

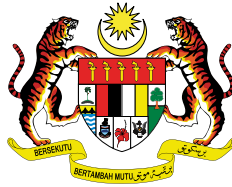


KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

PENDIDIKAN SENI VISUAL

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**

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

PENDIDIKAN SENI VISUAL

Tingkatan **5**

Penulis

Profesor Dr. Md Nasir bin Ibrahim
Profesor Madya Dr. Muhammad Zaffwan bin Idris
Dr. Mazlan bin Haji A. Karim
Dr. Liza Marziana binti Mohammad Noh
Faridah binti Ibrahim

Editor

Suhana binti Ali
Nurulaini binti Abdullah

Pereka Bentuk

Tew Wan Yin

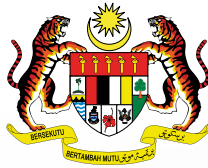
Ilustrator

Tew Wan Yin



PUSTAKA SARJANA SDN BHD

2020



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

NO. SIRI BUKU: 0115

KPM2020 ISBN 978-967-5332-41-8

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 cara elektronik, mekanik, penggambaran semula mahupun dengan cara perakaman tanpa kebenaran terlebih dahulu daripada Ketua Pengarah Pelajaran Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia. Perundingan tertakluk kepada perkiraan royalti atau honorarium.

Diterbitkan untuk Kementerian Pendidikan Malaysia oleh:

Pustaka Sarjana Sdn. Bhd.

199301004510 (259247-M)

22-02, Jalan Molek 1/10,

Taman Molek,

81100 Johor Bahru,

Johor Darul Takzim.

Tel: 07-3510798

Faks: 07-3510798

Laman sesawang: <http://www.pustakasarjanasb.com>

Reka Letak dan Atur Huruf:

Pustaka Sarjana Sdn. Bhd.

199301004510 (259247-M)

Muka Taip Teks: STIXGeneral

Saiz Muka Taip Teks: 11 poin

Dicetak oleh:

Herald Printers Sdn. Bhd. (19965-V)

Lot 508, Jalan Perusahaan 3,

Bandar Baru Sungai Buloh,

47000 Selangor Darul Ehsan.

PENGHARGAAN

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

- Jawatankuasa Penambahbaikan Pruf Muka Surat, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembedahan 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.
- Institut Kraf Negara.
- Jabatan Seni Reka Perindustrian, Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, Universiti Teknologi MARA, Cawangan Melaka.
- Lembaga Muzium Negeri Terengganu.
- www.tayargolek.com
- Semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam menjayakan penerbitan buku ini.

KANDUNGAN

Pendahuluan v

Bidang

SEJARAH DAN APRESIASI SENI

Tajuk 1

SENI BINA

1	Rumah Tradisional	4
	Rumah Ibadat	8
	Istana	12
	Kompleks Makam	14
	Latihan Formatif	15
	Kembara Kreatif	16
	Dunia Kreatif	17
	Galeri Kreatif	21
	Rumusan Grafik	22
	Refleksi Kendiri	23
	Latihan Pengukuhan	23

Tajuk 3

SENI CATAN

52-79

3	Seni Catan Barat Mengikut Abad Pilihan dari Aspek Aliran, Gaya, Pelukis dan Karya	54
	Latihan Formatif	68
	Kembara Kreatif	69
	Dunia Kreatif	72
	Galeri Kreatif	76
	Rumusan Grafik	77
	Refleksi Kendiri	78
	Latihan Pengukuhan	78

Bidang

SENI HALUS

Tajuk 2

SENI LUKISAN

26-51

2	Seni Lukisan Barat Mengikut Abad Pilihan dari Aspek Aliran, Gaya, Pelukis dan Karya	28
	Latihan Formatif	42
	Kembara Kreatif	43
	Dunia Kreatif	45
	Galeri Kreatif	48
	Rumusan Grafik	49
	Refleksi Kendiri	50
	Latihan Pengukuhan	50

Tajuk 4

SENI ARCA

80-104

4	Seni Arca Barat Mengikut Abad Pilihan dari Aspek Aliran, Gaya, Pengarca dan Karya	82
	Latihan Formatif	93
	Kembara Kreatif	94
	Dunia Kreatif	96
	Galeri Kreatif	101
	Rumusan Grafik	102
	Refleksi Kendiri	103
	Latihan Pengukuhan	103

Bidang
REKA BENTUK

Tajuk 5
**REKA BENTUK
INDUSTRI**

5	Prospek dan Hala Tuju Pereka Bentuk Industri	108
	Konsep Produk dalam Reka Bentuk Industri dan Kepelbagaian Model Produk	110
	Latihan Formatif	114
	Kembara Kreatif	115
	Dunia Kreatif	119
	Galeri Kreatif	131
	Rumusan Grafik	132
	Refleksi Kendiri	133
	Latihan Pengukuhan	133

Bidang
SENI KRAF

Tajuk 6
SENI BATIK

6	Prinsip Asas Seni Batik	138
	Motif-motif Seni Batik	140
	Jenis, Alat, Bahan dan Proses Seni Batik	142
	Latihan Formatif	156
	Kembara Kreatif	157
	Dunia Kreatif	159
	Galeri Kreatif	165
	Rumusan Grafik	166
	Refleksi Kendiri	167
	Latihan Pengukuhan	167

Bidang
KOMUNIKASI VISUAL

Tajuk 7
**SENI REKA GRAFIK
(Infografik)**

106-134		170-193
7	Definisi dan Fungsi Infografik	172
	Elemen dan Prinsip Infografik	173
	Jenis Graf dan Carta	178
	Penjanaan Idea Infografik	179
	Latihan Formatif	180
	Kembara Kreatif	181
	Dunia Kreatif	186
	Galeri Kreatif	190
	Rumusan Grafik	191
	Refleksi Kendiri	192
	Latihan Pengukuhan	192

Tajuk 8
**SENI FOTO (Manipulasi
Imej dan e-Portfolio)**

136-168		194-215
8	Definisi Manipulasi Imej	196
	Teknik Asas Manipulasi Imej	197
	Kepelbagaian Teknik Asas Manipulasi Imej	198
	Definisi Portfolio dan e-Portfolio	202
	Kepelbagaian Aplikasi e-Portfolio	204
	Latihan Formatif	206
	Kembara Kreatif	207
	Dunia Kreatif	209
	Galeri Kreatif	212
	Rumusan Grafik	213
	Refleksi Kendiri	214
	Latihan Pengukuhan	214

Glosari	216
Senarai Rujukan	217
Indeks	218

PENDAHULUAN

Buku teks **Pendidikan Seni Visual Tingkatan 5** ini disediakan berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Seni Visual Tingkatan 5. Kurikulum ini disediakan untuk membangunkan sahsiah murid melalui penerokaan, penyelidikan dan pengkaryaan seni visual.

Mata pelajaran ini menekankan pembelajaran secara inkuiri melalui empat komponen utama, iaitu Persepsi Seni, Eksplorasi Seni, Ekspresi Seni dan Apresiasi Seni. Pembelajaran ini dilakukan melalui aktiviti perbincangan, penerokaan, eksperimentasi dan apresiasi sesuai dengan keperluan Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21). Pengetahuan hasil penerokaan diterjemahkan menggunakan imaginasi dan idea kreatif serta inovatif sejajar dengan Dasar Industri Kreatif Negara (DIKN). Buku ini juga dilengkapi dengan elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) agar murid boleh mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakuan dan refleksi. Penerapan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) pula diharap mampu mengukuhkan kemahiran dan keterampilan murid bagi menangani cabaran semasa.



Penerangan Ikon-ikon dalam Buku Teks Pendidikan Seni Visual Tingkatan 5



Aktiviti

Gerak kerja untuk memahami konsep yang dipelajari.



Rumusan Grafik

Ringkasan setiap tajuk menggunakan peta minda.



Kembara Kreatif

Penerokaan dan eksperimentasi untuk mengukuhkan pengetahuan.



Latihan Formatif

Pemahaman terhadap konsep setiap tajuk.



Dunia Kreatif

Daya cipta dan kreativiti murid menghasilkan karya seni.



Latihan Pengukuhan

Penguasaan murid terhadap kandungan tajuk.



Galeri Kreatif

Keupayaan murid membuat interpretasi terhadap karya seni.



Kod QR pada kulit buku

Mengandungi huraian tema buku, biodata penulis dan maklumat yang dikemas kini.



Standard Kandungan

Merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai yang perlu dipelajari.



Tahukah Anda ?

Info tambahan untuk memantapkan tajuk berkaitan.



Kod QR

Rujukan tambahan dalam bentuk dokumen, slaid dan video.



Standard Pembelajaran

Kemahiran yang perlu dicapai dalam setiap tajuk.



Sudut Diskusi

Menguji pengetahuan dan kefahaman murid.



EMK Elemen Merentas Kurikulum

Elemen ini diterapkan secara tersurat dan tersirat.



Kata Kunci

Kata kunci penting yang terdapat dalam teks.



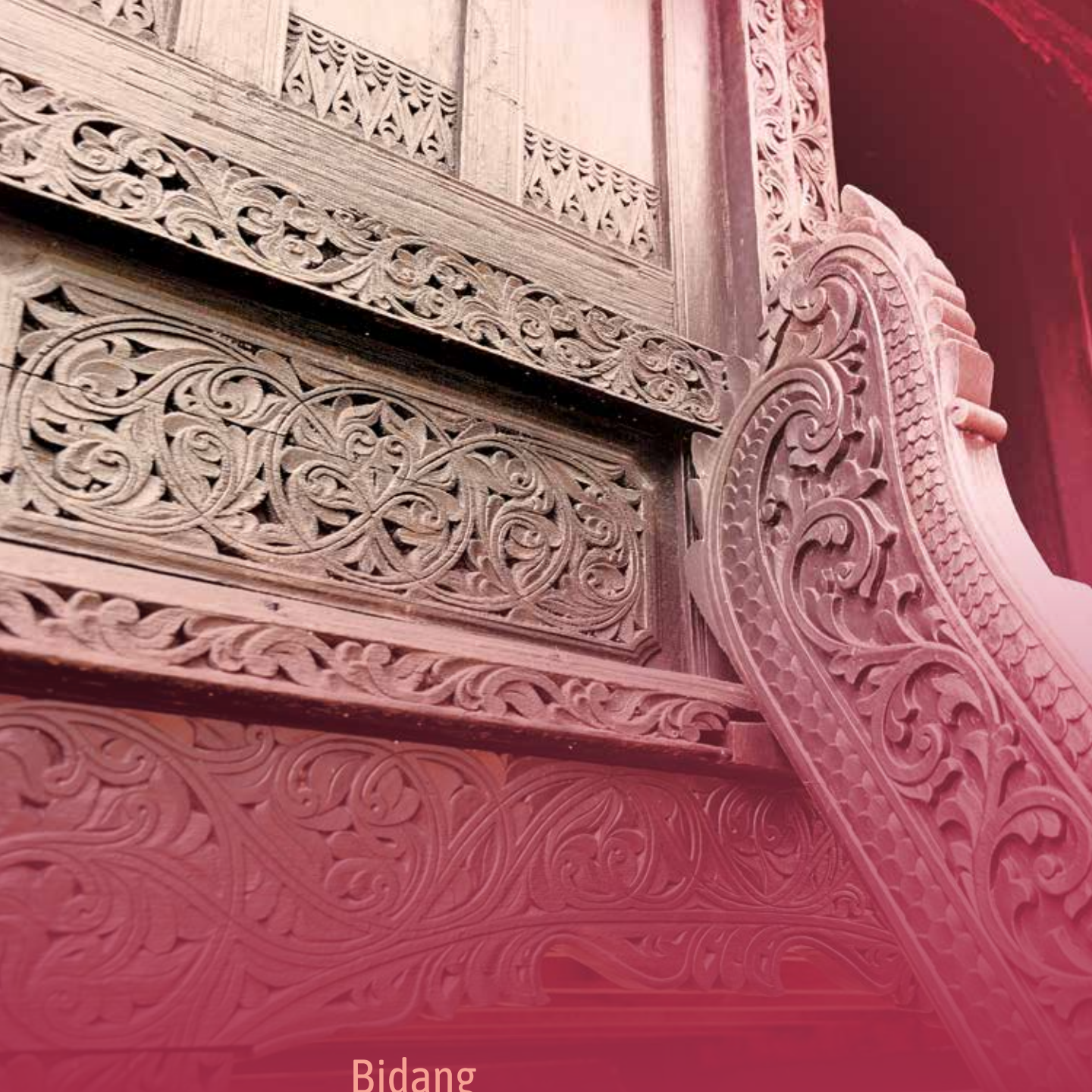
Seni dan Saya

Kaitan seni visual dalam kehidupan harian.



KBAT

Merangsang murid berfikir secara kritis dan kreatif.



Bidang

SEJARAH DAN APRESIASI SENI



ISTANA KESULTANAN MELAKA

Tajuk 1

SENI BINA

Seni bina di Malaysia kaya dengan unsur-unsur tradisi Timur dan Barat. Sejarah perkembangan seni bina di negara kita memperlihatkan pengekal identiti masyarakat yang berbilang bangsa. Setiap binaan mempunyai reka bentuk dan ragam hias yang berbeza dengan tujuan dan maksud yang tersendiri.

Kini seni bina tradisional semakin pupus dan hilang nilainya. Rumah kayu tradisional telah digantikan dengan rumah-rumah batu dan ragam hias kian dipinggirkan. Jika adapun, hanya untuk tujuan pelancongan. Kemahiran pandai tukang juga semakin berkurangan dan dilupakan.



Standard Kandungan

- 1.1 Pemahaman terhadap konsep Seni Bina.
- 1.2 Eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber bagi pengukuhan terhadap Seni Bina.
- 1.3 Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan.
- 1.4 Penghayatan terhadap hasil karya Seni Bina dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.



Kata Kunci

- Arabes
- Atap singgora
- Berpanggung
- Dewan langar
- Gopuram
- Kasau jantan
- Pemeleh
- Selang
- Tebar layar
- Tepas
- Tunjuk langit
(Buah buton/butung)



Selepas merdeka, seni bina di negara kita berkembang dengan pesat. Faktor-faktor agama, budaya, alam semula jadi, topografi, iklim, ekonomi, gaya hidup dan bahan sedia ada mempengaruhi reka bentuk seni bina ini. Pengaruh luar seperti dari Indonesia, India, China dan Eropah turut menyumbang kepada seni bina yang wujud pada hari ini.

Murid dapat:

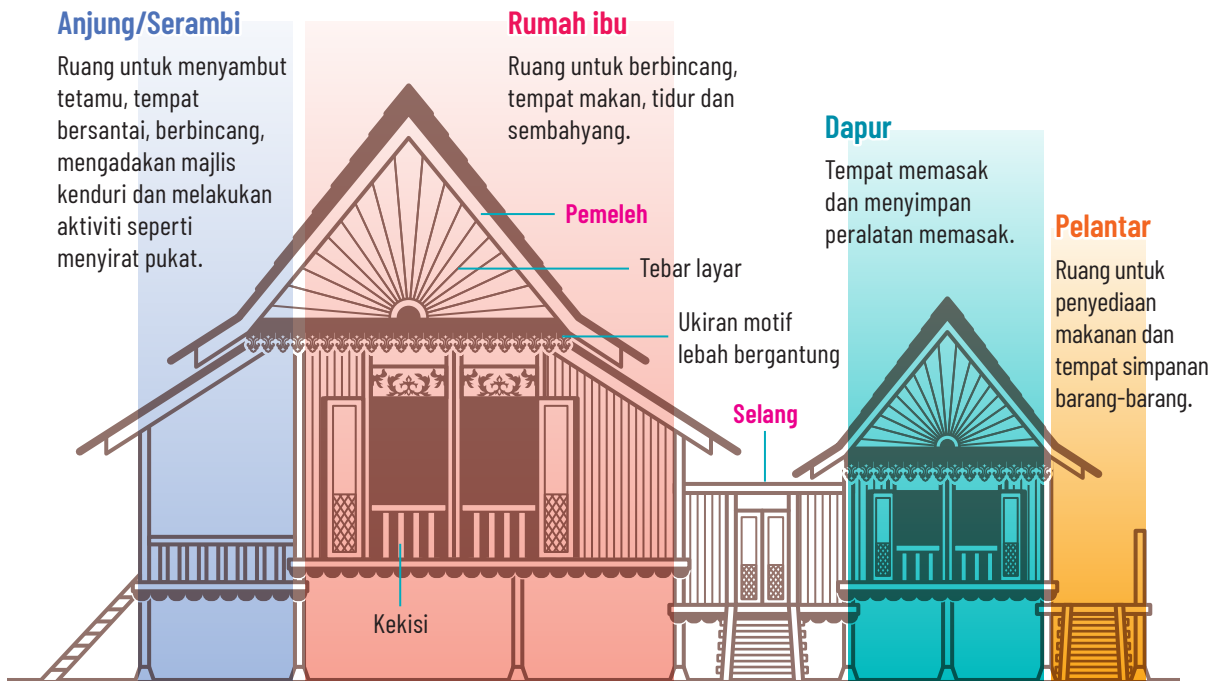
- 1.1.1 Menjelaskan jenis seni bina di Malaysia:
- (i) Rumah Tradisional
 - (ii) Rumah Ibadat
 - (iii) Istana
 - (iv) Kompleks Makam

Rumah Tradisional

Rumah Melayu Tradisi berakar umbi daripada masyarakat Melayu. Seni bina ini memainkan peranan yang penting dalam persejarahan bangsa Melayu. Reka bentuk, kebesaran dan kekayaan pemiliknya dilihat daripada rumah yang dibina.

Seni bina rumah tradisional Melayu ini mempunyai ciri-ciri yang tertentu, iaitu bertiang, **berpanggung** dan bertangga. Bumbungnya curam dan tinggi serta mempunyai perabung yang panjang. Hujung bumbung ditutup dengan **tebar layar**.

Reka bentuk seni bina ini menitikberatkan aspek pengudaraan, pencahayaan dan keselamatan. Selain itu, reka bentuknya kaya dengan nilai kerohanian, estetika dan etika seni bina. Penggunaan seni ukiran berfungsi sebagai ragam hias untuk menambahkan keunikan seni bina ini. Rumah tradisional ini mempunyai ciri-ciri asas, iaitu rumah ibu, loteng dan dapur. Perbezaan yang ketara terdapat pada bentuk bumbung, perabung dan jumlah tiang.



Rajah 1.1 Bentuk penggalan secara melintang rumah tradisional

Rumah Bujang atau Rumah Tunggal

Rumah ini terdiri daripada ruang rumah ibu, rumah dapur dan selasar (serambi). Rumah bujang berselasar mempunyai bumbung panjang dengan papan pemeleh dan **atap singgora**. Salur angin yang menggantikan tingkap berfungsi sebagai pengudaraan dan pencahayaan.



Tahukah Anda ?

Binaan bumbung Rumah Bujang yang rendah pada pintu menuntut posisi menunduk ketika memasuki rumah ibu sebagai tanda hormat kepada tuan rumah.

Kasau

Atap singgora



Lokasi: Kuala Terengganu, Terengganu



Lokasi: Kuala Terengganu, Terengganu

Rumah Berpeleh

Rumah ini mempunyai pemeleh yang terletak di kedua-dua belah hujung bahagian atas tebar layar. Bentuk pemeleh ini melengkung dan meruncing ke atas. Pemeleh digunakan untuk menutup kasau lintang atau **kasau jantan**. Pemeleh dikatakan mempunyai bentuk seperti ukiran bangau yang terdapat pada perahu nelayan tempatan.

Rumah Perabong Panjang

Rumah Melayu tertua ini juga dikenali sebagai Rumah Bumbung Panjang. Rumah ini mempunyai satu bumbung yang panjang dan melintang. Ragam hias terdapat pada bahagian tebar layar dan pemeleh.



Lokasi: Taman Mini Malaysia, Melaka



Lokasi: Seremban, Negeri Sembilan

Rumah Minangkabau

Bentuk rumah ini memanjang dan bumbungnya melengkung pada bahagian hujung. Bahagian muka tebar layarnya tirus dan tinggi. Ruang di bawah bumbung dipanggil peran atau loteng, merupakan ruang tidur anak gadis dan tempat menyimpan barang. Rumah ini juga kaya dengan seni ukiran pada bahagian dinding dan panel pintu.



Kod QR

Rumah Melaka



Video

<https://bit.ly/2QwG34k>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Rumah Tiang Dua Belas

Rumah ini mempunyai 12 batang tiang yang terdapat pada rumah ibu, iaitu enam batang tiang serambi dan enam batang tiang panjang. Rumah ini mempunyai ukiran yang rumit pada bahagian dinding sebagai lambang status pemiliknya. Ukiran juga terdapat pada bahagian panel daun pintu, tingkap dan kekisi.



Lokasi: Merlimau, Melaka

Rumah Serambi Melaka

Rumah ini mempunyai bumbung panjang yang berunsurkan seni bina Bugis, Jambi, Riau dan Minangkabau. Keunikan rumah ini terletak pada tangga batunya yang berwarna-warni dan bermotifkan flora. Bahagian atap rumah ini dibuka sedikit untuk membenarkan sistem pengudaraan. Rumah ini mempunyai tebar layar bermotifkan bunga dan papan pemuka yang berkerawang ringkas.



Lokasi: Kuala Kangsar, Perak

Rumah Bumbung Perak

Bentuk bumbung rumah ini panjang dan dikenali sebagai 'bumbung Perak'. Pada anjungnya diukir dengan pelbagai motif. Kebanyakan rumah ini didirikan dengan tiang yang tinggi untuk tujuan keselamatan.



Motif lebah bergantung

Lokasi: Pasir Salak, Perak

Rumah Kutai atau Rumah Potong Pattani

Rumah ini mempunyai struktur asas daripada kayu keras. Atap diperbuat daripada daun rumbia manakala dinding pula diperbuat daripada anyaman buluh atau rotan. Rumah ini mempunyai bumbung yang agak tinggi. Terdapat dua jenis Rumah Kutai, iaitu Rumah Kutai Tiang 12 dan Rumah Kutai Tiang 16. Keunikan rumah ini dapat dilihat pada ragam hias lebah bergantung dan penggunaan daun **tepas** sebagai kelarai pada muka tebar layarnya.



Lokasi: Taman Mini Malaysia, Melaka

Rumah Limas atau Rumah Baju Kurung

Rumah ini mempunyai bumbung berbentuk limas dan di puncaknya terdapat **tunjuk langit**. Kekisi kayu dipasang pada bahagian bawah jendela sebagai sistem keselamatan, pengudaraan dan pencahayaan. Rumah ini kaya dengan seni ukiran yang terdapat pada bahagian kekisi, panel pintu atau tingkap dan tebar layar. Motif yang digunakan ialah kosmos, geometri, awan larat dan fauna.



Tunjuk langit

Ande-ande

Kekisi

Lokasi: Muar, Johor



Lokasi: Kuala Kangsar, Perak

Rumah Perabong Lima

Rumah ini bersaiz besar dan tidak memiliki tebar layar. Strukturnya dikenali berdasarkan bentuk bumbung yang terdiri daripada sebuah perabong lurus. Perabong ini bersambung dengan empat buah perabong yang turun ke cucuran atap dan dihiasi dengan ukiran kerawang.

Rumah Panjang

Rumah ini terdiri daripada satu deretan yang mengandungi rumah-rumah kelamin. Seni bina rumah ini berpegang teguh dengan adat tradisi sesuatu suku kaum. Rumah ini mengandungi ruang tanju (serambi), ruai (ruang terbuka) dan bilik. Rumah Panjang ini didirikan tinggi untuk tujuan keselamatan.



Lokasi: Taman Mini Malaysia, Melaka

Rumah Ibadat

Tempat ibadat di negara kita berbeza mengikut agama. Reka bentuk seni bina dan ragam hias yang terdapat pada rumah ibadat ini mempunyai ciri-ciri tertentu yang melambangkan agama tersebut.

Masjid

Seni bina masjid di negara ini mempunyai nilai estetika yang tinggi dari aspek reka bentuk dan hiasannya. Binaan masjid ini dipengaruhi oleh seni bina dari Timur Tengah, Champa dan Demak. Ciri-ciri umum reka bentuk masjid ialah mempunyai kubah, menara, ruang solat, mihrab, landskap dan hiasan dalaman. Penggunaan **arabes**, melalui corak geometri, kaligrafi dan motif flora disusun membentuk ciri khas kesenian Islam dalam seni bina ini. Ukiran tradisional pula ditonjolkan pada bahagian mihrab, kekisi, mimbar dan pintu.



Corak arabes

Buah buton

Masjid Kampung Laut

Masjid yang terletak di Tumpat, Kelantan ini merupakan antara masjid tertua di Asia Tenggara. Bumbungnya berbentuk atap limas bertingkat dan bersegi tiga menirus ke atas. Puncaknya dihiasi dengan buah buton. Masjid ini dibina menggunakan teknik 'tebuk pasak', iaitu tanpa menggunakan paku.



Masjid Ubudiah

Masjid yang terletak di Kuala Kangsar, Perak ini juga dikenali sebagai Masjid Iskandariah atau Masjid Diraja. Reka bentuknya dipengaruhi oleh seni bina *saracenic* atau India-Islam. Masjid ini berbentuk oktagon atau segi lapan dan mempunyai kubah utama berbentuk bawang. Terdapat empat menara utama dan 16 menara kecil yang dihiasi dengan kubah di sekeliling bumbung masjid.



Kod QR

Masjid
Ubudiah



Video

<https://bit.ly/37pgKrl>

(Dicapai pada 21 September 2020)





Kod QR

Masjid Sultan Salahuddin



Video

<https://bit.ly/2SF3GKw>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Masjid Sultan Salahuddin Abdul Aziz Shah

Masjid yang terletak di Shah Alam, Selangor ini ialah masjid kedua terbesar di Asia Tenggara yang mempunyai kubah terbesar di dunia. Terdapat empat menara mengelilingi kubah ini. Di bahagian luar, terdapat enamel yang dihiasi dengan tulisan khat berwarna biru dan berlatarkan panel kelabu.



Bentuk payung tertutup



Bentuk payung terbuka

Masjid Negara

Masjid yang terletak di Kuala Lumpur ini mempunyai reka bentuk gabungan corak Islam, moden serta seni bina tempatan. Menaranya berbentuk seperti sekaki payung yang kuncup. Bumbungnya pula berupa sekaki payung yang terbuka.



Masjid Tengker

Masjid yang terletak di Tengker, Melaka ini pada asalnya diperbuat daripada kayu manakala bumbungnya pula daripada daun nipah. Keunikan masjid ini ialah bumbungnya berbentuk pagoda. Terdapat tiga lapisan bumbung pada masjid ini, iaitu bumbung beranda, bumbung ruang sembahyang dan bumbung kubah.



Kod QR

Masjid Tengker



Video

<https://bit.ly/39uoY3k>

(Dicapai pada 21 September 2020)



Gereja

Secara umumnya, gereja di Malaysia terdiri daripada gereja Katolik dan Protestan. Gereja Katolik dibina oleh orang Portugis pada abad ke-16. Gereja Protestan pula telah dibina oleh orang Belanda pada abad ke-17.



Gereja St. Paul

Gereja tertua di Malaysia ini terletak di Melaka dan dibina daripada batu laterit atau batu lada. Terdapat batu penutup kubur yang mempunyai tulisan dan ukiran telah dialih dari lantai dan disandarkan ke dinding gereja. Di luar pekarangan gereja ini terdapatugu St. Francis Xavier.



Gereja St. Anthony

Gereja ini terletak di Kuala Lumpur. Struktur gereja ini menegak dan mempunyai bumbung gabel (*gable roof*) klasik berbentuk segi tiga di bahagian puncaknya. Bentuk silingnya yang tinggi menyebabkan ruang dalamnya agak sejuk.

Tokong

Tokong merupakan rumah ibadat penganut agama atau ajaran Buddha, Taoisme dan Konfusianisme. Seni bina tokong di negara ini dipengaruhi oleh reka bentuk dari China dan Tibet. Kebanyakan tokong ini dihiasi dengan patung dan lukisan tertentu.

Tokong Sam Poh Tong

Tokong ini dibina di dalam gua batu kapur yang terletak di Perak. Terdapat arca-arca Buddha yang terletak di antara bongkah-bongkah stalaktit dan stalagmit di dalam gua ini. Tokong ini juga memiliki kolam berkonsepkan Jepun. Kolam ini dipenuhi dengan ikan kap Jepun dan kura-kura, iaitu simbol panjang umur.



Wat Phothivihan

Wat ini terletak di Kelantan. Terdapat patung Buddha berbaring berukuran 40 meter di wat ini. Elemen penting yang terdapat di sini ialah roda Dharmacakra, arca Dewi Guan Yin, pavilion Cina dan dewan gaya Tibet.



Roda Dharmacakra



Kuil

Kuil ialah tempat ibadat bagi penganut agama Hindu. Kuil yang awal di negara ini dijumpai di Lembah Bujang. Kebanyakan reka bentuk kuil ini besar dan kaya dengan sejarah. Seni binanya dipenuhi dengan ukiran, lukisan dan arca.



Kuil Sri Mahamariamman

Kuil tertua di Kuala Lumpur ini unik kerana terdapat sebuah **gopuram**. Gopuram berbentuk piramid lima tingkat ini mempunyai arca yang menggambarkan tuhan dalam agama Hindu. Siling pada dewan utama dihiasi dengan lukisan corak bulatan berwarna-warni. Terdapat juga arca timbulan (*relief*) dan arca yang menggambarkan dewa-dewi agama Hindu.



Kuil Batu Caves

Kuil ini terletak di Selangor dan menjadi tumpuan penganut agama Hindu semasa perayaan Thaipusam. Kompleks kuil ini terdiri daripada tiga kuil utama dan beberapa kuil kecil yang dipenuhi dengan arca dan lukisan. Pengunjung perlu menaiki 272 anak tangga yang berwarna-warni untuk masuk ke dalam kuil gua ini. Terdapat patung Dewa Murugan setinggi 42.7 meter di pintu masuk kompleks kuil ini.

Gurdwara

Gurdwara ialah tempat perhimpunan atau penyembahan kaum Sikh. Setiap gurdwara dilengkapi dengan **dewan langar**, perpustakaan, bilik mesyuarat, bilik perubatan dan sebagainya untuk kemudahan penganutnya.

Gurdwara Sahib Tatt Khalsa

Gurdwara tertua di Kuala Lumpur ini mempunyai menara dan kubah yang berwarna keemasan. Terdapat corak geometri yang menghiasi bahagian dinding, menara dan tingkap.



Istana

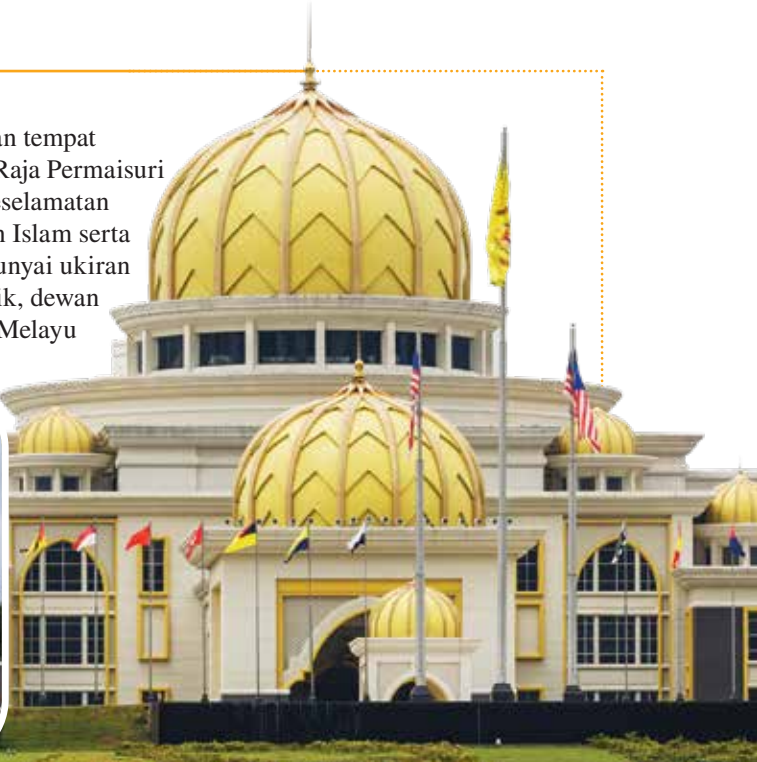
Istana bermaksud kediaman raja atau ketua negara. Terdapat banyak istana di negara kita. Kesemua istana tersebut mempunyai ciri-ciri yang hampir sama, iaitu terdapat balairong seri, dewan mengadap, singgahsana, bilik santapan serta kamar beradu dengan konsep dan hiasan yang pelbagai.

Istana Negara

Istana yang terletak di Kuala Lumpur ini merupakan tempat persemayaman rasmi Yang di-Pertuan Agong dan Raja Permaisuri Agong. Reka bentuk istana ini melibatkan aspek keselamatan dan nilai estetika yang menekankan ciri-ciri binaan Islam serta tradisional Melayu. Pintu gerbang istana ini mempunyai ukiran corak berulang dan struktur yang teguh. Ruang bilik, dewan dan singgahsana dihiasi dengan ukiran tradisional Melayu dan tulisan khat yang menarik.



Pintu gerbang



Istana Iskandariah

Istana yang terletak di Perak ini menyerupai bentuk seni bina India-Islam atau *saracenic* yang diadun dengan seni bina Asia Barat. Bentuk ini jelas dilihat pada motif gerbang tajam (*pointed arch*) dan juga hiasan menara serta kubah yang berbentuk bawang. Terdapat gerbang di pintu masuk utama yang dihiasi dengan ukiran dan jata negeri Perak. Singgahsananya juga dihiasi dengan ukiran.



Ukiran pada singgahsana

EMK Nilai Murni

Kita perlu menghargai dan menghormati keunikan seni bina setiap kaum di negara ini.



Pintu gerbang ke istana

Istana Maziah

Istana yang terletak di Kuala Terengganu ini dibina pada zaman pemerintahan Sultan Zainal Abidin III. Terdapat Panca Persada yang digunakan untuk upacara istiadat tertentu berhampiran dengan pintu gerbang istana. Istana ini mempunyai reka bentuk seni bina dan landskap yang menarik.

Istana Seri Menanti

Istana yang terletak di Negeri Sembilan ini telah diubah menjadi Muzium Diraja Istana Lama Seri Menanti. Istana ini diperbuat daripada kayu tanpa menggunakan paku. Pada bahagian tertentu istana ini juga diukir dengan pelbagai motif seperti Awan Berarak, Bunga Tampuk Manggis, Bunga Semantung dan Gunung. Istana ini menyerupai reka bentuk Minangkabau yang melambangkan kekeluargaan, pendidikan dan kesenian.



Kompleks Makam

Makam merupakan tempat bersemadinya golongan yang dihormati seperti raja, pembesar atau pahlawan. Makam-makam ini ditempatkan dalam sebuah kompleks yang biasanya bercantum dengan bahagian masjid. Kebanyakan makam dalam kompleks ini diperbuat daripada batu marmar yang dihiasi dengan pelbagai motif ukiran.



Kompleks Makam Diraja Mahmoodiah

Kompleks makam yang terletak di Johor ini terdiri daripada dua bahagian. Bangunan utamanya mempunyai seni bina seperti sebuah masjid. Di pekarangan makam Diraja pula, terdapat kawasan lingkaran tembok putih yang dipanggil Kota Lama atau Lingkaran Dalam. Kawasan ini menempatkan makam kerabat Diraja Johor dan pembesar-pembesar negeri yang lain.



Kompleks Makam Diraja Langgar

Kompleks makam yang terletak di Kedah ini menempatkan makam-makam sultan Kedah dan keluarga Diraja dari abad ke-17. Terdapat pintu gerbang berbentuk gunung dengan tulisan khat, diletakkan pada dua batang tiang yang mempunyai kubah berbentuk bawang. Ukiran juga terdapat pada makam dan batu nisan.



Kompleks Makam Diraja Jugra atau Makam Almarhum Sultan Abdul Samad

Kompleks makam ini merupakan kawasan permakaman keluarga Diraja Selangor yang terletak di Jugra, Selangor. Di dalam kompleks ini, terdapat binaan bangunan yang menempatkan makam Sultan Abdul Samad Ibni Almarhum Tengku Abdullah. Makam-makam kerabat Diraja yang lain ditempatkan di luar kompleks ini.



Aktiviti

PAK-21 Rocket Writing

Kumpulan

TPI

- Tujuan:**
1. Mengetahui jenis seni bina di Malaysia.
 2. Menjelaskan ciri reka bentuk dan ragam hias seni bina.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan kecil untuk melakukan aktiviti dengan pantas.
2. Guru akan menayangkan foto atau slaid contoh-contoh seni bina di negara ini kepada setiap kumpulan.
3. Ahli kumpulan dikehendaki mencari maklumat ringkas tentang seni bina tersebut dalam masa sepuluh minit dan tuliskan dalam sekeping kertas.
4. Maklumat boleh diperolehi melalui perkongsian idea dan pengetahuan dengan ahli kumpulan.
5. Ketua kumpulan akan berkongsi maklumat yang diperolehi dengan kumpulan lain.
6. Catatkan segala maklumat dalam buku nota sebagai rujukan.

Soalan: Mengapakah generasi kini kurang berminat untuk mengekalkan ciri-ciri seni bina tradisional dalam binaan yang didirikan?



Kod QR

Contoh seni bina



Slaid

<https://bit.ly/2MJCSVB>

(Dicapai pada 21 September 2020)



Latihan Formatif

Namakan seni bina berikut berdasarkan maklumat yang diberi.

1. Binaan ini mengandungi beberapa buah rumah kelamin dan mempunyai ciri keselamatan dan kebudayaan yang tersendiri. [redacted]
2. Binaan ini berbentuk oktagon dan mempunyai kubah berbentuk bawang. [redacted]
3. Kini, binaan ini merupakan sebuah muzium yang mempunyai reka bentuk yang melambangkan aspek kekeluargaan, pendidikan dan kesenian. [redacted]
4. Binaan ini mempunyai ciri unik pada bahagian tangga batunya yang berwarna-warni. [redacted]
5. Binaan ini menjadi tumpuan semasa perayaan Thaipusam. [redacted]
6. Binaan ini mempunyai kolam berkonsepkan Jepun dan arca-arca yang terletak di antara bongkah stalaktit dan stalagmit. [redacted]
7. Binaan ini mempunyai pemeleh di kedua-dua belah hujung bahagian atas tebar layarnya. [redacted]

EKSPLORASI SENI



Standard Pembelajaran

Anda telah mengetahui pelbagai jenis seni bina di Malaysia. Berdasarkan pengetahuan tersebut, buat penerokaan seni bina di negara ini dari aspek reka bentuk dan ragam hias yang digunakan. Kukuhkan penerokaan anda dengan contoh yang sesuai.

Murid dapat:

- 1.2.1 Mencirikan seni bina di Malaysia dari aspek:
- Reka bentuk
 - Ragam hias



Kembara Kreatif

PAK-21 Survey

TP3 TP4

- Tujuan:**
- Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan bagi menghasilkan model bangunan seni bina di Malaysia.
 - Menganalisis hasil penerokaan terhadap ciri reka bentuk dan ragam hias seni bina di Malaysia.

Langkah:

- Bahagikan murid kepada empat kumpulan, iaitu:

Kumpulan A	Kumpulan B	Kumpulan C	Kumpulan D
Mencirikan seni bina rumah tradisional	Mencirikan seni bina rumah ibadat	Mencirikan seni bina istana	Mencirikan seni bina kompleks makam

- Setiap kumpulan dikehendaki mencari maklumat berkaitan dengan aspek reka bentuk dan ragam hias jenis seni bina yang diberikan.
- Maklumat boleh diperolehi melalui pembacaan, Internet, tayangan video atau lawatan.
- Hasil penerokaan perlu didokumentasikan dengan menarik, contohnya menggunakan *artist book*, buku skrap, buku lakaran (*sketch book*) atau slaid.
- Berikut ialah contoh penyediaan penerokaan yang dihasilkan.

Kajian Terhadap Rumah Serambi Melaka

Hasil Penerokaan dan Analisis:

Rumah ini berkonsepkan rumah bertiang, berlantai tinggi, berbumbung lipat kajang dan bertebar layar. Rumah ini terbahagi kepada tiga bahagian, iaitu serambi (ruang untuk tetamu, permuafakatan dan kenduri), rumah ibu (ruang untuk perbincangan keluarga dan makan) dan ruang dapur. Rumah ini mempunyai tingkap yang bukaannya ke luar dan mempunyai kayu kekisi di bahagian bawah. Fungsinya untuk pengudaraan dan keselamatan. Daun tingkap dan pintu juga dihiasi dengan ukiran tebuk timbul dengan motif flora serta geometri. Rumah ini mempunyai ciri yang unik kerana bahagian tangga dibina menggunakan konkrit yang dihiasi dengan jubin berwarna-warni. Ciri ini ialah kesan pengaruh seni bina dari China dan Eropah.



EKSPRESI SENI



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 1.3.1 Menghasilkan satu model bangunan seni bina di Malaysia.

Anda telah mengenal pasti ciri-ciri jenis seni bina di Malaysia. Berdasarkan penerokaan dan analisis contoh seni bina dalam bahagian Eksplorasi Seni, zahirkan idea dan konsep tersebut dengan menghasilkan satu model bangunan seni bina di negara ini secara koperatif.



Dunia Kreatif

TP5 TP6

- Tujuan:**
1. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap seni bina di Malaysia dalam penghasilan model bangunan secara sistematik.
 2. Menghasilkan model bangunan seni bina dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif.

- Arahan:**
1. Lakukan aktiviti ini secara berkumpulan atau berpasangan.
 2. Berdasarkan contoh seni bina yang dianalisis pada bahagian Eksplorasi Seni, bina model bangunan seni bina yang kreatif dan menarik.

Alat dan Bahan

Alat



Bahan

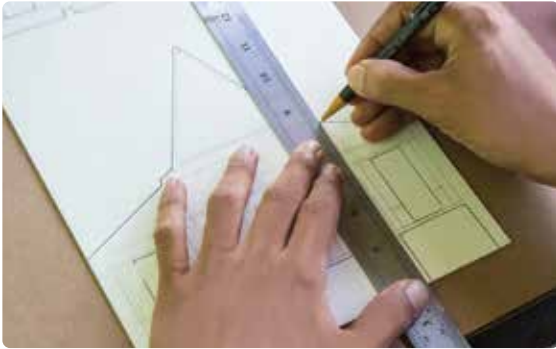


Nota

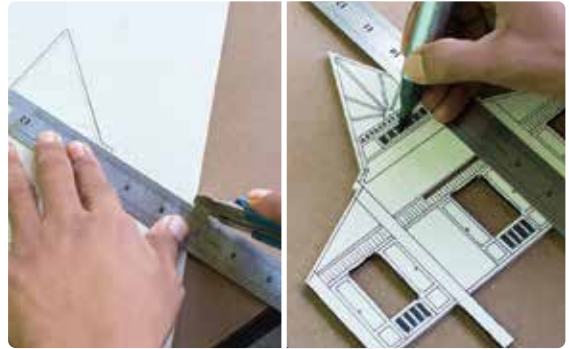
Murid boleh menggunakan bahan lain yang sesuai.

- 1 Pisau NT
- 2 *Marker pen*
- 3 Pensel
- 4 Pembaris
- 5 Gam
- 6 Pita pekat (*Masking tape*)
- 7 *Mounting board*
- 8 *Mounting board* berwarna

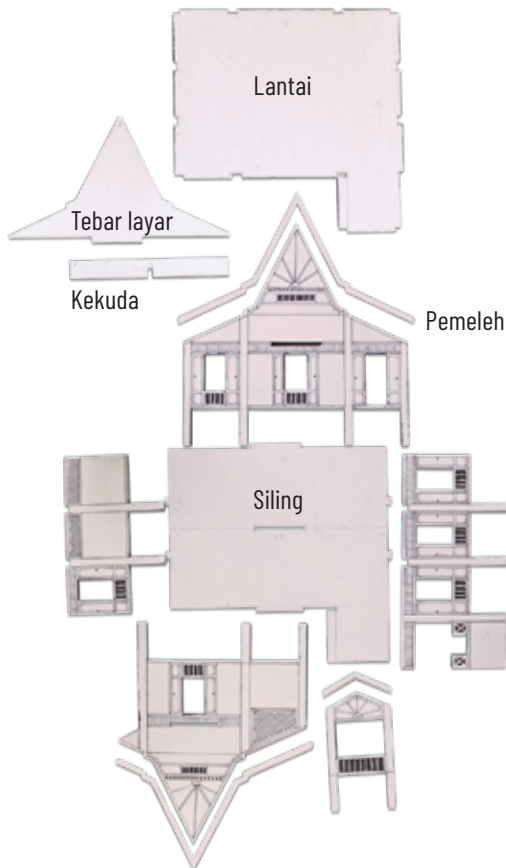
Langkah-langkah Penghasilan Model Rumah Tradisional



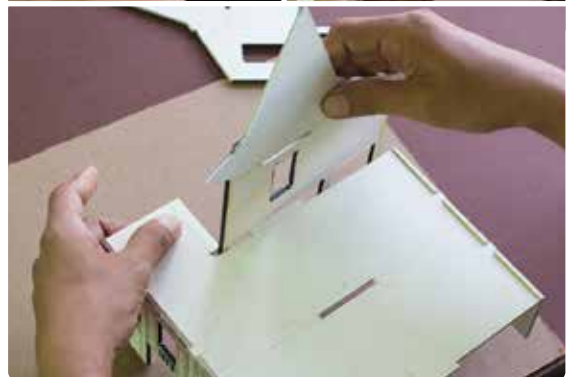
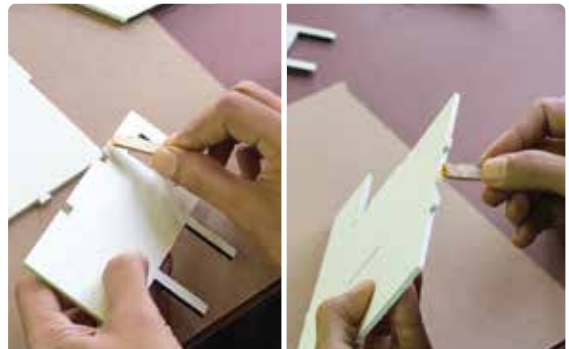
1 Lukis lakaran kasar reka bentuk bangunan seni bina yang akan dihasilkan. Kemudian, buat lakaran bentuk bahagian-bahagian rumah tersebut mengikut skala yang dipilih.



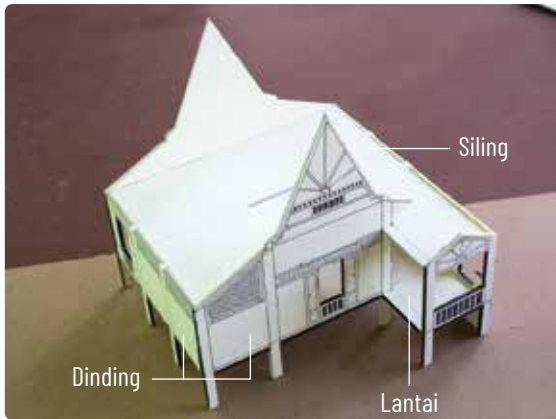
2 Potong bahagian-bahagian rumah tersebut menggunakan pisau dengan cermat. Tebuk juga bahagian pintu dan tingkap. Gunakan *marker pen* untuk melukis daun pintu, tingkap, kekisi dan ragam hias yang sesuai.



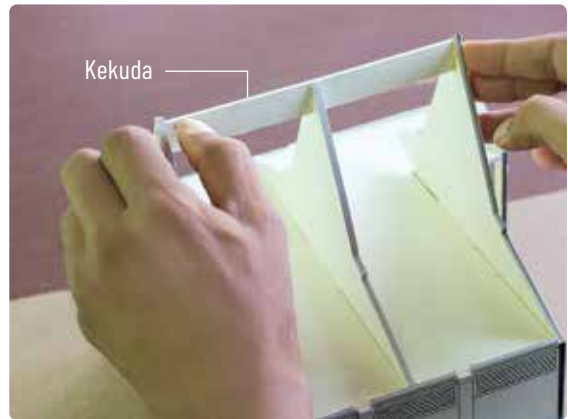
3 Hasil bahagian-bahagian yang telah dipotong dengan cermat.



4 Sapukan gam pada kedua-dua belah bahagian yang akan dicantumkan seperti bahagian siling dan dinding. Biarkan gam kering seketika sebelum dicantumkan agar lebih kukuh.



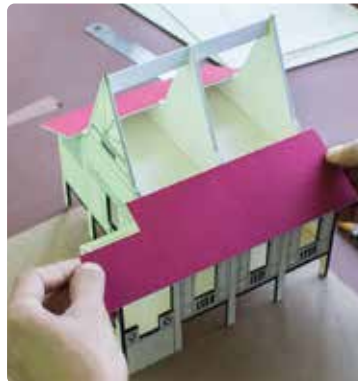
5 Sebahagian komponen-komponen rumah yang telah dicantumkan.



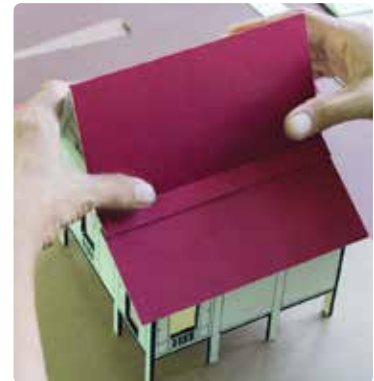
6 Gamkan kekuda terlebih dahulu sebelum mencantumkan bahagian bumbung. Tujuannya agar bumbung lebih kukuh.



7 Gunakan pita pelekat untuk mencantumkan bahagian bucu bumbung.



8 Kemudian, lekatkan bumbung dengan kemas.



9 Bahagian bumbung yang siap dipasang.



10 Sapukan gam pada pemeleh dan cantumkan pada bahagian tebar layar. Buat kemas.



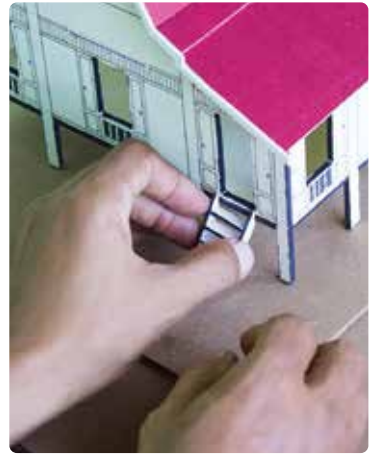
11 Sediakan tapak model, tandakan tiang, sapukan gam dan lekatkan model pada tapak.



12 Potong kepingan *mounting board* untuk membentuk tangga batu dan cantumkan.



13 Warnakan tangga tersebut dengan corak yang menarik.



14 Bina juga tangga biasa untuk bahagian dapur.



15 Lukiskan ragam hias pada bahagian pemeleh berdasarkan kreativiti anda.

 **Kod QR**

Penghasilan model rumah tradisional



Slaid

<https://bit.ly/2tiH9IG>
(Dicapai pada 9 September 2020)

16 Model seni bina rumah tradisional yang telah siap.



APRESIASI SENI



Standard Pembelajaran

Anda dikehendaki mempamerkan model seni bina pilihan yang dihasilkan pada bahagian Ekspresi Seni. Kongsikan pengalaman anda dalam proses penghasilan model tersebut. Jelaskan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual yang digunakan.

Murid dapat:

- 1.4.1 Mempamerkan model bangunan seni bina.
- 1.4.2 Menghayati dan menjelaskan model bangunan seni bina dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.
- 1.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan model bangunan seni bina.



Galeri Kreatif

PAK-21 Gallery Walk

TP6

- Tujuan:**
1. Mempamerkan model bangunan seni bina.
 2. Menghayati dan menjelaskan model bangunan seni bina yang dihasilkan berdasarkan idea sendiri secara kreatif dan inovatif.
 3. Membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.

Bahan: Hasil karya murid yang dihasilkan dalam Ekspresi Seni

Langkah:

1. Letakkan model seni bina yang dihasilkan di atas meja setiap kumpulan.
2. Lekatkan maklumat tentang ciri-ciri seni bina tersebut bersebelahan dengan model yang dihasilkan.
3. Murid dan guru akan bergerak dari satu kumpulan ke satu kumpulan untuk mendengar penerangan daripada ketua kumpulan.
4. Semasa pemerhatian, murid boleh mengemukakan soalan.
5. Buat catatan tentang ciri-ciri setiap model yang dihasilkan oleh setiap kumpulan.

Nota Guru

Guru perlu membuat penilaian dan memberikan maklum balas terhadap model yang dihasilkan:

- Kesesuaian jenis seni bina
- Keaslian hasil seni bina
- Aplikasi Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual
- Pembentangan dalam sesi apresiasi





SENI BINA

Rumah Tradisional

- Jenis rumah berpanggung, iaitu bertiang, berlantai tinggi dan berbumbung lipat kajang.
- Menitikberatkan aspek pengudaraan, pencahayaan dan keselamatan.
- Kaya dengan ragam hias berupa ukiran pada bahagian dinding, tiang, kekisi, panel pintu, tingkap, pemeleh dan tebar layar.
- Bahagian asas rumah tradisional ialah serambi/anjung, rumah ibu, selang, ruang dapur dan pelantar.
- Contoh rumah tradisional ialah Rumah Perabong Panjang, Rumah Bujang, Rumah Minangkabau, Rumah Limas, Rumah Kutai, Rumah Panjang, Rumah Serambi Melaka dan Rumah Berpeleh.

Rumah Ibadat

- Seni bina dan ragam hias mempunyai ciri-ciri tertentu yang melambangkan agama masing-masing.
- **Masjid** – mempunyai ciri-ciri seperti kubah, mimbar, bumbung, siling dan menara. Contohnya, Masjid Kampung Laut, Masjid Negara dan Masjid Ubudiah.
- **Gereja** – mempunyai pelbagai rekaan dan ukiran. Contohnya, Gereja St. Paul dan Gereja St. Anthony.
- **Tokong** – mempunyai pelbagai reka bentuk, binaan dan arca. Contohnya, Tokong Sam Poh Tong dan Wat Phothivihan.
- **Kuil** – mengandungi pelbagai arca, menara dan ukiran. Contohnya, Kuil Batu Caves dan Kuil Sri Mahamariamman.
- **Gurdwara** – mempunyai kubah dan menara. Contohnya, Gurdwara Sahib Tatt Khalsa.

Istana

- Tempat kediaman golongan diraja atau ketua negara.
- Mempunyai ciri-ciri yang sama, iaitu mempunyai balairong seri, dewan mengadap, singgahsana, bilik santapan dan kamar beradu.
- Bahagian dalam istana dihiasi dengan seni ukiran tradisional sebagai simbol warisan bangsa.
- Setiap istana mempunyai ciri-ciri tersendiri seperti bahagian bumbung, pintu gerbang, singgahsana dan landskap.
- Contoh istana ialah Istana Negara, Istana Maziah, Istana Seri Menanti dan Istana Iskandariah.

Kompleks Makam

- Tempat bersemadi golongan yang dihormati seperti sultan, pembesar atau pahlawan dan biasanya dibina bercantum dengan masjid.
- Makam yang terdapat dalam kompleks ini biasanya dibuat daripada batu marmar dengan pelbagai motif ukiran.
- Contoh kompleks makam ialah Makam Diraja Mahmoodiah, Makam Diraja Langgar dan Makam Diraja Jugra.

Refleksi Kendiri

1. Apakah pengetahuan yang anda peroleh dengan mempelajari tajuk seni bina ini?
2. Bagaimanakah seni bina dikaitkan dengan kehidupan anda pada hari ini?
3. Apakah kesan dalam diri anda setelah mempelajari tajuk seni bina ini?
4. Nilaikan pemahaman anda dalam tajuk seni bina ini menggunakan skala 1-10. Skala 10 adalah yang paling tinggi. Mengapakah anda menilai diri anda dengan skala tersebut?



Latihan Pengukuhan

Soalan Objektif

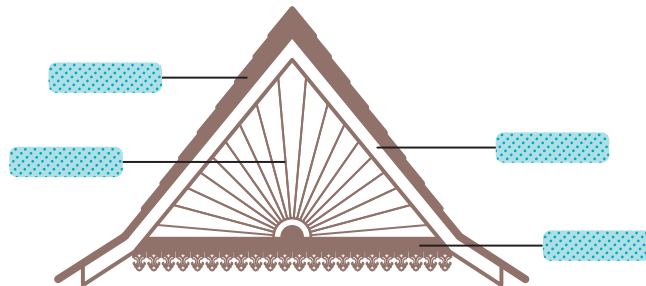
Pilih satu jawapan yang tepat.

1. Mengapakah Rumah Serambi Melaka dianggap unik?
 - A Mempunyai atap singgora
 - B Mempunyai tebar layar yang runcing
 - C Mempunyai tangga batu yang berwarna-warni
 - D Mempunyai dinding yang dibina hingga ke paras rabung
2. Manakah antara seni bina berikut mempunyai bumbung seolah-olah seperti payung yang terbuka?
 - A Rumah Limas
 - B Gereja St.Paul
 - C Masjid Negara
 - D Makam Diraja Langgar
3. Mengapakah kura-kura yang terdapat di dalam kolam-kolam di tokong dianggap penting?
 - A Simbol kekayaan
 - B Simbol kemewahan
 - C Simbol kemenangan
 - D Simbol panjang umur
4. Apakah fungsi ruang pelantar?
 - A Tempat memasak
 - B Tempat berbincang
 - C Tempat menyambut tetamu
 - D Tempat simpanan barang-barang
5. Manakah antara ciri berikut membezakan sesebuah rumah tradisional?
 - I Dinding
 - II Tebar layar
 - III Jumlah tiang
 - IV Bentuk bumbung
 - A I dan II
 - B I dan IV
 - C II dan III
 - D III dan IV
6. Apakah nama lain bagi Rumah Limas?
 - A Rumah Kutai
 - B Rumah Berpeleh
 - C Rumah Baju Kurung
 - D Rumah Tiang Dua Belas



Soalan Subjektif

Jawab semua soalan berikut.

1. Apakah ciri-ciri asas seni bina rumah tradisional?
2. Mengapakah bumbung Rumah Bujang sengaja dibina rendah pada bahagian pintu?
3. Apakah yang dimaksudkan dengan teknik 'tebuk pasak'?
4. Nyatakan ciri-ciri Kuil Sri Mahamariamman.
5. Nyatakan bahagian-bahagian rumah dan fungsinya.
6. Labelkan nama-nama bahagian bumbung rumah dalam Rajah 1 berikut.




Rajah 1 Bahagian bumbung rumah tradisional

7. Sejauh manakah generasi hari ini menghargai seni bina sebagai warisan bangsa? 
8. Pada pendapat anda, mengapakah binaan rumah pada hari ini tidak lagi didirikan di atas tiang? 

Aktiviti Pengayaan

Berdasarkan Gambar foto 1, buat analisis berkaitan aspek-aspek berikut:

1. Apakah jenis seni bina tersebut?
2. Bagaimanakah aspek pengudaraan diterapkan dalam seni bina tersebut?
3. Sejauh manakah keunikan seni bina tersebut mampu menyemaikan rasa bangga dengan warisan bangsa? 

Nota

Anda boleh membuat rujukan di Internet atau melalui pembacaan untuk membuat analisis tentang seni bina.



Gambar foto 1 Contoh rumah tradisional

An abstract painting featuring a complex composition of colors and textures. The palette includes shades of blue, green, yellow, orange, and white. The brushstrokes are varied, with some areas showing fine, intricate patterns and others showing broad, bold strokes. The overall effect is one of dynamic energy and visual richness.

Bidang
**SENI
HALUS**



Tajuk 2

SENI LUKISAN

Seni lukisan moden dari abad ke-20 hingga kini begitu dinamik dan berkembang pesat. Kemunculan gerakan dan aliran seni yang pelbagai, banyak bertitik tolak daripada reaksi terhadap kehidupan yang berkaitan dengan sosial, ekonomi, politik dan bidang seni itu sendiri.

Persoalannya, mengapakah pelbagai gerakan dan aliran seni ini diperlukan? Apakah faktor-faktor yang mendorong kemunculan pelbagai aliran ini?



Standard Kandungan

- 2.1 Pemahaman terhadap konsep Seni Lukisan.
- 2.2 Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Lukisan.
- 2.3 Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjanaan tugas.
- 2.4 Penghayatan terhadap hasil karya Seni Lukisan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.



Kata Kunci

- Emotif
- Ilusi pergerakan
- Ilusi optikal
- Ilusi visual
- Satah

◀ **Otto Müller**, *Olivenwald*, 1924, kapur

PERSEPSI SENI



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 2.1.1 Menjelaskan seni lukisan Barat mengikut abad pilihan dari aspek:
- Aliran dan gaya
 - Pelukis dan karya

Seni Lukisan Barat Mengikut Pilihan Abad dari Aspek Aliran, Gaya, Pelukis dan Karya

FAUVISME

1900 hingga 1910

Aliran dan Gaya

Aliran Fauvisme bermula antara tahun 1900 hingga tahun 1910. Gaya aliran ini menolak idea peniruan terhadap alam, sebaliknya memberikan kebebasan untuk berekspresi bagi menggambarkan hal benda yang dilukis. Pelopor aliran ini ialah Henri Matisse dan André Derain. Pelukis-pelukis lain aliran ini yang terkenal ialah Henri Manguin, Albert Marquet, Raoul Dufy, Kees van Dongen, Jean Metzinger dan Alice Bailly.

Lukisan yang dihasilkan menggambarkan luahan emosi secara spontan. Media kering yang digunakan tidak merujuk warna sebenar objek. Bentuk benda mudah dikenali walaupun tanpa perincian.

Karya-karya lukisan aliran ini digambarkan secara **emotif** dan imaginatif. Mereka gemar menggunakan warna terang dan tidak natural dalam karya yang dihasilkan.



Kod QR

Aliran Fauvisme



Laman sesawang

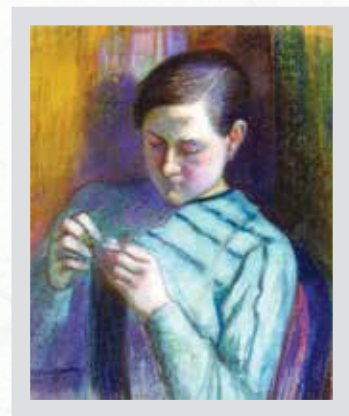
<https://bit.ly/2NT37Zv>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Pelukis dan Karya

Henri Manguin

- » Dilahirkan pada 23 Mac 1874 di Paris, Perancis.
- » Lukisan beliau banyak dipengaruhi gaya Impresionisme.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Vue de Cahors* (1925), *Jeanne Cousant* (1899) dan *La Robe de Chambre Rouge* (1902).
- » Lukisan yang lain ialah *Femme Assise au Fauteuil* (1919), *Bordeaux* (1924), *De Weg Naar Het Dorp-La Route le Village* (1924-1925) dan *Femme Allongee* (1915).
- » Meninggal dunia pada tahun 1949 di Saint-Tropez, Perancis.



▲ Henri Manguin, *Jeanne Cousant*, 1899, dakwat dan pastel

Albert Marquet

- » Dilahirkan pada 27 Mac 1875 di Bordeaux, Perancis.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Paris, Notre Dame* (1929), *La Marchande des Quatre Saisons* (1905) dan *Portrait de Clementine* (1895).
- » Lukisan yang lain ialah *The Souks* (1913), *View of London* (1906), *Cafe* (1900-1905) dan *View of Rouen* (1927).
- » Meninggal dunia pada tahun 1947 di La Frette-Sur Seine, Perancis.



▲ Albert Marquet, *La Marchande des Quatre Saisons*, 1905, dakwat



▲ Albert Marquet, *Portrait de Clementine*, 1895, pastel, gouache, pen dan dakwat

Raoul Dufy

- » Dilahirkan pada 3 Jun 1877 di Le Havre, Perancis.
- » Lukisan beliau banyak dipengaruhi oleh Claude Monet dan Matisse.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Portrait of Claudine* (1902), *Cubist Landscape with Haystacks* (1913) dan *Fes (Maroc)* (1926).
- » Lukisan yang lain ialah *Portrait of Tartarin de Tarascon* (1930), *Champ d'avoine en Normandie* (1935) dan *Le marché à Honfleur* (1902).
- » Meninggal dunia pada tahun 1953 di Forcalquier, Perancis.



▲ Raoul Dufy, *Cubist Landscape with Haystacks*, 1913, pastel dan minyak



▲ Raoul Dufy, *Fes (Maroc)*, 1926, pensel

EKSPRESIONISME

1905 hingga 1925

Aliran dan Gaya

Aliran Ekspresionisme ini bermula di Jerman pada awal abad ke-20 yang dipelopori oleh kumpulan *Die Brucke* dan *Der Blaue Reiter*. Pelukis-pelukis terkenal aliran ini ialah Ernst Ludwig Kirchner, Erich Heckel, Karl Schmidt-Rottluff, Oskar Kokoschka, Amedeo Modigliani, Franz Marc, August Macke, Gabriele Münter, Heinrich Campendonk dan Edvard Munch.

Olahan hal benda lebih kepada aspek pengayaan dan warna yang menggambarkan luahan perasaan secara spontan dan bebas. Kebanyakan karya yang telah dihasilkan menggambarkan kegelisahan dan kecelaruan pelukis pada waktu itu.

Pelukis aliran ini menggambarkan reaksi mereka terhadap realiti yang dialami. Imej tidak digambarkan secara jelas, sebaliknya lebih kepada penzahiran terhadap kesan emosi manusia.



Kod QR

Contoh karya
Ekspresionisme



Slaid

<https://bit.ly/36xs9Fm>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Pelukis dan Karya

Ernst Ludwig Kirchner

- » Dilahirkan pada 6 Mei 1880 di Aschaffenburg, Jerman.
- » Sering menggunakan unsur seni tradisional Afrika dan Oceania dalam karyanya.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Bergwald III* (1918), *Hauser Fehmarn* (1908), *Station in Davos* (1921) dan *In the Greenhouse* (1916).
- » Lukisan yang lain ialah *Blühender Berghang bei Clavadei* (*Blooming Mountain Slope at Clavadel*) (1924), *Street Scene* (1914), *Alex am Kaffeetisch* (*Alex at the Coffee Table*) (1910), *Die Violinistin* (*The Violinist*) (1937) dan *Straße mit Bäumen im Taunus* (*Street with Trees in Taunus*) (1916).
- » Meninggal dunia pada tahun 1938 di Davos, Switzerland.

EMK Nilai Murni

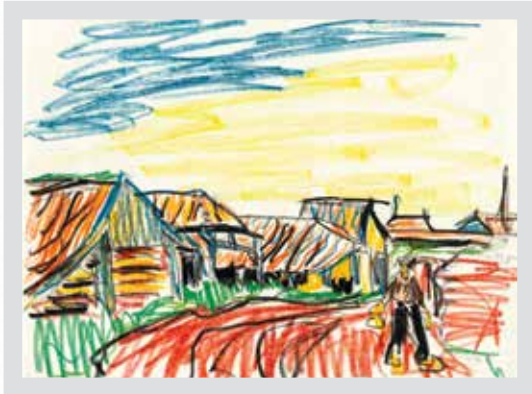
Kita mesti menjaga keamanan negara khasnya dan dunia amnya. Pergaduhan dan peperangan hanya membawa kemusnahan dan meninggalkan kesan emosi kepada rakyat.



▲ Ernst Ludwig Kirchner, *Street Scene*, 1914, pastel

Erich Heckel

- » Dilahirkan pada 31 Julai 1883 di Döbeln, Jerman.
- » Salah seorang pelopor aliran Ekspresionisme Jerman.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Two Riders and Horses* (1927), *Waterfall* (1922) dan *Dorfstrasse* (1907).
- » Lukisan yang lain ialah *Drahtseilprobe* (1912), *Roter Reiter (Red Rider)* (1923), *Mohn (Poppy)* (1928) dan *Girl Sewing* (1911).
- » Meninggal dunia pada tahun 1970 di Radolfzell, Jerman.



▲ Erich Heckel, *Dorfstrasse*, 1907, krayon



▲ Erich Heckel, *Roter Reiter (Red Rider)*, 1923, kapur, pen dan dakwat

Karl Schmidt-Rottluff

- » Dilahirkan pada 1 Disember 1884 di Chemnitz, Jerman.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Horses by the Sea* (1919), *Russian Head* (1919) dan *Landscape with Tree* (1960-1965).
- » Lukisan yang lain ialah *Drei Manner im Boot (Three Man in the Boat)* (1921), *Orange Essendes Mädchen (Sidi Heckel)* (1913) dan *Überschwemmung (Flooding)* (1935).
- » Meninggal dunia pada tahun 1976 di Berlin, Jerman.



▲ Karl Schmidt-Rottluff, *Überschwemmung (Flooding)*, 1935, kapur warna



▲ Karl Schmidt-Rottluff, *Landscape with Tree*, 1960-1965, kapur warna dan dakwat India

KUBISME

1907 hingga 1922

Aliran dan Gaya

Aliran Kubisme muncul kesan daripada modenisasi di Eropah dan sangat berpengaruh pada awal abad ke-20. Terdapat dua gaya aliran ini, iaitu Kubisme Analitik dan Kubisme Sintetik. Aliran ini dipelopori oleh Pablo Picasso dan Georges Braque. Pelukis-pelukis lain aliran ini ialah Albert Gleizes, Jean Metzinger, Juan Gris, Robert Delaunay dan Henri Le Fauconnier.

Pelukis aliran ini membina semula objek dengan menggunakan rupa dan satah geometri yang diabstrakkan. Pelbagai unsur garisan, jalinan dan perspektif digunakan dengan jelas. Karya lukisan digambarkan seolah-olah terpisah oleh rupa geometri dan satah-satah yang dihasilkan. Media yang biasa digunakan ialah pensel, pastel, arang dan pen. Teknik lukisan yang digunakan ialah silang pangkah (*crosshatching*), garisan selari (*hatching*) dan gosokan.

Pelukis mengaplikasikan bentuk realisme ke dalam bentuk geometri. Ciri utama aliran ini ialah penggunaan latar belakang dan objek yang bertindan serta kesan ruang yang cetek.



Tahukah Anda?

Kubisme Analitik menekankan bentuk geometri dan warna yang terbatas. Kubisme Sintetik pula memaparkan warna terang.

Pelukis dan Karya

Albert Gleizes

- » Dilahirkan pada 8 Disember 1881 di Paris, Perancis.
- » Berminat dengan bidang seni dan metafizik.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Vase* (1949), *Toul* (1914) dan *Maternite* (1936).
- » Lukisan yang lain ialah *Composition Musicale* (1950), *Portrait de Florent Schmitt (The Pianist)* (1914) dan *Pensees pour Meditation (Meditation of Thoughts)* (1950).
- » Meninggal dunia pada tahun 1953 di Avignon, Perancis.



▲ **Albert Gleizes, Toul,**
1914, dakwat



▲ **Albert Gleizes, Vase,**
1949, pastel

Jean Metzinger

- » Dilahirkan pada 24 Jun 1883 di Nantes, Perancis.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Femme a la Coupe de Fruits et aux Faisans* (1925-1926) dan *Portrait de Jeune Fille* (1913-1914).
- » Lukisan yang lain ialah *Homme Assis Devant la Table (Man Sitting in Front of Table)* (1919), *Femme Devant le Miroir (Woman in Front of the Mirror)* (1914), *Study for Le Canot* (1913) dan *Paysage Cubiste* (1920).
- » Meninggal dunia pada tahun 1956 di Paris, Perancis.



▲ Jean Metzinger, *Paysage Cubiste*, 1920, pensel



▲ Jean Metzinger, *Study for Le Canot*, 1913, pensel

Juan Gris

- » Dilahirkan pada 23 Mac 1887 di Madrid, Sepanyol.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Nature Morte* (1911), *L'Homme à la Guitare (The Man in Guitar)* (1918) dan *Nature Morte à la Théière (Dead Nature of the Teapot)* (1916).
- » Lukisan yang lain ialah *Tasse et Pipe (Cup and Pipe)* (1914), *Nature Morte Cubiste* (1915), *Man in a Café* (1911) dan *Autoportrait* (1911-1912).
- » Meninggal dunia pada tahun 1927 di Paris, Perancis.



▲ Juan Gris, *Nature Morte Cubiste*, 1915, arang



▲ Juan Gris, *Man in a Café*, 1911, krayon hitam

SUREALISME

1924 hingga 1966

Aliran dan Gaya

Aliran Surealisme ini berpusat di Paris. Idea utama aliran ini adalah untuk menunjukkan kreativiti minda bawah sedar dan melampaui pemikiran logik. Pelukis-pelukis terkenal aliran ini ialah André Breton, Endre Rozsda dan Max Ernst. Contoh pelukis yang lain ialah Paul Păun, René Magritte, Salvador Dalí, Paul Klee, Joan Miró, Jean Arp, Max Ernst, Yves Tanguy dan Paul Delvaux.

Gaya Surealisme ini menimbulkan kesan-kesan aneh dan kadang-kadang di luar pemikiran manusia. Kesannya boleh dirasai oleh manusia walaupun tidak dapat difahami.

Tumpuan kandungan karya ini adalah kepada ekspresi bawah sedar minda pelukis. Pelukis menggunakan imej bawah sedar dan alam khayalan yang tidak logik. Kebanyakan objek-objek diletakkan pada tempat yang tidak sesuai dan dicantum-cantumkan mengikut imaginasi pelukis.



Kod QR

Aliran
Surealisme



Video

<https://bit.ly/33y2HOR>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Pelukis dan Karya

André Breton

- » Dilahirkan pada 18 Februari 1896 di Tinchebray, Perancis.
- » Pengasas kepada aliran Surealisme.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Cadavre Exquis* (1930), *Rose pour Elisa* (1945) dan *Automatic Drawing* (1924).
- » Lukisan yang lain ialah *Le jeu de Marseille* (*The Game of Marseille*) (1940) dan *Portrait of Apollinaire* (1949).
- » Meninggal dunia pada tahun 1966 di Paris, Perancis.

EMK Kreativiti dan Inovasi

Kreativiti dan imaginasi sangat penting dalam mencerna serta menjana idea untuk menghasilkan karya yang berkualiti.



▲ André Breton, *Cadavre Exquis*, 1930, pastel



Sudut Diskusi

Mengapakah dakwat dianggap sebagai media kering?



Tahukah Anda ?

Karya aliran Surealisme tidak sama dengan alam fantasi. Aliran ini menggunakan objek yang terdapat di sekeliling kita dan dimanipulasi sehingga melampaui pemikiran logik.

Endre Rozsda

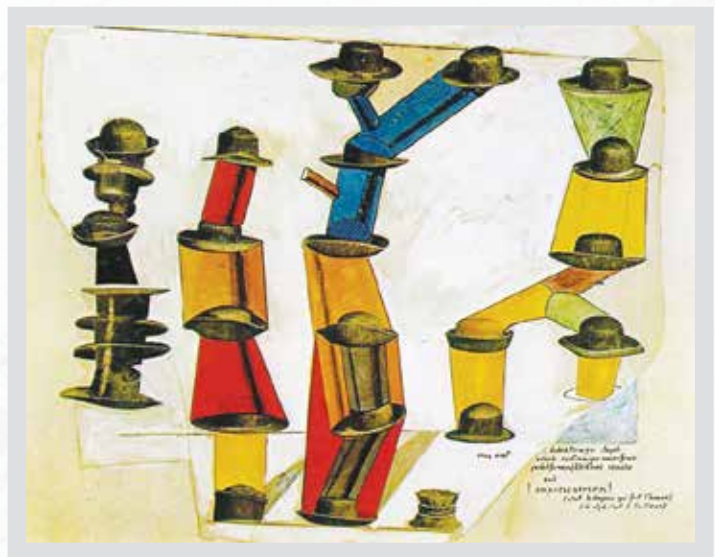
- » Dilahirkan pada 18 November 1913 di Mohács, Hungary.
- » Menerima anugerah Hadiah Copley pada tahun 1964.
- » Memilih wanita dan bunga kamelia sebagai hal benda.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Untitled* (1958), *Flower Lady* (1950) dan *Lady with Camellias* (1960).
- » Lukisan yang lain ialah *Untitled* (1965), *Reverie* (1950) dan *Forme et Aiguille (Shape and Needle)* (1949).
- » Meninggal dunia pada tahun 1999 di Paris, Perancis.



▲ Endre Rozsda, *Lady with Camellias*, 1960, dakwat

Max Ernst

- » Dilahirkan pada 2 April 1891 di Brühl, Jerman.
- » Menerapkan teori psikoanalisis dalam karyanya, iaitu tentang alam bawah sadar.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *The Hat Makes the Man* (1920), *My Beautiful Land of Marie Laurencin* (1920) dan *Sodalites* (1920).
- » Lukisan yang lain ialah *Lesson in Automatic Writing* (1924), *Frozen Landscapes, Icicles, and Mineral Type of the Female Body* (1920) dan *The Master's Bedroom* (1920).
- » Meninggal dunia pada tahun 1976 di Paris, Perancis.



▲ Max Ernst, *The Hat Makes the Man*, 1920, pensel, dakwat dan gouache

EKSPRESIONISME ABSTRAK

1943 hingga 1965

Aliran dan Gaya

Aliran Ekspresionisme Abstrak merupakan aliran seni yang berkembang di Amerika Serikat. Pelukis aliran ini memisahkan diri mereka daripada gaya lukisan konvensional. Pelukis-pelukis aliran ini ialah Lee Krasner, Franz Kline, Richard Diebenkorn, Wassily Kandinsky, Willem de Kooning, Jackson Pollock, Mark Rothko, Frank Stella, Hans Hofmann, Bradley Walker Tomlin, William Bazotes, Conrad Marca-Relli, Mark Tobey dan AD Reinhardt.

Terdapat dua kecenderungan dalam penghasilan karya ini, yaitu lukisan berdasarkan aksi pelukis dan lukisan yang menekankan aspek warna dan bentuk. Pelukis aliran ini menggunakan aksi spontan, kanvas besar dan warna-warna yang terang.

Hasil karya lebih cenderung kepada luahan perasaan secara bebas dan abstrak. Pelukis menggunakan simbol dan imej abstrak untuk menyampaikan sesuatu mesej hingga hilang sifat realistik karya tersebut.



Kod QR

Contoh karya
Ekspresionisme
Abstrak



Slaid

<https://bit.ly/36sT2ds>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Pelukis dan Karya

Lee Krasner

- » Dilahirkan pada tahun 1908 di New York, Amerika Serikat.
- » Nama sebenar beliau ialah Lena Krasner.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Imperative* (1976), *Future Indicative* (1977) dan *Past Present Subjunctive* (1976).
- » Lukisan yang lain ialah *Untitled* (1964), *September Twenty-third* (1980), *Past Conditional* (1976) dan *Perfect Future* (1977).
- » Meninggal dunia pada tahun 1984 di New York, Amerika Serikat.



▲ Lee Krasner, *Imperative*, 1976, arang dan cat

Franz Kline

- » Dilahirkan pada 23 Mei 1910 di Pennsylvania, Amerika Syarikat.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Untitled* (1953), *Black, White, Brown* (1959–1960), *No.3* (1948) dan *Composition* (1955) .
- » Lukisan yang lain ialah *Black and White* (1953), *Study for High Street* (1950) dan *Untitled (Series No. II)* (1947).
- » Meninggal dunia pada tahun 1962 di New York, Amerika Syarikat.



▲ Franz Kline, *Study for High Street*, 1950, dakwat

Richard Diebenkorn

- » Dilahirkan pada 22 April 1922 di Portland, Amerika Syarikat.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Untitled* (1946), *Untitled* (1946-1947) dan *Untitled Urbana Series* (1952).
- » Lukisan yang lain ialah *Still Life* (1967), *Sans Titre* (1965-1967), *Seated Woman with Necklace*, (1965) *Woman with a Mirror* (1959) dan *Ocean Park Series* (1971).
- » Meninggal dunia pada tahun 1993 di California, Amerika Syarikat.



▲ Richard Diebenkorn, *Untitled*, 1946-1947, dakwat



Sudut Diskusi

Apakah perbezaan antara aliran Ekspresionisme dengan Ekspresionisme Abstrak?



▲ Richard Diebenkorn, *Untitled*, 1946, krayon, grafit, arang dan gouache

SENI POP

1950-an hingga
1970-an

Aliran dan Gaya

Aliran Seni Pop muncul di England dan Amerika Syarikat pada tahun 1950-an. Seni Pop ialah singkatan daripada perkataan *Popular Art*. Aliran ini memanfaatkan simbol-simbol dan gaya visual daripada media massa yang popular seperti surat khabar, televisyen dan iklan. Robert Rauschenberg dan Jasper Johns dianggap sebagai pelukis Seni Pop yang terawal. Pelukis-pelukis yang lain ialah Richard Hamilton, Roy Lichtenstein, David Hockney, Peter Blake, Allen Jones dan Andy Warhol.

Aliran ini menggunakan teknik yang lebih moden, misalnya memindahkan imej popular ke permukaan kanvas. Pelukis gemar menggunakan saiz teks yang besar di samping penggunaan unsur garisan yang jelas sebagai representasi simbol.

Hal benda yang sering menjadi tumpuan ialah objek konsumer. Kebanyakan objek yang kurang diberikan perhatian oleh masyarakat dijadikan sebagai subjek dalam karya seni.



Sudut Diskusi

Mengapakah Seni Pop dianggap sebagai seni kepelbagaian gaya?

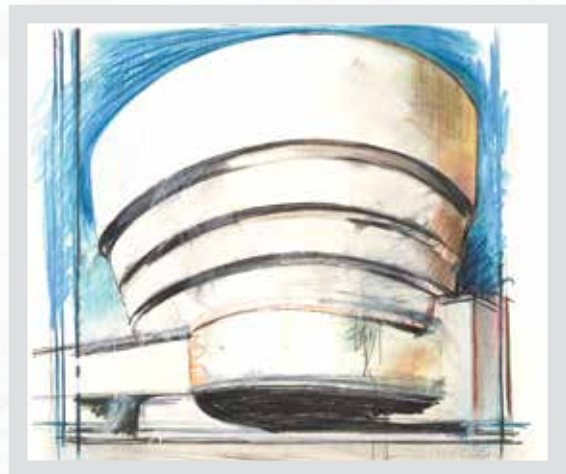
Pelukis dan Karya

Richard Hamilton

- » Dilahirkan pada 24 Februari 1922 di London, England.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *In Horne's House-Study II* (1949), *Conversation* (1949) dan *Oculist Witnesses Study* (1965).
- » Lukisan yang lain ialah *In Hornés House-Study III* (1981), *The Solomon R. Guggenheim-Architect's Visual* (1965) dan *Hommoge á Chrysler Corp* (1957).
- » Meninggal dunia pada tahun 2011 di London, England.



▲ Richard Hamilton, *Hommoge á Chrysler Corp*, 1957, gouache, dakwat dan kolaj



▲ Richard Hamilton, *The Solomon R. Guggenheim-Architect's Visual*, 1965, krayon, pastel dan dakwat

Roy Lichtenstein

- » Dilahirkan pada 27 Oktober 1923 di New York, Amerika Syarikat.
- » Merupakan antara pelukis Seni Pop yang terawal.
- » Contoh lukisan beliau ialah *Donald Duck* (1958), *George Washington* (1962), *Girl* (1965), *Drawing for 'Whaam!'* (1963), *Study for Little Aviation* (1968) dan *Drawing for Still Life with Cabbage* (1972).
- » Meninggal dunia pada tahun 1997 di New York, Amerika Syarikat.



▲ Roy Lichtenstein, *Drawing for 'Whaam!'*, 1963, grafit



▲ Roy Lichtenstein, *Drawing for Still Life with Cabbage*, 1972, grafit dan pensel warna

David Hockney

- » Dilahirkan pada 9 Julai 1937 di Bradford, England.
- » Pelukis terpenting aliran Seni Pop pada tahun 1960-an.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Still Life*, *Taj Hotel, Bombay* (1977), *Celia*, *Carennac* (1971) dan *Cut Trees-Timber* (2008).
- » Lukisan yang lain ialah *Study for a Closer Grand Canyon VII Cheops Pyramid* (1998), *Mr and Mrs Clark and Percy* (1970), *More Crooked Timber on Woolgate* (2008) dan *Study of Water in a Pool* (1966).



▲ David Hockney, *Study of Water in a Pool*, 1966, krayon dan grafit

SENI OP

1964 hingga kini

Aliran dan Gaya

Seni Op ialah singkatan daripada perkataan Seni Optik yang berkait dengan **ilusi optikal**. Ilusi optikal akan memberikan rasa pergerakan, getaran atau corak tertentu. Pelukis-pelukis penting Seni Op ialah Josef Albers, M.C Escher dan Richard Caldicott. Pelukis yang lain ialah Victor Vasarely, Richard Anuszkiewicz dan Bridget Riley.

Kebanyakan lukisan Seni Op menggunakan susunan geometri hitam putih yang boleh mengelirukan pandangan mata. **Ilusi visual** timbul disebabkan oleh pengulangan berirama, warna kontras dan lingkaran serta putaran ke dalam imej.

Imej yang dihasilkan seolah-olah kelihatan bergerak. Seni ini mengungkapkan ekspresi menggunakan corak geometri untuk mengubah pandangan secara visual. Hasil karya Seni Op tidak ada kaitan dengan imej-imej di dunia, sebaliknya bersifat abstrak. Imej yang dihasilkan memberikan kesan kepada **ilusi pergerakan** minda penonton.



Kod QR

Aliran Seni Op



Video

<https://bit.ly/2qwSJPb>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Pelukis dan Karya

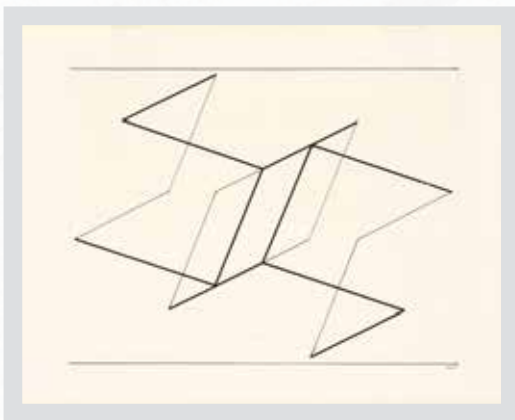
Josef Albers

- » Dilahirkan pada 19 Mac 1888 di Bottrop, Jerman.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Study for Graphic Tectonic (Ascension)* (1941), *Structural Constellation* (1955) dan *Color Study (Variant/Adobe)* (1948).
- » Lukisan yang lain ialah *Sketch for a Structural Constellation* (1969), *Prefatio from Graphic Tectonic Series* (1942) dan *Portrait of Albert Einstein* (1950).
- » Meninggal dunia pada tahun 1976 di Connecticut, Amerika Syarikat.

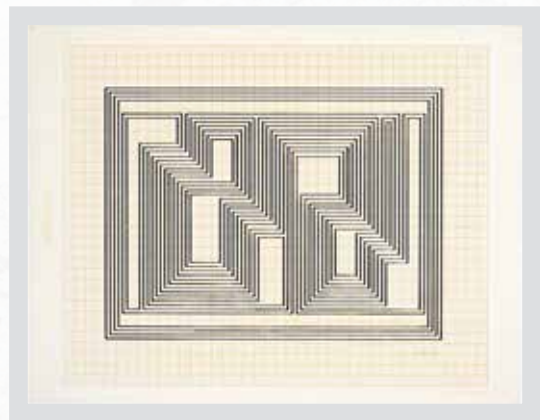


Tahukah Anda ?

Seni Op mementingkan interaksi ilusi, **satah** pada gambar, kefahaman dan deria penglihatan. Deria penglihatan ini akan memberikan fokus kepada corak-corak bentuk kecil atau garisan yang banyak.



▲ **Josef Albers**, *Structural Constellation*, 1955, dakwat dan pensel



▲ **Josef Albers**, *Prefatio from Graphic Tectonic Series*, 1942, dakwat dan pen

M.C. Escher

- » Dilahirkan pada 17 Jun 1898 di Leeuwarden, Belanda.
- » Lukisannya menggunakan ruang dan perspektif secara unik di samping lukisan objek yang diolah secara terperinci.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Menton* (1921), *Grotto Ferrato (Castle)* (1924) dan *Fish and Scales Drawing 3* (1959).
- » Lukisan yang lain ialah *Windmill* (1935), *Rufalo Spiny Plant* (1923) dan *Tropea Aloe* (1930).
- » Meninggal dunia pada tahun 1972 di Hilversum, Belanda.



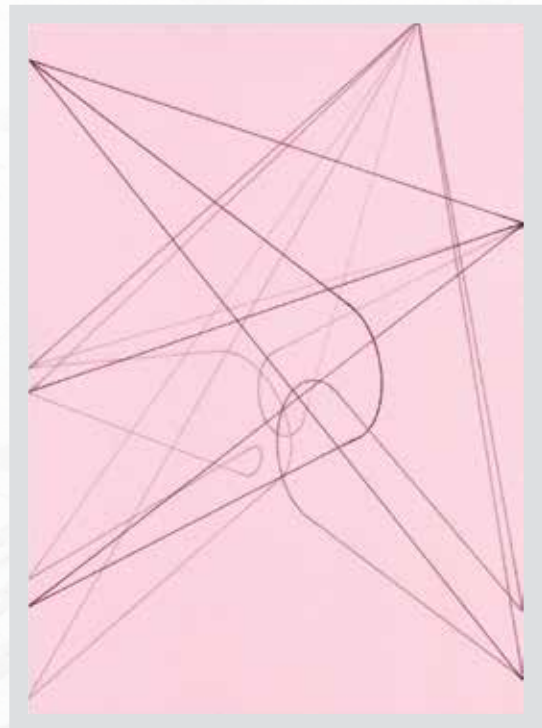
▲ M.C. Escher, *Fish and Scales Drawing 3*, 1959, krayon

Richard Caldicott

- » Dilahirkan pada tahun 1962 di Leicester, England.
- » Contoh lukisan beliau yang terkenal ialah *Untitled* (2011), *Untitled* (2014) dan *Untitled* (2006).
- » Lukisan yang lain ialah *Untitled* (2014), *Untitled* (2014) dan *Untitled* (2014).



▲ Richard Caldicott, *Untitled*, 2011, pen dan dakwat



▲ Richard Caldicott, *Untitled*, 2006, pen



Aktiviti

PAK-21 Quick Quiz

Kumpulan

TP1 TP2

- Tujuan:**
1. Mengenal pasti seni lukisan Barat dalam bidang Seni Halus.
 2. Menjelaskan aliran, gaya, pelukis dan karya dalam lukisan Barat berdasarkan abad pilihan.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada dua kumpulan, iaitu Kumpulan A dan Kumpulan B untuk melakukan aktiviti berbentuk kuiz.
2. Setiap kumpulan dikehendaki menyediakan 10 soalan berkaitan tajuk seni lukisan.
3. Lantik seorang pengerusi dan penjaga masa.
4. Kumpulkan semua soalan dan serahkan kepada pengerusi. Pengerusi akan membacakan soalan daripada Kumpulan A untuk dijawab oleh Kumpulan B dan sebaliknya.
5. Masa yang diberikan untuk menjawab setiap soalan ialah 30 saat.
6. Catatkan jumlah markah yang diperolehi oleh setiap kumpulan. Kumpulan yang berjaya mengumpul markah terbanyak dianggap sebagai pemenang.

Jadual 2.1 Markah kumpulan

Kumpulan A	Kumpulan B

Soalan: Bagaimanakah karya seni lukisan mampu menggambarkan emosi pelukis?



Latihan Formatif

Isikan tempat-tempat kosong berikut dengan jawapan yang betul.

1. Ciri utama aliran [] ialah penggunaan latar belakang dan objek yang bertindan dan kesan [] yang cetek.
2. Pelukis aliran Ekspresionisme Abstrak menggunakan simbol dan [] untuk menyampaikan [].
3. Seni Op berkait dengan [] optikal yang boleh memberikan kesan [], [] dan corak tertentu.
4. Hasil karya aliran [] mampu menimbulkan kesan aneh dan di luar [] manusia.
5. Pelukis Endre Rozsda sering menggunakan [] dan [] sebagai hal benda (*subject matter*) dalam karya yang dihasilkan.

EMK Nilai Murni

Gunakan bakat seni yang dimiliki ke arah kebaikan kerana tidak semua orang memilikinya.

EKSPLORASI SENI



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 2.2.1 Meneroka hasil karya seni lukisan melalui aktiviti lakaran secara kreatif dengan menumpukan aspek:
- Tema dan tajuk
 - Pewujudan idea



Kembara Kreatif

PAK-21 *Think-Pair-Share*

TP3 TP4

- Tujuan:**
- Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap seni lukisan melalui aktiviti lakaran secara kreatif.
 - Menganalisis hasil penerokaan untuk mengenal pasti tema dan tajuk serta kaedah pewujudan idea.

Langkah:

- Lakukan aktiviti Eksplorasi Seni ini secara berpasangan.
- Pilih satu karya berdasarkan aliran yang telah dipelajari.
- Berdasarkan karya tersebut, buat perbincangan berkaitan:
 - Tema dan tajuk yang diketengahkan.
 - Pewujudan idea.

Kajian terhadap Aliran Karya Pilihan - Ekspresionisme Abstrak

Kajian dan Analisis:

Lukisan Lee Krasner ini bertajuk *Seated Nude* telah dihasilkan pada tahun 1940. Lukisan ini bersifat abstrak kerana hal benda yang diketengahkan tidak mudah dikenal pasti. Lukisan ini kelihatan seperti sebahagian daripada figura manusia sedang duduk. Garisan melengkung, lurus dan bersegi-segi yang digunakan dihasilkan secara bertenaga, ekspresif dan membangkitkan perasaan. Penggunaan arang sebagai media membolehkan lukisan ini dibuat secara spontan dan bebas. Lukisan ini juga menggambarkan satu pendekatan yang antfiguratif, iaitu mengelakkan daripada menghasilkan figura secara realistik.



▲ Lee Krasner, *Seated Nude*, 1940, arang

Hasil Kajian

4. Setelah membuat penelitian dan perbincangan berdasarkan karya tersebut, gunakan kreativiti anda dan pasangan untuk melakar idea yang diperoleh.
5. Hasilkan beberapa lakaran kasar bagi memantapkan tajuk dan tema yang akan dihasilkan.
6. Pilih lakaran kasar yang akan menonjolkan tema dan tajuk karya anda.

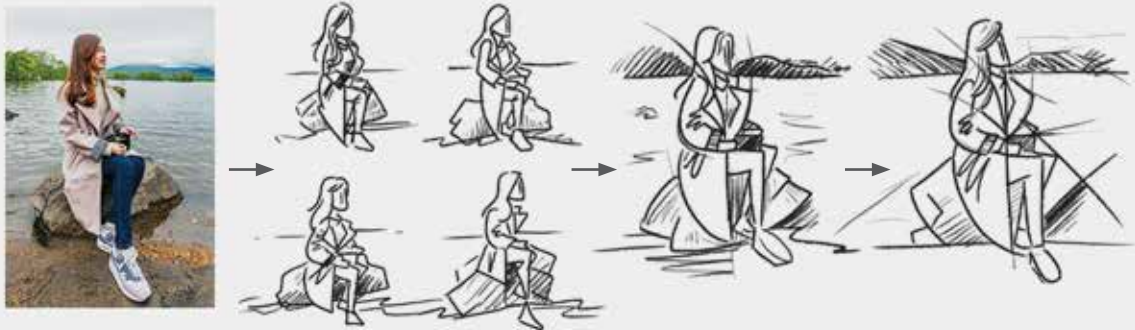
Tips Seni

Semasa proses eksplorasi ini, anda perlu menentukan teknik, media dan warna untuk menghasilkan karya sebenar.

Kajian karya lukisan dan teknik yang digunakan



Lakaran kenit (Thumbnail sketches)



Lakaran kasar (Rough sketches)



EKSPRESI SENI

Berdasarkan aktiviti pada bahagian Eksplorasi Seni, anda telah mengetahui bagaimana untuk memperoleh sumber idea dan menjana idea tersebut menjadi tema dan tajuk sesuatu karya yang menarik. Gunakan pengetahuan dan kreativiti anda tersebut untuk menghasilkan satu karya seni lukisan berdasarkan aliran yang dipilih.



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 2.3.1 Menghasilkan karya seni lukisan berdasarkan aliran dan gaya mengikut abad pilihan.



Dunia Kreatif

TP5 TP6

- Tujuan:**
1. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap penghasilan karya seni lukisan secara sistematik.
 2. Menghasilkan karya seni lukisan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif.



Kod QR

Contoh penghasilan lukisan



Video

<https://bit.ly/2PhBcnY>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Alat dan Bahan

Alat



Bahan



- 1 Pensel
- 2 Pemadam uli (*Kneaded eraser*)
- 3 Pemadam
- 4 Pita pelekat (*Masking tape*)
- 5 Tisu

- 6 Arang
- 7 *Soft pastel*
- 8 Gam PVA
- 9 Kertas lukisan
- 10 *Mounting board*
- 11 Pemati warna (*Clear spray*)

- Arahan:**
1. Lakukan aktiviti ini secara individu.
 2. Berdasarkan lakaran dalam bahagian Eksplorasi Seni, kembangkan idea tersebut.
 3. Aplikasi Bahasa Seni Visual dan ciri-ciri aliran yang dipilih dalam karya yang dihasilkan.

Langkah-langkah Penghasilan Karya Aliran Ekspresionisme Abstrak



- 1** Letakkan pita pekat bagi memastikan kertas lukisan berkeadaan pegun semasa proses melukis.



- 2** Hasilkan lakaran awal berdasarkan idea yang dipilih. Seterusnya lakukan proses lakaran idea.



- 3** Lorekkan bahagian-bahagian tertentu dengan warna pastel.



- 4** Tambah lapisan demi lapisan warna pastel tersebut dan gosok hingga teradun dengan kemas.



5 Gunakan arang untuk membuat garisan pada bahagian yang dikehendaki dalam karya.



6 Gunakan pemadam uli untuk menghasilkan kesan pencahayaan pada karya.



7 Akhir sekali, semburkan pemati warna (*clear spray*) pada karya untuk mengelakkan warna luntur.



▲ *Feel the Nature*,
2019, arang dan soft pastel

8 Lekatkan hasil karya yang telah siap pada *mounting board*.

APRESIASI SENI

Anda dikehendaki mempamerkan karya lukisan yang dihasilkan pada bahagian Ekspresi Seni. Kongsikan maklumat dan pengalaman anda dalam proses penghasilan karya tersebut. Hayati dan jelaskan karya seni lukisan tersebut dengan memberikan tumpuan kepada aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 2.4.1 Mempamerkan hasil karya seni lukisan.
- 2.4.2 Menghayati dan menjelaskan karya seni lukisan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.
- 2.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan seni lukisan.



Galeri Kreatif

PAK-21 Gallery Walk

TP6

- Tujuan:**
1. Mempamerkan hasil karya seni lukisan.
 2. Menghayati dan menjelaskan karya seni lukisan berdasarkan idea sendiri secara kreatif dan inovatif.
 3. Membuat apresiasi dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.

Bahan: Hasil karya murid yang dihasilkan dalam Ekspresi Seni

Langkah:

1. Setiap murid dikehendaki membuat nota ringkas berkaitan dengan tajuk, tema, media, teknik dan idea. Kepilkan bersama dengan karya yang dihasilkan.
2. Kumpul dan susun hasil karya di dalam Bilik Seni Visual.
3. Murid akan bergerak dari satu karya ke satu karya sambil meneliti nota yang dikepilkan.
4. Berikan maklum balas terhadap karya-karya yang telah dipamerkan.

Nota Guru

Guru perlu membuat penilaian dan memberikan maklum balas terhadap karya yang dihasilkan:

- Kesesuaian tema dan tajuk.
- Keaslian hasil karya.
- Aplikasi Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.
- Pembentangan sesi apresiasi.





Rumusan Grafik

SENI LUKISAN

Aliran Fauvisme

(1900 hingga 1910)

- Menolak idea peniruan terhadap alam, sebaliknya memberikan kebebasan untuk berekspresi dalam karya.
- Contoh pelukis ialah Henri Matisse, André Derain, Albert Marquet, Henri Manguin dan Raoul Dufy.
- Luahan emosi secara spontan.
- Tidak menggunakan warna sebenar objek dan hal benda digambarkan secara emotif dan imaginatif.

Aliran Ekspresionisme

(1905 hingga 1925)

- Dipelopori oleh kumpulan *Die Brucke* dan *Der Blaue Reiter* di Jerman.
- Contoh pelukis ialah Ernst Ludwig Kirchner, Karl Schmidt-Rottluff, Erich Heckel, Franz Marc dan August Macke.
- Luahan perasaan secara spontan dan bebas.
- Menggambarkan reaksi pelukis terhadap realiti yang dialami.

Aliran Kubisme

(1907 hingga 1922)

- Muncul kesan daripada modenisasi di Eropah dan sangat berpengaruh.
- Menggunakan rupa dan satah geometri yang diabstrakkan.
- Contoh pelukis ialah Pablo Picasso, Georges Braque, Juan Gris, Jean Metzinger dan Albert Gleizes.
- Ciri utama ialah penggunaan latar belakang dan objek yang bertindan serta kesan ruang yang cetek.

Aliran Surealisme

(1924 hingga 1966)

- Idea utama untuk menunjukkan kreativiti minda bawah sedar dan melampaui pemikiran logik.
- Contoh pelukis ialah André Breton, Salvador Dali, Max Ernst, Endre Rozsda, Paul Klee dan Joan Miró.
- Menimbulkan kesan aneh yang boleh dirasai.
- Objek dibentuk berdasarkan imaginasi pelukis.

Aliran Ekspresionisme Abstrak

(1943 hingga 1965)

- Aliran seni ini berkembang di Amerika Syarikat yang memisahkan diri daripada gaya lukisan konvensional.
- Contoh pelukis ialah Lee Krasner, Richard Diebenkorn, Franz Kline, Jackson Pollock, Wassily Kandinsky dan Walker Tomlin.
- Menggunakan simbol dan imej abstrak untuk menyampaikan mesej.

Aliran Seni Pop

(1950-an hingga 1970-an)

- Singkatan daripada perkataan *Popular Art*.
- Contoh pelukis ialah David Hockney, Roy Lichtenstein, Richard Hamilton, Peter Blake dan Allen Jones.
- Menggunakan simbol dan gaya visual yang popular daripada media massa.
- Sering menggunakan saiz teks yang besar dan garisan yang jelas.

Aliran Seni Op

(1964 hingga kini)

- Singkatan daripada perkataan Seni Optikal yang berkaitan dengan ilusi optikal.
- Contoh pelukis ialah M.C. Escher, Josef Albers, Richard Caldicott, Victor Vasarely dan Bridget Riley.
- Rupa berbentuk geometri yang boleh menimbulkan kesan pergerakan, getaran dan corak tertentu.

Refleksi Kendiri

1. Apakah pengetahuan yang telah anda peroleh dalam tajuk seni lukisan ini?
2. Bagaimanakah seni lukisan boleh dikaitkan dengan kehidupan hari ini?
3. Apakah kesan dalam diri anda setelah mempelajari tajuk seni lukisan ini?
4. Nilaikan pemahaman anda dalam tajuk seni lukisan ini dengan menggunakan skala 1-10. Skala 10 adalah yang paling tinggi. Mengapakah anda menilai diri anda dengan skala tersebut?



Latihan Pengukuhan







Soalan Objektif

Pilih satu jawapan yang tepat.

1. Siapakah pelopor aliran Fauvisme?
A Max Ernst C Raoul Dufy
B Henri Matisse D Albert Gleizes
2. Apakah aliran seni yang menjadikan objek konsumer sebagai fokus utama hal benda?
A Seni Pop C Seni Op
B Kubisme D Surealisme
3. Siapakah antara pelukis berikut mendokong aliran yang betul?
A Franz Kline – Fauvisme
B André Breton – Surealisme
C Roy Lichtenstein – Kubisme
D Richard Caldicott – Seni Pop
4. Mengapakah Seni Op dikaitkan dengan ilusi optikal?
A Menggunakan imej-imej popular
B Menggunakan imej bawah sedar
C Karyanya adalah luahan emosi secara spontan
D Imej yang dihasilkan seolah-olah sedang bergerak
5. Soalan 5 merujuk senarai berikut.
 - *Nature Morte* (1911)
 - *L'Homme à la Guitare* (1918)
 - *Nature Morte à la Thèière* (1916).Siapakah pelukis yang menghasilkan karya-karya di atas?
A Juan Gris
B Erich Heckel
C Jean Metzinger
D Karl Schmidt-Rottluff
6. Manakah antara pernyataan berikut betul tentang aliran seni Ekspresionisme?
I Dipelopori oleh kumpulan *Die Brucke* dan *Der Blaue Reiter*
II Menggunakan bentuk dan satah geometri
III Fokus hal benda ialah imej-imej popular
IV Olahan karya menggambarkan kegelisahan dan kecelaruan
A I dan II C II dan III
B I dan IV D III dan IV


Soalan Subjektif

Jawab semua soalan berikut.

1. Siapakah pelopor aliran Kubisme?
2. Apakah perbezaan antara Kubisme Analitik dengan Kubisme Sintetik?
3. Bagaimanakah pelukis-pelukis aliran Suralisme meluahkan emosi mereka dalam karya yang dihasilkan? 
4. Mengapakah pelukis-pelukis aliran Ekspresionisme Abstrak cuba membebaskan diri mereka daripada gaya lukisan konvensional? 
5. Pada pendapat anda, apakah faktor-faktor yang mempengaruhi kemunculan aliran seni Ekspresionisme di Eropah? 
6. Sejauh manakah karya Seni Op mampu mengelirukan deria visual manusia? Jelaskan. 
7. Bagaimanakah Seni Pop mampu mengangkat imej-imej di sekeliling kita menjadi lebih menonjol? Jelaskan. 
8. Pelukis merupakan golongan yang mampu meluahkan emosi terhadap situasi yang berlaku di sekeliling mereka secara visual. Setujukah anda dengan pernyataan ini? Berikan alasan kepada pendapat anda. 

Aktiviti Pengayaan

Berdasarkan karya Jean Metzinger, buat analisis berkaitan aspek-aspek berikut:

1. Apakah aliran seni yang sesuai dengan karya tersebut?
2. Apakah fokus utama yang cuba ditonjolkan oleh pelukis?
3. Jelaskan mesej yang ingin disampaikan oleh pelukis. 
4. Nyatakan Bahasa Seni Visual yang digunakan.

Nota

Anda boleh membuat rujukan di Internet atau melalui pembacaan untuk membuat analisis karya tersebut.



▲ Jean Metzinger, *Clownesse*, 1918, arang



Tajuk 3

SENI CATAN

Semasa di Tingkatan 4, anda telah mempelajari beberapa aliran seni catan yang muncul antara abad ke-14 hingga abad ke-19. Aliran seni catan ini terus berkembang dengan kemunculan beberapa aliran lagi sepanjang abad ke-20 hingga ke hari ini. Kelahiran tokoh-tokoh seni catan dengan hasil karya yang hebat terus mewarnai bidang ini.



Standard Kandungan

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



Kata Kunci

- Abstrak
- Figuratif
- Primitif

◀ **Juan Gris**, *Guitar and Fruit Bowl on a Table*, 1918, cat minyak

PERSEPSI SENI

Seni catan pada abad ke-20 hingga masa kini berkembang pesat dari Eropah hingga ke Amerika dengan pelbagai aliran dan gaya. Setiap aliran tersebut mempunyai ciri-ciri tertentu dan boleh dilihat dalam karya-karya yang dihasilkan. Contoh aliran yang utama ialah Fauvisme, Ekspresionisme, Kubisme, Surealisme, Ekspresionisme Abstrak, Seni Pop dan Seni Op.

Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 3.1.1 Menjelaskan seni catan Barat mengikut abad pilihan dari aspek:
- (i) Aliran dan gaya
 - (ii) Pelukis dan karya

Seni Catan Barat Mengikut Pilihan Abad dari Aspek Aliran, Gaya, Pelukis dan Karya

FAUVISME

1900 hingga 1910

Aliran dan Gaya

Aliran Fauvisme menolak idea peniruan terhadap alam. Aliran seni ini menghargai ekspresi untuk menggambarkan suasana yang hendak dilukis. Henri Matisse dan André Derain dianggap sebagai pelopor aliran seni ini. Pelukis lain aliran ini ialah Maurice de Vlaminck, Kees van Dongen dan Raoul Dufy.

Pelukis aliran seni ini berpendapat bahawa warna yang tidak terikat dengan warna alam lebih memperlihatkan hubungan peribadi antara pelukis dengan alam tersebut. Karya catan aliran ini menggunakan sapuan berus yang tidak rata (*painterly*), bebas dan penggunaan garisan yang sederhana. Di samping itu, penggunaan warna penggenap yang ketara dan pelbagai mampu menghasilkan kesan kasar dan bercanggah.

Hasil catan aliran ini juga digambarkan secara emotif dan imaginatif, berbeza dengan aliran Naturalisme yang lebih bersifat objektif dan realistik. Terdapat juga karya yang dihasilkan berdasarkan seni **primitif** Afrika, Pra-Columbia Amerika dan Oceania.

Kod QR

Pasca Impresionisme



Slaid

<https://bit.ly/358XyNp>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Aliran Fauvisme



Video

<https://bit.ly/2pHUDvT>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Warna yang terang dan pelbagai

Warna yang bukan mewakili warna sebenar

Sapuan berus yang tidak rata (*painterly*)



▲ Maurice de Vlaminck, *Restaurant at Marly-le-Roi, ca Mu, 1905*, cat minyak

Rajah 3.1 Ciri-ciri dalam karya catan Fauvisme

Pelukis dan Karya

Henri Matisse

- » Dilahirkan pada 31 Disember 1869 di Le Cateau, Perancis.
- » Mendirikan Muzium Matisse di Le Cateau pada tahun 1952.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *The Woman with the Hat* (1905), *Portrait of Madame Matisse (Green Stripe)* (1905) dan *The Open Window* (1905).
- » Catan yang lain ialah *Dishes and Fruit* (1901), *Landscape at Collioure* (1905), *Le Bonheur de Vivre (The Happiness of Living)* (1905) dan *The Riverbank* (1907).
- » Meninggal dunia pada tahun 1954 di Nice, Perancis.



▲ **Henri Matisse**, *Dishes and Fruit*, 1901, cat minyak

Maurice de Vlaminck

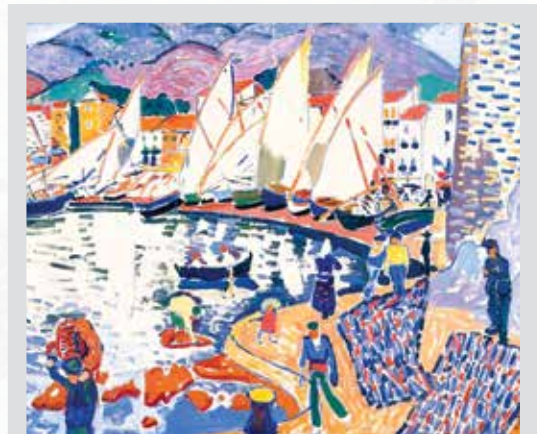
- » Dilahirkan pada 4 April 1876 di Paris, Perancis.
- » Terkenal dengan catan landskap.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *The Seine at Chatou* (1906) dan *Le Pont de Poissy (The Poissy Bridge)* (1910).
- » Catan yang lain ialah *Village* (1912) dan *The Gardener* (1904).
- » Meninggal dunia pada tahun 1958 di Rueil-la-Gadelière, Perancis.



▲ **Maurice de Vlaminck**, *The Seine at Chatou*, 1906, cat minyak

Andrè Derain

- » Dilahirkan pada 10 Jun 1880 di Yvelines, Perancis.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Le Séchage des Voiles (The Drying Sails)* (1905) dan *L'Estaque (Turning Road)* (1905).
- » Catan yang lain ialah *The Houses of Parliament* (1905-1906), *The Last Supper* (1911) dan *Pinède à Cassis (Landscape)* (1907).
- » Meninggal dunia pada tahun 1954 di Garches, Perancis.



▲ **Andrè Derain**, *Le Séchage des Voiles (The Drying Sails)*, 1905, cat minyak

EKSPRESIONISME

1905 hingga 1925

Aliran dan Gaya

Aliran Ekspresionisme berkembang sepanjang akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. Aliran ini bermula di Jerman oleh pelukis Ernst Ludwig Kirchner, Erich Heckel dan Karl Schmidt Rottluff serta kumpulan *Die Brucke (The Bridge)* di Dresden pada tahun 1905. Pelukis lain ialah Edvard Munch, Wassily Kandinsky, Paul Klee, August Macke, Franz Marc, Amedeo Modigliani, Gabriele Muntzer, dan Heinrich Campendonk. Pelukis aliran ini berusaha mewujudkan pengalaman emosional.

Kebanyakan karya aliran ini menggunakan warna yang terang dan dramatik bagi menyampaikan mesej. Mereka menolak ciri-ciri tradisi klasik catan yang berasaskan realisme. Seni aliran ini ialah manifestasi perasaan dan keresahan emosi pelukis. Hasil karya menggambarkan luahan perasaan secara spontan dan bebas.

Hal benda sering kali mengalami perubahan bentuk, dilebih-lebihkan atau diubah untuk menekankan aspek pengalaman emosional. Kadang kala tidak ada imej yang jelas dan lebih bersifat organik. Pelukis juga menolak peniruan terhadap alam.

Pelukis dan Karya

Edvard Munch

- » Dilahirkan pada 12 Disember 1863 di Ådalsbruk, Norway.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *The Scream* (1893) dan *Springtime* (1913).
- » Catan yang lain ialah *The Dance of Life* (1899), *The Day After* (1894-95), *The Sun* (1909), *The Sick Child* (1895-1896), *The Sun* (1912-1913) dan *Vampire* (1893).
- » Meninggal dunia pada tahun 1944 di Oslo, Norway.



Tahukah Anda ?

Karya terawal Edvard Munch bertajuk '*The Scream*' dihasilkan pada tahun 1893. Karya ini dijual dengan harga USD 120 juta pada tahun 2012 dan antara harga lelongan tertinggi dalam sejarah Seni Visual.



▲ Edvard Munch, *The Scream*, 1893, cat minyak

Wassily Kandinsky

- » Dilahirkan pada 4 Desember 1866 di Moscow, Rusia.
- » Dikenali sebagai pelopor kepada seni lukisan abstrak.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Der Blaue Reiter (The Blue Rider)* (1903), *Houses in Munich* (1908) dan *Autumn Landscape with Boats* (1908).
- » Catan yang lain ialah *The Golden Sail* (1903), *In the Forest* (1904), *Red Sun and Ship* (1925), *The Cow* (1910), *Angel of the Last Judgment* (1911), *Red Wall Destiny* (1909) dan *Landscape with a Steam Locomotive* (1909).
- » Meninggal dunia pada tahun 1944 di Neuillysur-Seine, Perancis.



▲ **Wassily Kandinsky**, *Der Blaue Reiter (The Blue Rider)*, 1903, cat minyak

Paul Klee

- » Dilahirkan pada 18 Desember 1879 di Switzerland.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Cat and Bird* (1928), *Castle and Sun* (1928) dan *Twittering Machine* (1922).
- » Catan yang lain ialah *Flower Myth* (1918), *Angelus Novus* (1920), *Fish Image* (1925), *Strong Dream* (1929), *Refuge* (1930), *Fish Magic* (1925), *Nocturnal Festivity* (1921) dan *Death and Fire* (1940).
- » Meninggal dunia pada tahun 1940 di Muralto, Switzerland.



▲ **Paul Klee**, *Nocturnal Festivity*, 1921, cat minyak



Contoh karya
Paul Klee



Video

<https://bit.ly/39mXwEN>

(Dicapai pada 21 September 2020)



▲ **Paul Klee**, *Castle and Sun*, 1928, cat minyak

KUBISME

1907 hingga 1922

Aliran dan Gaya

Aliran Kubisme merupakan antara aliran yang sangat berpengaruh pada awal abad ke-20. Secara umumnya, istilah Kubisme merujuk kepada semua gaya **abstrak** geometri. Aliran seni ini dipelopori oleh Pablo Picasso dan Georges Braque. Contoh pelukis lain aliran ini ialah Fernand L ger, Metzinger dan Albert Gleizes.

Gaya aliran Kubisme ini tidak terikat dengan tradisi catan, sebaliknya banyak menggunakan bentuk dan satah seperti segi tiga, kubus, segi empat, kon, silinder, bulat serta bentuk kotak. Ciri-ciri utama aliran ini ialah penggunaan warna yang terang dan mempunyai perspektif. Pelukis mengubah bentuk sebenar objek kepada bentuk geometri.

Objek yang dihasilkan ialah haiwan dan manusia dengan latar belakang semula jadi atau bangunan. Objek disusun semula dalam bentuk abstrak. Latar belakang dan objek menembusi satu dengan yang lain untuk membentuk ruang cetek.



Kod QR

Aliran
Kubisme



Video

<https://bit.ly/2HIJMz2>

(Dicapai pada 21 September 2020)



Tahukah
Anda ?

Pengikut aliran ini beranggapan bahawa struktur geometri ialah asas kepada bentuk yang terdapat dalam alam semula jadi.

Pelukis dan Karya

Pablo Picasso

- » Dilahirkan pada 25 Oktober 1881 di Malaga, Sepanyol.
- » Menghasilkan lebih daripada 50,000 karya selama 80 tahun.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Les Femmes d'Alger (O. J. R. M.)* (1911) dan *Les Femmes d'Alger (Version O. J. R. M.)* (1912).
- » Catan yang lain ialah *Dora Maar au Chat* (1940), *Portrait of Ambroise Vollard* (1910), *Guernica* (1937) dan *Three Musicians* (1921).
- » Meninggal dunia pada tahun 1973 di Mougins, Perancis.



Sudut
Diskusi

Mengapakah karya aliran ini gemar menggunakan bentuk dan satah?



▲ Pablo Picasso, *Portrait of Ambroise Vollard*, 1910, cat minyak

Fernand Léger

- » Dilahirkan pada 4 Februari 1881 di Argentan, Perancis.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Contrast of Forms* (1913) dan *Les Fumeurs* (*The Smokers*) (1911-12).
- » Catan yang lain ialah *La Femme en Bleu* (*Woman in Blue*) (1912), *Le Soldat à la Pipe* (*Soldier with a pipe*) (1916), *Still Life with a Beer Mug* (1921), *L' Escalier 19* (*Staircase 19*) (1914) dan *Paysage* (*Landscape*) (1912-1913).
- » Meninggal dunia pada tahun 1955 di Gif-sur-Yvette, Perancis.



▲ **Fernand Léger**, *L' Escalier 19* (*Staircase 19*), 1914, cat minyak



▲ **Fernand Léger**, *Les Fumeurs* (*The Smokers*), 1911-12, cat minyak

Georges Braque

- » Dilahirkan pada 13 Mei 1882 di Argenteuil, Perancis.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Glass on a Table* (1909) dan *The House at l'Estaque* (1908).
- » Catan lain ialah *Fishing Boat* (1909), *The Viaduct at L'Estaque* (1908) dan *Still Life with Mandola and Metronome* (1909).
- » Meninggal dunia pada tahun 1963 di Paris, Perancis.



▲ **Georges Braque**, *The House at l'Estaque*, 1908, cat minyak



▲ **Georges Braque**, *Glass on a Table*, 1909, cat minyak

SUREALISME

1924 hingga 1966

Aliran dan Gaya

Surrealisme lahir sebagai suatu aliran seni terpenting di Paris mulai tahun 1920-an. Aliran seni ini menggambarkan hal benda dan situasi seperti dalam mimpi atau alam bawah sadar manusia. Pelukis-pelukis utama aliran ini ialah Giorgio de Chirico, René Magritte, Salvador Dali, Joan Miró, Jean Arp, Max Ernst, André Masson, Yves Tanguy, Pierre Roy dan Paul Delvaux.

Gaya aliran seni ini terbahagi kepada dua, iaitu abstrak dan **figuratif**. Karya ini jarang menggunakan rupa geometri, sebaliknya lebih kepada kesan emosi daripada bentuk organik sama ada nyata atau imaginasi. Penggunaan warna tidak dititikberatkan.

Kandungan karya aliran ini lebih fokus kepada imaginasi daripada realiti. Hal benda yang wujud dalam kehidupan dan lingkungan manusia menjadi tumpuan utama dalam penghasilan karya aliran ini.



Kod QR

Aliran
Surrealisme



Video

<https://bit.ly/2MxgYCG>

(Dicapai pada 21 September 2020)



Tahukah
Anda ?

Karya Surrealisme hanya boleh ditafsir oleh artis yang menciptanya dan sangat sukar untuk khalayak mentafsirkannya.

Pelukis dan Karya

Giorgio de Chirico

- » Dilahirkan pada 10 Julai 1888 di Volos, Greek.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Great Metaphysical Interior* (1917) dan *Ettore ed Andromaca* (1960-1965).
- » Catan yang lain ialah *The Red Tower* (1913), *The Disquieting Muses* (1947), *The Enigma of the Hour* (1911), *The Song of Love* (1914) dan *The Soothsayers Recompense* (1913).
- » Meninggal dunia pada tahun 1978 di Rom, Itali.



Kod QR

Contoh karya
Giorgio de
Chirico



Laman
sesawang

<https://bit.ly/2qaU2U1>

(Dicapai pada 21 September 2020)



▲ **Giorgio de Chirico**, *Great Metaphysical Interior*, 1917, cat minyak

Renè Magritte

- » Dilahirkan pada 21 November 1898 di Lessines, Belgium.
- » Mengadakan pameran solo pertamanya pada tahun 1927 di Brussels.
- » Menggunakan epal hijau sebagai ikon dalam karyanya.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *The Pleasure Principle (Portrait of Edward James)* (1937), *Personal Values* (1952) dan *The Son of Man* (1964).
- » Catan yang lain ialah *The False Mirror* (1928), *The Dawn of Cayenne* (1926), *The Infinite Recognition* (1963) dan *Decalomania* (1966).
- » Meninggal dunia pada tahun 1967 di Brussels, Belgium.



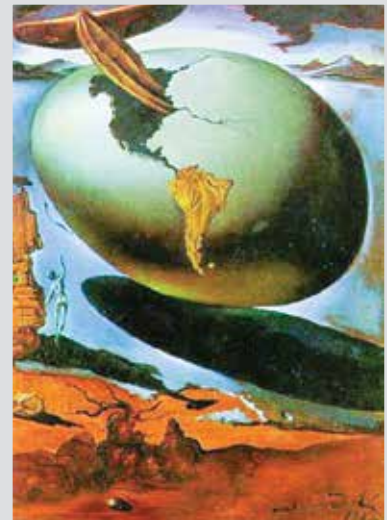
▲ Renè Magritte, *Personal Values*, 1952, cat minyak

Salvador Dali

- » Dilahirkan pada 11 Mei 1904 di Figueres, Sepanyol.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *The Persistence of Memory* (1931) dan *Tuna Fishing* (1967).
- » Catan yang lain ialah *Galatea of the Spheres* (1952), *Metamorphosis of Narcissus* (1937), *Swans Reflecting Elephants* (1937) dan *Allegory of an American Christmas* (1934).
- » Meninggal dunia pada tahun 1989 di Figueres, Sepanyol.



▲ Salvador Dali, *The Persistence of Memory*, 1931, cat minyak



▲ Salvador Dali, *Allegory of an American Christmas*, 1934, cat minyak

EKSPRESIONISME ABSTRAK

1943 hingga 1965

Aliran dan Gaya

Ekspresionisme Abstrak ialah gerakan seni yang muncul selepas Perang Dunia Kedua pada sekitar tahun 1940-an hingga 1960-an. Aliran ini berkembang di Amerika Syarikat dan menular ke seluruh dunia. Gerakan ini berpusat di New York. Istilah Ekspresionisme Abstrak (*Abstract Expressionism*) ini pertama kali digunakan dalam seni Amerika pada tahun 1946 oleh pengkritik seni, Robert Coates. Pelukis-pelukis terkenal aliran ini ialah Arshile Gorky, Willem de Kooning, Jackson Pollock, Mark Rothko, Barnett Newman, Philip Guston dan Clyfford Still.

Penghasilan karya aliran ini biasanya menggunakan berus yang besar dan sapuan yang kasar. Mereka menggunakan warna terus dari bekas cat. Titisan, percikan dan lelehan cat secara spontan ialah ciri-ciri utama aliran ini. Pelukis seperti Jackson Pollock dan Willem de Kooning menggunakan aksi spontan untuk menghasilkan karya mereka.

Hal benda yang menjadi fokus karya mereka berbentuk abstrak. Luahan emosi berdasarkan kesedaran bawah minda.

 **Kod QR**

Aliran
Ekspresionisme
Abstrak



<https://bit.ly/35fEcHr>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Pelukis dan Karya

Arshile Gorky

- » Dilahirkan pada 15 April 1904 di Khorkom, Turki.
- » Nama sebenar ialah Vostanik Manoug Adoian.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *How My Mother's Embroidered Apron Unfolds in My Life* (1944).
- » Catan yang lain ialah *Soft Night* (1947), *Hitler Invades Poland* (1939), *Waterfall* (1943), *One Year the Milkweed* (1944) dan *The Liver in the Cock's Comb* (1944).
- » Meninggal dunia pada tahun 1948 di Connecticut, Amerika Syarikat.



▲ **Arshile Gorky**, *How My Mother's Embroidered Apron Unfolds in My Life*, 1944, cat minyak

Willem de Kooning

- » Dilahirkan pada 24 April 1904 di Rotterdam, Belanda.
- » Berhijrah ke Amerika Syarikat pada tahun 1926.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Interchange* (1955) yang dijual hampir USD 300 juta pada tahun 2015 dan *Abstraction* (1949).
- » Catan yang lain ialah *The Wave* (1942-1944), *Fire Island* (1946), *Police Gazette* (1955), *Woman-Ochre* (1955), *Standing Man* (1942), *Composition* (1955), *Judgment Day* (1946) dan *Excavation* (1950).
- » Meninggal dunia pada tahun 1997 di New York, Amerika Syarikat.



▲ Willem de Kooning, *Excavation*, 1950, cat minyak



▲ Willem de Kooning, *Interchange*, 1955, cat minyak

Jackson Pollock

- » Dilahirkan pada 28 Januari 1912 di Wyoming, Amerika Syarikat.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Number 17A* (1948) dan *Composition with Red Strokes* (1950).
- » Catan yang lain ialah *Number 3* (1949), *Moon Woman* (1942), *Autumn Rhythm* (1950), *Convergence* (1952), *Blue Poles (Number 11)* (1952) dan *The Deep* (1953).
- » Meninggal dunia pada tahun 1956 di New York, Amerika Syarikat.

EMK Keusahawanan

Minat dan bakat seni jika digilap mampu menjana pendapatan yang lumayan.



▲ Jackson Pollock, *Composition with Red Strokes*, 1950, cat minyak, enamel dan cat aluminium

SENI POP

1950-an hingga
1970-an

Aliran dan Gaya

Seni Pop merupakan sebuah gerakan seni yang muncul di England dan Amerika Syarikat pada sekitar tahun 1950-an. Seni Pop dianggap sebagai reaksi kepada aliran Ekspresionisme Abstrak apabila mereka menggunakan imej bergambar dan teknik *hard-edge* serta fotografi. Robert Rauschenberg dan Jasper Johns dianggap sebagai pelukis Seni Pop yang terawal. Pelukis-pelukis lain aliran ini ialah Andy Warhol, David Hockney, Roy Lichtenstein, James Rosenquist, Richard Hamilton, Peter Blake dan Allen Jones.

Karya aliran Seni Pop ini biasanya menggunakan warna primer, warna kontras dan terang. Ciri-ciri utama karya Seni Pop ialah gabungan foto dan simbol untuk menyampaikan mesej pengkarya. Catatan aliran seni ini sering kali menggunakan teks berukuran besar dengan sapuan berus yang tebal.

Sumber tema aliran ini diperoleh daripada budaya popular dan dunia pengiklanan. Objek-objek yang jarang mendapat perhatian diangkat secara serius sebagai karya seni rupa yang penting. Artis Seni Pop memberikan fokus kepada imej-imej biasa budaya popular seperti *billboards*, komik daripada lukisan, pengiklanan majalah dan produk pasar raya. Seni Pop dalam dunia fesyen, biasanya diaplikasikan pada kasut dan ikon seperti reka letak komik.



Tahukah Anda ?

Istilah Seni Pop diperkenalkan oleh pengkritik Inggeris, iaitu Lawrence Alloway untuk satu pergerakan atau kumpulan yang menggelarkan diri mereka sebagai "*Independence Group*" yang aktif pada tahun 1954-1955.

Pelukis dan Karya

Robert Rauschenberg

- » Dilahirkan pada 22 Oktober 1925 di Texas, Amerika Syarikat.
- » Dianugerahkan *National Medal of Arts* pada tahun 1993 dan *Leonardo da Vinci World Award of Arts* pada tahun 1995.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Retroactive II* (1963), *Rebus* (1955) dan *Skyway* (1964).
- » Catatan yang lain ialah *Hyme* (1956), *Signs* (1970) dan *Sky Garden* (1969).
- » Meninggal dunia pada tahun 2008 di Florida, Amerika Syarikat.



▲ Robert Rauschenberg, *Retroactive II*, 1963, kolaj

Andy Warhol

- » Dilahirkan pada 6 Ogos 1928 di Pittsburgh, Amerika Syarikat.
- » Memulakan kerjayanya sebagai pelukis iklan, sebelum beralih ke seni halus.
- » Contoh karya catan beliau yang terkenal ialah *Turquoise Marilyn* (1964), *Michael Jackson Green* (1984) dan *Campbell's Soup I* (1968).
- » Catan yang lain ialah *Marilyn Diptych* (1962), *Silver Car Crash (Double Disaster)* (1963), *Banana* (1966), *Shot Marilyns* (1964), *Richard Weisman* (1985) dan *Last Supper* (1986).
- » Meninggal dunia pada tahun 1987 di New York, Amerika Syarikat.



▲ **Andy Warhol**, *Richard Weisman*, 1985, cat akrilik dan dakwat cetakan saring sutera



Jasper Johns

- » Dilahirkan pada 15 Mei 1930 di Georgia, Amerika Syarikat.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Flag* (1954-1955), *Numbers* (1960) dan *Maps* (1961).
- » Catan yang lain ialah *White Flag* (1955), *Numbers in Color* (1958-1959), *False Start* (1959), *Three Flags* (1958), *0 Through 9* (1961) dan *Coat Hanger* (1960).



▲ **Jasper Johns**, *0 Through 9*, 1961, cat minyak



▲ **Jasper Johns**, *False Start*, 1959, cat minyak

SENI OP

1964 hingga kini

Aliran dan Gaya

Aliran Seni Op muncul pada tahun 1964 yang dikaitkan dengan ilusi optikal. Seni Op yang lahir dan berkembang di Amerika Syarikat pada sekitar tahun 1960-an itu juga dianggap sebagai reaksi kepada 'action painting'. Contoh pelukis Seni Op ialah Victor Vasarely, Julian Stanczak, Bridget Riley, Carlos Cruz-Diez, Marina Apollonio, Carol Brown Goldberg, Peter Sedgley, Richard Allen, Josef Albers, Richard Anuszkiewicz dan Richard Caldicott.

Pemilihan garisan, warna dan bentuk dilakukan dengan cermat untuk mendapatkan kesan yang maksimum dalam penghasilan karya Seni Op. Mereka menghasilkan karya tiga dimensi (3D) daripada permukaan dua dimensi (2D) dengan menampakkan unsur ruang dan prinsip pergerakan.

Kebanyakan karya ini menggunakan rupa geometri untuk menghasilkan ilusi pergerakan melalui penggunaan warna dan corak geometri. Imej yang dihasilkan memberikan kesan kepada penglihatan penonton.



Sudut Diskusi

Mengapakah aliran Seni Op ini dikaitkan dengan deria penglihatan?



Tahukah Anda ?

Pelukis Seni Op gemar menggunakan warna hitam dan putih untuk menghasilkan kontras yang ketara dalam karya yang dihasilkan. Kontras ini mampu memberikan kesan yang mengelirukan untuk membezakan elemen komposisi pada latar depan dan latar belakang.

Pelukis dan Karya

Victor Vasarely

- » Dilahirkan pada 9 April 1906 di Pécs, Austria - Hungary.
- » Merupakan antara pelukis utama aliran Seni Op.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Uyte* (1991), *VEGA-Or* (1969), *Stri Dio Nr. P. 873* (1970) dan *A Black* (1989).
- » Catan yang lain ialah *Beryl* (1966), *Xanor* (1979), *Duo-2* (1967) dan *Saluces* (1947).
- » Meninggal dunia pada tahun 1997 di Paris, Perancis.



Kod QR

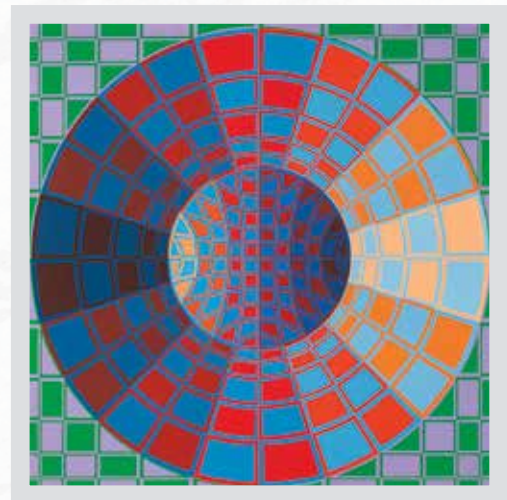
Contoh karya
Victor Vasarely



Video

<https://bit.ly/33U0g9v>

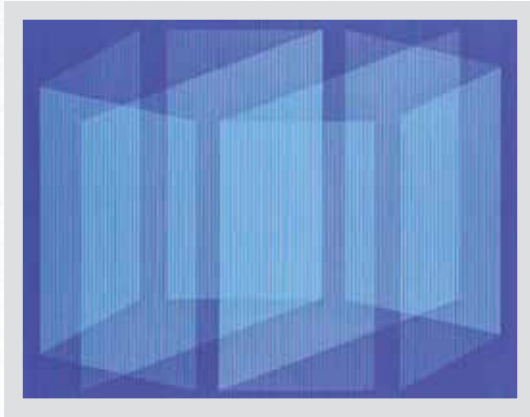
(Dicapai pada 21 September 2020)



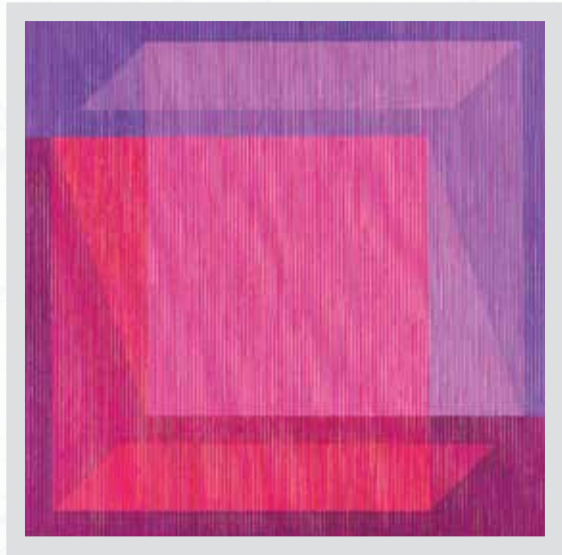
▲ Victor Vasarely, *Xanor*, 1979, cat akrilik

Julian Stanczak

- » Dilahirkan pada 5 November 1928 di Borovnica, Poland.
- » Dikenali sebagai pengasas aliran Seni Op.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Low Filtering* (1978), *The Confrontation in the Light (black)* (2002) dan *Lights* (1976).
- » Catan yang lain ialah *Harmony Green* (1991), *Blue Translation* (1971) dan *See Through Dark* (1983).
- » Meninggal dunia pada tahun 2017 di Ohio, Amerika Syarikat.



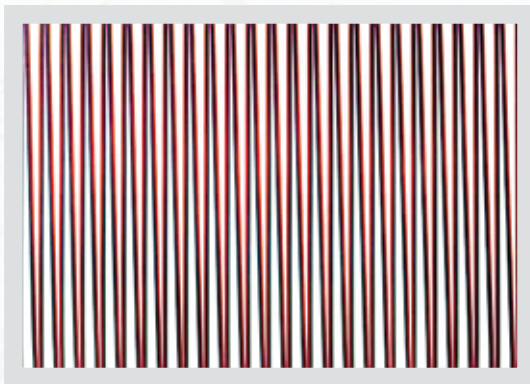
▲ Julian Stanczak, *Blue Translation*, 1971, cat akrilik



▲ Julian Stanczak, *See Through Dark*, 1983, cat akrilik

Bridget Riley

- » Dilahirkan pada 24 April 1931 di London, England.
- » Contoh catan beliau yang terkenal ialah *Close By* (1992), *Primitive Blaze* (1963-1964) dan *Tambourine* (1988).
- » Catan yang lain ialah *Gaillarde 2* (1989), *Cataract 3* (1967) dan *Orient 4* (1970).



▲ Bridget Riley, *Orient 4*, 1970, cat akrilik



▲ Bridget Riley, *Cataract 3*, 1967, cat tempera



Aktiviti

PAK-21 Brainstorming

Kumpulan

TP1 TP2



Kod QR

Maklumat aliran seni



Laman sesawang

<https://bit.ly/2rI5qam>

(Dicapai pada 21 September 2020)

- Tujuan:**
1. Mengenal pasti seni catan Barat dalam bidang Seni Halus.
 2. Menjelaskan aliran, gaya, pelukis dan karya dalam seni catan Barat berdasarkan abad pilihan.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Setiap kumpulan dikehendaki memilih satu aliran seni catan yang dipelajari.
3. Berdasarkan aliran tersebut, buat dokumentasi berkaitan:
 - (a) Latar belakang aliran.
 - (b) Tokoh-tokoh yang terkenal.
 - (c) Contoh-contoh karya terkenal yang dihasilkan.
4. Persembahkan hasil dokumentasi kumpulan sama ada dalam bentuk *artist book* atau multimedia kepada kumpulan lain.

Soalan: Apakah perbezaan gaya dan aliran seni catan pada setiap abad?



Latihan Formatif

Senaraikan perbandingan antara dua aliran seni berikut.

Aliran Kubisme	Aspek	Aliran Seni Pop
	Latar belakang	
	Teknik	
	Tema dan hal benda	
	Tokoh	

EKSPLORASI SENI

Pada bahagian ini, anda dikehendaki mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap seni catan yang dipilih. Kemudian, buat lakaran secara kreatif hasil daripada analisis catan yang diteroka. Anda hendaklah menumpukan perhatian kepada aspek tema, tajuk dan idea. Lakukan aktiviti penerokaan ini dengan bimbingan guru.



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 3.2.1 Meneroka hasil karya seni catan melalui aktiviti lakaran secara kreatif dengan menumpukan aspek:
- Tema dan tajuk
 - Pewujudan idea



Kembara Kreatif

PAK-21 | See, I Think, I Wonder

TP3 TP4

- Tujuan:**
- Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap seni catan melalui aktiviti lakaran secara kreatif.
 - Menganalisis hasil penerokaan untuk mengenal pasti tema dan tajuk serta kaedah pewujudan idea dalam proses penghasilan karya seni catan.

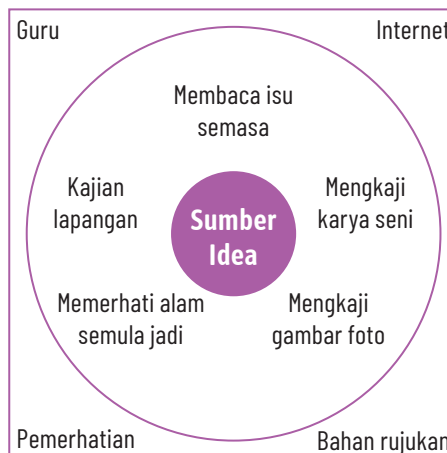
Langkah:

- Lakukan aktiviti Eksplorasi Seni ini secara berpasangan.
- Pilih satu karya berdasarkan aliran yang telah dipelajari.
- Berdasarkan karya tersebut, buat perbincangan berkaitan:
 - Tema dan tajuk yang diketengahkan.
 - Pewujudan idea.
- Anda boleh gunakan peta i-Think di bawah untuk membuat perbincangan.



Sudut Diskusi

Apakah faktor yang menyebabkan kemunculan pelbagai aliran seni?



Rajah 3.2 Peta bulatan

Kajian terhadap Aliran Karya Pilihan - Kubisme



▶ **Pablo Picasso,**
Still Life with Chair Caning, 1912, cat minyak dan kolaj

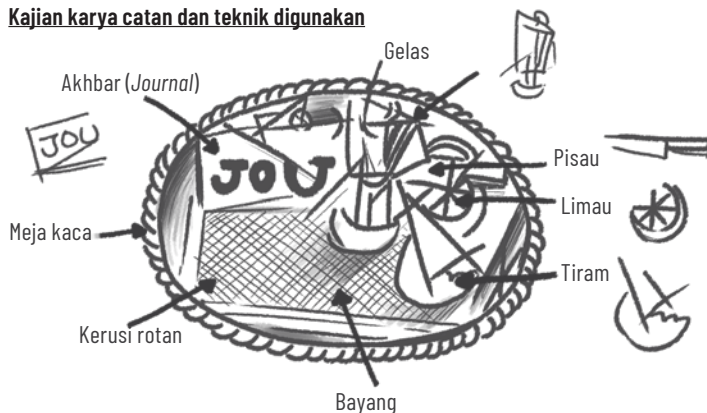
Kajian dan Analisis:

Karya *Still Life with Chair Caning* ini dihasilkan pada tahun 1912. Karya tersebut menggambarkan meja di sebuah kafe. Picasso menunjukkan objek-objek di atas meja dari pelbagai perspektif. Hal benda yang terdapat dalam karya tersebut termasuk pisau, lemon, tiram, akhbar dan gelas. Beliau menggabungkan media catan dan kolaj dalam karya ini. Picasso menggunakan kain yang dicetak dengan corak yang menyerupai kerusi rotan sebagai alas meja. Kesannya supaya kerusi tersebut kelihatan seperti kerusi rotan yang dapat dilihat melalui kaca. Rangka meja ini pula menggunakan tali berjalinan yang tebal.

Beliau juga melukis perkataan "JOU" yang merupakan tiga huruf pertama perkataan Perancis untuk akhbar (*Journal*). Perkataan ini merujuk kepada sifat membaca akhbar di kafe (akhbar yang dilipat itu boleh dilihat di sebelah kiri) bagi masyarakat Perancis. "JOU" juga merujuk kepada perkataan Perancis, iaitu "main", yang menunjukkan sifat suka bermain dan bereksperimen dengan imej.

- Arahan:**
1. Gunakan kreativiti anda untuk mewujudkan idea berdasarkan kajian dan pemerhatian karya yang dipilih.
 2. Hasilkan beberapa lakaran awal perkembangan idea tersebut.
 3. Lakaran anda perlu sesuai dengan tema dan tajuk yang dipilih.

Kajian karya catan dan teknik digunakan



Gambar imaginasi berdasarkan karya



Kod QR

Karya Still
*Life with Chair
Caning*



Video

<https://bit.ly/2Mm4obR>

(Dicapai pada 21 September 2020)



Sudut
Diskusi

Bagaimanakah cara untuk
menghasilkan karya
yang berkualiti?

Hasil Kajian

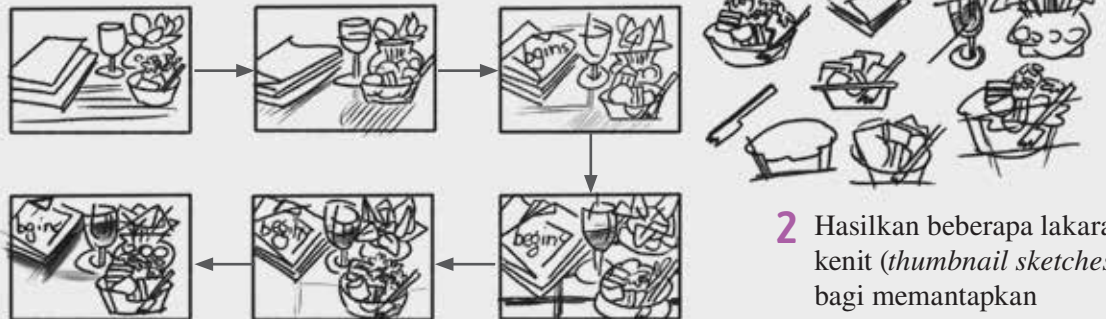


Nota

Media lain yang boleh digunakan ialah cat akrilik, cat poster dan sebagainya.

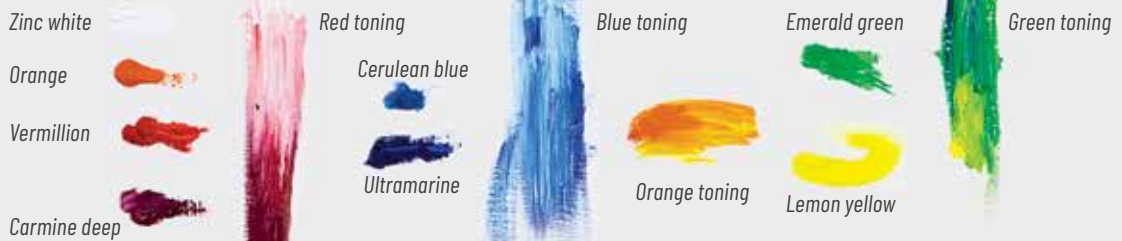
- 1 Letakkan objek-objek dan susun mengikut kreativiti anda selepas mengkaji karya yang dipilih.

Lakaran kenit (*Thumbnail sketches*)



- 2 Hasilkan beberapa lakaran kenit (*thumbnail sketches*) bagi memantapkan tajuk dan tema yang akan dihasilkan.

Warna cat minyak dan campuran warna



Teknik *Hard-edge*



- 3 Pilih dan tentukan teknik, media serta warna yang akan digunakan dalam karya anda.

EKSPRESI SENI

Anda telah menghasilkan lakaran kasar dalam bahagian Eksplorasi Seni. Gunakan lakaran tersebut untuk menghasilkan satu karya seni catan yang menarik berdasarkan aliran yang dipelajari. Anda boleh menggunakan pelbagai media dan teknik semasa proses penghasilan karya tersebut.

Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 3.3.1 Menghasilkan karya seni catan berdasarkan aliran dan gaya mengikut abad pilihan.



Dunia Kreatif

TP5 TP6

- Tujuan:**
1. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap penghasilan karya seni catan secara sistematik.
 2. Menghasilkan karya seni catan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif.



Kod QR

Contoh penghasilan catan Kubisme



Video

<https://bit.ly/2MG9ZtH>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Alat dan Bahan

Alat



- 1 Bekas air
- 2 Kain lap
- 3 Pemadam
- 4 Pensel
- 5 Pelbagai jenis berus
- 6 Pita pelekat (*Masking tape*)
- 7 Palet

Bahan



Nota

Selain cat minyak, media lain juga boleh digunakan.

- 8 Kanvas
- 9 Cat minyak
- 10 *Thinner*

- Arahan:**
1. Lakukan aktiviti ini secara individu.
 2. Pastikan anda mengetahui ciri-ciri aliran dan gaya yang dipilih dalam bahagian Eksplorasi Seni.
 3. Berdasarkan lakaran tema, tajuk dan idea yang telah dihasilkan dalam bahagian Eksplorasi Seni, kembangkan idea tersebut secara kreatif.
 4. Aplikasikan aliran dan gaya aliran yang dipilih dalam karya catan anda.

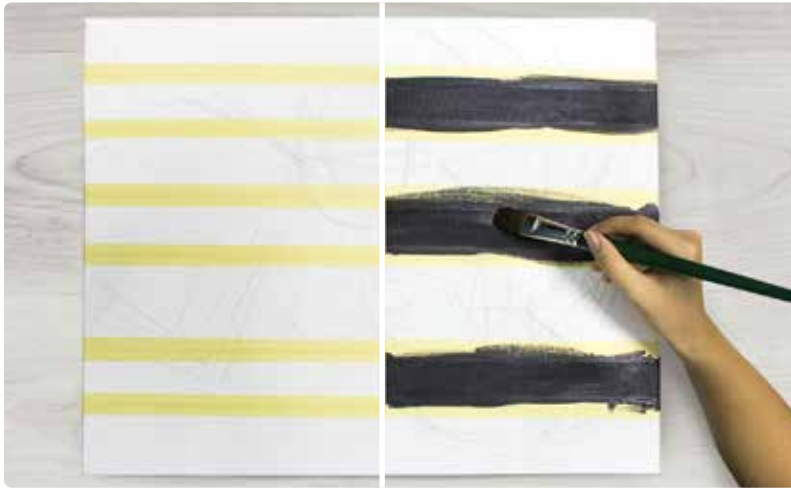
Langkah-langkah Penghasilan Karya Aliran Kubisme



- 1 Kembangkan lakaran kasar pada kertas lukisan yang telah dihasilkan dalam bahagian Eksplorasi Seni. Pastikan idea anda sesuai dengan aliran dan gaya yang dipilih.



- 2 Hasilkan garisan awal untuk membuat imej-imej yang dipilih berdasarkan idea dalam langkah 1 pada kanvas.



- 3** Gunakan teknik *hard-edge* untuk menghasilkan garisan pada bahagian latar. Pita pelekat digunakan untuk menghasilkan garisan pada bahagian yang dikehendaki. Sapukan warna ke atas bahagian tersebut.



- 4** Hasilkan bentuk-bentuk geometri yang lain dengan menggunakan pita pelekat sebelum proses mewarna dilakukan. Tujuannya agar bentuk yang terhasil kelihatan lurus, kemas dan mengelakkan daripada terkena warna.



- 5** Ulangi langkah 4 untuk menghasilkan pelbagai bentuk geometri yang dikehendaki. Tanggalkan pita pelekat setelah warna kering.



Tips Seni

Lapisan warna cat minyak tidak mudah bercampur. Berus perlu dibasuh dengan turpentin untuk menanggalkan cat tersebut.

6. Buat kemasan terhadap bentuk-bentuk yang dihasilkan.



7. Hasil karya yang telah siap.

▲ *Still Life of My Leisure Time*, 2019, cat minyak

APRESIASI SENI

Anda dikehendaki mempamerkan karya catan yang dihasilkan pada bahagian Ekspresi Seni. Kongsi maklumat dan pengalaman anda dalam proses penghasilan karya tersebut. Hayati dan jelaskan karya tersebut dengan memberikan tumpuan kepada aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 3.4.1 Mempamerkan hasil karya seni catan.
- 3.4.2 Menghayati dan menjelaskan karya seni catan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.
- 3.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan seni catan.



Galeri Kreatif

PAK-21 Presentation

TP6

- Tujuan:**
1. Mempamerkan hasil karya seni catan.
 2. Menghayati dan menjelaskan karya seni catan yang dihasilkan berdasarkan idea sendiri secara kreatif dan inovatif.
 3. Membuat apresiasi dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.

Bahan: Hasil karya murid yang dihasilkan dalam Ekspresi Seni

Langkah:

1. Susun hasil karya yang telah dihasilkan di hadapan kelas.
2. Guru akan memilih beberapa karya terbaik dan pengkarya akan memberikan penerangan terhadap karya yang dihasilkan.
3. Murid lain boleh mengemukakan soalan semasa proses pembentangan.

Nota Guru

Guru perlu membuat penilaian dan memberikan maklum balas terhadap karya yang dihasilkan:

- Kesesuaian tema dan tajuk
- Keaslian hasil karya
- Aplikasi Bahasa Seni Visual
- Pembentangan sesi apresiasi





Rumusan Grafik

SENI CATAN

Aliran Fauvisme (1900 hingga 1910)

- Mirip kepada gaya Impresionisme.
- Menolak idea peniruan alam.
- Luahan emosi secara bebas dan spontan.
- Penggunaan warna penggenap dan terang.
- Gambaran karya secara emotif dan imaginatif.
- Contoh pelukis ialah Henri Matisse, André Derain dan Maurice de Vlaminck.

Aliran Ekspresionisme (1905 hingga 1925)

- Bermula di Jerman.
- Berusaha mewujudkan pengalaman secara emosional.
- Penggunaan warna yang terang dan dramatik untuk menyampaikan mesej.
- Imej subjek kadang kala tidak jelas dan bersifat organik.
- Contoh pelukis ialah Ernst Ludwig Kirchner, Wassily Kandinsky, Edvard Munch dan Paul Klee.

Aliran Kubisme (1907 hingga 1922)

- Istilah Kubisme merujuk kepada gaya abstrak geometri.
- Tidak terikat dengan tradisi catan tetapi menggunakan bentuk dan satah.
- Penggunaan warna yang terang dan mempunyai perspektif.
- Contoh pelukis ialah Pablo Picasso, Georges Braque dan Albert Gleizes.

Aliran Surealisme (1924 hingga 1966)

- Menggambarkan hal benda dan situasi seperti dalam mimpi.
- Terbahagi kepada dua, iaitu abstrak dan figuratif.
- Tidak menitikberatkan penggunaan warna.
- Lebih fokus kepada imaginasi.
- Contoh pelukis ialah Salvador Dali, René Magritte, Joan Miró dan Jean Arp.

Aliran Ekspresionisme Abstrak (1940-an hingga 1950-an)

- Berkembang di Amerika Syarikat.
- Penggunaan berus yang keras dan sapuan yang kasar.
- Antara ciri utama ialah percikan, titisan dan lelehan cat secara spontan.
- Hal benda lebih berbentuk abstrak.
- Contoh pelukis ialah Arshile Gorky, Willem de Kooning dan Jackson Pollock.

Aliran Seni Pop (1950-an hingga 1970-an)

- Muncul di England dan Amerika Syarikat.
- Menggunakan imej bergambar, teknik *hard-edge* dan fotografi.
- Menggunakan warna primer, kontras dan terang.
- Gabungan foto dan penggunaan warna serta simbol untuk menyampaikan mesej.
- Fokus kepada imej-imej biasa budaya popular.
- Contoh pelukis ialah Andy Warhol, David Hockney dan Jasper Johns.

Aliran Seni Op (1964 hingga kini)

- Muncul dan berkembang di Amerika Syarikat.
- Melibatkan ilusi optikal.
- Teliti dalam pemilihan garisan, warna dan bentuk agar memberi kesan maksimum.
- Contoh pelukis ialah Victor Vasarely, Julian Stanczak dan Bridget Riley.

Refleksi Kendiri

1. Apakah pengetahuan baharu yang telah anda pelajari dalam tajuk seni catan ini?
2. Apakah aspek yang paling menarik dalam penghasilan sesuatu karya catan?
3. Sejauh manakah minat anda dalam seni catan ini? Berikan alasan.
4. Nilaikan pemahaman anda dalam tajuk seni catan ini dengan menggunakan skala 1-10. Skala 10 adalah yang paling tinggi. Mengapakah anda menilai diri anda dengan skala tersebut?



Latihan Pengukuhan

Soalan Objektif

Pilih satu jawapan yang tepat.

1. Manakah antara berikut, adalah benar tentang aliran Kubisme?
I Terikat dengan kongkongan tradisi catan
II Menggunakan sapuan berus yang tidak rata
III Penggunaan bentuk-bentuk satah geometri
IV Penggunaan warna yang terang dan mempunyai perspektif
A I dan II C II dan III
B I dan IV D III dan IV
2. Siapakah pelukis yang dianggap sebagai pelopor aliran Fauvisme?
A Henri Matisse C Pablo Picasso
B Salvador Dali D Jackson Pollock
3. Manakah antara maklumat berikut, adalah ciri utama aliran Ekspresionisme Abstrak?
A Menggunakan rupa geometri
B Penggunaan warna penggenap yang ketara
C Penggunaan warna primer, kontras dan terang
D Penggunaan lelehan, percikan dan titisan cat secara spontan

4. Apakah aliran yang didokong oleh pelukis-pelukis di bawah?

- Salvador Dali
- André Masson
- Yves Tanguy
- Paul Delvaux

- A Seni Pop C Surealisme
B Kubisme D Ekspresionisme






5. Di manakah pusat gerakan aliran Ekspresionisme Abstrak?
A Paris C London
B Rome D New York

6. Pilih hasil karya pelukis yang betul.

	Pelukis	Karya
A	Willem de Kooning	<i>Number 17A</i>
B	Edvard Munch	<i>Flag</i>
C	Pablo Picasso	<i>Boy with a Pipe</i>
D	René Magritte	<i>Potrait of Picasso</i>



Soalan Subjektif

Jawab semua soalan berikut.

1. Apakah yang dimaksudkan dengan aliran Suralisme?
2. Berikan tiga ciri utama aliran Kubisme.
3. Apakah perbezaan aliran Suralisme dengan aliran Ekspresionisme?
4. Bagaimanakah pelukis aliran Fauvisme meluahkan emosi mereka ke dalam karya yang dihasilkan? 
5. Pada pendapat anda, adakah aliran Suralisme masih relevan pada masa kini? Berikan alasan anda. 
6. Bagaimanakah pelukis aliran Seni Pop menyampaikan mesej mereka dalam karya yang dihasilkan? 
7. Mengapakah aliran Ekspresionisme menolak ciri-ciri tradisi catan yang berasaskan realisme? 
8. Penghasilan karya-karya seni mampu menjana pendapatan. Sejauh manakah anda bersetuju dengan pernyataan ini? Jelaskan. 

Aktiviti Pengayaan

Jawab soalan berdasarkan karya Jackson Pollock berikut.

1. Apakah aliran seni berdasarkan karya yang diberi?
2. Apakah ciri-ciri utama dalam penghasilan karya ini?
3. Bagaimanakah pelukis menggambarkan emosi mereka? 
4. Pada pendapat anda, apakah yang cuba diluahkan oleh pelukis melalui karya ini? 
5. Jelaskan Bahasa Seni Visual yang terdapat dalam karya ini.



▲ Jackson Pollock, *Enchanted Forest*, 1957, cat minyak



Tajuk 4

SENI ARCA

Seni arca bermula sebelum zaman *Renaissance*. Kebanyakan arca yang dihasilkan bertemakan tokoh manusia. Namun seiring dengan peningkatan tamadun, pemikiran dan teknologi, arca-arca Barat yang dihasilkan turut berkembang kepada bentuk yang lebih dinamik. Kedinamikan ini boleh dilihat melalui kepelbagaian aliran dan **gaya** yang digelar oleh sejarawan seni sebagai pluralisme artistik.



Standard Kandungan

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



Kata Kunci

- Gaya
- Intuitif
- Terracotta

◀ **Alex Pentek**, *Kindred Spirits*,
2015, keluli tahan karat
Lokasi: Midleton, Country Cork, Ireland

PERSEPSI SENI



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 4.1.1 Menjelaskan seni arca Barat mengikut abad pilihan dari aspek:
- (i) Aliran dan gaya
 - (ii) Pengarca dan karya

Seni Arca Barat Mengikut Pilihan Abad dari Aspek Aliran, Gaya, Pengarca dan Karya

Sejarah awal penghasilan seni arca Barat sering dikaitkan dengan bentuk figura manusia yang bersandarkan pada unsur-unsur kepercayaan dan keagamaan. Misalnya, arca *Venus of Willendorf* yang dihasilkan pada Zaman Paleolitik antara tahun 30 000 hingga 20 000 Sebelum Masihi. Arca ini mencerminkan kepercayaan masyarakat kepada dewa-dewi dan semangat kesuburan.

Arca *Venus of Willendorf* ini berukuran 11.1 cm. Arca ini ditemukan oleh seorang ahli arkeologi, Josef Szombathy di Willendorf, Austria.



ABAD KE-14

Aliran dan Gaya

Selain seni lukisan, seni catan dan seni cetakan, seni arca Barat juga turut menjadi wadah ekspresi pengarca-pengarca abad ke-14. Era ini dikenali dalam sejarah perkembangan seni Barat sebagai *Renaissance* dengan penghasilan arca gaya realistik.

Konsep penghasilan seni arca era *Renaissance* berkait dengan keagamaan dan figura manusia. Pengarca era ini menghasilkan karya yang dramatik untuk tujuan pendidikan dan pedoman. Mereka menggunakan manusia sebagai subjek utama dalam karya kerana manusia dianggap sebagai subjek yang sempurna. Selain arca figura bersaiz besar, arca berbentuk potret yang menekankan gaya realistik juga terkenal. Arca potret diukir dengan teliti sehingga menyerupai wajah dan mampu menggambarkan emosi model potret berkenaan. Contoh pengarca ialah Andrea Pisano dan Andre Beauneveu.

1300

1310

1320

1330

1340

Pengarca dan Karya

Andrea Pisano

- » Dilahirkan pada tahun 1295 di Pisa, Itali.
- » Dikenali juga sebagai Andrea da Pontedera.
- » Seorang pengarca Itali dan arkitek.
- » Anak murid kepada Giovanni Pisano, seorang pengarca terkenal.
- » Contoh arca beliau ialah *Life of John the Baptist* (1330-1336), *Ploughing* (1336-1343) dan *The Art of Sculpting* (1340).
- » Meninggal dunia pada tahun 1348 di Orvieto, Itali.



▲ **Andrea Pisano**, *Life of John the Baptist*, 1330-1336, gangsa



Andrea Pisano, *The Art of Sculpting*, 1340, batu marmar



Kod QR

Contoh arca
Andrea Pisano



Laman sesawang

<https://bit.ly/35eym8f>

(Dicapai pada 1 Januari 2020)

Andre Beauneveu

- » Dilahirkan pada tahun 1335 di Valenciennes, Perancis.
- » Terkenal dengan arca yang dihasilkan semasa berkhidmat untuk King Charles V dan John Duke of Berry.
- » Pelukis aliran Gothik.
- » Contoh arca beliau ialah *King Charles V* (1366), *Group of Two Addorsed Lions* (1364-1366) dan *Effigy of Charles V 'The Wise'* (1330-1380).
- » Meninggal dunia pada tahun 1402 di Bourges, Perancis.



Andre Beauneveu, *King Charles V*, 1366, batu marmar

ABAD KE-15

Aliran dan Gaya

Jenis arca yang terkenal pada abad ini ialah arca timbunan dan arca berdiri bebas. Namun begitu, arca figura berukuran besar dan potret masih menjadi pilihan pengarca. Arca figura dan arca timbunan yang berbentuk keagamaan menghiasi gereja dan bangunan awam. Ketepatan wajah dan tubuh figura sangat dititikberatkan hingga mampu menonjolkan ciri-ciri fizikal serta psikologi dalam diri figura tersebut. Bahan yang digunakan untuk menghasilkan arca ialah gangsa, batu, batu marmar, *terracotta* dan kayu. Contoh pengarca terkenal ialah Nanni di Banco, Andrea del Verrocchio, Donatello dan Antonio del Pollaiuolo.

Pengarca dan Karya

Nanni di Banco

- » Dilahirkan pada tahun 1385 di Florence, Itali.
- » Pengarca figura gaya realistik yang bertemakan keagamaan.
- » Terkenal kerana berada dalam era peralihan antara seni Gothik dengan seni *Renaissance*.
- » Contoh arca beliau ialah *Four Crowned Martyrs* (1412-1415), *Esaias* (1408) dan *St. Luke* (1408-1415).
- » Meninggal dunia pada tahun 1421 di Florence, Itali.

◀ **Nanni di Banco**, *Four Crowned Martyrs*, 1412-1415, batu marmar

Donatello

- » Dilahirkan pada tahun 1386 di Florence, Itali.
- » Nama sebenar ialah Donato di Niccolò di Betto Bardi.
- » Gemar menghasilkan arca bersaiz sebenar dengan gaya realistik dan berkonsepkan keagamaan.
- » Contoh arca beliau ialah *Gattamelata* (1453), *Cantoria* (1433-1439), *David* (1440) dan *St. George* (1415-1417).
- » Meninggal dunia pada tahun 1466 di Florence, Itali.

Donatello, *Gattamelata*, 1453, gangsa ▶



Aliran dan Gaya

Seni arca pada abad ke-16 ini dipengaruhi oleh gaya Manerisme. Istilah Manerisme ini berasal daripada perkataan Itali, iaitu *maniera* yang merujuk kepada kemahiran, keintelektualan dan keindahan. Arca-arca Manerisme ini gemar memaparkan ciri-ciri keindahan yang merujuk kepada paparan bentuk badan arca patung dan gaya arca tersebut. Contoh pengarca ialah Michelangelo, Benvenuto Cellini dan Giovanni da Bologna.

Pengarca dan Karya

Michelangelo

- » Dilahirkan pada tahun 1475 di Caprese, Itali.
- » Digelar sebagai Il Divino atau *The Divine One*.
- » Contoh arca beliau ialah *Pietà* (1498-1499), *Moses* (1513-1515), *Angel* (1494-1495) dan *St. Proculus* (1494-1495).
- » Meninggal dunia pada tahun 1564 di Rom, Itali.



Michelangelo, *Moses*, 1513-1515, batu marmar

Giovanni da Bologna

- » Dilahirkan pada tahun 1529 di Doulai, Perancis.
- » Karya arcanya banyak dipengaruhi oleh karya Michelangelo.
- » Memberikan penekanan kepada aspek kehalusan, keanggunan dan keindahan pada arcanya.
- » Contoh arca beliau ialah *Female Figure* (1571-1573), *Medici Lion* (1588), *Hercules and Nessus* (1599) dan *Mercury* (1580).
- » Meninggal dunia pada tahun 1608 di Florence, Itali.



Giovanni da Bologna, *Hercules and Nessus*, 1599, batu marmar

ABAD KE-17

Aliran dan Gaya

Seni arca pada abad ke-17, memperlihatkan kemunculan aliran *Baroque* di Eropah. Aliran ini memaparkan arca-arca bersifat keagamaan dan naturalistik. Pengarca aliran ini cuba menghasilkan semula (*reproduce*) secara peniruan tanpa sebarang penambahan atau pengurangan pada objek asal. Berdasarkan konsep *absolute unity*, arca aliran *Baroque* turut menekankan unsur kontras menerusi kesan pencahayaan terang dan gelap pada arca mereka. Contoh pengarca aliran ini ialah Gian Lorenzo Bernini, Alessandro Algardi dan Diego Velazquez.

Pengarca dan Karya

Gian Lorenzo Bernini

- » Dilahirkan pada tahun 1598 di Naples, Itali.
- » Terkenal dengan arca gaya *Baroque* dan menggemari tema keagamaan.
 - » Contoh arca beliau ialah *David* (1623), *Pope Gregory XV* (1621), *The Risen Christ* (1673-1674) dan *Ecstasy of Saint Teresa* (1647-1652).
 - » Meninggal dunia pada tahun 1680 di Rom, Itali.



◀ Gian Lorenzo Bernini, *David*, 1623, batu marmar



Tahukah Anda ?

Konsep *absolute unity* merujuk kepada teknik mewarna yang boleh memberikan kesan kontras menerusi pencahayaan dan bayang.

Alessandro Algardi

- » Dilahirkan pada tahun 1595 di Bologna, Itali.
- » Pengarca terpenting aliran *Baroque*.
- » Lebih dikenali dengan arca berbentuk potret.
- » Contoh arca beliau ialah *Pope Leo XI* (1634-1644), *Pope Innocentius X* (1645-1649), *Christ at the Column* (1630) dan *Cardinal Paolo Emilio Zacchia* (1650).
- » Meninggal dunia pada tahun 1654 di Rom, Itali.



▶ Alessandro Algardi, *Cardinal Paolo Emilio Zacchia*, 1650, terracotta

Aliran dan Gaya

Perkembangan seni arca pada abad ke-18 dipengaruhi oleh aliran *Rococo* dan Neoklasisisme. Arca-arca potret aliran *Rococo* dihasilkan dengan halus, terperinci dan memiliki ciri-ciri realistik. Gaya aliran *Rococo* lebih bervariasi berbanding dengan aliran *Baroque*. Arca-arca aliran Neoklasisisme pula memberikan penekanan kepada elemen yang menonjolkan aspek kebaikan dan keperwiraan. Contoh pengarca ialah Edmē Bouchardon, Jean-Antoine Houdon, Jean-Baptiste Pigalle dan Étienne Maurice Falconet.

Pengarca dan Karya



Edmē Bouchardon

- » Dilahirkan pada tahun 1698 di Chaumont, Perancis.
- » Mempelajari seni arca daripada bapanya, Jean-Baptiste Bouchardon dan Guillaume Coustou.
- » Contoh arca beliau ialah *Bust of Pope Clement XII* (1730), *Porcelain Figure of a Street Vendor* (1750-1760) dan *Virgin of Sorrows* (1734-1738).
- » Meninggal dunia pada tahun 1762 di Paris, Perancis.

◀ Edmē Bouchardon, *Bust of Pope Clement XII*, 1730, batu marmar

Jean-Antoine Houdon

- » Dilahirkan pada tahun 1741 di Versailles, Perancis.
- » Mempelajari seni arca di Academie Royal de Peinture.
- » Karyanya bertemakan mitologi dan potret.
- » Contoh arca beliau ialah *Armand-Thomas Hue de Miromesnil* (1775), *Bust of Voltaire* (1778), *George Washington* (1785-1795) dan *Seated Voltaire* (1779-1795)
- » Meninggal dunia pada tahun 1828 di Paris, Perancis.

Jean-Antoine Houdon, *Armand-Thomas Hue, de Miromesnil*, 1775, batu marmar ▶



ABAD KE-19

Aliran dan Gaya

Aliran yang banyak mempengaruhi seni arca pada abad ke-19 ialah Naturalisme dengan gaya realistik. Arca aliran ini bertunjangkan bentuk dan kepekaan terhadap ciri-ciri isi padu serta kepadatan figura. Misalnya, menonjolkan karakter dan sifat fizikal subjek yang dihasilkan. Contoh pengarca ialah Jean Baptiste Carpeaux, Edgar Degas, Francois Auguste Rene Rodin dan Camille Claudel.

Pengarca dan Karya

Jean Baptiste Carpeaux

- » Dilahirkan pada tahun 1827 di Valenciennes, Perancis.
- » Terkenal dengan arca figura yang bersaiz besar dan bertemakan mitologi Roman.
- » Contoh arca beliau ialah *Young Girl with a Shell* (1863-1867), *Why Born a Slave* (1873), *A Monument À Antoine Watteau À Valenciennes* (1867-1868) dan *The Crown Prince and his Dog Nero* (1865).
- » Meninggal dunia pada tahun 1875 di Courbevole, Perancis.



Jean Baptiste Carpeaux, ▶
Young Girl with a Shell,
1863-1867, batu marmar

Edgar Degas

- » Dilahirkan pada tahun 1834 di Paris, Perancis.
- » Gemar menggunakan tema penari dalam karyanya.
- » Contoh arca beliau ialah *Little Dancer Aged Fourteen* (1880), *Dancer Moving Forward, Arms Raised* (1882-1895), *The Spanish Dance* (1885) dan *Grande Arabesque* (1888-1890).
- » Meninggal dunia pada tahun 1917 di Paris, Perancis.



Edgar Degas, ▶
Little Dancer
Aged Fourteen,
1880, wax

1860

1870

1880

1890

1900

1910

EMK Keusahawanan

Seorang pengarca perlu kreatif dan inovatif dalam pemilihan bahan, kaedah dan proses yang digunakan.



Tahukah Anda ?

François Auguste René Rodin merupakan pengarca terawal yang menggabungkan gambaran ciri fizikal, emosi dan perwatakan dalam arca yang dihasilkan.



Kod QR

Contoh arca gangsa



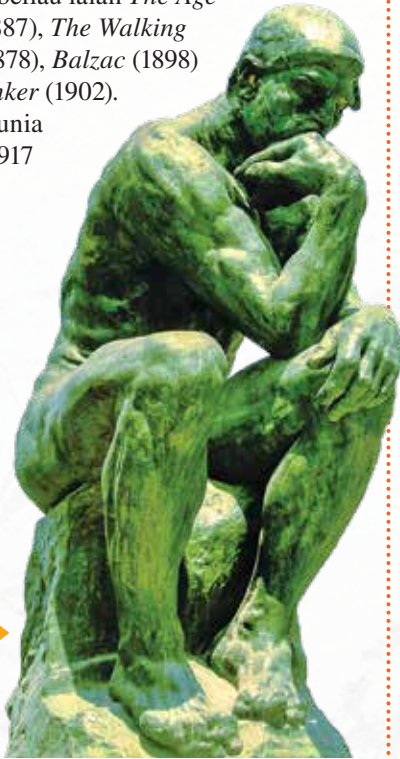
Video

<https://bit.ly/2QfuQpO>

(Dicapai pada 2 Januari 2020)

François Auguste René Rodin

- » Dilahirkan pada tahun 1840 di Paris, Perancis.
- » Gaya realistik arcanya menonjolkan karakter dan sifat fizikal pada figura subjek.
- » Contoh arca beliau ialah *The Age of Bronze* (1887), *The Walking Man* (1877-1878), *Balzac* (1898) dan *The Thinker* (1902).
- » Meninggal dunia pada tahun 1917 di Meudon, Perancis.



François Auguste René Rodin, *The Thinker*, 1902, gangsa

Camille Claudel

- » Dilahirkan pada tahun 1864 di Fère-en Tardenois, Perancis.
- » Murid kepada Alfred Boucher dan François Auguste René Rodin.
- » Contoh arca beliau ialah *Bust of Auguste Rodin* (1888-1889), *The Waltz* (1905), *La Fortune* (1900), *Young Man Roman* (1884-1887) dan *Mature Age* (1913).
- » Meninggal dunia pada tahun 1943 di Avignon, Perancis.



Camille Claudel, *Bust of Auguste Rodin*, 1888-1889, gangsa

1860

1870

1880

1890

1900

1910

ABAD KE-20

hingga
KINI

Aliran dan Gaya

Pada abad ke-20, seni arca memasuki era Modernisme. Pelbagai aliran muncul dalam era ini seperti aliran Ekspresionisme, Kubisme, Futurisme, Dadaisme, Konstruktivisme, Ekspresionisme Abstrak, Seni Pop dan Pascamodenisme.



Tahukah Anda ?

Contoh aliran seni era Pascamodenisme ialah *Neo-Conceptualism, Public Art, Craft Art, Seni Instalasi dan Video Art.*

1. Aliran Ekspresionisme

Kebanyakan arca aliran ini diinspirasi daripada seni primitif, terutamanya seni Afrika yang mengutamakan penzahiran emosi. Contoh pengarca aliran ini ialah Erich Heckel.

2. Aliran Kubisme

Aliran ini menampilkan arca yang berserpihan dengan sudut yang runcing dan mementingkan aspek kedataran. Contoh pengarca utama ialah Pablo Picasso dan Jacques Lipchitz.

3. Aliran Futurisme

Arca aliran ini lebih menampilkan ciri-ciri kepantasan, pergerakan dan pengulangan yang menggambarkan dinamisme. Contoh pengarca ialah Umberto Boccioni dan Valdimir Tatlin.

4. Aliran Dadaisme

Arca aliran ini menekankan sifat individualistik dan menolak sebab serta logik dalam berkarya. Pengarca mementingkan aksi spontan, **intuitif** dan jenaka. Contoh pengarca ialah Raoul Hausmann dan Henri-Robert-Marcel Duchamp.

5. Aliran Konstruktivisme

Aliran ini menentang idea baharu yang bertentangan dengan tumpuan komposisi dan bahan arca tradisional. Pengarca aliran ini lebih menitikberatkan hal bentuk dan bahan. Contoh pengarca ialah Antoine Pevsner, Naum Gabo, Alexander Calder dan Rebecca Hemstock.

6. Aliran Ekspresionisme Abstrak

Gaya arca aliran ini memperlihatkan konsep luahan perasaan menerusi pembentukan arca yang tidak dirancang atau berstruktur. Arca memaparkan ciri-ciri spontan, intuitif dan pemikiran bebas. Contoh pengarca ialah Ronald David Smith, Louise Nevelson dan Richard Stankiewicz.

7. Aliran Seni Pop

Arca Seni Pop diinspirasi daripada objek harian, makanan dan media massa yang popular seperti iklan, buku, filem dan televisyen. Pelbagai arca dihasilkan berdasarkan kreativiti pengarca. Contoh pengarca ialah Claes Oldenburg, Jasper John, Eduardo Paolozzi dan Alex Katz.

8. Era Pascamodenisme

Muncul pada penghujung tahun 1970-an dengan kepelbagaian artistik. Era ini menolak konsep utama seni moden. Contoh pengarca era ini ialah Ann Hamilton, Albert Paley, David Hammons dan Wendell Castle.

1900

1910

1920

1930

Pengarca dan Karya

Pablo Picasso

- » Dilahirkan pada tahun 1881 di Malaga, Sepanyol.
- » Memperkenalkan arca binaan (*constructed sculpture*).
- » Contoh arca beliau ialah *Mandolin and Clarinet* (1913), *Glass* (1914), *Bust of Woman* (1931), *A Glass of Absinthe* (1914) dan *Still Life* (1914).
- » Meninggal dunia pada tahun 1973 di Mougins, Perancis.

Pablo Picasso, *Mandolin and Clarinet*, 1913, kayu



Kod QR

Contoh arca
Pablo Picasso



Video

<https://bit.ly/37tewY7>

(Dicapai pada 2 Januari 2020)

Henri-Robert-Marcel Duchamp

- » Dilahirkan pada tahun 1887 di Blainville-Crevon, Perancis.
- » Arcanya merangkumi aliran Kubisme, Dadaisme dan Konseptualisme.
- » Mengutamakan kepuasan minda melalui karya seni.
- » Contoh arca beliau ialah *Rotary Demisphere* (1925), *Fountain* (1917), *Battlerack* (1914), *Hat Rack* (1917) dan *Bicycle Wheel* (1913).
- » Meninggal dunia pada tahun 1968 di Neuilly, Perancis.

Henri-Robert-Marcel Duchamp, *Bicycle Wheel*, 1913, rim tayar besi atas bangku



Ronald David Smith

- » Dilahirkan pada tahun 1906 di Indiana, Amerika Syarikat.
- » Terkenal dengan arca keluli gaya abstrak.
- » Contoh arca beliau ialah *Hudson River Landscape* (1951), *Tanktotem 1* (1952), *Agricola V* (1952) dan *Cubi VI* (1963).
- » Meninggal dunia pada tahun 1963 di Vermont, Amerika Syarikat.

Ronald David Smith, *Cubi VI*, 1963, besi



1970

1980

1990

2000

2010

Naum Gabo

- » Dilahirkan pada tahun 1890 di Bryansk, Rusia.
- » Menggabungkan elemen geometri yang dinamik dalam arcanya.
- » Bentuk arcanya bercirikan pergerakan.
- » Contoh arca beliau ialah *Head of a Woman* (1917-1920), *Column* (1923), siri arca *Linear Construction Works* (1942-1971) dan *Revolving Torsion* (1972-1973).
- » Meninggal dunia pada tahun 1977 di Connecticut, Amerika Syarikat.

Naum Gabo, *Revolving Torsion*,
1972-1973, kinetik dan pancuran air



Claes Oldenburg

- » Dilahirkan pada tahun 1927 di Stockholm, Sweden.
- » Menghasilkan arca bersaiz besar dan menjelmakan unsur-unsur jenaka.
- » Menggemari objek harian dan bahan makanan sebagai subjek utama karyanya.
- » Contoh arca beliau ialah *Clothpin* (1976), *Soft Fur* (1976), *Good Humors* (1963), *Soft Toilet* (1966) dan *Typewriter Eraser Scale X* (1999).

Claes Oldenburg,
Typewriter Eraser, Scale X,
1999, bahan campuran



Ann Hamilton

- » Dilahirkan pada tahun 1956 di Ohio, Amerika Syarikat.
- » Terkenal dengan penghasilan arca instalasi.
- » Arcanya dihasilkan daripada bahan dan objek seperti daun, rambut, bulu haiwan, lilin serta bahan terbuang.
- » Contoh arca beliau ialah *Ciliary* (2010), *Hair Collar* (1993) dan *Muff* (1999).

Ann Hamilton, *Ciliary*,
2010, fabrik, bambu, kayu



1970

1980

1990

2000

2010



Aktiviti

PAK-21 *Rotating Review*

Kumpulan

TP1

TP2

- Tujuan:**
1. Mengetahui seni arca Barat dalam bidang Seni Halus.
 2. Menjelaskan aliran, gaya, pengaruh dan karya dalam seni arca Barat berdasarkan abad pilihan.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan mengikut pembahagian tajuk untuk melakukan aktiviti pembelajaran *Rotating Review*.
2. Secara berkumpulan, murid memilih satu karya pengarca Barat mengikut aliran dan gaya berdasarkan abad pilihan.
3. Perihalkan ciri-ciri aliran dan gaya yang sesuai dengan contoh arca Barat yang dipilih. Tuliskan hasil perbincangan kumpulan pada kertas mahjong menggunakan *marker pen*.
4. Setiap wakil kumpulan akan membuat pembentangan. Murid-murid daripada kumpulan lain boleh menambah maklumat yang sesuai menggunakan pen warna berbeza atau menggunakan nota berpekat.
5. Setiap kumpulan perlu menghubungkan karya arca Barat dengan teknik dan bahan yang digunakan.
6. Murid perlu merumus kepentingan mempelajari seni arca dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

Soalan: Berikan beberapa contoh seni arca tempatan dan nyatakan aliran serta gaya arca tersebut.



Latihan Formatif

Tuliskan ciri-ciri karya pengarca yang berikut.

Contoh-contoh
Pengarca dan
Hasil Karya

Michelangelo

François Auguste
René Rodin

Jean-Antoine
Houdon

Claes Oldenburg

{	
{	
{	
{	

EKSPLORASI SENI



Standard Pembelajaran

Aktiviti eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan seni arca mampu meningkatkan kemahiran tentang tema, tajuk, media dan pewujudan idea. Murid perlu membuat penerokaan dengan menganalisis hasil karya seni arca.

Murid dapat:

- 4.2.1 Meneroka hasil karya seni arca melalui aktiviti lakaran secara kreatif dengan menumpukan aspek:
- Tema dan tajuk
 - Pewujudan idea



Kembara Kreatif

PAK-21 Survey

TP3 TP4

- Tujuan:**
- Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap seni arca melalui penggunaan bahan, kaedah dan proses.
 - Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan bahan, kaedah dan proses dalam penghasilan karya seni arca.

Langkah:

- Lakukan aktiviti ini secara berkumpulan.
- Bersama-sama ahli kumpulan, jalankan aktiviti berikut:
 - Penentuan tema dan tajuk
 - Pewujudan idea

Penentuan Tema dan Tajuk

- Buat analisis tentang ciri-ciri karya arca pilihan.
- Setelah membuat analisis, tentukan satu tema dan tajuk yang sesuai.

Kajian dan Analisis:

Sumber Ilham Arca

- Buat carian gambar daripada pelbagai sumber.
- Buat kajian dengan cara membuat lukisan realistik subjek pilihan.

Subjek pilihan: Burung

Media: Dawai dan kertas

Teknik: Manipulasi bahan



Media: Kertas (*Paper Mache*)

Teknik: Manipulasi bahan



Media: Dawai

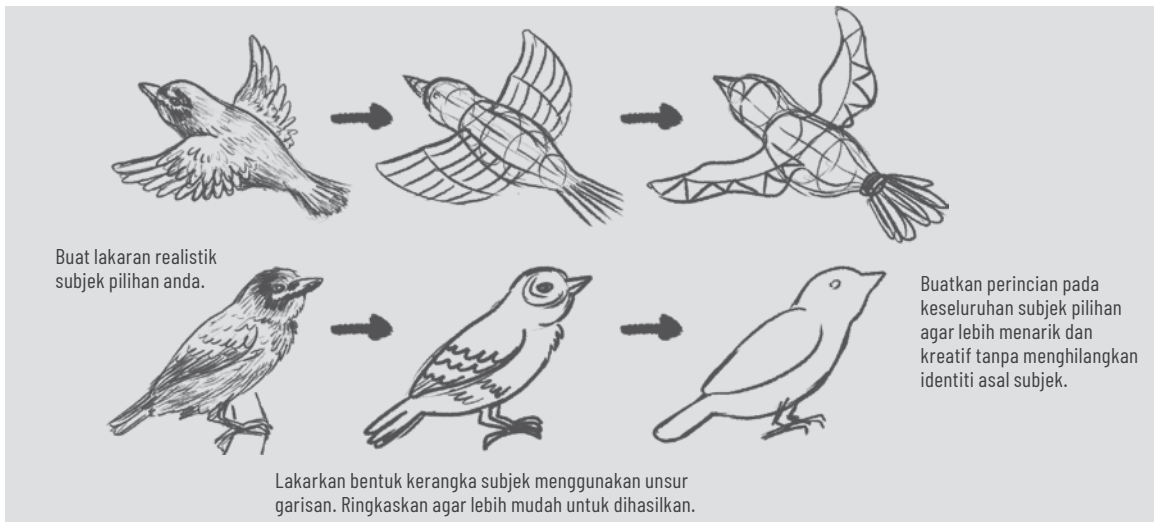
Teknik: Manipulasi bahan

Pewujudan Idea

- Lakukan aktiviti pewujudan idea dengan membuat pemerhatian berdasarkan hal benda yang dipilih.
- Buat pemerhatian untuk mendapatkan idea bagi menghasilkan arca bertemakan alam semula jadi.
- Berdasarkan idea tersebut, hasilkan satu lakaran perkembangan idea dengan menggunakan media kering di atas kertas lukisan.



Subjek pilihan: Burung



- Kemas kinikan lakaran tersebut sebagai cadangan karya akhir arca anda.

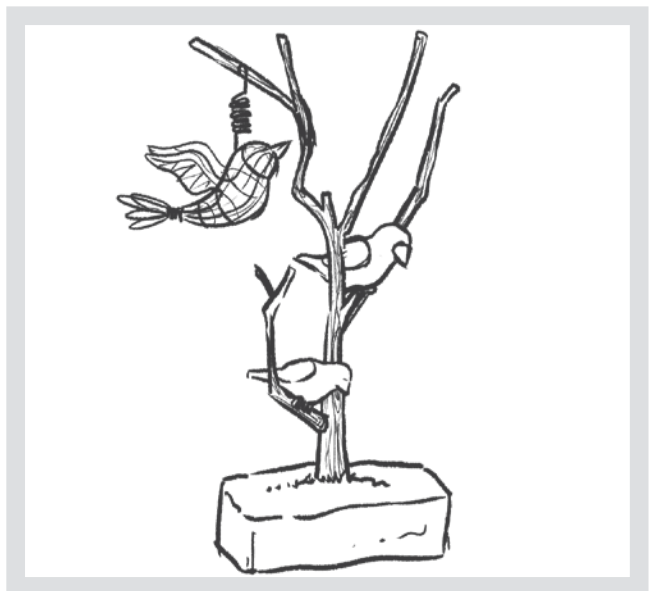


Tahukah Anda ?

Persoalan penting sebelum menghasilkan sesuatu karya ialah:

- Apakah? (Hal benda)
- Bagaimanakah? (Bentuk)
- Mengapakah? (Kandungan)

(Rujuk Buku Teks PSV KSSM Tingkatan 1)



EKSPRESI SENI



Standard Pembelajaran

Pada aktiviti yang lepas, anda telah membuat kajian, pemerhatian dan perbincangan dalam proses pewujudan idea bagi menentukan tema dan tajuk. Berdasarkan pengetahuan dan kefahaman itu, anda dikehendaki menghasilkan karya arca. Anda perlu memilih teknik dan tema berdasarkan aliran dan gaya mengikut abad pilihan.

Murid dapat:

- 4.3.1 Menghasilkan karya seni arca berdasarkan aliran dan gaya mengikut abad pilihan.



Dunia Kreatif

TP5 TP6

- Tujuan:**
1. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap penghasilan karya seni arca secara sistematik.
 2. Menghasilkan karya seni arca dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif.

Alat dan Bahan

Alat



- 1 Pisau NT
- 2 Playar
- 3 Gunting dawai
- 4 Dulang plastik
- 5 Berus
- 6 *Marker pen*
- 7 Pensel
- 8 Kayu kraf
- 9 Sarung tangan
- 10 Bekas plastik

Bahan



- 11 Ranting pokok
- 12 Kertas pasir
- 13 Pita pelekat (*Masking tape*)
- 14 Cat akrilik
- 15 Dawai halus
- 16 Span hijau
- 17 Gam
- 18 *Paper clay*
- 19 Kertas kotak
- 20 Kertas akhbar
- 21 Penyembur warna

- Arahan:**
1. Secara berkumpulan, hasilkan karya seni arca berdasarkan aliran dan gaya mengikut abad pilihan.
 2. Sediakan alat dan bahan yang diperlukan.
 3. Pilih satu kaedah atau gabungan kaedah untuk menghasilkan karya seni arca.

Langkah-langkah Penghasilan Arca Stabil

A. Penghasilan Arca Burung Aliran Naturalisme



- 1** Lakarkan bentuk burung pada kertas kotak. Kemudian, potong dengan cermat.



- 2** Balutkan bentuk burung dengan *masking tape* untuk dijadikan sebagai asas arca.



- 3** Rendamkan kertas akhbar hingga lembut. Setelah kertas lembut, hancurkan hingga lumat.



- 4** Gaulkan kertas yang telah dihancurkan dengan gam hingga sehati untuk menghasilkan *paper mache*.



5 Letakkan *paper mache* pada asas bentuk burung. Kemudian, jemurkan arca hingga kering.



6 Setelah kering, salutkan bentuk burung dengan *paper clay* untuk mendapatkan hasil yang lebih menarik.



7 Ratakan *paper clay* dengan menggunakan kayu kraf agar lebih kemas.



8 Bentukkan kaki burung menggunakan dawai. Kemudian, letakkan pada badan burung.



9 Warnakan arca burung dengan warna pilihan agar lebih menarik. Murid juga boleh menggunakan penyembur warna.



10 Arca burung daripada *paper mache* yang telah siap.

B. Penghasilan Arca Burung Aliran Ekspresionisme Abstrak



1 Gunakan lakaran rupa hal benda sebagai panduan untuk memanipulasi dawai.



2 Hasilkan beberapa asas burung. seperti bahagian ekor, badan dan sayap. Kemudian, jalinkan untuk mendapatkan bentuk burung.



3 Buatkan jalinan pada badan dan sayap burung untuk mendapatkan hasil 3D.



4 Gunakan playar untuk membentuk dan memasang kaki burung.



5 Lilitkan dawai halus untuk membentuk gegelung (*spiral*). Potong dawai sedikit panjang untuk membolehkannya memegang hal benda.



6 Arca burung daripada dawai yang telah siap.

C. Proses Akhir Penghasilan Karya Arca Stabil



1 Gunakan kertas pasir untuk membersihkan ranting pokok yang disediakan oleh guru.



2 Cucukkan ranting pokok pada span hijau. Span berfungsi sebagai tapak.



3 Buatkan kemas pada ranting dan tapak. Gunakan *paper clay* untuk kemas pada tapak. Semburkan pewarna untuk kemas pada ranting.



4 Pasangkan gegelung dawai pada ranting untuk menggantung arca burung daripada dawai.



▲ *Inspirasi Alam: Burung Takur, 2020, media campuran*

5 Hasil akhir karya arca stabil yang telah siap.

APRESIASI SENI



Standard Pembelajaran

Pada sesi Apresiasi Seni ini, semua karya murid daripada aktiviti Ekspresi Seni akan diperagakan. Lakukan aktiviti berikut dengan bimbingan guru untuk memastikan anda menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual yang tepat. Kaitkan unsur seni dan prinsip rekaan serta tema yang dipilih dalam membuat apresiasi hasil karya masing-masing.

Murid dapat:

- 4.4.1 Mempamerkan hasil karya seni arca.
- 4.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni arca dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.
- 4.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni arca.



Galeri Kreatif

PAK-21 Hot Seat

TP6

- Tujuan:**
1. Mempamerkan hasil karya seni arca.
 2. Menghayati dan menjelaskan karya seni arca berdasarkan persepsi sendiri secara kritis dan inovatif.
 3. Membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.

Bahan: Hasil karya murid yang dihasilkan dalam Ekspresi Seni

Langkah:

1. Pamerkan semua hasil karya arca di atas meja atau di ruang yang sesuai.
2. Setiap murid perlu memberikan ulasan atau pandangan yang ditulis di atas nota berpekat.
3. Perkukuhkan lagi pemahaman dengan aktiviti *Hot Seat*. Lantik wakil setiap kumpulan untuk menjawab soalan-soalan berkaitan dengan arca yang dihasilkan.
4. Catatkan hasil pemerhatian dan maklumat yang diperoleh dalam buku nota.

Nota Guru

Guru perlu membuat penilaian dan memberikan maklum balas terhadap karya yang dihasilkan:

- Kesesuaian tema dan tajuk.
- Penguasaan media dan teknik yang dipilih.
- Unsur seni dan prinsip rekaan yang ditekankan.
- Aliran dan gaya yang diinspirasi.





SENI ARCA

Penghasilan arca Barat, sering dikaitkan dengan bentuk figura manusia yang bersandarkan kepada unsur-unsur kepercayaan dan keagamaan.

Seni Arca Abad Ke-14 hingga Ke-15

- Dikenali sebagai era *Renaissance* dengan karya-karya arca gaya realistik.
- Konsep penghasilan seni arca masih berpaut pada ciri keagamaan dan figura manusia.
- Manusia sebagai subjek utama seni kerana dianggap cukup sempurna.
- Menghasilkan arca berbentuk potret dan arca figura bersaiz besar yang menonjolkan emosi dan ciri-ciri fizikalnya.
- Contoh pengarca ialah Andrea Pisano, Andre Beauneveu, Donatello dan Nanni di Banco.

Seni Arca Abad Ke-16 hingga Ke-17

- Seni arca abad ke-16 dipengaruhi oleh gaya Manerisme yang berasal dari Itali.
- Arca Manerisme memaparkan ciri-ciri keindahan yang merujuk kepada bentuk badan dan gaya arca tersebut.
- Pada abad ke-17, muncul aliran *Baroque* di Eropah.
- Aliran *Baroque* memaparkan arca-arca yang bersifat keagamaan dan naturalistik.
- Aliran ini menekankan unsur kontras menerusi kesan pencahayaan terang dan gelap pada arca.
- Contoh pengarca ialah Michelangelo, Giovanni da Bologna, Gian Lorenzo Bernini dan Alessandro Algardi.

Seni Arca Abad Ke-18 hingga Ke-19

- Dikenali juga sebagai era *Rococo* dan Neoklasisisme.
- Arca-arca potret aliran *Rococo* dihasilkan dengan halus dan realistik.
- Aliran Neoklasisisme memberikan penekanan kepada elemen yang menonjolkan aspek kebaikan dan keperwiraan.
- Pada abad ke-19, berlaku perkembangan aliran Naturalisme dengan gaya arca realistik.
- Mengutamakan bentuk arca, isi padu dan kepadatan figura serta sifat fizikal subjek.
- Contoh pengarca ialah Jean-Antoine Houdon, Edgar Degas dan Auguste Rodin.

Seni Arca Abad Ke-20 hingga kini

- Seni arca abad ke-20 dikenali sebagai era Modenisme.
- Arca aliran Ekspresionisme diinspirasi daripada seni primitif yang mengutamakan penzahiran emosi.
- Aliran Kubisme menampakkan arca yang berserpihan dengan sudut yang runcing.
- Aliran Futurisme menggambarkan pergerakan dan dinamisme.
- Aliran Dadaisme menekankan sifat individualistik dan menolak sebab serta logik dalam berkarya.
- Aliran Konstruktivisme mengetengahkan idea baharu yang bertentangan dengan tumpuan komposisi arca tradisional.
- Seni Pop diinspirasi daripada objek harian, makanan dan media popular.
- Era Pascamodenisme menolak konsep utama seni moden.
- Contoh pengarca ialah Pablo Picasso, Ronald David Smith dan Claes Oldenburg.

Refleksi Kendiri

1. Apakah yang anda faham tentang aliran, tema dan gaya seni arca Barat?
2. Sejauh manakah tajuk ini mempengaruhi minat anda dalam penghasilan seni arca?
3. Bagaimanakah anda dapat membezakan aliran-aliran seni arca moden?
4. Nilaikan pemahaman anda dalam tajuk seni arca ini dengan menggunakan skala 1-10. Skala 10 adalah yang paling tinggi. Mengapakah anda menilai diri anda dengan skala tersebut?



Latihan Pengukuhan





Soalan Objektif

Pilih satu jawapan yang tepat.

1. Apakah simbolik kepada arca zaman prasejarah yang bertajuk *Venus of Willendorf*?
 - A Semangat perburuan
 - B Semangat kesuburan
 - C Semangat keagamaan
 - D Semangat kepahlawanan
2. Manakah antara gaya berikut menjadi tumpuan pengarca Barat pada abad ke-17?
 - A Gaya abstrak
 - B Gaya realistik
 - C Gaya dramatik
 - D Gaya keagamaan
3. Apakah ciri-ciri utama karya arca Barat pada abad ke-18 dan ke-19?
 - A Isi padu dan gaya abstrak
 - B Isi padu dan kepadatan figura
 - C Kepadatan figura dan gaya abstrak
 - D Kepadatan figura dan gaya realistik
4. Bagaimanakah pengarca aliran *Baroque* menampakkan unsur kontras dalam karya mereka?
 - A Bahan-bahan yang digunakan
 - B Bentuk karya yang dihasilkan
 - C Ketebalan dan kenipisan garisan
 - D Kesan pencahayaan terang dan gelap
5. Manakah antara berikut menjadi ciri utama arca-arca aliran Neoklasisisme pada abad ke-18?
 - A Kebaikan dan keperwiraan
 - B Paparan bentuk badan dan lagak gaya arca
 - C Figura bersaiz besar dengan penekanan kepada gaya realistik
 - D Unsur kontras yang dramatik menerusi kesan pencahayaan terang dan gelap

Soalan Subjektif

Jawab semua soalan berikut.

1. Apakah tema yang sering digunakan oleh pengarca pada abad ke-14?
2. Apakah keistimewaan arca pada abad ke-15?
3. Senaraikan seni arca Barat yang muncul pada era Modernisme?
4. Nyatakan ciri-ciri utama konsep penghasilan seni arca pada era *Renaissance*?
5. Apakah konsep yang diaplikasikan oleh pengarca pada abad ke-19?
6. Bincangkan perbezaan antara arca aliran Neoklasisisme dengan aliran Dadaisme.
7. Pada pendapat anda, mengapakah karya-karya arca era *Renaissance* dihasilkan secara dramatik? 
8. Bagaimanakah pengarca menyampaikan mesej melalui arca yang dihasilkan? Bincangkan. 
9. Pada pendapat anda, mengapakah berlaku perubahan dan perkembangan aliran yang berbeza pada setiap abad? 
10. Bagaimanakah anda dapat mengenal pasti aliran yang digunakan dalam penghasilan sesuatu arca? 

Aktiviti Pengayaan

Berdasarkan karya Ronald David Smith, jawab soalan-soalan yang berikut:

1. Nyatakan gaya dan aliran yang sesuai dengan ciri-ciri arca tersebut.
2. Sebutkan unsur-unsur ketara dan unik yang terdapat pada karya arca tersebut.
3. Bincangkan tema dan mesej yang sesuai dengan karya tersebut. Gunakan peta pemikiran yang sesuai dan bentangkan.

Nota

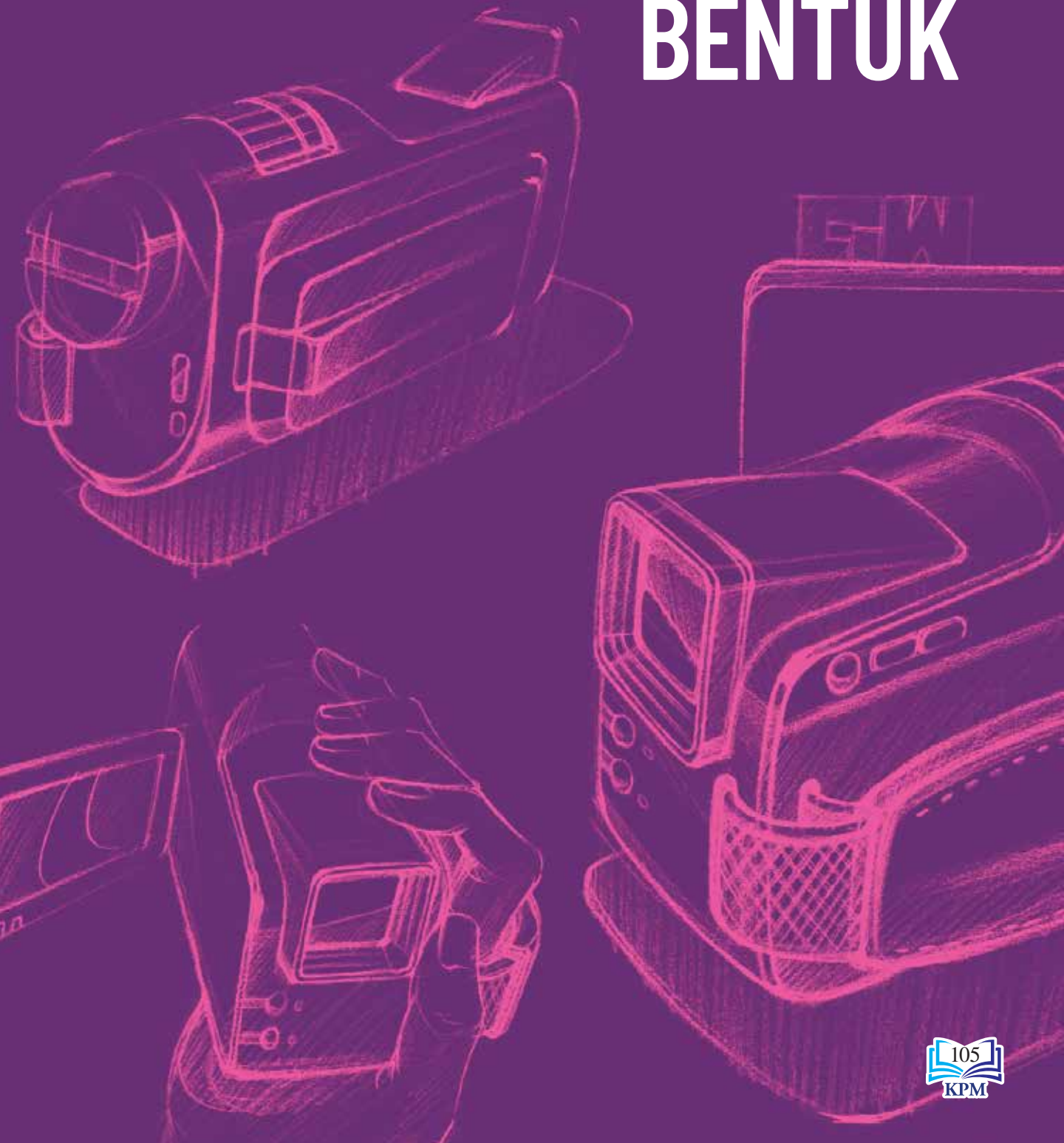
Anda boleh membuat rujukan di Internet atau melalui pembacaan untuk membuat analisis karya tersebut.



▲ Ronald David Smith, *Tanktotem 1*, 1952, keluli

Bidang

REKA BENTUK





Tajuk 5

REKA BENTUK INDUSTRI

Bidang reka bentuk industri merupakan disiplin ilmu yang menggabungkan teknologi dan **kreativiti** dalam penghasilan sesuatu produk. Penekanan bidang ini adalah untuk menghasilkan produk yang berfungsi dan mempunyai nilai estetika. Pemikiran secara kreatif, inovatif dan penggunaan teknologi penting untuk menghasilkan produk yang berkualiti serta dapat memenuhi kehendak pengguna.



Standard Kandungan

- 5.1 Pemahaman terhadap prospek kerjaya pereka bentuk industri.
- 5.2 Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan model produk dan perincian dalam Reka Bentuk Industri.
- 5.3 Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugasan.
- 5.4 Penghayatan terhadap hasil produk Reka Bentuk Industri dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.



Kata Kunci

- Anatomi
- Kreativiti
- Komposit
- Mock-up
- Prototaip
- Utilitarian

PERSEPSI SENI

Reka bentuk industri ialah proses yang menekankan kreativiti dalam mencipta dan mereka bentuk sesuatu produk untuk tujuan **utilitarian** dan memudahkan kehidupan manusia. Penyelesaian masalah merupakan perkara asas dalam proses reka bentuk sesuatu produk. Secara amnya, bidang ini berpotensi untuk menjana sumber pendapatan dan mencipta peluang pekerjaan serta menaikkan imej negara.

Prospek dan Hala Tuju Pereka Bentuk Industri

Reka bentuk industri menawarkan peluang kerjaya yang luas selari dengan Dasar Industri Kreatif Negara. Kerjaya dalam bidang ini merangkumi pelbagai disiplin yang berbeza. Rangkumannya termasuk dalam penghasilan produk pengguna paling asas hingga kepada produk berteknologi tinggi. Reka bentuk industri berkembang mengikut perkembangan pasaran dan kehendak pengguna. Oleh itu menjadi cabaran kepada pereka bentuk industri dalam menghasilkan reka bentuk mengikut kehendak pasaran.



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 5.1.1 Menyatakan prospek dan hala tuju pereka bentuk industri.
- 5.1.2 Menjelaskan konsep produk dalam reka bentuk industri dan kepelbagaian model produk.



Kod QR

Program anjuran Majlis Rekabentuk Malaysia (MRM)



Laman sesawang

<https://bit.ly/2Ma4nHw>

(Dicapai pada 21 September 2020)



Kerjaya yang berkaitan dengan bidang ini ialah pereka bentuk produk, pereka bentuk perabot dan pereka bentuk automotif. Pereka bentuk industri perlu bijak menyeimbangkan penggunaan elemen dan prinsip reka bentuk serta teknologi dalam rekaan mereka. Mereka perlu menghasilkan produk yang memenuhi aspek-aspek utama reka bentuk, iaitu ergonomik, keselamatan, estetika dan fungsi. Berikut ialah contoh kerjaya dan skop bidang kerja yang berkaitan.



Sudut Diskusi

Mengapakah reka bentuk perlu memiliki aspek-aspek ergonomik, keselamatan, estetika dan fungsi?

Pereka Bentuk Produk

- » Menentukan objektif reka bentuk produk.
- » Mengetahui maklumat tentang produk sedia ada seperti aspek sejarah, evolusi dan persaingan pasaran.
- » Mempunyai pengetahuan dan kemahiran dalam lukisan 2D, 3D, perisian *Computer Aided Design* (CAD) serta *Computer Aided Manufacturing* (CAM) seperti AutoCAD, Autodesk, Inventor, NX, KD Max dan 3D *Rendering*.
- » Merancang kaedah dan susun atur proses penghasilan produk dari awal hingga akhir.



Pereka Bentuk Perabot

- » Mengetahui dan meneliti konsep reka bentuk perabot yang hendak dihasilkan.
- » Memastikan penghasilan perabot memenuhi cita rasa pengguna dan boleh dipasarkan.
- » Menitikberatkan aspek keselamatan.
- » Mengetahui teknologi perabot terkini.



Pereka Bentuk Automotif

- » Membangunkan model **prototaip** kenderaan untuk tontonan fizikal.
- » Menghasilkan prototaip kenderaan bertujuan untuk pengujian dan promosi pemasaran sebelum pengeluaran secara besar-besaran.
- » Mengetahui tentang teknologi automotif.
- » Mempunyai pelan untuk penghasilan produk automotif pada masa akan datang.





Tahukah Anda ?

Konsep penghasilan produk terbahagi kepada dua, iaitu:

- (a) Berorientasikan pasaran yang lebih kepada memenuhi cita rasa pengguna awam dan domestik.
- (b) Berorientasikan teknologi yang lebih kepada kecanggihan teknologi yang digunakan.



Sains dan Teknologi

Penciptaan dan pembangunan teknologi satelit telah membantu manusia dalam aspek komunikasi, keselamatan dan bencana alam.

Konsep Produk dalam Reka Bentuk Industri dan Kepelbagaian Model Produk

Konsep Produk

Secara umumnya, reka bentuk industri ini boleh dikategorikan kepada tiga, iaitu reka bentuk produk, perabot dan automotif. Konsep dalam reka bentuk boleh membantu menjana idea bagi menyelesaikan masalah rekaan agar dapat memenuhi kehendak pasaran dan pengguna. Terdapat tiga konsep penting dalam reka bentuk industri, iaitu mudah alih, ergonomik dan mesra alam.



Konsep Mudah Alih

Konsep mudah alih ialah keupayaan sesuatu produk untuk dibawa ke mana-mana, selamat dan boleh digunakan dalam pelbagai situasi. Konsep ini bercirikan produk pintar (*smart product*) dan ringkas tetapi kompleks pembuatannya. Saiz dan berat sesuatu produk itu menjadi fokus utama rekaan. Telefon bimbit, barangan elektrik atau teknologi informasi adalah contoh evolusi produk mudah alih yang direka bentuk untuk pengguna.



Konsep Ergonomik

Konsep ergonomik berkaitan dengan **anatomi** manusia dan persekitarannya. Ciri-ciri penting ergonomik ialah efisien, selamat, selesa dan serasi apabila pengguna menggunakan sesuatu alatan atau produk.

Sesuatu rekaan yang memiliki ciri-ciri ergonomik yang baik, mampu mengurangkan kadar kemalangan atau kecederaan kepada pengguna. Oleh sebab itu, pereka bentuk perlu menitikberatkan aspek kemanusiaan dan faktor keselamatan dalam rekaan mereka.



Tahukah Anda?

Kekerapan penggunaan jari tangan dan cara duduk yang tidak betul semasa menggunakan komputer boleh menyebabkan kita mengalami sindrom gangguan trauma kumulatif (*Cumulative Trauma Disorder*), iaitu rasa sakit, kebas, lenguh dan sengal pada otot, tulang, sendi serta urat saraf manusia.



Konsep Mesra Alam

Konsep mesra alam melibatkan proses pembuatan, penggunaan dan pelupusan produk yang tidak menjejaskan alam sekitar dan hidupan lain. Pelbagai dasar dan peraturan dibuat bagi memastikan pengeluaran menghasilkan produk yang mesra alam melalui penggunaan bahan bersifat kitar semula. Contohnya, dalam industri automotif, penggunaan besi telah mula digantikan dengan bahan daripada **komposit** yang lebih tahan dan ringan seperti kaca. Selain itu, penggunaan bahan baharu juga terus diteroka untuk menggantikan bahan berasaskan sumber alam semula jadi seperti produk biodegradasi. Produk biodegradasi mengambil masa yang singkat untuk terurai dan lebih mudah untuk dikitar semula serta selamat kepada alam sekitar.

Jerami



Buluh

Model Produk

Selain daripada konsep produk, model produk juga penting sebelum penghasilan sesuatu reka bentuk. Ini adalah untuk memastikan hasil reka bentuk dapat memenuhi kriteria yang diperlukan dalam spesifikasi produk. Contoh model dalam reka bentuk ialah model skala, model ergonomik dan model prototaip.



Model: A350-1000
Skala: 1/200

Model Skala

Model skala ialah representasi fizikal atau objek berdasarkan produk yang akan dihasilkan. Model jenis ini boleh dihasilkan sama ada dalam skala yang lebih kecil atau lebih besar daripada bentuk asal. Fungsinya adalah untuk digunakan sebagai panduan dalam menghasilkan objek dalam saiz sebenar.



Tahukah Anda ?

Ciri-ciri produk mesra alam:

- Pembuatan, penggunaan dan pelupusan tidak mendatangkan kemudaratan dan kerosakan.
- Dihasilkan daripada bahan mentah yang banyak dan mudah.
- Sisa-sisa daripada pembuatan tidak memudaratkan alam dan hidupan.
- Keluaran sampingan boleh diguna semula.



Kod QR

Amalan konsep mesra alam dalam pembuatan



Video

<https://bit.ly/34wWQJm>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Model Ergonomik

Model ergonomik merupakan produk yang mempunyai ciri-ciri ergonomik dan boleh dibuktikan melalui sifat fizikal serta profil reka bentuk. Walaupun pelbagai produk dihasilkan oleh seorang pereka bentuk perindustrian, aspek keselamatan dan keselesaan pengguna merupakan etika reka bentuk yang harus dipatuhi. Rajah 5.1 menunjukkan contoh bentuk papan kekunci yang ergonomik.



Rajah 5.1 Bentuk papan kekunci yang ergonomik



Model Prototaip

Model prototaip merupakan produk yang serupa atau hampir menyerupai produk sebenar yang akan direka bentuk. Model ini dihasilkan untuk mengenal pasti dan menguji kemampuan, spesifikasi, tahap kekukuhan, nilai keberkesanan dan kelemahan reka bentuk sebelum proses pembuatan produk itu dilakukan. Rajah 5.2 menunjukkan ujian kemampuan sebuah kereta dari aspek kelajuan, cengkaman,imbangan, spesifikasi dan sebagainya.



 **Kod QR**

Pengenalan tentang model prototaip



<https://bit.ly/37sCSS3>
(Dicapai pada 21 September 2020)

Rajah 5.2 Ujian kemampuan kereta



Aktiviti

PAK-21 Brainstorming

Kumpulan

TPI

- Tujuan:**
1. Mengetahui pasti prospek dan hala tuju pereka bentuk industri dalam bidang Reka Bentuk.
 2. Menjelaskan konsep dan model produk dalam reka bentuk industri.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
2. Guru akan menentukan satu skop tugas berikut kepada setiap kumpulan:
 - (a) Prospek dan hala tuju pereka bentuk industri.
 - (b) Konsep dalam reka bentuk industri.
 - (c) Model produk dalam reka bentuk industri.
3. Cari maklumat berkaitan skop tugas yang diberikan melalui bahan bacaan atau Internet dan bincangkan bersama-sama ahli kumpulan.
4. Setiap kumpulan dikehendaki membentangkan hasil dapatan mereka kepada kumpulan lain. Semasa sesi ini, murid-murid digalakkan mengemukakan soalan.
5. Buat catatan tentang maklumat penting dalam buku nota.

Soalan: Sejauh manakah reka bentuk mempengaruhi kuasa beli pengguna?



Kod QR

Reka bentuk dan proses perkembangan produk



Video

<https://bit.ly/2Ewwc8V>

(Dicapai pada 21 September 2020)



Latihan Formatif

Isi tempat kosong berikut dengan jawapan yang betul.

1. Konsep penghasilan produk terbahagi kepada dua, iaitu [] dan [].
2. Penyelesaian [] ialah asas kepada penghasilan sesuatu reka bentuk produk.
3. Seseorang pereka bentuk perlu bijak menggunakan [] dan [] serta teknologi dalam produk yang dihasilkan.
4. Konsep produk mesra alam merujuk kepada proses [], penggunaan dan [] yang tidak [] alam sekitar.
5. Sindrom [] berlaku kerana kekerapan penggunaan jari tangan dan cara [] yang tidak betul semasa menggunakan komputer.
6. Model [] dihasilkan untuk menguji kemampuan, [], keberkesanan, kekukuhan dan [] sesuatu reka bentuk produk.

EKSPLORASI SENI



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 5.2.1 Meneroka hasil produk reka bentuk dengan menumpukan aspek:
- Kaedah
 - Proses
 - Alatan dan bahan



Kembara Kreatif

TP2 TP3 TP4

- Tujuan:**
- Menjelaskan kaedah penghasilan produk reka bentuk industri.
 - Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan bagi menghasilkan model produk reka bentuk industri melalui kaedah, proses, penggunaan alat dan bahan.
 - Menganalisis hasil penerokaan melalui kaedah, proses, penggunaan alat dan bahan dalam penghasilan model reka bentuk industri.

Langkah:

- Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
- Setiap kumpulan dikehendaki memilih satu produk sebagai bahan eksplorasi.
- Buat perbincangan berdasarkan aspek-aspek berikut dalam bentuk jadual.

Jadual 5.1 Aspek produk

Aspek	Penerangan
Latar belakang produk	
Masalah produk sedia ada	
Kelebihan produk sedia ada	
Teknologi terkini	
Bahan (<i>Material</i>)	

- Berdasarkan hasil perbincangan tersebut, kumpulan anda dikehendaki menghasilkan satu model produk reka bentuk industri.
- Lakukan proses penghasilan model tersebut secara ringkas.
- Akhir sekali, kongsi hasil rekaan anda dengan kumpulan lain.

Proses Menghasilkan Lakaran Model Tetikus



Proses menghasilkan model

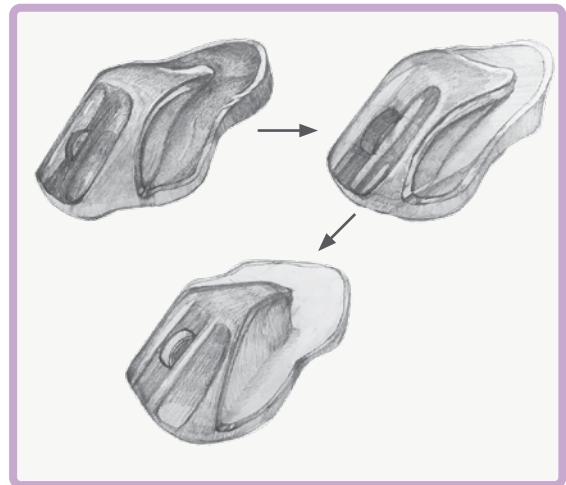
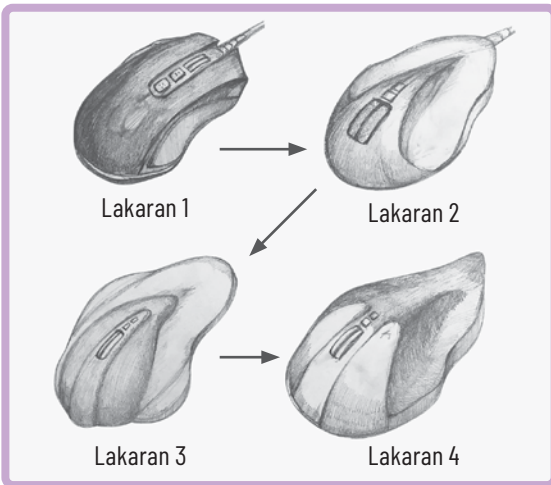


Video

<https://bit.ly/35cNliP>

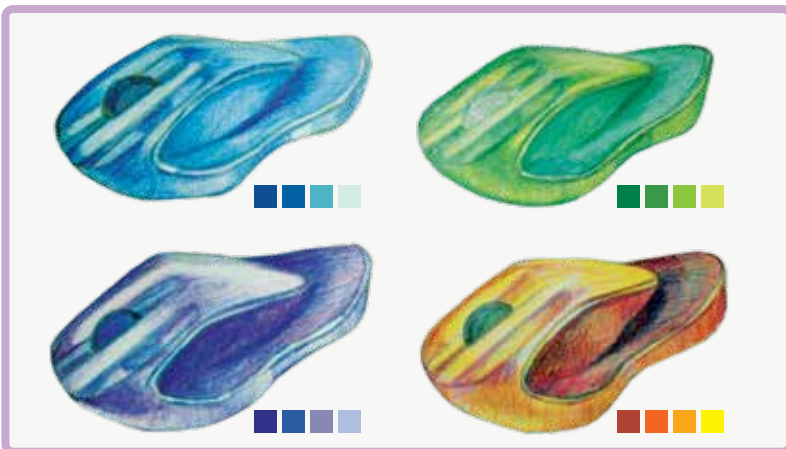
(Dicapai pada 21 September 2020)

- 1 Hal benda (*subject matter*) yang dipilih ialah tetikus.



- 2 Berdasarkan pemerhatian tentang produk yang dipilih, buat beberapa lakaran kasar untuk menambah baik atau menghasilkan rekaan yang baharu.

- 3 Berdasarkan perbincangan dengan ahli kumpulan, pilih lakaran yang terbaik. Kemas kini rekaan tersebut untuk memudahkan proses seterusnya.



- 4 Buat kajian skema warna untuk proses *rendering*.



Reka bentuk industri adalah bidang berkaitan dengan pembangunan produk baharu berdasarkan kelemahan produk sedia ada.

Alat dan Bahan

Alat



- 1 Pisau NT
- 2 Berus cat
- 3 Pengikis
- 4 Kertas pasir
- 5 Gerudi tangan

Bahan



- 6 Pengeras (*Hardener*) sebagai agen pengeras kepada simen dempul keras
- 7 Simen dempul keras (*Poly putty*)
- 8 Simen dempul halus (*Putty*)
- 9 Cat emulsi
- 10 Span (*Modelling foam*)
- 11 Penyembur warna
- 12 *Thinner*

- 1 Sediakan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses penghasilan model.

Proses Menghasilkan Model Tetikus



- 2 Gunakan bahan seperti span untuk membentuk rekaan anda berdasarkan idea yang telah dipilih. Lakukan proses ini dengan berhati-hati. Gunakan kertas pasir untuk kemas.



3 Sapukan cat emulsi pada hasil rekaan anda. Lakukan dengan kemas.



4 Setelah kering, sapukan hasil rekaan dengan simen dempul keras (*poly putty*).



5 Kemudian, sapukan dengan simen dempul halus (*putty*) dan gunakan *thinner* serta berus untuk meratakan permukaan objek.



6 Setelah kering, semburkan dengan cat berwarna putih. Pastikan cat disembur dengan rata dan biarkan kering.



7 Kemudian, semburkan dengan cat warna yang dipilih. Semburkan dengan sekata dan kemas.



8 Model produk yang mempunyai ciri-ciri ergonomik.

EKSPRESI SENI



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 5.3.1 Mereka bentuk produk reka bentuk industri.
- 5.3.2 Menghasilkan model produk mengikut skala.

Anda telah melakukan eksplorasi dalam menghasilkan suatu rekaan berdasarkan beberapa aspek. Pada bahagian Ekspresi Seni ini, anda dikehendaki mereka bentuk produk pilihan anda. Hasilkan model produk rekaan anda ini dengan menggunakan skala yang sesuai.



Dunia Kreatif

TP5 TP6

- Tujuan:**
1. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap penghasilan model produk reka bentuk industri secara sistematik.
 2. Menghasilkan model produk reka bentuk industri dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif.

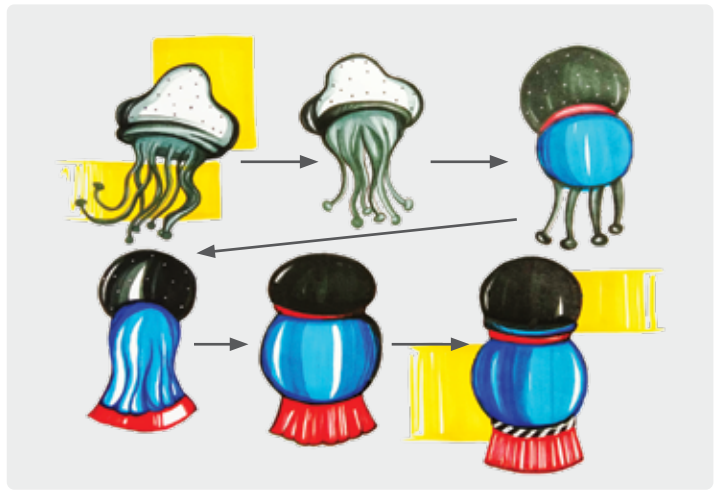
Arahan: Lakukan aktiviti ini secara berkumpulan.
Berikut ialah contoh dan langkah-langkah aktiviti yang dilakukan.

Projek Menghasilkan Berus Ajaib

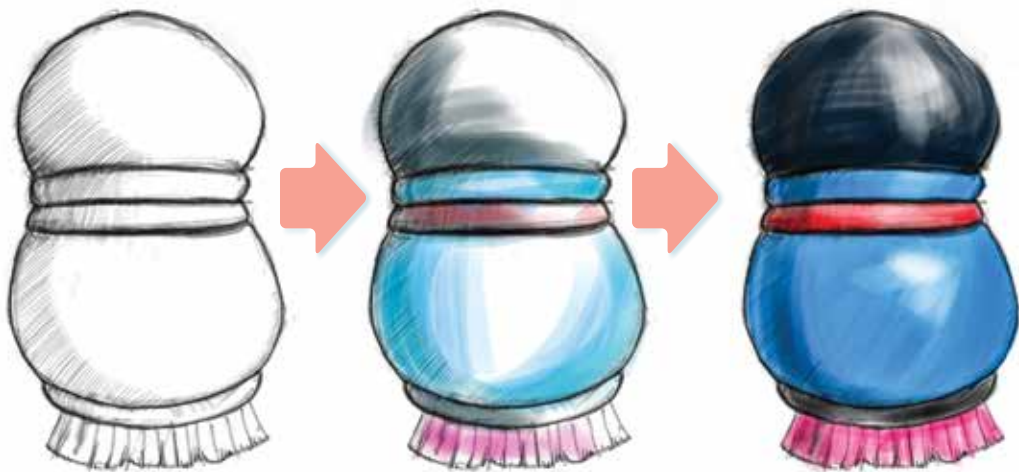
Idea dan Lakaran



- 1 Lakukan perbincangan dengan ahli kumpulan untuk memilih sumber idea yang akan dikembangkan menjadi produk.
- 2 Sediakan beberapa lakaran kasar berdasarkan sumber idea yang dipilih.



- 3 Kembangkan lakaran kasar idea tersebut. Bincangkan dengan ahli kumpulan untuk memilih idea berdasarkan konsep produk yang akan dihasilkan.



- 4 Kemas kinikan lakaran kasar idea yang telah dipilih. Buat *rendering* pada produk yang akan dihasilkan.



Tahukah Anda ?

Majlis Rekabentuk Malaysia (MRM) sering menganjurkan pertandingan reka bentuk di negara ini. Aktiviti ini mampu meningkat dan melonjakkan kreativiti reka bentuk dalam kalangan pereka-pereka muda tempatan.

Proses Penghasilan *Mock up*



1 Buat lakaran kasar produk pada sehelai kertas dan gunting. Tampalkan pada span atau *modelling foam* dan tandakan dengan pen.



2 Potong span mengikut ukuran bentuk produk yang ditandakan dengan pisau. Lakukan dengan cermat.



3 Gunakan kertas pasir untuk membuat kemasan pada bentuk yang telah dipotong.



4 Bentuk *mock up* yang telah siap.

Lukisan Persembahan

Lukisan persembahan ialah lukisan yang dihasilkan oleh pereka untuk menerangkan rekaan yang akan dihasilkan kepada pelanggan.



EMK Kreativiti dan Inovasi

Gunakan kreativiti dan imaginasi anda untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif berdasarkan sumber alam semula jadi.



Kod QR

Nota lukisan
persembahan



Slaid

<https://bit.ly/2SK3M3w>

(Dicapai pada 1 Januari 2020)

5

Mudah dipegang
untuk memasang atau
menanggalkan penutup



6

Boleh diisi dengan
cecair pencuci.



7

Boleh ditutup
dengan ketat.

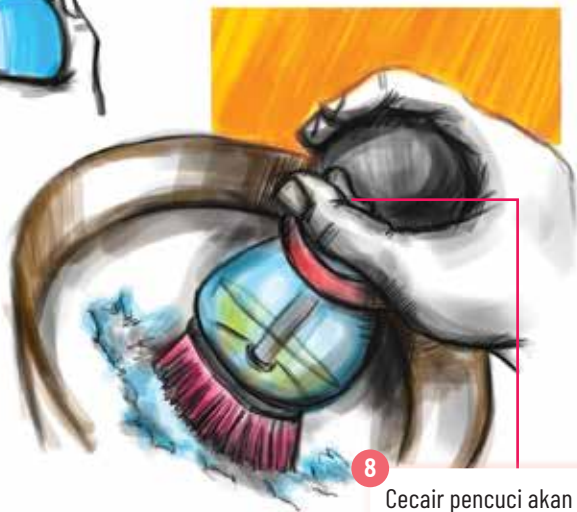


Seni dan Saya

Reka bentuk industri penting dalam kehidupan kerana menyumbang kepada pembangunan sosial, ekonomi dan teknologi. Bidang ini berjaya melahirkan masyarakat yang kreatif dan inovatif.

8

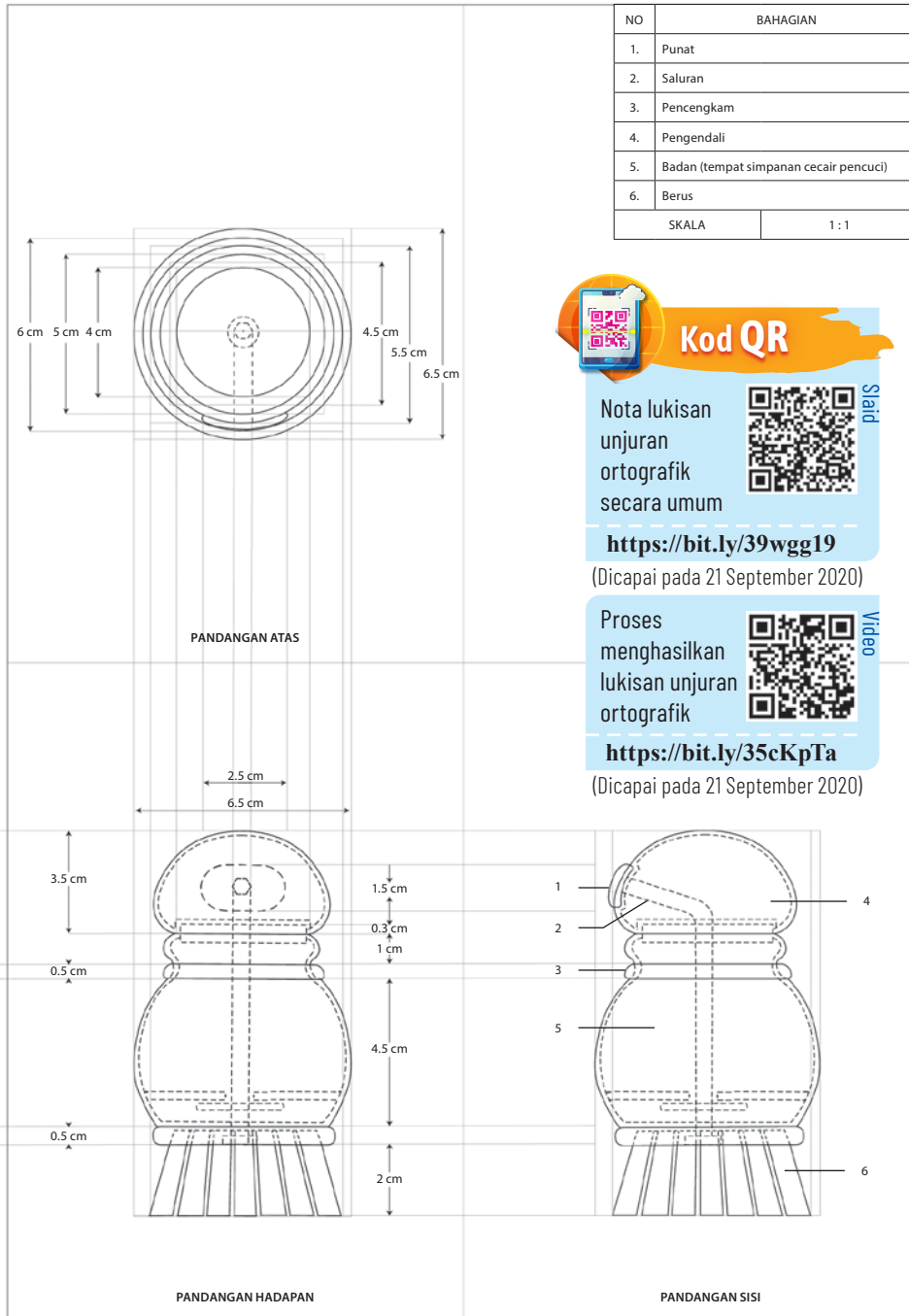
Cecair pencuci akan keluar
apabila punat ditekan.



Lukisan Unjuran Ortografik

Lukisan unjuran ortografik ialah satu kaedah untuk menghasilkan bentuk objek dengan tepat dalam dua atau lebih sudut pandangan. Prinsip lukisan unjuran ortografik adalah selari.


NO	BAHAGIAN
1.	Punat
2.	Saluran
3.	Pencengkam
4.	Pengendali
5.	Badan (tempat simpanan cecair pencuci)
6.	Berus
SKALA	
1 : 1	



PANDANGAN ATAS


PANDANGAN HADAPAN

PANDANGAN SISI



Kod QR


Nota lukisan unjuran ortografik secara umum



Slaid

<https://bit.ly/39wgg19>
(Dicapai pada 21 September 2020)

Proses menghasilkan lukisan unjuran ortografik



Video

<https://bit.ly/35cKpTa>
(Dicapai pada 21 September 2020)

Alat dan Bahan

Alat



Bahan



- | | | | | | |
|---|-----------------------------|----|---|----|------------------------------|
| 1 | Kertas pasir | 9 | Hot glue gun | 15 | Cat emulsi |
| 2 | Pisau NT | 10 | Span | 16 | Straw |
| 3 | Pengikis (<i>Scraper</i>) | 11 | Pengeras (<i>Hardener</i>) | 17 | Berus lantai |
| 4 | Pembaris | 12 | Simen dempul
keras (<i>Poly putty</i>) | 18 | Muncung dan
penutup botol |
| 5 | Set pengikis <i>putty</i> | 13 | Pita pelekat
(<i>Masking tape</i>) | 19 | Penyembur warna |
| 6 | Berus cat | 14 | Simen dempul
halus (<i>Putty</i>) | 20 | <i>Thinner</i> |
| 7 | Gerudi tangan | | | | |
| 8 | Hot glue stick | | | | |

Proses Penghasilan Model



1 Buat garisan menegak pada *mock up* dan tandakan dengan pensel.



2 Potong menegak *mock up* tersebut dengan cermat dan berhati-hati.



3 Korek bahagian dalam *mock up* dengan pisau. Kemudian, buat kemas menggunakan kertas pasir.



4 Sapukan cat emulsi dan simen dempul halus (*putty*) dengan rata pada bahagian yang dikorek. Kemudian, potong bahagian atas.

5 Setelah lapisan simen kering, lekatkan straw, penutup botol, muncung botol dan kepingan span dengan gam agar kukuh.

Kepingan span yang telah disapu dengan simen dempul halus (*putty*)





6 Setelah kering, cantumkan semula kedua-dua bahagian menggunakan gam. Pastikan cantuman tersebut kukuh.



7 Gunakan lidi sebagai pemegang semasa proses menyapu cat emulsi pada *mock up*.



8 Biarkan cat emulsi kering.



9 Sapukan simen dempul keras (*poly putty*) pada *mock up*.



10 Kemudian, sapukan pula simen dempul halus (*putty*) pada *mock up* tersebut.



11 Gunakan *thinner* dan berus untuk membuat kemasian agar sekata.



12 *Mock up* dibiarkan kering.



13 Pilih warna-warna yang sesuai untuk mewarna reka bentuk produk yang dihasilkan.



14 Lekatkan kertas dengan pita pelekat pada bahagian-bahagian tertentu untuk mengelakkan terkena semburan warna. Lekatkan dengan kemas.



15 Semburkan warna hitam pada bahagian yang dikehendaki dengan kemas. Pastikan semburan rata.



16 Ulangi proses yang sama untuk menutup bahagian tertentu agar tidak terkena semburan cat.



17 Ulangi langkah 14 untuk mengelakkan terkena semburan warna.



18 Semburkan warna terakhir dengan rata dan buat kemasan.



19 *Mock up* yang telah siap diwarna.



20 Tandakan beberapa lubang kecil dan besar pada bahagian bawah produk. Gunakan gerudi tangan untuk membuat lubang. Lakukan dengan cermat agar simen tidak pecah.



21 Gunakan *hot glue gun* untuk meletakkan gam pada setiap lubang yang besar dengan kemas.



22 Masukkan berus pada setiap lubang yang besar. Pastikan berus tersebut melekat dengan kukuh dalam lubang.



23 Tandakan punat pada lakaran dan potong.



24 Lekatkan lakaran punat di atas bahagian pemegang dan potong dengan cermat. Warnakan punat tersebut.



25 Hasil reka bentuk produk yang telah siap.

APRESIASI SENI

Pada bahagian Ekspresi Seni, anda telah berjaya mereka bentuk dan menghasilkan model produk reka bentuk industri secara berkumpulan. Berdasarkan hasil karya tersebut, kongsi pengetahuan dan pengalaman anda dan rakan-rakan dengan kumpulan lain.



Galeri Kreatif

PAK-21 *Rotating Stations*

TP6

- Tujuan:**
1. Mempamerkan hasil karya seni.
 2. Menghayati dan menjelaskan model reka bentuk industri yang dihasilkan berdasarkan idea yang kreatif dan inovatif.
 3. Membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.

Bahan: Hasil karya murid yang dihasilkan dalam Ekspresi Seni

Langkah:

1. Pamerkan hasil karya di stesen kumpulan masing-masing.
2. Murid dan guru akan bergerak dari satu stesen ke satu stesen.
3. Lantik seorang ketua untuk memberikan penerangan tentang hasil karya dari aspek-aspek berikut:
 - (a) Sumber idea dan konsep reka bentuk yang dihasilkan.
 - (b) Bahan-bahan yang digunakan.
 - (c) Aplikasi Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual pada model yang dihasilkan.
4. Murid boleh mengemukakan soalan dan membuat catatan pada buku nota.

Nota Guru

Guru membuat penilaian dan memberikan maklum balas dari aspek:

- Sumber idea dan konsep.
- Proses penghasilan produk.
- Aplikasi Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.
- Keaslian hasil karya.
- Sesi apresiasi seni.



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 5.4.1 Mempamerkan model produk reka bentuk industri yang dihasilkan.
- 5.4.2 Menghayati dan menjelaskan model produk reka bentuk industri dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.
- 5.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan model produk reka bentuk industri.





REKA BENTUK INDUSTRI

● **Prospek dan Hala Tuju** Pereka Bentuk Industri

- Menawarkan peluang kerjaya yang luas, sejajar dengan perkembangan Dasar Industri Kreatif Negara.
- Merangkumi pelbagai disiplin berbeza seperti kejuruteraan, perubatan dan agro sains.
- Rekaan perlu mengaplikasikan elemen dan prinsip reka bentuk.
- Memenuhi aspek reka bentuk seperti keselamatan, ergonomik, fungsi dan estetika.
- Contoh kerjaya ialah:
 - ✓ Pereka bentuk produk – merancang kaedah dan susun atur proses penghasilan produk.
 - ✓ Pereka bentuk perabot – mengetahui tentang konsep dan mampu memenuhi cita rasa pengguna.
 - ✓ Pereka bentuk automotif – membangun dan menghasilkan model prototaip produk yang akan dihasilkan.

● **Konsep Produk**

- **Konsep mudah alih:**
 - ✓ Keupayaan produk dibawa, selamat dan boleh digunakan dalam pelbagai situasi.
 - ✓ Bercirikan produk pintar dan ringkas.
 - ✓ Mementingkan saiz dan berat.
- **Ergonomik:**
 - ✓ Berkaitan anatomi manusia dengan persekitaran.
 - ✓ Merangkumi ciri-ciri keselamatan, keserasian dan keselesaan.
 - ✓ Reka bentuk perlu mampu mengurangkan kadar kemalangan atau kecederaan kepada pengguna.
- **Mesra alam:**
 - ✓ Merangkumi proses pembuatan, penggunaan dan pelupusan produk yang tidak menjejaskan alam sekitar.
 - ✓ Usaha menggunakan bahan baharu yang lebih mesra alam.

● **Model Produk**

- **Model skala:**
 - ✓ Representasi fizikal atau produk yang akan dihasilkan.
 - ✓ Boleh dihasilkan dalam skala yang lebih kecil atau lebih besar daripada produk sebenar.
 - ✓ Berfungsi sebagai panduan dalam penghasilan produk dalam saiz sebenar.
- **Model ergonomik:**
 - ✓ Dibuktikan melalui ciri fizikal dan profil reka bentuk produk.
 - ✓ Ciri keselamatan dan keselesaan sangat diutamakan.
- **Model prototaip:**
 - ✓ Produk yang serupa atau hampir sama dengan produk yang akan dihasilkan.
 - ✓ Penting untuk mengenal pasti aspek kemampuan, spesifikasi, kekukuhan, keberkesanan dan kelemahan produk.

Refleksi Kendiri

1. Apakah pengetahuan baharu yang anda dapat dengan mempelajari tajuk reka bentuk industri ini?
2. Adakah anda bersetuju bahawa pereka bentuk industri membantu memudahkan urusan kita seharian? Jelaskan.
3. Apakah pendapat anda tentang kepentingan bidang ini dalam kehidupan?
4. Nilaikan pemahaman anda dalam tajuk reka bentuk industri ini dengan menggunakan skala 1–10. Skala 10 adalah yang paling tinggi. Mengapakah anda menilai diri anda dengan skala tersebut?



Latihan Pengukuhan





Soalan Objektif

Pilih satu jawapan yang tepat.

1. Manakah antara pernyataan di bawah merujuk kepada konsep mudah alih dalam reka bentuk industri?
A Estetika C Keupayaan
B Kesihatan D Mesra alam
2. Apakah yang dimaksudkan dengan model prototaip?
A Produk lama
B Proses membuat produk
C Pengeluaran produk yang banyak
D Produk contoh yang hampir menyerupai produk sebenar
3. Manakah antara berikut, konsep yang perlu ada pada sesuatu reka bentuk industri?
I Murah III Mudah alih
II Teknologi IV Mesra alam
A I dan II C II dan III
B I dan IV D III dan IV
4. Mengapakah model skala penting dalam reka bentuk industri?
A Sebagai tanda aras ciri keselamatan
B Menguji imbalan dan kelajuan
C Memastikan ciri ergonomik digunakan
D Menjadi panduan untuk menghasilkan produk dalam saiz sebenar
5. Soalan berikut merujuk maklumat di bawah.
 - Membangunkan model prototaip untuk tontonan fizikal.
 - Menghasilkan prototaip kenderaan untuk tujuan pengujian.Apakah kerjaya yang berkaitan dengan maklumat di atas?
A Pereka bentuk perabot
B Pereka bentuk produk
C Pereka bentuk automotif
D Pereka bentuk teknologi




Soalan Subjektif

Jawab semua soalan berikut.

1. Apakah yang dimaksudkan dengan lukisan unjuran ortografik?
2. Berikan empat aspek utama yang mesti ada dalam penghasilan sesuatu reka bentuk industri.
3. Mengapakah seorang pereka bentuk industri perlu menggabungkan elemen dan prinsip reka bentuk dengan teknologi? 
4. Konsep mesra alam sangat dititikberatkan dalam penghasilan sesuatu produk pada hari ini. Jelaskan kepentingan konsep ini. 
5. Bagaimanakah konsep ergonomik dalam sesuatu produk memberikan kesan dalam kehidupan kita? Jelaskan. 
6. Apakah perbezaan antara model skala dengan model prototaip?
7. Berikan ciri-ciri sesuatu produk yang menggunakan konsep mesra alam dalam penghasilannya.
8. Jika anda seorang pereka bentuk perabot, bagaimanakah anda boleh mengaplikasikan konsep mudah alih, ergonomik dan mesra alam dalam produk yang akan dihasilkan? Berikan contoh produk yang dihasilkan dan nyatakan ciri-ciri pada produk tersebut. 

Aktiviti Pengayaan

Jawab soalan-soalan berikut berdasarkan Gambar foto 1 yang diberikan.

1. Apakah kekuatan dan kelemahan produk tersebut? 
2. Bagaimanakah anda dapat menambah baik produk ini? 
3. Selain fungsi asas, apakah fungsi-fungsi lain produk ini yang boleh membantu kehidupan anda? 



Gambar foto 1 Peti surat

Bidang

SENI KRAF





Tajuk 6

SENI BATIK

Batik merupakan salah satu jenis tekstil yang sangat popular di Malaysia dan menjadi antara sumber warisan terindah yang perlu dihargai. Negeri yang menjadi perintis kraf batik ini ialah Kelantan dan Terengganu. Namun, batik kini semakin berkembang dan diusahakan oleh ramai pengusaha di seluruh negara.

Dahulunya, batik banyak digunakan sebagai kain sarung. Kini, batik menjadi pilihan peminat fesyen kerana motif dan warnanya yang eksklusif. Keindahan kraf tradisional ini boleh dilihat dari sudut kreativiti dan kehalusan penghasilan motifnya yang sangat unik. Susunan motif yang dihasilkan memaparkan nilai, etika dan estetika yang sangat tinggi.



Kata Kunci

- Damar
- Sodium silikat
- *Light box*



Standard Kandungan

- 6.1 Pemahaman terhadap prinsip Seni Batik.
- 6.2 Eksplorasi dan aplikasi proses Seni Batik bagi pengukuhan pemahaman terhadap prinsip asas Seni Batik.
- 6.3 Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas.
- 6.4 Penghayatan terhadap hasil produk Seni Batik dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.

PERSEPSI SENI

Keindahan sesuatu kraf dapat dilihat sama ada daripada bentuk atau susunan motif yang dihasilkan. Penghasilan karya kreatif akan memberi penekanan kepada pemilihan dan olahan Bahasa Seni Visual yang tepat.

Prinsip Asas Seni Batik

Batik dihasilkan melalui proses melilin dan mewarnakan kain putih. Proses pewarnaan lazimnya dibuat secara sapuan atau pencelupan. Terdapat beberapa teknik tertentu yang digunakan untuk menghalang (*resist*) warna daripada bercampur pada bahagian-bahagian bercorak semasa proses mewarnakan kain. Salah satu teknik mencorak atau melakar pada tekstil adalah dengan menggunakan lilin. Lilin berfungsi sebagai bahan untuk menghalang warna daripada bercampur di antara satu sama lain.

Kraf batik juga menggunakan gabungan Bahasa Seni Visual seperti irama dan pergerakan, kepelbagaian, penegasan, harmoni, motif yang seimbang serta pemilihan warna yang menarik. Kesempurnaan seni batik boleh dinilai daripada ketepatan cantuman garisan lilin dan ketelitian dalam sapuan warna.

Kepelbagaian warna menghasilkan corak batik pelangi yang menarik. Penggunaan warna yang kontra menimbulkan lagi keindahan batik. Teknik ikatan yang digunakan akan menghasilkan kesan irama dan pergerakan.

Penggunaan motif yang berulang menimbulkan kesan harmoni yang menarik. Penggunaan rupa corak yang seimbang juga menimbulkan keindahan seni batik.



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 6.1.1 Menjelaskan prinsip asas seni batik.
- 6.1.2 Mencerakinkan jenis seni batik.
- 6.1.3 Mengenal pasti alatan dan bahan seni batik.
- 6.1.4 Mengkategorikan motif seni batik.
- 6.1.5 Menerangkan proses seni batik.



Patriotisme

Kerajaan Malaysia mengiktiraf batik sebagai pakaian kebangsaan kerana batik mencerminkan identiti masyarakat Malaysia.



Terdapat prinsip penegasan pada bahagian tertentu batik. Contohnya, penegasan kain sarung terdapat pada bahagian kepala kain.



Jalinan pada batik lukis menimbulkan kesan irama dan pergerakan. Begitu juga dengan bahagian daun dan batang yang dilukis seakan-akan meliuk serta menjalar. Jalinan ini mempamerkan kelembutan dan kehalusan seni batik. Kepelbagaian motif dan warna yang digunakan menghasilkan kesan yang menarik.

Bahagian-bahagian Kain Batik

Kepala Kain

- » Ukuran biasa adalah antara 12 hingga 18 inci tidak termasuk tepian.
- » Motif yang biasa digunakan ialah Pucuk Rebung atau bunga pokok.

Gigi Kain

- » Pada bahagian kaki kain terdapat motif gigi yang disebut gigi kain.

Kaki Kain

- » Bahagian bawah kain sarung.

Pengapit Kepala Kain

- » Termasuk bahagian tepian kain.
- » Menggunakan motif yang kecil.

Badan Kain

- » Motif dan warnanya disesuaikan dengan motif pada bahagian kepala dan pengapit kepala kain.



Motif-motif Seni Batik

Terdapat pelbagai jenis motif batik yang menarik dan mengikut cita rasa pengguna di Malaysia. Motif yang sering digunakan berunsurkan flora, fauna, geometri dan abstrak. Motif-motif ini disusun secara berdiri, kisi-kisi, berjalur, dam, melintang dan menyerong.



Contoh motif batik



Slaid

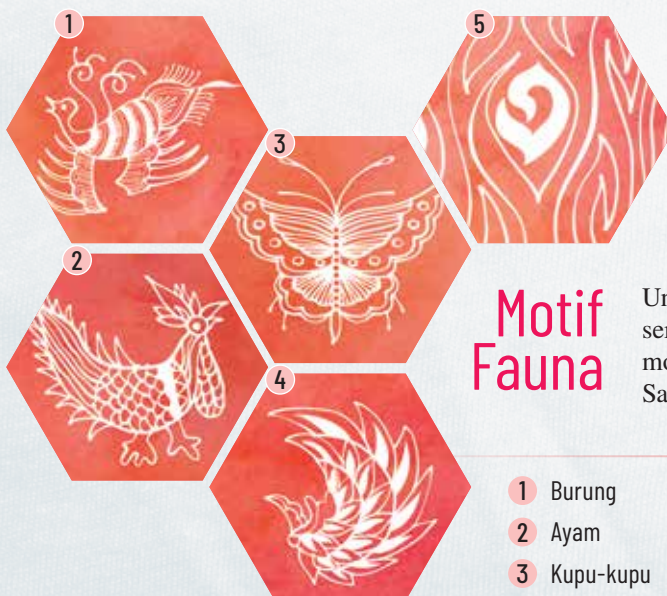
<https://bit.ly/2MZRZdC>

(Dicapai pada 2 Januari 2020)

Motif Flora

Unsur flora yang menjadi motif batik seperti bunga, daun, ranting, putik dan kuntum bunga. Motif-motif ini digunakan secara tunggal, menjalar atau berterabur. Motif flora pada batik sarung disusun secara mendatar. Motif Pucuk Rebung digunakan untuk menghiasi bahagian kepala kain sarung. Contoh-contoh motif seperti Pucuk Rebung, Daun Siti Fatimah, Bunga Teratai, Pohon Ara, Bunga Mawar dan Bunga Telepok.

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 1 Pucuk Rebung | 4 Pohon Ara |
| 2 Daun Siti Fatimah | 5 Bunga Mawar |
| 3 Bunga Teratai | 6 Bunga Telepok |



Motif Fauna

Unsur fauna terdiri daripada motif serangga dan haiwan. Contohnya, motif burung, ayam, kupu-kupu, Sayap Burung Garuda dan siput.

- | | |
|-------------|-----------------------|
| 1 Burung | 4 Sayap Burung Garuda |
| 2 Ayam | 5 Siput |
| 3 Kupu-kupu | |

Motif Geometri

Unsur geometri terhasil daripada bentuk-bentuk geometri yang disusun dengan pelbagai cara untuk menghasilkan variasi motif.

- 1 Banji
- 2 Swastika
- 3 Kawung
- 4 Jalur
- 5 Kelur pinggir awan persegi



Motif Abstrak

Unsur abstrak pula menunjukkan pelbagai unsur flora, fauna dan geometri yang digayakan dan diolah menjadi motif abstrak yang menarik.

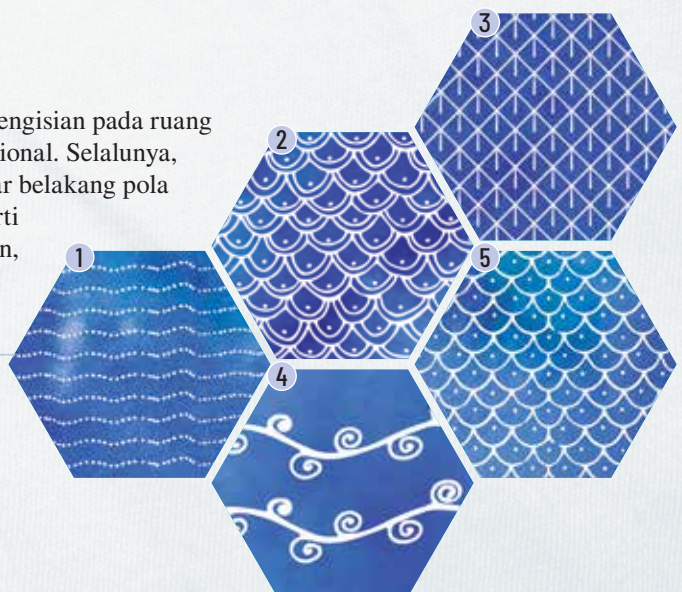
- 1 Mega mendung
- 2 Jaring ikan
- 3 Awan
- 4 Abor



Motif Isen

Motif isen merupakan motif pengisian pada ruang kosong untuk kain batik tradisional. Selalunya, motif isen disusun sebagai latar belakang pola corak. Contoh motif isen seperti cecek-cecek, gerinseng, sirapan, cantel dan sisik melik.

- 1 Cecek-cecek (titik-titik)
- 2 Gerinseng (penutupan)
- 3 Sirapan (atap sirapan)
- 4 Cantel
- 5 Sisik melik (sisik bertitik)



Jenis, Alat, Bahan dan Proses Seni Batik

Batik Pelangi

Batik Pelangi ialah batik yang tertua di negara kita. Batik ini diperkenalkan oleh Minah Pelangi dari Terengganu dan Haji Che Su dari Kelantan. Batik Pelangi merupakan batik yang tidak menggunakan lilin. Salah satu teknik penghasilan corak Batik Pelangi adalah menggunakan teknik ikat celup. Teknik ini memerlukan kreativiti semasa mengikat dan mencelup kain ke dalam pewarna. Jenis ikatan yang selalu digunakan ialah simpulan, ikatan, lipatan, dan jahitan. Terdapat beberapa jenis pewarna yang boleh digunakan dalam proses ikat celup, antaranya pewarna *Remazol* dan *Naphthol*. Pewarna *Naphthol* tidak perlu melalui proses mematkan warna. Batik Pelangi selalu digunakan untuk membuat baju, tudung dan selempang.

 **Kod QR**

Teknik
Batik Pelangi



<https://bit.ly/2SRGdVr>
(Dicapai pada 21 September 2020)

Alat dan Bahan



Benang



Tali



Guli



Pisau NT



Getah



Berus

Kain kapas



Kain sutera satin



Sudut Diskusi

Apakah perbezaan antara pewarna *Remazol* dengan *Naphthol*?

Pewarna *Remazol*



Sodium silikat



Proses Penghasilan



Tahukah Anda ?

Kain putih akan dibasuh terlebih dahulu untuk membuang kanji. Pelembut kain digunakan untuk melembutkan kain. Proses ini bertujuan untuk memudahkan proses mewarnakan kain.



1. Guli dimasukkan ke dalam kain dan diikat dengan tali atau getah mengikut corak yang diinginkan.



2. Sediakan bahan pewarna *Remazol* untuk mewarnakan kain.



Tahukah Anda ?

Cara ikatan kain akan menghasilkan corak pelangi. Teknik menjahit menghasilkan kesan teritik. Batu dan guli menghasilkan corak bulatan.

Tips Seni

Kain yang telah diikat dilembapkan dahulu untuk memudahkan warna meresap pada kain.



3. Kain diwarnakan secara celupan atau menggunakan berus pada bahagian yang diikat.



4. Kain diwarnakan dengan beberapa warna untuk mendapatkan corak pelangi.



Biarkan hingga kering

5

Setelah kering,
buka ikatan kain.



6

Kemudian, kain direndam
di dalam sodium silikat
untuk mematkan warna.



Selepas
5 jam

7

Cuci kain hingga bersih
untuk menghilangkan
sodium silikat.



8

Keringkan kain di
tempat yang teduh.



Hasil akhir
Batik Pelangi



Batik Canting atau Lukis

Batik Canting atau Batik Lukis mempunyai nilai komersial yang tinggi. Batik Lukis ini diminati oleh pengguna dan penggemar fesyen kerana pemilihan dan penggunaan warna, jenis kain serta motifnya yang kreatif. Kombinasi tradisional dan kontemporari mempengaruhi perkembangan Batik Canting. Kaedah penghasilan batik ini adalah dengan menggunakan canting yang diisi dengan lilin cair untuk melakar corak atau motif di atas kain. Kemudian, lakaran ini akan diwarnakan mengikut kreativiti pembatik.

Bahan seperti **damar** (*rosin*) perlu dimasukkan ke dalam campuran lilin untuk mengelakkan lilin daripada patah dan memudahkan proses mencanting. Minyak masak juga boleh ditambah ke dalam campuran lilin dan damar. Sukatannya adalah 500 gram lilin ditambah dengan tiga sudu minyak masak. Batik ini banyak digunakan untuk menghasilkan produk seperti selendang, skaf, tali leher dan sebagainya. Selain digunakan untuk menghasilkan pakaian, Batik Canting juga digunakan sebagai hiasan kelengkapan rumah serta pelengkap hiasan dalaman yang cantik dan menarik.

Alat dan Bahan



Proses Penghasilan

1

Kain dipasang pada pemedang dan diregangkan. Lakarkan motif di atas kain dengan menggunakan pensel 4B-6B.



2

Panaskan campuran lilin dan damar. Sediakan canting mengikut saiz yang diperlukan.



Tahukah Anda ?

Canting bersaiz 'S' sesuai digunakan pada kain sutera jacquard. Canting bersaiz 'S' juga digunakan pada motif yang halus. Canting bersaiz 'M' digunakan pada kain kapas dan motif yang besar atau kasar.

Sekiranya menghasilkan batik tindanan warna, ulang semula proses mencanting dan mewarna.

5

Kain akan direndam di dalam larutan sodium silikat untuk mematkan warna.



Selepas 5 jam

6

Kemudian, cuci kain dengan air bersih untuk menghilangkan kesan sodium silikat dan lebihan warna.



7

Rebus kain dengan air panas yang telah dicampur *soda ash*. Kain direbus untuk menanggalkan lilin pada kain.



3

Mulakan proses mencanting mengikut lakaran pada kain. Pastikan garisan dicantum dengan kemas.



4

Biarkan hingga kering

Setelah selesai mencanting, warnakan corak mengikut warna pilihan. Proses mewarna perlu dilakukan segera untuk mengelakkan warna tidak sekata.



Sudut Diskusi

Mengapakah kain tidak boleh dijemur di bawah matahari selepas proses mewarna?

Basuh dan bilas kain

8

Keringkan kain di tempat yang teduh.

Hasil akhir Batik Canting



Batik Blok

Batik Blok dikenali juga sebagai Batik Cap atau Batik Terap. Batik Blok dihasilkan menggunakan blok atau sarang. Pada awalnya, blok yang digunakan diperbuat daripada kayu dan hanya menggunakan warna hitam dengan latar belakang kain berwarna putih. Kemudian, penggunaan blok kayu bertukar kepada blok besi. Kini, blok dihasilkan daripada campuran bahan tembaga, timah dan zink. Corak dan motif yang dihasilkan lebih kemas, halus serta lebih tinggi nilai seninya. Proses ini memerlukan sekurang-kurangnya tiga warna dengan tiga buah blok yang berbeza. Pewarna yang digunakan seperti *Remazol* dan *Naphthol*. Batik Blok melibatkan penggunaan meja terap. Meja terap diperbuat daripada kayu atau logam yang diisi span dan dialas dengan plastik. Kepingan span berfungsi untuk menyerap dan menakung air. Span perlu sentiasa basah dalam proses penyejukan atau pembekuan lilin semasa capan dilakukan. Hasil Batik Blok ini digunakan untuk membuat pakaian, perhiasan dan kelengkapan rumah.

Alat dan Bahan



Proses Penghasilan

1

Kain dibentang di atas permukaan meja terap. Permukaan kain perlu diratakan. Meja terap perlu sentiasa sejuk agar lilin mengering selepas proses mengecap. Meja terap boleh dilapisi dengan kain guni dan span basah atau kulit batang pisang.



2

Pastikan campuran lilin dipanaskan hingga cair.



3

Permukaan blok sarang dicelup ke dalam lilin panas, kemudian dicap ke atas permukaan kain.

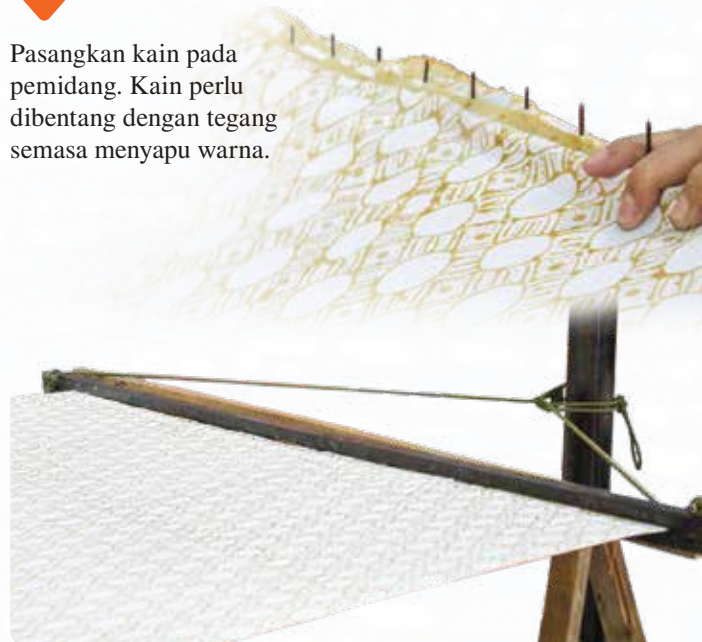
Tips Seni

Murid digalakkan menggunakan sarung tangan untuk tujuan keselamatan.



4

Pasangkan kain pada pematik. Kain perlu dibentang dengan tegang semasa menyapu warna.



5

Sapukan warna pada kain dengan menggunakan span atau berus hingga selesai. Proses mewarna juga boleh dilakukan secara celupan.

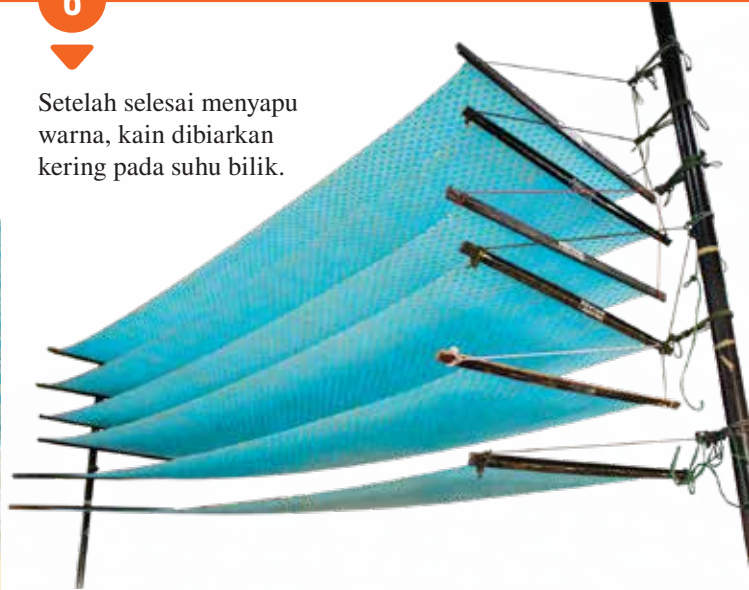


Tahukah Anda ?

Semasa proses mewarna, kipas akan ditutup untuk mengelakkan berlaku pengeringan yang tidak sekata.

6

Setelah selesai menyapu warna, kain dibiarkan kering pada suhu bilik.



7

Selepas 5 jam

Selepas itu, celup kain ke dalam sodium silikat untuk mematkan warna.



Basuh dan bilas kain

8

Rebus kain dengan campuran *soda ash* untuk menanggalkan lilin pada kain.



Basuh dan bilas kain

Jemur hingga kering. Kain dikeringkan pada suhu bilik atau di tempat yang teduh.

Hasil akhir Batik Blok



Batik Skrin

Batik Skrin berbeza dengan batik yang lain kerana tidak menggunakan lilin panas. Batik ini menggunakan lilin sejuk dan skrin saring sutera untuk memindahkan motif pada kain. Motif atau corak yang disediakan dipindahkan daripada kertas ke skrin saring sutera secara pendedahan imej pada cahaya. Proses pemindahan motif ke atas kain menggunakan teknik terapan lilin sejuk. Lilin tersebut akan diratakan di atas skrin saring sutera yang diregangkan di atas pimidang. Penggunaan teknik cetakan saring sutera ini dapat menghasilkan imej yang sekata berulang kali. Batik Skrin ini sangat digemari oleh pengusaha batik kerana proses penghasilannya yang mudah, menarik dan menjimatkan masa.



Kod QR

Proses
Batik Skrin



Laman sesawang

<https://bit.ly/36rlnl3>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Alat dan Bahan



Sekuji



Foto emulsi



Table glue

Skrin saring sutera



Span



Kain sutera satin



Kain kapas

Berus



Emulsion coater



Pewarna Remazol

Hitam

Kuning

Merah



Span besar

Light box



Lilin sejuk
(Cool wax)



Sodium silikat

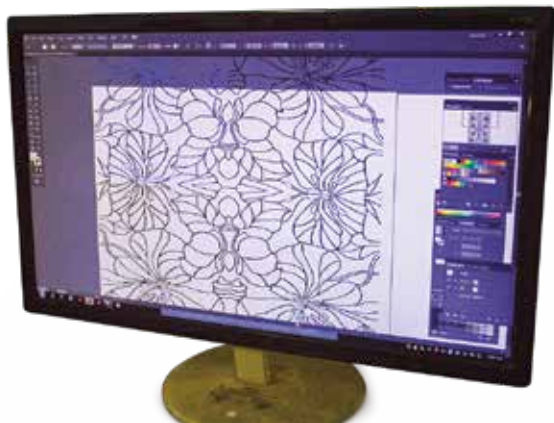


Soda ash

Proses Penghasilan

1

Motif dihasilkan dalam bentuk digital, iaitu format AI dan dicetak pada kertas.



2

Sediakan pemidang skrin. Sapu emulsi foto pada pemidang dan biarkan hingga kering. Proses ini dilakukan di dalam bilik gelap kerana emulsi foto sensitif terhadap cahaya.



5

Selesai proses pendedahan imej, skrin saring sutera akan dicuci untuk menanggalkan emulsi foto mengikut corak motif. Cucian dilakukan menggunakan air dan span.



6

Gam disapukan di atas meja untuk melekatkan kain. Kain dilekatkan supaya rata dan regang.



7

Kemudian, skrin saring sutera akan diletakkan di atas kain yang telah diratakan. Lilin sejuk akan dituang ke atas skrin.



3

Kertas bercetak motif dibentangkan di atas *light box* dan disapu dengan minyak tanah untuk mendapatkan kesan lut sinar. Minyak tanah digunakan kerana sifatnya yang cepat kering.



4

Pemidang skrin saring sutera yang beremulsi foto akan diletakkan di atas kertas berminyak. Pemidang dan kertas perlu dimampatkan. Papan lapis yang berlapis dengan kepingan span, bertindak sebagai penghalang cahaya akan diletakkan di atas pemidang skrin saring sutera.



Proses pendedahan dilakukan selama 5 minit hingga 5 minit 30 saat.

8

Ratakan lilin sejuk dengan menggunakan sekuji. Kesan lilin akan terlekat pada kain.



Biarkan lilin kering

9

Pasangkan kain pada pemidang. Kain perlu dibentang dengan tegang semasa proses mewarna.



10

Biarkan
hingga
kering

Proses mewarna dilakukan hingga selesai.



11

Selepas
5 jam

Seterusnya, lakukan proses mematkan warna menggunakan sodium silikat.



12

Cuci kain untuk menanggalkan sisa sodium silikat.



13

Basuh
dan bilas
kain

Rebuskan kain dengan air panas yang telah dicampur *soda ash*. Kain direbus untuk menanggalkan lilin pada kain.



14

Kain akan dijemur di tempat teduh.



Hasil akhir
Batik Skrin



Contoh-contoh Produk Seni Batik

Kini, batik tidak hanya digunakan sebagai kain sarung. Penghasilan batik yang bercorak kontemporer dengan olahan motif semakin mendapat tempat di hati pengguna. Batik kini digunakan sebagai hiasan untuk mencantikkan sesuatu ruang. Batik juga digunakan untuk pelbagai barangan domestik, fesyen, pakaian dan aksesori diri. Contohnya alas meja, sarung kusyen, beg, kasut, pakaian, cadar, selimut dan sarung bantal.





Aktiviti

PAK-21 Round Table

Kumpulan

TP1 TP2

- Tujuan:**
1. Mengenal pasti seni batik dalam bidang Seni Kraf.
 2. Menjelaskan prinsip asas, jenis, motif, alatan, bahan dan proses seni batik.

Langkah:

1. Lakukan aktiviti dalam kumpulan.
2. Guru mengedarkan bahan berdasarkan jenis-jenis seni batik.



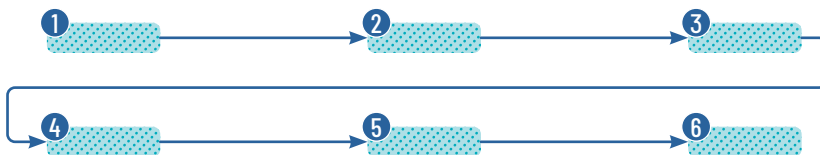
3. Setiap kumpulan dikehendaki mencari maklumat yang berikut:
 - (a) Jenis-jenis seni batik
 - (b) Alat, bahan dan motif
 - (c) Prinsip asas seni batik
 - (d) Proses penghasilan seni batik
4. Cari maklumat berkaitan skop tugas melalui bahan bacaan atau Internet. Bincangkan bersama-sama ahli kumpulan.
5. Catatkan semua maklumat yang diperolehi pada kertas sebak atau mahjong.
6. Setiap kumpulan akan membentangkan hasil dapatan di hadapan kelas.

Soalan: Nyatakan perbezaan antara Batik Pelangi dengan Batik Blok.



Latihan Formatif

1. **Jawab soalan-soalan yang berikut.**
 - (a) Berikan contoh jenis batik yang anda ketahui.
 - (b) Mengapakah damar perlu dimasukkan ke dalam campuran lilin?
 - (c) Nyatakan proses penghasilan Batik Pelangi.
2. **Lengkapkan proses penghasilan Batik Canting di bawah.**



EKSPLORASI SENI

Anda telah memahami tentang prinsip, motif, jenis, alatan dan bahan serta proses penghasilan seni batik. Anda perlu membuat penerokaan pelbagai teknik seni batik menggunakan alat dan bahan melalui proses yang sesuai. Lakukan aktiviti penerokaan secara berkumpulan dan bincangkan hasil yang diperolehi.



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 6.2.1 Meneroka pelbagai jenis teknik dalam proses penghasilan seni batik.



Kembara Kreatif

PAK-21 Gallery Walk

TP3 TP4

- Tujuan:**
1. Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap seni batik melalui pelbagai teknik, penggunaan alatan, bahan dan proses.
 2. Menganalisis hasil penerokaan melalui pelbagai teknik, penggunaan alat, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni batik.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan untuk melakukan aktiviti penerokaan.
2. Setiap kumpulan dikehendaki menghasilkan batik sama ada Batik Pelangi, Batik Canting, Batik Blok atau Batik Skrin menggunakan pelbagai teknik.
3. Murid dikehendaki meneroka pelbagai jenis teknik dalam proses penghasilan seni batik.
4. Berdasarkan teknik yang ditetapkan di setiap stesen, jalankan aktiviti seperti yang berikut:



- 1 Benang dan getah digunakan untuk mengikat kain.
- 2 Ikat kain dengan benang dan getah mengikut corak pilihan.



- 1 Cecair pemadam (*liquid paper*) digunakan sebagai pengganti lilin.
- 2 Lukis motif yang telah dilakar di atas kain menggunakan cecair pemadam.



Kod QR

Teknik ikat dan celup



Video

<https://bit.ly/3773Dya>

(Dicapai pada 15 Julai 2020)



- 1 Kentang digunakan sebagai blok. Cecair pemadam digunakan untuk menggantikan lilin.
- 2 Celup blok kentang ke dalam cecair pemadam dan terapkan di atas kain putih.



- 1 Lakaran motif pada kertas ditebuk untuk dijadikan skrin.
- 2 Cecair pemadam digunakan untuk menggantikan lilin. Ratakan cecair pemadam di atas skrin menggunakan kertas keras sebagai sekuji.

5. Murid bergerak dari satu stesen ke stesen yang lain untuk mencuba aktiviti yang disediakan. Lakukan aktiviti *Gallery Walk* di setiap stesen.
6. Dalam kumpulan, murid dikehendaki mengisi borang dapatan daripada eksplorasi yang dibuat.
7. Catatkan alat, bahan dan proses yang digunakan untuk menghasilkan batik.

Jadual 6.1 Eksplorasi seni batik daripada pelbagai teknik

Jenis Batik	Batik Pelangi	Batik Canting		Batik Skrin
Teknik/Proses	ikat celup		Capan	
Hasil				

8. Setiap kumpulan membentangkan hasil dapatan mereka.
9. Murid membuat catatan hasil dapatan di dalam buku nota.

EKSPRESI SENI

Anda telah memahami dan mempelajari tentang prinsip, jenis, alat, bahan dan proses untuk menghasilkan seni batik. Berdasarkan pengalaman daripada eksplorasi yang lalu, anda dikehendaki menghasilkan produk seni batik yang menarik, kreatif dan inovatif.



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 6.3.1 Menghasilkan produk seni batik secara kreatif dan inovatif.



Dunia Kreatif

TP5 TP6

- Tujuan:**
1. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap penghasilan produk seni batik secara sistematik.
 2. Menghasilkan produk seni batik dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif.

Projek 1: Hiasan Dinding

Alat dan Bahan

Alat



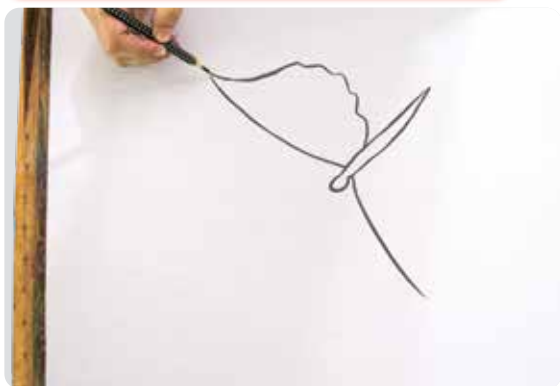
- 1 Alas pemotong
- 2 Span
- 3 Berus
- 4 Pensel
- 5 *Hot glue gun*
- 6 *Stapler*
- 7 Pisau NT
- 8 Canting
- 9 Pembaris
- 10 Bekas air
- 11 Kain
- 12 Dapur
- 13 Periuk

Bahan



- 14 *Mounting board*
- 15 Pemidang
- 16 Campuran lilin dan damar
- 17 Tali
- 18 Pewarna *Remazol*
- 19 Kain kapas

Langkah-langkah Penghasilan Hiasan Dinding



1 Pasangkan kain pada pемidang. Kemudian, mula melakar motif pada kain.



2 Panaskan campuran lilin dan damar hingga cair.



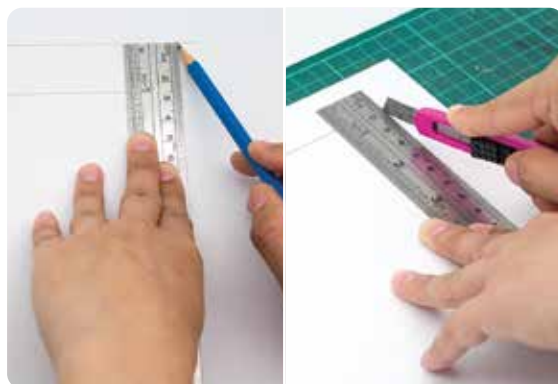
3 Mulakan proses mencanting batik mengikut lakaran motif.



4 Setelah itu, warnakan motif untuk mendapatkan hasil yang lebih menarik.



5 Gunakan span untuk mewarnakan bahagian latar belakang. Selesai mewarna, biarkan kain mengering pada suhu bilik.



6 Ukur dan potongkan *mounting board* untuk membuat bingkai.



7 Gunakan *hot glue gun* untuk menampal batik pada *mounting board*. Kemudian, tampalkan tali untuk menggantung hiasan dinding.



8 Hasil akhir hiasan dinding yang telah siap.

Projek 2: Perhiasan Diri

Alat dan Bahan

Alat



Bahan



- 1 Jarum
- 2 Benang
- 3 Gunting
- 4 Pensel
- 5 Pembaris

Nota

Selain jarum dan benang, proses menjahit juga boleh menggunakan mesin jahit.

- 6 Manik
- 7 Kain batik

Langkah-langkah Penghasilan Perhiasan Diri



1 Ukur dan tandakan kain menggunakan pembaris dan pensel.



2 Kemudian, guntingkan kain.



3 Lipat kiri dan kanan kain. Jahit di bahagian tepi untuk mencantumkan kedua-dua bahagian.



4 Terbalikkan kain agar bahagian jahitan berada di sebelah dalam.



5 Masukkan manik untuk mendapatkan bentuk bulat.



6 Jahit setiap kali manik dimasukkan agar manik tidak berlagu.



7 Setelah selesai, lilitkan manik di sekeliling rantai sebagai hiasan tambahan.



8 Jahit di bahagian hujung rantai sebagai penyambung.



9 Hasil akhir perhiasan diri.

Projek 3: Peralatan Domestik

Alat dan Bahan

Alat



Bahan



- 1 Alas pemotong
- 2 Jarum
- 3 Benang
- 4 Guli
- 5 Getah
- 6 Pensel

- 7 Berus
- 8 Pisau NT
- 9 Gunting
- 10 Pembaris
- 11 Bekas air

- 12 *Mounting board*
- 13 Butang
- 14 Pewarna
- 15 Kain kapas

Langkah-langkah Penghasilan Peralatan Domestik



- 1** Ikat guli pada kain untuk mendapatkan corak yang diinginkan.



- 2** Celup untuk mewarnakan kain. Berus juga boleh digunakan untuk mewarnakan kain.



- 3** Setelah selesai mewarna, biarkan kain kering. Buka ikatan guli pada kain.



4 Ukur dan tandakan kain.



5 Kemudian, potong kain mengikut ukuran yang ditanda.



6 Lipat kedua-dua bahagian hujung kain. Jahitkan bahagian hujung kain sebagai kelim.

Tips Seni

Murid boleh menggunakan mesin jahit untuk aktiviti menjahit.



7 Cantum dan jahitkan bahagian kiri dan kanan kain.



8 Jahitkan kedua-dua bahagian tapak beg.



9 Potong dan jahitkan tali beg.



10 Letakkan *mounting board* pada tapak beg agar tapak beg lebih kukuh.



11 Jahitkan tali beg dan butang sebagai hiasan.



12 Hasil karya yang telah siap.

APRESIASI SENI



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

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

Pada sesi Apresiasi Seni ini, anda dikehendaki mempamerkan, membuat pembentangan dan memberikan penjelasan tentang produk seni batik yang telah dihasilkan. Anda juga perlu menjelaskan pengalaman menghasilkan produk tersebut. Penerangan anda mestilah menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual yang tepat.



Galeri Kreatif

PAK-21 Gallery Walk

TP6

- Tujuan:**
1. Mempamerkan hasil produk seni batik.
 2. Menghayati dan menjelaskan produk seni batik berdasarkan persepsi sendiri secara kritis dan inovatif.
 3. Membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.

Bahan: Hasil karya murid yang dihasilkan dalam Ekspresi Seni

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan mengikut jenis produk untuk aktiviti apresiasi.
2. Pamerkan produk yang dihasilkan di meja pameran yang disediakan.
3. Lakukan aktiviti apresiasi. Guru akan bertindak sebagai pemantau. Wakil kumpulan akan memberikan penerangan dan menjawab soalan-soalan daripada ahli kumpulan lain.
4. Murid-murid lain akan bergerak ke tempat pameran yang disediakan secara bergilir-gilir.
5. Catatkan penerangan yang diberikan di dalam buku nota.

Nota Guru

Guru membuat penilaian dan memberikan maklum balas dari aspek:

- Sumber idea dan konsep.
- Proses penghasilan produk.
- Aplikasi Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.
- Keaslian hasil karya.
- Sesi apresiasi seni.





SENI BATIK

Prinsip Asas

- Proses melilin dan mewarnakan kain putih.
- Teknik yang dapat menghalang warna daripada bercampur semasa proses mewarna.
- Rupa, warna, kontra, harmoni, imbangan, penegasan, kepelbagaian, irama dan pergerakan

Motif

- **Flora** – Pucuk Rebung, Pohon Ara, Bunga Mawar
- **Fauna** – Ayam, Burung, Kupu-kupu, Siput
- **Geometri** – Banji, Swastika, Kawung
- **Abstrak** – Mega mendung, awan, obor
- **Isen** – Cecek, Gerinseng, Sisik, Cantel

Batik Pelangi

- menggunakan teknik ikat celup

Alat

tali, guli, getah, batu dan bekas warna

Bahan

air, kain, pewarna, sodium silikat dan pelembut kain

Proses

Ikat, jahit atau lipat kain ➔ Warnakan dengan warna berbeza ➔ Keringkan kain ➔ Buka ikatan kain ➔ Mematikan warna ➔ Cuci dan keringkan kain

Batik Canting

- dilukis menggunakan canting

Alat

berus, canting, pensel, dapur dan periuk

Bahan

lilin, damar, kain, pewarna, *soda ash*, sodium silikat, air dan pelembut kain

Proses

Melukis dan mencanting motif ➔ Mewarna ➔ Mematikan warna ➔ Mencuci dengan air ➔ Rebus dengan *soda ash* ➔ Bilas dan keringkan

Batik Blok

- mengecap menggunakan blok batik atau "sarang" dengan motif berulang

Alat

meja terap, blok tembaga, kualiti dan dapur

Bahan

air, lilin, damar, kain, pewarna, *soda ash*, sodium silikat dan pelembut kain

Proses

Menerap lilin menggunakan blok tembaga ➔ Warnakan kain dengan pewarna ➔ Mematikan warna ➔ Cuci, rebus, bilas dan keringkan

Batik Skrin

- menggunakan teknik saring sutera

Alat

sekuji, *light box*, *emulsion coater* dan pemedang kayu

Bahan

kain, pewarna, saring sutera, lilin sejuk, air, *photo emulsion*, *soda ash* dan sodium silikat

Proses

Penyediaan saring sutera ➔ Proses pendedahan imej pada cahaya ➔ Proses mencetak imej ke atas kain ➔ Mewarna ➔ Mematikan warna ➔ Cuci, rebus, bilas dan keringkan

Refleksi Kendiri

1. Apakah pengetahuan yang anda peroleh dengan mempelajari tajuk ini?
2. Sejauh manakah pemahaman anda terhadap jenis-jenis batik?
3. Jelaskan pengetahuan anda terhadap alat dan bahan setiap jenis batik.
4. Nilaikan pemahaman anda dalam tajuk seni batik ini dengan menggunakan skala 1–10. Skala 10 adalah paling tinggi. Mengapakah anda menilai diri anda dengan skala tersebut?



Latihan Pengukuhan

Soalan Objektif

Pilih satu jawapan yang tepat.

1. Apakah motif yang menghiasi latar bahagian badan kain?
 - A Isen
 - B Kijang
 - C Pucuk Rebung
 - D Mega Mendung
2. Motif Pucuk Rebung sering digunakan sebagai reka letak seni ragam hias batik. Pada bahagian manakah motif tersebut digunakan?
 - A Kaki kain
 - B Badan kain
 - C Kepala kain
 - D Pengapit kepala kain
3. Manakah antara berikut, merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk menghasilkan Batik Skrin?
 - A Lilin dan canting
 - B Guli dan pewarna
 - C Pemidang dan emulsi foto
 - D Soda ash dan blok cetakan
4. Pernyataan yang manakah menerangkan tentang Batik Pelangi?
 - A Blok ialah alat yang penting.
 - B Pewarna disapu menggunakan sekuji.
 - C Corak dilukis menggunakan canting dan lilin.
 - D Kemahiran mengikat menghasilkan corak yang menarik.
5. Damar perlu dimasukkan ke dalam campuran lilin semasa proses menghasilkan Batik Canting. Mengapakah proses di atas dilakukan?
 - A Supaya lilin cepat panas
 - B Agar cantuman lilin lebih tepat
 - C Untuk menghasilkan bau yang harum
 - D Untuk memudahkan proses mencanting
6. Apakah kegunaan sodium silikat dalam proses menghasilkan batik?
 - A Bahan pencair lilin
 - B Bahan pelembut kain
 - C Bahan pemat warna batik
 - D Menanggalkan kesan lilin pada kain

Soalan Subjektif

Jawab semua soalan berikut.

1. Senaraikan motif-motif batik mengikut kategori.
2. Terdapat pelbagai jenis batik. Jelaskan jenis-jenis batik tersebut.
3. Motif isen merupakan salah satu jenis motif dalam seni batik. Apakah kegunaan motif isen tersebut? Nyatakan contoh motif isen.
4. Bagaimanakah sesuatu motif menjadi tarikan dalam penghasilan kain batik?
5. Proses penghasilan batik adalah berbeza mengikut jenis batik. Bandingkan proses penghasilan Batik Pelangi dengan Batik Skrin.
6. Proses penghasilan Batik Pelangi tidak menggunakan campuran lilin. Jelaskan.
7. Apakah yang akan berlaku sekiranya sodium silikat tidak digunakan dalam proses penghasilan Batik Canting? Jelaskan.
8. Apakah kegunaan batik selain dijadikan sebagai pakaian? Bincangkan.
9. Apakah saingan yang dihadapi oleh batik Malaysia?
10. Bagaimanakah kita dapat mengangkat batik ke peringkat antarabangsa? Berikan cadangan anda.

Aktiviti Pengayaan

Berdasarkan Gambar foto 1, jawab soalan-soalan berikut.

1. Berdasarkan gambar foto 1, apakah motif yang biasa digunakan pada bahagian kepala kain?
2. Jelaskan susunan motif yang terdapat pada sehelai kain batik sarung.
3. Jelaskan bahagian-bahagian kain batik berserta ciri-cirinya.



Gambar foto 1



Bidang
**KOMUNIKASI
VISUAL**

Tajuk 7

SENI REKA GRAFIK (Infografik)

Hari ini kita sering didedahkan dengan pelbagai bentuk informasi untuk berkongsi maklumat, menyampaikan berita dan ilmu pengetahuan. Walaupun informasi dapat disampaikan melalui penulisan teks, namun terdapat juga maklumat yang sangat kompleks, sukar dan mengambil masa untuk difahami. Oleh yang demikian, infografik digunakan untuk membantu proses penyampaian maklumat yang kompleks dengan lebih cepat dan berkesan.

Sebelum ini, murid telah mempelajari topik-topik utama dalam bidang komunikasi visual misalnya, simbol dan logo, tipografi, ilustrasi serta seni foto. Pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari boleh digunakan sebagai asas kepada penghasilan infografik yang menarik.



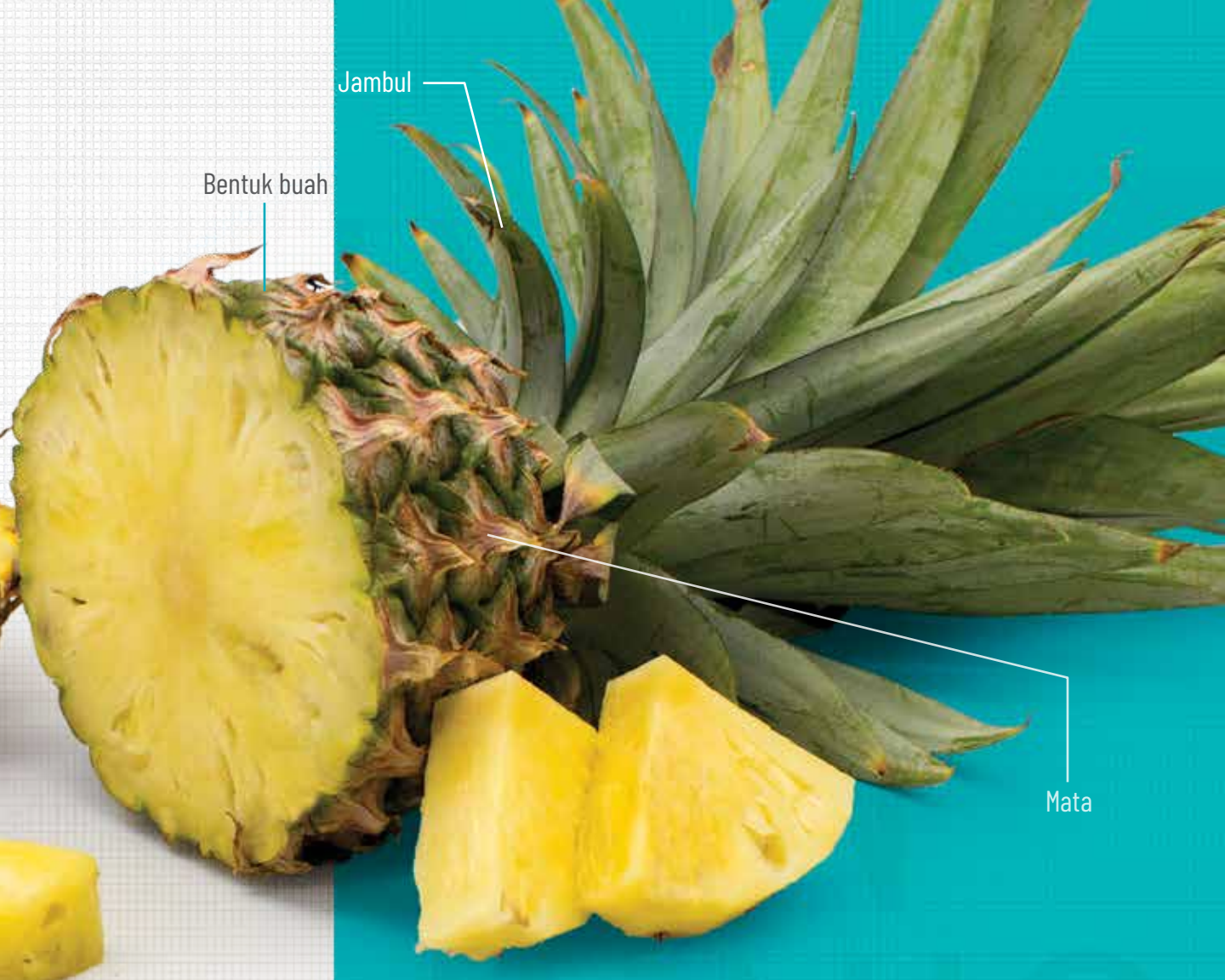
Standard Kandungan

- 7.1 Pemahaman terhadap Infografik.
- 7.2 Eksplorasi dan aplikasi rekaan Infografik bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Reka Grafik.
- 7.3 Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjawanan tugasan.
- 7.4 Penghayatan terhadap hasil produk Seni Reka Grafik dengan menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.



Kata Kunci

- Naratif
- Hierarki
- Numerikal
- Kualitatif
- Proksimiti
- Kuantitatif



Jambul

Bentuk buah

Mata

Carta Pembahagian Hasil
Pengeluaran Nanas:

3.7%
Caj

4.9%
Pengeksport

9.7%
Upah pekerja

42.6%
Pemborong

24.8%
Pengeluar

14.3%
Pengimport dan
syarik pengangkutan

PERSEPSI SENI



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 7.1.1 Menjelaskan infografik dari aspek:
- (i) Definisi
 - (ii) Prinsip dan elemen
 - (iii) Fungsi
 - (iv) Penjanaan idea

Definisi dan Fungsi Infografik

Infografik ialah gabungan dua perkataan, iaitu informasi dan grafik. Penggunaan elemen dan prinsip digarap dalam proses mereka bentuk informasi agar dapat disampaikan kepada masyarakat dengan lebih efisien. Ilustrasi yang menggabungkan pelbagai simbol, graf, carta dan rajah sering digunakan dalam penghasilan sesebuah infografik yang menarik. Ringkasnya, infografik ialah representasi visual terhadap maklumat dan data.

Infografik membantu pembaca untuk mendapatkan maklumat daripada data yang kompleks dengan cepat dan menyeluruh. Pembaca juga dapat membuat analisis berdasarkan pola atau corak dan trend daripada hasil rekaan visual tersebut. Misalnya, pembaca berita dapat menerangkan data dan maklumat tentang ramalan kaji cuaca dengan lebih mudah dan menarik melalui bantuan paparan infografik.

Bagi seseorang pelancong, perjalanan menjadi lebih mudah dengan bantuan peta infografik pada sekeping risalah. Contohnya, terdapat maklumat berkaitan nama lokasi, jarak dan panduan perjalanan ke tempat-tempat menarik di kawasan sekitar.



Elemen dan Prinsip Visual Infografik

Elemen dan prinsip visual ialah asas rekaan untuk menghasilkan infografik. Kebolehan pereka grafik mengaplikasikan elemen dan prinsip visual dengan baik akan menghasilkan rekaan infografik yang menarik dan berkesan.

Elemen

Elemen visual ialah komponen atau bahan asas yang terdapat dalam infografik.

1. Tipografi
2. Ilustrasi
3. Simbol dan Ikon
4. Graf dan Carta
5. Fotografi
6. Warna

Prinsip

Prinsip visual ialah cara elemen-elemen tersebut diguna dan digarap bagi menghasilkan sesuatu rekaan infografik.

1. Data dan Statistik
2. **Hierarki** dan *Flow*
3. Stail Visual
4. Format dan Saiz
5. **Naratif** dan Penceritaan



Sudut Diskusi

'Wonderbites' ialah satu inisiatif Petrosains yang menggunakan pendekatan infografik bagi menyampaikan pelbagai informasi mengenai sains dan teknologi secara menarik dan berkesan.



Kod QR

Wonderbites
Infografik



Laman sesawang

<https://bit.ly/3hjGIHM>

(Dicapai pada 24 Ogos 2020)

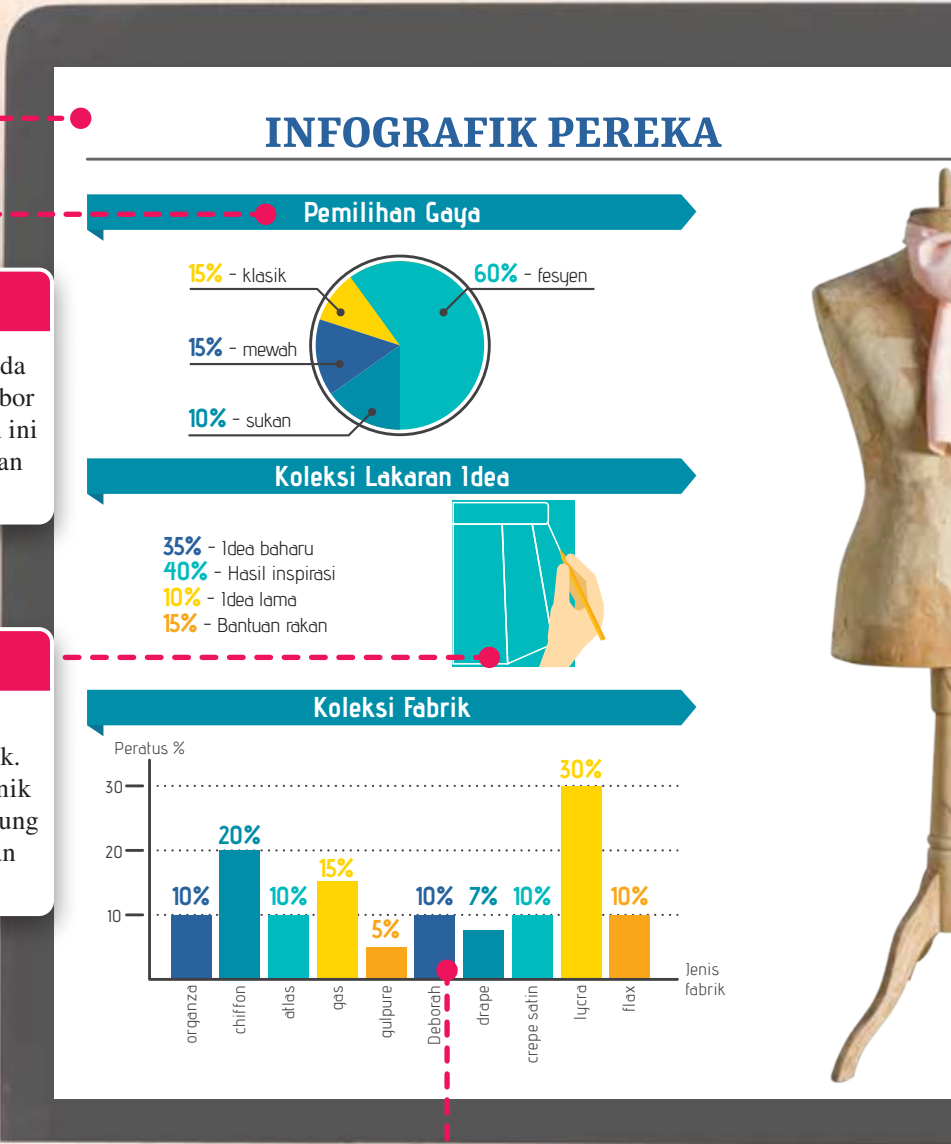


Tipografi

Elemen tipografi merujuk kepada jenis muka taip, termasuk nombor dan simbol matematik. Elemen ini diperlukan untuk menyampaikan informasi dengan jelas.

Ilustrasi

Elemen ini sering digunakan dalam mereka bentuk infografik. Kepelbagaian medium dan teknik ilustrasi tidak terbatas, bergantung kepada kreativiti dan kemahiran seseorang pereka grafik.

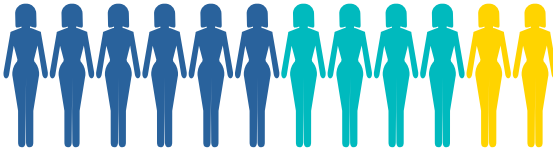


Graf dan Carta

Graf dan carta ialah elemen visual yang diolah bagi mewakili satu set data, contohnya data numerik. Elemen ini digunakan untuk menyampaikan maklumat yang sukar dilihat melalui penggunaan teks atau nombor sahaja seperti pola, skala hubungan, kekerapan dan trend.

BENTUK FESYEN

Pemilihan Model



40% - Ketinggian
35% - Kecantikan
15% - Profesional

Peralatan Asas



Ukuran



Fabrik



Pemotongan



Pin



Jahitan

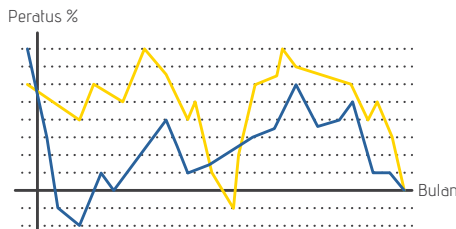
Produk Akhir



Idea lama



Hasil inspirasi



Kod QR

Contoh-contoh
elemen
infografik



Laman sesawang

<https://bit.ly/37dJi7q>

(Dicapai pada 21 September 2020)

Simbol dan Ikon

Simbol dan ikon ialah rekaan ilustrasi yang ringkas, mudah difahami dan mempunyai keseragaman stail visual. Simbol dan ikon sering digunakan untuk mewakili data atau maklumat yang dibahagikan mengikut klasifikasi dan membawa maksud yang tertentu.

Warna

Elemen warna digunakan untuk menimbulkan suasana, meningkatkan kontras, membuat perbandingan, pengkelasan dan penegasan. Penggunaan elemen warna yang sesuai boleh menjadikan rekaan lebih harmoni dan memudahkan informasi disampaikan.

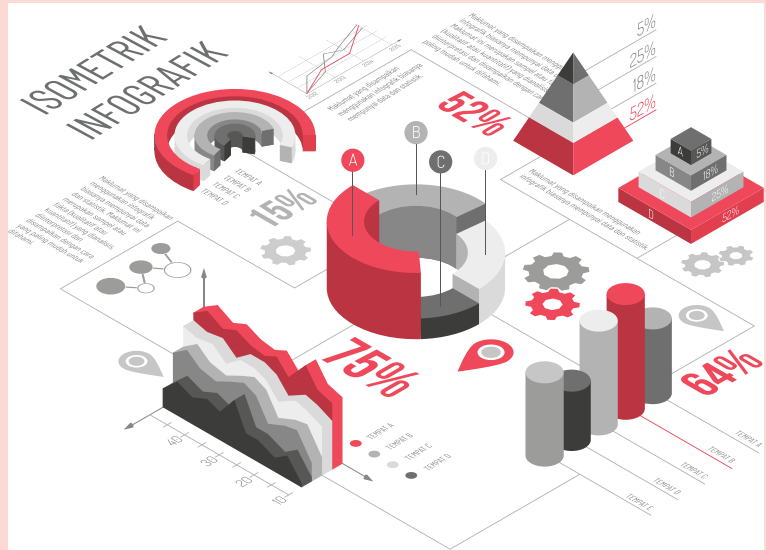
Fotografi

Penggunaan elemen foto dalam infografik boleh menjadikan rekaan tersebut kelihatan unik. Konsep dan stail visual persembahan yang digunakan akan lebih realistik.

Prinsip Visual Infografik

Data dan Statistik

Maklumat yang disampaikan menggunakan infografik biasanya mempunyai data dan statistik. Maklumat ini merupakan sampel atau fakta (**kualitatif** atau **kuantitatif**) yang dianalisis, diinterpretasi dan disampaikan dengan cara yang paling mudah untuk difahami.



BAHAGIAN PENGELUARAN

LANGKAH 1

20% KEJURUTERAAN

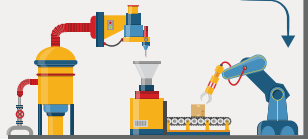
Hierarki dan flow memastikan susunan keutamaan maklumat yang ingin disampaikan kepada pembaca. Prinsip ini membantu pereka untuk merancang dan menyusun kedudukan maklumat dan data agar pembaca mendapat maklumat dengan lancar dan berkesan.



LANGKAH 2

47% PEMBUATAN

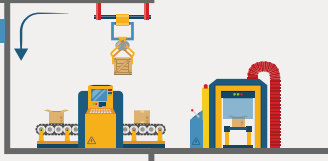
Hierarki dan flow memastikan susunan keutamaan maklumat yang ingin disampaikan kepada pembaca. Prinsip ini membantu pereka untuk merancang dan menyusun kedudukan maklumat dan data agar pembaca mendapat maklumat dengan lancar dan berkesan.



LANGKAH 3

14% PENGUJIAN DAN PEMBUNGKUSAN

Hierarki dan flow memastikan susunan keutamaan maklumat yang ingin disampaikan kepada pembaca. Prinsip ini membantu pereka untuk merancang dan menyusun kedudukan maklumat dan data agar pembaca mendapat maklumat dengan lancar dan berkesan.



LANGKAH 4

19% PENYIMPANAN

Hierarki dan flow memastikan susunan keutamaan maklumat yang ingin disampaikan kepada pembaca. Prinsip ini membantu pereka untuk merancang dan menyusun kedudukan maklumat dan data agar pembaca mendapat maklumat dengan lancar dan berkesan.



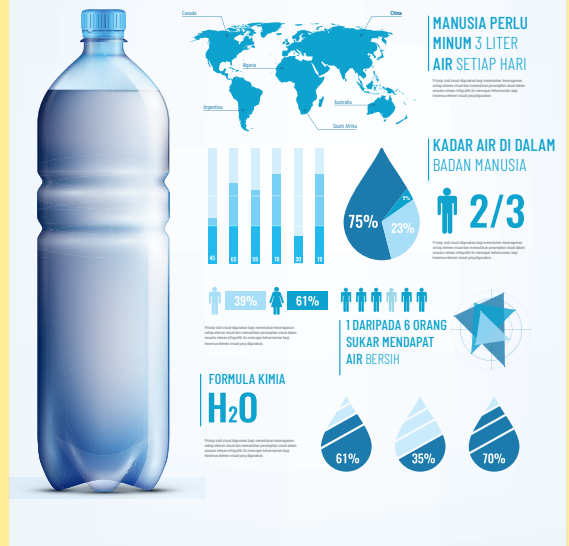
Hierarki dan Flow

Hierarki dan *flow* memastikan susunan keutamaan maklumat yang ingin disampaikan kepada pembaca. Prinsip ini membantu pereka untuk merancang, menyusun kedudukan maklumat dan data agar pembaca mendapat informasi dengan lancar serta berkesan.

Stail Visual

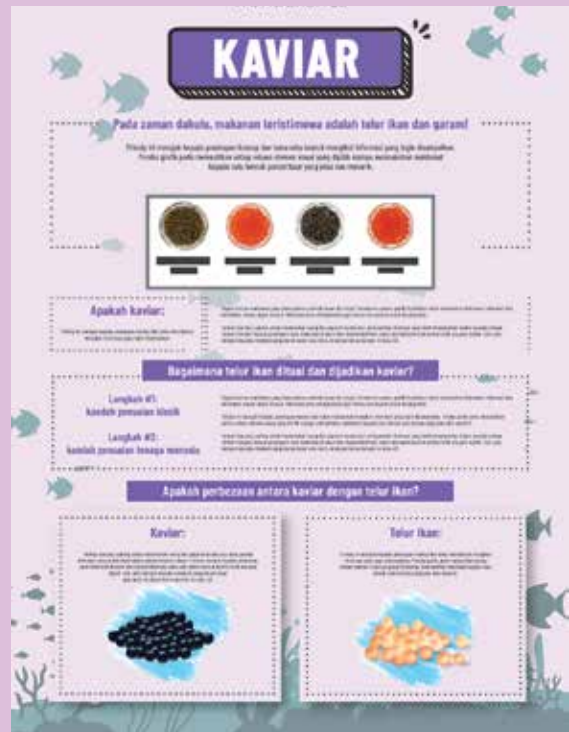
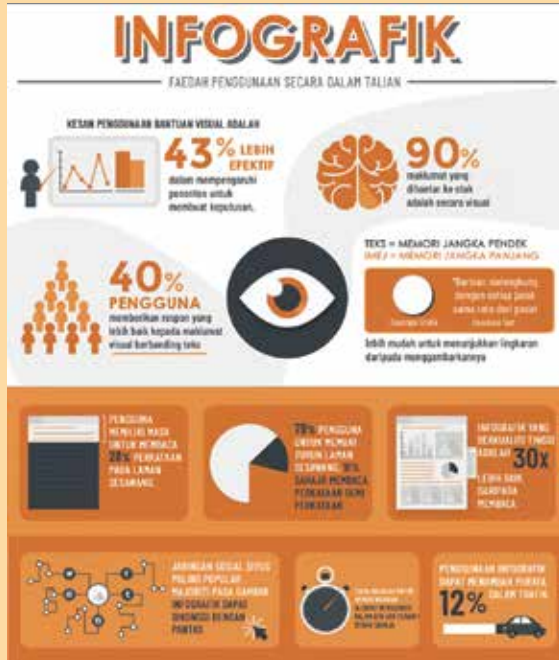
Prinsip stail visual digunakan untuk menentukan keseragaman setiap elemen visual. Prinsip ini memastikan penampilan visual dalam sesuatu rekaan infografik mencapai keharmonian bagi kesemua elemen visual yang digunakan.

AIR MINERAL INFOGRAFIK



Format dan Saiz

Format dan saiz penting untuk menentukan ruang dan paparan susun atur serta jumlah informasi yang boleh disampaikan dalam sesuatu rekaan. Format merujuk kepada penetapan cara maklumat disusun dan dipersembahkan, sama ada dalam bentuk media cetak ataupun digital. Saiz pula merujuk kepada standard pengukuran besar atau kecil, misalnya kertas bersaiz A4 atau A3.



Naratif dan Penceritaan

Prinsip ini merujuk kepada penetapan konsep dan tema reka bentuk mengikut informasi yang ingin disampaikan. Pereka grafik perlu memastikan setiap rekaan elemen visual yang dipilih mampu menzahirkan maklumat kepada satu bentuk penceritaan yang jelas dan menarik.



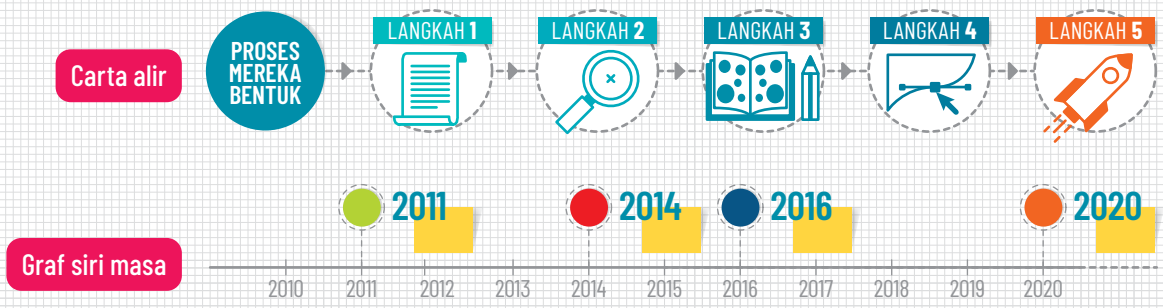
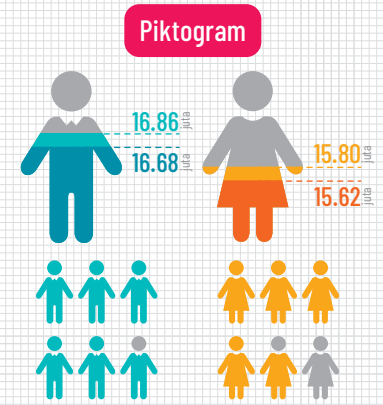
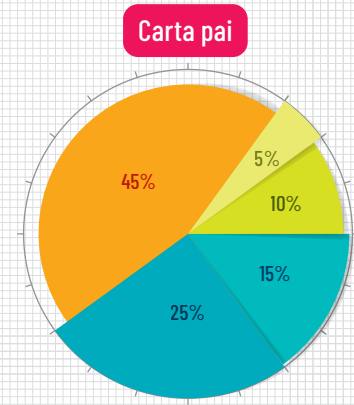
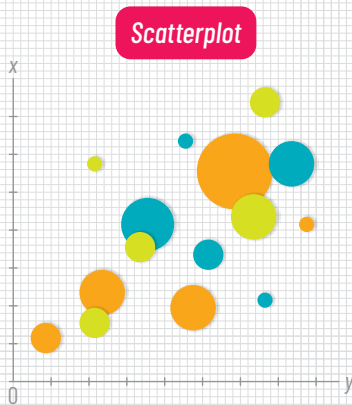
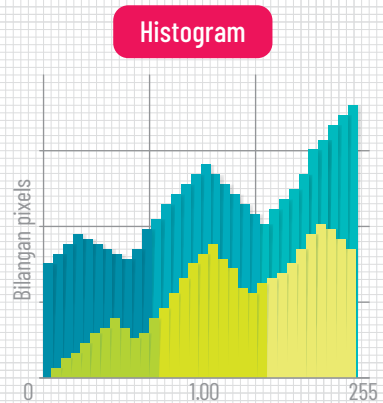
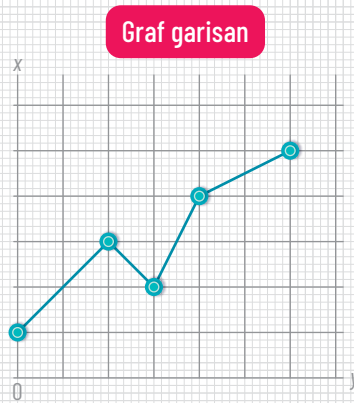
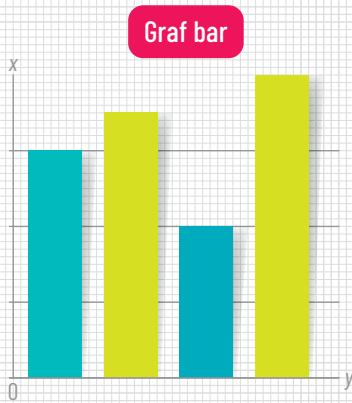
Rajah 7.1 Peta pengangkutan bas di Kuala Lumpur



Harry Beck (1902-1974) ialah pereka yang memperkenalkan konsep peta pengangkutan yang unik pada tahun 1932 di London. Peta laluan memerlukan prinsip infografik tambahan iaitu, ketepatan dan **proksimiti**. Hal ini bagi memastikan maklumat diringkaskan dengan kemas dan mudah untuk difahami.

Jenis Graf dan Carta

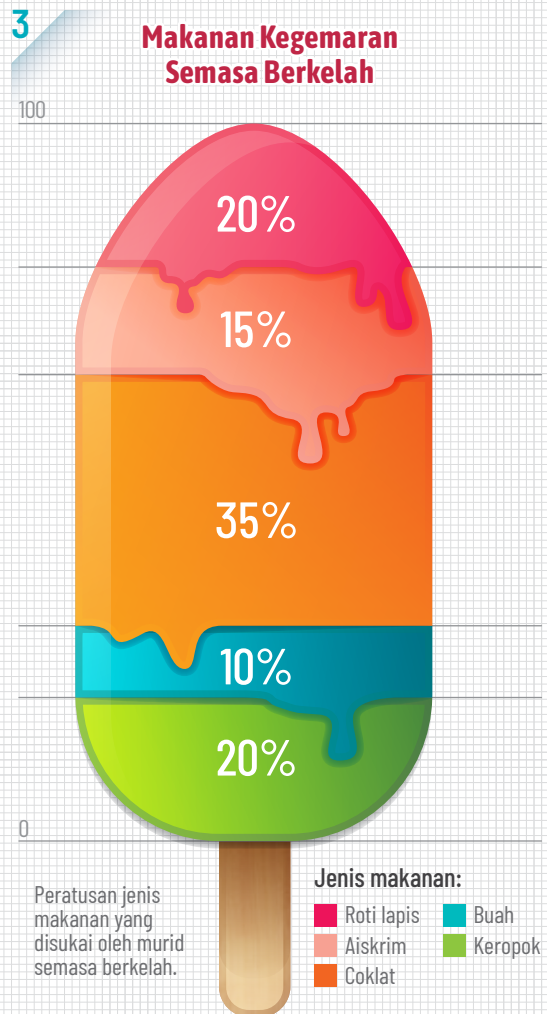
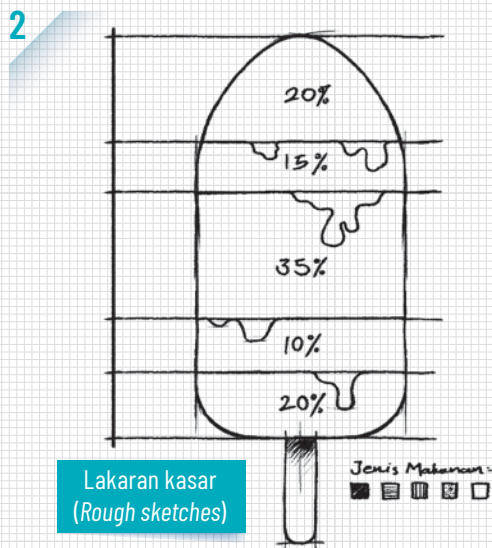
Pelbagai jenis graf dan carta digunakan sebagai elemen asas dalam penghasilan infografik. Graf dan carta banyak digunakan dalam bidang matematik kerana dapat menyampaikan data **numerikal** secara visual dengan jelas bagi memudahkan proses pengkajian dan eksplorasi data. Graf dan carta digunakan untuk menunjukkan hubungan, pola atau corak data yang sukar diterangkan melalui teks dan nombor sahaja. Pereka grafik mampu mengolah informasi dalam bentuk graf dan carta yang bersesuaian. Olahan informasi ini dihasilkan menggunakan kreativiti dan kemahiran komunikasi visual agar lebih menarik. Contoh jenis-jenis graf dan carta adalah seperti berikut:



Penjanaan Idea Infografik

Rekaan infografik juga memerlukan proses penjanaan idea agar dapat diolah, diuji nilai dan ditambah baik sebelum sampai kepada karya akhir. Proses ini dapat membantu pereka grafik menguji beberapa konsep secara kasar dengan cepat berpandukan prinsip dan elemen visual infografik.

Sebelum memulakan proses penjanaan idea, murid perlu mendapatkan maklumat dan data yang ingin disampaikan. Proses penjanaan idea melalui tiga fasa, iaitu lakaran kenit (*thumbnail sketches*), lakaran kasar (*rough sketches*) dan lukisan komprehensif (*comprehensive drawing*). Ketiga-tiga fasa ini membantu pereka grafik merancang proses lakaran bagi menentukan elemen dan prinsip visual yang akan digunakan dalam penghasilan infografik.



Lukisan komprehensif (Comprehensive drawing)



Aktiviti

PAK-21 | See, I Think & I Wonder

Kumpulan

TP1 TP2

- Tujuan:**
1. Mengenal pasti infografik dalam seni reka grafik.
 2. Menjelaskan definisi, prinsip, elemen, jenis dan penjanaan idea infografik dalam seni reka grafik.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan mengikut pembahagian tajuk untuk melakukan aktiviti pembelajaran.
2. Dapatkan maklumat daripada pelbagai sumber tentang perkara di bawah secara berkumpulan:
 - (a) Elemen dan prinsip infografik.
 - (b) Keplbagaian jenis graf dan carta.
3. Lakukan aktiviti sumbang saran. Senarai dan bincangkan apa yang dilihat, fikir dan kaitkan dengan kehidupan seharian.
4. Buat pembentangan secara berkumpulan. Murid lain akan mengemukakan soalan. Buat kesimpulan dengan memberikan justifikasi dan refleksi.

Soalan: Bagaimanakah rekaan infografik dapat menyampaikan maklumat yang kompleks dengan cepat dan berkesan?



Latihan Formatif

Isikan tempat-tempat kosong dengan jawapan yang betul.

1. Infografik menggunakan elemen dan [] visual yang digarap dalam proses mereka bentuk informasi agar dapat disampaikan kepada masyarakat umum dengan lebih [].
2. Elemen visual ialah komponen atau [] yang terdapat dalam infografik. Prinsip visual pula ialah cara elemen-elemen tersebut diguna dan [] bagi menghasilkan sesuatu rekaan infografik.
3. [] dan *flow* penting untuk memastikan susunan [] maklumat yang ingin disampaikan kepada pembaca.
4. Graf bar, graf garisan dan [] ialah contoh graf yang boleh digunakan dalam rekaan infografik.

EKSPLORASI SENI



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 7.2.1 Meneroka hasil rekaan infografik melalui pelbagai media dan teknik secara kreatif.

Pada bahagian ini, murid akan menjalankan aktiviti bagi meneroka beberapa tema dan rekaan yang bersesuaian bagi menghasilkan karya infografik. Guru memberikan arahan dan maklumat bagi membantu murid untuk mencari tema serta membuat penjanaaan idea bergambar. Murid juga dikehendaki menggunakan kreativiti masing-masing untuk mencapai objektif tersebut. Hasil kerja murid akan dipersembahkan dan dinilai oleh guru berdasarkan gabungan elemen dan prinsip pada karya infografik yang paling kreatif.



Kembara Kreatif

PAK-21 Round Table

TP3 TP4

- Tujuan:**
1. Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan dalam penghasilan rekaan infografik melalui penggunaan pelbagai media dan teknik.
 2. Mengeksplorasi beberapa jenis graf dan carta bagi menghasilkan karya infografik.



Banyak perisian dan aplikasi dalam talian yang menawarkan templat bagi menghasilkan infografik yang menarik dan boleh dimuat turun secara percuma. Contohnya Google Drawing, MS Power Point dan Infogram.

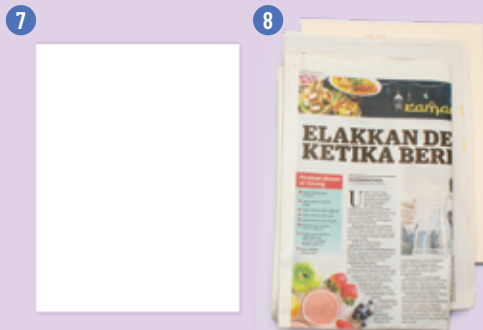
Alat dan Bahan

Alat



1. Pembaris
2. Komputer
3. Pensel warna
4. Pen
5. Pensel
6. Gunting

Bahan



Nota

Murid boleh memilih sama ada menghasilkan karya menggunakan perisian komputer atau secara manual.

7. Kertas
8. Keratan akhbar atau maklumat daripada capaian Internet

Aktiviti 1: Round Table (Kolaboratif)

Arahan:

1. Jalankan aktiviti secara kolaboratif dalam beberapa kumpulan kecil.
2. Sediakan borang GRASPS seperti contoh untuk diisi pada peringkat awal projek.
3. Pilih tema yang sesuai. Bincangkan tema dan isikan borang GRASPS.
4. Contoh tema:
 - (a) Masalah Obesiti di Malaysia
 - (b) Sayangi Bumi Kita
 - (c) Produk Buatan Malaysia
 - (d) Prestasi Sekolah Saya

Contoh Borang GRASPS

Goal	Matlamat
Role	Peranan
Audience	Audian
Situation	Situasi
3P (Product, Performance, Purpose)	Produk, penyampaian, tujuan
Standards and Criteria for Success	Ciri dan Kriteria Kejayaan

Tema: Masalah Obesiti di Malaysia

Langkah:

1. Kenal pasti topik atau tema yang hendak dipilih.
2. Masa diberikan selama 15 minit untuk mencari maklumat daripada keratan akhbar atau melalui capaian Internet.
3. Fokus kepada pengumpulan data pecahan atau peratusan agar boleh diolah kepada graf atau carta.



Tahukah Anda?

- Borang GRASPS biasanya diisi oleh murid pada peringkat awal projek.
- Guru perlu membimbing murid untuk mengisi borang GRASPS.
- Borang GRASPS juga digunakan untuk menilai persembahan atau hasil kerja murid.

Data Pecahan Peratusan Obesiti* di Malaysia (* BMI 27.5 ke atas dikategori sebagai obesiti)

- **27.80%** adalah di kalangan kaum lelaki, manakala **33.6 %** adalah kaum wanita.
- Masyarakat bandar adalah sebanyak **31%**, melebihi masyarakat luar bandar iaitu sebanyak **29.4%**
- Warga yang berumur 50-54 tahun adalah **38%** yang termasuk dalam kategori obesiti.
- **33.8%** kadar obesiti adalah di kalangan penduduk yang telah berkahwin.

Borang GRASPS

Kumpulan: **A**

Goal	Menyampaikan maklumat berhubung kesihatan dan keburukan obesiti di Malaysia.
Role	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari maklumat dan data statistik yang berkaitan. - Guna graf dan carta.
Audience	- Rakyat Malaysia, rakan sekolah dan pihak sekolah.
Situation	<ul style="list-style-type: none"> - Meneroka visual bagi data statistik yang sesuai. - Melakar ikon dan ilustrasi yang bersesuaian dengan tema.
3P (Product, Performance, Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> - Menghasilkan lakaran penjanaan idea bergambar. - Menghasilkan poster infografik.
Standards and Criteria for Success	Penggunaan elemen dan prinsip infografik yang baik.

4. Dalam masa 10 minit, lengkapkan maklumat pada borang GRASPS tersebut.



Kod QR

Aplikasi Penghasilan Infografik



<https://bit.ly/2ZvZhez>

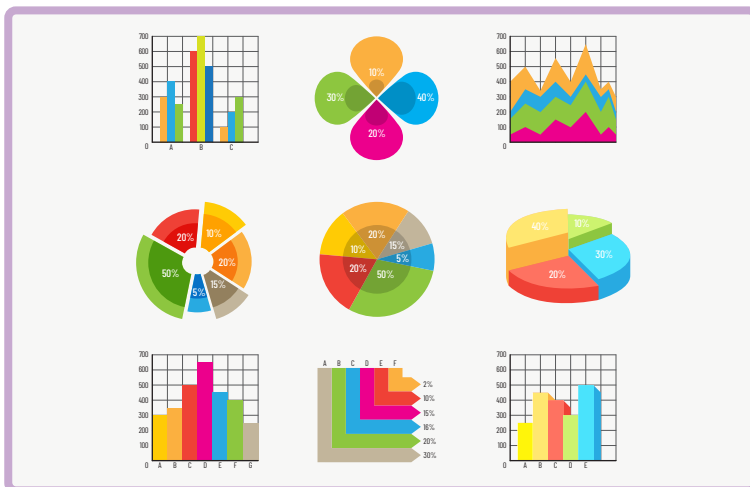
(Dicapai pada 2 Julai 2020)

Laman sesawang

Aktiviti 2: Lukis mengikut Kreativiti (*Sketch to Stretch*) secara Kolaboratif

- Arahan:**
1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan.
 2. Murid boleh memilih untuk menggunakan perisian seperti Adobe Illustrator atau secara manual untuk menghasilkan lukisan komprehensif.
 3. Pamerkan hasil akhir mengikut kumpulan. Kongsikan hasil penerokaan anda bersama rakan-rakan dan catatkan di dalam buku nota.

Langkah:

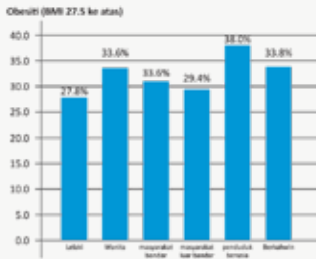


Tips Seni

Infografik yang baik ialah infografik yang dapat menyampaikan maklumat, mudah difahami dan menarik.

1. Gunakan borang GRASPS yang telah diisi sebagai rujukan. Kenal pasti jenis graf atau carta yang sesuai untuk digunakan berdasarkan data yang dikumpul bagi menghasilkan infografik.

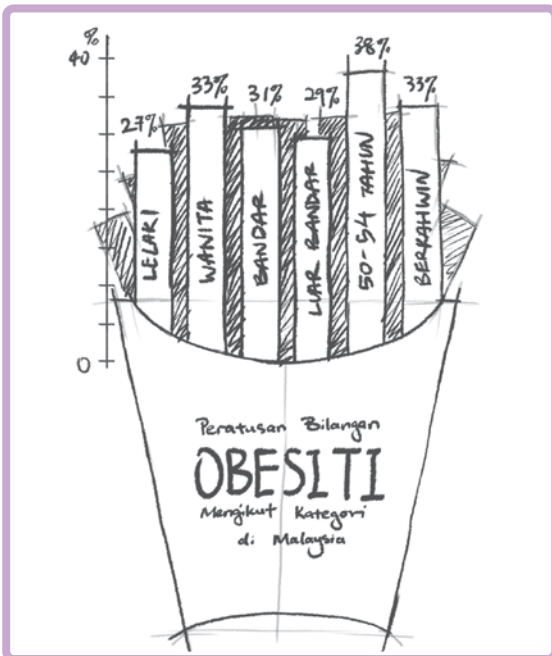
Kategori	Peratusan (%)
Lelaki	27.8
Wanita	33.6
Masyarakat bandar	31
Masyarakat luar bandar	29.4
Berumur 50-54 tahun	38
Berkahwin	33.8



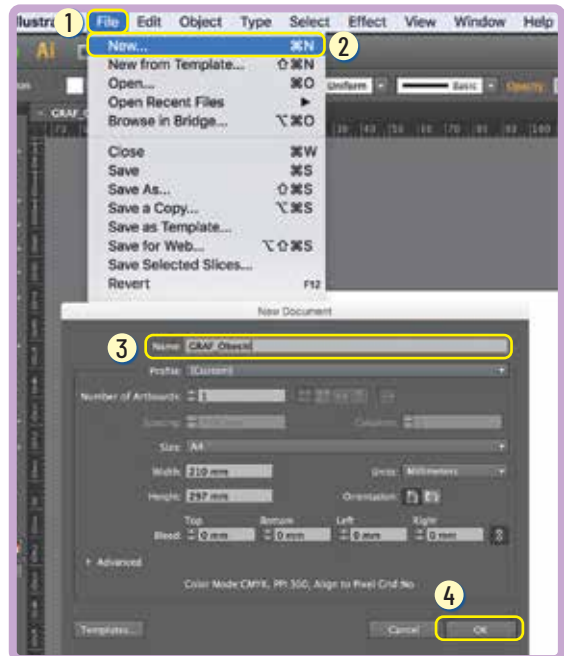
2 Hasilkan graf berdasarkan data yang dikumpul dalam Aktiviti 1.



3 Secara bergilir, buat lakaran kenit (*thumbnail sketches*) beberapa jenis graf dan carta melalui proses penjanaan idea.

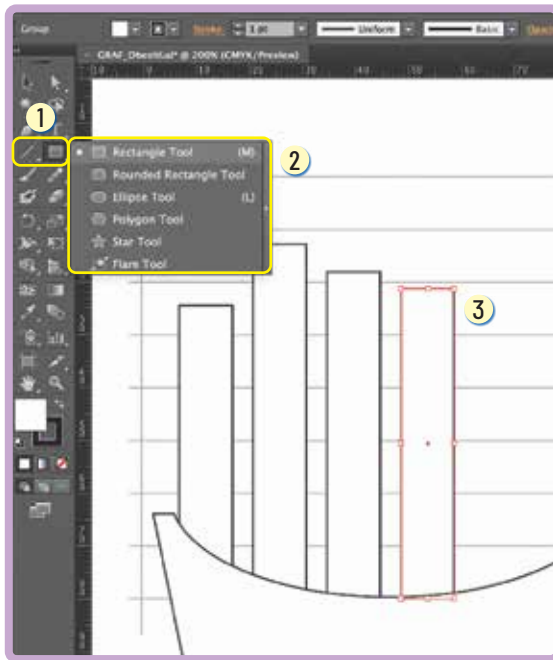


4 Pilih satu lakaran kenit (*thumbnail sketches*) yang bersesuaian. Hasilkan lakaran kasar (*rough sketches*).



5 Buka perisian yang sesuai untuk memulakan lakaran secara digital.

- 1 File 2 New Document 3 Rename 4 OK



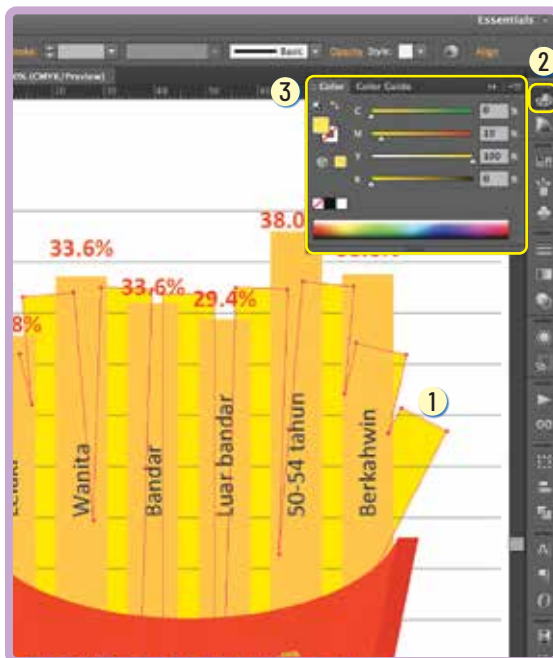
6 Pilih bentuk yang sesuai mengikut lakaran kasar (*rough sketches*).

- 1 Tool bar
- 2 Shape tool atau line segment tool
- 3 Buat bentuk



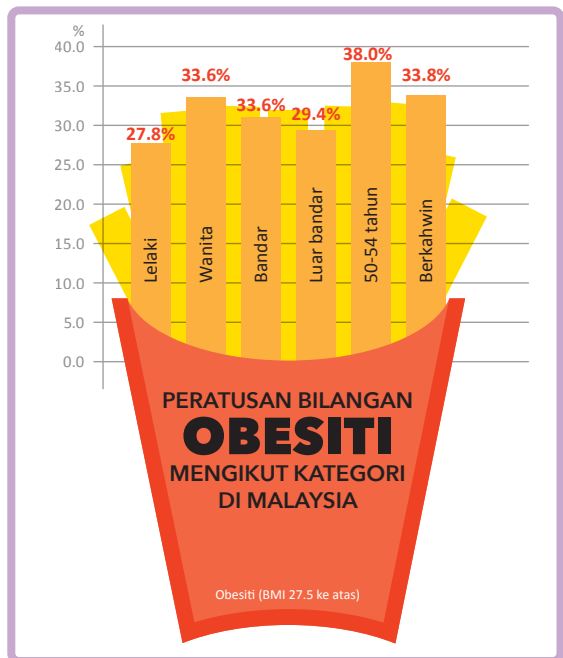
7 Setelah menghasilkan bentuk, masukkan teks.

- 1 Tool bar
- 2 Type Tool
- 3 Buat text area dan type



8 Kemudian, buat pelarasan warna.

- 1 Select layer
- 2 Colour
- 3 Buat pelarasan warna



9 Hasil lukisan komprehensif secara digital. Aplikasi elemen dan prinsip infografik agar rekaan lebih menarik.

EKSPRESI SENI



Standard Pembelajaran

Pada bahagian ini murid menghasilkan karya infografik berdasarkan aktiviti eksplorasi yang telah dijalankan. Tugas ini boleh dijalankan secara individu mahupun kolaboratif. Murid juga boleh menggunakan pelbagai media dan teknik bagi menghasilkan karya infografik tersebut. Aplikasikan proses penjanaan idea bergambar untuk membantu murid merancang penghasilan karya infografik yang baik.

Murid dapat:

- 7.3.1 Menghasilkan rekaan infografik dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif.



Dunia Kreatif

TP5 TP6

- Tujuan:**
1. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap infografik dalam penghasilan karya seni reka grafik secara sistematik.
 2. Menghasilkan rekaan infografik dalam seni reka grafik dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif.

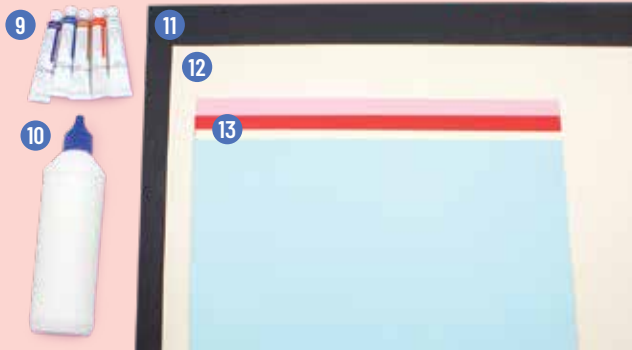
Alat dan Bahan

Alat



- 1 Pensel warna
- 2 Pen
- 3 Pensel
- 4 Berus
- 5 Komputer dengan capaian Internet
- 6 Gunting
- 7 Palet
- 8 Bekas air

Bahan



- 9 Cat air
- 10 Gam
- 11 Mounting board
- 12 Kertas lukisan
- 13 Kertas warna

- Arahan:**
1. Lengkapkan tugas secara individu atau kolaborasi.
 2. Hasilkan satu poster infografik bersaiz A3 secara digital atau manual.
 3. Tentukan tema, konsep, graf dan carta yang sesuai.
 4. Aplikasikan pengetahuan tentang elemen dan prinsip infografik dalam rekaan poster tersebut.

EMK Kreativiti dan Inovasi

Karya infografik yang kreatif dihasilkan menggunakan pelbagai elemen dan prinsip. Olahan dan susun atur yang kreatif pasti menarik minat pembaca untuk mengetahui maklumat yang ingin disampaikan.

Langkah-langkah Penghasilan Projek Poster Infografik

Borang GRASPS

Kumpulan: **A**

Goal	Menyampaikan maklumat berhubung kesihatan dan keburukan obesiti di Malaysia.
Role	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari maklumat dan data statistik yang berkaitan. - Guna graf dan carta.
Audience	<ul style="list-style-type: none"> - Rakyat Malaysia, rakan sekolah dan pihak sekolah.
Situation	<ul style="list-style-type: none"> - Meneroka visual bagi data statistik yang sesuai. - Melakar ikon dan ilustrasi yang bersesuaian dengan tema.
3P (Product, Performance, Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> - Menghasilkan lakaran penjanaan idea bergambar. - Menghasilkan poster infografik.
Standards and Criteria for Success	Penggunaan elemen dan prinsip infografik yang baik.



Kod QR

Contoh templat infografik



Laman sesawang

<https://bit.ly/37TnVID>

(Dicapai pada 21 September 2020)

1. Pilih satu tajuk atau tema yang sesuai. Gunakan borang GRASPS dan maklumat yang telah diperoleh dalam bahagian eksplorasi.

Informasi dan Data

1. **1 daripada 3 orang** menghadapi masalah berat badan berlebihan dan obesiti.
2. Penyakit yang dikaitkan dengan obesiti adalah seperti: **Strok, penyakit jantung, kencing manis, radang paru-paru, penyakit buah pinggang, kanser, gout dan arthritis.**
3. Makanan atau diet seimbang: **Lebihkan sayur, protein, karbohidrat dan kurang kuantiti lemak.**
4. Kurangkan risiko obesiti dengan: **Lakukan aktiviti fizikal, makan makanan bernutrisi, kurangkan masa melihat pada skrin dan pastikan tidur dengan cukup.**
5. Trivia:
 - i) **2,000 mg** (1 sudu kecil) pengambilan **garam** dalam sehari
 - ii) **0%** jumlah nutrisi pada **gula-gula**
 - iii) **230 kalori** pada segelas teh tarik
 - iv) **34-50 ml** jumlah **makanan berlemak** yang dibenarkan dalam sehari

Nota

Murid boleh memilih sama ada menghasilkan karya menggunakan perisian komputer atau secara manual.

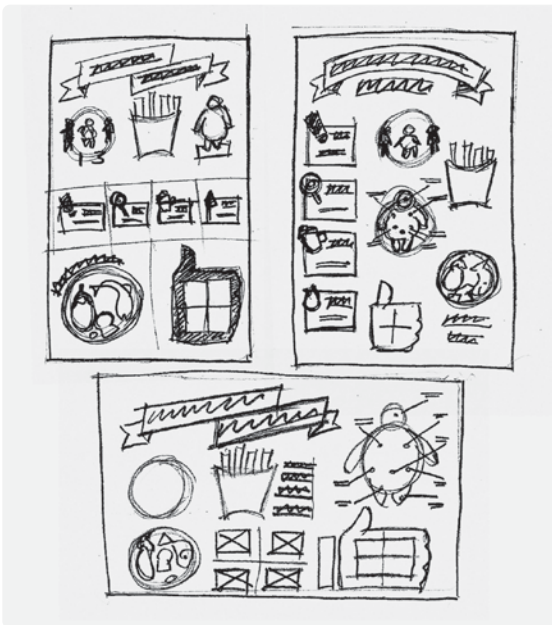
2. Senaraikan maklumat yang telah diperoleh dan dipilih untuk dijadikan infografik.



3 Sediakan maklumat tambahan melalui laman sesawang. Carikan contoh-contoh simbol atau ikon infografik yang sesuai untuk dijadikan rujukan.



4 Hasilkan lakaran kenit (*thumbnail sketches*) secara individu. Gunakan elemen dan prinsip infografik yang sesuai dan menarik.



5 Buatkan lakaran kasar (*rough sketches*) susun atur infografik mengikut format A3. Hasilkan beberapa contoh lakaran. Kemudian, pilih lakaran terbaik. Masukkan hasil eksplorasi dalam lakaran.



6 Kembangkan lakaran kasar (*rough sketches*). Pastikan lakaran yang dihasilkan dapat menyampaikan maklumat yang jelas kepada kumpulan sasaran. Langkah seterusnya, murid boleh memilih secara digital atau manual.



Kod QR

Penghasilan poster infografik secara digital

<https://bit.ly/2DMZh3i>

(Dicapai pada 10 September 2020)

Slaid

7. Buatlah penambahbaikan terhadap ikon, ilustrasi, graf dan carta pada karya infografik tersebut. Pastikan penggunaan elemen dan prinsip adalah bersesuaian dan menarik.



8. Kumpulkan hasil karya individu. Tampil dan murnikan poster infografik tersebut untuk menghasilkan karya kolaboratif.



9. Hasil akhir karya poster infografik secara kolaboratif.

APRESIASI SENI

Tumpuan Apresiasi Seni ini adalah dalam aspek kesesuaian penggunaan elemen dan prinsip visual infografik berdasarkan tema yang dipilih. Murid dinilai berdasarkan kelancaran penyampaian dengan mengaplikasikan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual. Karya infografik yang dihasilkan perlulah mudah difahami dan menarik. Proses penjaanaan idea juga dinilai bagi melihat keaslian karya infografik.



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 7.4.1 Mempamerkan hasil rekaan infografik.
- 7.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil rekaan infografik dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.
- 7.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan rekaan infografik.



Galeri Kreatif

PAK-21 Presentation

TP6

- Tujuan:**
1. Mempamerkan hasil karya infografik.
 2. Menjelaskan dan menghayati hasil karya infografik yang dihasilkan berdasarkan idea sendiri secara kreatif dan inovatif.
 3. Membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.

Bahan: Hasil karya murid yang dihasilkan dalam Ekspresi Seni.

Langkah:

1. Hasil karya infografik dipersembahkan di ruang pameran.
2. Pemilik karya diberikan masa selama tiga hingga lima minit untuk memberikan penjelasan tentang hasil karyanya. Murid-murid lain boleh mengemukakan soalan.
3. Berikan penjelasan tentang elemen dan prinsip yang terdapat pada infografik yang dipilih. Jelaskan tema dan teknik yang digunakan.
4. Ceritakan pengalaman dan proses menghasilkan karya tersebut menggunakan bahasa yang sesuai dan mudah difahami.
5. Murid-murid lain mencatat penerangan dalam buku nota.

Nota Guru

Guru perlu membuat penilaian dan memberikan maklum balas terhadap karya yang dihasilkan berdasarkan:

- Kesesuaian tema dan tajuk.
- Keaslian hasil karya.
- Aplikasi Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.
- Pembentangan sesi apresiasi.





SENI REKA GRAFIK (Infografik)

Definisi

- Gabungan dua perkataan, iaitu informasi dan grafik.
- Representasi visual terhadap maklumat dan data.

Elemen

Tipografi

- Merujuk kepada jenis muka taip, nombor dan simbol.

Warna

- Warna digunakan untuk memudahkan informasi disampaikan.

Ilustrasi

- Kepelbagaian medium dan teknik ilustrasi adalah tidak terbatas.

Graf dan Carta

- Elemen visual yang diolah bagi mewakili satu set data.

Fotografi

- Elemen foto menjadikan rekaan lebih unik dan realistik.

Simbol dan Ikon

- Sering digunakan untuk mewakili data atau maklumat.

Prinsip

Hierarki dan Flow

- Memastikan keutamaan maklumat yang disampaikan.

Data dan Statistik

- Infografik mempunyai data dan statistik daripada fakta yang dianalisis.

Stail Visual

- Digunakan untuk menentukan keseragaman elemen visual.

Naratif dan Penceritaan

- Penetapan konsep dan tema mengikut informasi yang ingin disampaikan.

Format dan Saiz

- Penting untuk menentukan ruang dan susun atur paparan.

Penjanaan Idea

- **Thumbnail Sketches** – Lakaran kenit
- **Rough Sketches** – Lakaran kasar
- **Comprehensive Drawing** – Lukisan komprehensif

Refleksi Kendiri

1. Apakah pengetahuan yang anda peroleh dengan mempelajari tajuk ini?
2. Sejauh manakah pemahaman anda tentang elemen dan prinsip infografik?
3. Bagaimanakah proses penjanaaan idea dihasilkan?
4. Nilaiakan pemahaman anda dalam tajuk seni reka grafik ini dengan menggunakan skala 1-10. Skala 10 adalah yang paling tinggi. Mengapakah anda menilai diri anda dengan skala tersebut?



Latihan Pengukuhan

Soalan Objektif

Pilih satu jawapan yang tepat.

1. Infografik ialah
 - A Penggunaan graf dan carta
 - B Representasi visual terhadap maklumat dan data
 - C Elemen yang digunakan bagi menimbulkan mood, meningkatkan kontras, membuat perbandingan, pengkelasan dan penegasan
 - D Penggunaan elemen dan prinsip visual yang digarap dalam proses mereka bentuk informasi agar dapat menimbulkan ekspresi dan kreativiti
2. Manakah antara berikut, susunan proses rekaan infografik yang tepat?
 - A Media dan teknik > Penjanaan idea > Lukisan komprehensif
 - B Elemen dan prinsip > Penjanaan idea > Lukisan komprehensif
 - C Tema dan informasi > Elemen dan prinsip > Penjanaan idea > Lukisan komprehensif
 - D Tema dan informasi > Elemen dan prinsip > Lukisan komprehensif > Penjanaan idea
3. Manakah antara berikut, elemen visual yang digunakan dalam penghasilan karya infografik?
 - I Tipografi
 - II Simbol dan Ikon
 - III Data dan Statistik
 - IV Naratif dan Penceritaan

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

Soalan 4 merujuk maklumat berikut.

...penting bagi memastikan susunan keutamaan maklumat yang ingin disampaikan kepada pembaca. Prinsip ini membantu pereka untuk merancang dan menyusun kedudukan maklumat dan data agar pembaca mendapat informasi dengan lancar dan berkesan.

4. Apakah prinsip visual infografik di atas?
 - A Stail Visual
 - B Format dan Saiz
 - C Hierarki dan *Flow*
 - D Naratif dan Penceritaan

Soalan Subjektif

Jawab semua soalan berikut.

1. Senaraikan 10 contoh penggunaan infografik selain daripada peta.
2. Apakah fungsi utama infografik?
3. Bincangkan elemen dan prinsip visual yang terdapat pada rekaan infografik.
4. Apakah kelebihan menggunakan teknik fotografi dalam rekaan infografik?
5. Nyatakan kepentingan penggunaan graf dan carta dalam rekaan infografik.
6. Infografik digunakan sebagai penyampai maklumat kepada masyarakat. Jelaskan pernyataan di atas berserta contoh.
7. Bagaimanakah elemen simbol dan ikon yang digunakan dalam infografik dapat membantu rekaan bagi menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan?
8. Pada pandangan anda, mengapakah infografik diperlukan oleh masyarakat?
9. Pada pendapat anda, mengapakah infografik sangat penting kepada aplikasi navigasi digital seperti Waze dan Google Map?
10. Murid perlu menghasilkan resume sebagai persiapan bagi menyambung pelajaran ke peringkat yang lebih tinggi atau memohon pekerjaan. Bagaimanakah anda boleh menggunakan infografik dalam penghasilan resume yang menarik?

Aktiviti Pengayaan

Berdasarkan Poster 1, jawab soalan-soalan berikut.

1. Secara berpasangan, bincangkan apakah tema dan fungsi poster infografik tersebut?
2. Berdasarkan Poster 1, nyatakan elemen dan prinsip infografik yang digunakan.
3. Warna merupakan salah satu daripada elemen infografik. Berdasarkan Poster 1, bagaimanakah warna mampu memudahkan pembaca untuk mendapatkan maklumat dengan cepat? Bincangkan.
4. Nyatakan penambahbaikan yang perlu dilakukan pada Poster 1 agar maklumat dapat disampaikan dengan lebih tepat.



Poster 1

Tajuk 8

SENI FOTO (Manipulasi Imej dan e-Portfolio)

Foto secara bercetak boleh didapati dalam majalah, buku dan surat khabar. Foto digital pula terdapat dalam media sosial dan laman sesawang. Tahukah anda, kebanyakan foto tersebut telah melalui proses pengeditan? Misalnya, imej foto yang dipaparkan pada papan iklan untuk mempromosikan sesuatu produk perlu diedit dan dimanipulasi terlebih dahulu agar lebih menyerlah dan menarik perhatian pengguna. Kini, kamera telefon pintar atau peranti pengimejan mempunyai fungsi yang membolehkan gambar terus diedit bagi mendapatkan kesan yang dikehendaki.

Kemahiran untuk menghasilkan karya foto yang mempunyai nilai estetika dan komersial, memberikan peluang untuk anda lebih dikenali dan menjana pendapatan. Dalam bab ini, murid akan mempelajari cara foto yang dirakam dimanipulasi dan disimpan serta dikongsikan secara digital.



Standard Kandungan

- 8.1 Pemahaman terhadap Manipulasi Imej dan e-Portfolio
- 8.2 Eksplorasi dan aplikasi penghasilan manipulasi imej dan e-portfolio bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Foto
- 8.3 Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan
- 8.4 Penghayatan terhadap hasil karya Seni Foto menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual



Kata Kunci

- Raster
- Autentik
- Ambien
- Diorama



PERSEPSI SENI

Kebanyakan foto yang dihasilkan akan melalui proses pascapenerbitan bagi mengoptimumkan kualiti imej atau memanipulasi imej untuk mendapatkan kesan khas yang diperlukan. Proses ini memerlukan kemahiran penggunaan perisian komputer yang tertentu, misalnya Adobe Photoshop dan Adobe Lightroom. Kini, terdapat pelbagai perisian dan aplikasi yang boleh dimuat turun secara percuma dan digunakan bagi tujuan yang sama.

Definisi Manipulasi Imej

Manipulasi imej ialah satu proses untuk menambah baik atau mengubah suai foto menggunakan pelbagai teknik. Proses manipulasi imej dilakukan bagi meningkatkan kualiti foto yang dirakam, restorasi (baik pulih imej foto yang rosak), foto montaj (menggabungkan beberapa imej dalam satu foto) dan ekspresi seni.

Pada mulanya, proses ini sukar dan mengambil masa yang lama kerana dilakukan secara manual di dalam bilik khas. Namun kini, dengan menggunakan perisian dan aplikasi komputer, proses memanipulasi foto menjadi lebih mudah. Pengetahuan dan kemahiran menggunakan perisian pengeditan foto mampu membantu artis dan fotografer menghasilkan karya imej digital yang unik dan menarik. Contoh perisian pengeditan seperti Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, dan Corel PaintShop atau aplikasi seperti Autodesk Pixlr, Instagram, dan VSCO.



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 8.1.1 Menjelaskan definisi manipulasi imej dan e-portfolio.
- 8.1.2 Menerangkan teknik asas manipulasi imej dan fungsi e-portfolio dalam seni foto.
- 8.1.3 Membincangkan kepelbagaian:
 - (i) Teknik asas manipulasi imej
 - (ii) Aplikasi e-portfolio



Kod QR

Lima perisian percuma bagi manipulasi imej



Video

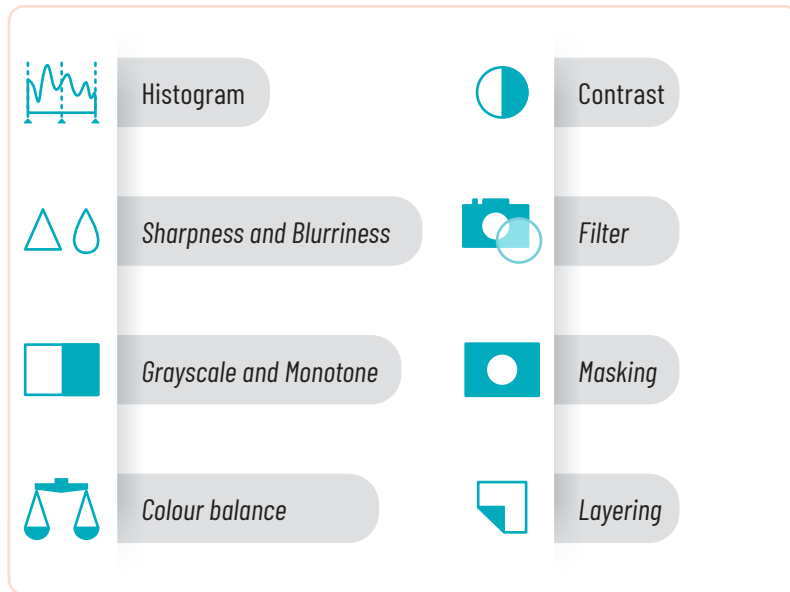
<https://bit.ly/34sdm0I>

(Dicapai pada 21 September 2020)



Teknik Asas Manipulasi Imej

Terdapat pelbagai teknik manipulasi imej yang boleh dipelajari oleh murid untuk digunakan pada foto yang dirakam. Teknik-teknik tersebut sama ada yang ringkas atau kompleks. Teknik-teknik yang ingin digunakan bergantung kepada keperluan, cita rasa dan kemahiran yang dimiliki oleh fotografer. Teknik-teknik asas manipulasi imej adalah seperti berikut:



Rajah 8.1 Teknik asas manipulasi imej



Tahukah Anda?

Photoshop merupakan perisian yang digunakan untuk tujuan penyuntingan imej **raster** dalam fotografi, videografi, reka bentuk grafik dan seni digital. Istilah photoshop telah didaftarkan dalam kamus Oxford sebagai kata kerja bagi menerangkan proses mengubah (imej fotografi) secara digital dengan menggunakan perisian pengeditan imej.



EMK Nilai Murni

Pengetahuan dalam memanipulasi imej memberi nilai positif dan negatif:

Nilai Positif

- Meningkatkan kualiti gambar.
- Bagi tujuan pengiklanan dan promosi.
- Bagi tujuan hiburan semata-mata.

Nilai Negatif

- Memalsukan foto untuk mendapatkan perhatian.
- Memanipulasi imej untuk memperdaya orang ramai.
- Memanipulasi imej untuk tujuan menjatuhkan reputasi seseorang.

Kepelbagaian Teknik Asas Manipulasi Imej

Histogram

Histogram merupakan representasi visual dalam bentuk graf yang menunjukkan nilai ton cahaya yang terdapat pada sesuatu imej. Misalnya, hitam (0% kecerahan) hingga putih (100% kecerahan). Nilai peratusan kecerahan pada graf histogram diubah bagi mendapatkan ton cahaya dan warna yang dikehendaki. Kebanyakan kamera digital mempunyai paparan pada skrin untuk menunjukkan maklumat histogram foto yang dirakam.



▲ Graf histogram yang menunjukkan maklumat tentang ton cahaya dan warna foto yang dirakam

Sharpness and Blurriness

Foto yang dirakam memerlukan pendedahan kepada cahaya (*exposure*) dan medan fokus yang baik untuk mengelakkan gambar yang terhasil menjadi kabur. Namun, terdapat beberapa teknik yang boleh digunakan bagi meningkatkan *sharpness* ataupun *blurriness* pada keseluruhan atau sebahagian daripada imej. Teknik yang biasa digunakan untuk meningkatkan kejelasan seperti *unsharp mask* dan *high pass*. Teknik bagi *blurriness* ialah *selective blur*, *motion blur* dan *radial blur*.

▼ Perbandingan foto asal, kejelasan dan kekaburan imej

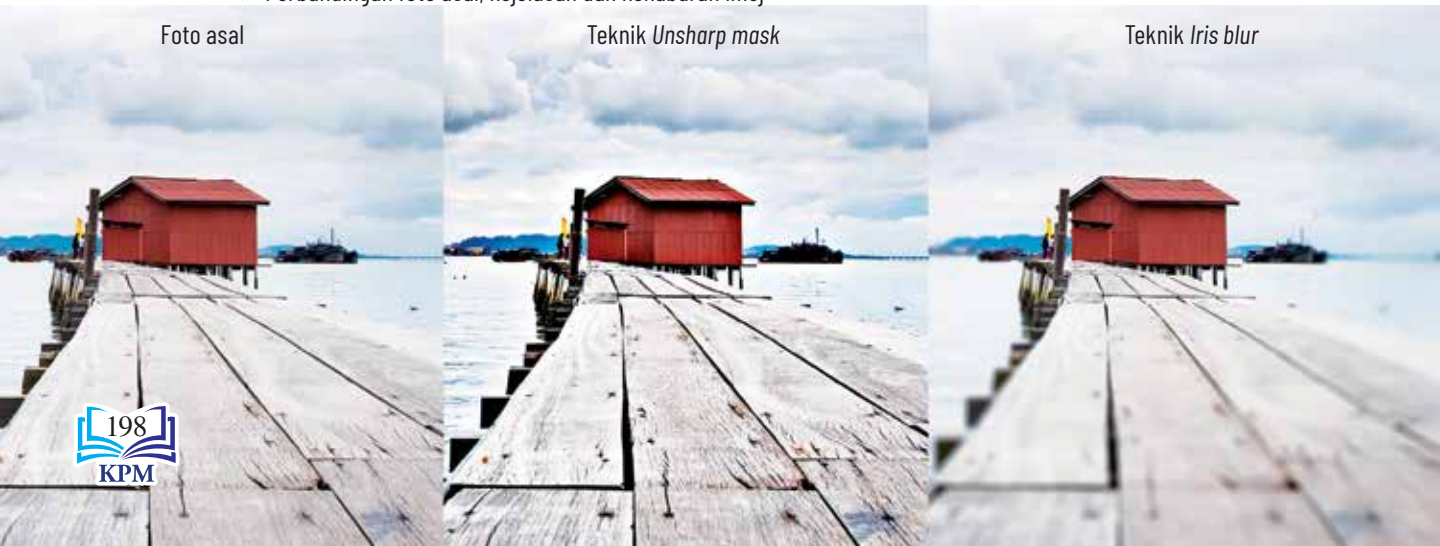


Foto asal

Teknik Unsharp mask

Teknik Iris blur



Grayscale and Monotone

Grayscale merujuk kepada foto yang dihasilkan pada skala ton warna hitam dan putih (*black and white photo*). *Monotone* atau warna monokromatik merupakan warna *hue* (satu warna asal seperti biru, merah, jingga dan hijau) yang mempunyai nilai ton warna putih atau cerah hingga hitam atau gelap. Misalnya, biru cerah hingga biru gelap. *Monotone* merupakan warna *hue* yang mempunyai satu ton warna.



Kod QR

Teknik
Manipulasi Imej



Laman Sesawang

<https://bit.ly/2M3rnbd>

(Dicapai pada 21 September 2020)



▲ Perbandingan imej foto *grayscale* (kiri) dan *monotone* (kanan)



Colour Balance

Kebanyakan perisian pengeditan foto mempunyai seting warna global (*global colour*) seperti RGB, yang mengukur jumlah warna merah, hijau dan biru pada imej. Sekiranya imej yang dirakam tidak menepati cahaya **ambien** sebenar, seting ini boleh diubah agar imej akhir lebih tepat dan realistik. Sebaliknya, seting ini juga boleh digunakan bagi mengubah suai warna untuk menghasilkan imej yang lebih kreatif dan unik.

▼ Perbandingan teknik *colour balance* untuk mendapatkan warna yang realistik dan pelbagai variasi warna



Contrast

Contrast bermaksud perbezaan. *Contrast* ialah tahap perbezaan antara elemen (warna, bentuk dan cahaya) yang membentuk imej. Dalam konteks fotografi, *contrast* boleh diperoleh melalui ton cahaya dan warna sesuatu imej. Contohnya, imej yang mempunyai kedua-dua nilai ton cahaya yang sangat gelap dan sangat terang boleh dianggap mempunyai nilai *contrast* yang tinggi. Nilai *contrast* (rendah atau tinggi) boleh mempengaruhi cara sesuatu imej dilihat.



▲ Warna kontras

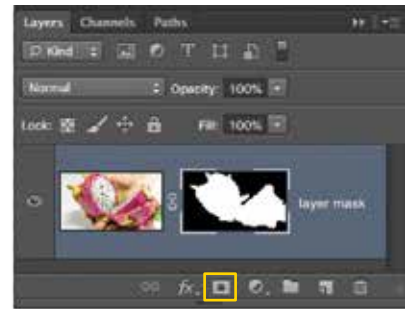
Filter

Terdapat dua pengertian *filter* dalam konteks fotografi. Pertama, *filter* ialah aksesori pada lensa yang berfungsi untuk mengubah suai imej yang dirakam. Contohnya, bertujuan untuk menonjolkan sesuatu warna atau mengurangkan kadar cahaya yang masuk melalui lensa. Kedua, dalam fotografi digital, fungsi *filter* terdapat pada bahagian seting kamera (*camera setting*) atau proses pascapenerbitan dengan menggunakan perisian dan aplikasi. Terdapat pelbagai jenis *filter* yang boleh digunakan untuk memanipulasi imej digital.



Masking

Teknik *masking* ialah proses pengubahsuaian imej pada bahagian-bahagian tertentu tanpa mengganggu bahagian yang lain atau merosakkan imej tersebut. *Masking* juga digunakan sebagai teknik untuk memadam, menutup atau menggantikan latar belakang yang lain pada sesuatu objek. Contoh teknik *masking* yang biasa digunakan ialah *layer masking*, *clipping mask* dan *alpha channel masking*.



▲ Teknik *layer masking* digunakan untuk membuang latar belakang daripada imej

Layering

Terdapat tiga *layering* dalam komposisi fotografi, iaitu latar hadapan, tengah dan latar belakang (*foreground, middle and background*). Namun, dalam proses pengeditan imej digital, teknik *layering* digunakan untuk mengasingkan elemen yang berlainan imej dalam beberapa lapisan. Komposisi imej boleh dilakukan dengan mengubah suai elemen yang diletakkan pada lapisan-lapisan yang berbeza.

▼ Karya foto yang dihasilkan dengan teknik gabungan beberapa lapisan imej aksi orang dalam satu foto



Definisi Portfolio dan e-Portfolio

Portfolio dalam talian sering disebut sebagai portfolio digital atau e-portfolio. Oleh yang demikian, definisi e-portfolio dalam bidang seni foto merujuk kepada kompilasi hasil karya seni foto murid yang disimpan dan dipersembahkan secara dalam talian.

Fungsi Portfolio dan e-Portfolio

Portfolio boleh dihasilkan dalam pelbagai bentuk. Misalnya, fail yang menyimpan dokumen, nota grafik atau arkib digital dan laman sesawang yang dihasilkan oleh murid. Beberapa fungsi portfolio dalam pendidikan adalah seperti berikut:



Penilaian kualiti kerja kursus, pencapaian pembelajaran dan pencapaian akademik merupakan contoh jenis pentaksiran **autentik**.



Mengumpul hasil kerja, pencapaian dan dokumen yang berkaitan bagi kegunaan temu duga dan kerjaya.



Memastikan sama ada murid telah mencapai objektif dan standard pembelajaran atau keperluan mata pelajaran serta memenuhi syarat bergraduasi.



Membantu murid membuat refleksi terhadap pencapaian dan kemajuan yang diperoleh hasil daripada proses pembelajaran.



Sudut Diskusi

Apakah bidang yang sering menggunakan istilah portfolio?



Tahukah Anda ?

- Portfolio dalam bidang pendidikan merujuk kepada kompilasi hasil kerja dan pencapaian akademik murid.
- Dalam bidang industri kreatif, penggunaan portfolio amat penting bagi menunjukkan kemahiran dan kreativiti murid dalam menghasilkan karya seni.



Tahukah Anda ?

Capstone adalah salah satu daripada pendekatan portfolio bagi menilai kerja kursus dan hasil pembelajaran murid. Objektif utama *Capstone* adalah untuk menghasilkan portfolio akhir, iaitu murid dapat membuktikan kemampuan mengintegrasikan pengetahuan dan kemahiran dalam topik atau mata pelajaran yang pernah dipelajari. Misalnya, topik-topik bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dalam satu projek akhir.

Portfolio juga boleh menjadi koleksi fizikal kerja murid. Portfolio merangkumi bahan-bahan seperti tugas bertulis, catatan jurnal, karya seni, laporan ujian, laporan makmal, projek fizikal (seperti **diorama** atau model) dan bahan lain. Tujuannya adalah untuk menunjukkan kemajuan pembelajaran dan pencapaian akademik.

Fungsi e-portfolio dalam seni foto adalah untuk membolehkan guru membuat penilaian hasil pembelajaran terhadap karya seni foto dan lain-lain karya seni yang dihasilkan oleh murid. Hasil karya dalam e-portfolio ini juga boleh dipamerkan untuk mendapat maklum balas berterusan daripada masyarakat umum serta pihak industri.



Beg Portfolio



Kebanyakan pengguna melayari Internet dengan menggunakan telefon pintar. Oleh itu, pastikan pelantar e-portfolio yang anda pilih adalah mesra telefon pintar.

Beg Portfolio digunakan untuk menyimpan hasil karya yang bersifat helaian cerai.



Portfolio Cetak



Portfolio Digital (e-Portfolio)

Kepelbagaian Aplikasi e-Portfolio

E-portfolio boleh dihasilkan dalam bentuk arkib digital, slaid persembahan, blog atau laman sesawang yang mempunyai bahan seperti portfolio fizikal. Kandungan e-portfolio termasuk juga video yang merakam proses seperti *screencast*, persembahan multimedia, laman sesawang dan gambar. Selain itu, terdapat juga artifak digital pembelajaran seperti pameran karya secara realiti maya (*virtual reality*).

Kini, dengan teknologi *web 2.0*, terdapat banyak laman sesawang dan aplikasi yang menyediakan tapak untuk menghasilkan e-portfolio seperti Wix, Squarespace, Weebly, Flickr, DeviantArt, Pinterest, Behance dan Instagram. Pengguna boleh memuat turun dan mendaftar dalam salah satu daripada aplikasi yang dinyatakan untuk menghasilkan e-portfolio sendiri. Karya foto atau karya seni, perlu diasing dan direkodkan terlebih dahulu mengikut tema-tema yang difikirkan sesuai sebelum dimuat naik. Hal ini bagi memastikan karya-karya yang dimuat naik ke dalam e-portfolio adalah tersusun dan mudah untuk diakses.



Tahukah Anda ?

Hashtag atau simbol tanda pagar yang dikenali sebagai # sangat popular dalam media sosial. Simbol ini digunakan untuk melabel sesuatu kandungan bagi memudahkan carian dalam talian. Misalnya, #pendidikansevisual.



Keusahawanan

Anda boleh menggunakan beberapa kata kunci dan # pada setiap karya seni yang ingin dimuat naik. Hal ini pastinya akan memudahkan carian dan meningkatkan jumlah pengunjung ke laman e-portfolio anda. Selamat mencuba!

Berikut ialah beberapa tips untuk menghasilkan e-portfolio yang baik dan menarik ramai pengunjung:

1. Personaliti

E-portfolio bukan sahaja mewakili diri, pengetahuan dan kemahiran tetapi yang paling penting adalah keunikan personaliti anda.

2. Variasi

Tidak hanya terhad kepada imej statik, tetapi boleh mempelbagaikan media. Contohnya seperti video yang menggunakan pautan Youtube.

3. Terkini

Sentiasa mengemas kini dan memuat naik karya baharu. Utamakan karya yang berkualiti tinggi atau yang menjadi kegemaran anda. Karya-karya tersebut perlu menjadi fokus kepada e-portfolio anda.

4. Sensasi

Gunakan tajuk dan tema yang menarik. Masukkan *hashtag* bagi setiap karya dan tag ahli kumpulan sekiranya karya merupakan hasil kerja berkumpulan.

5. Informasi

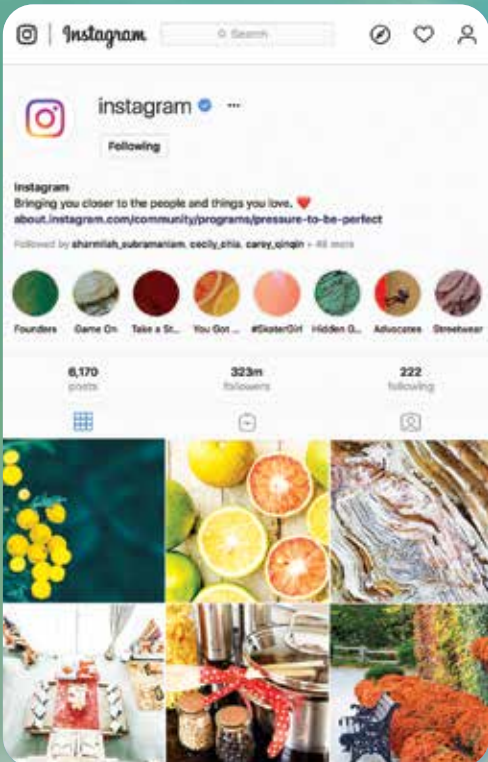
Menulis maklumat ringkas tentang setiap hasil karya seperti tajuk, lokasi, teknik dan sumber inspirasi. Namun, tidak perlu berlebihan seperti memasukkan maklumat yang panjang atau sulit.

6. Promosi

Berkongsi alamat e-portfolio anda terutamanya melalui laman sosial.



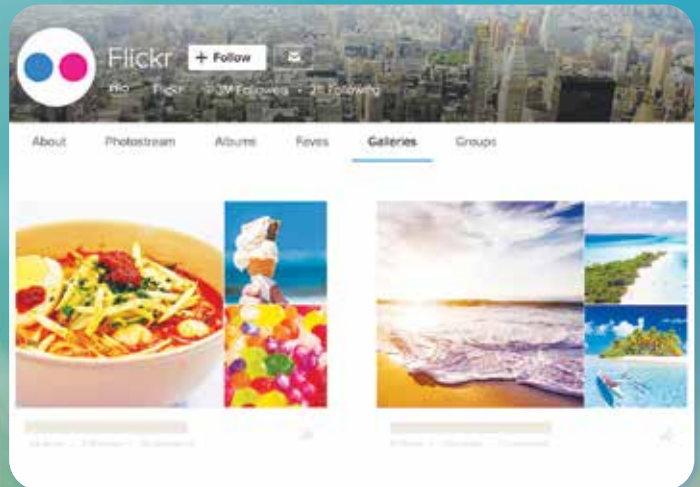
Gambar foto 8.1 Pinterest



Gambar foto 8.4 Instagram



Gambar foto 8.2 DeviantArt



Gambar foto 8.3 Flickr



Gambar foto 8.5 Squarespace



Aktiviti

PAK-21 *Brainstorming*

Kumpulan

TP1 TP2

- Tujuan:**
1. Mengenal pasti manipulasi imej dan e-portfolio dalam seni foto.
 2. Menjelaskan definisi, teknik, fungsi manipulasi imej dan e-portfolio dalam seni foto.

Langkah:

1. Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan kecil untuk menyenaraikan maklumat yang ingin diperolehi.
2. Dapatkan maklumat daripada pelbagai sumber tentang perkara di bawah secara berkumpulan:
 - (a) Kepelbagaian teknik manipulasi imej.
 - (b) Jenis dan fungsi e-portfolio.
3. Lakukan aktiviti sumbang saran. Senarai dan bincangkan perkara yang dilihat, fikir dan kaitkan dengan kehidupan harian serta bertanya soalan yang relevan.
4. Buat pembentangan secara berkumpulan. Murid lain akan mengemukakan soalan. Buat kesimpulan dengan memberikan justifikasi dan refleksi.

Soalan: Bagaimanakah pengetahuan dan kemahiran manipulasi imej dan e-portfolio membantu dalam meningkatkan kreativiti seseorang fotografer?



Latihan Formatif

Isikan tempat-tempat kosong berikut dengan jawapan yang betul.

1. Proses manipulasi imej dilakukan bagi meningkatkan [], restorasi, [] dan ekspresi seni.
2. Dalam konteks fotografi, *contrast* boleh diperolehi melalui [] dan [] sesuatu imej.
3. Definisi e-portfolio dalam bidang seni foto merujuk kepada [] hasil karya seni foto murid yang disimpan dan [] secara dalam talian.
4. E-portfolio juga berfungsi untuk membantu murid membuat [] terhadap pencapaian, mengumpul hasil kerja, [] dan dokumen yang berkaitan bagi kegunaan temu duga dan kerjaya.
5. Kita perlu mengasing dan merekodkan karya mengikut tema sebelum memuat naik ke dalam e-portfolio agar [] dan mudah untuk [].

EKSPLORASI SENI

Pada bahagian ini, murid akan menjalankan aktiviti bagi meneroka dan membuat perbandingan berkaitan kepelbagaian teknik manipulasi imej dengan menggunakan imej foto yang sama. Guru memberikan arahan dan maklumat untuk membantu murid memilih perisian atau aplikasi yang sesuai. Murid boleh memilih untuk menggunakan mana-mana teknik manipulasi imej yang telah dipelajari atau yang terdapat dalam aplikasi dan peranti pengimejan. Murid juga dikehendaki menggunakan kreativiti masing-masing untuk mencapai objektif tersebut.



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 8.2.1 Meneroka pelbagai jenis teknik asas manipulasi imej dengan menggunakan perisian dan aplikasi secara kreatif.



Kembara Kreatif

PAK-21 *Think, Pair & Share*

TP3 TP4

- Tujuan:**
1. Mengaplikasikan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap manipulasi imej dan e-portfolio dalam seni foto melalui penggunaan pelbagai teknik, perisian dan aplikasi.
 2. Menganalisis hasil penerokaan terhadap manipulasi imej dan e-portfolio dalam penghasilan karya seni foto.



Sudut Diskusi

Bagaimanakah kita dapat mengenali sama ada sesuatu gambar itu tulen atau palsu?

Alat



- 1 Komputer
- 2 Kamera atau peranti pengimejan
- 3 Telefon pintar
- 4 Perisian atau aplikasi

Langkah:

1. Bahagikan murid secara berpasangan untuk menjalankan aktiviti secara kolaboratif.
2. Gunakan perkakasan seperti kamera, komputer, telefon pintar dan perisian atau aplikasi yang difikirkan sesuai bagi tujuan memanipulasi imej foto yang telah dipilih.

3. Setiap pasangan diberikan masa selama 10 hingga 15 minit untuk merakam dan memilih satu imej foto yang sesuai.
4. Murid diberikan masa selama 15 hingga 30 minit untuk menghasilkan karya foto menggunakan pelbagai jenis teknik manipulasi imej.
5. Daftar dalam satu daripada perisian e-portfolio. Kemudian, muat naik karya foto anda ke dalam e-portfolio tersebut.



Foto asal



Teknik 1



Teknik 2



Teknik 3



Teknik 4



Instagram

6. Bentangkan karya foto yang dihasilkan menggunakan pelbagai teknik manipulasi imej bersama-sama rakan dan guru.
7. Semasa pembentangan, murid digalakkan untuk membuat perbandingan hasil bagi setiap foto yang telah dimanipulasi. Buatlah aktiviti catat dan kongsi.

Jadual 8.1 Perbandingan hasil manipulasi foto

Foto	Teknik	Perbandingan	Keunikan
1			
2			
3			

EKSPRESI SENI



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 8.3.1 Menghasilkan karya seni foto melalui penerokaan manipulasi imej dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif dan inovatif.

Pada bahagian ini, murid akan menghasilkan karya seni foto dengan menggabungkan beberapa teknik manipulasi imej yang telah dipelajari. Tema yang boleh dipilih adalah seperti Hobi Saya, Haiwan Aneh dan Alam Fantasi. Aktiviti ini boleh dijalankan secara individu mahupun berpasangan. Murid boleh memilih jenis perkakasan seperti kamera, komputer, telefon pintar dan perisian atau aplikasi yang sedia ada.



Dunia Kreatif

TP5 TP6

- Tujuan:**
1. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap penghasilan karya seni foto secara sistematik.
 2. Menghasilkan karya seni foto dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif.

Alat dan Bahan

Alat



- 1 Komputer
- 2 Kamera atau peranti pengimejan
- 3 Telefon pintar
- 4 Perisian atau aplikasi

- Arahan:**
1. Hasilkan imej foto dengan menggabungkan beberapa teknik manipulasi imej yang telah dipelajari, contohnya teknik *masking* dan *layering*.
 2. Cadangan tema ialah "Hobi Saya" atau pilih mana-mana tema yang difikirkan sesuai.
 3. Jalankan aktiviti ini secara individu atau berpasangan.

Langkah-langkah Penghasilan Manipulasi Imej



1 Pilih mana-mana kamera atau peranti pengimejan yang sesuai. Rakam beberapa imej foto yang bersesuaian.

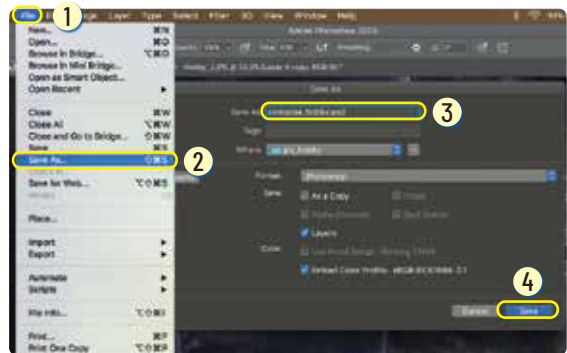


2 Sediakan beberapa jenis perisian atau aplikasi yang difikirkan sesuai bagi tujuan memanipulasi imej foto.



3 Pilih beberapa imej foto yang bersesuaian dan muat naik foto tersebut.

1 File **2** Open **3** Pilih gambar



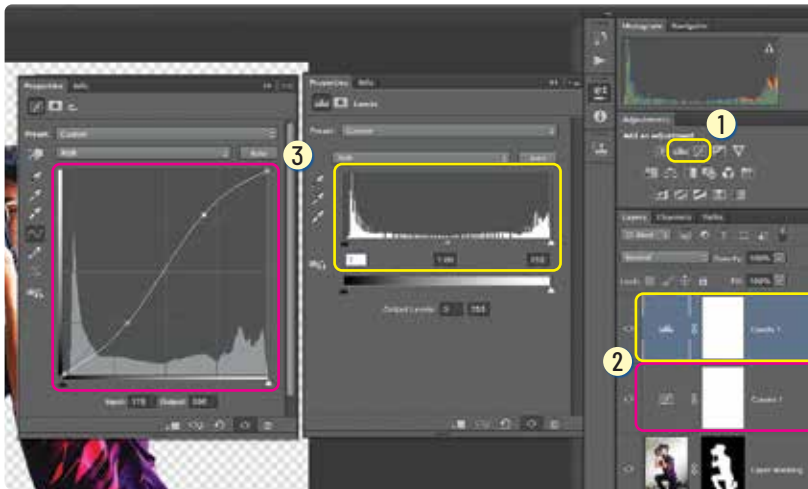
4 Simpan imej-imej foto yang telah dipilih. Imej foto boleh dinamakan semula untuk memudahkan carian.

1 File **2** Save As... **3** Rename **4** Save



1 Tool panel **2** Quick Selection Tool **3** Select area **4** Layers **5** Add layer mask

5 Gunakan teknik *masking* bagi membuang latar belakang imej yang ingin digabungkan. Bagi memudahkan proses membuang latar belakang imej dengan menggunakan teknik *layering*, pastikan latar belakang foto yang dirakam adalah kosong.



1 Adjustments panel 2 Curves atau Levels (Histogram) 3 Buat pelarasan

Tips Seni

Murid boleh menambah teknik-teknik manipulasi imej lain bagi menghasilkan imej foto yang lebih menarik.

6 Buatlah pelarasan dan penyesuaian histogram, *colour balance* dan *contrast* pada imej foto untuk mendapatkan hasil yang menarik.



1 Tool panel 2 Move tool 3 Click show transform controls 4 Select layers 5 Transform

7 Gabungkan imej foto dengan menggunakan teknik *layering*. Ubah skala dan komposisi imej yang digabungkan mengikut kesesuaian. Tambahkan kesan bayang-bayang untuk menghasilkan imej yang lebih realistik.



8 Hasil karya manipulasi imej yang telah siap. Muat naik karya foto anda ke dalam aplikasi e-portfolio yang dipilih.

APRESIASI SENI

Sesi Apresiasi Seni ini memberikan tumpuan pada aspek kesesuaian penggunaan teknik manipulasi imej dan penyediaan e-portfolio. Murid perlu mengaplikasikan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual dalam penerangan. Karya seni foto yang dihasilkan perlulah dimuat naik ke dalam platform e-portfolio yang dipilih. Karya akan dipamerkan dan dipersembahkan di hadapan guru dan rakan kelas.



Standard Pembelajaran

Murid dapat:

- 8.4.1 Mempamerkan hasil karya seni foto menggunakan aplikasi dan portal e-portfolio yang dipilih.
- 8.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni foto dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.
- 8.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni foto.



Galeri Kreatif

PAK-21 Presentation

TP6

- Tujuan:**
1. Mempamerkan hasil karya seni foto secara digital dan dalam talian.
 2. Menghayati dan menjelaskan karya seni foto yang dihasilkan berdasarkan teknik-teknik manipulasi imej secara kreatif.
 3. Membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.

Bahan: Karya seni foto yang dihasilkan dalam Ekspresi Seni dan telah dimuat naik ke dalam e-portfolio, capaian Internet, komputer dan projektor.

Langkah:

1. Hasil karya seni foto dipersembahkan secara digital pada skrin dengan menggunakan projektor ataupun terus daripada skrin.
2. Murid diberikan masa selama tiga hingga lima minit untuk memberikan penjelasan hasil karya. Murid-murid lain boleh mengemukakan soalan.
3. Senarai dan jelaskan teknik manipulasi imej yang dipilih berserta platform e-portfolio yang digunakan.
4. Ceritakan pengalaman tentang proses menghasilkan karya tersebut menggunakan Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual yang sesuai.
5. Murid-murid lain mencatat penerangan dalam buku nota.

Nota Guru

Penerangan anda mestilah merangkumi:

- Teknik asas manipulasi imej.
- Kepelbagaian teknik manipulasi karya seni foto tersebut.
- Kelebihan aplikasi e-portfolio yang dipilih.





SENI FOTO (Manipulasi Imej dan e-Portfolio)

Definisi

Manipulasi imej

- Satu proses bagi menambah baik atau mengubah suai foto dengan menggunakan pelbagai teknik.

e-Portfolio

- Kompilasi hasil kerja seni foto murid yang disimpan dan dipersembahkan secara dalam talian.

Teknik Asas Manipulasi Imej

Histogram

- Menunjukkan nilai ton cahaya yang terdapat pada imej.

Sharpness and Blurriness

- Foto yang dirakam perlu pendedahan kepada cahaya dan medan fokus yang baik.

Grayscale

- Foto yang dihasilkan pada skala ton warna hitam dan putih.

Monotone

- Merupakan warna *hue* yang mempunyai satu ton warna.

Colour Balance

- Untuk mendapatkan imej yang lebih tepat dan realistik.

Contrast

- Tahap perbezaan antara elemen yang membentuk imej.

Filter

- Aksesori pada lensa atau aplikasi yang berfungsi untuk mengubah suai imej yang dirakam.

Masking

- Membolehkan pengubahsuaian imej dilakukan tanpa mengganggu atau merosakkan bahagian-bahagian lain.

Layering

- Digunakan untuk mengasingkan elemen yang berlainan imej dalam beberapa lapisan.

Fungsi e-Portfolio

- Memudahkan guru menilai hasil karya seni foto dan lain-lain karya seni yang dihasilkan oleh murid.
- Membolehkan murid mempamer dan mendapatkan maklum balas daripada masyarakat serta pihak industri.

Aplikasi e-Portfolio

Flickr, DeviantArt, Pinterest, Behance, Instagram, Squarespace, Wix dan Weebly

Refleksi Kendiri

1. Sejauh manakah pemahaman anda pada setiap subtopik dalam tajuk ini?
2. Apakah pengetahuan yang anda peroleh daripada teknik manipulasi imej?
3. Bincangkan laman sesawang e-portfolio yang telah anda pelajari.
4. Nilaikan pemahaman anda dalam tajuk seni foto dengan menggunakan skala 1-10. Skala 10 adalah paling tinggi. Mengapakah anda menilai diri anda dengan skala tersebut?



Latihan Pengukuhan

Soalan Objektif

Pilih satu jawapan yang tepat.

1. Apakah yang dimaksudkan dengan manipulasi imej?
 - A Gubahan visual yang indah
 - B Penghasilan karya foto melalui proses rakaman imej secara digital
 - C Proses bagi meningkatkan kualiti foto yang dirakam, restorasi, foto montaj dan ekspresi seni
 - D Proses penghasilan karya seni komunikasi visual melalui pelbagai jenis perisian dan aplikasi komputer

Soalan 2 merujuk maklumat berikut.





Sekiranya imej yang dirakam tidak menepati cahaya ambien sebenar, penetapan ini boleh diubah agar imej akhir lebih tepat dan realistik.

2. Apakah proses manipulasi imej yang dimaksudkan?
 - A *Contrast*
 - B Histogram
 - C *Colour balance*
 - D Warna harmoni

3. Bagaimanakah *contrast* boleh diperolehi dalam fotografi?
 - A *Layering*
 - B *Masking*
 - C Ton cahaya
 - D Pengubahsuaian imej
4. Manakah antara berikut, penerangan manipulasi imej menggunakan teknik *masking*?
 - I Mengawal nilai ton cahaya yang gelap hingga terang
 - II Mengedit imej tanpa mengganggu atau merosakkan bahagian imej yang lain
 - III Berguna bagi membuang atau menggantikan latar belakang sesuatu objek
 - IV Menaikkan atau mengurangkan sesuatu warna atau kadar cahaya yang terdapat pada sesuatu imej foto
 - A I dan II
 - B I dan IV
 - C II dan III
 - D III dan IV
5. Manakah antara berikut, ialah tips bagi menghasilkan e-portfolio yang baik?
 - A Apresiasi
 - B Ekspresi
 - C Eksplorasi
 - D Personaliti

Soalan Subjektif

Jawab semua soalan berikut.

1. Senaraikan lima jenis perisian atau aplikasi yang boleh digunakan untuk memanipulasi imej.
2. Senaraikan lima jenis aplikasi yang boleh digunakan untuk menghasilkan e-portfolio.
3. Apakah kegunaan teknik *masking* dalam proses manipulasi imej?
4. Apakah fungsi portfolio dan e-portfolio dalam bidang pendidikan?
5. Apakah perbezaan yang terdapat pada penghasilan portfolio dan e-portfolio? Senaraikan kelebihan dan kekurangannya.
6. Apakah kelebihan seorang fotografer yang mempunyai pengetahuan dan kemahiran memanipulasi imej? Bincangkan. 
7. Terangkan bagaimanakah e-portfolio boleh membantu murid menghasilkan karya foto yang lebih baik? 
8. Munir menggunakan kemahiran memanipulasi imej untuk mempromosikan perniagaannya dalam media sosial. Pada pandangan anda, apakah langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh Munir untuk memulakan tugas tersebut? 
9. Terangkan langkah-langkah yang boleh diambil bagi memastikan laman e-portfolio anda menarik dan sentiasa dilawati oleh orang ramai. 

Aktiviti Pengayaan

Berdasarkan Karya 1, jawab soalan-soalan berikut.

1. Apakah teknik manipulasi imej yang digunakan dalam Karya 1?
2. Nyatakan jenis-jenis teknik manipulasi imej yang boleh digunakan untuk memanipulasi Karya 1 tersebut.
3. Apakah aplikasi yang sesuai digunakan untuk memanipulasi imej tersebut?
4. Mengapakah gambar tersebut perlu melalui proses manipulasi imej sebelum diterbitkan?
5. Pada pendapat anda, adakah proses manipulasi imej dapat menyampaikan maksud sesuatu imej dengan lebih jelas?



Karya 1

Glosari

- **Abstrak** – berkaitan dengan seni yang tidak mewakili realiti tetapi cuba mencapai kesannya menggunakan bentuk, warna dan jalinan.
- **Ambien** – suasana
- **Anatomi** – ilmu berkaitan struktur fizikal manusia, haiwan atau tumbuhan.
- **Arabes** – corak hiasan yang disusun dengan garisan bersegi,ergeometri atau awan larat.
- **Atap singgora** – atap yang dihasilkan daripada tanah liat dan disusun seperti corak sisik ikan.
- **Autentik** – dapat dipercayai atau dijadikan pegangan, asli dan benar.
- **Berpanggung** – tiang yang menyokong sesebuah bangunan dari bahagian bawah.
- **Damar** – getah beku daripada pokok damar yang digunakan sebagai campuran dengan lilin dalam proses membuat batik.
- **Dewan langar** – tempat khas penyediaan dan ruang makan golongan pemayur.
- **Diorama** – model tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan di hadapan latar belakang dua dimensi berbentuk lengkung untuk membantu pengajaran dengan lebih jelas.
- **Emotif** – perkara yang berkaitan dengan emosi atau perasaan.
- **Figuratif** – unsur-unsur simbolik yang mengandungi nilai estetika.
- **Gaya** – satu pendekatan tersendiri oleh pengkarya dalam penciptaan seni.
- **Gopuram** – menara berhias yang terdapat di pintu masuk sesebuah kuil.
- **Hierarki** – kedudukan susunan atau lapisan aturan tertentu bagi sesuatu butiran dalam struktur yang bertingkat.
- **Ilusi optikal** – corak yang terbentuk apabila garis-garis selari yang melengkung atau bergelombang disusun tindih-menindih.
- **Ilusi visual** – teknik yang digunakan dalam aliran Seni Op untuk menghasilkan kesan pergerakan, ataupun imej dan corak yang tersembunyi.
- **Ilusi pergerakan** – teknik yang menggunakan prinsip irama untuk memberikan kesan tampak pergerakan hasil daripada perulangan susunan satu atau lebih elemen-elemen seni secara berterusan.
- **Intuitif** – kesedaran yang disebabkan oleh gerak hati.
- **Kasau jantan** – kayu yang melintang pada bahagian atas bumbung rumah untuk memasang atap/bumbung.
- **Kreativiti** – kemampuan atau kebolehan dalam mencipta sesuatu yang kreatif.
- **Komposit** – polimer baharu yang dapat diperkukuh menjadi pelbagai guna.
- **Kualitatif** – data berdasarkan mutu atau kualiti.
- **Kuantitatif** – data berdasarkan kuantiti.
- **Light box** – peralatan yang digunakan untuk dedahan rekaan yang dipilih dengan biasan cahaya dalam proses penghasilan batik skrin.
- **Mock up** – karya atau model awal dalam bentuk tiga dimensi (3D).
- **Naratif** – penceritaan sama ada melalui lisan, penulisan dan visual.
- **Numerikal** – berangka
- **Pemeleh** – sepasang papan yang terletak di kedua-dua hujung bahagian atas tebar layar.
- **Primitif** – berkaitan dengan zaman kuno sesuatu bangsa.
- **Proksimiti** – kedekatan/kehampiran; hampir dekat
- **Prototaip** – model berskala penuh yang sesuai digunakan untuk dibuat penilaian dari segi bentuk, reka bentuk dan prestasi.
- **Raster** – satu teknik untuk mewakili imej gambar sebagai satu matrik dot. Imej grafik raster juga dikenali sebagai imej peta bit.
- **Satah** – permukaan yang rata.
- **Selang** – bahagian rumah yang menghubungkan rumah ibu dengan dapur.
- **Sodium silikat** – sejenis cecair yang digunakan untuk mematikan warna batik.
- **Tebar layar** – bahagian rumah berbentuk segi tiga yang menutupi ruang di antara dua kasau jantan yang bersilang.
- **Tepas** – anyaman daripada buluh untuk dibuat dinding dan lain-lain.
- **Terracotta** – objek yang dibuat daripada bahan tanah liat yang dibakar.
- **Tunjuk langit (Buah buton/butung)** – kayu yang dipasang tegak dari alang ke bumbung rumah.
- **Utilitarian** – sesuatu yang memberikan manfaat besar kepada manusia.

Senarai Rujukan

- Abdul Halim Nasir & Wan Hashim Wan Teh. (1997). *Warisan Seni Bina Melayu*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Abdul Latiff Abu Bakar. (2005). *Konsep dan Jati Diri Rumah Melayu Melaka*. Kuala Lumpur: Jabatan Pengajian Media, Universiti Malaya.
- Ahmadrashidi Hasan. (2001). *Sejarah Seni Lukis Sepintas Lalu*. Shah Alam: Karisma Publications Sdn. Bhd.
- Bassie, A. (2012). *Expressionism*. New York: Parkstone International.
- Brodskaja, N. (2012). *Post-impressionism*. New York: Parkstone International.
- Charles, H. F. (1983). *Industrial Design in Engineering. A Marriage of Techniques*. New York: Springer-Verlag.
- Cockcroft, E. (2000). *Abstract Expressionism, Weapon of the Cold War*. Dalam F. Frascina (Ed.), *Pollock and After: The Critical Debate*. New York: Routledge.
- Denvir, B. (1992). *Post-impressionism*. New York: Thames and Hudson.
- Dieter, G. (2008). *Rekabentuk Kejuruteraan. Pendekatan dan Bahan Pemprosesan*. Edisi ke-3. Terjemahan oleh Suhaimi Molok dan Mohd Hazri Mohd Rosli. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Negara.
- Tufte E. (1990). *Envisioning Information*. Cheshire, CT: Graphics Press.
- Hallgrímsson, B. (2012). *Prototyping and Modelmaking for Product Design*. China: Laurence King Publishing Ltd.
- Hassan Hj. Ali & Ahmad Rizal Abdul Rahman. (2008). *Reka Bentuk Perindustrian. Pengenalan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Hopkins, D. (2016). *A Companion to Dada and Surrealism*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell.
- Juhari Azmi, Zurainah Umor, Mohd Sakri Ismail, Kamariah Abdullah, Nora Ali, Normaziah Kamaruzaman. (2009). *Seni kraf Batik: Motif dan Teknik*. Rawang, Selangor: Institut Kraf Negara.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (1998). *Buku Sumber Guru Pendidikan Seni Visual, Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah*. Kuala Lumpur: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Lifshitz, M., & Riff, D. (2018). *The Crisis of Ugliness: From Cubism to Pop-Art*. Boston: Brill.
- Maruwiah Ahmat. (2012). *Seni Bina Warisan*. Shah Alam: Get Smart Publication.
- Meecham, P. (Ed.). (2018). *A Companion to Modern Art* (1st Ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Mohamad Kasim Abdul Jalil. (2000). *Proses dan Kaedah Rekabentuk*. Johor: Universiti Teknologi Malaysia. Skudai, Johor: Penerbit UTM.
- Mohamad Tajuddin M. R., Kamaruddin M. A., Syed Ahmad Iskandar S. A., Ra'alah M. & Gurupiah M. (2005). *The Architectural Heritage of the Malay World: The Traditional Houses*. Skudai, Johor: Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Zulkifli Abdul Aziz. (1985). *Pengenalan Rumah Tradisional Melayu Semenanjung Malaysia*. Kuala Lumpur: Loyal Press.
- Mokhtar Hj Ismail. (1992). *Rumah Tradisional Melayu Melaka*. Kuala Lumpur: Kesatuan Muzium Malaysia dan Muzium Negara.
- Muhammad Afandi Yahya. (1995). *Simbolisme dalam Seni Bina Rumah Melayu Kelantan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Muhammad Fauzi Zainuddin. (2017). *Reka Bentuk Perindustrian Ergonomik*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Muliyadi Mahamood. (2007). *Seni Lukis Sezaman*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Niz, E. S., & Matisse, H. (2004). *Matisse*. Mankato, MN: Bridgestone Books.
- Nor Azuridah Bt Manzur Husain. (1998). *Seni Bina Rumah Tradisi Melayu Melaka*. Melaka: Jabatan Akademi Seni Melaka, Institusi Teknologi Seni Malaysia.
- Robert Harrington. (2013). *Photographic Lighting: The Expanded Guide*. Tampa, FL: Ammonite Press.
- Salleh, M. A. (2003). *Masjid Tua Kampung Laut* (Vol. 1). Kuala Lumpur: United Selangor Press.
- Shane, E. (2009). *Pop Art*. New York: Parkstone Press.
- Sipperley, K. (2014). *A Look at Pop Art*. North Mankato, MN: Rourke Educational Media.
- Siti Zainon Ismail. (1986). *Rekabentuk Kraftangan Melayu Tradisi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka, Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Steven Heller & Rick Landers. (2014). *Infographic Designers' Sketchbooks*. Vero Beach, FL: Adams Media.
- Stokstad, M. (1999). *Art History*. (2nd Ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Sylvester, D. (1966). *Modern Art, from Fauvism to Abstract Expressionism*. New York: F. Watts.
- Tajuddin, M. R. M., Ali, K. M., Ariffin, S. A. I. S., Mohamad, R. A., & Mursib, G. (2004). *Warisan Seni Bina Dunia Melayu Rumah-Rumah Tradisi*. Skudai, Johor: Universiti Teknologi Malaysia.
- Tom Ang. (2012). *Digital Photography: An Introduction* (4th Ed.). London, UK: Dorling Kindersley.
- Vogt, P. (1979). *Expressionism: German Painting Between 1905 and 1920*. Cologne, Germany: DuMont Buchverlag.
- Zulkifli Hanafi. (2000). *Pola-Pola Hiasan di Dalam Bangunan Tradisional Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Indeks

A

Abstrak 36, 37, 40, 43, 49, 53, 57, 58, 60, 62, 64, 77, 90, 91, 141, 166
Ambien 194, 199
Anatomi 107, 111, 132
Arabes 3, 8
Atap singgora 5
Autentik 194, 202

D

Damar 137, 145, 147, 166
Data 172, 174, 176, 178, 180, 183, 187, 191

E

Eksklusif 137, 138
Ekspresionisme 27, 28, 30, 31, 36, 37, 49, 54, 56, 62, 64, 77, 90
Ergonomik 109, 110, 111, 112, 113, 132
Estetika 4, 8, 12, 90, 107, 109, 137

F

Figuratif 43, 53, 60, 77

G

Gaya 28, 32, 38, 49, 54, 58, 60, 81, 82, 84, 86, 87, 89, 91
Geometri 6, 8, 11, 16, 32, 40, 49, 58, 60, 66, 77, 92, 141, 166

H

Hal benda 28, 30, 35, 38, 43, 49, 60, 62, 70, 77
Harmoni 138, 166
Histogram 178, 197, 198, 213

I

Ibadat 8, 10, 11, 16, 22
Imaginatif 27, 28, 49, 54, 77
Intuitif 81, 90

K

Kasau jantan 3, 6
Keagamaan 82, 84, 86, 102
Keselamatan 4, 5, 6, 7, 12, 16, 22, 109, 111, 113, 132
Keunikan 4, 6, 7, 9, 11, 13, 204, 208
Kreativiti 34, 49, 71, 90, 107, 108, 120, 122, 137, 140, 141
Kriteria 112, 183
Kompleks 110, 197
Komposit 107, 112, 132
Konvensional 49, 36
Kubisme 27, 28, 32, 33, 54, 58, 70, 77, 90, 91

L

Light box 137, 151, 153, 166
Lilin sejuk 151, 152, 153, 166
Loteng 4, 5, 6, 16

M

Menara 8, 9, 11, 12, 22
Mock up 107
Modenisasi 32, 49

N

Naratif 170, 191
Naturalistik 81, 86, 102

P

Pemeleh 3, 4, 5, 6, 15, 19, 20, 22
Pencahayaian 4, 5, 6, 22, 47, 86
Pengudaraan 4, 5, 6, 7, 16, 22
Perabung 4, 7
Perisian 170, 182
Potret 82, 84, 86, 87, 102
Primitif 53, 54, 90
Prototaip 107, 109, 112, 113

R

Ragam hias 3, 4, 5, 6, 8, 16, 18, 22, 167
Raster 194, 197
Realistik 36, 43, 54, 82, 84, 87, 88, 89, 102, 199, 213
Remazol 142, 143, 145, 148, 151

S

Selang 3, 4, 22
Soda ash 145, 148, 151
Sodium silikat 137, 142, 145, 148, 151, 166
Surrealisme 27, 28, 34, 35, 60, 77

T

Tebar layar 3, 4, 5, 6, 7, 16, 18, 19, 22
Tepas 3, 6
Terracotta 81, 84, 86
Tunjuk langit (Buah buton) 3, 6

U

Utilitarian 107, 108

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

An abstract painting with thick, expressive brushstrokes in various colors including red, yellow, blue, and white. The colors are layered and blended, creating a vibrant and textured composition. A light blue diagonal stripe is visible in the top right corner.

RM 9.50

ISBN 978-967-5332-41-8



9 789675 332418 >

FT185001