Anyaman 	<ul style="list-style-type: none"> Persekitaran Alam semula jadi Cara hidup
Etnik Sabah dan Sarawak	<ul style="list-style-type: none"> Sumpit Anyaman Tenenan 	<ul style="list-style-type: none"> Menebuk Menganyam Menenun 	<ul style="list-style-type: none"> Buluh Mengkuang, daun pandan, rotan Benang 	<ul style="list-style-type: none"> Luakan Anyaman Tenenan 	<ul style="list-style-type: none"> Alam semula jadi Cara hidup

Secara keseluruhannya, proses penghasilan karya Seni Peribumi Malaysia adalah seakan-akan sama. Media dan teknik yang digunakan juga tidak mempunyai banyak perbezaan antara satu sama lain kerana lahir daripada rumpun dan sosiobudaya setempat yang hampir sama. Justeru, latar belakang ini diterapkan dalam penghasilan karya seni mereka.



Melayu



Shafie bin Jusoh, Wau kucing, 2016



Murid akan menerapkan teknologi maklumat dan komunikasi semasa melayari Internet tentang karya seni peribumi Melayu.

Proses



Rajah 1.3 Proses pembuatan wau

Media

Buluh duri, kertas wau.

Teknik

Meraut.

Konsep

Wau merupakan satu permainan tradisional kaum Melayu. Wau dimainkan untuk mengisi masa lapang, kebiasaannya sempena musim menuai padi.

Orang Asli



Pion anak Bumbong, Moyang Tenong Jerat Harimau, 1996



Tahukah Anda?

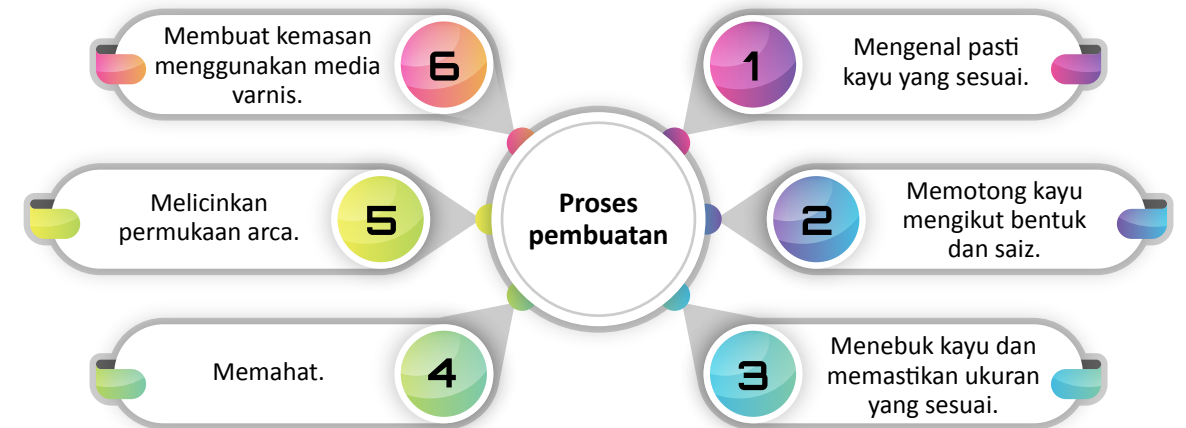
Orang Asli Mah Meri dan Jah Hut merupakan suku kaum yang dominan dengan seni ukiran kayu.



EMK

Murid akan menerapkan teknologi maklumat dan komunikasi semasa melayari Internet tentang karya seni peribumi Orang Asli.

Proses



Rajah 1.4 Proses pembuatan arca "Moyang Tenong Jerat Harimau"

Media

Kayu yang sesuai untuk membuat arca "Moyang Tenong Jerat Harimau" ialah kayu cengal. Kemas menggunakan media varnis.

Teknik

Arca ini dihasilkan dengan menggunakan teknik memahat.

Konsep

Mengikut kepercayaan Orang Asli Mah Meri, arca yang diukir boleh mengubati orang yang sakit.

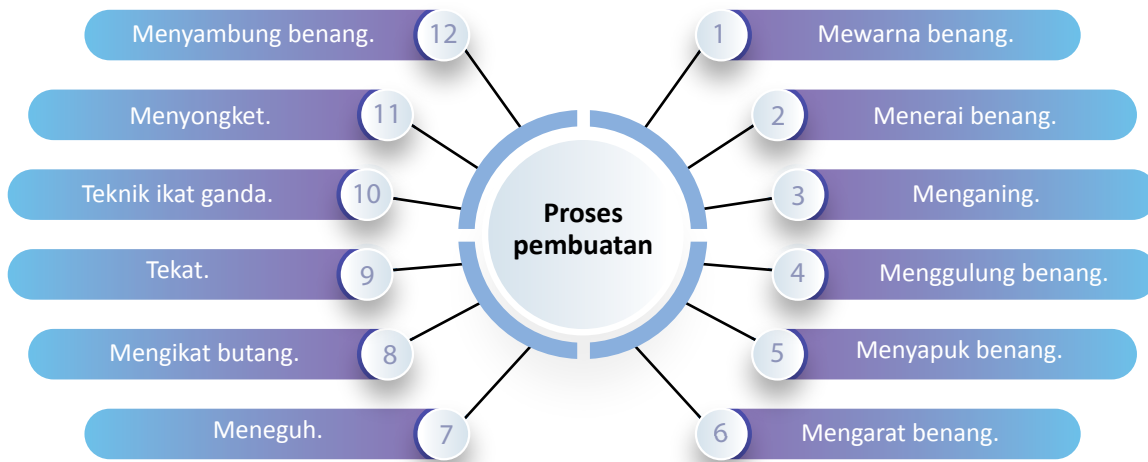


Murid akan menerapkan teknologi maklumat dan komunikasi semasa melayari Internet tentang karya seni peribumi Sabah dan Sarawak.



Dayang Norsalam Pengiran Parsih, Songket Sarawak, 2006

Proses



Rajah 1.5 Proses pembuatan Songket Sarawak

Media

Benang emas.

Teknik

Tenunan.

Konsep

Kain songket Sarawak dianggap hasil warisan dan dipakai semasa upacara perkahwinan atau majlis-majlis rasmi. Corak yang dipilih bermotifkan bunga-bunga, kosmos dan geometri.

Aktiviti Kreatif

Gallery Walk

Tujuan:

1. Menggalakkan pemikiran kritis dan kreatif.
2. Menyuarakan pendapat dan menghargai perbezaan pandangan.
3. Membuat eksplorasi hasil karya berpandukan pemikiran seni visual dan seterusnya menjadi suri teladan kepada rakan-rakan yang lain.

Langkah-langkah:

1. Murid menyediakan meja masing-masing sebagai stesen pameran karya.
2. Setiap murid menyediakan satu gambar karya seni peribumi di stesen masing-masing.
3. Murid dan guru perlu bergerak dari satu stesen ke satu stesen untuk melihat dan memerhati hasil karya yang dipamerkan.
4. Pemilik karya akan menjelaskan mengenai proses, media, teknik dan konsep yang terdapat dalam karya yang dipamerkan secara lisan selama lima minit.
5. Gunakan nota berperekat untuk memberikan komen atau cadangan penambahbaikan pada karya yang dipamerkan.



Nota Guru

Guru perlu memastikan karya yang dipilih oleh murid bertepatan dengan hasil karya seni peribumi.

Latihan Formatif

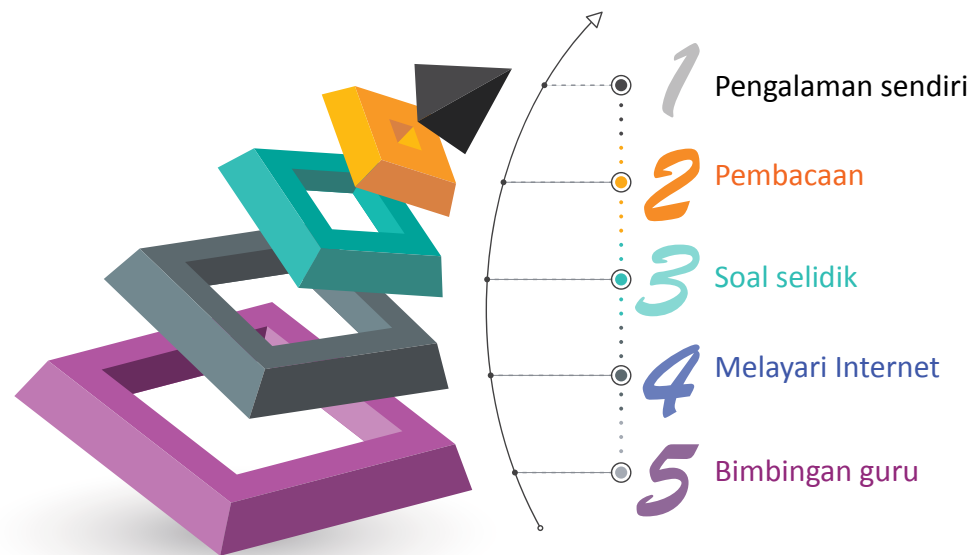
1. Nyatakan kaedah yang sesuai untuk menarik minat generasi muda bagi menghayati nilai estetik Seni Peribumi Malaysia.

1.3 EKSPRESI KREATIF

1.3.1 PENJANAAN IDEA DAN PENGHASILAN KERTAS KAJIAN PROJEK YANG MENEKANKAN ASPEK FORMALISTIK

Semasa menjalankan penyelidikan dan menghasilkan kertas kajian projek, penjaan idea merupakan suatu proses yang penting dalam menghasilkan sesuatu idea, pandangan atau pendapat secara spontan. Kemahiran ini digunakan apabila murid hendak mencari idea baharu dan alternatif bagi sesuatu perkara.

Proses Penjaan Idea



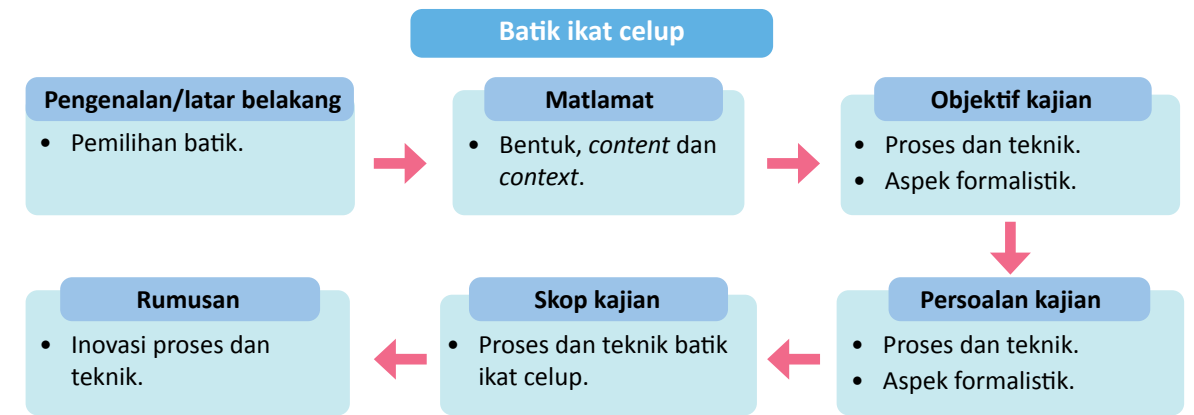
Rajah 1.6 Proses penjaan idea

Proses Penghasilan Kertas Kajian Projek Sejarah Seni Peribumi



Rajah 1.7 Proses penghasilan kertas kajian projek

Kerangka Konseptual Karya Seni Peribumi Malaysia: Melayu



Rajah 1.8 Kerangka konseptual karya Seni Peribumi Malaysia: Melayu

Contoh Penghasilan Kertas Kajian Karya Seni Peribumi: Melayu

Tajuk: Batik ikat celup

Pengenalan/latar belakang

Sejarah perkembangan batik di Malaysia bermula pada abad ke-15 di Kelantan dan Terengganu. Antara jenis batik ialah batik ikat celup. Batik ini berwarna-warni dan menggunakan teknik ikat celup. Bahagian yang diikat akan menghasilkan ragam hias pelangi yang unik.

Nota Guru
Kertas kajian sebenar adalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman langsung murid.

Matlamat

Kertas kajian ini bertujuan membincangkan tentang bentuk, *content* dan *context* penghasilan batik ikat celup.

Objektif kajian

1. Mengenal pasti proses dan teknik dalam penghasilan batik ikat celup.
2. Memahami aspek formalistik yang terdapat dalam reka corak batik ikat celup.

Persoalan kajian

1. Apakah proses dan teknik yang digunakan dalam penghasilan batik ikat celup?
2. Apakah aspek formalistik yang terdapat dalam reka corak batik ikat celup?

Skop kajian

Kajian ini memberi tumpuan sepenuhnya pada proses dan teknik penghasilan batik ikat celup. Olahan idea yang bersumberkan persekitaran menghasilkan reka corak yang menarik. Batik ikat celup mempunyai nilai estetik yang tinggi dan diiktiraf di peringkat antarabangsa.

Rumusan

Batik ikat celup merupakan satu teras dalam seni budaya warisan di Malaysia. Perubahan inovasi dari segi proses dan teknik yang digunakan meningkatkan mutu dan kualiti pembuatan batik ikat celup. Manakala aspek formalistik menunjukkan apresiasi yang tinggi terhadap motif berasaskan flora dan fauna.

Kerangka Konseptual Karya Seni Peribumi Malaysia: Orang Asli



Rajah 1.9 Kerangka konseptual karya Seni Peribumi Malaysia: Orang Asli

Contoh Penghasilan Kertas Kajian Karya Seni Peribumi: Orang Asli

Tajuk: Arca patung "Moyang Tenong Jerat Harimau"

Pengenalan/latar belakang

Kertas kajian ini mengkaji karya seni peribumi Orang Asli, iaitu arca patung yang bertajuk "Moyang Tenong Jerat Harimau" yang dihasilkan oleh Orang Asli Mah Meri di Semenanjung Malaysia.

Matlamat

Kertas kajian ini bertujuan membincangkan tentang bentuk, *content* dan *context* dalam penghasilan seni ukiran arca patung yang bertajuk "Moyang Tenong Jerat Harimau".

Objektif kajian

1. Mengenal pasti proses dan teknik yang digunakan dalam penghasilan arca patung "Moyang Tenong Jerat Harimau".
2. Memahami aspek formalistik yang terdapat dalam arca patung "Moyang Tenong Jerat Harimau".

Persoalan kajian

1. Apakah proses dan teknik yang digunakan dalam penghasilan arca patung "Moyang Tenong Jerat Harimau"?
2. Apakah aspek formalistik yang terdapat dalam arca patung "Moyang Tenong Jerat Harimau"?

Skop kajian

Kajian ini memberi tumpuan sepenuhnya pada proses dan teknik penghasilan arca patung "Moyang Tenong Jerat Harimau".

Rumusan

Arca patung "Moyang Tenong Jerat Harimau" mempunyai nilai estetik yang tinggi dan berfungsi sebagai tujuan perubatan dan adat istiadat.



Nota Guru

Kertas kajian sebenar adalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman langsung murid.

Kerangka Konseptual Karya Seni Peribumi Malaysia: Etnik Sabah dan Sarawak



Rajah 1.10 Kerangka konseptual karya Seni Peribumi Malaysia: Etnik Sarawak

Contoh Penghasilan Kertas Kajian Karya Seni Peribumi: Etnik Sabah dan Sarawak

Tajuk: Tembikar Iban

Pengenalan/latar belakang

Kertas kajian ini mengkaji karya seni etnik Sarawak, iaitu tembikar Iban. Tembikar Iban dihasilkan menggunakan tanah liat dengan teknik penghasilan secara tradisional.

Matlamat

Kertas kajian ini bertujuan membincangkan tentang bentuk, *content* dan *context* dalam penghasilan tembikar Iban.

Objektif kajian

1. Mengenal pasti proses dan teknik dalam penghasilan tembikar Iban.
2. Memahami aspek formalistik yang terdapat dalam tembikar Iban.

Persoalan kajian

1. Apakah proses dan teknik yang digunakan dalam penghasilan tembikar Iban?
2. Apakah aspek formalistik yang terdapat dalam tembikar Iban?

Skop kajian

Kajian ini memberi tumpuan sepenuhnya pada proses, teknik dan motif dalam penghasilan tembikar Iban.

Rumusan

Tembikar Iban mempunyai nilai estetik yang tersendiri kerana dibuat daripada tanah liat. Tembikar ini bukan sahaja dijadikan sebagai barangan perhiasan tetapi juga digunakan di setiap upacara kerana dipercayai mempunyai unsur kerohanian.



Nota Guru

Kertas kajian sebenar adalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman langsung murid.

I See, I Think, I Wonder

Sila imbas Kod QR yang terdapat pada muka surat ini bagi melihat dan mempelajari anyaman dendan yang biasanya digunakan sebagai perhiasan kepala masyarakat Orang Asli. Teknik anyaman dendan ini menggunakan teknik anyaman jari lipan.

Tujuan:

1. Menonton video anyaman dendan yang terdapat dalam Kod QR.
2. Menguasai teknik anyaman dendan sebelum menghasilkannya.
3. Membuat perbandingan antara topik yang telah dipelajari dengan paparan video.
4. Menghasilkan karya seni anyaman dendan berdasarkan video secara kreatif dan inovatif.

Bahan:

Daun kelapa muda.

Langkah-langkah:

1. Murid dibahagikan kepada beberapa kumpulan bergantung kepada bilangan murid di dalam kelas.
2. Hasilkan set anyaman dendan untuk hiasan kepala.
3. Murid juga boleh menentukan idea, konsep dan proses penghasilan anyaman dendan tersebut.
4. Kongsikan pendapat dan pengalaman anda semasa menjalankan aktiviti ini.



Kod QR

Video anyaman dendan
<http://arasmega.com/qr-link/video-anyaman-dendan/>
 (Dicapai pada 5 Ogos 2020)



1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN

1.4.1 REFLEKSI PENULISAN KERTAS KAJIAN PROJEK BERDASARKAN BENTUK, CONTENT DAN CONTEXT

Perkembangan dan budaya di Malaysia telah banyak mempengaruhi sejarah seni peribumi di Malaysia. Beberapa istilah seni yang penting telah diperkenalkan. Refleksi keindahan seni peribumi di Malaysia boleh dilihat menerusi bentuk, *content* dan *context*.

Contoh Refleksi Penulisan Kertas Kajian Karya Seni Peribumi



Kod QR
 Video Sape
<https://arasmega.com/qr-link/video-sape/>
 (Dicapai pada 26 Oktober 2020)



(Ihsan daripada Associazione Culture del Mondo & The Tuyang Initiative)



Depan Sape

Belakang Sape

Foto 1.26 Sape



Foto 1.27 Mathew Ngau Jau, Pembuat dan pemuzik Sape

(Ihsan daripada The Tuyang Initiative)

Bentuk

Karya menggunakan teknik luakan dengan pelbagai jenis peralatan terutama pahat untuk membentuk dan melicinkannya.

Unsur seni yang ditunjukkan ialah kesempurnaan dalam mengolah bentuk dan rupa menggambarkan keindahan dan menepati tema.

Bahagian belakang badan Sape seakan-akan seperti lubang perahu.

Prinsip rekaan ialah harmoni dan penegasan. Harmoni digambarkan dengan lukisan motif kalong yang sama dari segi saiznya. Penegasan tertumpu pada penggunaan warna hitam dan putih yang menghiasi motif kalong tampak begitu menonjol.

Content

Hasil karya ini mempunyai makna yang tersurat dan tersirat. Menurut kepercayaan, Sape berasal daripada semangat (Bali Dayong) yang memberitahu dukun (Dayong) supaya golongan tua membuat alat muzik yang berbentuk seakan-akan seperti perahu. Alat muzik tersebut mesti dibuat daripada pokok kayu adau untuk menggantikan gendang kayu yang panjang dan berat.

Pada asalnya, Sape digunakan untuk ritual dan upacara penyembuhan. Setelah ritual selesai, semangat akan meminta pemain Sape memainkan melodi kegemarannya.

Pada hari ini, melodi tradisional Sape oleh etnik Kenyah masih menyimpan kisah yang unik dan tersendiri. Bagi etnik Kenyah, lukisan motif kalong atau dipanggil "nyalong" bermaksud menulis atau melukis (Temu bual Juvita Tatan Wan, 2020).

Context

Keunikan alat muzik Sape bukan sahaja dari segi keindahan rupa bentuk dan maksud, malah Sape telah berjaya melangkaui hingga ke peringkat antarabangsa.

Sape telah berkembang daripada Sape tradisional kepada Sape kontemporari dengan pemasangan bahagian tambahan. Bahagian tambahan tersebut ialah *pick-up*, tombol suara, soket *monojack*, *earth grounding* dan pasak penalaan (Lim Keh Nie & Mohd Fadzil, 2016).

Alat muzik ini sering digunakan sebagai simbol mempromosikan Malaysia dalam bidang seni, budaya dan pelancongan. Sape kini diadaptasi menjadi satu simbol masyarakat Sarawak. Pengkarya berjaya memartabatkan seni peribumi sebagai sebuah produk yang diiktiraf di peringkat dunia.

1.4.2 ETIKA DAN DISIPLIN PENULISAN

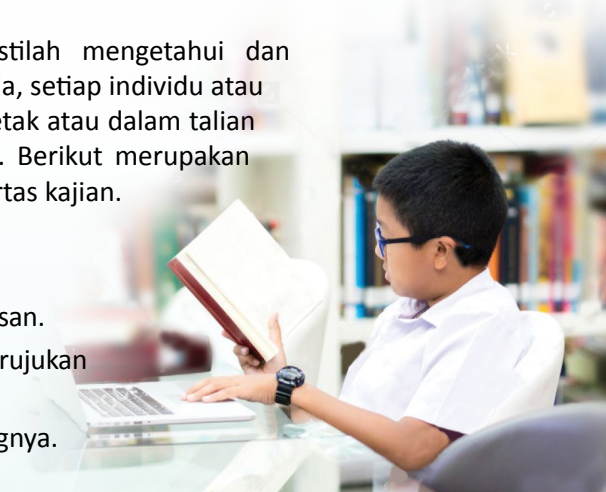
Pendokumentasian

Etika dalam Penulisan dan Pendokumenan

Setiap individu yang terlibat dengan penulisan mestilah mengetahui dan memahami etika dan disiplin dalam penulisan. Di Malaysia, setiap individu atau pengkarya yang terlibat dalam penulisan sama ada bercetak atau dalam talian perlu mematuhi beberapa perkara dan etika penulisan. Berikut merupakan etika dan disiplin yang perlu dipatuhi dalam penulisan kertas kajian.

1. Etika penulisan

- Etika dan disiplin dipatuhi semasa membuat penulisan.
- Penulis perlu menulis secara telus dengan fakta, rujukan yang sahih dan tepat.
- Penulis perlulah individu yang mahir dalam bidangnya.

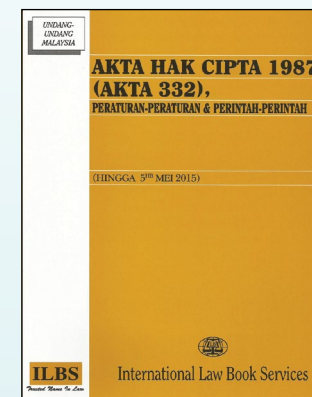


2. Akta dan undang-undang negara

- Akta 332: Akta Hak Cipta 1987

Di Malaysia, Akta 332 ialah Akta Hak Cipta yang memperuntukkan undang-undang dalam bidang penulisan dan kewartawanan. Akta penulisan juga turut terkandung dalam warta undang-undang di atas.

- Akta 222: Akta Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia 1979
Akta 222 ialah Akta Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia. Akta ini memajukan, menggalakkan, membimbing dan mengorientasikan kraf negara. Akta ini juga bertanggungjawab mengawal dan memajukan pemasaran dan pengeksporan hasil kraf tangan Malaysia.



3. Menghormati kepelbagaian bangsa, agama dan kepercayaan di Malaysia

- Penulis perlu mengambil kira kepelbagaian bangsa, agama dan kepercayaan di Malaysia yang menjadikannya sebuah negara majmuk.
- Penulis perlu berhati-hati dalam penulisan agar tidak membangkitkan isu yang menyentuh sensitiviti kaum.



Cafe

Tujuan:

1. Murid memberikan pendapat dan refleksi tentang sesuatu isu atau perkara yang berkaitan dengan Seni Peribumi Malaysia.

Langkah-langkah:

1. Guru menentukan topik perbincangan.
2. Murid membentuk kumpulan dalam bentuk bulatan di meja yang disediakan.
3. Setiap murid dibekalkan dengan kad bertulis nama masing-masing. Murid yang ingin memberi pendapat atau refleksi akan meletakkan kad nama mereka di tengah-tengah meja.
4. Lantik seorang pencatat untuk mencatat pendapat yang telah diutarakan oleh rakan-rakan.
5. Murid boleh membuat rumusan refleksi terhadap topik Seni Peribumi Malaysia yang dibincangkan.

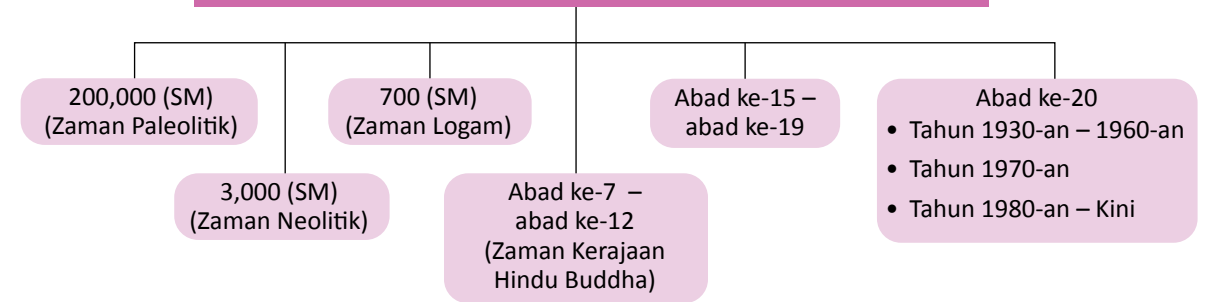


Latihan Formatif

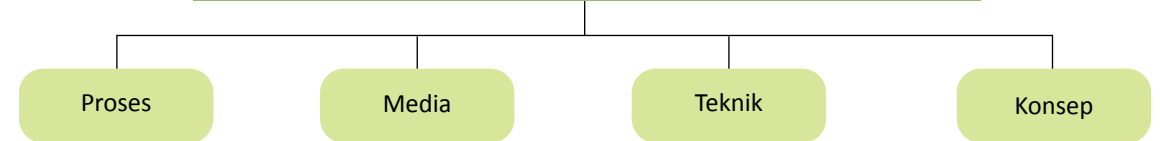
1. Dalam proses penghasilan kertas kajian projek, etika dan disiplin amatlah penting. Senaraikan etika dan disiplin dalam penghasilan kertas kajian projek.

Rumusan

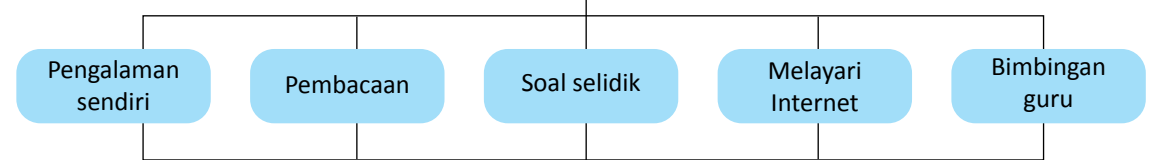
PERKEMBANGAN SEJARAH SENI PERIBUMI DI MALAYSIA



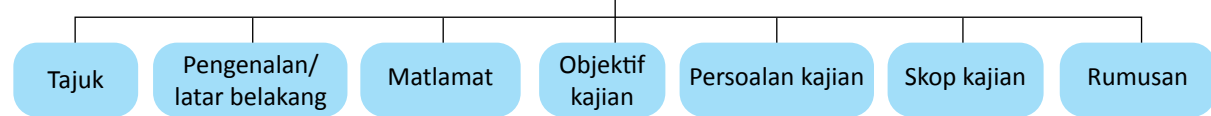
KAEDAH EKSPLORASI DAN BANDING BEZA KARYA SENI



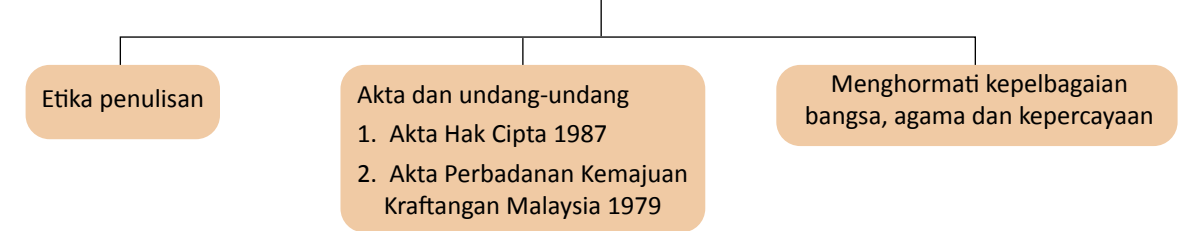
PROSES PENJANAAN IDEA



KERTAS KAJIAN PROJEK



ETIKA DAN DISIPLIN PENULISAN



BAB 2 Sejarah Seni Moden Malaysia

STANDARD PEMBELAJARAN

Dalam bab ini, murid akan dapat:

2.1 Persepsi Estetik

- 2.1.1 Menghuraikan definisi dan perkembangan Sejarah Seni Moden Malaysia.
- 2.1.2 Menjelaskan konsep dan kategori karya Seni Moden Malaysia.

2.2 Aplikasi Seni

- 2.2.1 Membuat kajian dan penyelidikan tentang konsep dan proses perkembangan Seni Moden Malaysia.
- 2.2.2 Membuat eksplorasi dan analisa mengenai media, proses dan teknik dalam perkembangan Seni Moden Malaysia dan tokoh pilihan.

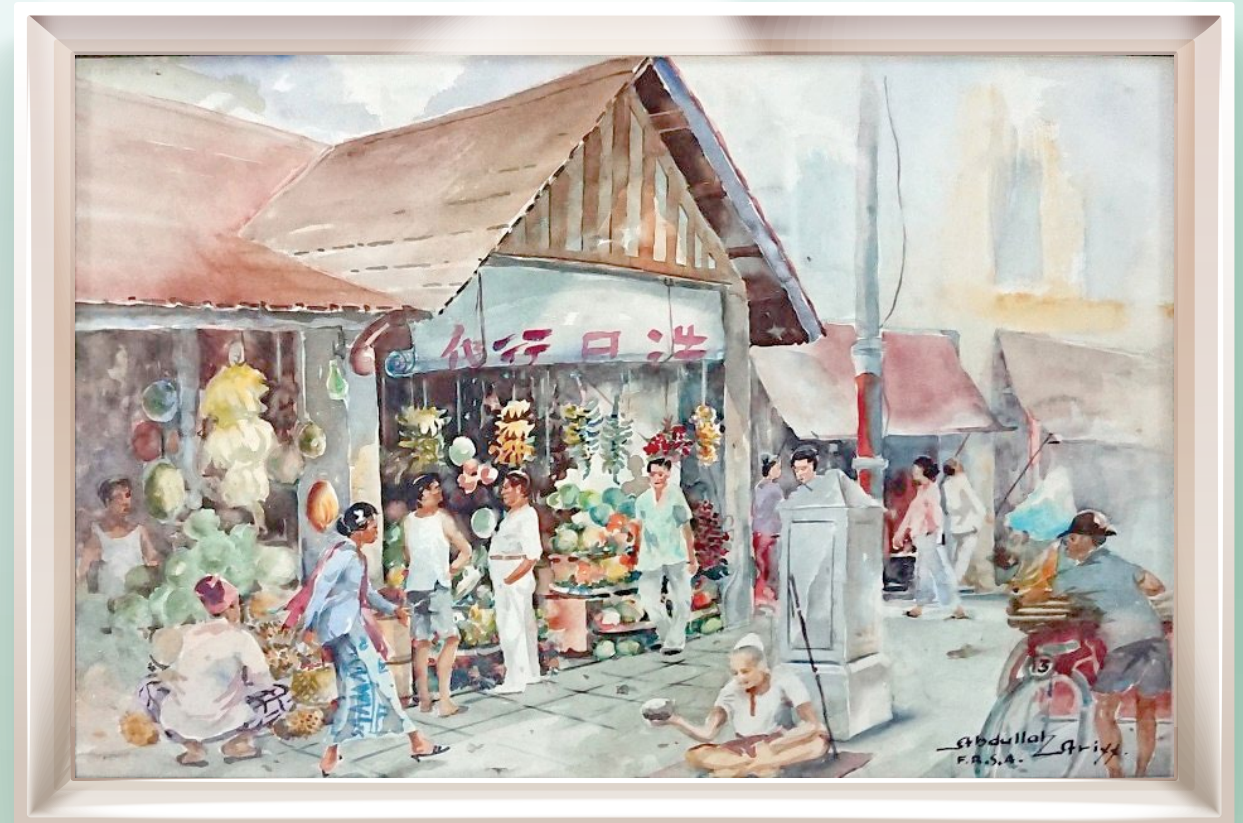
2.3 Ekspresi Kreatif

- 2.3.1 Menghasilkan kertas kajian projek dengan menekankan aspek formalistik berdasarkan pengetahuan dan pemahaman Sejarah Seni Moden Malaysia secara kreatif dan ekspresif.

2.4 Seni dalam Kehidupan

- 2.4.1 Membuat refleksi penulisan kertas kajian projek berdasarkan bentuk, *content* dan *context*.
- 2.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin penulisan sepanjang proses pendokumenan.

Mad Anuar Ismail, Pemain Rebab No.1, 1991, ukiran kayu, 400 cm x 240 cm x 100 cm



Abdullah Ariff, *Sia Boey Market*, 1940, cat air, 37 cm x 54 cm
(Ihsan daripada *The Art Gallery Penang*)

Perkembangan Seni Moden Malaysia bermula semasa kedatangan Inggeris di Pulau Pinang. Seni Moden Malaysia telah dipengaruhi oleh aliran moden Perancis dan gabungan ciri-ciri dari Timur dan Barat. Pendekatan penghasilan karya pada ketika itu berdasarkan **ekspresi individualisme**, **ekspresif** dan **naturalistik** (Mulyadi Mahamood, 2001).

Seni Moden Malaysia merujuk kepada penerokaan baharu dari sudut bentuk dan *content*. Perkembangan sosiopolitik dan ekonomi telah mempengaruhi rupa seni moden di Malaysia bermula dari era pramerdeka dan pascamerdeka. Perkembangan Seni Moden Malaysia didominasi oleh karya-karya landskap cat air naturalistik yang dihasilkan oleh pelukis cat air seperti Abdullah Ariff (Balai Seni Lukis Negara, 2008).

2.1 PERSEPSI ESTETIK

2.1.1 DEFINISI DAN PERKEMBANGAN SEJARAH SENI MODEN MALAYSIA

Sejarah seni moden di Malaysia berkembang mengikut tahap-tahap tertentu dengan pengaruh aliran barat dan tempatan. Seni moden merujuk kepada kemunculan pelbagai gaya dan aliran di antara akhir abad ke-19 dengan pertengahan abad ke-20. Pengaruh fahaman modenisme telah membawa kepada wujudnya seni moden yang membentuk budaya baharu dengan matlamat untuk mengubah ciri yang lama kepada konsep yang lebih baik (Safrizal Shahir, 2004).

Seni Moden Malaysia lahir menerusi eksplorasi untuk mencari pendekatan baharu dalam mentafsir alam seagat yang berbeza dengan seni moden Barat yang berkembang menerusi tradisi seni arca, fresco dan catan. Seni Moden Malaysia merangkumi era perintis (1930-an) hingga ke era pluralis (1990-an).

Perkembangan Sejarah Seni Moden Malaysia Era Perintis hingga Era Pluralis

Tahun 1930-an

Sejarah Seni Moden Malaysia bermula pada awal sekitar 1930-an dengan terhasilnya karya catan awal oleh Yong Mun Sen, Abdullah Ariff dan beberapa tokoh lain. Karya-karya yang dihasilkan oleh mereka lebih cenderung kepada karya yang bersifat sentimental terhadap persekitaran yang indah dan permai. Pengkarya dipengaruhi oleh aliran naturalis dari Barat dengan cara mengamati alam sekeliling melalui karya-karya landskap, alam benda dan potret.



Tahukah Anda?

Realisme ialah aliran seni yang menghasilkan karya sebenar alam semula jadi, manusia atau haiwan tanpa menokok tambah.

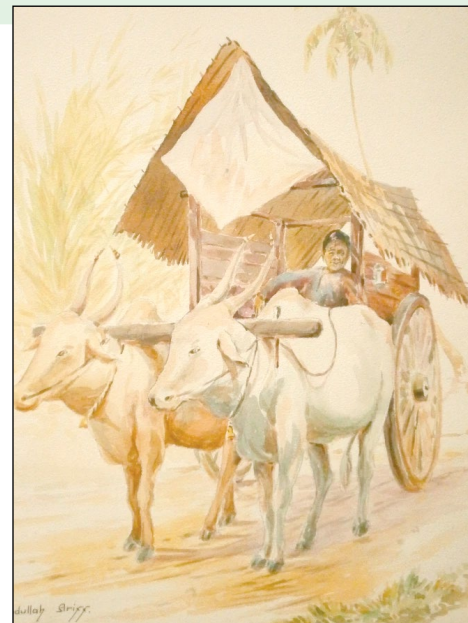
Tokoh

Abdullah Ariff

- Dilahirkan di Pulau Pinang pada tahun 1904.
- Guru seni di sekolah Anglo-Chinese (kini dikenali sebagai Sekolah Methodist Boy).
- Beliau merupakan perintis pengkarya cat air di Malaysia.
- Beliau terkenal dengan kepakaran mengawal media cat air.

Karya

- Karya "Oxen" menceritakan tentang suasana kehidupan orang Melayu dengan unsur aktiviti pertanian.
- Karya ini bersifat sentimental terhadap perkara yang indah dan permai dengan tema kehidupan setempat.



Abdullah Ariff, *Oxen*, 1930, cat air, 35.5 cm x 27.5 cm

Tahun 1940-an

Era 1940-an merupakan tempoh peperangan. Perang Dunia Kedua telah tercetus pada tahun 1939 hingga tahun 1945. Hasil karya pada era ini lebih menceritakan tentang peperangan, penderitaan dan kesusahan hidup. Pada era ini juga, para pengkarya telah melahirkan rasa ketidakpuasan hati dan kebimbangan terhadap kesan penjajahan. Yong Mun Sen merupakan seorang daripada pengkarya yang menerapkan unsur kemanusiaan dan kesusahan hidup dalam karya beliau (Balai Seni Lukis Negara, 2008).

Tokoh

Yong Mun Sen

- Dilahirkan di Kuching, Sarawak pada tahun 1896.
- Yong Mun Sen terkenal dengan lukisan pemandangan cat air yang mempunyai pengaruh gaya catan China.

Karya

- Penggunaan cat air dalam karya catan "Drying Nets" memberi penekanan pada ruang dan bentuk.
- Karya beliau terpengaruh dengan aliran impresionisme.



Tahukah Anda?

Setiap tokoh seni menghasilkan karya mereka dengan menggunakan teknik dan unsur yang berbeza.



Yong Mun sen, *Drying Nets*, 1940, cat air, 56 cm x 38 cm

(Sumber: Muliyadi Mahamood, 2001)

Tahun 1950-an

1951

Peter Harris dari United Kingdom yang menjawat jawatan Pengawas Seni Lukis Sekolah di bawah Kementerian Pelajaran telah menyemarakkan lagi perkembangan Seni Moden Malaysia.

1952

Peter Harris telah menubuhkan persatuan seni lukis, *Wednesday Art Group*. Kepulangan Tay Hooi Keat dari United Kingdom dan Syed Ahmad Jamal dari London memberikan impak yang besar kepada penggiat Seni Moden Malaysia. Tay Hooi Keat menubuhkan persatuan seni lukis dalam kalangan guru seni lukis, iaitu *The Penang Art Teacher's Group*.

1953

Penang Art Society di Pulau Pinang ditubuhkan.

1954

Penubuhan *Selangor Art Society* untuk mengajar teknik melukis potret dan figura manusia. Antara pelukis yang terlibat ialah Yong Peng Seng (Presiden), C. C. Ho, T. Selvaratnam dan Zakariah Noor.

1957

- *Thursday Art Group* ditubuhkan di Pulau Pinang. Idea penubuhan kumpulan ini tercetus daripada persatuan *Wednesday Art Group*. Ahlinya ialah Tay Hooi Keat, Abdullah Ariff, Kua Ju Ping dan lain-lain lagi.
- Kemuncak kegiatan Seni Moden Malaysia adalah selepas Tanah Melayu mencapai kemerdekaan.
- Mohammed Hoessein Enas telah membawa suntikan Seni Moden Malaysia dengan membawa aliran naturalis. Lukisan figura manusia mula mendapat tempat yang istimewa dalam kalangan penggiat seni halus.
- Penubuhan Angkatan Pelukis Semenanjung yang kemudiannya ditukar nama kepada Angkatan Pelukis Se-Malaysia (APS) dan Balai Seni Lukis Negara.

Perkembangan seni moden pada era ini dikenali sebagai era perintis dengan kepelbagaian aliran dan latar belakang pengkarya. Idea baharu yang diperkenalkan seperti garisan, jalinan, rupa, bentuk, warna dan sebagainya menjadikan sesebuah karya lebih indah dan boleh diinterpretasikan dengan baik.

Konsep kehidupan masyarakat setempat dan masalah ekonomi serta sosial diwujudkan dalam karya seni sebagai wadah ekspresi diri. Peter Harris adalah antara pengkarya yang merakamkan keindahan pemandangan alam tempatan seperti dalam "Rumah Rakit-Kuala Lipis". Karya ini terhasil daripada sapuan berus yang terkawal dengan sifat pewarna guac yang lebih tebal. Karya yang berwarna monokromatik kehijauan ini melukiskan keindahan dan ketenangan alam semula jadi tempatan yang belum tercemar oleh arus pemodenan (Muliyadi Mahamood, 2001).

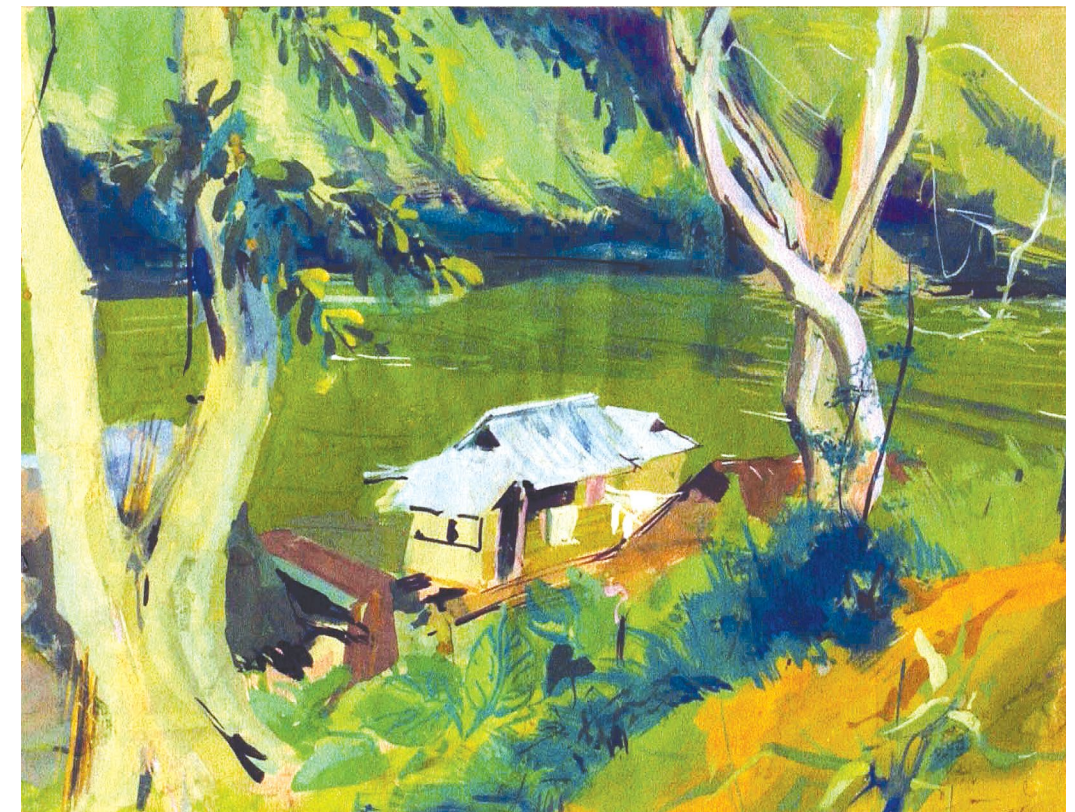
Tokoh

Peter Harris

- Merupakan seorang **ekspatriat** lepasan sekolah seni lukis di United Kingdom.
- Pengasas *Wednesday Art Group*.

Karya

- Memperkenalkan penggunaan **pewarna guac** sebagai bahan yang lebih lembut daripada cat air dan penggunaan berus yang besar dan keras.
- Karya menerangkan tentang suasana kehidupan masyarakat Melayu yang tinggal di persisiran Sungai Pahang.
- Karya berkonsepkan impresionisme.



Peter Harris, Rumah Rakit-Kuala Lipis, 1956, pewarna guac, 38.2 cm x 48.2 cm
Koleksi Balai Seni Negara

Tahun 1960-an

1960 Dianggap sebagai era kematangan pelukis-pelukis Malaysia. Penubuhan Maktab Perguruan Ilmu Khas dalam bidang Pendidikan Seni.

1967 Kursus Seni Lukis dan Seni Reka di Institut Teknologi MARA (ITM). Pengkarya Seni Moden Malaysia mula mendapat pengiktirafan di peringkat dunia.

1969 Munculnya pengkarya seni moden *New Scene* yang mempunyai manifesto asas yang menyuarakan *new habit of seeing* (kebiasaan-kebiasaan baharu apabila melihat), kreatif, pendekatan yang bersifat intelektual, impersonal dan *non-symbolic*.

Pada era ini, kecenderungan karya lebih kepada pendekatan dan gaya ekspresionisme dan abstrak ekspresionisme. Karya abstrak ekspresionisme dianggap sebagai catan non-figuratif, antiformal, dinamik, bertenaga dan berteknik bebas. Unsur-unsur gaya ini lazimnya terbentuk menerusi sapuan berus ekspresif, bertenaga dan spontan (Mulyadi Mahamood, 2001).

Karya Abdul Latiff Mohidin "Pago-pago" menunjukkan norma baharu karya seni moden yang berkonsepkan *new habit of seeing*. Seni arca juga mula berkembang, tetapi hanya sebagai seni sampingan kepada seni catan. Anthony Lau merupakan perintis arca moden Malaysia menerusi karya "Hasil Laut" sebagai representasi kehidupan laut.



Info

Gaya abstrak ekspresionisme ialah seni abstrak non-geometri. Aliran ini sering juga disebut sebagai *New York School* dan *Action Painting* (Mulyadi Mahamood, 2001).

Tokoh

Abdul Latiff Mohidin

- Dilahirkan di Negeri Sembilan pada tahun 1941.
- Dikenali sebagai artis dua dunia, iaitu seni halus dan puisi.
- Pengasas Persatuan Seni Anak Alam.

Karya

- Karya "Pago-pago" terinspirasi dengan suasana persekitaran yang berkonsepkan imitasi alam.



Abdul Latiff Mohidin, Pago-pago, 1964, cat minyak atas kanvas, 100 cm x 100.3 cm

Tokoh

Anthony Lau

- Dilahirkan di Johor Bahru pada tahun 1933.
- Menganggotai kumpulan *Friday Art Group*.
- Pelopor seni arca moden Malaysia.

Karya

- Karya berkonsepkan abstrak ekspresionisme dengan penerokaan media dan objek laut sebagai tema.



Anthony Lau, Hasil Laut, 1968 logam, 63 cm x 30 cm Koleksi Balai Seni Negara

Tahun 1970-an

1971 Penubuhan Kongres Kebudayaan Kebangsaan mula mempengaruhi pemikiran pengkarya dan gaya catan moden tempatan. Kongres ini merupakan faktor perubahan konsep daripada alam semula jadi kepada seni untuk masyarakat dengan pelbagai latar budaya.

1974 Kumpulan Anak Alam telah ditubuhkan oleh Abdul Latiff Mohidin.

1977 Penubuhan Kumpulan Utara. Karya 2D atau 3D berkonsepkan seni tradisi yang lebih mencerminkan identiti nasional. Namun begitu, pengaruh kesenian moden Barat masih menjadi ilham kepada pengkarya di samping kesenian tradisi dan Islam sebagai sumber inspirasi semasa berkarya.

Ibrahim Hussein merupakan antara pelopor Seni Moden Malaysia pada era ini. Beliau berjaya menyatukan aliran seni pop dan seni op yang melibatkan nilai-nilai mistik dan metafizik. Manakala, karya-karya arca Ruzaika Omar Basaree menggunakan idea **konstruktivisme** dengan pengaruh seni Islam kontemporari dalam perkembangan arca moden tempatan.

Tokoh

Ibrahim Hussein

- Dilahirkan pada 13 Mac 1936 di Sungai Limau Dalam, Kedah.
- Mendapat pendidikan di Nanyang Academy of Fine Arts di Singapura.

Karya

- Karya ini berkonsepkan alam semula jadi yang indah dan permai.
- Penggunaan warna alam yang ceria menggambarkan suasana persekitaran pada masa tersebut.



Ibrahim Hussein, *Now and Again it Flowers*, 1973, akrilik atas kanvas, 258 cm x 183 cm diptych Koleksi peribadi (Ihsan daripada KL Lifestyle Art Space)

Tokoh

Ruzaika Omar Basaree

- Dilahirkan di Pulau Pinang pada tahun 1948.
- Inspirasi karya; warisan tradisi, budaya tersendiri dan tidak meniru aliran dan gaya dari luar.

Karya

- Karya ini diolah daripada sebuah jendela yang berkonsepkan rumah tradisi Melayu dan dihiasi dengan ukiran tebuk tembus. Tingkap yang sedikit terbuka menampilkan landskap.
- Konsep pada karya ini bermotifkan alam semula jadi dan keindahan kesenian Islam.



Ruzaika Omar Basaree, Siri Dungun, 1979, ukiran kayu dan cat emulsion, 171 cm x 76 cm

Tahun 1980-an

Era ini merupakan kebangkitan estetika kesenian Islam. Hasil karya didorong dengan kepelbagaian gaya dalam mencari identiti yang mencerminkan nilai bangsa, masyarakat, budaya dan agama. Bidang kanvas lebih luas dan menarik dengan catan pemandangan yang naif, wujud kesinambungan aliran realisme dan karya-karya yang berprinsipkan mitos serta legenda yang kaya di rantau ini. Antara tokoh seni yang meneguhkan kesenian Islam ialah Ponirin Amin.

Pada era 1980-an, kegiatan seni arca mula berkembang pesat dan menerima perhatian pelbagai pihak. Seperti karya catan, arca turut terhasil sebagai tindak balas kebangkitan Islam dan gaya universal. Antara pengarca pada tahun ini ialah Azhar Abdul Manan.

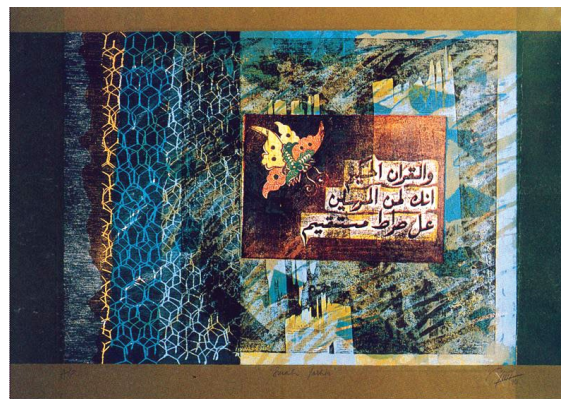
Tokoh

Ponirin Amin

- Dilahirkan pada tahun 1952.
- Beliau merupakan seniman seni cetak yang prolific dalam mengupas tema agama, kemasyarakatan dan budaya.

Karya

- Pengkarya menggunakan corak geometri dan tulisan Jawi pada karya seni cetaknya.
- Konsep seni Islam disampaikan menerusi ayat daripada surah Yasin.



Ponirin Amin, Surah Yasin, 1989, cetakan kayu dan sutera saring, 58 cm x 71 cm
Koleksi pengkarya

Tokoh

Azhar Abdul Manan

- Dilahirkan pada tahun 1961.
- Dianugerahkan Sarjana Seni Halus di Maryland Institute College of Art, Baltimore, Amerika Syarikat.

Karya

- Pengkarya mengaplikasi pelbagai gaya dalam mencari identiti yang mencerminkan nilai bangsa, budaya dan agama.
- Konsep karya ialah seni moden yang mempunyai makna tersurat dan tersirat.



Azhar Abdul Manan, Aku Lihat Warisan yang Hilang, 1989, media campuran, 56 cm x 100 cm x 100 cm
Koleksi Balai Seni Negara

Tahun 1990-an

Era 1990-an dikenali sebagai era pluralis lantaran karya yang dihasilkan mempunyai kepelbagaian stail, pendekatan dan makna. Inspirasi seni berdasarkan seni tradisi, estetika Islam dan gaya seni Barat di samping pengaruh teknologi baharu, pendidikan, budaya dan isu sosiopolitik semasa. Dalam usaha mengembalikan identiti Islam dalam dunia moden, Sulaiman Esa cenderung memberikan makna kerohanian dan ideologi Islam dalam karya beliau.

Pada tahun ini, pengkarya Mad Anuar Ismail menerapkan nilai estetik tradisional dalam penghasilan karyanya dengan menggunakan teknik ukiran pada kayu. Karya beliau dihasilkan berdasarkan kehidupan dan perjuangan hidup.

Tokoh

Sulaiman Esa

- Dilahirkan di Johor Bahru pada 12 September 1941.
- Dianugerahkan Sarjana Seni Halus di Maryland Institute College of Art dan Doktor Falsafah di Temple University, Philadelphia.
- Seorang aktivis seni Islam yang dihormati dalam mempertemukan Timur dan Barat.

Karya

- Pengkarya menggunakan media campuran dengan motif Islamik pada karya ini. Karya "Garden of Mystery VI" berkonsepkan kesenian Islam.



Sulaiman Esa, Garden of Mystery VI, 1992, media campuran, 216 cm x 157 cm
Koleksi Balai Seni Negara

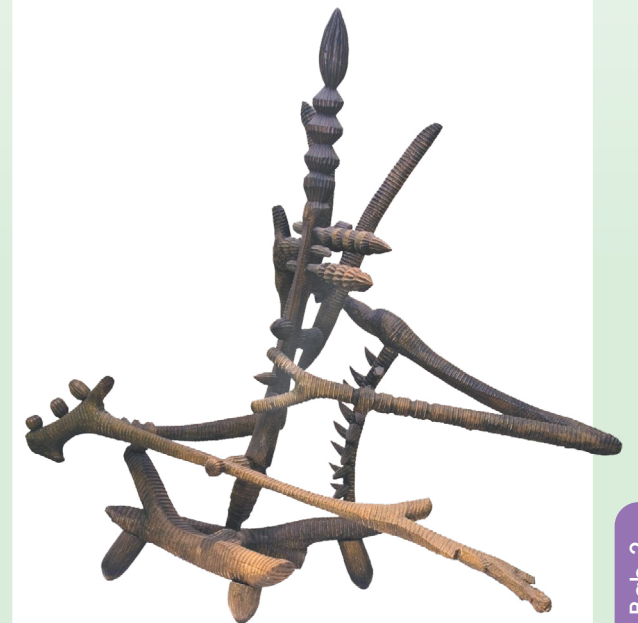
Tokoh

Mad Anuar Ismail

- Dilahirkan di Dungun, Terengganu pada tahun 1952.
- Dianugerahkan Ijazah Sarjana Muda Seni Halus di Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam.

Karya

- Arca ini diilhamkan daripada pemuzik tradisional Melayu yang masih memainkan alat muzik rebab di majlis-majlis tertentu.
- Arca berkonsepkan kontemporari.



Mad Anuar Ismail, Pemain Rebab No.1, 1991 ukiran kayu, 400 cm x 240 cm x 100 cm
Koleksi Balai Seni Negara

2.1.2 KONSEP DAN KATEGORI KARYA SENI MODEN MALAYSIA

Perkembangan Seni Moden Malaysia lahir daripada tokoh-tokoh yang berwibawa dalam memperjuangkan seni secara keseluruhannya. Pelbagai konsep dan aliran telah diketengahkan untuk mencari kepuasan dalam berkarya. Konsep seni ialah aspek pernyataan diri, pengalaman visual, kandungan, bahasa seni, mesej dan makna.

Karya seni visual Malaysia dikuasai oleh penghasilan karya-karya seni tradisional seperti ukiran kayu, batik dan anyaman. Berbeza daripada kesenian tradisional yang secara umumnya bersifat abstrak dan simbolik, golongan perintis Seni Moden Malaysia menggambarkan alam sejagat menerusi representasi figuratif. Perubahan konsep dan kategori aliran karya seni ini merupakan titik peralihan seni moden di Malaysia (Mulyadi Mahamood, 2001).



Tip

Bagi memudahkan anda untuk mengingat kronologi perkembangan Seni Moden Malaysia menerusi konsep dan kategori karya, anda perlu mencatatkan nama pengkarya mengikut era, kategori dan aliran dalam bentuk carta alir.

Jadual 2.1 Konsep dan aliran karya Seni Moden Malaysia mengikut era

Era	Konsep	Aliran
1930-an	Mengamati alam sekeliling melalui karya landskap, alam benda dan potret.	Naturalis, iaitu menggambarkan sesuatu yang sebenar dan semula jadi.
1940-an	Menghayati alam semula jadi dan pernyataan emosi zaman peperangan.	Pasca-Impresionisme, iaitu mengutamakan alam semula jadi dan peristiwa semasa.
1950-an	Tema semasa dan penggunaan alat dan bahan secara maksimum.	Realisme, iaitu menggambarkan sesuatu yang jelas dan nyata.
1960-an	Menekankan persekitaran yang melibatkan peristiwa sebagai subjek utama.	Ekspresionisme dan abstrak ekspresionisme yang melibatkan luahan emosi dalam bentuk abstrak.
1970-an	Kesenian tradisi, menekankan identiti nasional dan kemasyarakatan.	Impresionisme yang mengutamakan kesan atmosfera.
1980-an	Kepelbagaian stail mencari identiti dan mencerminkan nilai bangsa, masyarakat, budaya dan agama.	Ekspresionisme yang merujuk kepada pernyataan emosi dan estetika kesenian Melayu dan Islam.
1990-an	Kepelbagaian stail, pendekatan dan makna.	Pluralis dengan pendekatan seni tradisi.



Info

Karya-karya impresionis kebanyakannya dihasilkan di luar bangunan kerana mereka melukis berdasarkan visual yang dilihat pada waktu itu. Kebanyakan pengkarya aliran ini mengkaji perubahan warna mengikut suasana dan cahaya pada permukaan serta ruang.



KBAT

Pada pendapat anda, mengapakah konsep seni sering berubah mengikut peredaran masa?

Contoh Interpretasi Karya 1

Konsep yang diaplikasikan oleh pengkarya adalah mengikut kategori dan aliran yang membolehkan pengkarya tersebut menghasilkan karya tertentu. Kategori dan aliran mempengaruhi penghasilan karya mengikut tema dan hal benda yang dikaji. Berikut merupakan contoh karya mengikut era, konsep dan kategori, iaitu karya Anthony Lau yang bertajuk "Rimba" dan Nirmala Dutt Shanmughalingam yang bertajuk "Vietnam".



Info

Selain menggunakan logam dalam arca "Rimba", Anthony Lau turut menggunakan kayu sebagai bahan seperti dalam karya "Djin Api" (1959). Sikap pengarca yang kukuh terhadap bahan dan ciri-ciri konvensional seni arca ini telah menjadi sebahagian daripada sumbangannya dalam memajukan dan mempelbagaikan dunia arca tempatan (Mulyadi Mahamood, 2001).



Anthony Lau, Rimba, 1967, logam, 75 cm x 46 cm x 43 cm
Koleksi Balai Seni Negara

Aliran:

Abstrak ekspresionisme yang melibatkan luahan emosi dalam bentuk abstrak.

Konsep:

Menekankan persekitaran yang melibatkan peristiwa sebagai subjek utama. Menunjukkan keindahan alam, peka kepada ciri-ciri perhubungan antara dahan, batang dan ranting tumbuh-tumbuhan menerusi kesan ruang dan garisan. Konsep karya beliau ini menegaskan kepada pemeliharaan alam sekitar.

Prinsip rekaan:

Karya ini banyak menggunakan unsur garisan melengkung pada logam yang dibengkokkan bagi mewakili rimba. Ruang yang wujud di antara logam menghasilkan jarak di antara satu sama lain dan mewujudkan suasana seolah-olah dalam hutan rimba.



Nirmala Dutt Shanmughalingam, Vietnam, 1981, akrilik atas kanvas, 201 cm x 102 cm
Koleksi Balai Seni Negara

Aliran:

Ekspresionisme.

Konsep:

Karya yang dihasilkan berdasarkan pernyataan emosi pengkarya terhadap pergolakan yang berlaku di Vietnam, iaitu Perang Vietnam. Karya "Vietnam" ini diolah dengan menggunakan akrilik di atas kanvas dengan menceritakan keadaan masyarakat Vietnam pada masa itu yang ketakutan dan kesedihan. Pelbagai mesej diketengahkan menerusi sapuan berus dan objek figura yang sedang meratap.

Prinsip rekaan:

Unsur warna hitam dan putih serta sedikit warna kuning memberi kesan yang tragik dan memberi perasaan suram pada karya. Wajah watak pada karya "Vietnam" ini menggunakan garisan halus bertujuan menunjukkan usia figura yang kelihatan matang sedang meratap nasib mereka semasa peperangan berlaku.

Match-Mine

Tujuan:

1. Mengenal pasti karya seni moden hasil daripada pembelajaran.
2. Menjelaskan karya seni moden berdasarkan idea sendiri secara kreatif dan inovatif.

Langkah-langkah:

1. Murid dibahagikan kepada empat orang dalam satu kumpulan.
2. Dalam setiap kumpulan, murid perlu melakukan aktiviti ini secara berpasangan.
3. Setiap kumpulan akan diberikan empat keping gambar Seni Moden Malaysia yang telah dipelajari mengikut era.
4. Setiap pasangan diberikan kad untuk memisahkan mereka.
5. Murid 1 akan mengarahkan murid 2 meneka gambar pada murid 1. Murid 1 perlu menerangkan tentang karya tersebut berdasarkan tahun dan aliran untuk memberi bayangan kepada murid 2.
6. Perkara yang diteka bergantung kepada kefahaman daripada gambaran mesej yang disampaikan oleh murid 1.
7. Kemudian kedua-duanya akan bertukar peranan.



Nota Guru

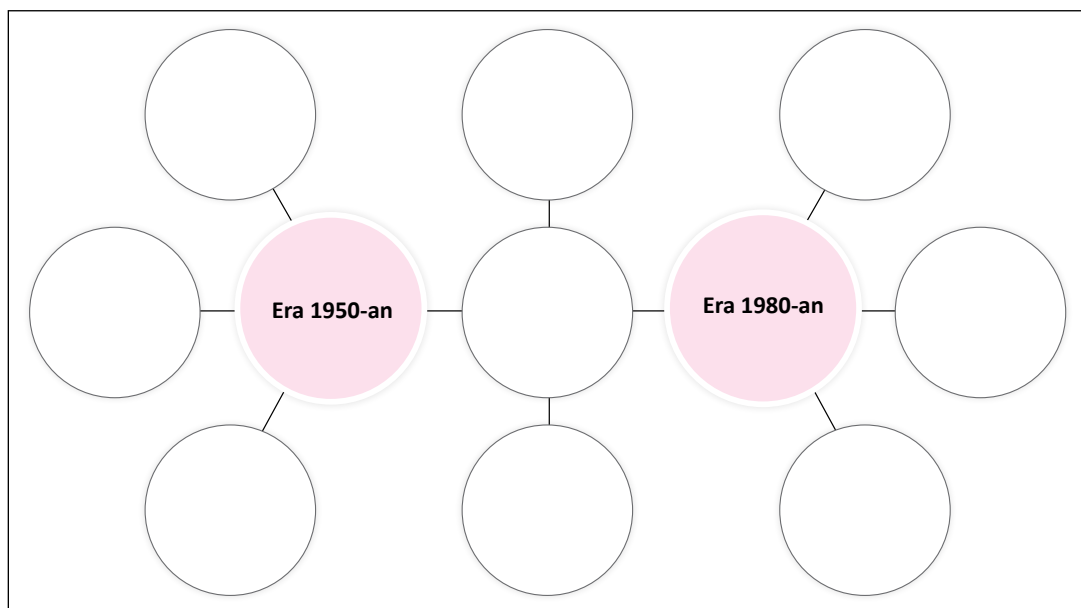
Guru perlu menyediakan beberapa keping gambar karya Seni Moden Malaysia mengikut era.





Latihan Formatif

1. Banding beza antara dua era perkembangan Sejarah Seni Moden Malaysia menggunakan peta pemikiran di bawah.



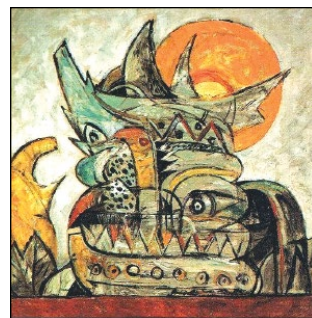
Rajah 1

2. Jawab semua soalan berikut.

- (a) Nyatakan nama pengkarya bagi karya-karya yang berikut.



Karya 1



Karya 2



Karya 3

- (b) Pada pendapat anda, apakah kelebihan penggunaan pewarna guac semasa berkarya berbanding dengan bahan lain? 🧠
- (c) Apakah elemen yang dititikberatkan oleh pengkarya aliran abstrak ekspresionisme dalam penghasilan karya?
- (d) Pada pendapat anda, bagaimanakah bidang seni moden dapat memberi kesedaran kepada masyarakat menerusi penghasilan karya-karya? 🧠

2.2 APLIKASI SENI

2.2.1 KAJIAN DAN PENYELIDIKAN TENTANG KONSEP DAN PROSES PERKEMBANGAN SENI MODEN MALAYSIA

Kajian dan penyelidikan tentang konsep dan proses perkembangan Seni Moden Malaysia berteraskan kepada tiga subjek utama, iaitu gaya, subjek dan aliran. Perkembangan seni moden di Malaysia mempunyai hubungan dengan alam sekeliling dan masyarakat serta mempunyai tujuan dan arah yang tertentu. Dalam konteks sejarah seni, gaya lazimnya bermaksud bentuk-bentuk bernilai yang menjadi pernyataan bermakna. Gaya dapat menghubungkan antara seseorang pengkarya dengan pengkarya yang lain, atau antara satu aliran dengan aliran yang lain (Mulyadi Mahamood, 2001).

Gaya

Gaya merujuk kepada teknik penghasilan yang digunakan oleh pengkarya semasa menghasilkan karya. Pengkarya mementingkan aspek teknikal dan penggunaan warna yang menyerupai warna sebenar. Pelbagai gaya telah wujud sejak abad ke-14. Perkembangan ini melahirkan pengkarya-pengkarya yang hebat dalam menguasai gaya penghasilan seni moden masing-masing (Md Nasir *et al.*, 2019).

Subjek

Subjek ialah hal benda atau tema utama dalam menghasilkan sesebuah karya. Subjek boleh dihasilkan secara realistik dan abstrak. Selain itu, cara pendekatan pengkarya untuk menampilkan objek bagi menarik perhatian pemerhati boleh dianggap sebagai bahan subjek (Majlis Peperiksaan Malaysia, 2012).

Aliran

Aliran ialah panduan atau ikutan yang menjadi asas kepada pengkaryaan Seni Moden Malaysia. Pengaruh seni Barat menjadi transformasi kepada pengkarya tempatan di Malaysia. Terdapat pelbagai aliran dalam gerakan Seni Moden Malaysia. Antara aliran yang menjadi ikutan pengkarya di Malaysia ialah naturalis, realisme dan impresionisme (Azimah A. Samah & Zailani Yaacob, 2017).



Info

Bagi sejarawan seni, perkara yang sering kali diambil kira dalam pengkajian gaya ialah konsep waktu, ruang, perhubungan, perbezaan dan persamaan gaya dengan peristiwa sejarah yang kemudiannya dihubungkan pula dengan bidang kebudayaan yang lain (Mulyadi Mahamood, 2001).



Terdapat pelbagai kaedah yang boleh dilakukan untuk membuat penyelidikan tentang gaya, subjek dan aliran perkembangan seni moden di Malaysia. Antara penyelidikan yang boleh dilakukan ialah penyelidikan jenis aplikasi, penyelesaian masalah, pengujian dan penerokaan. Terdapat dua kategori penyelidikan jenis aplikasi, iaitu penyelidikan asas dan penyelidikan gunaan.



Sumber: Abdul Hamid Mar Iman, 2017

Jadual di bawah adalah berdasarkan kepada hasil dapatan penulis mengenai ciri-ciri Seni Moden Malaysia melalui pembacaan dan kajian.

Jadual 2.2 Ciri-ciri era Seni Moden Malaysia

Era	Aliran	Gaya	Ciri-ciri
1930-an	Naturalis	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan yang tinggi terhadap hal benda. Kadar banding, perspektif, jalinan, warna dan unsur terang dan gelap digunakan secara teliti. 	<ul style="list-style-type: none"> Gambaran kehidupan sebenar, alam semula jadi dan manusia. Peniruan atau representasi subjek.
1940-an	Pasca-Impresionisme	<ul style="list-style-type: none"> Hasil seni berdasarkan kejelasan logik bukan tentang struktur. Penciptaan bentuk, bukan peniruan. 	<ul style="list-style-type: none"> Berlandaskan hukum pembalikan cahaya.
1950-an	Realisme	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk yang tepat, jelas, terperinci dan tiada tokok tambah. Aspek teknikal dan penggunaan warna yang menyerupai warna sebenar. 	<ul style="list-style-type: none"> Tema semasa dengan keaslian dan ketepatan objek berdasarkan imej yang dilihat. Berdasarkan gambaran alam semula jadi, alam benda atau manusia.
1960-an	Abstrak ekspresionisme	<ul style="list-style-type: none"> Luahan emosi dalam bentuk abstrak. Penggunaan warna yang terang, penerokaan media dan bahan bagi menyampaikan mesej. 	<ul style="list-style-type: none"> Manifestasi perasaan atau emosi pelukis terhadap persekitaran yang melibatkan peristiwa.
1970-an	Impresionisme	<ul style="list-style-type: none"> Karya dihasilkan di luar bangunan (<i>en plein air</i>). Palitan warna secara spontan pada hal benda, figura dan landskap. 	<ul style="list-style-type: none"> Berdasarkan perkara yang dilihat di depan mata.
1980-an	Ekspresionisme	<ul style="list-style-type: none"> Pernyataan emosi dengan kepelbagaian gaya. 	<ul style="list-style-type: none"> Pencarian identiti yang mencerminkan nilai bangsa, budaya dan agama.
1990-an	Pluralis	<ul style="list-style-type: none"> Pendekatan seni tradisi dengan pelbagai gaya. 	<ul style="list-style-type: none"> Kepelbagaian pendekatan dan makna.



Kod QR

Seni lukis *en plein air*

<https://arasmega.com/qr-link/seni-lukis-en-plein-air-2/>

(Dicapai pada 13 Ogos 2020)



2.2.2 EKSPLORASI DAN ANALISA MENGENAI MEDIA, PROSES DAN TEKNIK DALAM PERKEMBANGAN SENI MODEN MALAYSIA DAN TOKOH PILIHAN

Analisa Media, Proses dan Teknik



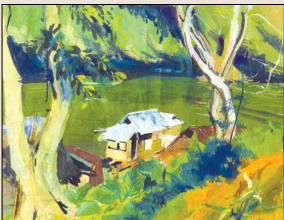
Media seperti cat air, cat minyak, arang dan cat akrilik digunakan dalam menghasilkan karya Seni Moden Malaysia. Pengkarya perlu memiliki kemahiran dalam mengendalikannya. Manakala alatan dan bahan seperti kanvas, kertas yang terpilih, kayu, pisau palet, minyak linsid dan turpentin pula digunakan bersesuaian dengan karya yang dihasilkan. Proses penghasilan karya menggunakan bahan pewarna dan cat yang disapu ke atas permukaan yang mewakili gambaran pemikiran atau rekaan tertentu sama ada nyata atau abstrak.

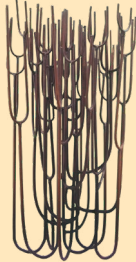
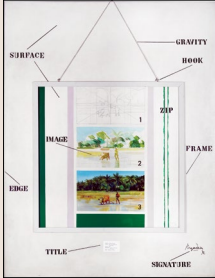

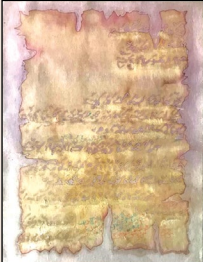
 **Kod QR**



Contoh karya
<https://arasmega.com/qr-link/contoh-karya/>
 (Dicapai pada 7 Ogos 2020)

Jadual 2.3 Analisa karya, proses, media, teknik dan gaya

Era dan contoh karya	Proses	Media	Teknik	Gaya
1930-an  Yong Mun Sen, Harvest, 1939	Menggunakan cat minyak di atas kanvas.	Cat minyak	Sapuan berus di atas kanvas.	Kehidupan masyarakat setempat.
1940-an  Abdullah Ariff, Coconut Plantation – Dawn, 1948	Menunjukkan kepakaran dalam mengolah cat air yang mampu merakamkan kesan cahaya dan bayang.	Cat air	Penggunaan cat air seperti basah atas basah dan kering atas basah.	Suasana alam semula jadi di kawasan kebun kelapa.
1950-an  Peter Harris, Rumah Rakit – Sungai Pahang, 1956	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan warna panas dan mewujudkan warna yang harmoni. Warna kuning diolah menjadi kekuningan. 	Pewarna guac	Sapuan berus lembut dan berlapis bagi mewujudkan ruang depan, tengah dan belakang secara tepat.	Kehidupan masyarakat di sepanjang Sungai Pahang.

Era dan contoh karya	Proses	Media	Teknik	Gaya
1960-an  Antony Lau, Rimba, 1967	<ul style="list-style-type: none"> Logam dilenturkan. Logam disusun mengikut tema, iaitu seolah-olah ranting dan dahan pokok yang berada di dalam hutan rimba. 	Logam	Cantuman komponen-komponen logam kecil yang membentuk satu komponen besar.	Keadaan hutan rimba yang digambarkan dengan kombinasi logam yang dibengkokkan.
1970-an  Redza Piyadasa, The Great Malaysian Landscape, 1972	<ul style="list-style-type: none"> Lukisan hitam putih menggunakan pensel. Sapuan pigmen warna menggunakan cat air. Gambar foto digunakan untuk imej landskap yang tepat. 	Cat akrilik dan media campuran	<i>Hard edge</i> (sapuan tepat) – catan kelihatan seperti dipotong-potong.	Landskap yang dilihat dari jendela.
1980-an  Amron Omar, Pertarungan, 1987	<ul style="list-style-type: none"> Karya awal berbentuk lukisan hitam putih menggunakan arang dan pastel sebelum bertukar menjadi catan. 	Arang dan pastel atas kertas	<i>Hatching</i> (gurisan) dan <i>cross-hatching</i> (gurisan silang).	Pertarungan antara dua figura yang unik.
1990-an  Ahmad Khalid Yusof, Documentation Series III "Tears of Joy", 1991	<ul style="list-style-type: none"> Mewarna menggunakan teknik batik dan pensel warna. 	Media campuran – pensel warna dan batik.	Penggunaan pensel warna dan air, iaitu basah atas kering.	Kaligrafi yang menerapkan kesenian Islam.

Inside-Outside Circle

Tujuan:

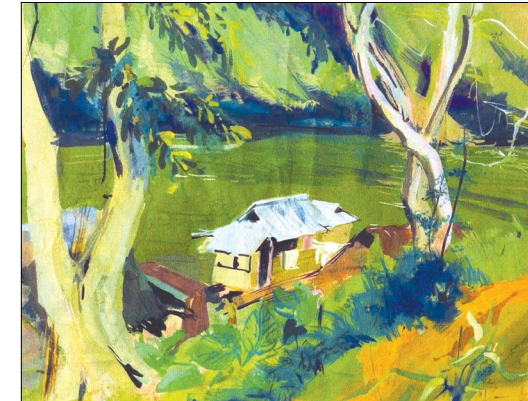
1. Mengenal pasti seni moden mengikut tahun pilihan.
2. Menjelaskan pengkarya, media, proses dan teknik karya seni berdasarkan tahun pilihan.

Langkah-langkah:

1. Murid dibahagikan kepada dua kategori.
2. Murid membentuk dua bulatan, iaitu bulatan dalam dan bulatan luar.
3. Guru menyediakan beberapa contoh gambar Seni Moden Malaysia dan memberikan soalan atau tugas kepada murid bulatan dalam. Satu set jawapan akan diberikan kepada murid bulatan luar.
4. Murid bulatan dalam akan memberikan jawapan kepada murid bulatan luar. Murid bulatan luar akan membetulkan jawapan rakan apabila mereka telah selesai memberikan jawapan.
5. Setelah 10 saat, wisel dibunyikan dan murid akan bergerak selangkah ke kiri atau ke kanan untuk menjawab soalan yang baharu.
6. Murid akan bertukar peranan dalam bulatan secara bergilir-gilir.



Latihan Formatif



Karya 4

1. Berdasarkan karya di atas, jawab soalan-soalan yang berikut:
 - (a) Siapakah pengkarya bagi karya ini?
 - (b) Apakah tajuk karya ini?
 - (c) Apakah media yang digunakan untuk menghasilkan karya ini?
 - (d) Jelaskan gaya dan teknik karya ini berdasarkan pengetahuan anda.
2. Karya Nirmala Dutt Shanmughalingam bertajuk "Vietnam" berkaitan tema kemasyarakatan. Huraikan konsep karya ini berdasarkan kepada pengetahuan anda.
3. Pada pendapat anda, sejauh manakah bidang seni moden ini dapat memberi kesedaran kepada masyarakat tentang isu semasa yang berlaku di sekeliling masyarakat? 🧠
4. Pada pendapat anda, apakah kelebihan *en plein air* dalam penghasilan karya? 🧠
5. Lengkapkan jadual analisa karya di bawah berdasarkan proses, media dan teknik.

Jadual 1 Analisa karya, proses, media dan teknik

Era	Karya	Proses	Media	Teknik
1930-an	<i>Harvest</i>			
1940-an	<i>Coconut Plantation - Dawn</i>			
1950-an	Rumah Rakit – Sungai Pahang			
1960-an	Rimba			
1970-an	<i>The Great Malaysian Landscape</i>			
1980-an	Pertarungan			
1990-an	<i>Documentation Series III "Tears of Joy"</i>			

2.3 EKSPRESI KREATIF

2.3.1 PENGHASILAN KERTAS KAJIAN PROJEK SEJARAH SENI MODEN MENGIKUT ASPEK FORMALISTIK

Pada bahagian ekspresi kreatif, murid dikehendaki menghasilkan kertas kajian projek yang menekankan unsur formalistik berdasarkan pengetahuan dan pemahaman Sejarah Seni Moden Malaysia secara kreatif dan ekspresif.



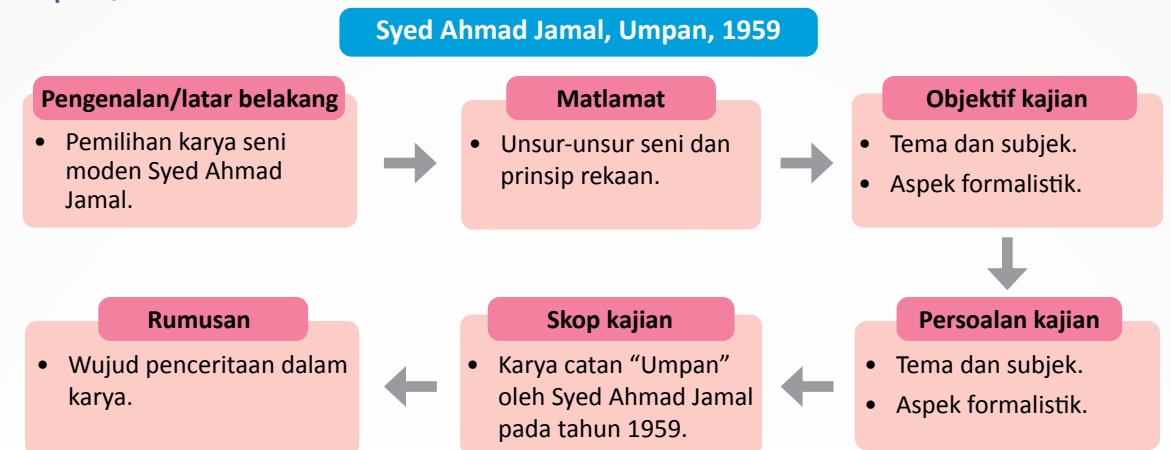
Rajah 2.1 Proses penjanaan idea

Proses Penghasilan Kertas Kajian Projek Sejarah Seni Moden Malaysia



Rajah 2.2 Proses penghasilan kertas kajian projek

Kerangka Konseptual Karya Seni Moden Malaysia Syed Ahmad Jamal, Uman, 1959



Rajah 2.3 Kerangka konseptual karya Seni Moden Malaysia Syed Ahmad Jamal, Uman, 1959

Contoh Penghasilan Kertas Kajian Karya Seni Moden Malaysia Syed Ahmad Jamal, Uman, 1959

Tajuk: Syed Ahmad Jamal, Uman, 1959

Pengenalan/latar belakang

Kertas kajian ini untuk mengkaji pengkarya Seni Moden Malaysia, iaitu Syed Ahmad Jamal. Pengkarya menterjemah situasi alam sekeliling berasaskan kepekaan dan ketajaman pengamatan visual. Syed Ahmad Jamal digelar sebagai *Malaysia's Father of Abstract Expressionism* yang memperkenalkan warna-warna emosi dipengaruhi oleh aliran realisme. Pengolahan karya melalui aspek formal menjadi komunikasi antara pengkarya dengan penonton.

Matlamat

Kajian ini bertujuan mengkaji aspek formalistik yang ada dalam karya Syed Ahmad Jamal pada tahun 1959 yang bertajuk "Uman". Aspek formalistik ini merangkumi unsur-unsur seni dan prinsip rekaan.

Objektif kajian

1. Mengetahui tentang tema dan subjek karya seni Syed Ahmad Jamal yang bertajuk "Uman".
2. Mengenal pasti aspek formalistik yang ada dalam karya "Uman".

Persoalan kajian

1. Apakah tema dan subjek karya seni Syed Ahmad Jamal yang bertajuk "Uman"?
2. Apakah aspek formalistik yang ada dalam penghasilan karya "Uman"?

Skop kajian

Kajian ini memberi tumpuan kepada karya Seni Moden Malaysia, iaitu karya catan oleh Syed Ahmad Jamal pada tahun 1959 yang bertajuk "Uman".

Rumusan

Syed Ahmad Jamal mempunyai pandangan yang tersendiri dalam penghasilan karya. Karya beliau mempunyai unsur kuasa dan tenaga yang bertentangan antara satu sama lain seolah-olah terdapat situasi pergelutan.

Learning Trios A-B-C

Tujuan:

1. Menghayati hasil karya Seni Moden Malaysia dan membuat interpretasi.
2. Memahami dan meneroka aspek formalistik pada karya pilihan.
3. Melahirkan murid yang boleh berfikir dengan pantas dan kreatif seterusnya menjadi suri teladan.



Nota Guru

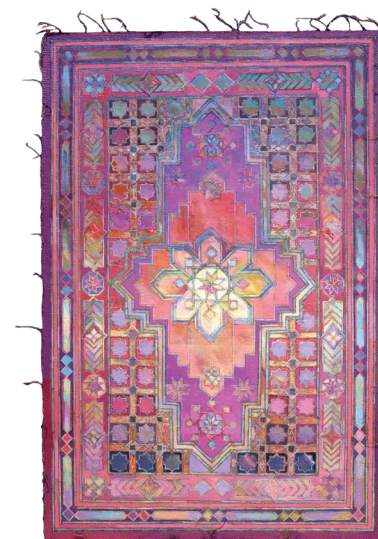
Guru boleh bertindak sebagai pemerhati dan pemudah cara semasa menjalankan aktiviti.

Langkah-langkah:

1. Guru menyediakan beberapa keping gambar karya yang berkaitan dengan Seni Moden Malaysia.
2. Perbincangan haruslah mengenai aspek formalistik dalam setiap karya yang dipilih.
3. Sebelum melakukan aktiviti, murid harus memahami tentang aspek formalistik yang akan dibincangkan.
4. Aktiviti perbincangan adalah seperti yang berikut:
 - (a) Murid A bercakap, murid B dan murid C mendengar dan bertanyakan soalan.
 - (b) Murid B bercakap, murid A dan murid C mendengar dan bertanyakan soalan.
 - (c) Murid C bercakap, murid A dan murid B mendengar dan bertanyakan soalan.
5. Murid juga boleh membuat catatan hasil daripada perbincangan mereka.



Latihan Formatif



Sulaiman Esa, *Garden of Mystery VI*, 1992, media campuran, 216 cm x 157 cm

Karya 5

1. Apakah aspek formalistik pada karya 5?
2. Huraikan tema, subjek kajian, latar belakang masyarakat mengikut persepsi anda sendiri. 🧠
3. Seni bertindak sebagai wadah komunikasi. Berdasarkan pernyataan ini, adakah karya catan di atas mempunyai komunikasi? Sekiranya ada, apakah komunikasi yang hendak disampaikan oleh pengkarya? 🧠
4. Adakah anda bersetuju dengan rumusan karya di bawah? Tandakan (✓) jika bersetuju dan (X) jika tidak bersetuju. Berikan ulasan anda.
 - (a) Pengkarya menggunakan motif Islamik yang menunjukkan gabungan kepelbagaian rupa pada pembahagian ruang dan satah gambar.
 - (b) Keseluruhan karya menggunakan teknik media campuran.
 - (c) Pengkarya menggunakan tema kesenian Islam dalam karyanya dan berjaya menggambarkan situasi tersebut.



Nota Guru

Murid boleh memberi pendapat masing-masing sama ada setuju atau tidak setuju. Guru boleh menilai setiap idea yang diberikan berdasarkan asas kritikan seni.

2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN

2.4.1 REFLEKSI PENULISAN KERTAS KAJIAN PROJEK BERDASARKAN BENTUK, CONTENT DAN CONTEXT

Berikut merupakan contoh kritikan seni dalam membuat refleksi penulisan seni berdasarkan bentuk, *content* dan *context*.

Bentuk

Seni moden di Malaysia sangat unik dan tersendiri. Pengkarya seni moden sangat kreatif dalam menghasilkan karya catan dan arca. Penghasilan karya tidak hanya berdasarkan pada perkara yang telah diketahui tetapi mengambil kira beberapa aspek formal seperti:

Unsur-unsur seni

Prinsip rekaan

Proses

Media

Teknik

Content

Content pula merujuk kepada mesej atau makna tersurat dan tersirat dalam sesebuah karya seni. Pengkarya Seni Moden Malaysia bijak memanipulasikan sumber alam dan hal-hal sekeliling. Idea ini kemudiannya mencetuskan pemikiran kreatif menerusi penciptaan karya catan dan arca. Karya yang dihasilkan mempunyai nilai estetik yang tinggi. *Content* membincangkan tentang beberapa aspek seperti:

Hal benda

Merujuk kepada tema setempat yang dialami oleh masyarakat pada ketika itu dan peristiwa semasa.

Komposisi

Komposisi dalam pengkaryaan membolehkan pengkarya memahami hasil karya dan dinilai oleh masyarakat.

Tema

Ekspresi emosi pengkarya menghadapi suasana atau kehidupan mereka.

Context

Context merujuk kepada penerangan makna dan fungsi. Pengkarya seni moden dapat menzahirkan karya mereka berdasarkan makna dan fungsi mengikut kefahaman mereka sendiri.

Makna

Hasil seni biasanya mempunyai makna yang tersendiri. Seni yang dihasilkan mengambil kira unsur alam semula jadi yang dipersembahkan dalam bentuk fizikal. Kebiasaannya, hasil seni dibuat berdasarkan imaginasi pengkarya sendiri.

Fungsi

Karya seni moden boleh berfungsi sebagai seni guna atau spiritual.

Sumber : S.Suharto, 2007

Contoh Refleksi Penulisan Kertas Kajian Seni Moden



Dzulkifli Buyong, Kapal Kertas, 1964, pastel atas kertas, 55 cm x 75.6 cm
Koleksi Balai Seni Negara

Bentuk

Karya ini menekankan unsur seni seperti warna, garisan, bentuk dan ruang. Pengkarya menggunakan pastel yang dilukis di atas kertas. Warna hitam dan putih digunakan pada pakaian yang dipakai oleh ketiga-tiga kanak-kanak tersebut. Warna hitam diaplikasikan pada kain tidak mempunyai ton warna dan menyebabkan catan kelihatan kaku. Warna yang digunakan adalah daripada ton warna alam dan sesuai dengan situasi yang digambarkan.

Terdapat garisan halus dan tebal yang berwarna kuning serta oren di belakang figura kanak-kanak perempuan yang memakai topi seakan-akan bentuk sampan. Bentuk yang terdapat dalam karya ialah figura manusia, objek kapal kertas dan aliran air. Elemen ruang juga telah diwujudkan dengan ruang depan, ruang tengah dan ruang belakang.

Content

Makna yang tersurat dalam karya ialah keindahan gambaran landskap tentang situasi kanak-kanak bermain kapal kertas selepas hujan. Seorang kanak-kanak memakai topi seolah-olah kapal kertas di kepalanya merujuk kepada kemungkinan masih lagi hujan. Dua orang kanak-kanak lain begitu menghayati aliran air dan pergerakan kapal kertas.

Makna tersirat menunjukkan imej kanak-kanak berpakaian seragam sekolah menggambarkan mereka baru pulang dari sekolah.

Gaya ekspresionisme dalam catan ini menekankan pernyataan emosi dengan tema kanak-kanak yang riang bermain air. Pengkarya mengimbau kenangan zaman kanak-kanak yang seronok bermain kapal kertas tanpa rasa sejuk. Emosi ini dapat dilihat pada riak wajah kanak-kanak yang bersahaja.

Context

Pengkarya mengaplikasikan aliran impresionisme dengan merakam alam sebenar dengan sapuan berus yang bersahaja.

Karya memaparkan suasana kanak-kanak bermain kapal kertas.

2.4.2 ETIKA DAN DISIPLIN PENULISAN

Etika dan disiplin penulisan bermaksud tingkah laku dan amalan pematuhan peraturan sepanjang proses pendokumenan. Penghasilan kertas kajian Seni Moden Malaysia hendaklah berteraskan kepada amalan etika dan disiplin yang telah ditetapkan. Berikut merupakan etika dan disiplin yang perlu dipatuhi dalam penulisan kertas kajian.

1

Etika penulisan

- (a) Integriti
Setiap data yang diperoleh mestilah daripada sumber yang sahih, terkini dan diakui oleh pihak-pihak tertentu. Elakkan mengambil penulisan orang lain tanpa menyatakan sumber rujukan.
- (b) Kemanusiaan
Semasa proses penulisan kertas kajian Seni Moden Malaysia, penulis perlu mengamalkan nilai murni seperti kejujuran dalam mencari data. Bahasa penulisan juga perlu mudah difahami masyarakat umum dengan fakta yang jelas dan tepat.

2

Akta dan undang-undang negara

Akta 724: Akta Lembaga Pembangunan Seni Visual Negara 2011

Akta ini memperuntukkan undang-undang pemerolehan, pemuliharaan, pameran dan pemajuan karya seni visual di Malaysia. Menerusi akta ini juga, tertubuhnya Balai Seni Negara yang berperanan untuk mempamerkan karya seni visual, membantu dalam penyelidikan yang berkaitan seni visual dan memberi nasihat tentang pemuliharaan seni visual. Selain itu, akta ini juga melindungi karya dan pengkarya dengan mengekalkan warisan kesenian dan budaya.

3

Menghormati kepelbagaian bangsa dan agama

Malaysia merupakan sebuah negara yang berbilang kaum. Elakkan menyentuh sensitiviti yang berkaitan dengan isu keagamaan dan perkauman sepanjang proses penulisan. Setiap penulisan mestilah dibuat secara telus, adil dan memastikan kerukunan pelbagai bangsa dan agama dipelihara.



Kod QR

Akta Lembaga Pembangunan Seni Visual Negara 2011
<http://arasmega.com/qr-link/akta-lembaga-pembangunan-seni-visual-negara-2011/>
(Dicapai pada 15 September 2020)



Aktiviti Kreatif

Forum

Tujuan:

1. Mengadakan forum mengenai Seni Moden Malaysia dalam kalangan murid.
2. Melahirkan murid yang berfikiran kreatif dan inovatif seterusnya dapat menjadi suri teladan.
3. Melahirkan murid yang berani mengutarakan pendapat dan melahirkan tokoh murid yang menguasai Seni Moden Malaysia.

Langkah-langkah:

1. Murid mengadakan mesyuarat kecil yang melibatkan semua ahli kelas.
2. Murid merancang tajuk yang akan dibincangkan berkaitan karya Seni Moden Malaysia.
3. Lantik seorang moderator forum dalam kalangan rakan sekelas bagi mengendalikan forum tersebut.
4. Tetapkan peranan masing-masing dalam forum yang akan dijalankan nanti.
5. Sediakan teks yang akan dibincangkan dalam forum dan pastikan isu yang diutarakan adalah berbeza antara ahli forum yang lain.
6. Adakan sesi soal jawab selepas tamat sesi forum.





Latihan Formatif

1. Apakah teori bentuk, *content* dan *context* yang digunakan oleh pengkritik bagi mengkritik karya seni?



Karya 6



Kod QR



Quizizz

<http://arasmega.com/qr-link/quizizz/>
(Dicapai pada 13 Ogos 2020)

2. Berdasarkan karya 6, siapakah pengkarya yang menghasilkan karya tersebut?
3. Berdasarkan karya tersebut, huraikan bentuk, *content* dan *context* yang ingin disampaikan oleh pengkarya. 🧠

Bentuk

Content

Context

4. Etika dan disiplin penulisan sangat penting semasa proses pendokumenan maklumat. Apakah maksud etika dan disiplin dalam konteks pendokumenan maklumat?

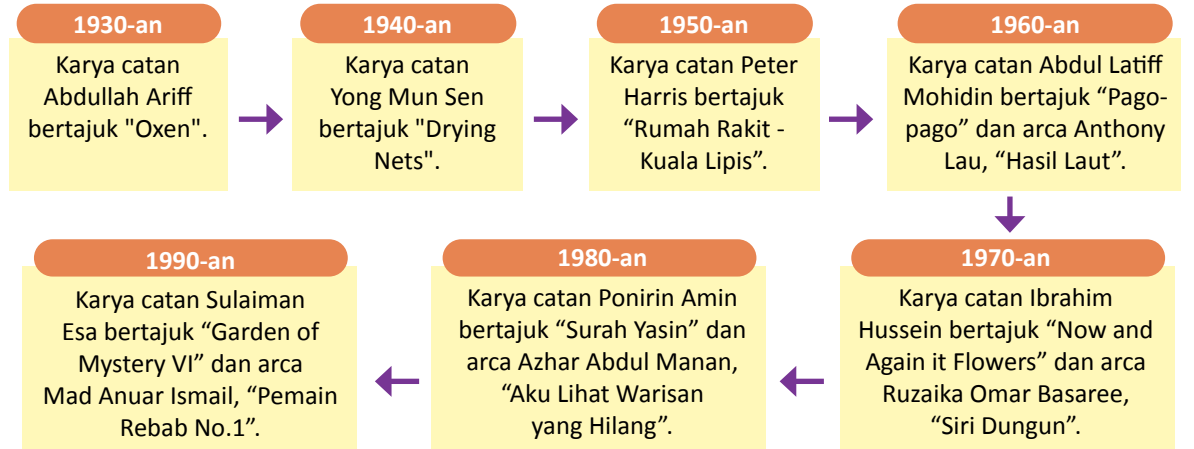


Rumusan

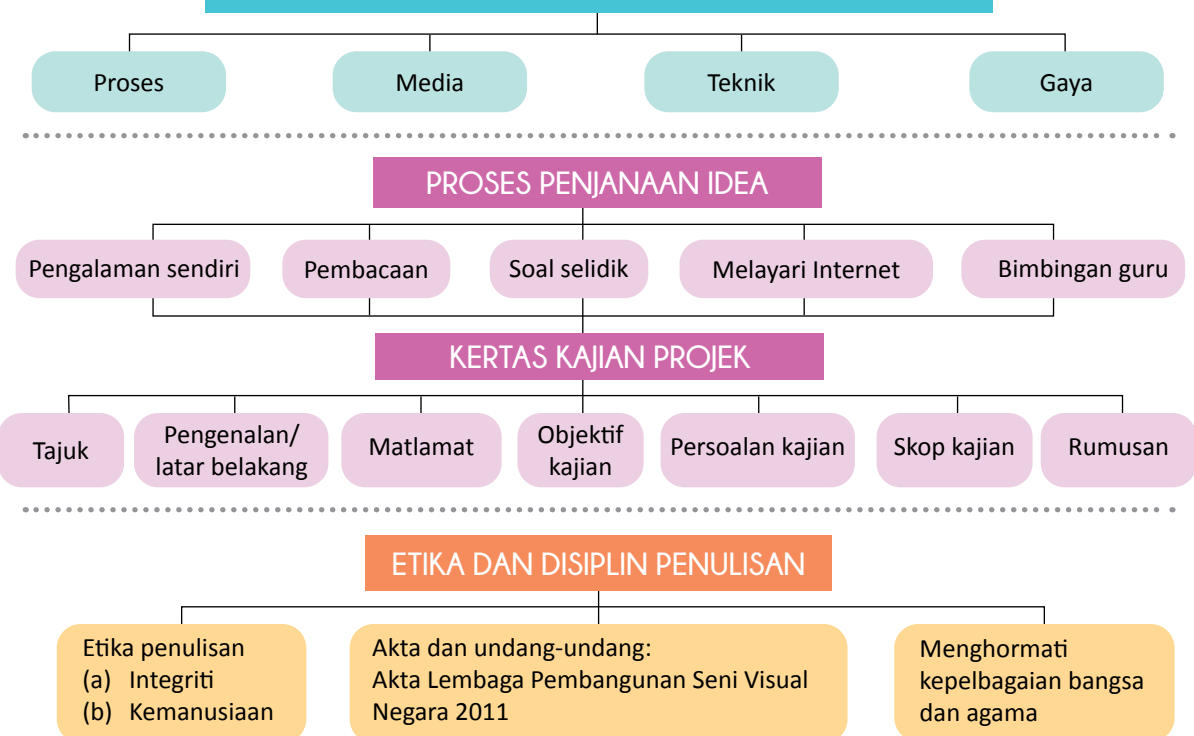
DEFINISI SEJARAH SENI MODEN MALAYSIA

Seni moden merujuk kepada kemunculan pelbagai gaya dan aliran antara akhir abad ke-19 dan pertengahan abad ke-20. Pengaruh fahaman modenisme telah membawa kepada kewujudan seni moden yang membentuk budaya baharu dan bermatlamat untuk mengubah ciri yang lama kepada konsep yang lebih baik.

PERKEMBANGAN SENI MODEN ERA PERINTIS HINGGA ERA PLURALIS



KAEDAH EKSPLORASI DAN BANDING BEZA KARYA SENI



BAB 3 Karya, Karyawan dan Khalayak

STANDARD PEMBELAJARAN

Dalam bab ini, murid akan dapat:

3.1 Persepsi Estetik

- 3.1.1 Menyatakan definisi karya dan karyawan bagi tujuan pengkomersialan.
- 3.1.2 Mengklasifikasikan nilai karya, falsafah pengkarya dan kehendak khalayak mengikut *art scene* semasa.

3.2 Aplikasi Seni

- 3.2.1 Mengeksplorasi pelbagai maklumat melalui kajian lapangan berdasarkan:
 - (i) nilai karya
 - (ii) falsafah pengkarya
 - (iii) kehendak khalayak

3.3 Ekspresi Kreatif

- 3.3.1 Menghasilkan kertas kajian projek berdasarkan:
 - (i) nilai karya
 - (ii) falsafah pengkarya
 - (iii) kehendak khalayak

3.4 Seni dalam Kehidupan

- 3.4.1 Membuat refleksi penulisan kertas kajian projek berdasarkan bentuk, *content* dan *context*.
- 3.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin penulisan sepanjang proses pendokumenan.



Penghasilan karya seni di Malaysia telah berkembang sejak sebelum merdeka lagi. Pada peringkat awal, pengkarya menumpukan perhatian dalam menyampaikan maksud dan perasaan ekspresi mereka kepada khalayak. Namun tidak dinafikan, karya-karya yang bermutu turut mendapat perhatian para pencinta dan pengumpul seni yang berminat untuk membeli. Di Malaysia, hasil seni banyak dikomersialkan terutamanya menerusi pameran yang diadakan oleh pihak galeri, lelongan, pertandingan dan sebagainya. Menerusi kaedah inilah pengkarya seni bukan sahaja dapat menjana pendapatan, malah meningkatkan nilai karya dan nama mereka di mata dunia seni di Malaysia dan di peringkat antarabangsa.



Tahukah Anda?

Balai Seni Negara menerima jumlah pengunjung teramai pada bulan Julai (120, 888 orang) dan Ogos 2019 (116, 669 orang) menerusi pameran lukisan *Opera Omnia* Leonardo da Vinci.

3.1 PERSEPSI ESTETIK

3.1.1 DEFINISI KARYA DAN KARYAWAN BAGI TUJUAN PENGKOMERSIALAN

Definisi Karya dan Karyawan

Karya bermaksud sebuah hasil kesenian dan ciptaan seperti seni lukis, tulisan, ciptaan, gubahan dan sebagainya (Kamus Pelajar, Edisi Kedua, 2015). Secara umumnya, karya seni biasanya digunakan bagi menggambarkan karya yang indah yang dihasilkan dengan kemahiran yang kreatif.

Karyawan pula bermaksud orang yang menghasilkan karya terutamanya karya seni dalam jumlah yang banyak (prolifik). Karyawan atau pengkarya ialah istilah deskriptif yang digunakan untuk seseorang yang melakukan aktiviti yang dianggap sebagai seni. Seorang pengkarya juga boleh didefinisikan secara tidak rasmi sebagai orang yang mengekspresikan dirinya melalui media. Seseorang karyawan dibimbing untuk menghasilkan objek yang menunjukkan sifat estetik yang kemudiannya menghasilkan pengalaman (Andina, T., 2013).

Seni Komersial

Secara ringkas, perkataan komersial bermaksud sesuatu yang memiliki nilai untuk diniagakan atau nilai untuk didagangkan. Dalam konteks seni budaya pula, istilah seni komersial merujuk kepada karya yang dihasilkan atas tujuan untuk dijual. Hasil karya ini tidak terhad kepada seni lukisan semata-mata, malah meliputi rekaan grafik, pengiklanan, fotografi, seni nyanyian, seni lakonan dan sebagainya.

Pengkomersialan bermaksud menjual, menyerahkan hak, melesenkan, memfrancaiskan, memasarkan atau menggunakan karya sebagai tujuan menjana pendapatan kewangan yang lain. Tujuan pengkomersialan ini bergantung kepada pengkarya itu sendiri.



KBAT

Berdasarkan pengetahuan seni anda, mengapakah lelongan atau jualan karya berbentuk catan dan lukisan lebih mudah dijual?

Pasaran Karya Seni

Pembeli dan pengumpul karya seni mempunyai kaedah yang tersendiri dalam memilih karya kegemaran mereka. Terdapat dua jenis pasaran dalam pengkomersialan karya seni, iaitu:

Pasaran utama atau primer

Secara umum, pengkarya akan memasarkan jualan karya menerusi laman web mereka sendiri, laman sosial, media bercetak, ataupun di galeri-galeri yang berkenaan. Notifikasi juga akan dihantar menerusi e-mel peribadi para pelanggan yang berminat.

Pasaran sekunder

Pasaran sekunder merupakan aktiviti penjualan semula karya. Kebiasaannya, harga karya adalah dua kali ganda lebih mahal berbanding daripada harga asal. Kaedah ini merupakan satu daripada cara pengumpul seni meraih keuntungan daripada pelaburan pembelian mereka.

Sumber: Hulst, T., 2017

Pembelian Karya Seni

Terdapat pelbagai kaedah untuk memperoleh karya seni. Aktiviti jual beli dapat dilakukan dengan mudah dengan wujudnya kepelbagaian jaringan pasaran. Berikut merupakan beberapa lokasi penjualan dan pembelian karya seni.



Galeri seni

Galeri seni ialah satu tempat untuk mempamerkan karya seni. Kaedah pembelian karya seni yang kerap digunakan ialah menerusi galeri seni. Kaedah ini lebih mudah kerana pembeli boleh berurusan secara terus dengan pihak galeri.



Lelongan seni

Lelongan seni ialah penjualan karya seni yang diketuai oleh badan lelongan tertentu. Badan-badan yang biasa melaksanakan lelongan karya di Malaysia ialah The Edge Galerie, Henry Butcher, Masterpiece Auction, KLAS Art Auction, Christie's, Sotheby's dan 33 Auction. Karya-karya yang terpilih untuk lelongan biasanya adalah daripada pengkarya yang telah lama mencipta nama.



Pembelian terus

Pembelian terus ialah membeli karya secara langsung dengan pengkarya. Kaedah pembelian terus tidak memerlukan orang tengah.



Galeri seni dalam talian

Terdapat juga karya yang dijual secara dalam talian. Pilihan ini lebih mudah bagi pengumpul seni yang ingin membuat perbandingan karya dan harga. Sesetengah pengumpul seni juga lebih berminat untuk membeli mengikut kemampuan mereka. Oleh itu, mereka lebih gemar mencari dan melihat karya-karya seni yang dijual dalam talian. Di samping dapat membandingkan hasil karya, mereka juga dapat membandingkan harga.

4

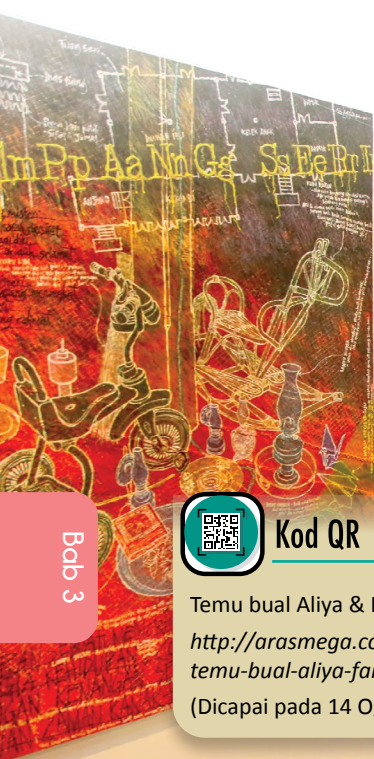
Ekspo atau pameran seni

Karya juga boleh dibeli menerusi ekspo atau pameran seni. Di pameran seni, pengkarya akan berhimpun dan mempamerkan karya-karya terbaharu. Cara ini bukan sahaja baik untuk jualan karya, malah pembeli dapat menerokai dan memahami karya tersebut dengan berbual atau berbincang dengan peminat seni yang lain.



5

Sumber : Hunter, L., 2006



Kod QR

Temu bual Aliya & Farouk Khan
<http://arasmega.com/qr-link/temu-bual-aliya-farouk-khan/>
 (Dicapai pada 14 Ogos 2020)



KBAT

Jika anda seorang kurator, apakah yang anda harus lakukan untuk memastikan jualan karya berjalan dengan lancar?

3.1.2 NILAI KARYA, FALSAFAH PENGGARYA DAN KEHENDAK KHALAYAK

Klasifikasi Nilai Karya

Sebelum melakukan pembelian sesebuah karya, pembeli haruslah melakukan beberapa pemerhatian dan kajian bagi memastikan pembelian tersebut sepadan dengan nilai yang dibeli. Dalam konteks sejarah, kritikan sosial boleh memperkayakan cerita di sebalik karya dan menjelaskan lagi konseptual atau fizikalnya. Walau bagaimanapun, pelbagai faktor mesti dipertimbangkan dalam menentukan nilai sesebuah karya seni.

Fizikal karya

Keadaan karya antara faktor penting dalam menentukan nilainya. Antara persoalan yang boleh ditanya ialah: Adakah karya tersebut dikekalkan dalam keadaan yang sama sejak penghasilannya? Sekiranya terdapat perubahan, apakah keadaannya? Adakah perubahan tersebut mempengaruhi struktur dan penampilan karya? Jika ya, adakah integriti asal kerja itu masih dikekalkan? (Bamberger, A., 2018).

Subjek karya

Subjek atau imej yang digambarkan dalam bentuk kiasan boleh memberi petunjuk kepada trend dalam genre tertentu. Sebagai contoh, karya berbentuk *still-life* dari era Impresionis mempunyai pasaran yang berbeza daripada lukisan landskap atau potret. Faktor-faktor seperti tema, medium dan saiz juga turut mempengaruhi penilaian karya (*Artfinder.com*).

Karya

Permintaan pasaran

Lebih tinggi permintaan terhadap karya, lebih mahal nilai yang ditawarkan. Tawaran juga merupakan faktor penting dalam menentukan jualan sesebuah karya (McAfee, R. P. & McMillan, J., 1987).

Reputasi artis

Bagi pengumpul karya seni, reputasi seseorang artis mempengaruhi pembelian kerana mereka menganggap pengumpulan karya seni merupakan salah satu daripada bentuk pelaburan terhadap artis tersebut (Ruston, A., 2013).

Tahukah Anda?

Mengikut rekod bidaan *KL Lifestyle Art Space* (KLAS Art Auction), karya pelukis terkenal, Abdul Latiff Mohidin berjudul "Puntung The Stump" yang dihasilkan pada tahun 1996 mencatat rekod jualan tertinggi dengan harga RM879,216 menerusi lelongan syarikat berkenaan pada 24 April 2016.

Kod QR

Lelong hasil seni
<http://arasmega.com/qr-link/lelong-hasil-seni/>
 (Dicapai pada 14 Ogos 2020)



Falsafah Pengkarya

Falsafah seni ialah satu sifat dan konsep seni seperti tafsiran, perwakilan dan ungkapan serta bentuk (Kamus Britannica, 2019). Bagi mana-mana pengkarya, mereka mempunyai falsafah tersendiri. Menurut Mulyadi Mahamood (2001), Kongres Kebudayaan Kebangsaan (1971) merupakan satu daripada faktor yang mengubah pendirian pengkarya-pengkarya dan mempengaruhi stail seni di Malaysia. Selepas Seminar Akar-akar Peribumi (1979), para pengkarya banyak menonjolkan nilai-nilai bangsa, kebudayaan dan agama. Mereka menggunakan motif-motif tradisi dan estetika seni Islam dalam karya. Falsafah pengkarya boleh diklasifikasikan mengikut kategori berikut.

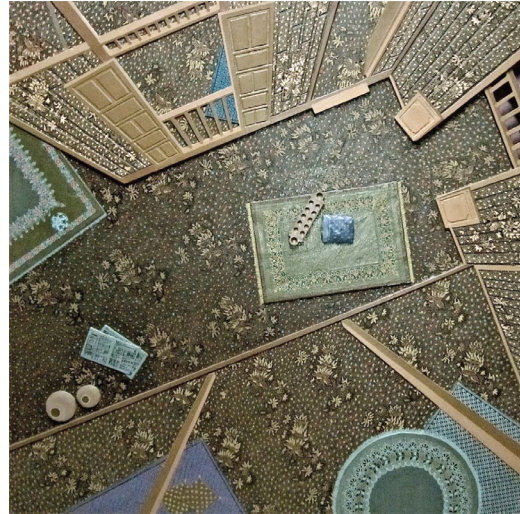
1 Seni imitasi

Pengkarya menumpukan kepada kualiti yang realistik. Subjek karya diambil daripada kehidupan sebenar. Kemudian karya seni dicipta dengan butir-butir yang tepat seperti ton warna, tekstur dan sebagainya. Idea ini wujud kerana seni harus meniru perkara yang dilihat oleh mata di alam nyata. Pengkarya yang menggunakan teori penilaian ini cenderung menyukai seni realistik.

Interpretasi Falsafah

Mastura Abdul Rahman mula berkarya sekitar tahun 1987 dengan karya-karya yang berinspirasi keindahan seni bina rumah orang Melayu. Beliau konsisten dengan imej seperti permaidani, pasu bunga, tiang-tiang rumah dan sebagainya. Beliau mengilhamkan ruang dalaman rumah Melayu tradisional dari pandangan atas atau secara isometrik.

Perjalanan karya-karya Mastura kekal dengan subjek kegemaran beliau, iaitu ruang dalaman rumah kayu tradisional Melayu bagi memberikan perasaan nostalgia dan kerinduan. Rumah ialah tempat perlindungan, berteduh daripada panas dan hujan serta sebagai ruang berhimpun bersama-sama keluarga.



Mastura Abdul Rahman, *Siri Dalaman*, 1990, media campuran, kolaj atas kayu, 88 cm x 88 cm Koleksi peribadi

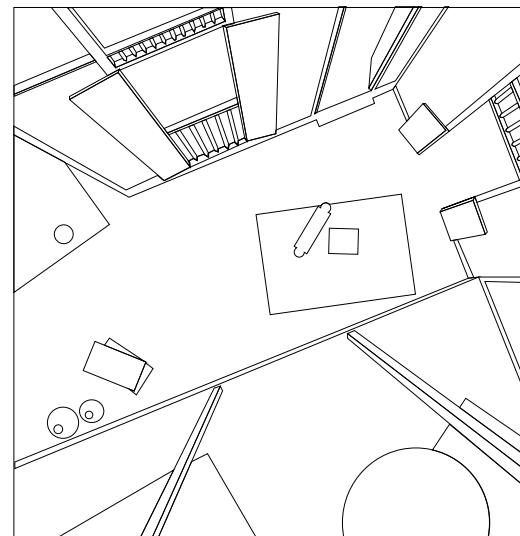


Foto 3.1 Lakaran semula karya dari sudut pandang isometrik



Tahukah Anda?

Selain berkarya, Mastura Abdul Rahman juga merupakan seorang pensyarah kanan di Universiti Multimedia, Cyberjaya, Selangor.

2 Seni formalistik

Karya seni formalistik mengandungi prinsip dan unsur seni dalam pembentukan karya. Pengkarya mempunyai tindak balas emosi yang kuat dalam penghasilan karya mereka. Penekanan unsur seni seperti warna, garisan dan ruang sebagai cara pengkarya menggambarkan subjek atau imej. Penekanan prinsip seperti keseimbangan dan pergerakan pula adalah penting dalam penyusunan subjek untuk membentuk komposisi karya yang menarik.



Husin Hourmain, *Asal Huruf (Alyph)*, 2008, akrilik atas kanvas, 152 cm x 152 cm Koleksi Aliya & Farouk Khan Collection

Interpretasi Falsafah

Husin Hourmain merupakan antara artis yang paling terkesan dengan pengaruh kesenian Islam. Beliau menggunakan pengaruh reka bentuk Islam, seperti tulisan Arab atau skrip Jawi, motif kaligrafi dan Arabes dalam penghasilan karya.

Beliau juga memaparkan ayat-ayat daripada al-Quran, hadis dan perkataan yang memuji keagungan Tuhan dalam seni beliau, sekali gus menghilangkan imej manusia dan haiwan. Menerusi karya ini, imej huruf Alif jelas dapat dilihat sebagai subjek utama. Penggunaan warna biru, putih dan hitam mewujudkan rasa penyatuan dalam karya yang menjadikan huruf Alif sebagai tumpuan utama.

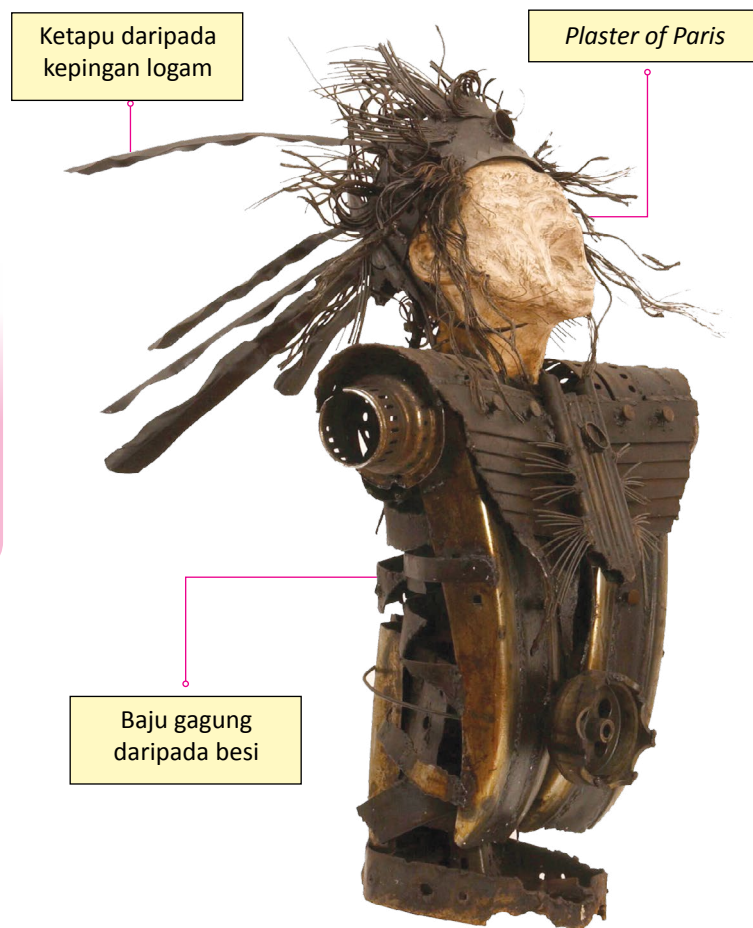
3 Seni emosi

Seni emosi merujuk kepada penghasilan karya yang mempunyai emosi. Pengkarya ingin mencipta karya seni yang akan menyebabkan khalayak mengalami reaksi emosi yang kuat apabila melihatnya. Falsafah teori ini memberi tumpuan kepada sifat-sifat ekspresif karya seni dan emosi khalayak yang melihatnya.



EMK

Semangat patriotisme banyak bergantung kepada tindakan simbolik, seperti mempamerkan bendera, menyanyi lagu kebangsaan, menyertai perhimpunan berunsurkan kenegaraan secara beramai-ramai dan sebagainya.



Bayu Utomo Radjikin, Bujang Berani, 1991, kimpalan besi, kepingan logam dan *Plaster of Paris*, 100 cm x 97 cm x 55 cm
Koleksi Balai Seni Negara

Interpretasi Falsafah

Karya ini telah memenangi anugerah dalam pertandingan Bakat Muda Sezaman 1991. Inspirasi daripada imej etnik Iban di Sarawak menyerlahkan sisi emosi pengkarya. Arca "Bujang Berani" melambangkan pertembungan antara dua kekuatan yang bertentangan seperti keinginan individu dan masyarakat. Sang pahlawan (Bujang) menjerit terseksa kerana berlakunya pemusnahan habitat hutan dan kehancuran sosial. Karya ini melambangkan seolah-olah seseorang dapat merasakan penderitaan perajurit Iban yang menghadapi perubahan budaya.

4 Seni instrumental

Pengkarya yang menghasilkan karya seni sebegini akan membuatkan anda berfikir dan bertindak balas. Gaya instrumental berupaya mendorong seseorang atau orang ramai untuk bertindak demi kebaikan masyarakat. Karya berfungsi sebagai instrumen yang mempunyai mesej moral, sosial, agama atau politik.



Kod QR



Poster "I Want You"
<http://arasmega.com/qr-link/poster-i-want-you/>
(Dicapai pada 14 Ogos 2020)

Bendera Malaysia sebagai simbol patriotisme

Teks dalam tulisan Jawi dengan kata-kata ajakan bagi tujuan membakar semangat



Hoessein Enas, Berkhidmatlah kepada Tanah Air dengan Masuk Polis, 1951, *lithograph printing poster*

Interpretasi Falsafah

Poster ini dihasilkan pada tahun 1951 oleh seorang daripada pengasas Angkatan Pelukis Semenanjung, iaitu Hoessein Enas. Poster tersebut berbentuk propaganda yang mengajak anak muda Tanah Melayu pada waktu itu untuk menyertai pasukan keselamatan polis.

Poster ini mengambil inspirasi daripada poster popular Amerika Syarikat yang bertajuk "I Want You". Jari telunjuk yang menghala tepat ke wajah penonton merupakan simbolik satu ajakan dengan kata-kata "Berkhidmatlah kepada Tanah Air dengan Masuk Polis".

5 Seni institusi

Karya seni ini tidak konvensional kerana ditempatkan di muzium atau galeri. Pengkarya menggunakan objek biasa yang biasanya tidak dianggap sebagai seni tetapi dipaparkan di muzium atau galeri seni. Biasanya, pengkarya menggunakan bahan sedia ada (ready made object) untuk menghasilkan karya.

Bentuk bantal yang digabungkan bersama kain, membentuk arca seakan obor-obor



Sharmiza Abu Hassan, *Mother and Child*, 2001, tembaga dan jaring dawai, 95 cm x 120 cm x 45 cm
Koleksi Tetap Balai Seni Negara

Interpretasi Falsafah

Menyusuri karya-karya yang pernah dihasilkan oleh Sharmiza Abu Hassan, beliau begitu gemar dan kerap menggunakan media-media bersifat logam dalam penghasilan arca. Beliau menggunakan tema popular “Ibu dan Anak”. Beliau mengeksplorasi penggunaan tembaga dan jaring dawai dalam membentuk objek arca yang dihasilkan.

Sharmiza Abu Hassan menggunakan dawai hitam untuk membuat dua bentuk arca gabungan antara bantal dan kain di atas dulang, menyerupai bentuk obor-obor, iaitu ibu dan anak (berdasarkan saiz). Tema popular ibu dan anak ini adalah satu bentuk representasi harapan, kasih sayang dan pengorbanan seorang ibu kepada anaknya.

Pengkomersialan Seni Kontemporari

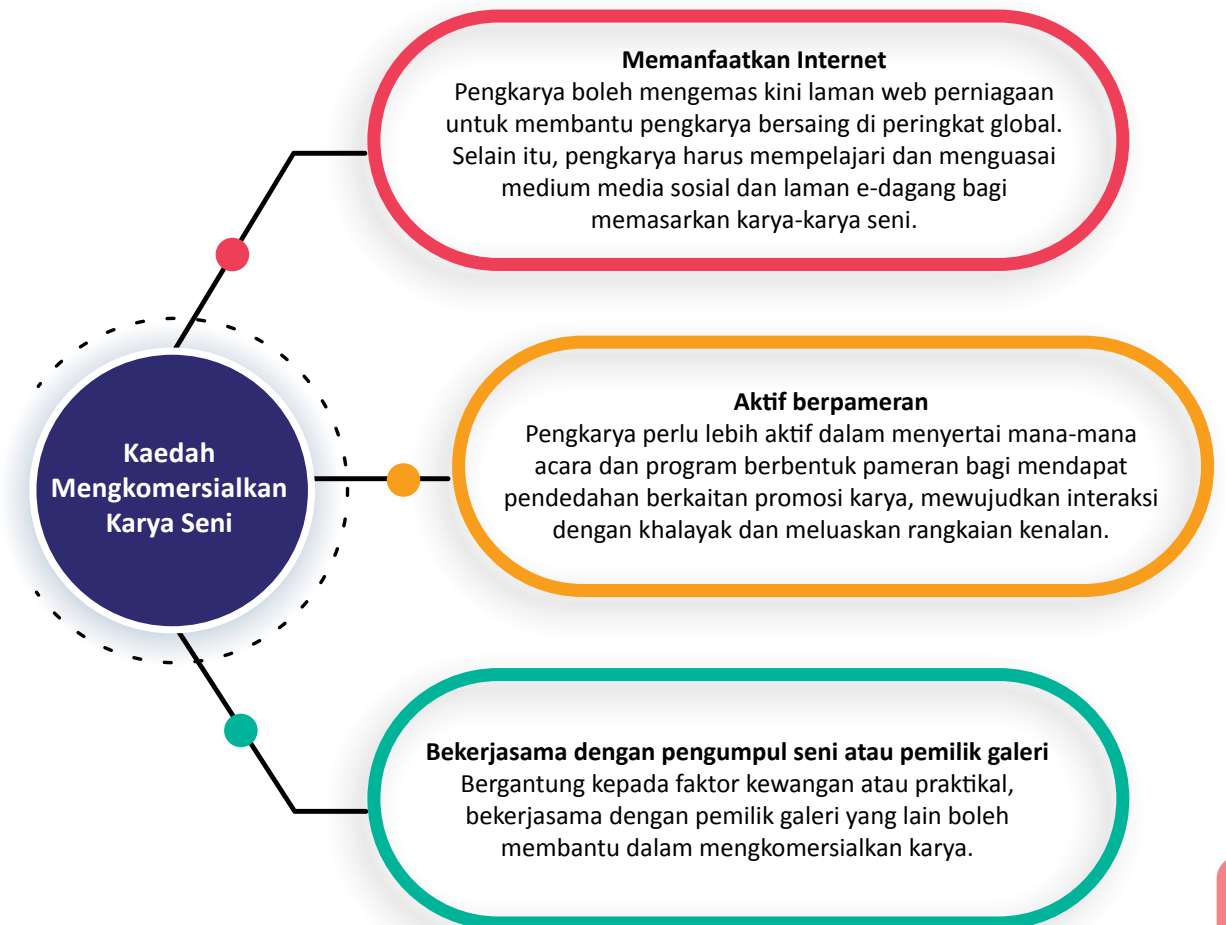
Komersialisme merujuk kepada sikap menjana wang dan memberi penekanan kepada keuntungan dan kejayaan (Currie, D. C., 2020). Pengkomersialan boleh dibuat menerusi iklan. Objektif pengkomersialan menerusi iklan ini kebiasaannya bermotifkan keuntungan. Menerusi aktiviti pengkomersialan, sesebuah karya seni akan diketahui oleh masyarakat umum kerana mereka akan melihatnya menerusi acara lelongan, galeri, surat khabar dan sebagainya.

Oleh itu, pengkarya haruslah memasang strategi dalam mendepani cabaran untuk mengkomersialkan karya seni mereka. Berikut merupakan tiga kaedah mengkomersialkan karya seni.



Tip

Selain daripada menggunakan media sosial, pengkarya juga boleh menggunakan laman web yang dibangunkan secara peribadi untuk mengkomersialkan karya seperti wix.com, squarespace dan web.com.



Rajah 3.1 Kaedah mengkomersialkan karya seni

Sumber: Winkleman, E., 2015

Pengalaman Peribadi

Tajuk:

Pengkomersialan karya artis Malaysia.

Tujuan:

Menggalakkan murid mencari bahan penulisan dan membuat pengumpulan data.

Langkah-langkah:

1. Merujuk kepada tajuk di atas, murid dikehendaki menghasilkan bahan rujukan tentang cara-cara untuk mengkomersialkan karya-karya di Malaysia.
2. Murid digalakkan untuk melakukan kajian di luar sekolah seperti lawatan ke galeri-galeri seni (Balai Seni Negara, galeri seni persendirian atau galeri seni di universiti).
3. Maklumat-maklumat lain boleh dikumpul daripada pelbagai sumber seperti buku teks, buku ilmiah, risalah, Internet dan sebagainya.
4. Bahan yang terkumpul haruslah dicetak untuk membuat salinan fotokopi dan dijilidkan dalam bentuk fail.
5. Bahan tersebut boleh digunakan sebagai rujukan untuk menyiapkan penulisan pada pembelajaran yang akan datang.
6. Segala bentuk data dan kajian hendaklah didokumenkan dalam bentuk video.

 **Latihan Formatif**

1. Nyatakan satu cara untuk menilai sesebuah karya.
2. Pada pendapat anda, apakah yang membuatkan sesebuah karya itu bernilai tinggi? 🧠
3. Berdasarkan pengetahuan seni anda, siapakah pengkarya Malaysia yang karyanya menepati ciri-ciri yang diminati oleh masyarakat Malaysia? Nyatakan sebab-sebabnya.
4. Sekiranya anda seorang pengkarya yang aktif menghasilkan karya, di manakah lokasi yang sesuai untuk memasarkan hasil karya anda? 🧠



Kod QR



Lawatan ke Balai Seni Negara
<http://arasmega.com/qr-link/lawatan-ke-balai-seni-negara/>
 (Dicapai pada 14 Ogos 2020)

3.2 APLIKASI SENI

3.2.1 EKSPLORASI MAKLUMAT MELALUI KAJIAN LAPANGAN

Kajian lapangan dilakukan untuk menilai sesebuah karya, menghayati falsafah pengkarya dan memahami kehendak khalayak. Sebagai seorang murid seni, kaedah ini amat penting bagi memudahkan urusan kajian pada masa hadapan.

Nilai Karya

Pasaran seni di Malaysia menyaksikan perubahan hubungan di antara pengkarya, penjual karya dan pembeli karya (pengumpul seni). Jika dilihat daripada aspek lelongan, indeks harga sesebuah karya bergantung kepada beberapa faktor seperti:



Rajah 3.2 Faktor yang mempengaruhi aspek lelongan dan indeks harga sesebuah karya

Selain daripada tiga faktor utama yang dinyatakan di atas, sokongan dan pengiktirafan yang diterima daripada pihak galeri juga mempengaruhi nilai pembelian sesebuah karya dan reputasi pengkarya.

Henry Butcher Malaysia

Industri seni visual Malaysia semakin berkembang ekoran daripada pertambahan minat rakyat Malaysia dan peningkatan kesedaran seni sebagai aset negara. Walau bagaimanapun, koleksi seni masih terhad kepada beberapa pilihan sahaja. Manakala, urusan niaga pula sering kali dilakukan melalui peniaga, galeri dan persendirian dalam kalangan pengumpul serta lelongan masih lagi rendah.

Henry Butcher Malaysia merupakan antara pihak yang melihat peluang yang ada dengan menganjurkan satu majlis lelongan. Majlis ini dilihat sebagai satu cara urusan niaga yang telus untuk menjual karya seni kepada galeri, pengumpul atau pelabur. Pada tahun 2009, Henry Butcher Malaysia memanfaatkan pengalamannya dalam lelongan aset; hartanah, loji dan jentera. Henry Butcher Malaysia telah menubuhkan *Henry Butcher Art Auctioneers*. Syarikat lelongan seni ini menawarkan penilaian, perundingan dan penjualan karya seni. Malah, mereka berhasrat untuk menjadi rumah lelongan seni profesional pilihan di Malaysia.

Semasa acara lelongan, terdapat beberapa terma dan syarat yang perlu diketahui oleh pembida sebelum membuat bidaan. Berikut merupakan contoh terma dan syarat yang digunakan ketika acara lelongan karya seni.

1 Anggaran harga karya

Pihak rumah lelongan akan memberi anggaran harga sesebuah karya. Biasanya ditulis dalam format berikut: "RM14,000 – RM18,000". Daripada anggaran ini, bakal pembida boleh menentukan sama ada akan membida lebih daripada anggaran harga atau tidak.

2 Harga reserved

Harga *reserved* ialah harga yang ditetapkan sebagai harga yang paling rendah yang dapat diterima oleh penjual untuk karya yang dijual atau dilelong. Harga lelongan akan diubah sekiranya gagal melepasi harga *reserved* yang telah ditetapkan.

3 Bidaan menerusi telefon

Jika seorang pembida tidak dapat hadir, beliau akan diwakili oleh seseorang dan proses pembidaan akan dibuat menerusi panggilan telefon.

4 Katalog

Rumah lelongan wajib mengeluarkan katalog bagi membolehkan pembida melihat karya yang bakal dilelong, mendapatkan anggaran harga dan memudahkan urusan pendokumenan.

5 Bayaran

Bayaran tidak akan dibuat secara terus. Bayaran akan dimuktamadkan setelah rumah lelongan membuat pengiraan secara keseluruhan dengan mengambil kira komisen penjual, insurans, cukai dan sebagainya.

6 Harga palu

Penukul akan dipalu setelah mendapat harga muktamad yang dipersetujui.



Kod QR



Senarai karya terjual di *Henry Butcher Art Auctioneers*, Mac 2020
<http://arasmega.com/qr-link/lelongan-henry-butcher-art-auctioneers/>
 (Dicapai pada 14 Ogos 2020)

Falsafah Pengkarya

Seni mempunyai banyak nilai dari sudut pandang yang berbeza. Faedah seni berbeza dengan peranan yang terlibat. Ada faedah yang khusus untuk penciptaan, persembahan dan apresiasi seni semata-mata. Namun, dalam falsafah seni, hanya satu perkara yang dianggap bernilai, iaitu nilai khas sesebuah karya seni yang disebut sebagai nilai artistik (Budd, M., 1998).

Penentuan Harga Karya Seni Visual

Menurut Hassan Mohd Ghazali (2014), terdapat empat cara bagi seseorang pengkarya untuk menilai dan menentukan harga karya mereka. Berikut merupakan empat cara tersebut.

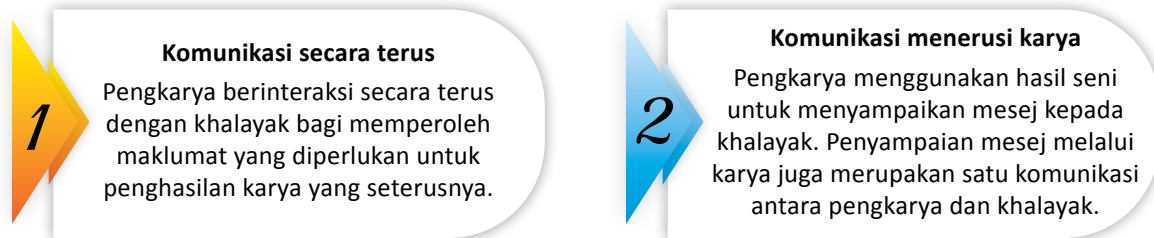


Rajah 3.3 Cara menentukan nilai dan harga sesebuah karya

Sumber: Wilson, M., 2019

Kehendak Khalayak

Khalayak merupakan individu yang akan mengalami dan merasai pengalaman apabila melihat sesuatu karya (Young, J. O., 2010). Kebiasaannya, mereka dilihat sebagai sekumpulan individu yang membaca, melihat atau mendengar karya seni secara kolektif. Cara untuk mengenali dan mengetahui kehendak khalayak adalah dengan berkomunikasi. Berikut merupakan dua cara berkomunikasi bagi pengkarya dan khalayak.



Prosedur Pengkomersialan Karya Menerusi Galeri



Rajah 3.4 Maksud dan peranan galeri

Sumber: Charman, H., Rose, K. & Wilson, G., 2006

Garis Panduan Pameran di Galeri

Berikut ialah garis panduan secara umum bagi individu atau kumpulan yang ingin mengkomersialkan karya di galeri.

- 1 Dasar pameran
- 2 Permohonan pameran
- 3 Penyusunan dan pemilihan karya
- 4 Penggunaan ruang pameran
- 5 Langkah-langkah konservasi
- 6 Langkah pemuliharaan
- 7 Pembiayaan
- 8 Pemulangan karya
- 9 Hak ke atas karya

Dasar pameran

Garis panduan pameran ialah sebahagian daripada dasar pameran galeri untuk memastikan segala gerak kerja pameran dapat dilaksanakan secara tersusun, lancar dan berjaya.

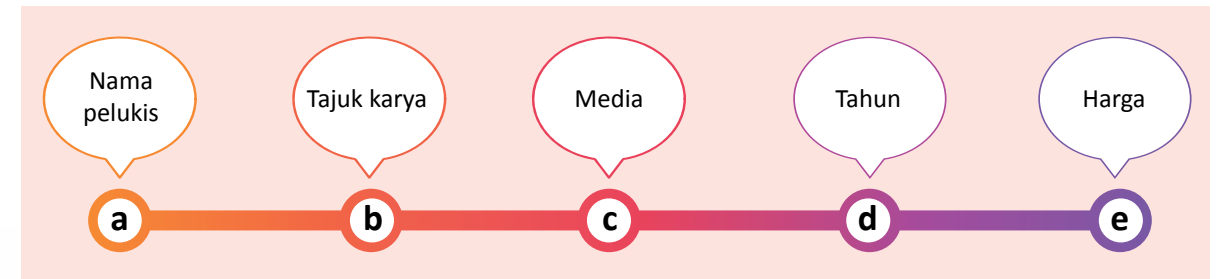
Permohonan pameran

Permohonan bertulis untuk mengadakan pameran mestilah dibuat sekurang-kurangnya enam bulan atau setahun dari tarikh pameran. Berikut ialah butiran yang diperlukan dalam kertas kerja:

- Tajuk pameran
- Biodata pelukis
- Tarikh pameran
- Insurans semasa pengangkutan dan pameran
- Pembiayaan atau tajaan (perlu dinyatakan)
- Jumlah karya dan saiz karya
- Jenis karya
- Contoh gambar karya

Penyusunan dan pemilihan karya

Karya hendaklah tiba seminggu sebelum tarikh pameran. Setiap karya hendaklah disertakan butiran berikut:



Rajah 3.5 Butiran karya

Kesemua karya akan melalui proses penyusunan dan pemilihan mengikut kriteria yang ditetapkan. Penyusunan dan pemilihan dibuat oleh pengkarya atau secara bersama dengan pihak galeri. Pihak galeri berhak menolak mana-mana karya yang dirasakan tidak sesuai untuk dipamerkan. Jumlah karya hendaklah berkadar dengan ruang pameran.

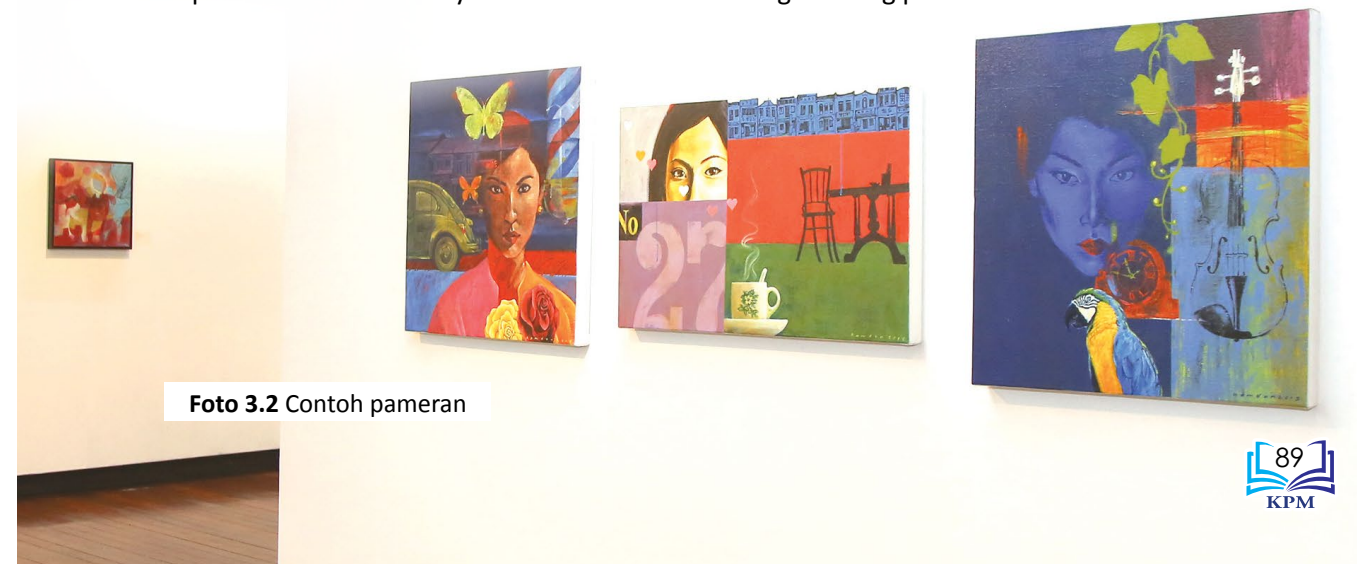


Foto 3.2 Contoh pameran



Penggunaan ruang pameran

- Ruang pameran disediakan secara PERCUMA.
- Ruang pameran ditentukan oleh galeri. Ketentuan tersebut bergantung pada bentuk pameran sama ada pameran sementara atau kegiatan akademik semata-mata.

Langkah-langkah konservasi

- Karya akan ditangani mengikut prosedur konservasi preventif yang diamalkan oleh muzium atau galeri. Pihak galeri akan menyelia dan memberi pandangan serta nasihat kepada semua yang terlibat bagi memastikan fizikal karya tersebut berada dalam keadaan sempurna.
- Galeri akan memastikan karya berada dalam keadaan selamat sepanjang tempoh pameran.

Langkah pemuliharaan

- Pihak pengkarya perlu menginsuranskan karya meliputi urusan pengangkutan dan pameran.
- Sebarang kerosakan, kecurian atau kebakaran semasa tempoh pameran akan dituntut ganti rugi daripada pihak insurans mengikut nilai yang diinsuranskan oleh pihak pengkarya.

Pembiayaan

Pengkarya boleh memohon subsidi untuk meringankan beban kos.

Pemulangan karya

Sekiranya karya tidak diambil selepas sebulan dari tarikh berakhirnya pameran, pihak galeri berhak melupuskan karya sama ada melelong, menjual atau dengan apa jua cara sekalipun.

Hak ke atas karya

- Pihak galeri berhak memilih mana-mana karya untuk penyediaan katalog, brosur, poster dan sebagainya untuk tujuan promosi.
- Kebiasaannya pihak galeri akan mengambil 15 peratus daripada jualan karya.



Foto 3.3 Contoh katalog dan brosur

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelian Karya

Terdapat pelbagai faktor yang mempengaruhi pembelian sesebuah karya. Pembeli harus mengetahui jenis karya dan tujuan karya dihasilkan. Karya seni yang bersifat komersial kebiasaannya memiliki peminat daripada pelbagai lapisan masyarakat. Seni komersial umumnya tidak mempunyai pengisian yang terlalu berat dan fokus kepada kecantikan dan pasaran.

Seni bukan komersial pula kebiasaannya diminati oleh peminatnya tersendiri seperti pengumpul seni, pihak muzium dan galeri seni. Karya ini membawa isu-isu atau naratif tertentu seperti isu politik, kajian budaya, kajian bahan, kajian sejarah dan warisan, propaganda, ekspresi peribadi, nilai estetik dan komunikasi visual. Karya seperti ini mementingkan kandungan dan mempunyai kesinambungannya mengikut kefahaman dan kajian terkini pengkarya. Menurut Encik Zuriyadi Sarpin, Kurator Balai Seni Negara, berikut merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelian karya seni oleh pembeli.

Menghargai estetika seni

Kebanyakan pengumpul karya seni membeli seni untuk menghias kediaman mereka dan ingin menghargai keindahan sesuatu karya.

Meminati hasil pengkarya

Bagi sesetengah pengkarya yang ada peminat sendiri, pembeli cenderung membeli karya bagi menghargai pengkarya tersebut.

Kemampuan membeli

Tahap kemampuan individu dan pengaruh ekonomi negara memainkan peranan penting dalam urusan jual beli karya.

Trend pembelian

Sesetengah pembeli membeli karya seni disebabkan mengikut trend dan tidak mahu ketinggalan dalam menjadi peminat seni yang terkini atau kontemporari.

Pelaburan

Sesetengah pula membeli karya untuk pelaburan kerana karya seni mempunyai nilai jualan semula yang tinggi. Nilai jualan ini bergantung kepada pencapaian pengkarya dalam bidang seni dan teknik penghasilan yang bermutu tinggi.

Promosi jualan seni

Hasil promosi jualan seni oleh pemain-pemain industri seni mempengaruhi khalayak untuk membeli karya seni. Sebagai contoh, Rumah Lelongan Seni, karnival dan ekspo seni, galeri seni, jualan seni dalam talian, bicara seni dan program-program kesedaran seni serta kelas seni yang dijalankan oleh pihak kerajaan melalui Balai Seni Negara.



Murid akan menerapkan teknologi maklumat dan komunikasi semasa melayari Internet tentang *Virtual Museum*. Murid boleh meneroka muzium seni terkenal di dunia secara maya.



Vlog Balai Seni Negara
<http://arasmega.com/qr-link/vlog-balai-seni-negara/>
 (Dicapai pada 5 September 2020)



Role Play

Tujuan:

Memberi peluang kepada murid untuk menerokai suasana jualan lelongan karya seni.

Bahan dan peralatan:

1. Meja.
2. Penukul.
3. Karya-karya seni untuk lelongan (lukisan, arca atau sebagainya bergantung kepada kreativiti murid).
4. Papan nombor pembida.

Langkah-langkah:

1. Murid dibahagikan kepada beberapa kumpulan.
2. Setiap kumpulan dikehendaki menyediakan sebuah skrip lakonan mengenai suasana jualan lelongan karya.
3. Watak yang perlu ada dalam aktiviti *role play* ini ialah:
 - (a) Tukang lelongan.
 - (b) Pengacara majlis.
 - (c) Pekerja acara lelongan.
 - (d) Pembeli karya (bergantung kepada jumlah murid).
 - (e) Watak-watak sampingan.



Nota Guru

Guru diminta untuk menyelia skrip yang disediakan oleh murid sebelum diluluskan untuk aktiviti *role play*.



Kod QR

Contoh acara lelongan karya seni <http://arasmega.com/qr-link/contoh-acara-lelongan-karya-seni/> (Dicapai pada 15 Ogos 2020)



Latihan Formatif

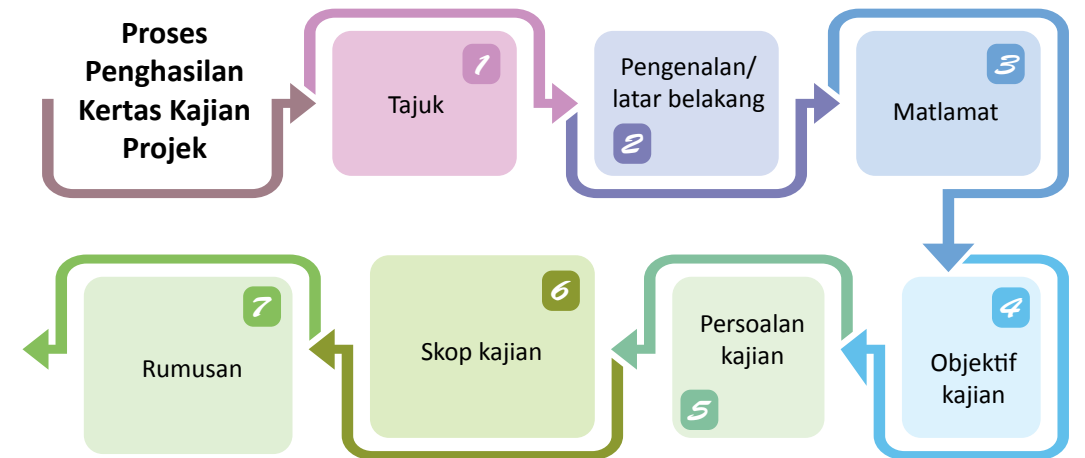
1. Pada pendapat anda, adakah karya seni seperti catan, arca dan cetakan pengkarya di Malaysia mampu menyaingi pasaran antarabangsa?
2. Sekiranya diberi peluang untuk menjadi seorang pengurus galeri, pameran pengkarya manakah yang anda ingin adakan? Berikan justifikasi anda.

3.3 EKSPRESI KREATIF

3.3.1 PENGHASILAN KERTAS KAJIAN PROJEK

Pada bahagian ini, murid dikehendaki menghasilkan kertas kajian projek pengkomersialan karya berdasarkan nilai karya, falsafah pengkarya dan kehendak khalayak.

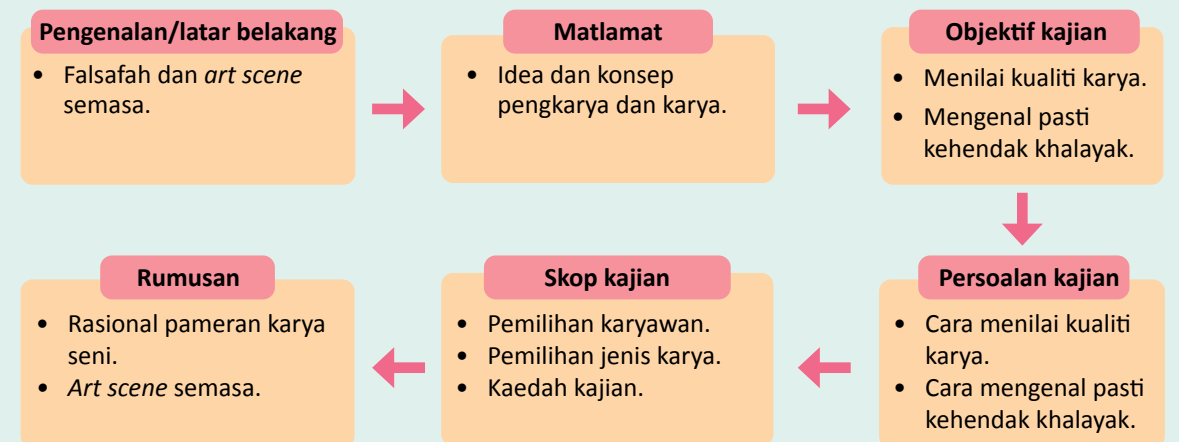
Proses Penghasilan Kertas Kajian Projek Pengkomersialan Karya



Rajah 3.6 Proses penghasilan kertas kajian projek

Kerangka Konseptual Karya Seni Kontemporari Malaysia

Pengkomersialan karya seni kontemporari



Rajah 3.7 Kerangka konseptual seni kontemporari Malaysia

Contoh Penghasilan Kertas Kajian Projek

Tajuk

Pengkomersialan karya seni kontemporari.

Pengenalan/latar belakang

Seni moden di Malaysia bermula sekitar tahun 1930-an. Terdapat tiga faktor utama yang mempengaruhi perkembangan awal Seni Moden Malaysia, iaitu penjajahan, imigrasi dan pendidikan. Kemunculan Seni Moden Malaysia bergantung kepada proses modenisasi nasional. Hal ini merangkumi seni visual, seni kartun dan bentuk seni yang lain dalam perkembangan kebudayaan Malaysia. Perkembangan itu selanjutnya menghasilkan lebih ramai pengkarya dan karya-karya yang berkaitan dengan isu, falsafah dan *art scene* semasa.

Matlamat

Kertas kajian projek ini adalah untuk mengadakan pameran karya seni moden di Malaysia. Menerusi pameran ini, penganjur dapat melihat kecenderungan para pelawat dalam membuat penilaian setiap karya yang dipamerkan. Menerusi cara ini juga, penganjur dapat mengumpul maklumat berkenaan pendapat dan harga yang sanggup dibayar untuk karya tersebut, sekiranya menepati kehendak dan cita rasa mereka.

Objektif kajian

1. Menilai kualiti sesebuah karya.
2. Mengenal pasti karya yang menepati kehendak khalayak.

Persoalan kajian

1. Bagaimanakah cara untuk menilai kualiti sesebuah karya?
2. Bagaimanakah cara untuk mengenal pasti karya yang menepati kehendak khalayak?

Skop kajian

Kertas kajian ini memberi tumpuan tentang idea dan konsep kemunculan beberapa orang pengkarya yang prolifik dengan karya mereka. Beberapa jenis karya akan disertakan sebagai rujukan yang mempunyai falsafah di sebalik penghasilan karya tersebut. Pemilihan karya dan karyawan juga berdasarkan kebolehpasaran karya mereka.

Pemilihan karyawan

Karyawan yang dipilih adalah berdasarkan latar belakang mereka yang prolifik dan usia penglibatan mereka dalam arena seni visual di Malaysia mestilah melebihi 10 tahun. Karya-karya mereka juga dipilih berdasarkan karya yang berlatar belakang suasana dan isu semasa di Malaysia.



Nota Guru

Kertas kajian sebenar adalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman langsung murid.

Jenis-jenis karya

Karya-karya yang dipilih merangkumi seni catan, seni arca dan seni digital.



Syed Ahmad Jamal, *Senyuman*, 2009, akrilik atas kanvas, 122 cm x 183 cm
Koleksi peribadi

Falsafah:

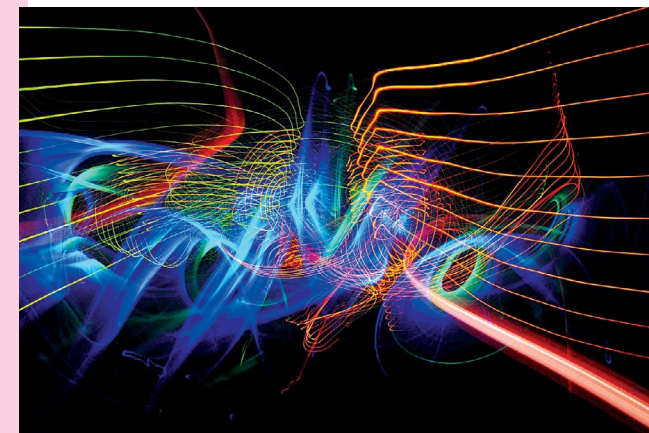
Memartabatkan seni kontemporari di Malaysia, tetapi pada masa yang sama memiliki roh Islam yang kuat.

Falsafah:

Menyaksikan kepelbagaian bentuk kapsul yang ditulis dan diukir dengan perkataan *V-Love* merupakan luahan emosi marah, geram dan sedih terhadap pelbagai jenayah sosial yang kerap berlaku (Balai Seni Negara).



Diana Ibrahim, *First Aid Kit (V-Love Capsule)*, 2010, media campuran, 30.5 cm x 35 cm x 188.5 cm
Koleksi Tetap Balai Seni Negara



Firdaus Herrow, *Light Wave & Dark Currents*, 2013, digital print on photo paper (slow shutter), 120 cm x 150 cm
Koleksi pengkarya

Falsafah:

Pengkarya merupakan seorang jurugambar profesional yang bereksperimen dengan cahaya lampu yang digabungkan secara digital. Gabungan foto dan emosi menjadi ekspresi yang menghasilkan tekstur, kinetik atau garis yang akhirnya menjadi bentuk abstrak.

Falsafah:

Bersandarkan pengalaman sendiri tentang kehendak diri – setiap individu mempunyai pilihan untuk membangunkan semangat menjadi insan yang lebih baik daripada yang sebelumnya.



Haslin Ismail, *In the Mass*, 2017, akrilik, pastel minyak dan kolaj kertas atas kanvas, 123 cm x 153 cm
Koleksi pengkarya

Tarikh dan lokasi

Waktu persekolahan di galeri seni.

Kaedah kajian

Dengan menggunakan kaedah pengumpulan data, penganjur pameran akan menyediakan borang soal selidik bagi mendapatkan maklumat terperinci dan maklum balas daripada pengunjung bagi menganalisis kehendak dan cita rasa mereka bagi memahami situasi *art scene* semasa di Malaysia. Penghasilan borang kaji selidik akan dibuat bagi mengumpul pendapat dan kehendak khalayak.

Rumusan

Setiap seorang pengkarya tempatan di Malaysia memiliki pemahaman falsafah mereka yang tersendiri. Pameran ini bakal mengetengahkan karya-karya dan falsafah mereka. Pengunjung juga boleh memahami dan memperhalusi mesej serta cerita yang disampaikan di sebalik karya yang dihasilkan oleh pengkarya kepada khalayak.

Art scene di Malaysia tidak begitu banyak perbezaan ketika zaman seni moden kontemporari mula-mula diperkenalkan di Malaysia. Namun begitu, perkara yang boleh diperhatikan ialah peningkatan jumlah pengkarya yang semakin bertambah hasil daripada pendedahan dan pendidikan seni yang diterima sejak dari peringkat awal lagi.

Para pengkarya tempatan Malaysia begitu komited dalam menjayakan dan menyemarakkan lagi suasana *art scene* di Malaysia dengan menghasilkan karya-karya yang bukan sahaja bersifat peribadi, namun turut mengangkat nilai-nilai budaya, agama dan moral. Falsafah-falsafah yang terdapat dalam karya mereka juga adalah cerminan sebenar masyarakat Malaysia.

Aktiviti Kreatif
Hot Seat**Tujuan:**

Mendalami falsafah pengkarya seni di Malaysia.

Langkah-langkah:

1. Murid dikehendaki melakukan kajian tentang pengkarya seni Malaysia pilihan mereka.
2. Aktiviti ini boleh dilakukan secara berkumpulan atau individu. Jika secara berkumpulan, seorang daripada murid akan dilantik untuk melakonkan watak pengkarya tersebut.
3. Guru akan memilih murid secara rawak untuk duduk di *hot seat* yang disediakan di hadapan kelas.
4. Watak pengkarya akan menjawab soalan yang ditanyakan oleh murid lain berkenaan tentang falsafah dan nilai karya yang dipilih.

**Info**

Pada tahun 2010, karya Haslin Ismail yang bertajuk “The Way It All Works” memenangi hadiah utama dalam pertandingan Bakat Muda Sezaman, anjuran Balai Seni Negara.

Pada tahun 2019, Jalaini Abu Hassan menjadi salah seorang penerima Anugerah Akademik Negara untuk Kategori Seni Visual hasil sumbangan beliau sebagai seorang artis dan pensyarah seni halus di Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam.

**Latihan Formatif**

1. Pada pendapat anda, haruskah setiap karya mempunyai makna dan konteks?
2. Pada pendapat anda, adakah tahap falsafah pengkarya tempatan mudah difahami atau tidak?
3. Namakan dua orang pengkarya tempatan yang memiliki nilai falsafah Melayu dalam karya-karya yang dihasilkan oleh mereka.

3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN

3.4.1 REFLEKSI PENULISAN KERTAS KAJIAN PROJEK BERDASARKAN BENTUK, CONTENT DAN CONTEXT

Contoh Refleksi Penulisan Kertas Kajian Projek



Sumber: Koleksi peribadi

- Tokoh:** Syed Ahmad Jamal
Tajuk: Senyuman
Tahun: 2009
Media: Akrilik atas kanvas
Ukuran: 122 cm x 183 cm
Nilai karya: RM420,000 – RM600,000 (KI-lifestyle.com.my)
Falsafah: Menggambarkan pendirian beliau yang mempunyai jiwa kesenian Islam yang kuat dalam bentuk kontemporari.

Karya bertajuk “Senyuman” ini dihasilkan oleh seniman negara, Syed Ahmad Jamal pada tahun 2009. Karya ini merupakan karya catan berbentuk 2D.

Deskripsi

Bentuk

Content

Context

Karya ini merupakan catan yang menggunakan medium akrilik di atas kanvas. Dalam dunia seni halus, medium akrilik adalah lebih mudah dari segi kawalan dan juga faktor mudah kering berbanding dengan cat minyak. Ciri-ciri formalistik unsur seni yang ada dalam karya ini adalah dari segi warna, bentuk dan rupa. Karya ini begitu menonjol kerana penggunaan warna pastel dan panas yang begitu kontra (prinsip rekaan) sekali. Pengkarya menggunakan warna kuning (warna prima) untuk tulisan Jawi yang membentuk perkataan “senyuman”. Manakala dari segi prinsip rekaan pula ialah harmoni, kontra dan pergerakan.

Makna yang tersirat menerusi karya ini adalah seakan-akan satu bentuk penghargaan atau penghormatan terhadap karya terawal beliau ketika zaman gaya universal, iaitu “Tulisan”. Persamaan antara karya “Senyuman” dan “Tulisan” adalah penggunaan subjek yang sama, iaitu huruf Jawi. Selain itu, pengkarya juga ingin menekankan bahawa senyuman itu adalah ibarat sedekah dalam Islam.

Dari sudut *context* pula, Syed Ahmad Jamal masih menyahut saranan Kongres Kebudayaan Kebangsaan 1971 yang mana satu daripadanya adalah Islam sebagai satu elemen utama. Beliau menggambarkan tulisan Jawi sebagai penulisan yang amat dekat di hati peminat karya beliau yang beragama Islam. Hal ini kerana penulisan kaligrafi dan Jawi menjadi penanda akan kesuburan kesenian Islam di Malaysia.



PAK-21 Bicara Berpasangan

1. Secara berpasangan, murid membincangkan karya “Senyuman” oleh Syed Ahmad Jamal.
2. Perbincangan merangkumi bentuk, *content* dan *context* karya tersebut. Murid juga dibenarkan untuk membuat perbandingan antara karya tersebut dengan karya-karya Syed Ahmad Jamal atau pengkarya Malaysia yang lain.
3. Bandingkan hasil perbincangan dengan pasangan yang lain.

3.4.2 ETIKA DAN DISIPLIN PENULISAN

Menurut Edmund Burke Feldman (1994), setiap individu mesti mengelak daripada konflik sewaktu membuat kritikan. Di Malaysia, setiap individu yang terlibat dalam penulisan sama ada secara bercetak atau dalam talian perlu mematuhi beberapa perkara. Pematuhan terhadap perkara-perkara di bawah sangat penting terutama di sebuah negara yang terdiri daripada masyarakat yang berbilang kaum dengan kepelbagaian kepercayaan dan amalan hidup. Berikut merupakan antara perkara yang perlu dipatuhi semasa membuat penulisan karya seni moden.



Etika dan disiplin penulisan yang dipraktikkan haruslah merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

1 Akta dan undang-undang negara

Setiap penulisan termasuk juga tentang seni kontemporari perlu mematuhi undang-undang negara sebelum menulis. Antara akta yang mengawal dan melindungi setiap individu yang terlibat dalam penulisan adalah seperti yang berikut:

- | | |
|-------------------------|--|
| (a) Akta Hak Cipta 1987 | (d) Akta Mesin Cetak dan Penerbitan 1984 |
| (b) Akta Fitnah 1957 | (e) Akta Komunikasi dan Multimedia 1998 |
| (c) Akta Hasutan 1948 | (f) Akta Kesalahan Keselamatan (Langkah-langkah Khas) 2012 |

2 Plagiat

Setiap penulisan perlu mengelakkan isu plagiat. Etika mengelakkan plagiat dalam penulisan merupakan nilai moral dalam dunia penulisan. Etika ini akan mengelakkan persamaan yang ketara dengan penulisan yang lain dan menyerlahkan keperibadian penulis berdasarkan hasil tulisan yang dipaparkan (Maharam Mamat, 2010).

3 Sokong penulisan dengan analisis visual

Penulisan yang disokong dengan visual akan membantu murid memahami dan menganalisis karya seni dengan lebih baik. Visual merangkumi lakaran komposisi, gambar rajah struktur utama karya seni, pembesaran terperinci bahagian kecil dan ilustrasi dengan anak panah. Penyelidikan visual seperti ini memainkan peranan penting dalam banyak kajian artis (studentartguide.com). Penulisan karya seni perlu merangkumi pelbagai elemen seni dan prinsip reka bentuk, konteks dan makna sekiranya diperlukan.

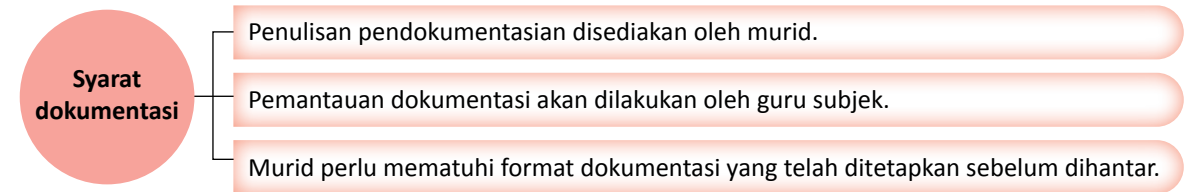
4 Sensitiviti yang tidak boleh dibincangkan secara terbuka

Penulisan perlu jujur menggunakan cara yang wajar untuk mendapatkan berita tersebut dan mengelakkan tulisan berbentuk sensitiviti perkauman, bercorak fitnah dan berat sebelah serta melampau dengan tatasusila masyarakat majmuk. Setiap maklumat yang ditulis perlu sahih faktanya, benar dan tidak berunsur hasutan. Analisis yang dibuat hendaklah secara objektif (Maharam Mamat, 2010).

Panduan Penulisan Proses Pendokumenan Pengurusan Karya Seni Moden

Panduan ini disediakan untuk membantu murid menyediakan penulisan pendokumenan pengurusan karya seni moden. Panduan ini memberi penjelasan tentang format fizikal dan prosedur penyerahan penulisan. Tugas menyiapkan penulisan ini adalah secara berkumpulan. Melalui garis panduan ini, murid dapat menyediakan format dokumen yang seragam.

Syarat dokumentasi



Rajah 3.8 Syarat pendokumenan pengurusan karya seni moden

Format

1 Halaman tajuk

Tajuk projek mestilah ringkas dan tepat. Perlu ada logo sekolah, nama penuh murid dalam kumpulan, nama kelas dan tarikh penghantaran.

2 Penghargaan

Halaman ini biasanya memuatkan kenyataan penghargaan yang ringkas bagi menghargai individu atau organisasi yang telah membantu menjayakan projek. Halaman dedikasi yang ditujukan kepada individu tertentu perlu dielakkan.

3 Jadual kandungan

Meliputi tajuk dan subtajuk di semua halaman. Murid juga perlu menyenaraikan nombor halaman. Setiap tajuk dan subtajuk dalam jadual kandungan mesti sama seperti yang tercatat dalam laporan.

4 Pengenalan

Dalam bahagian ini, murid perlu memperkenalkan topik atau isu, latar belakang, objektif, kepentingan dan skop projek.

5 Analisis

Bahagian ini merangkumi pemerhatian yang dilakukan hasil daripada pameran yang diadakan dari segi jumlah kehadiran, jantina, umur dan sebagainya (rujuk borang kaji selidik).

6 Hasil dapatan, perbincangan dan kesimpulan

Bahagian ini perlu memberi ringkasan tentang dapatan dan hasil yang ditemui daripada kajian, kaedah yang digunakan dan perbincangan. Kesimpulan pula menerangkan tentang signifikan pengurusan seni menyumbang kepada *art scene* semasa di Malaysia. Keputusan-keputusan ini dapat dibuktikan dengan merujuk kepada hasil karya dan produk.

Kajian Kes

Tajuk kajian kes:

Karya seni di Malaysia kurang dikenali disebabkan faktor kurangnya pendedahan kepada masyarakat umum.

Objektif kajian:

Membuat rumusan dan pendokumenan kertas cadangan projek serta mengamalkan etika dan nilai murni.

Persoalan mengembangkan idea:

1. Menyenarai dan menjelaskan tiga faktor karya seni Malaysia kurang dikenali berbanding dengan karya artis antarabangsa yang lain.
2. Menghubungkan karya seni dengan suasana masyarakat Malaysia.
3. Menjana idea untuk menaikkan lebih ramai nama pengkarya Malaysia di mata dunia.

Sumber atau rujukan:

1. Buku teks.
2. Laman web.
3. Rujukan perpustakaan.

Kaedah:

1. Melayari laman web.
2. Melakukan penyelidikan di perpustakaan.
3. Kaedah temu bual.

Laporan kajian:

1. Persembahan PowerPoint.
2. Pembentangan peta pemikiran.
3. Forum.
4. Pembinaan folio.

Latihan Formatif

1. Apakah moral dan etika penulisan yang perlu ada dalam diri penulis?
2. Pada pandangan anda, apakah kesan penulisan yang mengamalkan nilai-nilai murni dan moral?
3. Pada pendapat anda, adakah patut sekiranya sesebuah karya itu dinilai dengan harga yang tinggi? Jika ya/tidak, berikan sebab-sebabnya.



Kod QR



Quizizz
<http://arasmega.com/qr-link/quizizz/>
 (Dicapai pada 15 Ogos 2020)

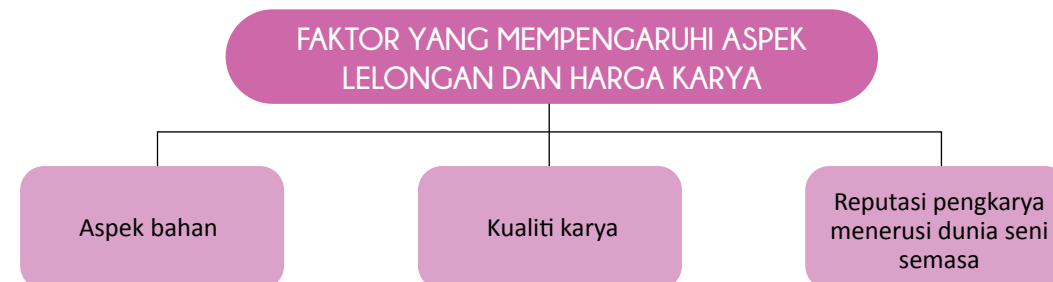
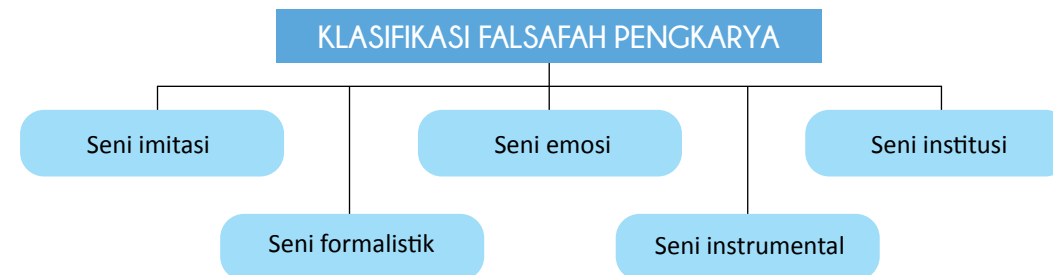
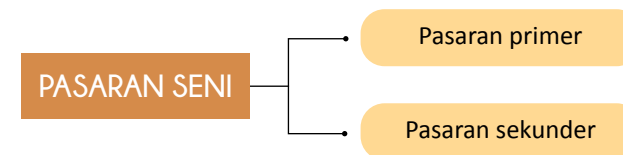


Rumusan

DEFINISI

Karya ialah hasil kesenian dan ciptaan seperti seni lukis, tulisan, ciptaan, gubahan dan sebagainya. Secara umumnya, karya seni digunakan bagi menggambarkan karya yang indah yang dihasilkan dengan kemahiran yang estetik.

Karyawan bermaksud orang yang menghasilkan karya terutamanya karya seni dalam jumlah yang banyak (prolifik).



BAB 4 e-Usahawan Seni

STANDARD PEMBELAJARAN

Dalam bab ini, murid akan dapat:

4.1 Persepsi Estetik

- 4.1.1 Menjelaskan definisi e-Usahawan Seni serta kepentingannya.
- 4.1.2 Menghuraikan ciri-ciri e-Usahawan Seni.
- 4.1.3 Mengenal pasti nilai pasaran komersial dalam *art scene* semasa.

4.2 Aplikasi Seni

- 4.2.1 Mengeksplorasi dan menganalisis pasaran e-Usahawan Seni melalui kajian lapangan dari aspek:
 - (i) nilai komersial
 - (ii) *art scene* semasa
 - (iii) cabaran dan isu pasaran seni
 - (iv) akta yang berkaitan perdagangan elektronik

4.3 Ekspresi Kreatif

- 4.3.1 Menghasilkan kertas cadangan projek pemasaran e-Usahawan Seni berdasarkan:
 - (i) perancangan dan pelaksanaan
 - (ii) *art scene* semasa
 - (iii) kreativiti
 - (iv) pemilihan media pemasaran

4.4 Seni dalam Kehidupan

- 4.4.1 Membuat refleksi tentang kertas cadangan projek e-Usahawan Seni berdasarkan:
 - (i) latar belakang kajian
 - (ii) dokumentasi kertas cadangan projek e-Usahawan Seni
- 4.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin e-Usahawan Seni.
- 4.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan.

Perubahan ekonomi konvensional kepada ekonomi digital melahirkan ramai e-usahawan yang berjaya. Pasaran perniagaan karya seni terus berkembang seiring dengan persekitaran ekonomi digital yang dinamik. Pasaran karya seni tidak terhad kepada pameran, galeri dan promosi secara fizikal sahaja. Seiring dengan perkembangan Internet, pengkarya seni dapat memasarkan hasil karya mereka secara dalam talian menggunakan platform e-dagang. Individu dan usahawan yang memasarkan seni secara digital ini dikenali sebagai e-Usahawan Seni.

Hal ini bukan sahaja memudahkan penajaan pendapatan secara dalam talian, malah dapat menjimatkan kos, masa dan sekadar di hujung jari sahaja. Transisi keusahawanan dapat dilaksanakan seiring dengan perkembangan ruang maya sebagai satu ruang komunikasi pelbagai hala dalam melahirkan masyarakat baharu, iaitu masyarakat berinformasi atau masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based society*).



Kod QR



Platform digital seni visual
[http://arasmega.com/qr-link/
platform-digital-seni-visual/](http://arasmega.com/qr-link/platform-digital-seni-visual/)
(Dicapai pada 14 Ogos 2020)



Tahukah Anda?

Biennale seni – pameran seni mega yang berlaku setiap dua tahun di sesebuah negara. Dalam era Internet, biennale seni dijenamakan dalam bentuk digital.

4.1 PERSEPSI ESTETIK

4.1.1 DEFINISI e-USAHAWAN SENI SERTA KEPENTINGANNYA

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2007), keusahawanan merujuk kepada usahawan atau kegiatan dan kemahiran usahawan. e-Usahawan pula merujuk kepada ekonomi digital berdasarkan kepada teknologi pengkomputeran digital. Masyarakat hari ini berinteraksi menerusi pelbagai platform media sosial. Platform ini telah melahirkan ramai usahawan muda dalam usaha mereka meluaskan jaringan perniagaan bagi memperkenalkan produk sekali gus menjana pendapatan yang tinggi setiap bulan.

e-Usahawan Seni ialah individu yang menjalankan perniagaan dan memasarkan produk seni secara dalam talian. e-Usahawan Seni menggunakan platform e-dagang untuk memasarkan perkhidmatan dan karya seni. Peralihan ekonomi konvensional kepada ekonomi digital relevan dengan suasana perniagaan yang kompetitif dan moden. Wujud pelbagai jenis perkhidmatan dan pemindahan maklumat digital seperti imej, audio, teks dan perisian. Aktiviti ini dijalankan secara elektronik menggunakan rangkaian Internet untuk meningkatkan kecekapan dan keberkesanan proses pasaran dan perniagaan (ecommerceplatforms.com).



Tahukah Anda?

Knowledge-based society merupakan ekonomi yang bergantung kepada pengeluaran, pengedaran dan penggunaan pengetahuan. Ekonomi sebegini menjadi pemangkin kepada kreativiti dan inovasi yang menuntun keupayaan daya saing dan kecekapan kemahiran sumber manusia, inovasi dan kemajuan teknologi.



Keputusan e-Usahawan Seni

Ekonomi digital telah menjadi trend pada masa ini, justeru ramai yang sentiasa mencari ruang dan peluang untuk menjana pendapatan secara dalam talian. Kini, kebanyakan perkhidmatan banyak disediakan dan dijalankan secara dalam talian tidak kira sistem perbankan, laman membeli-belah, malah tidak kurang juga aktiviti kesenian. Berikut merupakan kepentingan e-Usahawan Seni.

1. Merebut peluang sebagai usahawan digital. Platform digital memberi impak yang besar kepada usahawan seni di negara ini. e-Usahawan Seni boleh meluaskan jaringan perniagaan bagi menjana ekonomi sendiri dan negara.

1

2. Menggalakkan interaksi atau komunikasi menerusi platform media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram dan lain-lain sebagai medium penggerak yang lebih pantas dan inovatif. Medium ini dapat membentuk komuniti seni yang lebih besar dalam ruang siber.

2

3

4. Mengekalkan identiti negara menerusi sejarah, kebudayaan dan kesenian Melayu. Data dan catatan mengenai kebudayaan dan kesenian boleh disimpan secara dalam talian supaya dapat ditatapi oleh generasi akan datang. Pembangunan dan penyimpanan karya seni secara digital juga memudahkan rujukan masyarakat umum.

4

4.1.2 CIRI-CIRI e-USAHAWAN SENI

Penggunaan Internet merangkumi pelbagai aktiviti berkaitan pencapaian masyarakat terhadap maklumat yang inklusif. Penyertaan digital adalah kunci untuk meningkatkan kesedaran tentang manfaat dan faedah daripada teknologi digital. Terdapat pelbagai barangan dan perkhidmatan yang ditawarkan melalui e-dagang. Oleh itu, penyertaan usahawan seni dalam e-dagang berupaya menyebarkan pemasaran dan capaian karya seni dengan lebih pantas. Berikut merupakan ciri-ciri usahawan yang berorientasikan media digital atau e-Usahawan Seni.



EMK

Murid akan menerapkan teknologi maklumat dan komunikasi semasa melayari Internet tentang trend pasaran digital bagi karya seni termasuklah seni visual, seni halus, seni kraf dan karya kreatif.

1

Berupaya meneroka dan mengambil peluang. Ciri-ciri e-Usahawan Seni bukan sahaja pandai mengambil peluang tetapi perlu juga bijak menganalisis, merumus dan mengambil tindakan.

2

Bijak memperoleh maklumat yang terkini, tepat dan jelas. e-Usahawan Seni haruslah mempunyai kepintaran dalam rangkaian dalaman dan rangkaian luaran bagi memastikan perniagaannya sentiasa berdaya saing.

3

Kreatif dan inovatif. Seorang e-Usahawan Seni perlu berupaya menghasilkan idea dan konsep baharu yang dapat diterjemahkan dan dikomersialkan di Internet.

4

Mempunyai visi yang jelas. Seorang e-Usahawan Seni yang mempunyai visi yang jelas akan membuat keputusan yang terbaik dan mempertimbangkan cabaran, ancaman dan juga peluang yang bakal dihadapinya.

5

Fleksibiliti dan berfikir terbuka. Seorang e-Usahawan Seni perlu mempunyai pemikiran yang holistik dalam pelbagai bidang dan dapat melihat, merebut dan menganalisis peluang yang ada dengan sendirinya.

6

Mengikuti perkembangan *art scene* semasa. Seorang e-Usahawan Seni perlu sentiasa menjadi *world leader* dan mencari idea-idea baharu serta dapat mengintegrasikan idea tersebut kepada penyelesaian yang rasional dan kreatif.

7

Optimistik. Seorang e-Usahawan Seni perlu sentiasa berfikir ke hadapan dan sentiasa berfikir positif terhadap tindakan yang akan diambil. Mereka perlu mempunyai semangat mencipta dan mengilhamkan konsep serta idea yang baharu.

8

Sedia dan bijak menghadapi risiko. Seorang e-Usahawan Seni haruslah mengira dan menghitung risiko yang bakal dihadapi bagi mengelakkan kemungkinan kerugian pada masa hadapan.

9

Sifat kepimpinan. Seorang e-Usahawan Seni perlu mempunyai ciri-ciri kepimpinan seperti karismatik, transaksional, transformasi dan berwawasan.



Tip

Anda boleh memasarkan hasil karya secara digital menerusi Internet dengan menganjurkan "Studio Terbuka" yang boleh dikunjungi oleh penggiat seni secara dalam talian sahaja.



PAK-21 *Listening Triad*

1. Murid membentuk tiga orang dalam satu kumpulan. Seorang murid bertindak sebagai penyoal, seorang akan menjawab soalan dan seorang lagi menjadi pencatat.
2. Pencatat akan membuat laporan selepas sesi soal jawab berakhir.
3. Bagi sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang seterusnya, peranan setiap orang akan bersilih ganti.

Diambil dan diubah suai daripada iamk.com.my, 2017



4.1.3 NILAI PASARAN KOMERSIAL DALAM ART SCENE SEMASA

Perniagaan dalam talian menggunakan teknologi dan aplikasi untuk menghubungkan sistem perniagaan yang kritikal secara terus kepada pelanggan, pekerja, dan pembekal melalui intranet, **ekstranet** dan laman web tidak kira saiz, lokasi serta jenis perniagaan. Perniagaan jenis ini dikenali sebagai e-perniagaan, pemasaran Internet, perniagaan Internet, e-dagang dan keusahawanan digital.

Pasaran komersial seni visual berupaya membantu menjana pendapatan sesebuah negara kerana sifatnya yang universal dan merentas sempadan. Seni visual boleh membantu meningkatkan pendapatan negara jika dipromosikan dengan sebaik-baiknya. Melalui e-USahawan Seni, seni visual telah dipromosikan di luar negara dan menggalakkan eksport hasil karya tempatan. Nilai komersial dan peranan e-USahawan Seni dapat dibincangkan melalui aspek yang berikut:



EMK

Pembelajaran e-USahawan Seni dapat menerapkan ciri-ciri dan elemen keusahawanan dalam kalangan murid sehingga menjadikannya sebagai satu budaya. Maklumat berkaitan mampu memupuk dan membangunkan minda kreatif dan inovatif murid-murid dalam memacu idea dalam pasaran *art scene* semasa.

Aspek Nilai Komersial dan Peranan e-USahawan Seni



Rajah 4.1 Aspek nilai komersial dan peranan e-USahawan Seni

1 Ekonomi

Seni visual ialah cabang baharu dalam hasil eksport negara dan mempunyai potensi untuk dikembangkan. Perubahan pemasaran konvensional kepada pemasaran digital berjaya melonjakkan lagi pasaran seni visual. Penampilan pada peringkat antarabangsa juga memberi peluang kepada seniman dan pengkarya tanah air untuk lebih dikenali menerusi kerjasama dengan Balai Seni Negara (BSN) dan galeri seni tempatan.

Ekonomi digital menjadi fenomena baharu kepada ekonomi dunia, termasuk dalam aspek ekonomi mikro, ekonomi makro, teori organisasi dan pengurusan. Sejak tahun 2013, sebanyak 277 karya seni visual Malaysia daripada 126 pengkarya tempatan telah dipamerkan di pasaran antarabangsa. Pada tahun 2019 sahaja, jumlah eksport seni visual Malaysia mencecah RM11.4 juta (BH Online, 2015).

Berikutan daripada itu, kerajaan telah memperuntukkan RM20 juta kepada Perbadanan Ekonomi Digital Malaysia (MDEC) bagi mengembangkan industri kreatif negara secara menyeluruh (BH Online, 2020).



Kod QR



Seni dan ekonomi
<http://arasmega.com/qr-link/seni-dan-ekonomi/>
 (Dicapai pada 16 Ogos 2020)

2 Politik

Perubahan politik dalam sesebuah negara mempengaruhi pengurusan perdagangan dan perniagaan. Ekonomi klasik berdasarkan kepada faktor fizikal dan modal (tanah, wang dan buruh) telah berubah kepada ekonomi digital. Ekonomi digital berdasarkan kepada faktor-faktor intelektual yang berasaskan ilmu pengetahuan dan informasi, teknologi, kreativiti dan pelbagai bentuk modal inovatif yang mengawal dunia. Perubahan trend ekonomi adalah mengikut peredaran masa dan keperluan.

Perkembangan era digital di Malaysia merupakan satu peralihan politik bagi memenuhi keperluan semasa global. Masyarakat berinteraksi dan berkomunikasi menerusi platform media sosial yang diwujudkan seperti Facebook, Twitter, Instagram dan lain-lain. Sehubungan dengan itu, usahawan Malaysia perlu bijak merebut peluang dan menjadikannya satu inisiatif perniagaan terbaharu sebagai usahawan digital.

3 Sosiologi

Gaya hidup masyarakat dengan pelbagai latar belakang sosial menjadikan karya yang dipasarkan mempunyai perbezaan dan kepelbagaian. Selain itu, kehendak dan keinginan individu juga berbeza, justeru kepelbagaian permintaan telah mewujudkan kepelbagaian dalam penawaran. Lazimnya, golongan yang berpendapatan rendah tidak akan memilih hasil karya yang mahal. Berbeza pula dengan golongan yang berpendapatan tinggi dengan gaya hidup yang eksklusif pasti lebih gemar dengan hasil karya yang eksklusif.

Taraf hidup masyarakat di Malaysia juga semakin meningkat. Pasaran produk seni turut mendapat tempat dalam kalangan mereka yang ingin menyimpan koleksi seni. Pada zaman revolusi teknologi telekomunikasi dan multimedia tanpa sempadan ini, Internet adalah satu kewajipan bagi setiap rumah. Pelbagai latar belakang sosial masyarakat menjadikan karya yang dipasarkan mempunyai kepelbagaian dan perbezaan. Pengguna Internet juga lebih gemar membeli dalam talian.

4 Psikologi

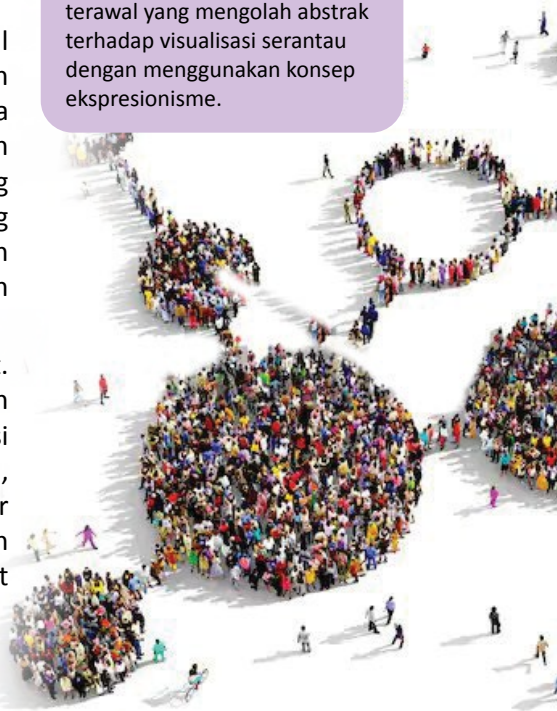
e-USahawan Seni perlu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka mengenai pasaran digital yang memerlukan nilai ketabahan yang tinggi. Mereka perlu melengkapkan diri dengan melihat kepada skop yang lebih besar. Mereka juga perlu mengetahui ruang untuk menyelesaikan sesuatu masalah dan peluang untuk terus meningkatkan hasil karya bagi memenuhi keperluan pasaran digital. Kesedaran psikologi dalaman ini amatlah perlu bagi setiap usahawan yang ingin berjaya mencipta nama dalam dunia perniagaan digital.

Selain itu, usahawan digital haruslah sentiasa bersikap positif dan tidak mengendahkan sebarang perasaan negatif sama ada dari dalam diri mereka mahupun pengaruh luar. Penggiat seni tempatan tidak seharusnya berpuas hati dengan kejayaan menawan hati penggemar tempatan, sebaliknya mereka perlu merebut peluang daripada perkembangan pasaran seni global.



Info

"Siri Pago-pago" karya Abdul Latiff Mohidin adalah karya terawal yang mengolah abstrak terhadap visualisasi serantau dengan menggunakan konsep ekspresionisme.



5 Pengurusan

Pembangunan dan literasi keusahawanan digital serta pengaplikasian perniagaan dalam talian telah menjadi satu fenomena dalam kalangan pengguna Internet, khususnya kepada murid. Pelbagai aplikasi dan platform yang dapat diakses melalui Internet telah menjadikan sesebuah perniagaan itu menjadi kurang kompleks dan lebih mudah dilaksanakan dengan modal yang minima tanpa didokong oleh faktor kerjaya atau profesion seseorang. Pengurusan dalam memasarkan produk oleh e-usahawan tidak memerlukan modal yang besar berbanding dengan pengurusan secara manual.

Menurut Perbadanan Ekonomi Digital Malaysia (MDEC) (2016), 60 peratus daripada pengguna media sosial adalah pembeli dalam talian menerusi telefon pintar. Kaedah komuniti berkomunikasi untuk menjual dan membeli telah berubah. Sekiranya perniagaan dahulu memerlukan promosi untuk melariskan jualan, kini dengan kewujudan media sosial, informasi percuma dan testimoni daripada pengguna produk digunakan sebagai pemasaran dan berupaya menggalakkan penjualan dengan lebih cekap. Galakan aktiviti permintaan dan penawaran di peringkat domestik dan global mampu memberi laluan kepada e-USahawan Seni memasarkan hasil seni mereka dengan lebih meluas.



Tahukah Anda?

Industri kreatif telah menyumbang AS\$3 trilion kepada Keluaran Dalam Negara Kasar (KDNK) Amerika Syarikat. Manakala di Malaysia pula sebanyak RM9.4 bilion pada tahun 2008. Sumbangan ini mencerminkan bahawa industri kreatif berupaya menjana pertumbuhan ekonomi di samping memartabatkan budaya dan kesenian negara. Malah, Dasar Industri Kreatif Negara (DIKN) telah digubal sebagai satu dasar induk bagi menetapkan prinsip-prinsip asas pembangunan industri kreatif secara giat dan proaktif di negara ini.



KBAT

Jika anda merupakan seorang usahawan digital, perlukah anda membeli atau membina gudang seni atau sekadar menyewanya sahaja? Nyatakan risiko yang akan anda hadapi bagi pilihan tersebut.



Aktiviti Kreatif

Tujuan:

Mengumpul dan membentangkan maklumat berkaitan e-Usahawan Seni dan peluang perniagaan dalam talian.

Alat dan bahan:

Menggunakan komputer atau komputer riba di dalam makmal komputer dan capaian Internet.

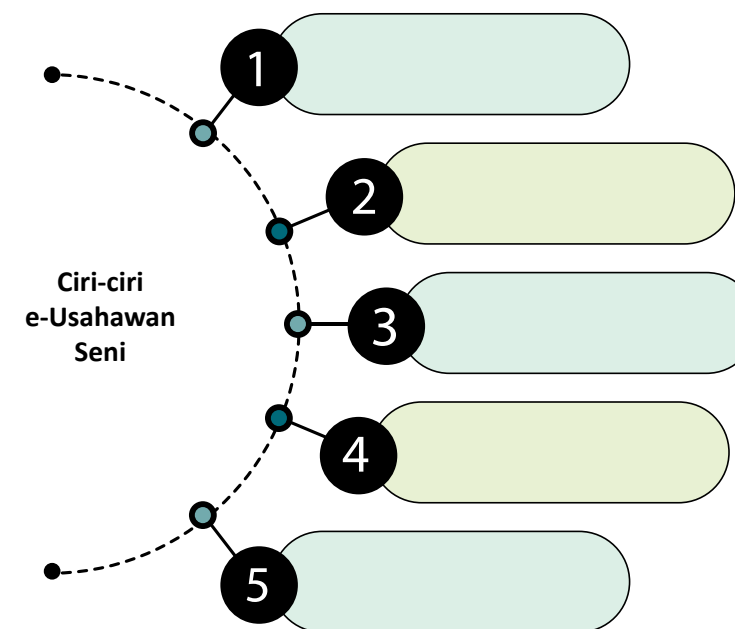
Langkah-langkah:

1. Secara berpasangan, murid perlu mencari maklumat mengenai e-Usahawan Seni dan peluang untuk menjadi e-usahawan melalui e-dagang dengan menggunakan komputer atau komputer riba.
2. Seorang murid akan mencatat maklumat yang diberikan oleh rakan yang diperolehi daripada Internet.
3. Pilih satu cabang perniagaan yang sesuai dengan kebolehan dan minat anda. Hasilkan kertas kerja mengenai perniagaan tersebut.
4. Pastikan barangan seni yang dipasarkan menepati kehendak pelanggan.
5. Murid perlu menyenaraikan jenis barangan seni yang hendak dipasarkan.
6. Murid membuat contoh untuk pemasaran barangan seni yang dipilih.
7. Lakukan pembentangan secara berpasangan.



Latihan Formatif

1. Apakah yang anda faham tentang e-Usahawan Seni?
2. Hasilkan peta pemikiran yang sesuai dengan menghuraikan ciri-ciri e-Usahawan Seni.



Rajah 1 Ciri-ciri e-Usahawan Seni

3. Nyatakan perbezaan antara usahawan seni dengan e-Usahawan Seni dalam jadual yang berikut.

Jadual 1

Usahawan Seni	e-Usahawan Seni

4. Bincangkan di dalam kelas bersama guru tentang hasil seni yang akan anda usahakan untuk dipasarkan dalam talian. 🧠

4.2 APLIKASI SENI

4.2.1 EKSPLORASI DAN ANALISIS PASARAN e-USAHAWAN SENI

Platform e-dagang merujuk kepada platform beli-belah dalam talian yang menjalankan transaksi elektronik. Kerajaan telah melancarkan kempen e-dagang bagi menggalakkan masyarakat beralih kepada digitalisasi perniagaan. Kempen ini ialah kerjasama antara pihak kerajaan, Perbadanan Ekonomi Digital Malaysia (MDEC) dan platform e-dagang (Kementerian Kewangan Malaysia, 2020).

Perkembangan ekonomi global yang semakin rancak dengan kemajuan teknologi maklumat dan komunikasi menyebabkan ramai pengguna mengambil peluang untuk menjadi usahawan digital dengan menerokai bidang perniagaan secara dalam talian. Usaha ini bagi membantu mengembangkan perniagaan mereka hanya dengan menggunakan platform digital. Platform digital ini dapat merangsang kreativiti pengeluar dan pengguna dengan teknologi baharu di samping penambahbaikan dari segi penerokaan pasaran dan peluang yang ada.

Aspek yang boleh dikaji bagi mengeksplorasi dan menganalisis pasaran e-Usahawan Seni ialah aspek nilai komersial, *art scene* semasa, cabaran dan isu pasaran seni serta akta yang berkaitan perdagangan elektronik.

Nilai Komersial

Harga

Penawaran harga bagi karya adalah mengikut nilai sesebuah karya sama ada berkualiti atau sebaliknya. Nama pengkarya juga memainkan peranan penting dalam menentukan harga karya di pasaran. Bagi pengkarya yang terkenal, mereka mempunyai peluang pasaran yang lebih luas dan biasanya mendapat peluang sehingga ke luar negara. Syarikat yang menguruskan pemasaran karya seni juga bertanggungjawab dalam menentukan harga sesebuah karya yang ingin dipasarkan.

Promosi

Promosi ialah aspek yang penting dalam bidang perniagaan terutama sekali dalam platform e-dagang. Pelbagai kaedah promosi boleh digunakan untuk memasarkan barangan seperti menyediakan risalah yang menarik di laman membeli-belah dalam talian, Instagram, Facebook dan sebagainya. Promosi yang menarik dan berkesan berupaya mempengaruhi pemikiran peminat seni di Malaysia untuk memiliki hasil sesebuah karya. Publisiti juga membantu mempromosikan barangan yang hendak dijual secara manual.

Rajah 4.2 Dua aspek penilaian nilai komersial



PAK-21 Picnic

1. Murid menampal beberapa karya yang dihasilkan oleh mereka di dalam kelas.
2. Setiap karya diletakkan harga yang sesuai dengan kos yang dikeluarkan.
3. Setiap murid akan menerangkan harga karya mereka dan kaedah pemasaran secara dalam talian menggunakan platform e-dagang.
4. Aktiviti pengajaran dan pembelajaran (PdP) ini dilaksanakan secara bebas dan santai.



Contoh e-Usahawan Seni



Pengkarya: Azian Hashim
Tahun: 2018
Tajuk: Ruang Masa
Media: Media campuran atas kanvas
Ukuran: 122 cm x 154 cm
Nilai karya: RM18,000
Koleksi: Mr. Boston

Karya Azian Hashim berjudul “Ruang Masa” dijual dengan harga RM18,000 secara dalam talian. Karya ini dibeli oleh seorang pengumpul lukisan persendirian untuk simpanan peribadinya.

Karya seni halus berbeza dengan produk lain kerana mempunyai peminat dan apresiasi nilai seni yang tersendiri serta tidak terikat pada masa dan harga. Pembeli sanggup membayar dengan harga yang mahal kerana mereka mengetahui nilai sejarah lukisan yang dihasilkan sangat eksklusif dan memiliki cita rasa yang diinginkan. Terdapat tiga kriteria utama dalam menentukan nilai komersial sesebuah lukisan, iaitu pengkarya, sejarah dan pemilik koleksi.

Sumber: AZ Fine Art

Kriteria Penentuan Nilai Komersial



Foto 4.1 Pengkarya

Azian Hashim dilahirkan pada tahun 1973 di Kelantan. Beliau menerima Ijazah Sarjana Muda (Kepujian) Seni Halus dan Sarjana Seni Halus, Universiti Teknologi MARA (UiTM). Beliau bergerak aktif menyertai pelbagai pameran dan pernah memenangi beberapa anugerah bermula tahun 1994. Azian Hashim ialah seorang pengkarya seni moden yang semakin mendapat tempat dalam kalangan penggemar seni moden Malaysia. Hasil karya beliau menggambarkan kehidupan masyarakat setempat yang kaya dengan adat resam Melayu dan meletakkan agama Islam sebagai cara hidup. Setiap karyanya berkonsepkan perhambaan diri kepada Tuhan semesta alam.



Foto 4.2 Sejarah pemasaran karya

AZ Fine Art telah ditubuhkan pada tahun 1998. Pada peringkat awal penubuhan, syarikat ini beroperasi di Jalan Sri Cemerlang, Kota Bharu. Penubuhan syarikat ini tercetus apabila Azian berjaya meraih Anugerah Insentif di Galeri Shah Alam pada tahun 1994. AZ Fine Art ialah syarikat yang berdaftar untuk memasarkan hasil karya menerusi Facebook, Instagram, Blogspot dan Twitter. Syarikat ini juga memasarkan karya seni pengkarya muda yang berbakat dalam mencari pengalaman dan pendapatan.



Foto 4.3 Koleksi karya di Galeri Pulau Pinang

Karya pelukis ini kebanyakannya dibeli oleh organisasi terkenal seperti Galeri Petronas, Galeri Shah Alam, Galeri Pulau Pinang, Malaysian Heritage dan beberapa organisasi lain. Selain itu, karya pelukis ini juga turut menjadi koleksi persendirian beberapa individu.

Sumber: AZ Fine Art

Art Scene Semasa

Trend *art scene* semasa sentiasa berubah mengikut permintaan dan pasaran semasa. Sesuatu yang popular sering kali menjadi ikutan masyarakat. Kebolehpasaran hasil seni dilihat dari segi menepati norma-norma dan nilai budaya yang mementingkan sensitiviti individu dan nilai estetik. Seiring dengan peningkatan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dan media sosial, pasaran hasil seni mengalami perubahan ketara. Wujud pengeksploitan media global arus perdana yang menggunakan teknologi berorientasikan digital.

Hasil karya seni bebas dipasarkan menerusi media Internet dan media sosial seperti Facebook, Instagram, Blog, galeri dalam talian atau galeri digital dan banyak lagi platform dalam talian yang lain. Pengkarya perlu mengurus dan mengawal medium pasaran seni mereka dengan baik jika mahu bersaing dengan pengkarya-pengkarya yang lain secara berkesan. Penglibatan secara aktif berupaya memberikan kelebihan dari segi daya saing sekali gus hasil seni ini dapat disebarluaskan merentasi negara, nilai dan budaya.



EMK

Murid akan menerapkan teknologi maklumat dan komunikasi semasa melayari Internet tentang *art biennale*. Murid boleh mengetahui tentang pameran seni mega yang pernah dan akan dijalankan di dalam dan luar negara.



Cabaran dan Isu Pasaran Seni

Pemusatan antara hasil seni dengan teknologi digital telah mewujudkan inovasi dan kreativiti pemasaran produk seni. Namun begitu, pasti ada cabaran dan kesukaran yang dihadapi oleh e-USahawan Seni dalam memasarkan produk seni mereka selaras dengan persekitaran semasa.



Kesedaran terhadap industri kreatif

Kurang kesedaran terhadap kepentingan dan potensi industri kreatif dalam kalangan masyarakat merupakan antara isu yang dihadapi oleh industri kreatif di negara ini. Karya kreatif sukar dinilai dalam konteks komersial, justeru kurang pelaburan dalam membangunkan dan mengkomersialkan idea kreatif serta galakan modal insan yang berbakat dalam seni.

Harta intelek

Harta intelek merupakan antara aspek penting dalam industri kreatif. Pembudayaan harta intelek yang meliputi kesedaran dan budaya menghormati hak cipta masih belum dihayati sepenuhnya oleh masyarakat di negara ini. Akibatnya karya tempatan hilang hak cipta dan peluang meraih pulangan yang sepatutnya.



Pembangunan modal insan

Pembangunan modal insan merupakan cabaran yang dihadapi. Industri kreatif merupakan industri yang unik kerana memerlukan modal insan yang terdiri daripada mereka yang mempunyai minat, bakat dan kebolehan tersendiri. Bakat-bakat baharu seharusnya diberi tumpuan dan dorongan daripada aspek peruntukan teknologi, kewangan, pendidikan dan latihan yang dapat membantu mereka melahirkan idea yang bertaraf antarabangsa.



Tahukah Anda?

e-Dagang ialah platform ekonomi digital yang memberikan manfaat kepada usahawan muda yang mahu menceburi keterangkuman digital. Antaranya ialah Artpal, Amazon, eBay dan Craigslist.



Teknologi

Kemajuan teknologi memainkan peranan penting dalam memajukan industri kreatif, namun di negara ini perkembangan teknologi tidak dapat digunakan sepenuhnya berikutan kekurangan pengetahuan dan kemahiran. Aplikasi teknologi dalam industri kreatif berada pada tahap minimum berbanding dengan keupayaannya yang begitu besar yang memerlukan daya kreativiti dan inovasi yang tinggi.

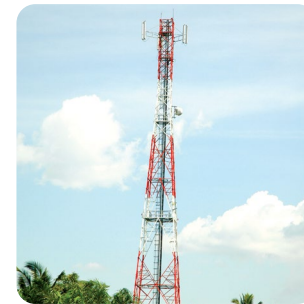
Dana dan insentif kewangan

Kurang penyelarasan dalam penyediaan dana oleh jabatan dan agensi kerajaan serta institusi kewangan yang mengendalikannya. Hal ini kerana tiada jaminan bahawa karya yang dihasilkan boleh membawa keuntungan dan kejayaan. Sesebuah karya banyak bergantung kepada faktor-faktor di luar kawalan seperti cita rasa penonton yang berbeza antara satu sama lain.



Prasarana

Prasarana merupakan tanggungjawab yang perlu dikongsi bersama-sama pihak kerajaan dan swasta. Tanggapan umum bahawa prasarana perlu disediakan oleh kerajaan perlu diubah. Pihak swasta harus digalakkan untuk terlibat secara aktif dalam membangunkan industri ini.



Persaingan

Malaysia merupakan sebuah negara di Kepulauan Melayu yang mempunyai latar budaya yang hampir sama, justeru aspek persaingan tidak dapat dielakkan. Persamaan produk dengan negara-negara jiran seperti Indonesia dan Thailand mewujudkan persaingan dalam merebut pasaran yang terhad.



Akta yang Berkaitan Perdagangan Elektronik

Perdagangan elektronik semakin berkembang pesat, namun kecanggihan teknologi maklumat pada hari ini menyebabkan pasaran elektronik semakin kompleks dan mencabar. Isu-isu perundangan berkaitan pembentukan dan penguatkuasaan kontrak secara elektronik sering timbul. Oleh sebab itu, peruntukan akta yang berkaitan perdagangan elektronik amat penting dalam memastikan persekitaran pasaran digital selamat.

Akta Perdagangan Elektronik 2006

Di Malaysia, Akta Perdagangan Elektronik 2006 merupakan undang-undang perdagangan elektronik dan penggunaan mesej elektronik yang memenuhi kehendak untuk membolehkan dan memudahkan urus niaga dijalankan secara sah walaupun dalam talian. Akta ini mengandungi lima bahagian yang perlu dipatuhi oleh pengkarya sekiranya ingin memasarkan hasil karya dalam laman web.

Bahagian I

Perihal penguatkuasaan akta dan tafsiran.

Bahagian II

Pengiktirafan undang-undang mesej elektronik.

Bahagian III

Kehendak undang-undang melalui cara elektronik dari segi tulisan, tandatangan, meterai, saksi, asal, penyimpanan dokumen, salinan, bentuk dokumen dan cara penyampaian dan penyerahan.

Bahagian IV

Komunikasi mesej elektronik.

Bahagian V

Peruntukan peraturan-peraturan suai manfaat.

e-USahawan Seni menggunakan platform e-dagang bagi memasarkan hasil karya seni dalam dan luar negara. Kerajaan juga menggalakkan golongan muda untuk menggunakan platform e-dagang. Hal ini demikian kerana, e-USahawan Seni merupakan satu pemangkin pendapatan digital dalam kalangan belia dan usahawan mikro serta menyumbang kepada ekonomi digital negara. Kewujudan e-USahawan Seni yang menggalakkan dalam kalangan pengkarya seni tempatan selaras dengan agenda ekonomi digital negara.



Kod QR



Akta Perdagangan Elektronik 2006
<http://arasmega.com/qr-link/akta-perdagangan-elektronik-2006/>
(Dicapai pada 16 Ogos 2020)



Aktiviti Kreatif

Tujuan:

Membuat penyelidikan tentang keperluan komuniti terhadap e-USahawan Seni melalui pemerhatian pasaran.

Langkah-langkah:

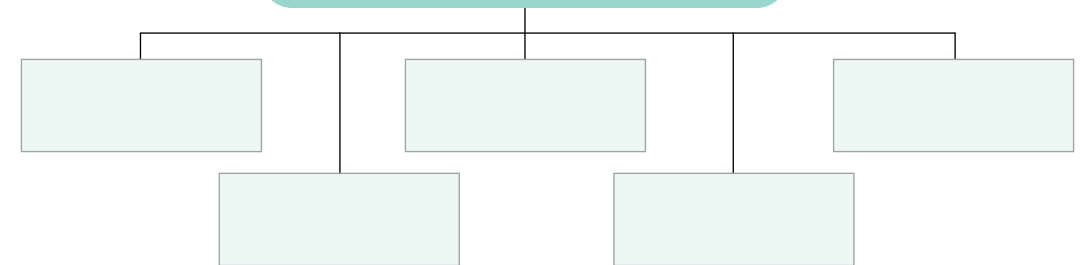
1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan kecil.
2. Setiap kumpulan dikehendaki memilih dua jenis bentuk perniagaan dalam talian.
3. Murid dikehendaki menganalisis pasaran atau platform yang menjadi pilihan pengguna untuk membeli barangan secara dalam talian.
4. Murid perlu membuat kesimpulan berdasarkan analisis yang telah dibuat.
5. Kongsikan hasil dapatan kumpulan anda dengan kumpulan lain menggunakan pelbagai kaedah yang kreatif dan inovatif.
6. Persembahkan dalam bentuk multimedia yang menarik.



Latihan Formatif

1. Apakah nilai komersial pasaran e-USahawan Seni?
2. Nyatakan tiga kriteria dalam menentukan nilai komersial sesebuah karya.
(a) _____
(b) _____
(c) _____
3. Aplikasi peta buih untuk menerangkan tentang cabaran dan isu pasaran seni.
4. Rajah di bawah merupakan lima bahagian yang ada dalam Akta Perdagangan Elektronik 2006. Isi ruangan kosong di bawah dengan jawapan yang sesuai.

Akta Perdagangan Elektronik 2006



Rajah 2 Akta Perdagangan Elektronik 2006

4.3 EKSPRESI KREATIF

4.3.1 PENGHASILAN KERTAS CADANGAN PROJEK PEMASARAN e-USAHAWAN SENI

Selari dengan perkembangan era digital di Malaysia, Internet bukan sahaja menjadi medium pemudah cara dari segi operasi sesebuah syarikat, malah turut berfungsi sebagai ruangan para usahawan memasarkan produk dan hasil karya mereka. Interaksi dan komunikasi menerusi platform media sosial yang popular seperti Facebook, Twitter dan Instagram adalah antara cara paling mudah untuk mendekati kumpulan sasaran usahawan.

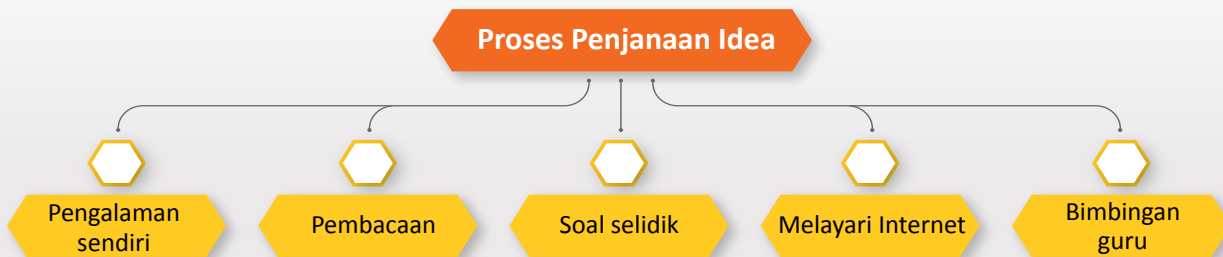
Perancangan dan Pelaksanaan

Proses Penjanaan Idea

Sebelum menghasilkan kertas cadangan projek pemasaran e-Usahawan Seni, setiap murid perlu mempunyai perancangan dan pelaksanaan projek. Murid boleh memilih kaedah yang sesuai dalam melaksanakan kertas cadangan projek. Proses penjanaan idea boleh dibuat melalui:



Murid boleh menerapkan teknologi maklumat dan komunikasi semasa melayari Internet tentang pelukis komik Malaysia yang popular di webtoon.com.



Rajah 4.3 Proses penjanaan idea

Proses Penghasilan Kertas Cadangan Projek e-Usahawan Seni



Rajah 4.4 Proses penghasilan kertas cadangan projek

Kerangka Konseptual Projek e-Usahawan Seni



Rajah 4.5 Kerangka konseptual projek e-Usahawan Seni

Contoh Proses Penghasilan Kertas Cadangan Projek e-Usahawan Seni

Tajuk

Pemasaran e-Usahawan Seni.

Pengenalan/latar belakang

1. Pendaftaran

Bahagian pertama adalah dengan membuat pendaftaran projek pemasaran di platform media sosial, laman *community online* atau laman e-dagang yang bersesuaian.

2. Analisis dan strategi

Kenal pasti strategi yang ingin digunakan untuk mencapai sasaran pasaran. Strategi yang boleh digunakan ialah sama ada membuat promosi dan pengiklanan bergambar yang sesuai, menyatakan fungsi dan kelebihan produk yang dijual dan memastikan platform yang digunakan mesra pelanggan. Berdasarkan strategi ini, setiap e-Usahawan Seni boleh menganalisis prestasi perniagaan, sekali gus mengenal pasti sama ada matlamat dan objektif tercapai atau tidak. Berikut merupakan empat strategi dalam melaksanakan projek e-Usahawan Seni.

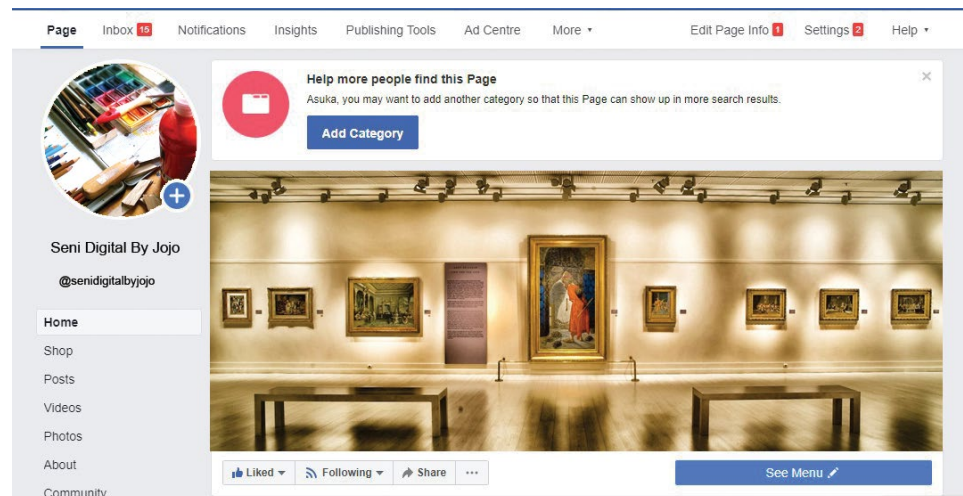
(a) Merancang strategi

e-Usahawan Seni harus merancang dan mengenal pasti saluran pemasaran Internet yang diperlukan. Selain itu, mereka juga perlu mengenal pasti keperluan untuk pembangunan laman web, kemudahan komunikasi, anggaran bajet yang diperlukan dan beberapa idea untuk memulakan projek e-usahawan sehingga selesai dilaksanakan.

(b) Tiada had senarai kawan atau pengikut (Followers)

Platform yang dipilih haruslah tidak mempunyai had dalam mendapatkan pengikut (followers/likers). Hal ini bagi memastikan platform pemasaran yang dibangunkan sampai kepada golongan sasaran.

- (c) Mengasingkan antara kehidupan peribadi dengan perniagaan
e-USahawan Seni perlu mempunyai platform khas untuk tujuan penjualan produk seni supaya wujud pengasingan antara perniagaan dan urusan peribadi. Pengasingan ini perlu supaya usahawan seni lebih fokus untuk memasarkan perniagaan kepada pelanggan sasaran.
- (d) Penjenamaan perniagaan
e-USahawan Seni boleh menjual secara terus kepada kelompok sasaran dan membuat hantaran kepada yang berminat. Peminat atau pembeli pula biasanya akan membantu mempromosikan platform tersebut kepada rakan-rakan mereka lantas mewujudkan satu rangkaian perniagaan yang lebih luas.

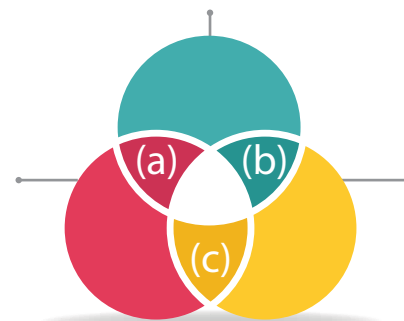


Matlamat

Kertas cadangan projek e-USahawan Seni adalah untuk membangunkan platform e-dagang atau akaun media sosial. Kertas kajian ini juga membincangkan tentang strategi mempromosikan karya menerusi dalam talian.

Objektif kajian

Mendapatkan jumlah *like* dan *followers* daripada pengguna dan bakal pembeli karya.



Memastikan platform pemasaran dan pengiklanan sampai kepada kumpulan sasaran.

Membuat perbandingan secara refleksi sebelum dan selepas projek ini terlaksana.

Persoalan kajian

1. Bagaimana pengkarya memanfaatkan penggunaan platform e-dagang atau media sosial untuk memasarkan karya?
2. Bagaimana pengkarya menarik perhatian khalayak terhadap platform e-dagang atau media sosial?



Nota Guru
Kertas kajian sebenar adalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman langsung murid.

Skop kajian

1. Ayat jualan

Ayat jualan atau *copywriting* merupakan antara elemen penting dalam membina iklan. e-USahawan Seni perlu kreatif semasa menulis ayat iklan dengan rangkaian kata yang menarik supaya audiens suka membacanya. Bagi menghasilkan ayat iklan yang berpengaruh, usahawan perlu mengenal pasti audiens sasaran dan produk yang ingin dijual. Berikut merupakan tip mudah menulis ayat jualan:



Info

Seramai 90 peratus pengguna di Malaysia akan bergantung kepada enjin carian sebaik sahaja melihat sesuatu iklan untuk mendapatkan info lanjut berkaitan dengannya.



- (a) Susunan ayat yang kemas.
- (b) Maksimum perenggan tiga baris.
- (c) Gunakan huruf besar pada perkataan penting.
- (d) Gunakan ayat yang mudah difahami.

2. Tarikh, masa dan media sosial

Penggunaan platform di Internet tidak mempunyai had dari segi tarikh dan masa. Produk atau karya yang diiklankan akan sentiasa ada untuk dilihat oleh audiens sebelum dan selepas produk terjual.

3. Promosi

Promosi menggunakan kemudahan iklan yang tersedia menerusi platform media sosial, laman *community online* atau laman e-dagang yang dipilih.

4. Anggaran kos

Pendaftaran menerusi platform media sosial ialah percuma. Namun, jika melibatkan promosi dalam bentuk berbayar, kebiasaannya akan disertakan dengan pakej bayaran. Oleh itu, e-USahawan Seni boleh memilih pakej mengikut kemampuan.

Rumusan

Laporan

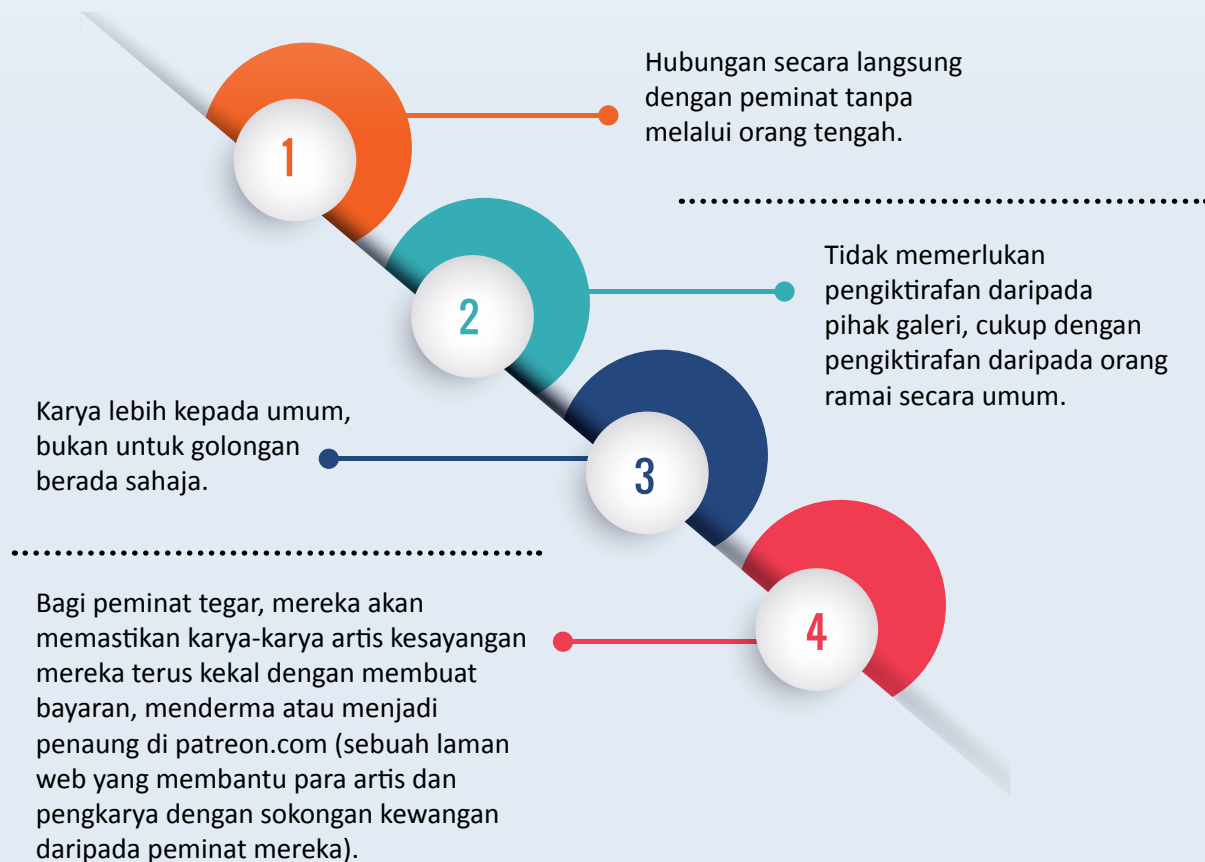
Penulisan laporan perlu disediakan berdasarkan maklum balas yang diterima daripada *followers* menerusi platform yang telah dibangunkan.

Art Scene Semasa

Dalam zaman digital dan Internet, wacana bidang awam semakin relevan. Komputer telah menjadi mod komunikasi pilihan di dunia rangkaian. Revolusi digital merupakan revolusi komunikasi yang telah mengubah masyarakat. Media sosial dan telefon pintar merupakan perkembangan teknologi yang paling penting dalam memberi impak kepada dunia seni sejak penciptaan kamera.

Kini, hubungan antara para pencinta seni telah berkembang dengan penyertaan yang jauh lebih besar dan global serta disertai oleh golongan muda. Era digital telah meletakkan kuasa di tangan pengumpul seni untuk mencari maklumat dengan lebih mudah dan mencipta sebuah masyarakat digital. Terdapat pelbagai cara untuk mendapatkan karya seni. Antaranya ialah menerusi pameran di galeri seni, acara lelongan dan pembelian terus daripada pengkarya.

Menurut Anika Meier, kurator di Muzium Kesenian Leipzig, penggunaan media sosial telah menjadi satu kemestian dan sebahagian besar dalam kehidupan mana-mana artis dan pengkarya (msn.com). Antara sebab media sosial menjadi pilihan utama para pengkarya ialah:



Rajah 4.6 Faktor media sosial menjadi pilihan utama

Sumber: artworkarchive.com



Info

Era digital berkembang dengan pesat. Pada tahun 2007, iPhone pertama memasuki pasaran diikuti dengan pantas oleh iPad pertama dan kemunculan aplikasi Instagram pada tahun 2010.



Kreativiti

Kreativiti bermula dengan asas pengetahuan, mempelajari disiplin dan menguasai cara berfikir (Kam Keong Yew, 2002). Murid boleh belajar untuk menjadi kreatif dengan bereksperimen, meneroka, mempersoal dan membuat andaian serta menggunakan imaginasi dan maklumat. Keupayaan untuk menghasilkan idea-idea inovatif bukan sekadar untuk fungsi minda, tetapi juga fungsi tingkah laku. Berikut merupakan lima tingkah laku utama yang mengoptimalkan otak anda untuk mendapatkan penemuan, iaitu:



Sumber: Dyer, J., Gregersen, H. & Christensen, C.M., 2011

Pemilihan Media Pemasaran

Menurut kajian yang dilakukan oleh Persatuan Pengguna Siber Malaysia, jumlah pengguna digital untuk tahun 2018 adalah seramai 28.7 juta, berbanding pada tahun 2016 hanya 24.5 juta pengguna. Kajian juga mendapati, seramai lebih 87 peratus pembeli e-dagang mempercayai media sosial berupaya membantu mereka untuk membuat pembelian. Seramai 40 peratus peniaga menggunakan media sosial untuk meningkatkan jualan.



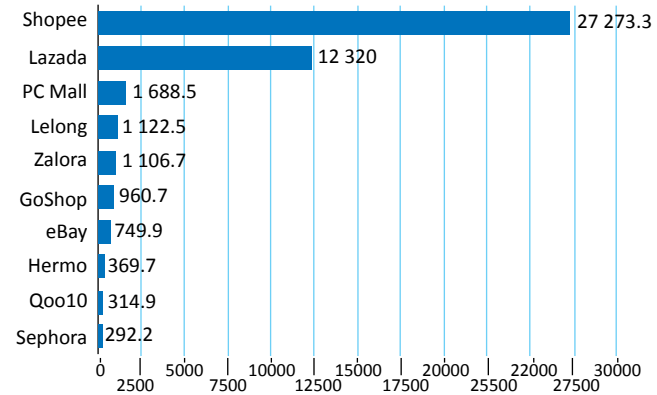
Info

Facebook turut memiliki dua platform media sosial yang popular di Malaysia, iaitu Instagram dan WhatsApp.



Tahukah Anda?

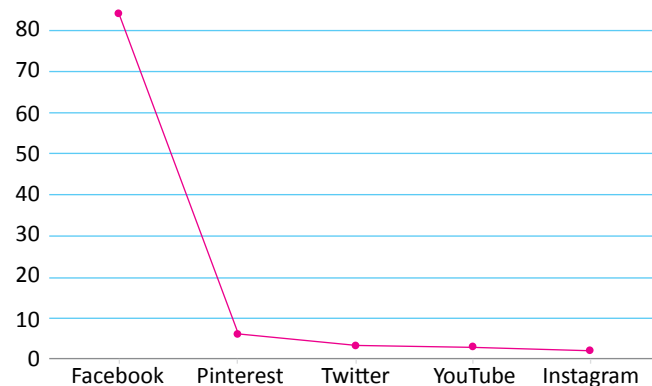
Media sosial pertama di dunia ialah sixdegrees.com yang diperkenalkan pada tahun 1997.



Rajah 4.7 Laman web e-dagang teratas di Malaysia pada suku pertama 2020 mengikut lalu lintas bulanan (dalam 1,000 klik)

Sumber: Statista.com, 2020

Nisbah satu daripada empat pemilik perniagaan seluruh dunia menggunakan Facebook sebagai platform untuk menjual produk (smartinsight.com). Menurut laporan yang dikeluarkan oleh Statista (2019) pula, Facebook merupakan platform media sosial yang paling ramai pengguna berbanding platform media sosial yang lain. Rajah 4.8 menunjukkan graf dominasi Facebook ke atas media sosial yang lain. Daripada 24.6 juta pengguna di Malaysia, 97.3 peratus menggunakan Facebook sebagai rangkaian sosial utama mereka (Portal Rasmi Persatuan Pengguna Siber Malaysia). Berdasarkan rajah di bawah jelas menunjukkan medium Facebook berupaya menjadi platform yang penting dalam pemasaran karya pada masa ini.



Rajah 4.8 Statistik pengguna media sosial di Malaysia (Julai 2019 – Julai 2020)

Sumber: Statcounter.com, 2020



Kod QR



Statistik media sosial di Malaysia
<http://arasmega.com/qr-link/statistik-media-sosial-di-malaysia/>
 (Dicapai pada 16 Ogos 2020)



Aktiviti Kreatif



Who Am I?

Tujuan:

Mengetahui fungsi dan peranan media sosial dan laman e-dagang popular di Malaysia.

Langkah-langkah:

1. Bentuk sebuah kumpulan seramai lima hingga enam orang.
2. Guru akan mengarahkan murid yang terpilih untuk membuat carian di Internet tentang imej logo laman e-dagang dan laman sosial yang popular di Malaysia.
3. Logo tersebut akan ditampal pada belakang murid.
4. Murid terbabit hanya akan menanyakan soalan sebanyak tiga kali kepada rakan kelas yang lain tentang peranan logo beliau. Sekiranya tidak berjaya meneka, giliran akan diberikan kepada murid yang seterusnya.
5. Murid hanya akan dibenarkan kembali ke tempat duduk sekiranya mereka berjaya meneka.



Latihan Formatif

1. Apakah yang dimaksudkan dengan kreativiti?
2. Apakah sebab utama media sosial menjadi pilihan pengkarya seni pada masa ini?
3. Andaikan anda seorang pengkarya, cadangkan platform media sosial yang sesuai untuk menjual hasil karya anda berserta kelebihanannya. 🧠
4. Senaraikan persamaan dan perbezaan fungsi antara TikTok dan Instagram.

Persamaan

Perbezaan

5. Sekiranya anda mempunyai idea untuk mencipta aplikasi media sosial terbaharu, nyatakan ciri-ciri keistimewaan yang ingin anda hasilkan. 🧠

4.4 SENI DALAM KEHIDUPAN

4.4.1 REFLEKSI KERTAS CADANGAN PROJEK e-USAHAWAN SENI

Contoh Penghasilan Kertas Cadangan Projek e-Ushawan Seni

Tajuk

Projek e-Ushawan Seni.

Pengenalan/latar belakang

e-Ushawan Seni ialah individu yang menjalankan promosi, perniagaan dan pemasaran produk seni secara dalam talian. e-Ushawan Seni menggunakan platform e-dagang, laman web peribadi dan media sosial untuk memasarkan produk dan karya seni mereka.

Matlamat

Refleksi kertas cadangan projek ini dibuat sebagai panduan murid mengenal pasti trend pasaran seni di Malaysia dengan mengambil contoh tiga pengkarya yang menjalankan perniagaan karya seni secara dalam talian.

Objektif kajian

1. Mengetahui kaedah pemasaran karya menggunakan Internet sebagai platform utama.
2. Memahami trend pasaran seni yang terdapat di Malaysia.

Persoalan kajian

1. Bagaimanakah pengkarya menggunakan Internet sebagai platform utama untuk memasarkan karya?
2. Bagaimanakah pengkarya memahami trend pasaran seni di Malaysia?

Skop kajian

Kertas cadangan ini memberi tumpuan kepada tiga e-Ushawan Seni, iaitu Pa Johan, Anniketyni Madian dan Chong Fei Giap.

Profil dan latar belakang pengkarya

Nama: Nureffazlin Norjahan
Nama pena: Pa Johan
Lulusan: *Self Taught Artist*
Tahun mula berkarya: 2008
Karya popular: Karut, Kak Pa & Bobby



Pa Johan telah berkecimpung dalam dunia seni visual dengan kemampuan melukis yang dipelajari sendiri. Beliau bermula dengan menghasilkan kartun strip, kemudian mengembangkan bakat dengan menghasilkan catan-catan berbentuk eksklusif dan terhad. Kini, beliau popular dengan Projek Sampul Kaset, iaitu projek penghasilan semula kulit album popular dalam bentuk catan akrilik.



Foto 4.4 Projek Sampul Kaset

Nama: Anniketyni Madian
Nama pena: Anniketyni
Lulusan: Sarjana Muda Seni Halus (Arca), Universiti Teknologi MARA (UiTM)
Tahun mula berkarya: 2008
Karya popular: *Begarasi Series*



Foto 4.5 Hasil arca Anniketyni Madian di Instagram

Anniketyni Madian ialah pengarca kontemporari dari Sarawak. Beliau menggunakan pelbagai jenis kayu dalam penghasilan arca dan merupakan media utama dalam penghasilannya. Idea penghasilan arca beliau berinspirasi rekaan corak tekstil pua kumbu. Beliau menggabungkan reka bentuk dan corak tradisional dengan tafsiran moden yang tersendiri. Arca-arca Anniketyni Madian semakin diminati oleh penggemar arca moden kontemporari.



Nama: Chong Fei Giap
Nama pena: Fei Giap
Lulusan: Diploma Seni, The One Academy
Tahun mula berkarya: 2008
Karya popular: *Good Morning Malaysia, Color of Scenery Series*

Chong Fei Giap merupakan seorang pengkarya yang popular dengan karya-karya keindahan pemandangan di Malaysia yang diolah mengikut kreativiti beliau sendiri. Beliau semakin dikenali apabila menghadiahkan sebuah catan digital kepada mantan Perdana Menteri Malaysia, Tun Dr. Mahathir Mohamad. Catan digital tersebut menampilkan wajah Tun bersama isteri, Tun Dr. Siti Hasmah sedang menaiki beca yang berlatarbelakangkan suasana tradisional dan moden Malaysia.



Foto 4.6 Antara contoh karya yang dihasilkan oleh Fei Giap yang dijual di Devian Art

Jenis pasaran

Ketiga-tiga pengkarya merupakan e-Usahawan Seni yang memasarkan karya mereka menggunakan platform Internet dan media sosial. Pa Johan menggunakan Facebook dan Instagram sebagai ruang pemasaran, manakala laman e-dagang Shopee sebagai ruang jualan. Bagi Anniketyni, selain menggunakan Instagram untuk memperkenalkan diri dan hasil karya, beliau turut membangunkan laman web rasmi sendiri dalam mempromosi karya dan projek beliau. Begitu juga dengan Fei Giap yang aktif menggunakan media pemasaran digital yang lain seperti Devian Art, Etsy dan Pinterest.



Foto 4.7 Fan Page Peti Harta Karut, artis Pa Johan

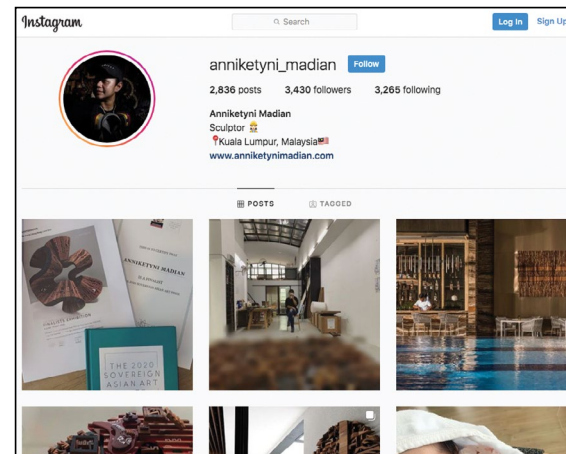


Foto 4.8 Profil Instagram, Anniketyni Madian

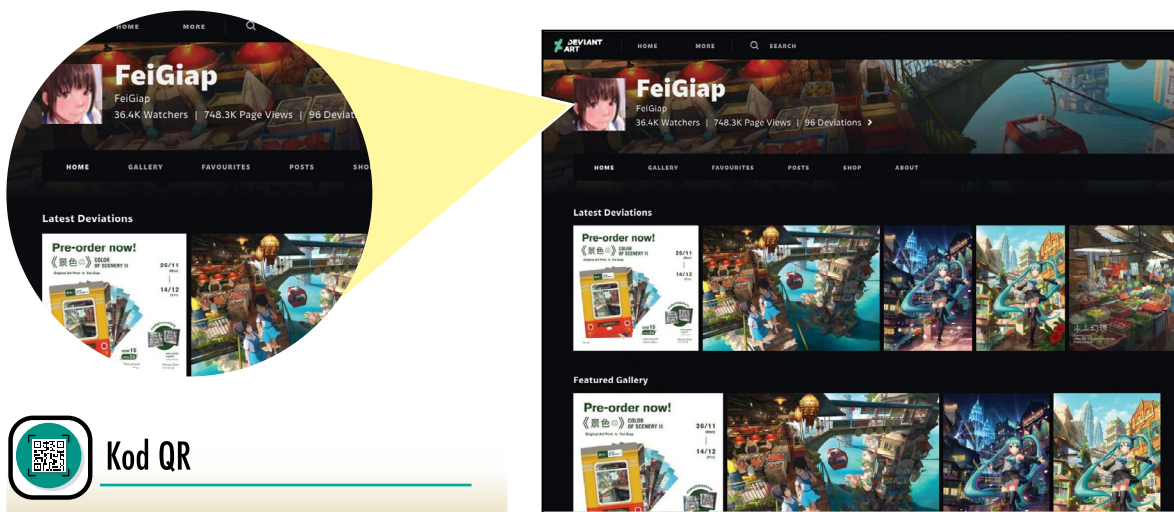
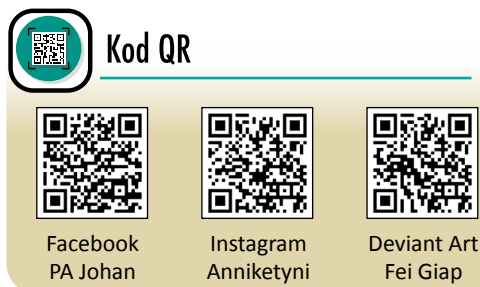


Foto 4.9 Profil Devian Art, Fei Giap



Facebook
PA Johan



Instagram
Anniketyni



Deviant Art
Fei Giap

Trend pasaran

Seiring dengan perkembangan trend pasaran terkini, pengkarya mula memberi tumpuan dengan membuat pameran dan jualan karya menerusi dalam talian. Bagi Pa Johan, sejak beliau menjalankan Projek Sampul Kaset di Instagram, permintaan daripada *followers* amat menggalakkan kerana hasil karya beliau bersifat nostalgia. Bukan sahaja catan yang dihasilkan amat berkualiti, malah karya tersebut juga eksklusif kerana tidak ramai orang memilikinya.

Anniketyni turut menjual karya beliau menerusi Instagram dan theartling.com. Selain menghasilkan karya yang bertujuan untuk pameran, beliau juga aktif menerima tempahan arca mengikut komisen dan cadangan yang dimahukan oleh pelanggan.

Bagi pengkarya Fei Giap pula, hasil karya beliau bukan sahaja terhad dalam penghasilan poster digital. Kesan daripada populariti yang diperoleh setelah hasil karya dikenali di platform digital seperti Devian Art, Fei Giap turut mengeluarkan pelbagai bentuk barangan lain seperti stiker, poskad, cetakan poster dalam bentuk kanvas dan kemeja-T.

Trend pasaran seni

Hasil karya Pa Johan tidak mengikut trend semasa, namun masih mendapat permintaan dan minat daripada khalayak. Malah beliau seakan-akan mencipta *trend-setter* di Malaysia yang menghasilkan karya sebegini.

Berbeza pula dengan trend pasaran arca yang dihasilkan oleh Anniketyni. Arca beliau diinspirasi daripada sejarah susur galur etnik beliau sendiri, iaitu Iban. Inspirasi kebudayaan setempat ini selaras dengan matlamat yang disarankan oleh Seminar Akar-akar Peribumi (1979). Motif-motif yang terhasil adalah daripada interpretasi moden beliau sendiri untuk menghasilkan karya yang kontemporari dan mengikut trend pasaran seni hari ini.

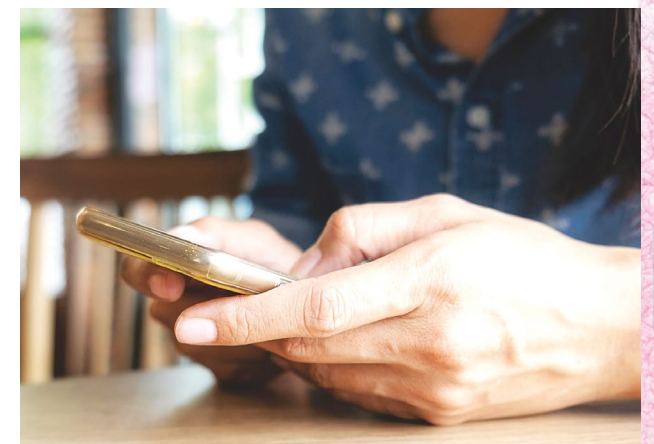
Pasaran seni Fei Giap pula seiring dengan trend pasaran digital pada hari ini. Menurut beliau, orang ramai boleh melihat karya-karya digital yang dihasilkan dan terus boleh membelinya secara dalam talian serta merupakan peluang yang harus dimanfaatkan oleh semua usahawan seni.

Kehendak dan keperluan

Ketiga-tiga pengkarya mempunyai pandangan dan cara tersendiri dalam memahami kehendak dan keperluan pembeli. Pa Johan menyedari akan kehendak masyarakat yang mempunyai kuasa membeli, namun beliau berpegang untuk mementingkan kualiti daripada kuantiti. Hal ini untuk memastikan beliau masih relevan dalam bidang yang diceburi.

Anniketyni pula menggunakan kaedah berurusan dengan pelanggan menerusi panggilan telefon, e-mel dan juga pesanan teks bagi membincangkan karya yang bakal dihasilkan.

Cara yang digunakan oleh Fei Giap pula adalah dengan menyertai acara berbentuk bazar seni. Melalui acara tersebut, beliau dapat berkomunikasi dengan pembeli secara lebih dekat bagi mengenali dan memenuhi kehendak mereka.



Hasil dapatan

Analisa pasaran

Ketiga-tiga pengkarya mendapat sambutan yang menggalakkan daripada peminat mereka. Bagi Pa Johan, pembeli lebih tertumpu kepada karya berbentuk catan. Ulasan dan komen yang diterima juga menunjukkan bahawa mereka amat berpuas hati dengan hasil kerja beliau.

Bagi Anniketyni, pendedahan arca yang dihasilkan oleh beliau dalam platform digital secara meluas menyebabkan beliau kerap mendapat jemputan ke konvensyen-konvensyen antarabangsa.

Hasil daripada kepelbagaian produk yang dihasilkan oleh Fei Giap pula, sambutan yang diterima begitu menggalakkan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan tema keharmonian masyarakat tempatan yang dihasilkan dalam bentuk digital.



Tahukah Anda?

Lelong.com yang ditubuhkan pada tahun 2007 merupakan laman e-dagang yang pertama di Malaysia.

Rumusan

Persaingan dan perkembangan semasa media sosial dan platform Internet ialah cabaran yang perlu dihadapi oleh ketiga-tiga pengkarya. Oleh itu, mereka sentiasa mengikuti perkembangan semasa bagi memasarkan karya yang dapat memenuhi kehendak khalayak selain memberikan kepuasan sebenar ketika berkarya.

Selain itu, cabaran lain sebagai e-Usahawan Seni ialah pengkarya perlu mempunyai strategi bagi menggalakkan khalayak memahami dan mencintai karya yang dihasilkan. Pemahaman mengenai karya yang dihasilkan adalah berbeza dalam kalangan pencinta seni. Oleh itu, strategi pendekatan yang digunakan berbeza antara ketiga-tiga pengkarya ini selain memastikan karya sentiasa diminati dan peka akan kehendak khalayak.



EMK

Murid boleh menerapkan teknologi maklumat dan komunikasi semasa melayari Internet tentang "How to Sell Art Online?" untuk mengetahui kaedah alternatif menjual karya menerusi dalam talian.



KBAT

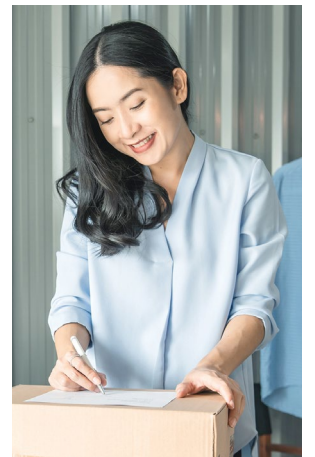
Pada pendapat anda, mengapakah jualan dalam talian bagi karya artis Malaysia masih rendah berbanding negara luar?

4.4.2 ETIKA DAN DISIPLIN e-USAHAWAN SENI

Etika ialah prinsip moral yang menjadi pegangan individu atau masyarakat. Etika dijadikan sebagai undang-undang bagi membimbing tindakan yang perlu dipatuhi dan dilaksanakan. Etika dalam perniagaan harus disepakati oleh orang-orang yang berada dalam kumpulan perniagaan dan kumpulan berkaitan yang lain (Dalimunthe, 2004).

1 Etika perniagaan

- Kepatuhan**
Usahawan haruslah menetapkan harga yang adil dan berpatutan terhadap sesuatu produk yang dijual. Harga yang ditawarkan haruslah mencerminkan interaksi normal antara permintaan dengan penawaran harga.
- Integriti**
Tidak menipu dalam urus niaga. Seorang usahawan harus berhati-hati dalam menjalankan urusan perniagaan dalam talian. Maklumat tentang sesuatu produk seni harus dinyatakan dengan lengkap bagi mendapatkan kepercayaan pembeli.
- Keikhlasan**
Sebagai seorang usahawan, keikhlasan dan pematuhan tanggungjawab sosial dalam melakukan urus niaga haruslah diterapkan.
- Keadilan**
Konsep adil merujuk kepada keseimbangan yang sempurna, mengelakkan diri daripada berurusan dengan perkara syubhah, menjauhi riba dan penipuan serta mengelakkan diri daripada unsur-unsur perjudian.



2 Akta perniagaan

Akta 658: Akta Perdagangan Elektronik 2006 dan Akta 730: Akta Perihal Dagangan 2011. Undang-undang perniagaan ini perlu dipatuhi oleh setiap usahawan terutamanya yang menjalankan perniagaan menggunakan platform digital bagi menjamin integriti dan mengelakkan berlakunya ketidakadilan dalam urusan perniagaan.

3 Disiplin

Disiplin dalam perniagaan ialah tugas operasi yang menyokong kewujudan sesebuah syarikat. Disiplin juga boleh dianggap sebagai fungsi atau kepakaran. Usahawan yang berdisiplin menjadikan urusan perniagaan mereka lebih mudah seiring dengan peningkatan kemahiran. Disiplin juga dapat memastikan kejayaan dalam perniagaan yang diusahakan dan membantu e-Usahawan Seni menjalankan visi mereka dengan jelas.



Kod QR



Akta Perihal Dagangan 2011
<http://arasmega.com/qr-link/akta-perihal-dagangan-2011/>
(Dicapai pada 16 Ogos 2020)

4.4.3 BUDAYA PENDOKUMENAN

Pendokumenan ialah perihal atau proses atau tindakan mendokumenkan (Kamus Dewan Edisi Keempat, 2007). Pendokumenan bertujuan menerangkan tentang sesuatu perkara yang berlaku dengan memasukkan pelbagai jenis maklumat untuk membantu penulisan pada masa akan datang. Pendokumenan juga ialah satu proses perekodan pemikiran dan pengalaman dalam format yang jelas dan ringkas untuk rujukan masa hadapan.



Info

Arkib Negara Malaysia telah ditubuhkan pada 1 Disember 1957 sebagai Pejabat Rekod Awam. Namun mula dikenali sebagai Arkib Negara Malaysia pada tahun 1963.

Kepentingan Budaya Pendokumenan

Memudahkan operasi kerja

1

Pendokumenan dapat mengurangkan kekeliruan. Dokumentasi ini bertindak sebagai penyimpanan maklumat dan pengetahuan organisasi secara kolektif mengenai proses kerja. Pastikan dokumen dapat diakses oleh semua orang pada saat-saat yang diperlukan.

Memudahkan proses analisis

2

Pendokumenan dapat membantu pengurusan dalam memahami perubahan yang berlaku dan memperbaiki sesuatu perkara. Hal ini juga membantu pihak pengurusan memastikan amalan-amalan terbaik diikuti dan relevan dengan persekitaran operasi semasa perniagaan. Selain itu, mampu menyelamatkan mereka daripada pembaziran masa dan kos.

Bahan rujukan sejarah

3

Budaya pendokumenan membantu memastikan kesinambungan terjaga. Dokumentasi yang betul boleh membantu seseorang mengingati detik-detik yang berlaku. Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai bahan rujukan sejarah untuk memberitahu generasi yang akan datang mengenai sesuatu perkara yang pernah terjadi sebelum ini.



Aktiviti Kreatif



Role Play

Situasi:

Pengkarya e-USahawan Seni Malaysia ditemu bual dan menjawab soalan.

Tujuan:

Mengenali pengkarya e-USahawan Seni Malaysia yang dipilih.

Langkah-langkah:

1. Lakukan carian di Internet menerusi media sosial pilihan anda (Instagram, Facebook, Pinterest dan sebagainya).
2. Pilih seorang pengkarya Malaysia yang aktif menghasilkan karya-karya seni dan mempromosikannya menerusi media sosial. Dapatkan kebenaran daripada pengkarya tersebut untuk ditemu bual.
3. Bahagikan murid kepada lima orang dalam satu kumpulan. Setiap seorang perlu menyediakan soalan yang berkaitan dengan latar belakang tokoh dan e-usahawan.
4. Setelah pengkarya tersebut bersetuju, aturkan satu temu bual secara maya melalui Google Meet, Skype, Zoom dan sebagainya. Perbualan tersebut hendaklah dirakam.
5. Rakaman video tersebut akan ditayangkan di dalam kelas.
6. Lakukan perbincangan tentang temu bual tersebut bersama-sama guru dan rakan kelas. Setiap dapatan dicatat bagi tujuan pendokumenan.



Latihan Formatif

1. Sebagai seorang e-USahawan Seni, etika dan disiplin amatlah penting. Senaraikan etika dan disiplin yang perlu dipatuhi.
2. Apakah yang dimaksudkan dengan integriti?
3. Nyatakan satu daripada kepentingan mengamalkan budaya pendokumenan.
4. Sekiranya anda seorang e-USahawan Seni, apakah langkah-langkah yang boleh diambil bagi memastikan karya anda dikenali? 🧠
5. Sekiranya berlaku penipuan setelah anda membeli sesebuah karya, apakah tindakan yang perlu anda lakukan? 🧠
6. Jelaskan kelebihan mengamalkan etika dan disiplin dalam menjalankan perniagaan dalam talian. 🧠



e-USahawan Seni ialah individu yang menjalankan perniagaan dan memasarkan produk seni secara dalam talian. e-USahawan Seni menggunakan platform e-dagang untuk memasarkan perkhidmatan dan karya seni.

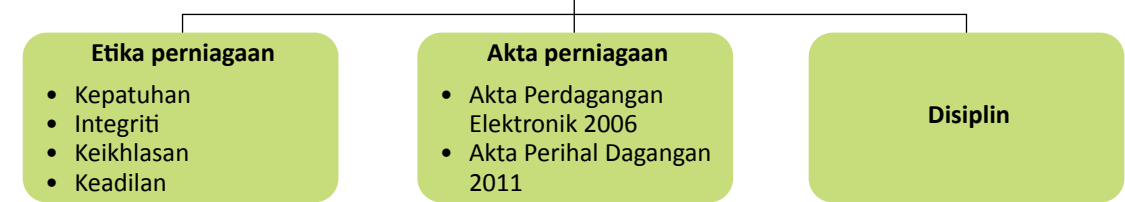
CIRI-CIRI e-USAHAWAN SENI

- Berupaya meneroka peluang, bijak menganalisis dan mengambil tindakan.
- Bijak memperoleh maklumat terkini, tepat dan jelas menerusi rangkaian dalaman dan luaran.
- Kreatif dan inovatif menghasilkan idea dan konsep baharu.
- Mempunyai visi yang jelas.
- Fleksibiliti dan berfikiran terbuka.
- Mengikuti perkembangan *art scene* semasa.
- Optimistik.
- Sedia dan bijak menghadapi risiko.
- Mempunyai sifat kepimpinan karismatik, transaksional, transformasi dan berwawasan.

PASARAN e-USAHAWAN SENI

<p>1. Kriteria penentuan nilai komersial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengkarya • Sejarah • Pemilik koleksi 	<p>2. <i>Art scene</i> semasa</p>	<p>3. Cabaran dan isu pasaran seni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kesedaran terhadap industri kreatif • Harta intelek • Pembangunan modal insan • Teknologi • Dana dan insentif kewangan • Prasarana • Persaingan 	<p>4. Akta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akta Perdagangan Elektronik 2006
--	-----------------------------------	--	---

ETIKA DAN DISIPLIN e-USAHAWAN SENI



GLOSARI

- Animisme** satu kepercayaan bahawa setiap benda mempunyai semangat (roh).
- Apresiasi** istilah yang merujuk kepada pengiktirafan dan penghayatan nilai sesuatu karya seni.
- Asimilasi** proses percantuman dan penyatuan antara kumpulan etnik yang berlainan budaya.
- Denaturalization of nature** istilah yang digunakan untuk menunjukkan kepada perubahan rupa semula jadi sesuatu tumbuhan atau haiwan daripada rupa asalnya sehingga menjadi rupa motif.
- Dialek** satu bentuk bahasa yang digunakan dalam sesuatu daerah atau oleh sesuatu kelas sosial yang berbeza daripada bahasa standard.
- Ekspatriat** seorang pegawai yang tinggal di negara asing.
- Ekspreksi individualisme** tindak balas emosi hasil daripada interaksi atau komunikasi dengan persekitaran, orang lain, masyarakat, peristiwa dan benda.
- Ekspresif** istilah seni yang merujuk kepada ungkapan gambaran, maksud dan perasaan.
- Ekstranet** rangkaian komputer tambahan kepada sistem intranet khusus yang berasaskan TCP atau IP untuk pelanggan, pembekal dan kumpulan tertentu yang memerlukan maklumat daripada organisasi. Rangkaian ini tidak terbuka kepada Internet. Ekstranet membolehkan rakan atau sekutu mengakses sistem maklumat organisasi. Data yang dihantar keluar dan masuk disulitkan bagi memelihara keselamatan dan kerahsiaan organisasi.
- En plein air** karya yang dihasilkan di luar bangunan atau di kawasan terbuka.
- Erofon** sejenis alat muzik yang menghasilkan bunyi melalui lubang udara.
- Heterogen** merujuk kepada sifat atau keadaan yang pelbagai atau terdiri daripada berbagai-bagai jenis atau beraneka ragam.
- Kardofon** sejenis alat muzik Orang Asli yang dimainkan secara petikan seperti kreb, rebak, keranting dan zitar.
- Konstruktivisme** merupakan pergerakan abstrak seni arca yang diasaskan oleh Antoine Pevsner dan Naum Pevsner pada tahun 1917 di Rusia. Aliran ini menekankan aspek ruang sebagai ciri utama dalam seni arca.
- Kosmos** alam semesta.
- Lingkar Fibonacci** lingkaran emas yang dibuat dengan melukis busur bulat yang menghubungkan sudut-sudut kotak yang berlawanan.
- Lok** bentuk keris yang berlekuk dan tidak lurus.
- Makara** sejenis patung kepala binatang.
- Minimalis** istilah yang merujuk kepada konsep sederhana.
- Naturalistik** istilah seni yang merujuk kepada perkaitan dengan alam semula jadi.
- Pateri** perubahan rawatan penyakit jasmani dan rohani tradisional masyarakat Melayu Kelantan.
- Pewarna guac** sejenis cat berasaskan air yang sangat likat dan mampu memberikan hasil yang lebih terang daripada cat air biasa apabila kering.
- Polifonik** nada yang terhasil daripada bunyi-bunyian yang berbeza.
- Sepuh** mengeraskan besi dengan cara membakarnya dan kemudian mencelupkan besi tersebut ke dalam air.
- Sinonim** istilah yang merujuk kepada perkaitan yang cukup rapat.
- Stylization of nature** menggunakan motif mengikut kreativiti.
- Utilitarian** barang yang digunakan untuk hal-hal yang berfaedah, bersifat membawa manfaat dan lebih kepada tujuan kegunaan.

RUJUKAN

- Abdul Hamid Mar Iman, 2017. *Kaedah Penyelidikan & Penulisan Laporan Projek Tahun Akhir*. Kelantan: UMK Press.
- Adilawati Asri & Noria Tugang, "Parang Ilang Sebagai Interpretasi Falsafah Alam Takambang Jadi Guru dalam Budaya Masyarakat Iban" dlm. *Asian People Journal (APJ)* 3:1, hlm. 18-1, April 2020.
- Annan Jusoh & Zuliskandar Ramli, 2015. Makara di Lembah Bujang dan Kaitannya dengan Sosiobudaya Masyarakat Nusantara. Kertas kerja dalam Seminar Antarabangsa Sejarah Lisan dalam Perspektif Warisan dan Budaya Malaysia – Satun. Satun Resort, Thailand, 21 – 23 Ogos 2015.
- Akta Perdagangan Elektronik 2006. <http://www.agc.gov.my/agcportal/uploads/files/Publications/LOM/MY/Akta%20658.pdf>. (Diakses pada 28 Mei 2020).
- Andina, T., 2013. *The Philosophy of Art: The Question of Definition: From Hegel to Post-Dantian Theories*. London: A&C Black.
- Artfinder.com. <https://www.artfinder.com/#/>. (Diakses pada 14 Ogos 2020).
- Artworkarchive.com. *How Social Media is Changing Our Art Experience?* <https://www.artworkarchive.com/blog/how-social-media-is-changing-our-art-experience>. (Diakses pada 31 Mac 2020).
- Azimah A. Samah & Zailani Yaacob, 2017. *Teks Lengkap Pendidikan Seni Visual KBSM Tingkatan 4 & 5*. Selangor: Oxford Fajar.
- Aziz Deraman, 1994. *Masyarakat dan Kebudayaan Malaysia: Suatu Pengenalan Latar Belakang dan Sejarah Ringkas*. Kuala Lumpur: Cahaya Pantai (M) Sdn. Bhd.
- Balai Seni Negara.
- Balai Seni Lukis Negara, 2008. *Susurmasa*. Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.
- Bamberger, A., 2018. *The Art of Buying Art: How to Evaluate and Buy Art Like a Professional Collector*. London: Hachette UK.
- BH Online. "Kerajaan Serious Pacu Ekonomi Digital 2020". <https://www.bharian.com.my/berita/nasional/650228/01/2020/kerajaan-serious-pacu-ekonomi-digital-2020>, 27 Januari 2020. (Diakses pada 1 September 2020).
- BH Online. "Penilaian Karya Seni". <https://www.bharian.com.my/bhplus-old/104800/12/2015/penilaian-karya-seni>, 14 Disember 2015. (Diakses pada 28 Julai 2020).
- BH Online. "Seni Bina Tempatan Leka Tiru Idea Luar". <https://www.bharian.com.my/bhplus-old/83885/09/2015/seni-bina-tempatan-leka-tiru-idea-luar>, 23 September 2015. (Diakses pada 28 Julai 2020).
- BH Online. "Seni Halus Tawan Ekonomi Dunia". <https://www.bharian.com.my/bhplus-old/85333/09/2015/seni-halus-tawan-ekonomi-dunia>, 30 September 2015. (Diakses pada 28 Julai 2020).
- Budd, M, 1998. *Routledge Encyclopedia of Philosophy*. United Kingdom: Taylor and Francis. <https://www.rep.routledge.com/articles/thematic/art-value-of/v1-.a>. (Diakses pada 2 September 2020).
- Charman, H., Rose, K. & Wilson, G., 2006. *The Art Gallery Handbook: A Resource for Teachers*. London: Tate Gallery Publishing.
- Che Husna Azhari, Rosdan Abdul Manan, Kamarul Afizi Kosman & Abdullah Zaidi Hassan, 2011. *Artifak Sains dan Teknologi Alam Melayu*. Bangi: Institut Alam dan Tamadun Melayu (ATMA), Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Currie, D. C., 2020. *Commercialization in Art, Does It Inhibit or Facilitate Creative Expression*. https://bu.digication.com/wr1000B7_dcurrie/Commercialization_in_art_does_it_inhibit_or_facili/. (Diakses pada 16 Ogos 2020).
- Dalimunthe, R. F. "Etika Bisnis". *e-USU Repository Institusi Universitas Sumatera Utara*, 2004.
- Dyer, J., Gregersen, H. & Christensen, C.M., 2011. *The Innovator's DNA: Mastering the Five Skills of Disruptive Innovators*. Boston: Harvard Business Press.
- ecommerceplatforms.com. *Apa itu E-dagang? Definisi E-dagang untuk tahun 2020*. <https://ecommerceplatforms.com/ms/glossary/ecommerce>. (Diakses pada 1 September 2020).
- Ensiklopedia kraf Malaysia*, 2012. Kuala Lumpur: Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia.
- Evans, I.H.N. "Negrito Cave Drawings at Lenggong, Upper Perak" dlm. *Journal of the Federated Malay State Museums* 12, hlm. 106-105, 1927.
- Flattmann, A., 2007. *The Art of Pastel Painting*. Los Angeles: Pelican Publishing.
- Gottschaller, P., 2012. *Lucio Fontana: The Artist's Materials*. Los Angeles: Getty Publications.
- Hamid Mohd Isa, 2014. *Keturunan Pemburu Pemungut Lanoh Terakhir di Malaysia*. Pulau Pinang: Penerbit USM.
- Hassan Mohd Ghazali, 2014. *Menentukan Harga Karya Seni Visual*. <https://www.facebook.com/notes/abie-alias/menentukan-harga-karya-seni-visual/707675825946416/>. (Diakses pada 14 Ogos 2020).
- Hayati Mohamad Zawawi, Sabzali Musa Kahn & Raja Suriaty Raja Ahmed. "Perhiasan Pending: Analisis Perbandingan Reka Bentuk Pending Melayu dan Baba Nyonya" dlm. *Jurnal Peradaban* 12, hlm. 47-26, Disember 2019.
- Henry Butcher Art Auctioneers. *Malaysian & Southeast Asian Art Auction Results*. http://www.hbart.com.my/files/Results_Malaysian_and_Southeast_Asian%20Art_Auction_MAR_2020.pdf. (Diakses pada 14 Ogos 2020).
- Hulst, T., 2017. *A History of the Western Art Market: A Sourcebook of Writings on Artists, Dealers, and Markets*. United States: University of California Press.
- Hunter, L., 2006. *The Intrepid Art Collector: The Beginner's Guide to Finding, Buying, and Appreciating Art on a Budget*. New York: Three Rivers Press.
- iamk.com.my, 2017. *Ciri-ciri Usahawan: Adakah Anda Memilikinya?*. <https://iamk.com.my/articles/20/11/2017/ciri-ciri-usahawan-adakah-anda-memilikinya/>. (Diakses pada 1 September 2020).
- Jabatan Kemajuan Orang Asli Malaysia (JAKOA).
- Jacqueline Pugh-Kitingan. "Strengthening Cultural Connectivity through Integrating Indigenous Knowledge Systems into Undergraduate Coursework: A Perspective from Sabah" dlm. *Buletin of Higher Education Research*, hlm. 9-4, Jun 2017.
- Kam, Keong Yew, 2002. *Bebaskan Kreativiti Anda*. Kuala Lumpur: Utusan Publications.
- Kamus Britannica*, 2019. Philosophy of Art. <https://www.britannica.com/topic/philosophy-of-art>. (Dicapai pada 20 September 2020).
- Kamus Dewan*, 2007. Edisi Keempat. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kamus Pelajar*, 2015. Edisi Kedua. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kementerian Kewangan Malaysia, 2020. *Pelan Jana Semula Ekonomi Negara (PENJANA)*. <https://penjana.treasury.gov.my/pdf/PENJANA-Booklet-Bm.pdf>. (Diakses pada 24 September 2020).
- Kl-lifestyle.com.my. *Lot 34 | Auction XXXVII*. <https://www.kl-lifestyle.com.my/lot-34-auction-xxxvii/>. (Diakses pada 1 Ogos 2020).
- Laman Web Rasmi Jabatan Kemajuan Orang Asli, jako.gov.my.
- Lang, G. E. & Lang, K. "Recognition and Renown: The Survival of Artistic Reputation" dlm. *American Journal of Sociology* 94:1, hlm. 109-79. Julai 1988.
- Lewis, P. H. "A Definition of Primitive Art" dlm. *Fieldiana Anthropology* 36:10, hlm. 241-221, Oktober 1961.
- Lim Keh Nie & Mohd Fadzil. "Evolution of Sape: from Longhouse to the International Stage" dlm. *Journal of Borneo Kalimantan, Institute of Borneo Studies* 2:1, hlm. 52-42, November 2016.
- Maharam Mamat, 2010. *Etika dalam Penulisan*. <http://maharamdotcom.blogspot.com/09/2010/etika-dalam-penulisan.html?m=1>. (Diakses pada 14 Ogos 2020).
- Majlis Peperiksaan Malaysia, 2012. *Sukatan Pelajaran dan Kertas Soalan Contoh Seni Visual Peperiksaan Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia (STPM)*. Kuala Lumpur: Majlis Peperiksaan Malaysia.
- McAfee, R. P. & McMillan, J. "Auctions and Bidding" dlm. *Journal of Economic Literature* 25:2, hlm. 699-738, Jun 1987.
- Md Nasir Ibrahim et al., 2019. *Pendidikan Seni Visual Tingkatan 4*. Johor: Penerbit Bestari Sdn Bhd.

Meier, A., 2019. *The Influence of Social Media in Art*. <https://www.dw.com/en/the-influence-of-social-media-in-art/a-51810515>. (Diakses pada 16 Ogos 2020).

Mohd Farit Azamuddin Musa & Humin Jusilin. "Ikonografi Motif pada Senjata Tradisional Gayang Etnik Bajau Sama di Kota Belud" dlm. *Jurnal Kinabalu* 24, hlm. 176-163, Disember 2018.

Msn.com, 2019. *How Social Media Influence Art?*. <https://www.msn.com/en-us/lifestyle/mind-and-soul/how-social-media-influence-art/ar-BBYpliiv>. (Diakses pada 31 Mac 2020).

Muliyadi Mahamood, 2001. *Seni Lukis Moden Malaysia: Era Perintis hingga Era Pluralis (1930 – 1990)*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn.Bhd.

Muzium Etnologi Dunia Melayu, Kuala Lumpur.

Muzium Warisan Melayu, Universiti Putra Malaysia, Selangor.

Nik Hassan Shuhaimi Nik Abdul Rahman. "Artifak Kebudayaan Melayu: Sumbangan Arkeologi dan Arkeologis" dlm. *Jurnal Arkeologi Malaysia* 19, hlm. 146-137, 2006.

Norazit Selat, 2001. "Rumah Sebagai Manifestasi Jati Diri Melayu" Kertas Kerja dalam Seminar Sehari Seni Bina dan Seni Ukiran Melayu. Fakulti Alam Bina, Universiti Malaya.

Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia, 2005. *Tembikar Tradisional*. Kuala Lumpur: Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia.

Perlembagaan Persekutuan.

Portal Rasmi Persatuan Pengguna Siber Malaysia, 2019. *Statistik Pengguna Internet di Malaysia 2018*. <https://www.cyberconsumer.my/penerbitan/statistik-pengguna-internet-di-malaysia-2018/>. (Diakses pada 30 Mac 2020).

Rita Lasimbang, 2019. "Peristilahan dalam Bahasa Sukuan Sabah". Seminar Peristilahan Peringkat Kebangsaan 2019. Wisma DBP, Kuala Lumpur, 3 & 2 Oktober 2019.

Ruston, A., 2013. *The Artist's Guide to Selling Work*. United Kingdom: A&C Black.

S. Suharto. "Refleksi Teori Kritik Seni Holistik: Sebuah Pendekatan Alternatif dalam Penelitian Kualitatif bagi Mahasiswa Seni" dlm. *Journal of Art Research and Education* 8:1, Januari-April 2007.

Safrizal Shahir. "Modenisme, Seni Moden dan Seniman Moden: Satu Pemahaman antara Ideologi Asalnya dengan Pengalaman Malaysia" dlm. *Wacana Seni: Journal of Arts Discourse* 3, hlm. 107-87, 2004.

Smartinsight.com, 2017. *How to Use Facebook Ads to Grow your Business*. <https://www.smartinsights.com/social-media-marketing/facebook-marketing/use-facebook-ads-grow-business/>. (Diakses pada 30 Mac 2020).

Statcounter.com, 2020. *Social Media Stats Malaysia, July 2019 – July 2020*. <https://gs.statcounter.com/social-media-stats/all/malaysia>. (Diakses pada 16 Ogos 2020).

Statista.com, 2020. *Top 10 E-Commerce Sites in Malaysia As of 2nd Quarter 2020, by Monthly Traffic*. <https://www.statista.com/statistics/869640/malaysia-top-10-e-commerce-sites/>. (Diakses pada 16 Ogos 2020).

Statista.com, 2019. *Facebook Inc. Dominates the Social Media Landscape*. <https://www.statista.com/chart/5194/active-users-of-social-networks-and-messaging-services/>. (Diakses pada 28 Mac 2020).

Studentartguide.com. *How to Analyze an Artwork: A Step-By-Step Guide*. <https://www.studentartguide.com/articles/how-to-analyze-an-artwork>. (Diakses pada 14 Ogos 2020).

Wilson, M., 2019. *Art Law and the Business of Art*. United Kingdom: Edward Elgar Publishing.

Winkleman, E., 2015. *Selling Contemporary Art: How to Navigate the Evolving Market*. New York: Allworth Press.

Young, J. O. "Art and The Educated Audience" dlm. *The Journal of Aesthetic Education* 44:3, hlm. 42-29, September 2010.

Yusmarwati Yusof, Rohayu Roddin & Sarebah Warman. "Pembangunan Profil Standard Kebangsaan bagi Kemahiran Informal Orang Asli Malaysia Demi Kelestarian Warisan Etnik dlm. *Journal of Humanities, Language, Culture and Business (HLCB)*1:2, hlm. 190-202, Mac 2017.

Zaid Ahmad et al., 2017. *Hubungan Etnik di Malaysia*. Edisi ke-4. Shah Alam: Oxford Fajar.

Zainuddin Abidinazir et al. "Sejarah, Kebudayaan dan Pengaruh Awal Seni 3-Dimensi di Malaysia" dlm. *Jurnal Seni dan Pendidikan Seni* 3, hlm. 29-48, 2015.

INDEKS

A

abstrak 46, 50, 51, 54, 55, 57, 58, 71, 96, 103, 112, 140, 141

abstrak ekspresionisme 46, 50, 54

akrilik 48, 52, 58, 59, 79, 95, 96, 99, 132

akta 68, 71, 100, 103, 104, 116, 122, 122, 137, 140

alat domestik 5, 6, 9, 12, 29

alat muzik 3, 6, 8, 10, 14, 29, 36, 39, 49, 71, 141

alat senjata 6, 10, 29

aliran 20, 29, 41, 42, 43, 44, 47, 48, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 63, 67, 71

animisme 18, 29

anyaman 13, 29, 34, 39, 50, 71

arca 21, 27, 29, 32, 39, 42, 46, 48, 51, 66, 71, 82, 92, 93, 103, 132, 133, 140, 141

art scene 72, 93, 94, 96, 101, 103, 104, 110, 116, 119, 140

audiens 83, 129

ayat jualan 129

B

bentuk 2, 9, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 27, 31, 32, 33, 35, 36, 38, 40, 41, 43, 44, 50, 51, 55, 57, 66, 67, 70, 72, 77, 78, 79, 82, 84, 85, 90, 94, 95, 96, 98, 99, 100, 105, 111, 122, 123, 129, 132, 133

bicara seni 91

C

catan 42, 43, 46, 47, 48, 59, 63, 65, 66, 67, 71, 74, 92, 99, 132, 133

content 2, 20, 24, 31, 32, 33, 35, 40, 41, 66, 70, 72, 85, 99

context 2, 20, 24, 31, 32, 33, 35, 40, 66, 70, 72, 99

D

digital 96, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 116, 119,

120, 122, 124, 125, 127, 132, 133, 134, 137, 142

disiplin 2, 37, 38, 40, 70, 72, 100, 104, 126, 139

E

e-dagang 83, 105, 106, 107, 108, 110, 114, 116, 122, 127, 128, 129, 130, 133, 134, 140

ekonomi 9, 41, 45, 91, 105, 106, 107, 111, 113, 116, 120, 122, 142

ekonomi digital 105, 106, 111, 120, 122

ekspatriat 45

ekspresi 3, 41, 43, 45, 62, 73, 91, 96

ekspresionisme 46, 50, 51, 54, 57, 67, 112

ekstranet 110

elektronik 104, 106, 116, 122

en plein air 57, 61

erofon 14

etika 2, 16, 17, 18, 19, 37, 38, 40, 70, 72, 102, 104, 136, 139, 143

F

falsafah 20, 72, 78, 85, 87, 93, 94, 96, 97

fauna 19, 31

flora 11, 17, 19, 22, 31

formalistik 2, 30, 31, 32, 33, 40, 62, 63, 64, 65, 79, 85, 99, 103

G

galeri seni 56, 75, 82, 84, 91, 93, 111, 125

gaya 16, 18, 42, 43, 46, 47, 48, 49, 55, 56, 57, 58, 61, 71, 79, 99, 112

geometri 18, 19, 22, 28

H

hak cipta 120

harta intelek 120

I

imitasi 46, 78, 103

impresionisme 43, 45, 55, 67

industri kreatif 111, 113, 120, 121, 140

insentif 121, 140

integriti 20, 77, 137, 139

interpretasi 64, 133

K

kalong 35, 36

kardofon 10

karya 2, 5, 6, 16, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 36, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 127, 129, 130, 132, 133, 134, 135, 139, 140, 141, 142, 143

karyawan 72, 74, 93, 94, 95

kelalai 18

khalayak 72, 73, 80, 85, 88, 91, 93, 94, 96, 135

komersial 74, 91, 104, 110, 116, 117, 120, 123, 140

komunikasi 26, 27, 28, 63, 65, 88, 91, 105, 107, 108, 116, 119, 124, 125, 128

konstruktivisme 47, 145, 146

kontemporari 36, 49, 91, 93, 95, 96, 98, 100, 132, 133

kraf 5, 12, 18, 24, 37, 108

L

lelongan 73, 74, 75, 77, 83, 85, 86, 92, 125

logam 5, 13, 15, 46, 51, 59, 80, 82

M

media 2, 25, 26, 27, 28, 29, 40, 42, 46, 48, 49, 57, 58, 59, 60, 61, 65, 74, 78, 82, 83, 85, 104, 106, 107, 108, 111, 113, 119, 124, 125, 127, 128, 129, 130, 134, 135, 139, 142, 143, 144

media sosial 83, 106, 107, 111, 113, 119, 124, 125, 127, 128, 129, 130, 134, 135, 139

metafizik 47

modal insan 120, 140

modenisme 42, 71

motif 6, 8, 11, 13, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 26, 31, 32, 36, 47, 49, 65, 78, 79, 133, 141

N

naturalis 42, 44, 55

naturalistik 41

neolitik 4, 39

nilai estetik 17, 18, 19, 33, 49, 66

nilai identiti 16

nilai komersial 104, 110, 116, 117, 123, 140

P

Paleolitik 4, 39

pasca-Impresionisme 50, 57

pameran 29, 68, 73, 76, 83, 88, 89, 90, 92, 94, 101, 105, 118, 119, 125, 133

pengkomersialan 72, 74, 83, 93

penjanaan idea 30, 62, 124

perhiasan diri 6, 8, 11, 15

peribumi 3, 4, 5, 6, 9, 12, 16, 18, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 35, 36, 145, 146

pewarna guac 45, 54

pluralis 42, 49

prasarana 121

primitif 3, 4

proses 2, 17, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 55, 58, 60, 61, 68, 70, 72, 85, 86, 89, 94, 106, 138, 139

psikologi 112

R

realisme 48, 55, 63

S

seni moden 41, 42, 44, 46, 48, 50, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 60, 61, 63, 66, 71, 94, 96, 100, 101, 118

seni peribumi 3, 5, 6, 16, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 35, 36

sigar 19

sikutan 12

sosiobudaya 25

subjek 16, 50, 51, 55, 56, 57, 63, 65, 78, 99, 101

T

tebuk tembus 20, 47

teknik 2, 4, 16, 17, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 36, 40, 43, 44, 49, 55, 58, 60, 61, 65, 85, 91

trend-setter 133

U

unsur keindahan 17, 18, 19

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

EKSPLORASI

APLIKASI
SENI

NILAI KARYA

SENI PERIBUMI

TEKNIK

SENI MODEN

PROSES BENTUK

EKSPRESI

KONSEP ANALISA

FALSAFAH PENGKARYA

KEHENDAK KHALAYAK
SENI PERIBUMI

MEDIA



MEDIA

REFLEKSI
SENI PERIBUMI
ETNIK SABAH
DAN SARAWAK

SENI PERIBUMI

SENI MODEN

TEKNIK

EKSPRESI

KONSEP

ANALISA

PROSES ETNIK SARAWAK

ETNIK SABAH

MEDIA

NILAI KARYA

RM20.20

ISBN 978-967-2448-77-8



9 789672 448778

FT505009