



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

PENGGKHUSUSAN SENI HALUS

SEKOLAH SENI MALAYSIA

• SENI HALUS 2D • SENI HALUS 3D

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**

PENGKUHUSAN SENI HALUS

SEKOLAH SENI MALAYSIA

• SENI HALUS 2D • SENI HALUS 3D

TINGKATAN **5**



PENULIS

Dr. Norzuraina Mohd Nor
Mohd Fadzil Mohd Arif

EDITOR

Abdull Halim Busno
Hj. Ab. Rashid Haji. Md. Yasin P.J.K.

PEREKA BENTUK DAN ILUSTRATOR

Amir Hamzah Hassan



2020



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

No. Siri Buku: 0123

KPM 2020 ISBN 978-967-17523-1-9

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:

Kubu Publications
No. 42A-1, Jalan SR4/1A, Taman Saujana Rawang,
48000 Rawang, Selangor Darul Ehsan, Malaysia.
Tel: 03-6090 0745
Laman Web: www.kubupublication.com.my
E-mel: penerbitan.kubu@gmail.com

Reka Letak dan Atur Huruf:
Kubu Publications
Muka Taip Teks: Myriad dan Avenir
Saiz Muka Taip Teks: 11 poin

Dicetak oleh:
Vivar Printing Sdn. Bhd. (125107-D)
Lot 25&27, Rawang Integrated Industrial Park,
Mukim Rawang, Jalan Batu Arang,
48000 Rawang, Selangor Darul Ehsan, Malaysia.

PENGHARGAAN

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

- Jawatankuasa Penambahbaikan Prof Muka Surat, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Prof 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.
- Sekolah Seni Malaysia, Johor.
- UiTM Shah Alam, Selangor.
- UPSI, Tanjung Malim, Perak.
- Balai Seni Negara, Kuala Lumpur.
- Semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam menjayakan penerbitan buku ini.

KANDUNGAN

SENI HALUS 2D

MODUL 1 CATAN MEDIA CAMPURAN

1.1 Persepsi Estetik

Pengenalan	5
Pelukis Tempatan	6
Pelukis Antarabangsa	10
Bahasa Seni Visual	12
Tema, Konsep dan Stail	16
Karya Catan Media Campuran	18
Latihan Pengayaan	19

1.2 Aplikasi Seni

Pengenalan	21
Media dan Teknik Dalam Pengkaryaan	22
Teknik Dalam Menghasilkan Karya	23
Eksperimentasi Media dan Teknik	26
Analisis Perbandingan Media dan Teknik	32
Hal Benda	32
Latihan Pengayaan	33



1.3 Ekspresi Kreatif

Pengenalan	35
Proses Penghasilan Catan Media Campuran	36
Latihan Pengayaan	41

1.4 Seni Dalam Kehidupan

Pengenalan	43
Apresiasi dan Kritikan	44
Etika dan Disiplin Dalam Pengkaryaan	47
Pendokumenan	48
Latihan Pengayaan	50
Latihan Amali	50
Projek Folio	51



MODUL 2 CETAKAN ALTERNATIF

2.1 Persepsi Estetik

Pengenalan	55
Perkembangan Seni Cetakan	56
Pelukis Tempatan	59
Pelukis Antarabangsa	63
Bahasa Seni Visual	64
Tema, Konsep dan Stail	68
Karya Cetakan Alternatif	70
Latihan Pengayaan	71

2.2 Aplikasi Seni

Pengenalan	73
Media dan Teknik Dalam Pengkaryaan	74
Analisis Media dan Teknik	78
Eksperimentasi Media dan Teknik	80
Analisis Perbandingan Media dan Teknik	89
Hal Benda	90
Latihan Pengayaan	91



2.3 Ekspresi Kreatif

Pengenalan	93
Proses Penghasilan Karya Cetakan Alternatif	94
Latihan Pengayaan	99

2.4 Seni Dalam Kehidupan

Pengenalan	101
Apresiasi dan Kritikan	102
Etika dan Disiplin Pengkaryaan	106
Pendokumenan	108
Latihan Pengayaan	110
Latihan Amali	110
Projek Folio	111

MODUL 3 DIGITAL MANIPULATIF ARTISTIK

3.1 Persepsi Estetik

Pengenalan	115
Pelukis Tempatan	117
Pelukis Antarabangsa	119
Bahasa Seni Visual	122
Tema, Konsep dan Stail	124
Karya Digital Manipulatif Artistik	126
Latihan Pengayaan	127

3.2 Aplikasi Seni

Pengenalan	129
Mengenal Media dan Teknik	130
Eksperimentasi Media dan Teknik	133
Analisis Perbandingan Media dan Teknik	140
Hal Benda	142
Latihan Pengayaan	143



3.3 Ekspresi Kreatif

Pengenalan	145
Proses Penghasilan Karya Digital	146
Manipulatif Artistik	
Latihan Pengayaan	151

3.4 Seni Dalam Kehidupan

Pengenalan	153
Apresiasi dan Kritikan	154
Etika dan Disiplin Dalam Pengkaryaan	157
Pendokumenan	158
Latihan Pengayaan	159
Latihan Amali	159
Projek Folio	160

SENI HALUS 3D

MODUL 1 *SOFT SCULPTURE*

1.1 Persepsi Estetik

Pengenalan	165
Pengarca Tempatan	166
Pengarca Antarabangsa	169
Bahasa Seni Visual	170
Tema, Konsep dan Stail	174
Karya <i>Soft Sculpture</i>	176
Latihan Pengayaan	177



1.2 Aplikasi Seni

Pengenalan	179
Media dan Teknik Dalam Pengkaryaan	180
Analisis Media dan Teknik	182
Eksperimentasi Media dan Teknik	184
Kelebihan dan Kesesuaian Media dan Teknik	188
Hal Benda	190
Latihan Pengayaan	191



1.3 Ekspresi Kreatif

Pengenalan	193
Proses Penghasilan Karya <i>Soft Sculpture</i>	194
Latihan Pengayaan	201

1.4 Seni Dalam Kehidupan

Pengenalan	203
Apresiasi dan Kritikan	204
Etika dan Disiplin Dalam Pengkaryaan	206
Pendokumenan	208
Seni <i>Soft Sculpture</i> Untuk Masyarakat Global	209
Latihan Pengayaan	210
Latihan Amali	210
Projek Folio	211

MODUL 2 ARCA MINIATUR

2.1 Persepsi Estetik

Pengenalan	215
Pengarca Tempatan	216
Pengarca Antarabangsa	219
Bahasa Seni Visual	220
Tema, Konsep dan Stail	223
Karya Arca Miniatur	226
Latihan Pengayaan	227

2.2 Aplikasi Seni

Pengenalan	229
Media dan Teknik Dalam Pengkaryaan	230
Analisis Media dan Teknik	233
Eksperimentasi Media dan Teknik	236
Kelebihan dan Kesesuaian Media dan Teknik	241
Hal Benda	242
Latihan Pengayaan	243

2.3 Ekspresi Kreatif

Pengenalan	245
Proses Penghasilan Karya Arca Miniatur	246
Latihan Pengayaan	253

2.4 Seni Dalam Kehidupan

Pengenalan	255
Apresiasi dan Kritikan	256
Etika dan Disiplin Dalam Pengkaryaan	258
Pendokumenan	260
Seni Arca Miniatur Untuk Masyarakat Global	263
Latihan Pengayaan	264
Latihan Amali	264
Projek Folio	265



MODUL 3 ARCA TANAH LIAT

3.1 Persepsi Estetik

Pengenalan	269
Pengarca Tempatan	270
Pengarca Antarabangsa	273
Bahasa Seni Visual	274
Tema, Konsep dan Stail	278
Karya Arca Tanah Liat	281
Latihan Pengayaan	283

3.2 Aplikasi Seni

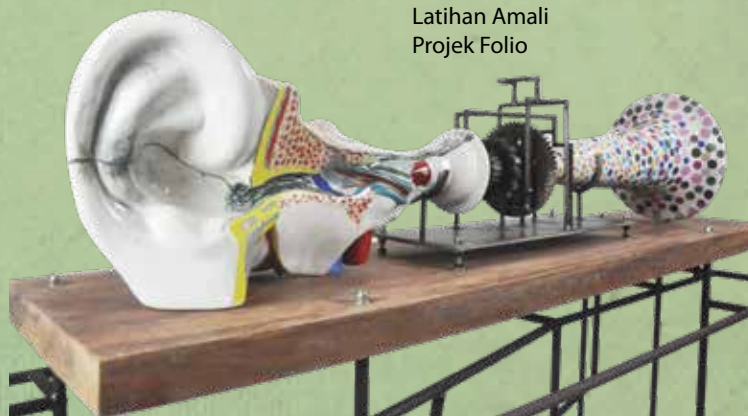
Pengenalan	285
Media dan Teknik Dalam Pengkaryaan	286
Analisis Media dan Teknik	291
Eksperimentasi Media dan Teknik	292
Kesesuaian Dalam Pemilihan Media dan Teknik	296
Hal Benda	298
Latihan Pengayaan	299

3.3 Ekspresi Kreatif

Pengenalan	301
Proses Penghasilan Karya Arca Tanah Liat	302
Latihan Pengayaan	313

3.4 Seni Dalam Kehidupan

Pengenalan	315
Apresiasi dan Kritikan Seni	316
Bahasa Seni Visual	319
Etika dan Disiplin Dalam Pengkaryaan	320
Pendokumenan	322
Arca Tanah Liat Untuk Masyarakat Global	324
Latihan Pengayaan	325
Latihan Amali	325
Projek Folio	326



PENDAHULUAN

Pendidikan Seni Halus merupakan mata pelajaran yang mampu memperkembangkan aspek kognitif, psikomotor dan afektif melalui aktiviti berfikir, berimajinasi dan membuat interpretasi dalam pengkaryaan dan apresiasi karya. Kurikulum ini mempertingkatkan literasi murid terhadap media, teknik dan proses dalam pengkaryaan, menghasilkan karya, menghayati dan menilai karya seni halus secara ilmiah melalui penguasaan berbahasa menggunakan terma dan wacana bahasa seni. Pengalaman ini membolehkan murid membina persepsi, berkomunikasi dan membuat eksplorasi menerusi disiplin seni.

Buku Teks Pengkhususan Seni Halus Sekolah Seni Malaysia • Seni Halus 2D • Seni Halus 3D Tingkatan 5 digubal berasaskan dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) yang diorganisasikan menerusi enam kandungan utama dengan penumpuan terhadap Modul Catan Media Campuran, Modul Cetakan Alternatif, Modul Digital Manipulatif Artistik, Modul *Soft Sculpture*, Modul Arca Miniatur, dan Modul Arca Tanah Liat. Buku teks ini merupakan bahan pengajaran dan pembelajaran (PdPc) utama yang menerapkan Kemahiran Abad Ke-21 untuk kegunaan murid Sekolah Seni Malaysia. Kandungan dalam buku ini mencerminkan hasrat pendidikan di Malaysia yang direalisasikan melalui Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM).

Konsep persembahan ini diseimbangkan dengan teks yang memenuhi muka surat yang difikirkan sesuai dengan keperluan murid dari Sekolah Seni Malaysia. Persembahan buku ini turut disisipkan dengan penyendal dalam reka letak persembahannya seperti PAK21, KBAT, TMK, Kecerdasan Pelbagai, *QR Code*, dan *AR Code* yang boleh diakses dengan mengimbasnya bagi memperoleh maklumat tambahan. Ikon-ikon berbentuk grafik yang menjurus kepada kepelbagaian aktiviti murid turut disertakan agar mudah untuk mengklasifikasi kepelbagaian aktiviti tersebut.

PENERANGAN IKON



AKTIVITI

Memuatkan aktiviti yang memerlukan murid menjalankan projek, simulasi, folio atau forum.



KBAT

Soalan-soalan kemahiran berfikir aras tinggi yang dapat menguji minda murid.



PAK 21

Pembelajaran Abad ke 21 merangkumi kemahiran berfikir secara kreatif dan kritis, kemahiran kolaboratif dan komunikasi serta kemahiran interpersonal, nilai etika dan arah sendiri.



STANDARD PEMBELAJARAN

Disediakan mengikut Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP).



TEKNOLOGI

Elemen-elemen teknologi yang berkaitan dengan pembelajaran.



AKTIVITI BERKUMPULAN

Memuatkan aktiviti yang memerlukan murid melaksanakan aktiviti secara berkumpulan.



INFO TAMBAHAN

Memaparkan maklumat tambahan berkaitan topik yang dipelajari.



LATIHAN PENGAYAAN

Latihan yang diberikan bagi membantu murid lebih memahami setiap modul.



AWAS

Memberikan perhatian kepada murid terhadap aspek kebersihan dan keselamatan.



Galeri Minda

Mendedahkan maklumat baharu merentas kurikulum kepada murid.



KECERDASAN PELBAGAI

Sembilan jenis kecerdasan pelbagai menurut Howard Gardner.



TMK

Penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi yang diterapkan dalam aktiviti.



IMBAS SAYA

Memberikan maklumat dalam bentuk QR Code yang boleh diimbas menggunakan aplikasi khas di dalam telefon pintar atau tablet.



AR CODE

AR Code (Augmented Reality), teknologi yang menggabungkan dunia maya dan nyata dalam bentuk 2D atau 3D.

Panduan untuk mengakses AR dan QR Code adalah seperti berikut:

1. Muat turun aplikasi QR untuk mengimbas QR Code dalam buku teks ini.
2. Muat turun aplikasi AR untuk mengimbas AR Code dalam buku teks ini.
3. Halaman yang mempunyai ikon 'AR' ialah
Seni Halus: 2D Modul 3 Digital Manipulatif Artistik, halaman 151
3D Modul 1 Arca Lembut, halaman 192



Nuriman Amri Abdul Manap, **Something That We Never Know**, 2012
Carved plaster, chinese ink & oil on canvas, 8.5 cm x 8.5 cm (setiap satu)



Haslin Ismail, *Brain's A*, 2016
Media campuran atas kanvas, 138 cm x 107 cm



Mohd Fauzi Mohd Ali, **Menumpang Seri**, 2015
 Media campuran, 123 cm x 153 cm
 Sumber: Galeri Shah Alam

1.2 APLIKASI SENI

PENGENALAN

Aplikasi Seni berfungsi bagi menarik minat murid untuk mengikuti proses pembelajaran, merangsang, dan memberi fokus sepenuhnya kepada isi pelajaran. Murid akan dibimbing untuk bereksperimentasi dengan media dan teknik, membanding beza kelebihan dan kesesuaian media. Proses menghasilkan lakaran awal hal benda juga berlaku semasa aktiviti aplikasi seni. Pengetahuan dari aplikasi seni ini membantu murid menghasilkan karya dengan disiplin seni yang betul dan membina daya kreativiti dalam membuat penerokaan baharu untuk berkarya berdasarkan panduan dan tatacara yang dipelajari.



- 1.2.1** Mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya catan media campuran.
- 1.2.2** Membanding beza kelebihan dan kesesuaian pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya catan media campuran.
- 1.2.3** Membuat lakaran awal hal benda pilihan dalam proses penghasilan karya catan media campuran.



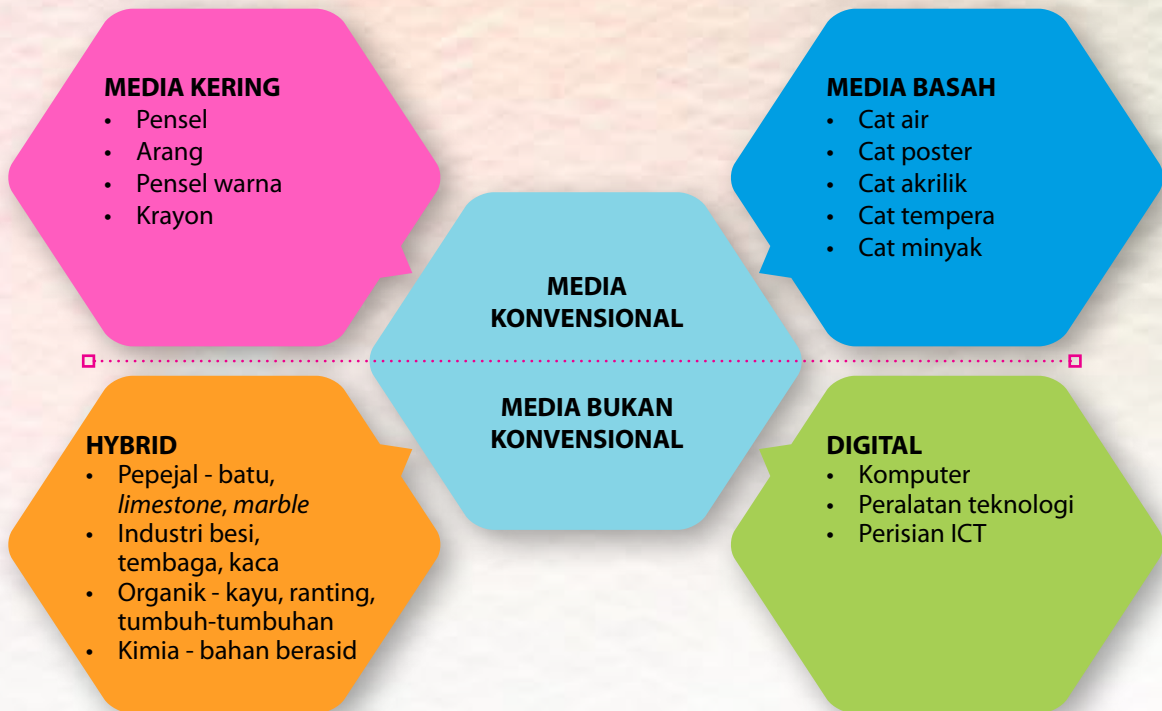
SP 1.2.1 MEDIA DAN TEKNIK DALAM PENGKARYAAN

MEDIA

Media ataupun bahan adalah suatu objek yang dikenali sama ada dari segi rupa, bentuk atau jenis bahan. Setiap kombinasi media dan teknik konvensional ataupun bukan konvensional akan menghasilkan karya yang memberikan kesan yang berbeza. Ini kerana, media yang digunakan dimanipulasi bagi menghasilkan karya catan media campuran.

Bahan-bahan terbuang atau terpakai dan objek persekitaran adalah bahan atau media baharu yang boleh dieksplorasikan untuk menghasilkan karya catan media campuran. Antara media yang digunakan dalam karya catan media campuran adalah seperti berikut:

Media asas dalam catan media campuran:



AKTIVITI



Tajuk : Analisis media

Objektif : Murid dapat mengenal pasti media campuran.

1. Murid dikehendaki mencari media dan menghuraikan sifat media tersebut.
2. Murid perlu membuat analisis kesan dan sifat media terhadap bahan.
3. Membina peta I-think yang mengandungi maklumat analisis kesan dan sifat media berdasarkan hasil dapatan.



INFO TAMBAHAN

Terdapat 2 kategori dalam pemilihan media:

- I. **Fugitive**: Penggunaan media terus ke atas permukaan atau karya. Sifat media ini tidak dapat bertahan lama.
- II. **Permenant**: Penggunaan media ini bersifat tahan lebih lama dari segi jangka hayatnya.

TEKNIK

Pelbagai teknik boleh digunakan bagi menghasilkan karya catan media campuran. Dalam pemilihan teknik tersebut, murid perlu mengenal teknik yang ingin digunakan. Pengetahuan tentang jenis teknik dan cara penerokaan teknik diperolehi daripada pembacaan ataupun pengalaman semasa menghasilkan karya.

Pengolahan media dan teknik untuk menghasilkan karya catan media campuran.

Teknik dalam menghasilkan karya media campuran ialah:

- Kolaj (*Collage*)
- Asemblaj (*Assemblage*)
- Menggabungkan lukisan (*Combine painting*)
- Fotomontaj (*Photomontage*)
- Fabrik (*Fabric*)
- Jelaga asap (*Fumage*)
- Basah atas kering (*Wet on dry*)
- Kering atas kering (*Dry on dry*)



TEKNIK KOLAJ

Kolaj adalah salah satu teknik tertua yang menggunakan kaedah tampalan untuk menghasilkan sebuah karya. Selalunya permukaan kolaj mempunyai kesan jalinan. Antara media yang boleh digunakan ialah gabungan media yang terdiri daripada kertas, bahan jahitan, bijirin atau bahan terbang. Merujuk karya Nancy Standlee, bertajuk *Mr. Rooster* terdapat gabungan pelbagai kertas di atas kanvas bersama media akrilik dan cat minyak yang ditampal, disusun, ditindih, dan diatur pada permukaan kertas mengikut komposisi yang ditetapkan.

Nancy Standlee, **Mr. Rooster**, 2010
Kolaj, 30.48 cm x 30.48 cm

TEKNIK ASEMBLAJ

Teknik asemblaj juga boleh diaplikasikan dalam catan media campuran. Pelbagai jenis bahan terpakai tiga dimensi boleh digabungkan di atas permukaan dua dimensi dengan teknik-teknik tertentu. Ia merupakan cabang daripada abstrak ekspresionis. Ia berbeza dengan kolaj kerana lebih timbul. Beberapa objek digabungkan bersama untuk menjadikan ia sebuah karya. Merujuk kepada karya Robert Rauschenberg, *Canyon*, terdapat gabungan media seperti cat minyak, pensel, kadbod, logam, kayu, dan helang yang telah diawet.



Robert Rauschenberg, *Canyon*, 1959
Asemblaj, 207.6 cm x 177.8 cm x 61 cm

TEKNIK COMBINE PAINTING

Teknik *combine painting* adalah catan yang menggabungkan media dan teknik. Sebarang bahan boleh digunakan sama ada daripada buatan tangan atau alam semula jadi yang digabungkan dalam penghasilan sebuah karya. Antara media yang digunakan seperti majalah, surat khabar, gambar, kain, tanah, tumbuh-tumbuhan, dan lain-lain. Merujuk kepada karya Alberto Baumann, *Inheritance of the Twentieth Century*, terdapat gabungan media seperti cat akrilik dan pelbagai jenis kain pada karya ini.



Alberto Baumann, *Inheritance of the Twentieth Century*, 1980
Media campuran, 100 cm x 100 cm



- Bincangkan dan jelaskan TIGA persamaan dan perbezaan antara asemblaj 2D dan 3D.

TEKNIK FUMAGE

Fumage adalah teknik menghasilkan imej atau melukis menggunakan jelaga asap dari lilin menyala ke permukaan kertas ataupun permukaan yang sesuai dan media catan seperti cat akrilik. Ini merujuk kepada karya Steven Spazuk, *Gas Mask with Clover* yang menggunakan jelaga asap, dan cat akrilik.



Teknik *fumage* menggunakan jelaga asap.



Steven Spazuk, ***Clover***, 2019
Media campuran, 50 cm x 64 cm



TEKNIK FOTOMONTAJ

Fotomontaj merupakan teknik menampal dan melekatkan potongan gambar-gambar tertentu pada suatu permukaan untuk menghasilkan sesebuah karya. Dalam kerja-kerja penghasilan fotomontaj, beberapa gambar foto dicantum untuk dijadikan satu komposisi karya. Imej disusun sama ada bercantum, bertindih dan diubahsuai untuk menghasilkan satu imej baharu. Media dan alat yang digunakan seperti alat tulis, gambar foto, alat pemotong, gam, pewarna, berus dan lain-lain. Merujuk kepada karya Anthony Brown, media yang digunakan ialah gambar foto yang dipotong dan diolah sebegitu rupa dan digabungkan dengan aktiviti catan hingga dapat menghasilkan sebuah karya potret yang unik dan tersendiri.

Anthony Brown, ***Portrait of John Lennon***, 2005
Collage, photomontage and painting,
244 cm x 183 cm

SP 1.2.1 EKSPERIMENTASI MEDIA DAN TEKNIK

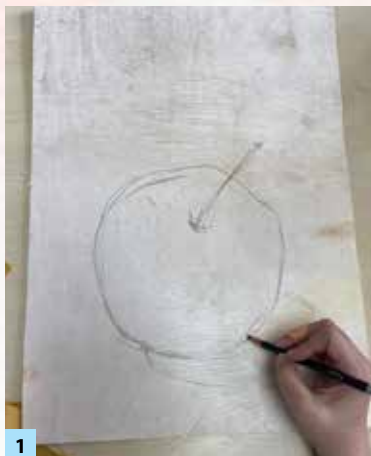
EKSPERIMENTASI 1 TEKNIK: KOLAJ



Hal benda:
Buah epal

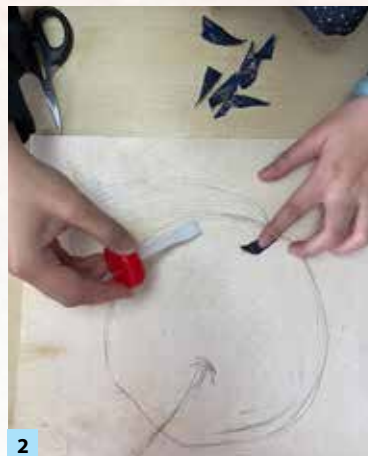
Alatan, media, dan bahan

1. Fabrik
2. Gam pvc
3. Cat akrilik
4. Papan lapis
5. Pisau
6. Berus
7. Gunting
8. Pensel



Proses melakar

1. Membuat lakaran buah epal menggunakan pensel ke atas sekeping papan lapis.



Proses memotong fabrik dan menyapu gam

1. Memotong fabrik dalam bentuk geometri.
2. Sapu gam di atas permukaan papan lapis dan tampalkan fabrik ke atasnya.



Proses menampal

1. Fabrik yang berwarna gelap ditampal untuk menunjukkan kawasan gelap pada subjek.



4

Proses menampal imej hal benda

1. Rupa subjek ditampal dengan fabrik mengikut kesesuaian warna.
2. Seterusnya membuat proses tampalan pada latar belakang.



5

Proses menampal perincian hal benda

1. Pilih kepingan fabrik yang sesuai untuk tampalan terperinci bagi ton dan warna pada karya.



6

Proses mewarna

1. Sapukan cat akrilik pada bahagian latar belakang subjek.



Proses akhir dan kemasan

1. Karya yang telah siap perlu dikemas dan dibingkai.

EKSPERIMENTASI 2

TEKNIK: COMBINE PAINTING

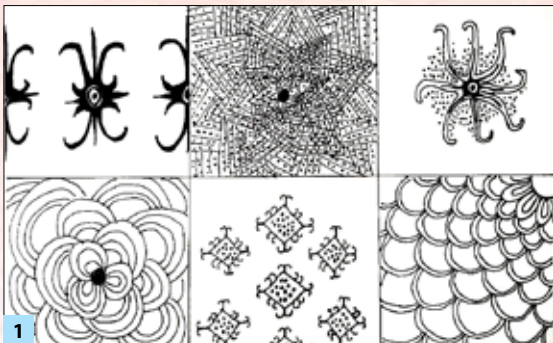


Hal benda:

Motif flora dan fauna

Alatan, media, dan bahan

1. Pen warna
2. Telur plastik
3. Kanvas
4. Gam pvc
5. Cat akrilik
6. Berus



Proses membuat lakaran flora dan fauna.

1. Membuat lakaran corak.



Proses mewarna bahan

1. Telur plastik diwarnakan dengan lapisan berwarna putih sebagai lapisan asas.
2. Sapukan dengan warna merah, kuning, putih atau lain-lain warna untuk lapisan kedua.



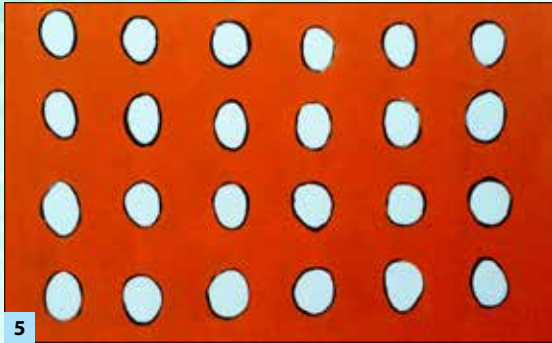
Proses melukis corak

1. Lukis dan warnakan corak pada telur plastik mengikut lakaran reka corak yang dipilih.



Proses mengeringkan bahan

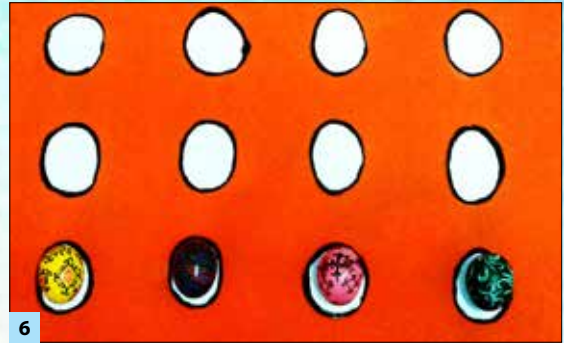
1. Keringkan telur yang telah siap diwarnakan.



5

Proses mewarna latar belakang

1. Warnakan latar belakang dengan warna jingga, putih dan hitam.
2. Warnakan hitam pada garis luar setiap bulatan.



6

Proses gabungan objek dengan latar belakang

1. Susun objek dengan mengaplikasikan unsur seni yang mewujudkan ruang dengan teratur.
2. Cantumkan telur plastik di permukaan kanvas dengan gam.



Proses akhir dan kemasan

1. Karya yang telah siap perlu dikemas dan dibingkaikan.

EKSPERIMENTASI 3

TEKNIK: KOLAJ DAN PUALAMAN



Hal Benda:

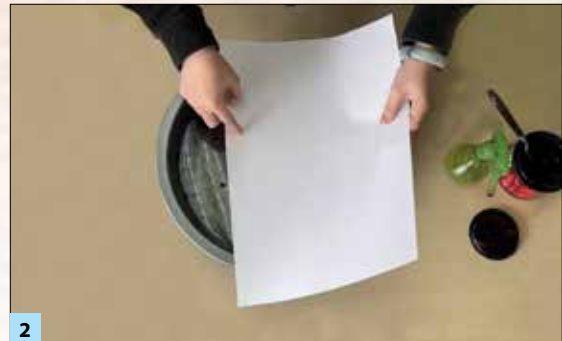
Rumah Kutai, Perak

Alatan, media, dan bahan

1. Bekas air
2. Penyembur air
3. Turpentin
4. Gam pvc
5. Tisu
6. Bitumen
7. Sekeping kad kotak
8. Pensel arang
9. Cat air
10. Berus warna
11. Kertas lukisan



Proses menghasilkan latar belakang
 1. Sediakan air di dalam bekas, tuangkan cecair bitumen yang dicampurkan dengan turpentin.



Proses mencelup kertas lukisan
 1. Ambil sehelai kertas lukisan, celupkan permukaan kertas ke dalam air.



Proses tindak balas air dan bitumen terhadap kertas lukisan
 1. Kelihatan kesan corak tidak terancang dihasilkan di atas kertas lukisan.



Cuba murid-murid gantikan media alternatif lain yang mempunyai sifat yang sama dengan bitumen dan kesan apa yang akan terhasil pada permukaan kertas lukisan itu. Bincangkan bersama murid-murid yang lain.



4

Proses Pengeringan

1. Keringkan kertas lukisan sebelum proses yang seterusnya.



5

Proses lakaran

1. Gunakan pensel arang untuk melukis subjek dengan menekankan ton dan kualiti garisan.



6

Proses perincian lukisan

1. Lukisan subjek yang telah siap dilukis dan diperincikan menggunakan pensel arang.



7

Proses melekat kepingan kotak

1. Tempal kepingan kotak ke atas lukisan sebagai bumbung dan sapukan bitumen ke atas kepingan kotak itu.
2. Warnakan latar belakang dengan cat air.



Proses akhir dan kemasan

1. Karya yang sudah siap dihasilkan perlulah dikemas dan dibingkaikan.



KOMUNIKASI/MENGHUBUNG KAIT



Pilih salah sebuah karya catan media campuran yang dihasilkan oleh pelukis tempatan dan buat pemerhatian melalui penerokaan media dan teknik yang digunakan oleh pelukis terbabit. Murid perlu mencatatkan pemerhatian dalam bentuk peta pemikiran atau jadual yang sesuai.



Video Teknik pualaman

SP 1.2.2 ANALISIS PERBANDINGAN MEDIA DAN TEKNIK**PEMILIHAN MEDIA DAN TEKNIK**

Pemilihan media dan teknik dalam penghasilan karya catan media campuran perlu dianalisis. Berdasarkan lakaran akhir, murid akan membuat keputusan untuk memilih media dan teknik yang sesuai untuk diaplikasikan dalam karya.

**Pemilihan media:**

Pemilihan media dalam karya ini adalah untuk menonjolkan budaya masyarakat setempat. Penggunaan motif flora dan fauna pada telur yang disusun secara berulang berjaya menyampaikan mesej tentang budaya masyarakat seperti pada eksperimentasi 2 catan media campuran.

**Pemilihan teknik:**

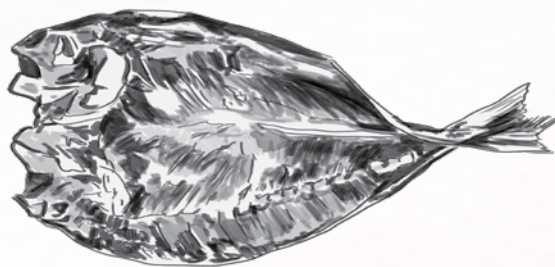
Pemilihan teknik pada penghasilan catan media campuran, juga amat bergantung kepada media yang dipilih. Sebagai contoh, di dalam eksperimentasi 1 catan media campuran, pelukis menggunakan teknik kolaj dengan gabungan akrilik dan kertas. Teknik kolaj yang dipilih juga bertujuan untuk menimbulkan kesan jalinan pada karya.

SP 1.2.3 HAL BENDA**Membuat lakaran awal hal benda pilihan dalam proses penghasilan karya catan media campuran**

Tema : Kehidupan Laut
 Kategori : Makanan
 Hal benda : Ikan, sotong, dan udang

KAJIAN HAL BENDA

Hal benda



Lukisan realistik



Hal benda



Lukisan realistik



Hal benda



Lukisan realistik

Anda telah bereksperimentasi dengan media dan teknik dalam modul ini. Sebelum menghasilkan catan media campuran, anda telah mempunyai idea berkaitan dengan catan media campuran yang ingin anda sampaikan. Melalui eksperimentasi tersebut, anda boleh mengaitkan pengalaman terhadap media, teknik, dan proses untuk penghasilan catan media campuran pada modul ekspresi.



AKTIVITI



PAK 21



MENGAPLIKASI



**IMBAS
DI SINI**



Mixed Media
Decorated
Easter Egg

Tajuk : Lakaran awal

Objektif : Murid dapat meneroka dan mengaplikasi kepelbagaian media melalui eksperimentasi pelbagai sumber yang terdapat di sekeliling kehidupan.

Langkah:

1. Murid dicadang untuk membuat lakaran awal idea hal benda yang berbentuk spontan bertujuan menjadi rujukan semasa proses menghasilkan catan media campuran.
2. Murid perlu merancang dan menyatakan alatan, media, bahan, teknik, dan proses yang bersesuaian untuk digunakan semasa proses penghasilan catan media campuran.
3. Hasilkan lakaran perkembangan idea dan buat analisa yang mengenainya dari aspek rupa, bentuk, media, teknik, dan proses.



**LATIHAN
PENGAYAAN**

1. Apakah perbezaan antara teknik kolaj dengan teknik fotomontaj?
2. Cari hal benda yang mempunyai nilai-nilai karektor dan kewarganegaraan. Berdasarkan pemilihan hal benda tersebut, cadangkan media, bahan, dan teknik yang sesuai untuk digunakan dalam menghasilkan catan media campuran.
3. Murid telah memilih sebuah karya pelukis yang menghasilkan catan media campuran. Jelaskan kesan visual yang terdapat dalam karya tersebut.



Khairudin Zainudin, **Selesa**, 2014
Media campuran atas kanvas, 162 cm x 116 cm

1.3 EKSPRESI KREATIF

PENGENALAN

Dalam Ekspresi Kreatif, murid akan dibawa meneroka, menjana idea dan menetapkan konsep untuk menghasilkan karya catan media campuran. Berdasarkan bahasa seni visual, murid akan mengaplikasikan segala bentuk kefahaman dan pengalaman sedia ada dengan meneroka media-media baharu dalam proses penghasilan karya.



STANDARD PEMBELAJARAN

- 1.3.1** Menjana idea dalam proses penghasilan karya catan media campuran.
- 1.3.2** Menghasilkan karya catan media campuran dengan menekankan aspek formalistik dan persembahan karya akhir.



1. Pemilihan tema catan media campuran

1.1. Tema catan media campuran ditentukan bersesuaian dengan mesej yang ingin disampaikan.

2. Pemilihan hal benda

2.1. Kesesuaian hal benda bergantung kepada tema yang dipilih.

2.1.1. Kajian kepelbagaian hal benda daripada tema yang sama dibuat dengan mengumpulkan foto-foto sebagai rujukan.

2.1.2. Digalakkan membuat kajian secara bertulis berkaitan hal benda melalui pembacaan daripada buku atau rujukan Internet.

Pemilihan hal benda bergantung kepada kecenderungan murid untuk menyampaikan mesej melalui tema yang diangkat.

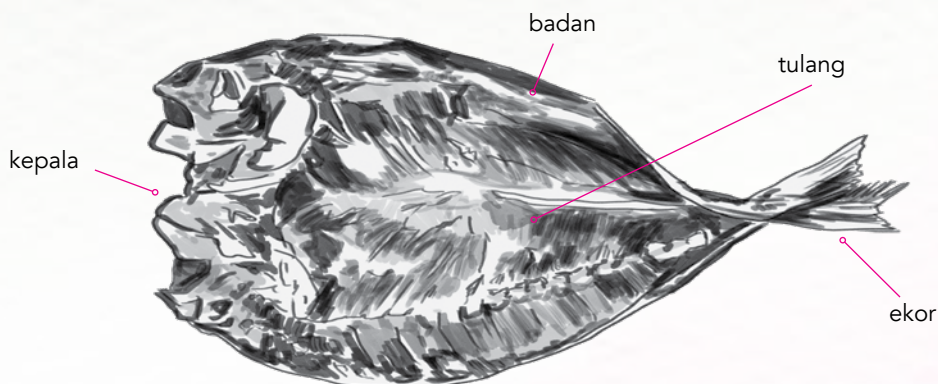
Dalam topik ini, pelukis menggunakan hal benda untuk mengangkat tema "kesukaran hidup". Ikan kering gelama dipilih bagi memberi kritikan sosial berkaitan masyarakat yang sukar meneruskan kehidupan semasa negara sedang bergelut dengan masalah ekonomi disebabkan wabak yang melanda dunia.



3. Kajian bentuk hal benda

3.1. Menghasilkan beberapa lakaran/lukisan realistik hal benda pilihan daripada pelbagai sudut pandangan.

Kajian perlu dijalankan kepada hal benda agar murid dapat mengenal pasti bahagian yang menarik dan sesuai untuk diperincikan. Ini penting supaya murid dapat menghayati dan meneroka bahagian hal benda tersebut sebelum menghasilkan karya.



Lakaran hal benda

4. Perkembangan idea

- 4.1. Hasil kajian bentuk hal benda diolah atau digayakan membentuk rupa yang baharu menggunakan teknik penambahan, pengurangan atau tindanan.

Sebelum membuat lakaran perkembangan idea, murid digalakkan mempunyai pelukis rujukan bagi penghasilan karya.

a) Idea dan konsep karya pelukis rujukan



Chooi Ling Keiong, *Which is Your Selection?*, 2001
Media campuran, 92.5 cm x 105 cm



Haziq Syawal, *Domination*, 2017,
Kolaj dan akrilik atas kanvas, 61 cm x 91.5 cm

b) Proses lakaran perkembangan idea

Proses penjaanaan dan perkembangan idea merupakan proses bagi menghasilkan beberapa lakaran untuk perkembangan idea seterusnya. Proses lakaran ini menggalakkan perkembangan idea yang baik malah dapat mengembangkan kemahiran lakaran pelukis. Semasa proses ini dilakukan, beberapa lakaran ikan kering gelama dihasilkan bagi melihat bentuk imej yang paling sesuai untuk diangkat dalam karya ini. Hasil lakaran yang dipilih akan dikembangkan lagi dalam proses kajian komposisi.



Lakaran 1



Lakaran 2



Lakaran 3

5. Kajian komposisi

5.1. Lakaran perkembangan idea digabungkan dalam proses kajian komposisi untuk mendapatkan pilihan lakaran akhir catan media campuran.

Proses penjanaan idea merupakan proses bagi menghasilkan beberapa lakaran atau konsep persembahan kepada catan media campuran. Lakaran komposisi dihasilkan untuk menyusun atur imej-imej yang terdapat dalam lakaran bagi meningkatkan kreativiti murid. Pada peringkat ini, kajian komposisi dibuat dengan memastikan komposisi menepati unsur seni dan prinsip rekaan.



Komposisi 1



Komposisi 2



Komposisi 3

6. Kajian warna

6.1 Kajian warna dilakukan bagi mendapatkan hasil warna terbaik dan sesuai bagi menyampaikan mesej dan tema. Sewaktu proses kajian warna ini, murid akan melihat gubahan pada warna untuk menyesuaikan perubahan ton dan mengubah perspektif warna bagi menyampaikan tema karya. Perspektif warna juga dapat mewujudkan kesan ilusi, jarak atau kedalaman pada karya. Selain daripada melihat pada warna, kajian ini juga dapat meningkatkan kemahiran murid dalam mengaplikasi warna.



Kajian warna 1



Kajian warna 2



Kajian warna 3



AKTIVITI



PAK 21

KOMUNIKASI/MENGHUBUNG KAIT



TMK

Pilih sebuah karya catan media campuran antarabangsa, nyatakan hal benda yang terdapat di dalam karya tersebut. Jelaskan dan bincangkan tiga kesan visual yang terdapat di dalam karya tersebut.

7. Pemilihan lukisan akhir catan media campuran

- 7.1. Pemilihan lukisan akhir daripada lakaran komposisi menitikberatkan kepada unsur bentuk, ruang, dan jalinan.



Lukisan pilihan karya akhir

8. Pemilihan media dan teknik



Alatan, media, dan bahan

1. Cat pelaka
2. Gam pvc
3. Cat akrilik
4. Kertas kadbod
5. Bitumen
6. Pensel
7. Berus
8. Gunting
9. Bekas warna
10. Surat khabar

Teknik

Kolaj dan basah atas kering

9. Penghasilan karya catan media campuran



1

Proses mewarna latar belakang

1. Sapukan cat pelaka atau akrilik putih pada kertas kadbod sebagai lapisan asas.



2

Proses menampal kertas

1. Tampil cebisan surat khabar pada kertas kadbod.



3

Proses melakar dan mewarna latar belakang

1. Sapukan warna putih yang nipis di atas tampalan kertas surat khabar.
2. Sapukan warna merah dan kuning sebagai latar belakang.



4

Proses melukis dan mewarna subjek

1. Lukis dan warnakan subjek.
2. Gunakan warna mengikut kesesuaian berdasarkan kajian warna yang telah dibuat.



5

Proses mewarna

1. Ulangi langkah yang sama dengan menggunakan warna gelap dan terang mengikut kesesuaian.



6

Proses mewarna

1. Warnakan bahagian tertentu dengan membuat perincian dengan memasukkan ton warna gelap dan terang.
2. Sapu bitumen untuk menimbulkan jalinan.
3. Gunakan pensel untuk menimbulkan bentuk subjek.

AKTIVITI

Tajuk : Seni berkarya

Objektif : Murid dapat menzahirkan idea dan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan catan media campuran.

Langkah-langkah:

1. Murid mengumpul dan menggunakan maklumat dari aktiviti perkembangan idea yang telah dilakukan sebelum ini bagi menjalankan aktiviti seterusnya.
2. Murid mencari karya pelukis sebagai rujukan, membuat lakaran, memperincikan maklumat atau imej catan media campuran yang akan dihasilkan. Seterusnya membuat langkah-langkah penghasilan karya sehingga proses akhir.
3. Murid diminta untuk membuat penetapan bahan, peralatan, dan teknik yang akan digunakan untuk menghasilkan catan media campuran.
4. Murid melabel proses kerja dalam lakaran perkembangan idea mengikut pemerinkatan.
5. Murid melakukan kemas terhadap karya.
6. Murid menjalankan proses apresiasi di dalam kelas.

10. Karya akhir



Proses akhir dan kemasan

1. Karya yang telah siap dihasilkan perlu dikemas dan dibingkaikan.

LATIHAN PENGAYAAN

1. Anda dan kumpulan anda akan menghasilkan sebuah catan media campuran yang bertemakan tamadun. Bincangkan, apakah kepentingan anda membuat kajian terhadap hal benda untuk menghasilkan catan tersebut?
2. Apakah tujuan anda membuat perincian terhadap hal benda yang dipilih?
3. Aspek perpaduan boleh diterjemahkan dalam karya seni visual. Cari karya pelukis catan media campuran yang mempunyai tema perpaduan. Bincangkan pernyataan ini berdasarkan olahan subjek dan kandungan karya.



Robert Rauschenberg, **Retroactive I**, 1963
Oil and silkscreen ink on canvas, 60.8 cm x 23 cm

1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN

PENGENALAN

Modul Seni Dalam Kehidupan, murid dikehendaki memahami dan membuat apresiasi karya yang telah dihasilkan dan satu karya pilihan sama ada secara bertulis ataupun secara lisan. Berdasarkan Model Kritikan Seni Edmund Feldman, murid diharapkan dapat membuat penghargaan, pengiktirafan dan penghayatan seni terhadap karya yang telah dihasilkan. Di samping itu, murid juga dapat berapresiasi tentang etika dan disiplin serta budaya pendokumenan sepanjang proses menghasilkan karya catan media campuran.



- 1.4.1** Membuat apresiasi hasil karya catan media campuran secara lisan atau bertulis.
 - (i) diskripsi
 - (ii) analisis
 - (iii) interpretasi
 - (iv) pertimbangan
- 1.4.2** Mengamalkan etika dan disiplin pengkayaan sepanjang proses penghasilan karya catan media campuran.
- 1.4.3** Mengamalkan budaya pendokumenan karya catan media campuran.

SP 1.4.1 APRESIASI DAN KRITIKAN

Kritikan seni bermaksud wacana tentang sesuatu karya seni yang akan mempengaruhi profesion pelukis, persepsi, dan daya apresiasi penghayat seni. Melalui topik kritikan seni ini, murid didedahkan dengan Model Kritikan Seni Edmund Feldman yang terkandung di dalamnya empat peringkat iaitu diskripsi, analisis, interpretasi, dan pertimbangan. Murid juga didedahkan dengan kritikan terhadap hasil karya yang dihasilkan dan juga karya pelukis tempatan sebagai rujukan.

KARYA 1

Pelukis : Haslin Ismail
 Tajuk : **Tulang Belut**
 Tahun : 2019
 Media : *Acrylic, graphite, chinese ink, interfacing fabric & paper collage on canvas*
 Tema : Kemanusiaan
 Teknik : Kolaj, lukisan, *shading, glazing, dan scumbling.*
 Stail : *Surrealism*
 Saiz : 122 cm x 153 cm

1. DISKRIPSI

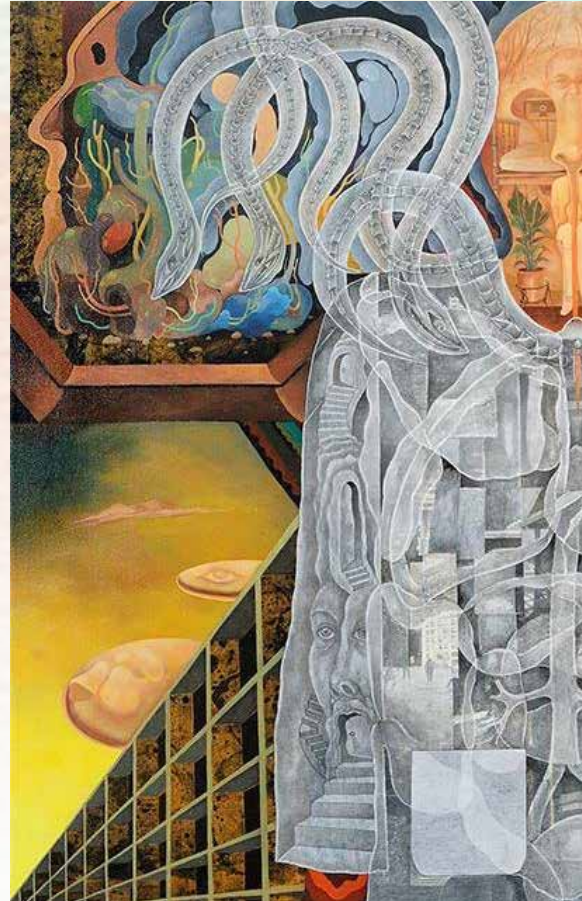
Karya ini bertajuk **Tulang Belut** dihasilkan dalam bentuk formalistik 2D pada tahun 2019. Saiz karya ini 122 cm x 153 cm. Media yang digunakan dalam menghasilkan karya ini ialah akrilik, *graphite*, dakwat cina, *interfacing fabric*, dan kolaj kertas atas kanvas.

Stail atau gaya seni yang dipaparkan adalah simbolis. Paparan formalistik karya seni catan kontemporari yang dipaparkan secara horizontal atau landskap.

2. ANALISIS

Karya ini bertemakan autobiografi daripada pengalaman kehidupan pelukis tersebut. Penggunaan imej belut merupakan nama jahitan leher baju Melayu Johor, manakala imej baju Melayu Johor pula dilukis dengan postur badan secara tegak. Antara unsur seni yang terdapat dalam karya tersebut adalah garisan, rupa, bentuk, jalinan, warna, dan ruang.

Jenis-jenis garisan dalam elemen seni garisan yang diaplikasikan adalah garisan beralun, garisan zig-zag, garisan tebal, dan garisan lurus. Jenis garisan beralun itu diaplikasikan pada bahagian struktur figura badan ikan belut dan figura manusia. Teknik yang digunakan ialah lorekan *shading, glazing, dan scumbling.*



3. INTERPRETASI

Karya ini memaparkan visual imej tulang belut sebagai lambang jahitan leher baju Melayu Johor. Imej baju Melayu Johor yang dilukis dengan bentuk figura badan manusia yang berdiri secara tegak dan kelihatan lut sinar yang dipaparkan dalam karya seni catan kontemporari tersebut adalah sebagai simbolik terhadap nilai-nilai kekeluargaan, tradisi, dan kecekalan. Di samping itu, pelukis ini menyampaikan mesej karya dengan menerapkan nilai-nilai kekeluargaan, tradisi, dan kecekalan menjadi seorang pelukis. Imej di sebelah kiri pemandangan awan yang dipaparkan di dalam karya tersebut adalah simbolik kepada angan-angan dan memori yang membawa semangat kepada pelukis.

4. PERTIMBANGAN

Berdasarkan paparan dan persembahan karya tersebut, jelas menunjukkan ianya adalah sebuah karya seni yang bernilai tinggi dan mempunyai nilai sentimental daripada penceritaan kehidupan. Pelukis menggunakan pertimbangan emosi iaitu melalui interpretasi autobiografi daripada pengalaman kehidupan pelukis tersebut sehingga menimbulkan elemen emosi dan jiwa yang sentimental. Oleh itu, mesej yang disampaikan oleh pengkarya ini telah berjaya menarik perhatian penghayat mengenai subjek sebagai simbolik dalam menyampaikan mesej dalam karya seninya.



- Tajuk** : Sesi Kritikan
Objektif : Murid dapat memberi maklum balas/refleksi daripada murid yang lain.
Aktiviti PAK21 : *Flag Line*
Bahan : Bendera daripada kertas warna.

Langkah-langkah:

1. Guru menunjukkan karya pelukis media campuran tempatan dan membuat sesi kritikan menggunakan Model Kritikan Seni Edmund Feldman.
2. Murid dibahagikan kepada 8 kumpulan dan diberikan peringkat kritikan sama ada diskripsi, analisis, interpretasi atau pertimbangan.
3. Murid berbincang dan menulis tentang dapatan atau isi penting kritikan berkaitan peringkat berdasarkan model kritikan dan menggantungkannya di *flag line*.
4. Guru meminta murid dari kumpulan yang berbeza untuk mengambil bendera di *flag line* dan membincangkan tentang dapatan mereka.

SP 1.4.1 APRESIASI DAN KRITIKAN



KARYA 2

Pelukis : Fadzil Arif
 Tajuk : **Ikan Kering Gelama**
 Tahun : 2020
 Media : Akrilik, tisu, surat khabar, gam pvc, pensel arang, dan kertas lukisan
 Teknik : Kolaj dan basah atas kering
 Tema : Makanan
 Stail : *Post impressionis*
 Saiz : 50 cm x 69 cm

1. DISKRIPSI

Karya seni yang bertajuk **Ikan Kering Gelama** merupakan sebuah karya catan media campuran yang divisualkan dalam bentuk 2D. Stail seni yang terdapat dalam karya catan tersebut adalah gaya seni *post impressionism*. Karya seni catan ini menggunakan media campuran iaitu media akrilik, arang pensel dan teknik kolaj daripada menggunakan media tisu dan surat khabar. Paparan bentuk formalistik karya seni catan tersebut diolah secara landskap.

2. ANALISIS

Terdapat penggunaan unsur seni yang dominan pada karya apabila penggunaan warna asas merah dan kuning mendominasinya. Garisan yang diaplikasi menimbulkan kesan jalinan yang ketara pada ikan kering. Penggunaan unsur bentuk organik jelas kelihatan apabila garisan tebal dan nipis dijalin menimbulkan kesan lembut pada karya. Prinsip imbalan tidak simetri (asimetri) dilihat pada keseluruhan paparan formalistik dalam karya seni ini.

3. INTERPRETASI

Interpretasi melalui karya seni yang bertajuk **Ikan Kering Gelama** yang dihasilkan ini menjadi simbol kepada "kesukaran hidup". Ikan kering merupakan kritikan sosial berkaitan masyarakat yang sukar meneruskan kehidupan semasa negara sedang bergelut dengan masalah ekonomi disebabkan wabak. Penggunaan warna merah dan kuning pula melihat kepada kelompok lapisan masyarakat yang masih mampu bermewahan sedangkan ada lapisan masyarakat yang terhimpit dalam kesukaran hidup. Simbolik warna merah mewakili semangat masyarakat yang dihimpit kesukaran dalam kehidupan disebabkan faktor ekonomi.

4. PERTIMBANGAN

Pelukis ini mempersembahkan hasil seni catan media campuran yang berkualiti tinggi. Karya catan ini telah mengaplikasikan unsur seni dan prinsip rekaan dalam pengkaryaan. Stail *post impressionism* berjaya dipersembahkan dengan baik dalam **Ikan Kering Gelama** menunjukkan kematangan pelukis mengolah subjek. Pelukis berjaya mempengaruhi pandangan estetik dalam pengkaryaan sekaligus mengangkat emosi audiens melalui media, teknik, dan proses yang digunakan.

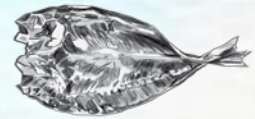
SP 1.4.2 ETIKA DAN DISIPLIN DALAM PENGKARYAAN

Etika dan disiplin adalah faktor yang penting dan garis panduan dalam proses menghasilkan karya catan media campuran. Ia meliputi perkara- perkara berikut:



Disiplin dan etika **sebelum** penghasilan karya

- Pemilihan tema mengenai kritikan sosial tentang kesukaran hidup masyarakat.
- Memilih dan membuat lakaran kajian hal benda mengenai ikan kering gelama amat penting untuk mendapat hasil karya yang asli.



Disiplin dan etika **semasa** penghasilan karya

- Memahami bahasa seni visual berdasarkan olahan lakaran perkembangan idea.
- Memilih alatan, media, bahan dan teknik yang tepat.
- Proses penghasilan perlu mengutamakan keselamatan jika menggunakan mesin dan alatan tajam.
- Murid perlu mempunyai disiplin yang tinggi, sabar dan tekun dalam menghasilkan karya yang berkualiti.
- Perkembangan idea dengan membuat beberapa lakaran, kajian rupa dan bentuk hal benda untuk memupuk sifat ingin tahu dan kreatif.
- Menjadikan pelukis dan karya rujukan sebagai panduan untuk menghasilkan karya berkualiti.



Disiplin dan etika **selepas** penghasilan karya

- Lakaran perkembangan idea perlu disimpan di dalam portfolio.
- Membuat kemasan karya yang telah siap.
- Membuat pameran untuk menghargai karya yang dihasilkan.
- Menyampaikan mesej kepada masyarakat melalui aktiviti pameran.
- Menjadikan karya seni sebagai sumbangan untuk masyarakat.



Khairuddin Zainudin,
Taiwan, I Lost My Words, 2015
Media campuran, 152 cm x 230 cm

Aktiviti : Forum Seni

- Murid mengadakan program forum seni untuk berbincang dan bertukar-tukar pendapat mengenai karya catan media campuran Khairuddin Zainuddin, **Taiwan, I Lost My Words**.
- Murid perlu menjalankan program forum seni untuk membincangkan tentang etika dan disiplin dalam penghasilan karya tersebut.
- Murid diminta untuk memahami dan menghuraikan etika dan disiplin berdasarkan karya tersebut mengenai proses penghasilan karya dan garis panduan ketika menggunakan pelbagai alatan, bahan, media, teknik, dan proses.
- Murid akan mendengar dan mencatatkan maklumat semasa program berlangsung dan bertukar pendapat.

SP 1.4.3 PENDOKUMENAN

Dokumentasi bermaksud bukti atau keterangan tentang sesuatu perkara yang dilakukan. Pendokumenan yang sistematik membantu melancarkan lagi pengurusan dalam berkarya. Budaya pendokumenan catan media campuran dapat memupuk nilai dan disiplin terhadap pengkaryaan dalam kalangan murid. Pendokumentasi memerlukan komitmen yang tinggi dari segi masa, konsistensi, dan terancang. Murid perlu jelas terhadap objektif penyediaan dokumentasi dan objektif bagaimana cara menyimpan bahan yang akan dinilai.

TATACARA PENDOKUMENAN CATAN MEDIA CAMPURAN

Apakah yang terdapat dalam pendokumenan catan media campuran?

1. Koleksi hal benda.
2. Lakaran kajian hal benda.
3. Lakaran perkembangan idea.
4. Lakaran kajian komposisi.
5. Lakaran kajian warna.
6. Koleksi gambar catan media campuran.
7. Dokumen-dokumen lain yang berkaitan.

PROSES PENGHASILAN

1.	Sediakan folio bersaiz A3 untuk menyimpan semua dokumen. Pastikan folio perlu dibuat pembahagian agar mudah rekod disusun secara kemas dan teratur. Rekodkan nombor fail di bahagian atas sebelah kiri fail agar mudah dicari di masa hadapan.
2.	Lekatkan kajian atau pembacaan murid berkaitan hal benda pilihan di atas kertas bersaiz sama. Rekodkan menggunakan nombor secara berturutan mengikut proses yang sepatutnya seperti A1, A2, dan A3.
3.	Masukkan lakaran kajian hal benda, lakaran perkembangan idea, lakaran komposisi, dan lakaran akhir karya. Rekodkan menggunakan nombor secara berturutan mengikut proses yang sepatutnya seperti B1, B2, dan B3.
4.	Ambil gambar proses pembuatan catan yang dihasilkan. Cetak dan tampalkan di atas kertas yang sama saiz. Rekodkan menggunakan nombor secara berturutan mengikut proses yang sepatutnya seperti C1, C2, dan C3.
5.	Rekodkan dokumen menggunakan borang penyimpanan dokumen dan masukkan ke dalam folio mengikut bahagian yang telah disediakan. Lekatkan borang penyimpanan dokumen di bahagian awalan folio.
6.	Simpan di tempat yang selamat.



Contoh Pameran Catan Media Campuran

AKTIVITI



Tajuk: Pameran



Objektif

Memahami dan menghayati hasil karya catan media campuran melalui aktiviti pameran.

Bahan

Hasil karya pelajar dan dokumentasi bahan seperti lakaran, proses kerja, dan perkembangan idea.

Langkah-langkah

1. Murid merancang membuat pameran karya seni catan media campuran di ruang pameran.
2. Murid membuat pemerhatian terhadap hasil karya murid-murid lain.
3. Murid mengemukakan pendapat melalui pengalaman dan pengamatan terhadap karya.

AKTIVITI

Tajuk: Pendokumenan Karya

Objektif

Murid dapat mempelajari tentang nilai melalui pembelajaran yang dijalankan.

Aktiviti PAK21

Fan-N-Pick

Langkah-langkah

1. Guru menyediakan soalan dalam bentuk kad berkaitan pendokumenan karya.
2. Kad disusun membentuk kipas.
3. Murid dipilih untuk mencabut kad dan menjawab soalan atau memberi pendapat yang diminta dalam kad arahan.
4. Jika murid betul, murid diberikan pujian. Jika salah, murid diberikan motivasi untuk terus berusaha.

LATIHAN PENGAYAAN

1. Apakah maksud estetika dalam karya catan media campuran?
2. Berdasarkan karya Haslin Ismail, *Muse and Reverie*, huraikan karya tersebut berdasarkan Model Kritikan Seni Edmund Feldman.
3. Apakah kepentingan membina portfolio semasa proses menghasilkan catan media campuran?



IMBAS
DI SINI

IMBAS UNTUK
MENJAWAB SOALAN
OBJEKTIF



Haslin Ismail, *Muse and Reverie*, 2012
Mixed media on board, 213 cm x 152 cm

LATIHAN AMALI

1) Projek berkumpulan bertiga-tiga

Hasilkan sebuah catan media campuran merujuk stail pengkaryaan salah seorang pelukis catan media campuran tempatan pilihan anda. Karya perlulah dihasilkan berpandukan spesifikasi di bawah:

Saiz karya : 50 cm x 38 cm
Tema : Alam semula jadi
Stail : *Surrealism*
Media : Minimum dua media konvensional
Teknik : Bebas

2) Projek individu

Hasilkan catan media campuran merujuk stail pengkaryaan salah seorang pelukis catan kontemporari media campuran tempatan. Karya perlulah dihasilkan berpandukan spesifikasi di bawah:

Saiz karya : 50 cm x 38 cm
Tema : Kitar semula
Stail : *Surrealism*
Media : Minimum dua media
Teknik : Bebas

PROJEK FOLIO

Hasilkan sebuah catan media campuran berdasarkan spesifikasi berikut:

Saiz karya : 50 cm x 38 cm
 Tema : Alam semula jadi
 Stail : *Surrealism*
 Media : Sekurang-kurangnya dua media
 Teknik : Bebas

Garis panduan

1. Kulit folio

- Gunakan kadbod bersaiz A2.
- Folio mengandungi 2 poket di belakang dan dalam folio. Saiz poket perlu kecil sedikit daripada saiz A3.
- Tuliskan maklumat wajib di bahagian hadapan folio seperti nama, angka giliran, tingkatan dan nama sekolah menggunakan huruf bercetak.
- Murid bebas menggunakan kreativiti sendiri untuk menghasilkan pembahagi ruang di dalam folio bagi memudahkan simpanan dokumen.

2. Kajian

- Membuat kajian perpustakaan berkaitan hal benda, maklumat media, teknik, dan proses penghasilan karya.
- Mengumpul koleksi keratan akhbar, majalah, cetakan maklumat daripada rujukan manual, atau Internet.
- Membuat catatan ringkas atau catatan daripada gambar foto.

3. Lakaran

- Lakaran perlu dibuat bermula daripada proses awal lakaran hal benda sehinggalah proses lakaran karya akhir. Rujuk bahagian persepsi estetik.

4. Perkembangan idea

- Pilih lakaran akhir dan lukis lakaran dari pelbagai sudut pandangan.
- Hasilkan kajian komposisi dan kajian warna.

5. Maklumat tentang karya

- Hasilkan catan media campuran menggunakan media dan teknik yang dipilih menggunakan proses yang sesuai.
- Rakamkan gambar atau video proses penghasilan.

6. Maklumat tambahan

- Simpan semua dokumentasi bertulis atau lakaran agar mudah dirujuk di masa hadapan.
- Lengkapkan halaman folio berkaitan kandungan, kos perbelanjaan, dan penghargaan.

7. Persembahan

- Lapik karya catan dengan kadbod dan bingkaikan dengan tetingkap kadbod.
- Persembahan hasil karya perlu dilakukan dalam pameran yang dianjurkan oleh murid.
- Persembahan folio perlu kreatif dan menitikberatkan unsur kekemasan dan estetik.

SENI HALUS 2D

MODUL 2 CETAKAN ALTERNATIF



Organisasi kandungan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentafsiran dalam bidang ini disusun berasaskan kepada empat standard kandungan, iaitu:

2.1 PERSEPSI ESTETIK

- 2.1.1 Menghuraikan Bahasa Seni Visual berdasarkan media, teknik, dan proses yang terdapat pada sesebuah karya cetakan alternatif.
- 2.1.2 Menginterpretasi tema, konsep, dan stail yang terdapat pada sesebuah karya cetakan alternatif.

2.2 APLIKASI SENI

- 2.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya cetakan alternatif.
- 2.2.2 Membanding beza kelebihan dan kesesuaian pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya cetakan alternatif.
- 2.2.3 Membuat lakaran awal *subject matter* (hal benda) pilihan dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya cetakan alternatif.

2.3 EKSPRESI KREATIF

- 2.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya cetakan alternatif.
- 2.3.2 Menghasilkan karya cetakan alternatif dengan menekankan aspek formalistik dan persembahan karya akhir.

2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN

- 2.4.1 Membuat apresiasi hasil karya cetakan alternatif secara lisan atau bertulis berdasarkan:
 - (i) diskripsi
 - (ii) analisis
 - (iii) interpretasi
 - (iv) penilaian
- 2.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan sepanjang proses penghasilan cetakan alternatif.
- 2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan cetakan alternatif.



Shahrul Jamili, **Metalanguage XVI**, 2017
Etched on aluminium plat, 119 cm x 74 cm



Shahrul Jamili, **Metalanguage XIX**, 2017
Etched on aluminium plat, 120 cm x 74 cm



Shahrul Jamili, **Metalanguage XX**, 2017
Etched on aluminium plat, 119.5 cm x 75 cm



Faizal Suhif, **Hutan Batu**, 2017
Monoprint dan cat minyak atas kanvas, 153 cm x 122 cm

2.1 PERSEPSI ESTETIK

PENGENALAN

Dalam modul ini, murid akan dapat menghuraikan Bahasa Seni Visual berdasarkan media, bahan, alat, teknik, dan proses yang terdapat pada sesebuah karya cetakan alternatif. Murid akan dapat menginterpretasi tema, konsep, dan stail yang terdapat pada sesebuah karya cetakan alternatif.

CETAKAN ALTERNATIF

Perkembangan seni cetak tanah air telah berubah kepada pelbagai gaya persembahan hasil gabungan teknik cetakan dan media yang pelbagai. Cetakan alternatif merupakan kesan daripada perubahan bentuk dan tafsiran seni cetak konvensional. Oleh itu, cetakan alternatif mempunyai pelbagai kaedah baharu, gabungan dan pengolahan dari aspek media, teknik, dan manipulasi ruang fizikal, cahaya, dan bayang yang berbeza dengan kaedah konvensional.

Maka, pelukis perlu menguasai teknik dan prinsip asas cetakan sebelum menghasilkan karya dalam bidang cetakan alternatif. Ini disebabkan oleh cetakan alternatif merujuk kepada karya yang dihasilkan menggunakan kaedah cetakan konvensional namun tidak mengikut kepada disiplin cetakan yang telah ditetapkan.



Robert Rauschenberg, **Rauschenberg**, 1979
Offset-lithograph on heavy paper, 80 cm x 60 cm

PERKEMBANGAN SENI CETAKAN

Cetakan Kayu (*Woodblock printing*)

Cetakan kayu merupakan teknik percetakan teks, imej, atau corak yang digunakan secara meluas di Asia Timur terutamanya di negara China. Teknik ini pertama kali muncul di China pada kurun ke-8. Menjelang abad ke-14 masihi, cetakan mono blok kayu buatan tangan mula berkembang di Eropah. Ketika itu, cetakan yang dihasilkan adalah warna hitam putih sahaja dan digunakan untuk mencetak bahan yang berkaitan dengan pendidikan, keagamaan, propaganda, dan tekstil untuk pakaian.

Pada abad ke-15 pula, penggunaan warna dalam cetakan telah diperkenalkan dan berkembang sehingga munculnya pelbagai karya yang menarik dan berkualiti. Manakala pada kurun ke-16, seni cetakan muncul dan mencapai status sebagai satu bentuk seni yang penting sebagai contoh penghasilan karya Albrecht Durer dan karyawan seni dari Eropah Utara.



Sutra Intan, buku pencetakan lama, diterbitkan pada 868 AM sewaktu Dinasti Tang (618 – 907)



Albrecht Durer, **Melencolia I**, 1514
Engraving, 24 cm x 18.5 cm

Cetakan Gurisan Asid (*Etching*)

Cetakan gurisan asid pertama kali digunakan pada awal kurun ke-16 setelah diketahui asid boleh digunakan untuk mengguris imej pada kepingan logam. Rembrandt Van Rijn, Francisco Goya dan Pablo Picasso adalah antara pelukis yang menggunakan teknik ini untuk menghasilkan sebahagian daripada karya utama mereka.



Rembrandt Van Rijn, **Landscape with Three Gabled Cottages Beside a Road**, 1650
Etching and drypoint, 16.2 cm x 20.5 cm

Cetakan Litografi/Planografi

Cetakan litografi dicipta pada tahun 1798 oleh Aloys Senefelder. Cetakan ini menggunakan batu kapur sebagai blok untuk menghasilkan imej cetakan. Pada tahun 1890-an, telah muncul karya yang penuh artistik dalam bentuk warna oleh Pierre Bonnard dan Henri de Toulouse-Leutrec.



Pierre Bonnard, **The White Review**, 1894
Lithographed poster, 81 cm x 62.5 cm

Cetakan Sutera Saring/Serigrafi

Pada sekitar tahun 1930-an, beberapa pelukis Amerika Syarikat memulakan hasil karya dengan menggunakan teknik cetakan sutera saring. Kelebihan cetakan ini ialah imej yang dihasilkan adalah lebih tepat. Penghasilan cetakannya mempunyai rupa atau bentuk yang lebih kemas. Pada 1960-an, cetakan sutera saring mempunyai pengaruh yang besar, terutama kepada pelukis *Pop Art* seperti Andy Warhol, Arthur Okamura, Robert Rauschenberg, dan Roy Lichtenstein.



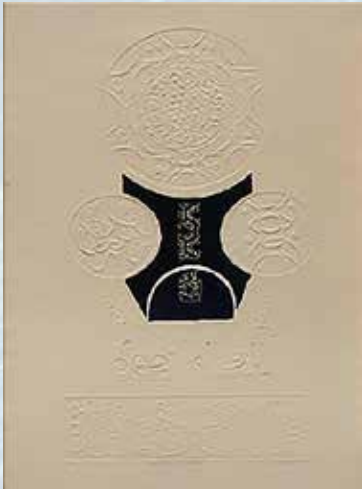
Andy Warhol, **Kimiko Power**, 1981
Acrylic and Screen Print on Lenox Museum Board,
91.4 cm x 91.4 cm



Cetakan 3D ialah satu proses menghasilkan objek tiga dimensi (3D) dalam pelbagai bentuk dan saiz daripada model digital. Cetakan 3D dihasilkan dengan menggunakan mesin pencetak 3D yang berfungsi dengan mengikut arahan digital daripada komputer untuk mencetak objek menggunakan bahan-bahan seperti plastik, seramik, dan logam.

MENGENAL SENI CETAKAN ALTERNATIF

Pada tahun 1990, berlaku transformasi pada seni halus di Malaysia termasuklah seni cetakan. Cetakan alternatif mula mendapat wadah baharu dengan kemunculan ramai pelukis dengan penerokaan yang lebih meluas. Perkara ini dibuktikan dengan berlakunya beberapa pameran alternatif seperti 'Alternative Printmaking' 1995, Pameran Okir (2007), 'Go Block' 2009, Pameran Samudra (2009), Pameran PAIP, (2010) dan Pameran 'Down of Extended Printmaking' (2016). Mereka terdiri daripada Juhari Said, Kim Ng, dan Izan Tahir. Kini, semakin ramai pelukis muda yang berkecimpung menghasilkan seni ini antaranya Faizal Suhif, Samsudin Wahab, Shahrul Jamili, dan Sahibis Md Pandi.

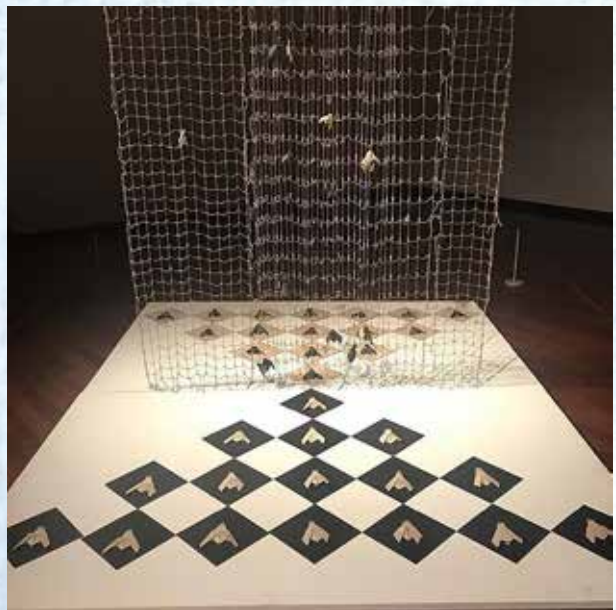


Karya ini merupakan karya gabungan teknik konvensional (*etching*) dan *emboss* yang mempunyai edisi dalam penghasilannya. Karya ini dianggap sebagai karya alternatif disebabkan gabungan teknik, selaras dengan apa yang dikatakan oleh tiga badan yang bertanggungjawab dalam seni cetakan konvensional iaitu *Third International Congress of Plastic Art*, *Print Council of America*, dan *French National Committee* yang menolak teknik selain seni cetakan timbul, benam, sutera saring, dan lithografi.

Chew Teng Beng, **The Origin of Writing**, 1970
Emboss and etching, 70 cm X 49.5 cm

Penerangan cetakan alternatif pada karya:

1. Penggunaan kertas yang dihasilkan berbentuk origami yang dibuat dalam ukuran yang sama dan berlaku teknik pengulangan. Origami kertas disusun di atas petak-petak seperti papan catur.
2. Penggunaan jahitan pada tali yang mempunyai ukuran yang sama menunjukkan teknik pengulangan. Tali digantung dibahagian tengah seperti jaring ikan.



Ponir Amin, **Alibi Catur Pulau Bidong**, 1980
Media campuran, 750 cm X 750 cm

PELUKIS TEMPATAN 1



JUHARI SAID

JUHARI SAID mendapat pendidikan di Universiti Teknologi MARA dari 1979 hingga 1983. Beliau memenangi anugerah Permodalan Nasional Berhad dan seterusnya Hadiah Utama dalam kategori seni cetak dalam Salon Malaysia pada tahun 1991. Pada tahun 1993, beliau mewakili Malaysia ke bengkel ASEAN di Manila. Pada tahun yang sama beliau dianugerahkan geran penyelidikan di Paris oleh kerajaan Perancis.

Pada tahun 1994, *Japan Foundation* telah menganugerahkan beliau geran penyelidikan untuk mempelajari seni cetak tradisional Jepun di Tokyo di bawah bimbingan seniman Yoshisuke Funasaka. Pada tahun 2008 pula, beliau dilantik sebagai Ahli Cipta atau *Creative Fellow* di Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang. Beliau juga merupakan pemenang Anugerah Karyawan Seni 2009, Kementerian Perpaduan, Kebudayaan, Kesenian, dan Warisan Malaysia. Pada 2011, beliau dilantik sebagai karyawan tamu di Universiti Malaya.

Sehingga ke hari ini, Juhari telah mengadakan lebih sepuluh pameran solo, dan menyertai lebih seratus pameran di peringkat kebangsaan dan antarabangsa. Selain daripada berkarya, beliau juga aktif sebagai penggerak seni untuk program Yayasan Raja Muda Selangor.



Juhari Said, **Running Figures**, 2015
Cat minyak atas kayu, 244 cm x 396 cm



Juhari Said, **Seorang Pahlawan, Rupawan dan Seorang Lelaki**, 2018
Porcelain, acrylic and washi, 35.5 cm x 193 cm (Triptych)

PELUKIS TEMPATAN 2

FAIZAL SUHIF



Faizal Suhif berkelulusan Seni Halus dari UiTM Melaka (2002-2006) dan menyambung pengajian Sarjana Seni Halus di UiTM Shah Alam pada tahun 2013 dalam pengkhususan Seni Cetakan. Faizal Suhif merupakan pelukis prolifik yang aktif dalam pengkaryaan cetakan alternatif di Malaysia.

Seni Faizal Suhif adalah cetusan dari alam. Dengan memfokuskan ekspresi visualnya dalam dunia semula jadi, beliau menggunakan subjek organik seperti sayur-sayuran, ubi kayu, lava, benih, kerikil, dan serangga dengan tujuan menarik penonton ke ruang dan hubungan antara manusia, alam dan seni. Beliau mengeksperimentasi gabungan teknik tekanan ke atas permukaan kanvas dalam proses cetakan, medium tanah, dan corak tanah. Beliau mengaplikasi teknik dan kaedah ciptaannya sendiri seperti cetakan blok daripada potongan simen di dalam karyanya.

Sehingga kini, beliau telah mengadakan 9 pameran solo dan menyertai lebih 100 pameran di Malaysia, Bangladesh, Amerika Syarikat, Paris, Jepun, Jerman, Singapura, Indonesia, Macau, Beijing, Macedonia, dan Turki.



Faizal Suhif, **Hidup Merumpun**, 2018
Monoprint and stencil, 250 cm x 152 cm (Triptych)

PELUKIS TEMPATAN 3

SABIHIS MD PANDI



Sabihis Md Pandi mendapat pendidikan diploma dalam bidang Seni Halus di UiTM Machang, Kelantan pada tahun 2009. Seterusnya menyambung pelajaran pada peringkat Sarjana Muda dengan kepujian Seni Halus di UiTM, Shah Alam pada tahun 2012. Beliau merupakan pelukis cetakan yang aktif dalam menghasilkan karya cetakan alternatif.

Kebanyakan tema yang dihasilkan dalam karya beliau berunsurkan kritikan sosial. Karya-karya yang dihasilkan berkonsepkan gaya pop surealis. Beliau selalu menghasilkan karya dengan menggunakan teknik cetakan kayu. Beliau menjadikan blok kayu sebagai sebahagian daripada karya.

Sepanjang pembabitan dalam dunia seni beliau pernah memenangi Anugerah *Young Gun* pada tahun 2017. Karyanya juga pernah dipamerkan di Muzium Seni Gwangju, Korea pada tahun 2016.



Tiger Hunt' After Peter Paul Rubens, 2019
Woodcut print on canvas, 63 cm x 122 cm

PELUKIS ANTARABANGSA

ANDY WARHOL



Andy Warhol mendapat pendidikan di *Schenley High School* pada tahun 1945. Seterusnya mendapat pendidikan seni secara formal di *Carnegie Institute of Technology* (kini Carnegie Mellon University) di Pittsburgh dalam bidang seni komersial. Beliau merupakan seorang pelukis seni cetak, seni catan dan pembuat filem dalam pergerakan aliran seni *Pop Art*.

Beliau sering menggunakan kaedah cetakan sutera saring (*silk-screen*) yang menjadi asas kepada karya lukisannya. Karya-karyanya lebih kepada penerokaan hubungan antara ekspresi artistik, iklan, dan budaya selebriti yang berkembang pada tahun 1960-an. Ia merangkumi pelbagai media, termasuk lukisan, layar sutera, fotografi, filem, dan patung. Beberapa karya cetakan sutera saring beliau yang terkenal ialah *Campbell's Soup Cans* (1962) dan *Marilyn Diptych* (1962).



Andy Warhol, **Do it Yourself (Seascape)**, 1962
Acrylic, pencil, and Letraset on linen, 137.8 cm x 183.5 cm



Andy Warhol, **Small Torn Campbell's Soup Can (Pepper Pot)**, 1962
Mixed media on linen, 182.8 cm x 137.1 cm



AKTIVITI



TMK

Tajuk: Kenali pelukis

Pilih tiga orang tokoh seni halus tempatan atau luar negara yang banyak berkarya menggunakan teknik cetakan. Bincangkan hasil-hasil karya mereka berdasarkan:

- Biodata tokoh
- Pemilihan subjek
- Gaya dan teknik
- Penggunaan warna



PAK 21

KOMUNIKASI/MENHUBUNGKAIT

SP 2.1.1 BAHASA SENI VISUAL

KARYA 1

UNSUR SENI



PEMERHATIAN PADA
KARYA/MENGANALISIS



Pelukis : Muhammad Izzat Azman
Tajuk : **Siapakah Kita di Dalam Diri Kita?**
Tahun : 2017
Media : Papan MDF dan akrilik
Teknik : Cetakan ukiran kayu
Saiz : 61.5 cm x 82 cm x 3 panel

GARISAN

Unsur garisan dilihat mendominasi pada imej. Perincian garisan dapat dilihat pada keseluruhan raut wajah subjek dengan garisan nipis, tebal, dan melengkung untuk menonjolkan imej pada bahagian rambut dan kening. Garisan terhasil ketika proses mengukir menggunakan teknik ukiran kayu.

WARNA

Penggunaan warna penggenap sebagai latar iaitu merah dan hijau tanpa ton memberi kesan timbul terhadap imej subjek yang dominan disebabkan teknik ukiran yang digunakan.

JALINAN

Kesan jalinan tampak jelas kelihatan pada cetakan kayu di atas kanvas dalam karya tersebut terutama kesan pada bahagian permukaan imej subjek. Pengulangan unsur garisan membantu mencipta jalinan tampak terutama sekali pada bahagian garisan dan lorekan hasil daripada kesan cetakan dengan penggunaan teknik ukiran kayu.



PRINSIP REKAAN



IMBANGAN

Imbangan simetri dilihat dalam karya melalui pembahagian ruang secara simetri menggunakan media akrilik yang berwarna merah dan hijau. Imbangan simetri juga dapat dilihat melalui konsep perletakan figura yang saling berpandangan ke arah figura yang berada di tengah.



PENEGASAN

Prinsip penegasan dapat dilihat melalui komposisi karya apabila susun atur figura diletakkan di tengah sebagai titik tumpu dalam karya. Kesan penegasan ini menguatkan tema yang ingin disampaikan.



KONTRA

Penggunaan warna akrilik berupaya menimbulkan prinsip kontra apabila akrilik putih diaplikasi pada belon kata yang memberi kesan kontra pada warna hijau dan merah. Prinsip kontra juga dilihat pada pembahagian karya apabila warna hijau dan merah diletakkan bersebelahan. Selain daripada itu, penggunaan teks dalam belon kata menjadi kontra kerana cara penyampaian yang berbeza terhadap karya iaitu elemen visual dan teks.

KARYA 2

UNSUR SENI



Pelukis : Muhammad Izzat Azman
 Tajuk : **Hikayat Harimau Jadian**
 Tahun : 2018
 Media : Pen lukisan, akrilik, dan papan
 Teknik : Ukiran kayu, teknik *cross hatching*, dan teknik *scumbling*
 Saiz : 60.96 cm x 30.48 cm (setiap panel)

**WARNA**

Melalui penggunaan teknik *cross hatching*, kesan positif dan negatif ditonjolkan ke atas warna yang bertemakan warna-warna Jalur Gemilang iaitu warna merah, kuning, biru, dan putih.

GARISAN

Kesan garisan paling dominan dilihat pada penggunaan media pen lukisan pada imej harimau.

RUPA

Rupa organik dilihat pada harimau hasil daripada penggunaan teknik *cross hatching* dan media pen lukisan.

JALINAN

Kesan jalinan tampak dilihat pada karya hasil daripada penggunaan media, akrilik, dan pen lukisan. Kesan pada penggunaan pen lukisan menonjolkan kesan kasar pada rupa harimau yang dihasilkan.

PRINSIP REKAAN



KESATUAN

Gabungan penggunaan elemen seni, media, dan teknik yang terdapat dalam karya menimbulkan prinsip kesatuan pada karya.

KEPELBAGAIAN

Prinsip kepelbagaian ditimbulkan secara teliti melalui penggunaan garisan bagi menimbulkan imej harimau bertujuan menyampaikan tema. Kepelbagaian warna juga digunakan sesuai dengan keperluan untuk mengangkat tema karya.



HARMONI

Garis kasar dan nipis menghasilkan jalinan pada harimau dan menimbulkan prinsip harmoni apabila teknik ukiran digunakan secara berulang dalam pelbagai saiz. Komposisi subjek utama dengan imej pembalikan cerminan dan latar yang menggunakan media berbeza menjelaskan prinsip harmoni yang dinamik.



IMBANGAN

Imbangan simetri dapat dilihat jelas dalam karya ini. Kedudukan imej harimau yang sama ukuran diletakkan pada panel yang sama antara kiri dan kanan karya. Komposisi subjek dalam susunan pembalikan cerminan menguatkan lagi kesan imbangan simetri pada karya.

SP 2.1.2 TEMA, KONSEP DAN STAIL



MENGHUBUNG KAIT



KARYA 1

Pelukis : Muhammad Izzat Azman

Tajuk : **Masih Belum Sempurna**

Tahun : 2019

Media : Cetakan kayu, akrilik,
dan kanvas

Teknik : Ukiran kayu, cetakan
kayu, dan *scumbling*

Tema : Perjalanan Kehidupan
Manusia

Konsep : Cetakan atas papan MDF

Stail : *Pop Surrealism*

Saiz : Dimensi pelbagai /
variasi

Proses

1. Membuat kajian hal benda dan tema.
2. Memilih peralatan, media, dan bahan iaitu papan MDF, kanvas, perspek, cat minyak, berus cat, turpentin dan thinner.
3. Bancuh cat minyak dengan turpentin dan thinner seterusnya sapu ke atas papan MDF dan keringkan.
4. Lukis rupa bentuk oktagon dan imej ikan koi pada papan MDF.
5. Potong bentuk oktagon dan buat ukiran imej ikan koi.
6. Lekatkan kain kanvas ke atas papan MDF yang tidak diukir. Sapukan cat akrilik di atas kanvas.
7. Sapu dakwat ke atas papan perspek kemudian cetak di atas kanvas untuk mendapatkan kesan imej.
8. Sapu dakwat ke atas papan MDF untuk mendapatkan kesan imej ukiran.
9. Keringkan hasil cetakan selama sehari.

Interpretasi Karya

Karya seni yang bertajuk **Masih Belum Sempurna** adalah sebuah karya seni yang membicarakan tentang potret diri kita sendiri sebagai seorang insan yang mempunyai pelbagai jenis pemikiran, ideologi, falsafah, sifat dan ragam atau perangai. Karya seni ini juga menjadi refleksi atau cerminan diri dan masyarakat sekeliling kita kerana setiap panel daripada karya seni ini mempunyai maksud yang tersurat dan tersirat sehingga apabila kita fikirkan semula maksud tersebut mempunyai refleksi kepada diri. Karya seni ini dipertonton untuk menimbulkan banyak persoalan yang akan bermain dalam pemikiran audiens atau menjadi tanda tanya melalui paparan bentuk formalistik yang berbentuk oktagon. Audiens yang melihat karya seni tersebut akan dibiarkan mencari jawapan atau rahsia dibalik fungsi, simbolik dan makna yang tersurat dan tersirat.



KARYA 2

Pelukis : Shahrul Jamili
 Tajuk : **Le Masque
(Kluster politik)**
 Tahun : 2020
 Media : Aluminium
 Teknik : Gurisan dan lipatan
 Tema : Kritikan sosial
 Konsep: Cetakan media baharu
 atas arca dinding
 Stail : *Pop Art*
 Saiz : 117 cm x 64 cm

Proses

1. Menghasilkan stensil sebagai acuan karya.
2. Merancang kedudukan imej bersesuaian dengan komposisi selepas proses melipat selesai.
3. Memindahkan imej akhir ke atas aluminium menggunakan teknik stensil.
4. Proses celupan asid dilakukan sebanyak 3 kali pada tempat yang sama bertujuan untuk menghasilkan saiz ke dalaman yang berbeza.
5. Ukur hasil cetakan untuk membentuk saiz lipatan.
6. Lipat pada permukaan yang telah diukur.

Interpretasi Karya

Karya gurusan atas aluminium ini menggunakan istilah Perancis - *Le Mask* mempamerkan imej wang kertas (RM1 dan RM1000). Karya mengangkat tema kesan kepada ekonomi sejagat ketika negara dilanda musibah. Wang kertas RM1 merupakan sindiran pada sikap dan perilaku peniaga yang tamak ketika negara sedang berhadapan dengan isu Covid-19. Manakala, wang kertas RM1000 pula mengangkat sejarah tahun 1999 apabila kerajaan mula menamatkan penggunaan wang kertas tersebut. Ia bertujuan mengekang ketamakan pelabur yang membuat pelaburan ke luar negara ketika negara sedang berhadapan dengan isu kemelesetan ekonomi. Penggunaan imej bangunan Parlimen sebagai latar belakang karya melambangkan kepada dominasi kuasa pada ekonomi negara. Sebagai contoh, ketetapan denda kepada rakyat yang ingkar mengikut peraturan Perintah Kawalan Pergerakan semasa isu COVID-19 melanda.

KARYA CETAKAN ALTERNATIF



Izan Tahir, **Face Off Grey**, 2008
Paper mache and linoprint on silverfoil,
152 cm x 122 cm



Shahrul Jamili, **Dome Intrados**
(Masjid India Jalan Tengku Kelana), 2019
Gurisan atas aluminium, 61 cm x 61 cm x 30.5 cm



Shamsudin Wahab, **Sumpah Satu**, 2018
Media: Video durasi 4 minit 6 saat (edisi 5)



Seni cetakan alternatif 2D boleh diaplikasikan atas karya berbentuk 3D.

AKTIVITI

Tajuk : Kenali Pelukis Cetakan Alternatif

Objektif : 1. Murid mengenali pelukis cetakan alternatif.
2. Murid dapat menghasilkan visual diari yang mempunyai hubungkait bahasa seni visual dan karya cetakan alternatif.

Tugasan : Murid mencari maklumat mengenai pelukis lama dan baharu yang menghasilkan karya cetakan alternatif. Seterusnya, murid perlu menghasilkan visual diari yang mengandungi profil pelukis, karya, dan bahasa seni visual.

Langkah :

1. Setiap murid dikehendaki membuat carian Internet atau dari buku rujukan berkaitan karya cetakan alternatif pelukis tempatan ataupun antarabangsa.
2. Murid dikehendaki memilih dua orang pelukis lama dan baharu.
3. Murid perlu menghasilkan visual diari menggunakan kreativiti.
4. Kriteria yang perlu diberi penekanan adalah biodata diri, pendidikan, bahasa seni visual dan karya.
5. Setiap murid perlu membuat pembentangan dan memberi komen penambahbaikan pada setiap murid yang membentag.

LATIHAN PENGAYAAN



Faizal Suhif, **Bicara Pohon III**, 2020
Monoprint, stencil, oil on canvas, 152 cm x 152 cm

1. Apakah seni cetakan alternatif? Huraikan.
2. Senaraikan pelukis cetakan alternatif yang anda tahu dan nyatakan tajuk karya mereka.
3. Berdasarkan karya di sebelah, huraikan media dan teknik yang digunakan oleh Faizal Suhif.



Juhari Said, *Dalmation/Flower*, 2016
Kayu, cat minyak dan graphite, 200 cm x 108 cm

2.2 APLIKASI SENI

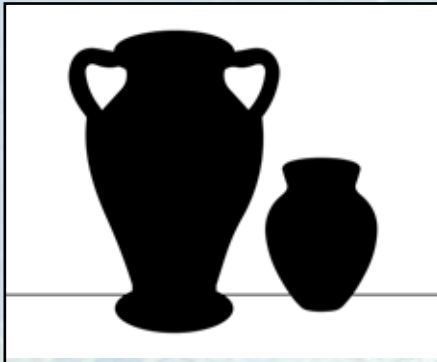
PENGENALAN

Murid akan meneroka dengan lebih mendalam tentang proses penghasilan sesebuah karya cetakan alternatif dalam modul Aplikasi Seni ini. Murid akan dibimbing untuk bereksperimentasi dengan media dan teknik, membanding beza kelebihan dan kesesuaian sesuatu media dan teknik serta menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya. Pada akhir modul, diharapkan murid dapat mengukuhkan pengetahuan dan membantu menghasilkan karya dengan disiplin seni yang betul serta minda yang kreatif dan kritis.



- 2.2.1** Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya cetakan alternatif.
- 2.2.2** Membanding beza kelebihan dan kesesuaian pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya cetakan alternatif.
- 2.2.3** Membuat lakaran awal hal benda pilihan dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya cetakan alternatif.

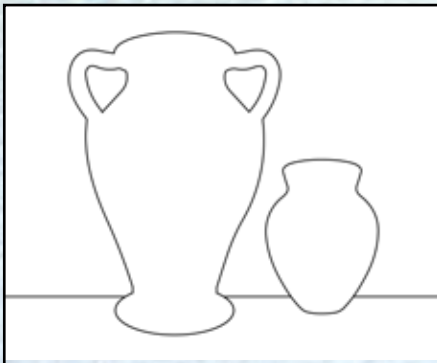


SP 2.2.1 MEDIA DAN TEKNIK DALAM PENGKARYAAN CETAKAN ALTERNATIF
TEKNIK ASAS REKA BENTUK CETAKAN


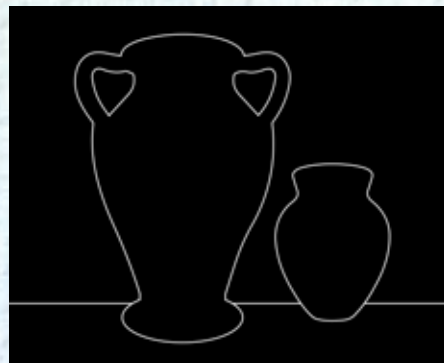
Bayangan gelap – Ukir latar belakang blok kayu dan kesan cetakan pada objek yang tidak diukir.



Bayangan putih – Ukir objek dan kesan cetakan hanya latar belakang yang tidak diukir.



Garis luar gelap – Ukir latar belakang dan objek. Kesan garisan luar objek yang tidak diukir digunakan untuk dicetak.



Garis luar putih – Ukir garisan objek dan kesan cetakan kelihatan gelap pada bahagian yang tidak diukir.



Separuh ton – Ukir latar belakang dan beberapa bahagian objek. Kesan cetakan menghasilkan bayang dan bentuk.



Bayang – Ukir beberapa bahagian blok ini untuk mendapatkan kesan keseimbangan warna apabila dicetak.

TEKNIK ASAS CETAKAN TIMBUL

Alatan, media, dan bahan

1. Set pengukir
2. Papan MDF
3. Penggelek
4. Dakwat pencetak
5. Kanvas

Jenis teknik cetakan timbul

- Cetakan menggunakan kepingan lino dan blok kayu.
- Mementingkan kemahiran mengukir untuk mendapatkan kualiti cetakan.

PROSES CETAKAN BLOK KAYU



Langkah 1 - Mengukir atau memotong blok kayu

- Lakar objek di atas sekeping papan MDF.
- Ukir objek menggunakan pengukir.
- Ukir bahagian latar belakang objek.



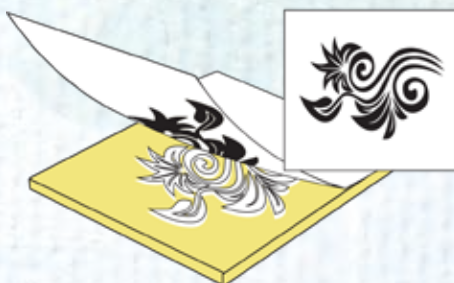
Langkah 2 - Meratakan dakwat

- Bancuh dakwat lino di atas perspek.
- Gunakan penggelek (roller) untuk menyapu dakwat pada bahagian blok papan MDF yang timbul.



Langkah 3 - Proses cetakan

- Letak sehelai kanvas di atas permukaan blok papan MDF.
- Gosok dengan sudu atau alat penekan yang lain.



Langkah 4 - Hasil cetakan

- Angkat kanvas yang telah dicetak untuk melihat hasil cetakan.

TEKNIK ASAS CETAKAN BENAM

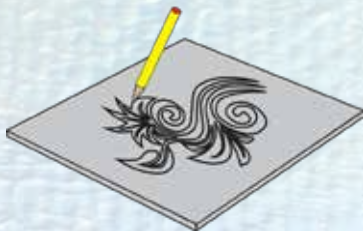
Alatan, media, dan bahan

1. Perspektik
2. Pengguris atau jarum *etching*
3. Mesin pencetak
4. Dakwat pencetak
5. Minyak tanah
6. Sabun
7. Kertas
8. Kain bersih

Teknik cetakan benam

- Cetakan turisan (*engraving*)
- Bahan perspek akan diguris dengan jarum mengikut lakaran yang dipilih
- Cetakan benam ialah dakwat atau warnanya di dalam turisan yang akan menjadi imej.
- Perspektik adalah bahan alternatif menggantikan kepingan logam.

PROSES CETAKAN GURISAN ASID (ETCHING)



Langkah 1 - Melukis imej

- Lukis objek pada permukaan perspek.



Langkah 2 - Mengguris imej

- Guris objek menggunakan pengguris pada permukaan perspek.



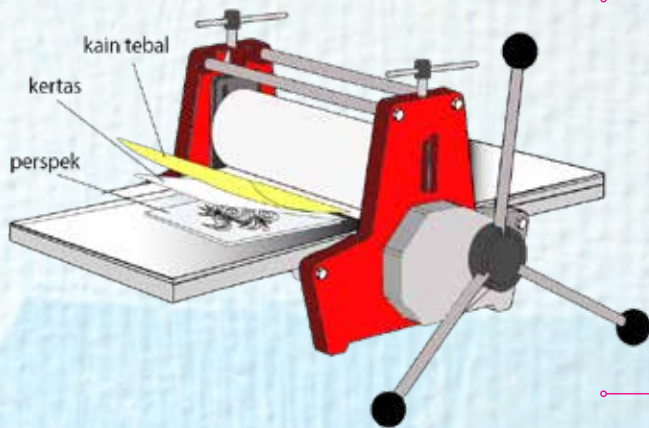
Langkah 3 - Menyapu dakwat

- Sapukan dakwat pada keseluruhan permukaan perspek.
- Gunakan alat penekan untuk menekan atau menolak dakwat ke dalam gurkan.



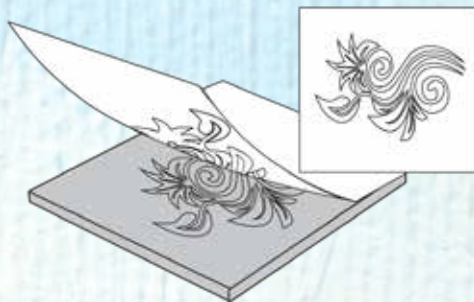
Langkah 4 - Membersihkan permukaan perspek

- Lap dan bersihkan permukaan perspek.
- Hasilnya gurkan akan dipenuhi dakwat.



Langkah 5 - Mencetak permukaan perspek

- Perspekt diletak menghadap ke atas pada mesin cetakan.
- Sehelai kertas diletakkan pada bahagian atas perspek.
- Sehelai kain tebal kemudian diletakkan di atas permukaan kertas.
- Kemudian gerakkan mesin cetakan manual tersebut.
- Kedua-dua silinder akan memberi tekanan yang tinggi pada permukaan perspek.



Langkah 6 - Hasil cetakan

- Dakwat di dalam turisan akan berpindah pada kertas hasil dari tekanan tersebut.
- Tanggalkan kertas perlahan-lahan dari permukaan perspek untuk melihat hasil cetakan.

INFO TAMBAHAN

Perspek boleh dijadikan sebagai bahan alternatif menggantikan plat logam sebagai blok cetakan.

Contoh karya yang menggunakan teknik cetakan blok kayu atas medium yang berbeza.



Sahibis Md Pandi, **Hippotamus and Crocodile Hunt After Peter Paul Rubens**, 2019
Cetakan kayu atas kanvas, 163 cm x 122 cm

Contoh karya yang menggunakan teknik gurusan asid atas aluminium.



Shahrul Jamili, **Le Masque (Kluster Rakyat)**, 2020
Etched on aluminium, 117 cm x 65 cm

SP 2.2.1 ANALISIS MEDIA DAN TEKNIK



Juhari Said, **Untitled**, 2009
 Pelbagai saiz
 Teknik : Acuan
 Media : Tanah dan serbuk kayu



Cetakan alternatif terhadap karya **Untitled** dihasilkan oleh Juhari Said menggunakan teknik pengulangan pada karya melalui susunan hasil acuan menggunakan tanah dan serbuk kayu.



Karya **Orang Sama** dihasilkan oleh Sabihis Md Pandi menggunakan teknik cetakan kayu di atas medium yang berbeza iaitu di atas kanvas.



Sabihis Md Pandi, **Orang Sama**, 2019
 163 cm x 163 cm
 Teknik : Cetakan kayu atas kanvas
 Media : Cat minyak



Shahrul Jamili, **Metalanguage XX**, 2017
 119.5 cm x 75 cm
 Teknik : Etching
 Media : Kepingan aluminium



Karya **Metalanguage XX** dihasilkan oleh Shahrul Jamili adalah cetakan alternatif yang menggabungkan teknik *etching* dan prinsip geometri serta teknik lipatan origami pada kepingan aluminium.



Faizal Suhif, **Usia... 1**, 2018
 274 cm x 152 cm
 Teknik : Monoprint, frottage, stensil atas kanvas
 Media : Warna cetakan dan cat minyak



Faizal Suhif menggunakan tiga kaedah kerja yang paling utama dalam menghasilkan karya. Pertama kaedah tekap, kedua stensil dan ketiga adalah cetak yang menggunakan matrik atau blok. Ini merujuk pada karya beliau yang bertajuk **Usia...1**.



Juhari Said, **Untitled Hatiku**, 2018
 281 cm x 58 cm x 10 cm
 Teknik : Cat minyak atas kayu
 Media : Cat minyak



Karya **Untitled Hatiku** dihasilkan oleh Juhari Said adalah salah satu karya cetakan alternatif yang memberi tafsiran lanjut kepada idea dan konsep cetak dan cetakan kerana menjadikan kayu sebagai medium cetakan menggantikan kertas.

SP 2.2.1 EKSPERIMENTASI MEDIA DAN TEKNIK

EKSPERIMENTASI 7 Teknik: Kolaj dan blok kayu



Hal benda:

Bunga teratai

Alatan, media, dan bahan

1. Kertas lukisan
2. Kertas surih
3. Turpentin
4. Senduk
5. Cat lino
6. Pita Pelekat
7. Papan MDF
8. Penggelek
9. Alat mengukir
10. Tisu
11. Pensel
12. Sudu



1

Proses melakar imej

1. Letakkan kertas surih di atas gambar, kemudian ikut garisan imej tersebut menggunakan pensel.



2

Proses membuat blok

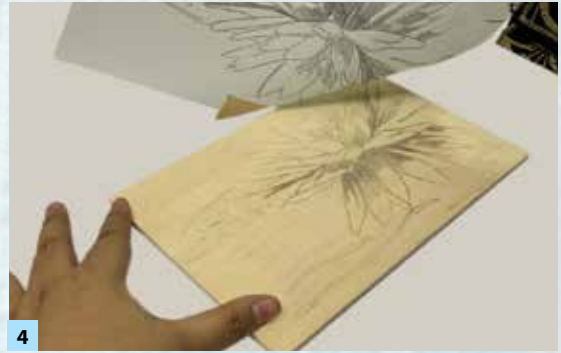
1. Letakkan kertas surih di atas kayu dalam keadaan terbalik.
2. Lekatkan menggunakan pita pelekat.



3

Proses memindahkan imej

1. Tuang sedikit turpentin ke atas tisu.
2. Gosok permukaan kertas surih tersebut sehingga rata supaya kesan melekat pada kepingan blok.



4

Proses memindahkan imej

1. Tanggalkan kertas surih apabila imej telah dipindahkan pada permukaan blok.
2. Ulang proses 1 sekiranya imej masih belum nyata sepenuhnya.



5

Proses mengukir

1. Ukir bahagian yang tidak perlu dengan menggunakan pisau pengukir.
2. Rujuk gambar asal agar dapat membentuk imej yang sama.



6

Proses mewarna

1. Ratakan warna ke atas permukaan perspek.
2. Gelek warna menggunakan pengelek di atas blok kayu.



7

Proses mencetak

1. Letakkan kertas lukisan di atas blok kayu tersebut.
2. Gosok pada bahagian belakang kertas menggunakan senduk kayu.
3. Lihat hasil cetakan imej di kertas lukisan.



8

Proses membuat kolaj atas cetakan

1. Gunting hasil cetakan kemudian susun atur pada kertas lukisan.
2. Lekatkan secara tindanan. Keringkan.



9



MENGAPLIKASI

Uji minda

Mengapakah karya di dalam eksperimentasi 1 termasuk dalam golongan cetakan alternatif?

Proses membuat kolaj

1. Carik kertas mengikut kreativiti. Tujuan mencari kertas ini ialah untuk menampakkan kesesuaian antara tindakan kertas tersebut.



5/8

TERATAI

ZURA IBERAHIM/2020

Proses akhir dan kemas

1. Hasil cetakan karya menggunakan blok kayu yang telah siap.
2. Karya perlu dikemas dan dibingkaikan.

EKSPERIMENTASI **2** Teknik: Stensil



Hal benda:

Wau tradisional

Alatan, media, dan bahan

1. Pewarna fabrik
2. Plastik lutsinar
3. Span
4. Kain
5. Kertas lukisan
6. Sudu
7. Gelang getah
8. Pisau
9. Bekas warna



1

Proses melukis hal benda

1. Lukis imej pada kertas lukisan.
2. Lorekkan imej untuk membezakan positif dan negatif.



2

Proses membuat stensil

1. Letakkan plastik lutsinar di atas imej.
2. Lukis semula menggunakan pen marker.



3

Proses membuat stensil

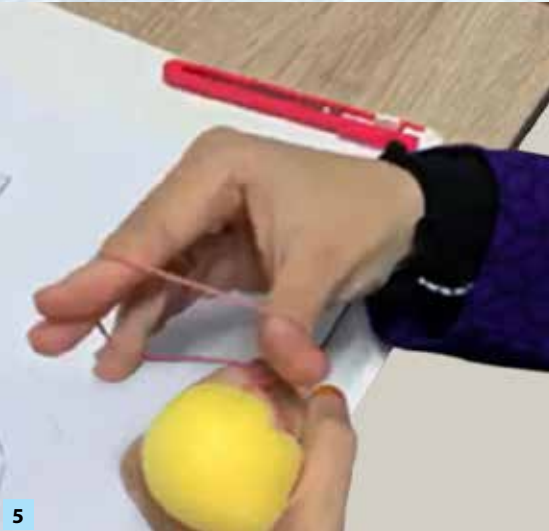
1. Rupa wau yang telah dilukis pada plastik lutsinar dipotong menggunakan pisau.



4

Proses mewarna

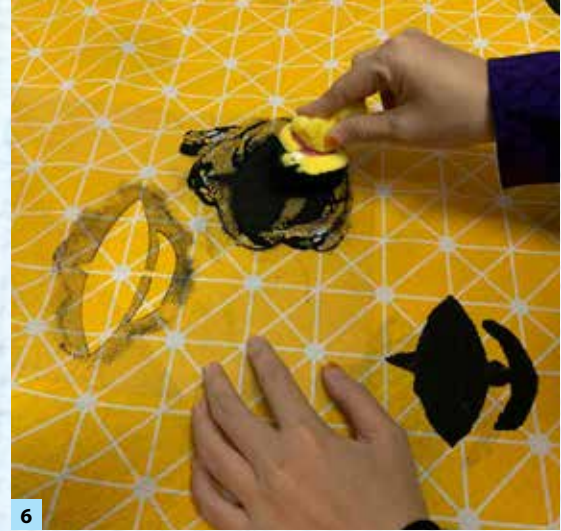
1. Warna yang sudah dibancuh perlu diletakkan permukaan yang rata.



5

Proses mewarna

1. Bentukkan span seperti bola dan padatkannya bagi memudahkan proses menepak warna.
2. Susun tempat yang hendak dibuat cetakan itu agar nampak lebih formal.
3. Buat cetakan pada tempat yang sudah dirancang tadi.
4. Buat kemas.



6

Proses mencetak

1. Letakkan warna pada span dan tepakkan perlahan-lahan pada permukaan bertebuk tadi.
2. Buat kemas.



Proses akhir dan kemasan

1. Hasil cetakan di atas kain bercorak geometri yang digabungkan dengan rupa wau.
2. Karya perlu dikemas dan dibingkai.



KELESTARIAN ALAM SEKITAR

Bahan-bahan terbangun juga boleh digunakan sebagai ganti bahan permukaan untuk dicetak sebagai alternatif bahan yang baharu.



MENGAPLIKASI

Uji minda

Mengapakah karya di dalam eksperimentasi 2 termasuk dalam golongan cetakan alternatif?



AKTIVITI

Cetakan alternatif merupakan satu pembaharuan dalam bidang cetakan. Berdasarkan karya eksperimentasi 2 di atas yang menggunakan teknik stensil, senaraikan jenis media konvensional dan jenis media alternatif lain yang boleh digunakan untuk menghasilkan karya cetakan alternatif. Huraikan dan bincangkan.

EKSPERIMENTASI 3 Teknik: *Dry Point*



Hal benda:

Kasut

Alatan, media, dan bahan

1. Dulang yang berisi air
2. Tisu
3. Perspektik
4. Kertas lukisan
5. Dakwat lino
6. Pen stensil
7. Sudip kayu/penggelek
8. Surat khabar



1

Proses membuat gurisan *dry point*

1. Lekatkan lukisan subjek pada bawah permukaan perspek menggunakan pita pelekat.
2. Guris perspek menggunakan pen stensil dengan merujuk subjek pada kertas lukisan.



2

Proses menyamak kesan gurisan *dry point*

1. Letak kertas yang berwarna legap untuk menampakkan kesan gurisan.



3

Proses membuat blok *dry point*

1. Ratakan dakwat lino pada permukaan perspek.
2. Sapukan dakwat lino menggunakan penggelek sehingga rata.



4

Proses membuat blok *dry point*

1. Lap lebih dakwat lino pada permukaan dan hanya tinggalkan dakwat yang terbenam dalam gurihan tadi.



5

Proses membuat blok *dry point*

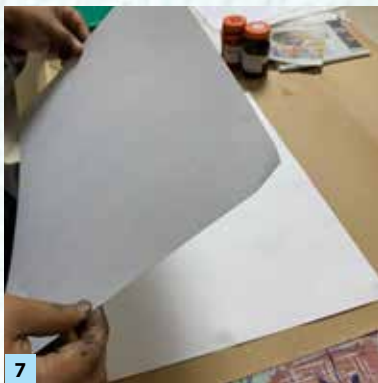
1. Dakwat lino hanya kelihatan pada kesan gurihan sahaja selepas lebih dakwat dibersihkan dengan kertas surat khabar pada permukaan yang tiada kesan gurihan.



6

Proses penyediaan alat dan bahan mewarna dan mencetak

1. Lembabkan kertas lukisan dan tekap pada blok *dry point*.
2. Lapikkan kertas lukisan itu menggunakan tisu atau kain. (Bertujuan supaya memudahkan dakwat lino melekat pada kertas).



7

Proses sebelum mewarna dan mencetak

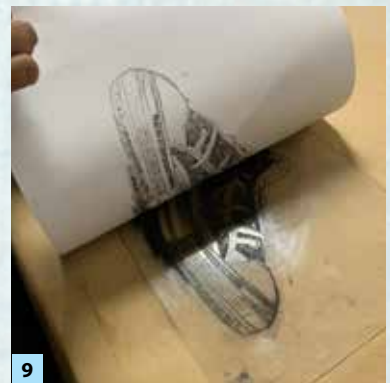
1. Tekap sehelai kertas lukisan kering di atas kertas lembab tadi.



8

Proses semasa mewarna dan mencetak

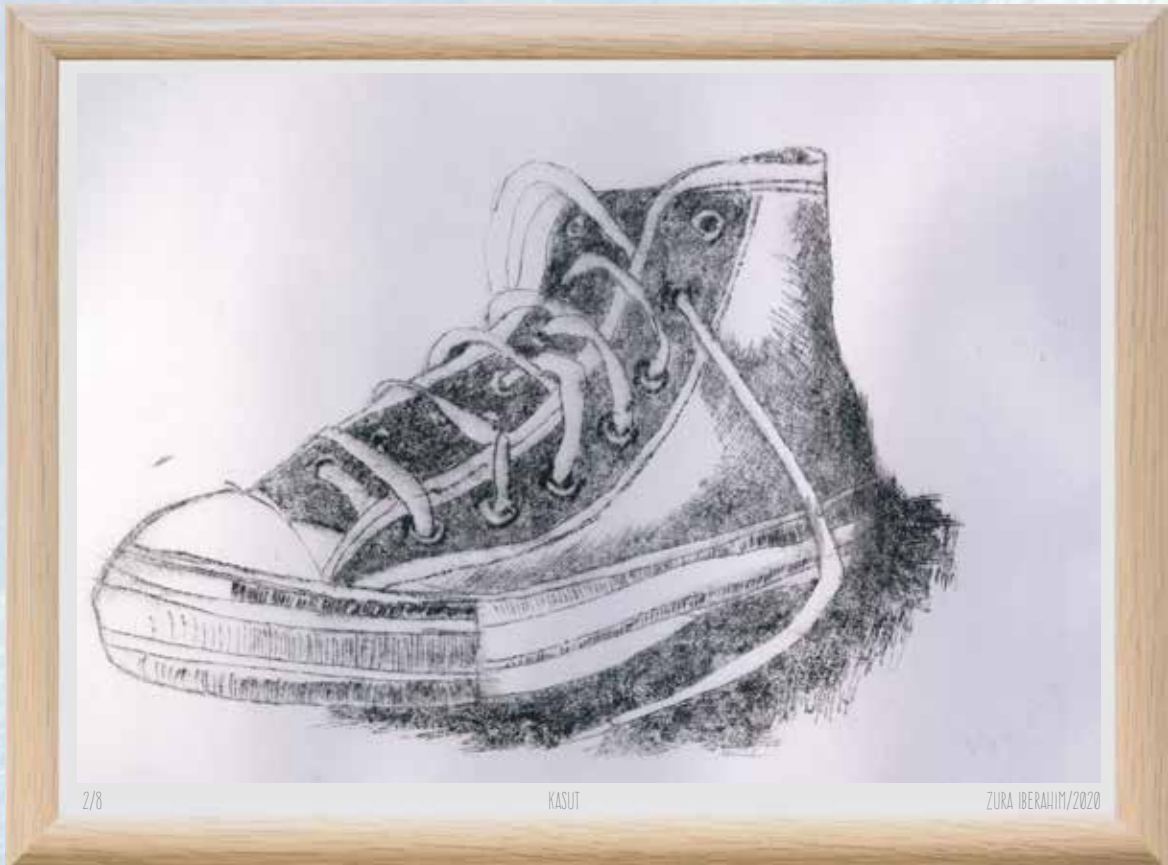
1. Gunakan *spatula* atau alat yang sesuai dan gosok pada lapik kertas itu.



9

Proses selepas mencetak

1. Kesan cat akan melekat pada permukaan kertas.
2. Lakukan proses yang sama untuk mendapatkan cetakan seterusnya.
3. Boleh juga mengaplikasikan warna-warna lain.



Proses akhir dan kemasan

1. Hasil cetakan yang dihasilkan menggunakan media alternatif iaitu perspek.



MENGAPLIKASI

Uji minda

Mengapakah karya di dalam eksperimentasi 3 termasuk dalam golongan cetakan alternatif?



INFO TAMBAHAN

Akrilik pvc plastik (perspek) boleh digunakan sebagai media cetakan dalam teknik *dry point* menggantikan kepingan logam.



AKTIVITI



TEKNOLOGI

Tajuk : Eksperimentasi Media dan Bahan

Objektif : Murid mengenal dan mengaplikasi teknologi maklumat dan komunikasi di dalam karya cetakan alternatif.

Langkah-langkah :

1. Setiap murid dikehendaki membuat satu eksperimentasi media dan bahan untuk menghasilkan karya cetakan alternatif.
2. Murid perlu membuat rakaman video mengenai proses penghasilan karya eksperimentasi cetakan alternatif.
3. Murid memuat naik video ke *youtube* dan kongsi bersama murid yang lain.
4. Setiap murid perlu memberi komen positif pada hasil video yang dirakam dan dimuat naik ke *youtube*.

SP 2.2.2 ANALISIS PERBANDINGAN MEDIA DAN TEKNIK

PEMILIHAN MEDIA DAN TEKNIK

Pemilihan media dan teknik memainkan peranan penting bagi karya akhir cetakan alternatif. Sebelum memilih media dan teknik, murid perlu melakukan analisis pada lakaran akhir. Murid akan membuat keputusan untuk memilih media dan teknik yang sesuai untuk diaplikasikan dalam karya.



Pemilihan media:

Pemilihan media untuk menghasilkan karya cetakan alternatif memainkan peranan pada hasil yang diinginkan oleh pelukis. Seperti dieksperimentasi cetakan alternatif 1, pelukis menggunakan media dakwat lino untuk memastikan corak dicetak pada permukaan kertas. Hasil eksperimentasi pula mempunyai jalinan kasar kerana menggunakan media kertas dan 3 teknik kolaj.



Pemilihan teknik:

Pemilihan teknik pada penghasilan cetakan alternatif masih berpegang kepada 4 teknik yang digunakan pada cetakan konvensional. Ia tetap masih berkait rapat dengan jenis media yang digunakan. Pada eksperimentasi 2 melihat bagaimana penggunaan teknik stensil atas permukaan media alternatif untuk menonjolkan imej kontemporari.

SP 2.2.3 HAL BENDA**Membuat pemilihan dan lakaran awal hal benda dalam proses penghasilan cetakan alternatif.**

Tema karya perlu ditentukan bersesuaian dengan mesej yang ingin disampaikan. Melalui pemilihan tema, pemilihan terhadap hal benda perlu diperhalusi agar tema dan hal benda bergerak seiring.

Tema : Budaya Malaysia
 Kategori : Kuih raya
 Hal benda : Kuih bahulu, kuih bangkit, dan kuih semperit

KAJIAN HAL BENDA

Lakaran terhadap hal benda dilakukan untuk mengenal pasti bentuk hal benda.



Hal benda



Lukisan realistik



Hal benda



Lukisan realistik



Hal benda



Lukisan realistik

Anda telah bereksperimentasi dengan media dan teknik dalam modul ini. Sebelum menghasilkan cetakan alternatif, anda telah mempunyai idea berkaitan dengan cetakan alternatif yang ingin anda sampaikan. Melalui eksperimentasi tersebut, anda boleh mengaitkan pengalaman tersebut terhadap media, teknik, dan proses untuk penghasilan cetakan alternatif pada modul ekspresi.



1. Anda juga dicadangkan untuk membuat lakaran awal idea secara spontan bertujuan menjadi rujukan semasa proses menghasilkan cetakan alternatif.
2. Anda boleh merancang dan menyatakan media, teknik, dan proses yang bersesuaian untuk digunakan semasa proses penghasilan cetakan alternatif.
3. Bentuk, media, teknik, dan proses boleh berubah bergantung kepada proses perkembangan idea yang berlaku semasa proses penghasilan berlangsung.



Tajuk : Info Grafik Cetakan Alternatif

Objektif :

1. Menggunakan pengetahuan sedia ada murid yang digabungkan dengan pembelajaran baharu untuk mempertingkatkan pemahaman.
2. Murid dapat meneroka dan mengaplikasi kepelbagaian media melalui eksperimentasi pelbagai sumber yang terdapat di persekitaran.

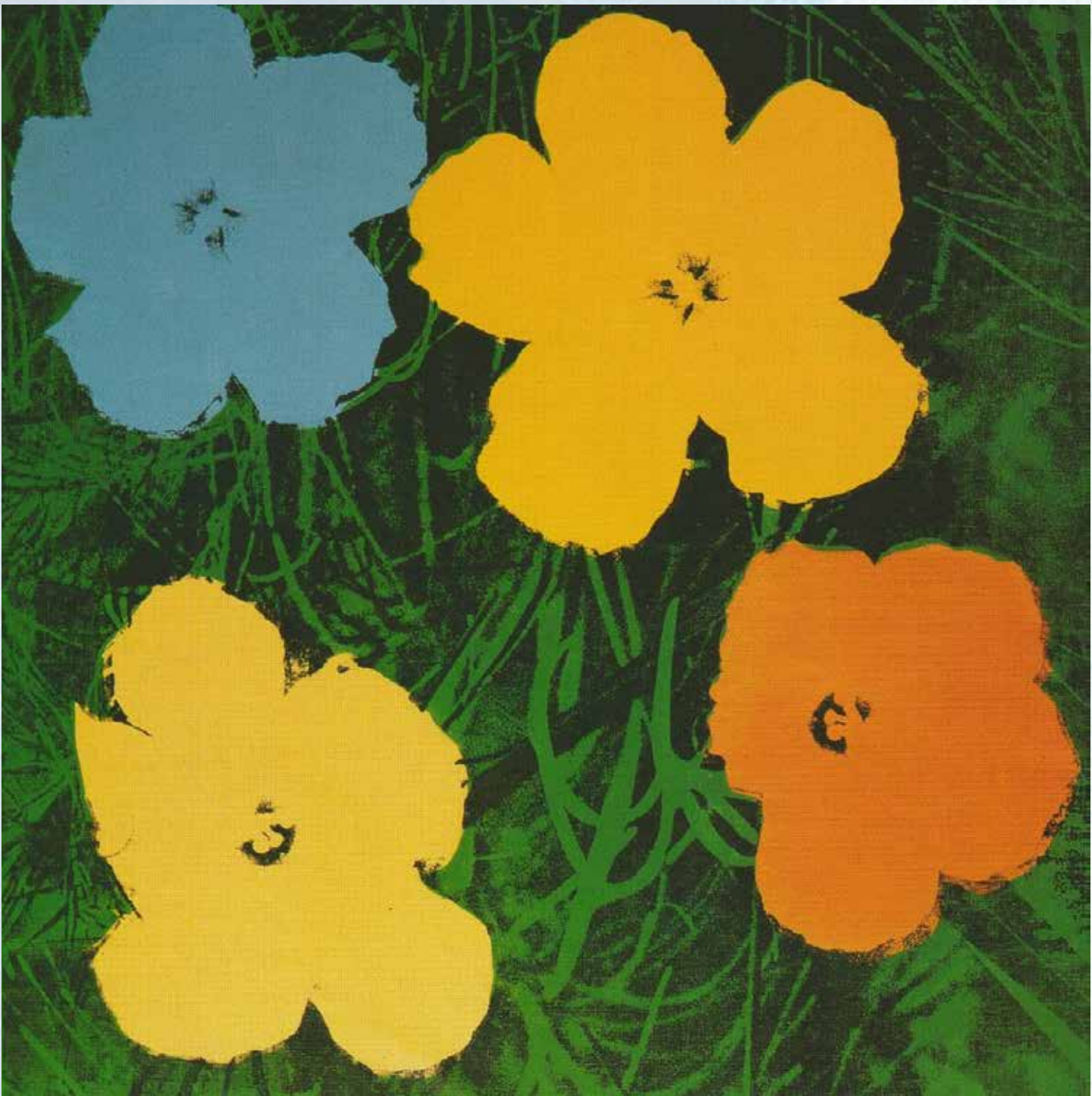
Aktiviti PAK 21 : *Chunking*

Langkah-langkah:

1. Murid membentuk kumpulan yang terdiri daripada 4 orang ahli dalam satu kumpulan.
2. Guru memberi sekeping kertas kepada setiap kumpulan.
3. Murid menulis pengalaman sedia ada tentang media asas cetakan yang biasa digunakan dalam cetakan konvensional.
4. Selepas itu murid diminta menyenaraikan beberapa media baharu yang sesuai mengikut jenis teknik cetakan.
5. Ketua kumpulan tampil ke hadapan dan menerangkan hasil dapatan dan membentangkan infografik dan bincangkan bersama-sama guru dan kumpulan. Terangkan alasan tentang kesesuaian media dan teknik berdasarkan info grafik yang ditunjukkan.



1. Senaraikan teknik asas yang anda tahu tentang cetakan alternatif.
2. Pada pendapat anda, mengapakah perspek digunakan untuk menggantikan plat logam yang biasa digunakan dalam cetakan?
3. Anda ingin menghasilkan cetakan menggunakan teknik cetakan timbul. Pada pendapat anda, hal benda apakah yang sesuai digunakan oleh pengkarya untuk menghasilkan karya tersebut?



Andy Warhol, **Flowers**, 1964
Acrylic and silkscreen ink on canvas, 61 cm x 61 cm

2.3 EKSPRESI KREATIF

PENGENALAN

Modul Ekspresi Kreatif ini akan membawa murid meneroka, menjana idea dan berekspresi dengan media, bahan, dan teknik untuk menghasilkan karya cetakan alternatif. Menzahirkan idea dan menghasilkan karya dengan minda yang kreatif dan kritis. Berdasarkan aspek formalistik, murid akan mengaplikasikan pengetahuan sedia ada dengan penggunaan media dan teknik serta etika dan disiplin yang betul dalam proses penghasilan karya.



- 2.3.1** Menjana idea dalam proses penghasilan karya cetakan alternatif.
- 2.3.2** Menghasilkan karya cetakan alternatif dengan menekankan aspek formalistik dan persembahan karya akhir.



1. Pemilihan tema cetakan alternatif

- 1.1. Tema cetakan alternatif ditentukan bersesuaian dengan mesej yang ingin disampaikan.

2. Pemilihan hal benda

- 2.1. Kesesuaian hal benda bergantung kepada tema yang dipilih.
 - 2.1.1. Kajian kepelbagaian hal benda daripada tema yang sama dibuat dengan mengumpulkan foto-foto sebagai rujukan.
 - 2.1.2. Digalakkan membuat kajian secara bertulis berkaitan hal benda melalui pembacaan daripada buku atau rujukan Internet.

Pemilihan hal benda bergantung kepada kecenderungan pelukis untuk menyampaikan mesej melalui tema yang diangkat.

Dalam topik ini, pelukis menggunakan hal benda untuk mengangkat tema “Budaya Malaysia” menerusi imej kuih raya. Kuih raya membawa perlambangan kepada kehidupan rakyat di Malaysia yang sentiasa aman damai menjalani kehidupan seharian tanpa dipengaruhi sentimen agama dan kepercayaan. Apabila tiba musim perayaan, semua bangsa bersama-sama menonjolkan sikap hormat menghormati dan menghargai kepelbagaian budaya masing-masing. Kerukunan itu disampaikan melalui pemilihan bentuk dan jenis kuih raya tersebut.

**3. Kajian bentuk hal benda**

- 3.1. Menghasilkan beberapa lakaran/lukisan realistik hal benda pilihan itu daripada pelbagai sudut pandangan.

Kajian bentuk perlu dijalankan kepada hal benda agar murid dapat mengenal pasti bahagian yang menarik dan sesuai untuk diperincikan atau sebaliknya. Ini penting supaya murid dapat menghayati dan meneroka hal benda tersebut sebelum menghasilkan karya.



4. Perkembangan idea

4.1. Hasil kajian bentuk hal benda diolah atau digayakan membentuk rupa yang baharu menggunakan teknik penambahan, pengurangan, atau tindanan.

Sebelum membuat lakaran perkembangan idea. Murid digalakkan mempunyai pelukis rujukan bagi penghasilan karya.

a) Idea dan konsep karya pelukis rujukan



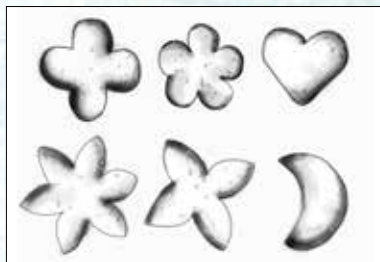
Izan Tahir, **Going**, 2008
Bahan kertas kasar dan potongan lino



Juhari Said, **Seniman yang Dilupakan**, 2020
Object of printmaking variable dimension washi, kueh dan fiber

b) Proses lakaran perkembangan idea

Proses lakaran bertujuan menggalakkan perkembangan idea yang baik malah dapat mengembangkan teknikal lakaran murid. Semasa proses ini dilakukan, beberapa lakaran kueh raya dihasilkan untuk melihat bentuk imej yang paling sesuai untuk diangkat dalam karya ini. Hasil lakaran akan dipilih dan akan dibawa kepada proses kajian komposisi.



Lakaran 1



Lakaran 2



Lakaran 3

5. Kajian komposisi

5.1. Lakaran perkembangan idea digabungkan dalam proses kajian komposisi untuk mendapatkan pilihan lakaran akhir cetakan alternatif.

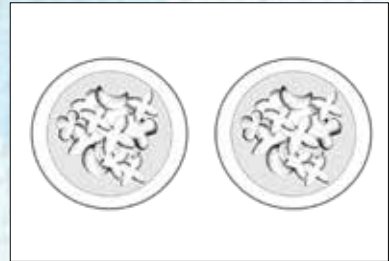
Proses kajian komposisi sangat penting bagi menghasilkan karya cetakan alternatif kerana murid perlu menjana idea untuk mendapatkan konsep persembahan kepada cetakan alternatif. Lakaran komposisi dilukis dengan menyusun atur untuk merangka imej akhir karya.



Komposisi 1



Komposisi 2



Komposisi 3

6. Kajian warna

6.1. Kajian warna dilakukan bagi mendapatkan hasil warna terbaik dan sesuai bagi menyampaikan imej dan tema.



Kajian warna 1



Kajian warna 2



Kajian warna 3

7. Pemilihan lukisan akhir cetakan alternatif

7.1. Pemilihan lukisan akhir dari lakaran komposisi menitikberatkan kepada unsur bentuk, ruang, dan jalinan.



Lukisan karya akhir

8. Pemilihan media dan teknik



Alatan, media, dan bahan

1. Cat akrilik
2. Penggelek kuih
3. Papan lapis
4. Bingkai gambar
5. *Paper clay*
6. Bekas warna
7. Acuan kuih
8. Berus
9. Pisau
10. Bekas air
11. Serat kelapa

Teknik

Acuan

9. Penghasilan karya cetakan alternatif



Langkah 1

1. Uli *paper clay* di atas papan lapis dengan menggunakan tapak tangan supaya menjadi lembut dan mudah untuk dibentuk.



Langkah 2

1. Basahkan tangan menggunakan sedikit air.
2. Ratakan air pada *paper clay* supaya *paper clay* bertambah lembut untuk ditegak.



Langkah 3

1. Gunakan penggelek untuk meratakan *paper clay* sehingga sekata dari segi ketebalan sebelum mencetak imej menggunakan acuan biskut.



Langkah 4

1. Basahkan acuan sebelum memulakan proses cetakan di atas permukaan *paper clay*. (Proses terapan sebagaimana proses membuat biskut raya)
2. Ulang proses yang sama menggunakan acuan yang berbeza.



Langkah 5

1. Hasil cetakan atau terapan hendaklah dikeringkan selama 2 hari supaya benar-benar keras.



Langkah 6

1. Gunakan cat akrilik sewaktu proses mewarna.

**Langkah 7**

1. Tampil serat kelapa pada bingkai gambar sebagai latar belakang.
2. Hasilkan kepingan doh menggunakan *paper clay* sebagai alas hasil cetakan atau terapan.
3. Keringkan dan tampil di atas serat kelapa.

**Langkah 8**

1. Olah susunan hasil cetakan yang sudah diwarnakan di atas kepingan doh dengan menggunakan teknik pengulangan.
2. Lekatkan acuan-acuan sebagai hiasan.

10. Karya akhir**Proses akhir dan kemasan**

1. Karya yang telah siap perlu dilakukan kemasan akhir.



Tajuk : Mengenali karya cetakan alternatif

Objektif : Membuat pemerhatian dan meneroka media serta teknik cetakan alternatif.

Langkah-langkah:

1. Memberi topik kepada setiap murid.
2. Setiap murid dikehendaki membuat carian Internet atau dari buku rujukan berkaitan karya cetakan alternatif Malaysia atau luar negara.
3. Murid memilih satu karya cetakan alternatif dan menganalisis karya tersebut.
4. Murid mencatatkan pemerhatian pada karya dalam bentuk peta pemikiran atau jadual yang sesuai.



Tajuk : Mari Berkarya

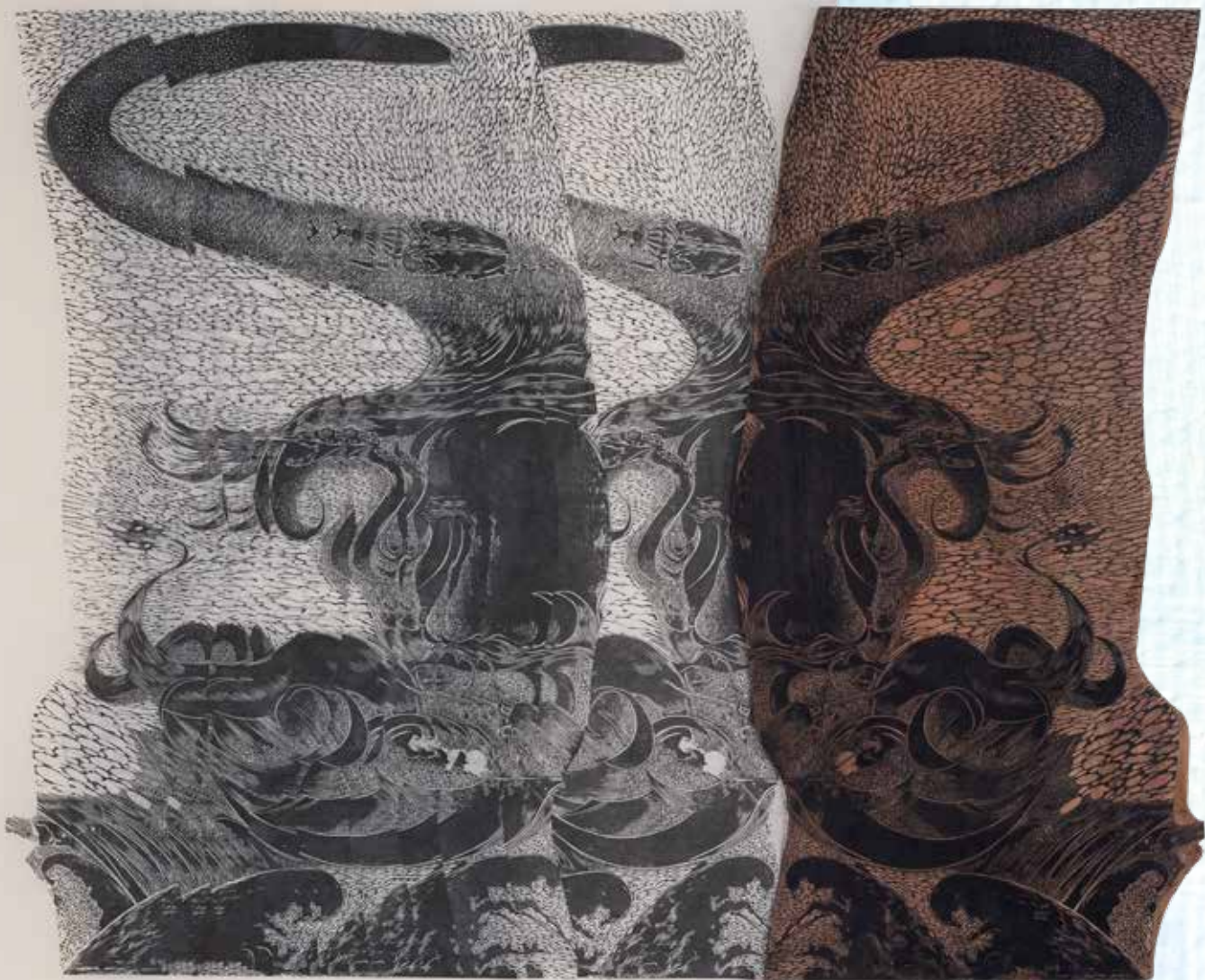
Objektif : Murid dapat menzahirkan idea, mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan cetakan alternatif.

Langkah-langkah:

1. Murid mengumpul dan menggunakan maklumat untuk aktiviti perkembangan idea sebagaimana yang telah dilakukan sebelum ini.
2. Murid meneruskan proses penghasilan karya sehingga proses akhir iaitu melakar, memperincikan maklumat atau imej cetakan alternatif yang akan dihasilkan.
3. Murid diminta untuk membuat penetapan bahan, peralatan, dan teknik yang akan digunakan untuk menghasilkan cetakan alternatif.
4. Murid melabelkan dalam lukisan yang dihasilkan dan memasukkan maklumat ke dalam jadual sebagai senarai semak.
5. Murid melakukan kemas terhadap karya.
6. Murid membuat pembentangan dan pameran di hadapan kelas.



1. Berdasarkan karya yang dihasilkan semasa aktiviti pembelajaran ekspresi kreatif, pada pendapat anda mengapakah cetakan imej perlu dilakukan sebanyak tiga kali?
2. Bagaimanakah proses akhir untuk menghasilkan karya cetakan alternatif? Huraikan.
3. Penggunaan dakwat lino telah digantikan dengan cat emulsi dalam menghasilkan cetakan alternatif. Bincangkan kelebihan dan kekurangan penggunaan media baharu yang digunakan oleh pelukis.



Juhari Said, **Hermit**, 2020
Woodblock on washi, 79 cm x 98 cm

2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN

PENGENALAN

Murid akan mempamerkan karya dan membuat apresiasi seni dalam modul ini. Murid akan membuat penghargaan, pengiktirafan dan penghayatan seni terhadap karya yang telah dihasilkan. Di samping itu, murid juga dapat berapresiasi tentang etika dan disiplin pengkaryaan sepanjang proses penghasilan karya serta mengamalkan budaya pendokumenan karya cetakan alternatif.



- 2.4.1** Membuat apresiasi hasil karya cetakan alternatif secara lisan atau bertulis berdasarkan:
 - (i) diskripsi
 - (ii) analisis
 - (iii) interpretasi
 - (iv) penilaian
- 2.4.2** Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan sepanjang proses penghasilan cetakan alternatif.
- 2.4.3** Mengamalkan budaya pendokumenan cetakan alternatif.



SP 2.4.1 APRESIASI DAN KRITIKAN

Kritikan seni bermaksud wacana tentang sesuatu karya seni yang akan mempengaruhi profesion pelukis, persepsi, dan daya apresiasi penghayat seni. Melalui modul kritikan seni ini, murid didedahkan dengan Model Kritikan Seni Edmund Feldman yang terkandung di dalamnya empat peringkat iaitu diskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian.

KARYA 1

Pelukis	: Muhammad Izzat Azman
Tajuk	: Kau dan Aku
Tahun	: 2020
Media	: Paper clay, serat kelapa, bingkai dan acuan kuih.
Tema	: Budaya Malaysia
Teknik	: Acuan
Stail	: Pop Art
Saiz	: 30 cm x 30 cm

1. DISKRIPSI

Karya cetakan alternatif yang bertajuk **Kau dan Aku** merupakan sebuah karya cetakan alternatif yang divisualkan dalam bentuk assemblaj. Karya stail *pop art* ini menggunakan media *paper clay*, serat kelapa, bingkai dan acuan kuih. *Paper clay* diadun membentuk cetakan yang mempunyai pelbagai warna seperti merah, jingga, kuning, dan putih. (*Paper clay* ini menggantikan adonan tepung biskut raya).

2. ANALISIS

Karya cetakan alternatif yang bertajuk **Kau dan Aku** memaparkan cetakan yang dihasilkan menggunakan *paper clay* dalam menghasilkan beberapa bentuk kuih bangkit. Cat akrilik digunakan bagi menimbulkan kesan kontra daripada bentuk kuih raya tersebut. Teknik cetakan dari acuan kuih raya dilihat pada penggunaan media *paper clay*. Kelihatan serat kelapa mendasari latar belakang karya dengan kesan jalinan yang kontra.





3. INTERPRETASI

Berdasarkan karya cetakan alternatif yang bertajuk **Kau dan Aku** menceritakan tentang budaya yang divisualkan dalam bentuk kueh raya. Karya menyampaikan mesej tentang bagaimana peralihan hidup daripada tradisional kepada moden. Peralihan hidup dilihat kepada penggunaan bentuk-bentuk cetakan yang bertaburan pada kepingan doh di atas karya yang berjalinan licin namun dilatari dengan serat kelapa yang kasar. Serat kelapa mewakili pemaknaan yang tinggi pada kehidupan apabila menceritakan aspek positif yang melatari kehidupan. Ia menjadi elemen yang penting dalam kehidupan manusia. Pegangan manusia kepada prinsip positif akan membawa manusia kembali kepada mengenali diri dan jiwa.

4. PENILAIAN

Berdasarkan karya cetakan alternatif yang bertajuk **Kau dan Aku** mendapati teknik cetakan, cetak atas *paper clay* dihasilkan dengan kemas. Susun atur penggunaan media lain membantu karya ini menjadi karya yang ekspresif. Aspek formalistik dapat dijelmakan dengan baik. Karya memperlihatkan gabungan bentuk kontemporari dan memberikan kesan pada estetik dan pemaknaan karya.

KARYA 2

Pelukis	: Muhammad Izzat Azman
Tajuk	: Selamat Tinggal Bungaku
Tahun	: 2020
Media	: Ukiran kayu, media campuran, papan MDF dan animasi muzik video
Tema	: Tribute Seni Muzik Keroncong dan Seni Muzik Klasik
Teknik	: Cetakan atas media campuran
Stail	: <i>Pop surrealism</i>
Saiz	: 30 cm x 30 cm

1. DISKRIPSI

Selamat Tinggal Bungaku merupakan sebuah karya seni yang dipersembahkan dalam 2D iaitu karya cetakan alternatif dengan saiz 30 cm x 30 cm x 2 cm. Stail yang dipersembahkan adalah *pop surrealism*. Karya ini dihasilkan menggunakan bahan kayu dan media campuran atas papan MDF. Persembahan secara vertikal atau potret dan rupa segi empat sama.

2. ANALISIS

Karya seni yang bertajuk **Selamat Tinggal Bungaku** merupakan sebuah karya bertemakan penghormatan kepada irama muzik keroncong Melayu dan muzik Melayu klasik. Penggunaan imej atau subjek bunga adalah sebagai ikonografi kepada tajuk lagu Melayu klasik atau lagu keroncong. Unsur garisan beralun, berpancar, berombak, bergerigi, garisan tebal, dan garisan lurus diolah dengan ekspresif sekaligus menyerlahkan jalinan sentuh pada karya. Unsur rupa pada papan catur menjadi imej latar kepada subjek bunga dan pada bahagian struktur mata, gigi, dan kelopak bunga. Terdapat warna asas merah dan kuning serta warna sekunder dalam karya ini. Teknik memotong kayu diaplikasikan untuk mendapatkan rupa setem seperti paparan keseluruhan bentuk karya. Teknik mengukir pula digunakan untuk menghasilkan rupa dan imej subjek. Menggabungkan teknik catan "*scumbling*" dan "*alla prima*" pada bahagian permukaan papan yang diukir dengan dalam, bahagian garisan luar imej setem, dan bahagian warna rupa segi empat sama. Teknik "*glazing*" pula diaplikasikan pada bahagian keseluruhan imej bunga.





3. INTERPRETASI

Interpretasi karya **Selamat Tinggal Bungaku** adalah sebuah cetakan alternatif yang diinterpretasi berdasarkan lirik lagu **Selamat Tinggal Bungaku** nyanyian Allahyarham Tan Sri S.M. Salim. Karya tersebut juga membawa mesej tersurat dan tersirat mengenai autobiografi pelukis melalui pengalaman hidup berkaitan nilai cinta dan perhubungan cintanya kepada seseorang. Imej bunga yang dipaparkan dalam karya merupakan simbolik ikonografi untuk tajuk lagu **Selamat Tinggal Bungaku**.

4. PERTIMBANGAN

Berdasarkan paparan dan persembahan karya seni cetakan alternatif **Selamat Tinggal Bungaku**, mengklasifikasikannya sebagai karya yang berkualiti tinggi, padat dengan sensitiviti dan nilai sentimental. Pelukis tersebut mahir dalam mengolah imej menjadi simbolik, dan metafora apabila menyampaikan makna. Pelukis menggunakan kaedah imitasi dalam menghasilkan karya terutama sekali apabila meniru semula rupa imej setem, papan catur, dan imej bunga. Walaubagaimanapun, mesej yang disampaikan oleh Izzat Azman dalam karya ini telah berjaya menarik perhatian penghayat atau penonton mengimbau kisah lama.



IMBAS
DI SINI



Karya
Selamat Tinggal
Bungaku

SP 2.4.2 ETIKA DAN DISIPLIN DALAM PENGKARYAAN

Etika dan disiplin memainkan peranan penting sepanjang proses penghasilan karya cetakan alternatif. Etika dan disiplin sebelum, semasa dan selepas penghasilan karya perlu dipraktikkan bagi menjaga kualiti karya yang dihasilkan. Murid harus mempraktikkan disiplin berkarya agar cetakan alternatif yang dihasilkan menepati setiap aspek berikut:

KEASLIAN

- Pemilihan tema dan subjek yang tepat mengenai aspek kemanusiaan dapat menyampaikan mesej yang berkesan.
- Tema "Budaya Malaysia"
- Subjek kuih raya

INTEGRITI

- Untuk menghasilkan karya ini, integriti adalah salah satu ciri yang perlu ada agar tidak menyentuh mana-mana sensitiviti budaya masyarakat berdasarkan hasil karya.

KEMANUSIAAN

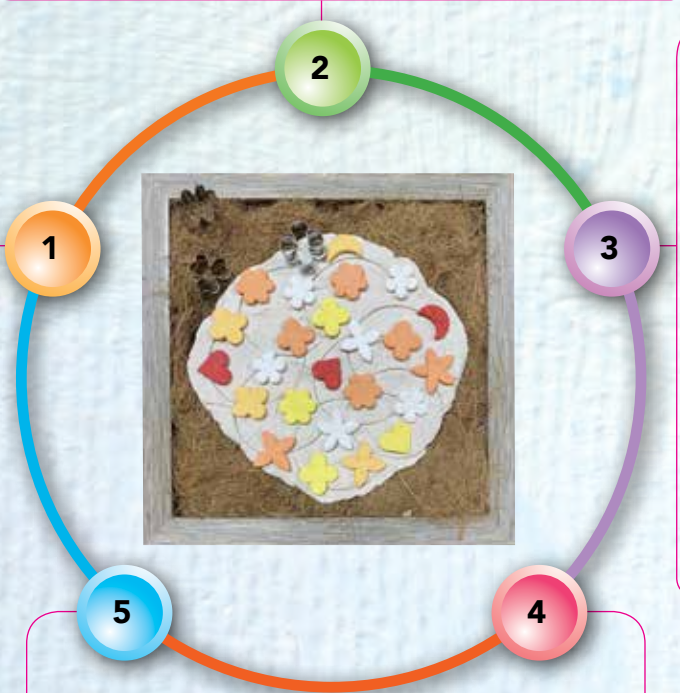
- Perkembangan idea memainkan peranan penting dalam memastikan keaslian pada karya cetakan alternatif.
- Memilih pelukis dan karya cetakan alternatif sebagai rujukan.
- Murid dapat membentuk sahsiah diri.

MASYARAKAT

- Karya yang telah siap perlu dipamerkan kepada masyarakat untuk menyampaikan mesej dan berkongsi maklumat.
- Aktiviti pameran adalah salah satu sumbangan terhadap masyarakat dengan mesej yang ingin disampaikan melalui karya tersebut.

KESELAMATAN

- Murid perlu memahami dan menguasai penggunaan alatan, media, bahan dan teknik untuk menghasilkan karya cetakan alternatif.
- Disiplin dan etika sewaktu proses berkarya memainkan peranan penting demi memastikan keselamatan murid sewaktu proses penghasilan karya itu.



Aktiviti pameran adalah salah satu daripada etika dan disiplin selepas penghasilan karya. Murid perlu membuat aktiviti pameran cetakan alternatif kerana ia dapat membentuk sahsiah diri dan sifat bertanggungjawab. Ini kerana, dengan mempamerkan hasil karya, ia dapat menyampaikan mesej kepada masyarakat.



Contoh Pameran Cetakan Alternatif



Sahibis Md Pandi, **Ahli Silap Mata Beliau**, 2014
Cat lino dan kanvas,
124 cm x 124 cm



Faizal Suhif, **Lebah**, 2017
Stencil, Oil Charcoal on
Canvas,
244 cm x 172.5 cm

Persamaan etika dan disiplin dalam penghasilan karya cetakan alternatif Sabihis Md Pandi, **Ahli Silap Mata Beliau** dan Faizal Suhif, **Lebah**:

- Keaslian – Idea dan pemilihan tema memberikan hasil yang unik dan mempunyai keaslian tersendiri dalam proses penghasilan karya.
- Keselamatan – Keseluruhan karya ini menitikberatkan aspek keselamatan sewaktu dihasilkan dan sesuai untuk dipamerkan.
- Nilai murni – Karya yang dihasilkan ini dapat menyampaikan mesej yang mempunyai nilai-nilai murni kepada masyarakat apabila dipamerkan.



Faizal Suhif, **Bicara Pohon**,
2020
*Monoprint, Stencil
on canvas*
152 cm x 152 cm

Tajuk : Kritikan Seni

Objektif : Meningkatkan intrapersonal murid melalui aktiviti kritikan seni.

Aktiviti PAK 21 : *Hot seat*

Bahan : Kerusi atau sofa, seorang watak dan seorang moderator.

Langkah-langkah:

1. Guru memilih murid untuk membaca dan membuat kajian terhadap karya Faizal Suhif, **Bicara Pohon**. Murid didedahkan dengan etika dan disiplin yang diperlukan dalam permainan ini seperti cara berkomunikasi dan berinteraksi dengan berhemah.
2. Murid yang dipilih duduk di sofa bersama moderator di hadapan ruang yang sesuai.
3. Murid lain akan bertanyakan soalan, perbincangan, dan pendapat berkaitan karya Faizal Suhif.
4. Moderator berperanan sebagai perantara di antara watak utama dengan murid-murid lain.

SP 2.4.3 PENDOKUMENAN



FAIL DIGITAL

Pendokumenan dimensi baharu melibatkan cara penyimpanan dokumen dalam bentuk digital atau teknologi perkomputeran. Penggunaan tapak teknologi perkomputeran lebih mudah dalam proses pencarian kerana ia mudah diakses, selamat, dan mudah untuk dikongsi secara digital dengan orang lain. Dalam topik ini, murid akan didedahkan dengan cara pendokumenan secara digital yang melibatkan teknologi perkomputeran.

Tatacara membuat fail digital

1. Wujudkan fail dokumen di dalam komputer dan namakan fail sebagai Cetakan Alternatif.
2. Bahagikan fail kepada bahagian Pelukis Rujukan, Hal Benda, Kajian Hal Benda, Perkembangan Idea, Lakaran, dan Proses Kerja.
3. Imbas satu persatu lakaran, namakan mengikut urutan terdahulu, dan simpan dalam fail yang betul sehinggalah ke proses berikutnya.
4. Lakukan secara berperingkat selepas proses karya siap. Rakaman menggunakan kamera atau rakaman video digalakkan.
5. Simpan ke dalam fail mengikut kategori yang telah diwujudkan.



PENDIDIK

Adakah anda berminat melibatkan diri dalam bidang pendidikan? Minat menjadi guru yang mengajar subjek seni atau pensyarah seni? Anda kini dilaluan yang betul namun perlu mempunyai kelayakan sekurang-kurangnya mempunyai Ijazah Sarjana Muda Pendidikan Seni dari mana-mana institusi pengajian tinggi di Malaysia.

Profesion pendidikan merupakan salah satu bidang penting dalam membina sesebuah tamadun bangsa. Bidang ini menitikberatkan konsep memanusiaikan manusia menjadi seorang yang berilmu pengetahuan, kreatif, dan kritis dalam menghadapi kehidupan yang mencabar. Melalui pendidikan, ilmu seni dikembangkan dengan mendidik masyarakat tentang betapa pentingnya seni bagi mengharungi kehidupan yang mencabar dewasa ini.

Walaupun subjek seni bukan subjek teras yang wajib diambil di peringkat menengah atas, namun ternyata ia merupakan subjek yang penting untuk dipelajari bagi murid membentuk diri yang berpotensi dan berketerampilan dalam memupuk nilai-nilai murni dalam diri. Kerjaya pendidik seni merupakan kerjaya yang mulia dan tidak seharusnya dipandang remeh.



Tajuk : Kritikan Seni

Objektif : Meningkatkan intrapersonal murid melalui aktiviti kritikan seni.

Aktiviti PAK 21 : Satu Lawan Satu

Langkah-langkah:

1. Murid diminta membahaskan tentang tajuk, "Adakah Google merupakan guru terbaik dalam menghasilkan karya cetakan alternatif?"
2. 3 orang dipilih sebagai pasukan pencadang manakala 3 orang lagi dipihak pembangkang.
3. Perbahasan dijalankan dalam masa 30 minit.
4. Murid lain akan mencatatkan dapatan dan menghasilkan peta minda berdasarkan dapatan daripada perbahasan itu.



Tajuk : Apresiasi Karya

Objektif : Memahami dan menghayati hasil karya seni cetakan alternatif melalui aktiviti apresiasi dan kritikan.

Alat dan media : Hasil karya pelajar dan dokumentasi bahan seperti lakaran, proses kerja, dan perkembangan idea.

Langkah-langkah:

1. Murid merancang membuat pameran karya seni cetakan alternatif di ruang pameran dan sesi kritik.
2. Murid membuat pemerhatian terhadap hasil karya murid-murid lain.
3. Murid membuat apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni Edmund Feldman.

LATIHAN PENGAYAAN

1. Berdasarkan karya Izzat Azman di sebelah, huraikan media dan teknik dalam menghasilkan karya tersebut.
2. Berdasarkan karya ini, huraikan dari aspek interpretasi dan pertimbangan karya menurut Model Kritikan Seni Edmund Feldman.
3. Kini teknologi telah menguasai setiap ruang di dalam kehidupan kita apabila penggunaan dokumentasi salinan cetak telah diganti dengan teknologi berkomputer. Pada pendapat anda, apakah kelebihan penggunaan pendokumenan sistem fail menggunakan perisian? Huraikan.



Muhammad Izzat Azman, **Demi MASA! Sesungguhnya Aku RUGI**, 2018
Woodcut, oil, acrylic, wood on canvas, wood
40 cm x 60 cm



IMBAS
DI SINI



IMBAS UNTUK
MENJAWAB SOALAN
OBJEKTIF

LATIHAN AMALI

1. Projek kumpulan kecil (2 hingga 3 orang)

Hasilkan sebuah cetakan alternatif merujuk stail pengkaryaan salah seorang pelukis cetakan alternatif. Karya perlulah dibina berpandukan spesifikasi di bawah:

Saiz karya	: 60 cm x 60 cm
Tema	: Kritikan sosial
Stail	: <i>Surrealism</i>
Bahan	: Blok kayu
Teknik	: Cetakan teknik timbul
Bilangan warna	: Tidak melebihi 4 warna

2. Projek individu

Hasilkan cetakan alternatif yang merujuk stail pengkaryaan salah seorang pelukis cetakan alternatif. Karya perlulah dibina berdasarkan kriteria berikut:

Saiz karya	: 40 cm x 40 cm
Tema	: Alam sekitar
Stail	: <i>Realism</i>
Bahan	: Bebas
Teknik	: Teknik titik
Bilangan warna	: 2 warna

PROJEK FOLIO

Hasilkan sebuah catan cetakan alternatif berdasarkan spesifikasi berikut:

Saiz karya	: 50 cm x 50 cm
Tema	: Malaysiaku Sejahtera
Stail	: <i>Pop Surrealism</i>
Bahan	: Bebas
Teknik	: Campuran atas kanvas
Bilangan warna	: Bebas

Garis Panduan

1. Kulit folio

- Gunakan kadbod bersaiz A2.
- Folio harus mengandungi 2 poket yang diletakkan pada ruang dalam halaman kulit belakang dan ruang dalam halaman kulit hadapan. Saiz poket perlu kecil sedikit daripada saiz A3.
- Tuliskan maklumat wajib di bahagian hadapan folio seperti nama, angka giliran, tingkatan dan nama sekolah menggunakan huruf bercetak.
- Murid bebas menggunakan kreativiti sendiri untuk menghasilkan pembahagi ruangan di dalam folio bagi memudahkan simpanan dokumen dan tujuan kemasan folio.

2. Kajian

- Membuat kajian perpustakaan berkaitan hal benda, maklumat media yang akan digunakan, teknik, dan proses penghasilan karya.
- Mengumpul koleksi keratan akhbar, majalah, cetakan maklumat daripada rujukan manual atau Internet.
- Membuat catatan ringkas berdasarkan kajian.

3. Lakaran

- Lakaran perlu dibuat bermula daripada proses awal lakaran hal benda sehinggalah proses lakaran akhir. Rujuk bahagian persepsi estetik.

4. Rangka sebenar

- Hasilkan lakaran untuk perkembangan idea, kajian warna dan kajian komposisi catan cetakan alternatif.
- Sediakan alat dan media yang bersesuaian untuk mencetak.

5. Hasil

- Hasilkan cetakan alternatif menggunakan media dan teknik yang dipilih serta proses yang sesuai.
- Rakamkan gambar atau video proses penghasilan.

6. Maklumat tambahan

- Simpan semua dokumentasi bertulis atau lakaran agar mudah dirujuk di kemudian hari.
- Lengkapkan halaman folio berkaitan kandungan, kos perbelanjaan dan penghargaan.

7. Persembahan

- Persembahan hasil karya perlu dibingkaikan.
- Pameran untuk hasil karya dianjurkan oleh murid.
- Persembahan folio perlu kreatif dan menitikberatkan unsur kemasan dan estetik.

SENI HALUS 2D

MODUL 3 DIGITAL MANIPULATIF ARTISTIK



Organisasi kandungan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentafsiran dalam bidang ini disusun berasaskan kepada empat standard kandungan iaitu:

3.1 PERSEPSI ESTETIK

- 3.1.1 Menghuraikan bahasa seni visual berdasarkan media, teknik dan proses yang terdapat pada karya digital manipulatif artistik.
- 3.1.2 Menginterpretasi tema, konsep, dan stail yang terdapat pada karya digital manipulatif artistik.

3.2 APLIKASI SENI

- 3.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya digital manipulatif artistik.
- 3.2.2 Membanding beza kelebihan dan kesesuaian pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya digital manipulatif artistik.
- 3.2.3 Membuat lakaran awal *subject matter* (hal benda) dalam proses penghasilan karya digital manipulatif artistik.

3.3 EKSPRESI KREATIF

- 3.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya digital manipulatif artistik.
- 3.3.2 Menghasilkan karya digital manipulatif artistik dengan menekankan aspek formalistik dan persembahan karya akhir.

3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN

- 3.4.1 Membuat apresiasi hasil karya digital manipulatif artistik secara lisan atau bertulis berdasarkan:
 - (i) diskripsi
 - (ii) analisis
 - (iii) interpretasi
 - (iv) penilaian
- 3.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan dalam karya digital manipulatif artistik.
- 3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan karya digital manipulatif artistik.





Choong Ling Keiong, *Papageno (Magic Flute, Mozart) after Lotte Reiniger*, 2017
Digital painting, 1969 x 1361 pixels



1.9.2020

Hafizal Rahmat, **Hok Aloh.. Aye Jate!**, 2020
Catan digital, 21 cm x 21 cm

3.1 PERSEPSI ESTETIK

PENGENALAN

Dalam modul ini, murid akan memahami maksud digital manipulatif artistik, sumbangan sejarah dan tokoh seni digital manipulatif artistik tempatan dan luar negara. Murid juga perlu mempelajari unsur seni, prinsip rekaan, media, bahan, alat, teknik, tema, konsep, dan stail dalam karya pelukis digital manipulatif artistik.

DIGITAL MANIPULATIF ARTISTIK

Digital manipulatif artistik merupakan bidang seni yang menggunakan teknologi komputer di dalam bentuk digital untuk menghasilkan karya. Ia merangkumi kemahiran penggunaan alatan teknologi menerusi komputer, tablet dan telefon pintar. Perbezaan catan konvensional dengan digital manipulatif artistik adalah pada medium dan peralatan yang digunakan. Karya digital manipulatif artistik menggunakan perisian grafik dan peralatan seperti berus, cat, dan kanvas tetapi dilakukan secara maya. Seni digital mula berkembang pada tahun 1970, selari dengan kemajuan dunia moden yang menggunakan komputer. Antara pelukis yang aktif dalam seni digital ialah Andy Warhol yang menggunakan perisian grafik yang dipanggil *ProPaint*. Beliau memanipulasi imej dan menambah warna dalam karya *Pop Art*. Beliau menggunakan peralatan untuk mencatan secara maya terus pada paparan komputer menggunakan alatan fizikal seperti berus, cat, dan kanvas yang terdapat pada perisian grafik.



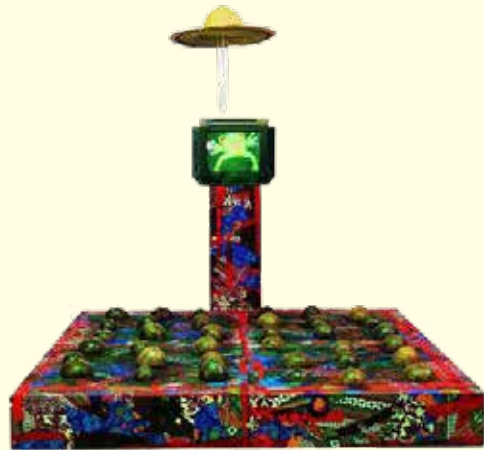
Imej Debbie Harry's yang dimanipulasi oleh Andy Warhol menggunakan perisian *ProPaint* pada tahun 1985.



SENI ELEKTRONIK

Seni elektronik adalah satu istilah generik yang mewakili gabungan antara seni halus, media elektronik dan teknologi komputer. Kehadiran seni elektronik diungkap dalam bentuk seni cahaya, seni video dan yang terkini seni komputer. Ia mempunyai kaitan dengan seni makamat, seni media baharu, seni video, seni interaktif, seni Internet dan muzik elektronik. Tetapi seni ini lebih sinonim dengan seni komputer dan seni digital. Contohnya karya *Kdek! Kdek! Ong!* (1994) oleh Hasnul Jamal Saidon dan Projek "*E-Art Asean Online*" oleh Hasnul Jamal Saidon dan Niranjan Rajah.

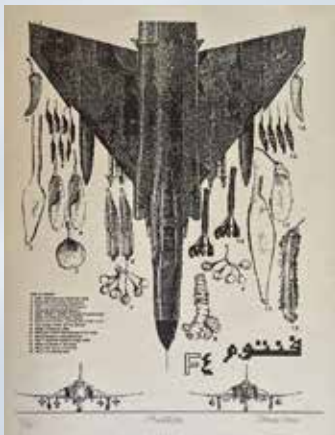
Penerokaan seni elektronik bermula di Eropah dan Amerika Syarikat yang mengamalkan pendekatan penerokaan eksperimental baharu menerusi gabungan antara seni dan teknologi, seni gunaan dan seni halus. Kesan dari perkembangan ini muncul beberapa bentuk pendekatan teori seperti feminisme, pasca-structuralisme, semiotik, dekonstruksi, pasca-kolonialisme, multibudaya dan psikoanalisis. Antara pelopor awal ialah Num June Paik dan Bruce Nauman.



Hasnul J Saidon, *Kdek! Kdek! Kdek! Ong!*, 1999

SENI KOMPUTER

Seni komputer merupakan cabang seni elektronik untuk penghasilan karya seni menggunakan komputer atau peralatan digital. Juga dikenali sebagai media baharu (*new media*), multimedia, seni gabungan (*hybrid art*), seni digital (*digital art*), dan seni siber (*cyber art*).



Ismail Zain, *Phantom*, 1988
Cetakan digital, 30 cm x 21 cm



Bruce Nauman, *Double Poke In The Eye II*, 1985
Neon construction, 61 cm x 91.4 cm x 28 cm

Karya seni digital dicetak menerusi komputer dalam bentuk digital melalui mesin

pencetak. Seni digital boleh dihasilkan sepenuhnya menerusi komputer atau diambil dari sumber lain seperti diimbas dengan mesin pengimbas atau foto digital atau imej yang dilukis menggunakan perisian *vector graphics*, tetikus atau papan grafik (*graphics tablet*). Contohnya karya *Phantom* (1988) oleh Ismail Zain yang dianggap sebagai pelopor bentuk perkembangan seni digital di Malaysia.

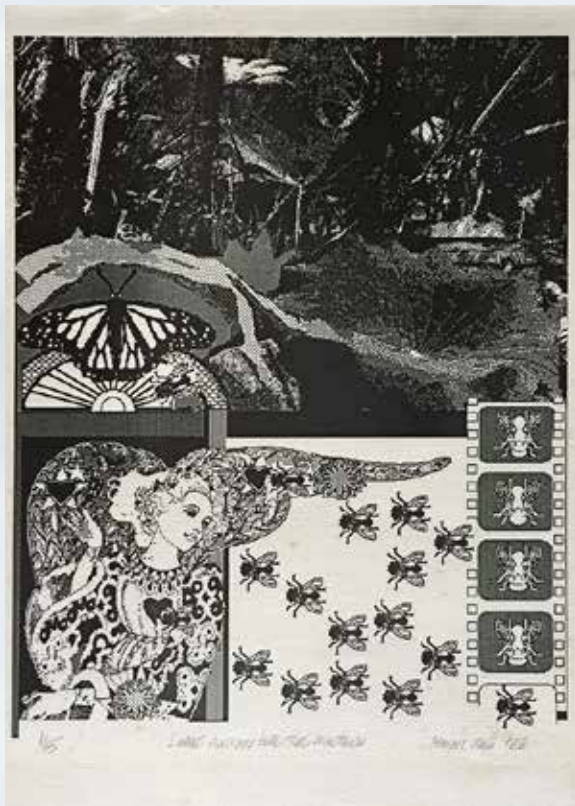
PELUKIS TEMPATAN 1



ISMAIL ZAIN

Ismail Zain berkelulusan *Malayan Teacher Training College, Kirby, England*. Beliau seterusnya ke *Ravensbourne College of Art, 1961-1964* dan *Slade School of Fine Art, University of London, 1964-1966*. Beliau meninggal pada Ogos 1991, ketika berusia 61 tahun. Merupakan anak tempatan pertama dilantik sebagai Pengarah Balai Seni Lukis Negara (1972-1975), kemudian menjadi Pengarah Kebudayaan di Kementerian Belia, Kebudayaan dan Sukan (1975-1982) dan Ketua Pengarah FINAS (1982-1985). Beliau merupakan pelukis tempatan berbakat serta berwawasan sebagai perintis seni komputer di

Malaysia. Karya beliau dalam kolaj digital, dengan imej serta teks dari pelbagai sumber membuka lembaran baharu dalam seni web dan seni digital di Malaysia. Dikenali sebagai tokoh pelopor seni elektronik di Malaysia dan terkenal dengan karyanya *Lalat Makan Hati Siti Mastura* dan *Al Kesah*. Pernah mengadakan pameran solo *Digital Collage*, 1988 dan juga menulis buku *Seni dan Imejan*, 1980 dan *Toward Utopian Paradigm*, 1989.



Ismail Zain, **Lalat Makan Hati Siti Mastura**, 1988
Digital print, 25.2 cm x 19.9 cm



Ismail Zain, **Al Kesah**, 1988
Dot matrix digital print on paper, 25.2 cm x 19.9 cm

PELUKIS TEMPATAN 2



HARIS ABADI ABDUL RAHIM

Haris Abadi Abdul Rahim berasal dari negeri Kelantan berkelulusan Ijazah Sarjana Muda Seni Halus, kemudian menyambung pengajian Sarjana Seni Halus dan Teknologi di Universiti Teknologi Mara (UiTM). Beliau merupakan pelukis baharu yang bergiat aktif menghasilkan karya seni dengan teknologi digital, animasi dan grafik.

Pada tahun 2011, beliau muncul sebagai salah seorang pemenang dalam *Asean Korean Multimedia Competition, Asean-Korean Centre, Seoul*, melalui salah satu karya pemasangan pemetaan videonya. Selain itu, beliau juga pernah mendapat tempat kedua dalam *International Universities Snow Sculpture Competition*, di *Harbin Engineering University, People's Republic of China* pada tahun 2012.

Pada tahun 2013 beliau menyertai pameran Kembara Jiwa Fukuoka 'Expanded Passion', *Fukuoka Asian Art Museum* di Jepun. Selain daripada itu, banyak karya beliau telah dipamerkan di beberapa galeri di Kuala Lumpur, Singapura, Indonesia dan Jepun. Pada tahun 2014, karya beliau dipamerkan dipertandingan Bakat Muda Sezaman di Balai Seni Visual Negara dan 'Cheritera' oleh Galeri Chandan, *Start Art Fair* di *Galeri Saatchi, London*.



Haris Abadi Abdul Rahim,
Invade!, 2013
LCD, Wood, Miniature Toys,
Looped Video
48.5 cm x 30 cm x 91 cm



IMBAS
DI SINI



Invade!

<https://youtube/5p9NwLcVeh4>
(Hasil karya dipaparkan secara elektronik)



PELUKIS TEMPATAN 3

MOHD EKRAM AL HAFIS HASHIM

Mohd Ekram Al Hafis Hashim berkelulusan Ijazah Sarjana Muda Seni Halus UiTM, Sri Iskandar, Perak pada tahun 1999 dan menyambung pengajian Sarjana dalam bidang Pendidikan Multimedia di Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Beliau bergiat aktif sebagai pelukis sejak 2004 dengan menjadikan catan digital, animasi, komik dan ilustrasi sebagai wadah dalam karyanya. Kini dengan kehadiran revolusi industri 4.0, beliau mengkaji dan menghasilkan karya menggunakan teknologi "Mix-reality" yang menggabungkan "Virtual Reality" dan "Augmented Reality".

Karya beliau pernah dipamerkan dalam pertandingan Bakat Muda Sezaman 2014 di Balai Seni Visual Negara dan merupakan *Finalist UOB Painting Competition 2019* serta mendapat Anugerah Penang 2018. Beliau juga pernah menerima pengiktirafan antaranya, Anugerah Seni Lukis Public Bank dan pernah memperoleh anugerah pengarah terbaik dalam anugerah filem pendek Malaysia tahun 2006 dengan karya "Singgah" dalam kategori iklan.

Terdapat beberapa karya beliau dijadikan koleksi oleh pihak Muzium dan Galeri Tunku Fauziah USM, Balai Seni Negara dan RTM.



Mohd Ekram Al Hafis Hashim,
Tegak Seperti Alif, 2020
Catan digital, 36 cm x 36 cm



IMBAS
DI SINI



M Silat Boy

(Teknologi "Mix-reality" yang menggabungkan "Virtual Reality" dan "Augmented Reality")

PELUKIS ANTARABANGSA



NAM JUN PAIK

Nam Jun Paik berkelulusan dalam bidang estetika dari Universiti Tokyo. Beliau juga mempelajari sejarah muzik, seni, dan menulis tesis mengenai komposer Austria Arnold Schoenberg. Pada tahun 1957, beliau berhijrah ke Jerman Barat, yang merupakan pusat muzik dan persembahan baharu. Semasa di sana, beliau belajar dengan komposer Thrasybulus Georgiades di *University of Munich* selama setahun dan kemudian dengan komposer Wolfgang Fortner di *International Music College* di Freiburg selama dua tahun.

Beliau adalah seorang seniman dan pemikir yang berwawasan. Dianggap sebagai "bapa seni video", kerana penggunaan teknologi video yang sangat mengejutkan mengaburkan perbezaan antara sains, seni rupa dan budaya popular untuk mencipta bahasa visual baharu. Minat beliau untuk menerokai keadaan manusia melalui lensa teknologi dan sains telah mencipta warisan yang luas yang

dapat dilihat dalam pengiktirafan terhadap seni media baharu dan peningkatan jumlah seniman generasi berikutnya yang kini menggunakan pelbagai bentuk teknologi dalam karya mereka.

Nam Jun Paik: Becoming Robot adalah pameran pertama yang didedikasikan secara eksklusif untuk pelukis yang dibuka di New York City dalam lebih dari satu dekad dan memfokuskan kepada proses karya beliau dan falsafahnya terhadap teknologi.



Nam June Paik, **Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii**, 1995, fifty-one channel video installation, custom electronics, neon lighting, steel, wood, color, and sound



Nam June Paik, **Family of Robot: Mother**, 1986
Single-channel video sculpture with vintage television and radio casings and monitors, tuner, liquid crystal display, color; silent.

MENGENAL JENIS-JENIS DIGITAL MANIPULATIF ARTISTIK

Seni Catan Digital

Catan digital adalah penghasilan seni menggunakan aplikasi perisian dengan teknologi komputer. Catan digital adalah seni halus dan ia berbeza dengan reka bentuk dari tujuan penciptaan, pendekatan komunikasi dan sumber idea. Oleh itu, catan digital adalah sebahagian daripada asas kepada media baharu dalam seni catan. Pada asasnya, ia adalah bentuk seni yang muncul dari kaedah dan teknik konvensional seperti warna air, warna minyak, impasto, dan lain-lain menggunakan peralatan digital iaitu komputer dan perisian. Antara pelukis seni catan digital di negara ini ialah Mohd Ekram Al Hafis dan Hafizal Rahmat. Contoh perisian ialah *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*.



Mohd Ekram Al Hafis Hashim, **Khabib Fight**, 2020
Catan digital, 36 cm x 36 cm

Seni Fotografi Digital

Fotografi ialah lukisan menerusi cahaya. Tanpa cahaya, fotografi tidak dapat berfungsi. Istilah fotografi diperkenalkan pada tahun 1839. Dalam era perkembangan teknologi, fotografi telah direka bersama teknologi ICT dan wujudnya kamera digital yang telah merubah dunia fotografi. Dalam dunia seni ia telah mengubah dari aspek kreatif komposisi, ekspresi, manipulasi warna dan sebagainya dalam mengeksperimentasi untuk menghasilkan karya. Oleh itu, seni

fotografi adalah gabungan kemahiran teknikal dan seni. Pengkarya akan menggabungkan kemahiran teknikal melalui kaedah pembelajaran teori dan praktikal untuk menghasilkan kesan karya fotografi yang menarik daripada gambar yang sebenar. Antara pengkarya seni fotografi tanah air ialah Nik Ridzuan Nik Yusoff.



Nik Ridzuan Nik Yusoff, **Freedom Is Freedom From Fear**, 2020
Fotografi digital, 91.4 cm x 122.1 cm

Seni Video Digital

Seni video digital merupakan amalan baharu dalam penghasilan karya seni di negara ini. Oleh itu, seni video adalah bentuk seni yang bergantung kepada penggunaan teknologi video sebagai medium visual dan audio. Seni video muncul pada akhir 1960-an sebagai teknologi video pengguna baharu seperti perakam pita video yang boleh didapati di luar penyiaran korporat. Seni video digital berfungsi untuk menampilkan ekspresi, idea atau kesan yang ingin disampaikan oleh pengkarya secara tidak langsung. Hasnol Jamal Saidon dan Wong Hoy Cheong adalah pengkarya yang menghasilkan seni video di negara ini. Antara perisian yang digunakan untuk membuat video ialah *Adobe Premier*, *Adobe After Effect* dan *Filmora*.



Hasnol Jamal Saidon, **Mirror, Mirror On The Wall**, 1994
(Hasil karya dipaparkan secara elektronik)



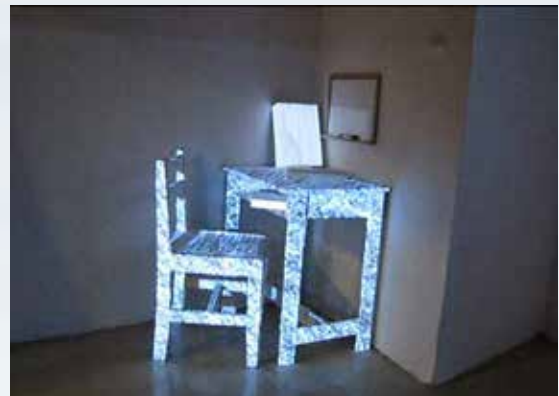
IMBAS
DI SINI



Mirror, Mirror
On The Wall

Seni Pemetaan Video

Seni pemetaan video atau *video mapping* adalah gaya baharu dalam era seni media baharu dalam perkembangan seni tampak di Malaysia. Ia adalah kaedah baharu pengkarya dalam memaparkan visual makna tersirat yang mempunyai tujuan seperti kritikan, pendedahan, dokumentari, iklan dan lain-lain dalam konteks seni halus untuk disampaikan kepada audiens. Seni media baharu ini dalam kategori pengkhususan seni elektronik. Kaedah pemetaan ini membolehkan imej dipancarkan pada sebuah objek yang lain menjadi satu hasil karya seni. Seni pemetaan boleh digunakan dalam pelbagai bentuk teknik pencahayaan dan merupakan salah satu seni media baharu menggunakan cahaya. Seni ini merangkumi cantuman antara seni halus, penggunaan media dan pengaplikasian teknologi dalam pengolahan karya. Haris Abadi Abdul Rahim adalah pengkarya tempatan yang berkarya menggunakan seni pemetaan video ini.



Haris Abadi, **Read the Windings**, 2009
3D Projection on Sculptural Installation Various Dimension



IMBAS
DI SINI



Read the Windings,
*3D Projection on
Sculptural Installation
Various Dimension*

SP 3.1.1 BAHASA SENI VISUAL



KARYA 1

Pelukis : Hafizal Rahmat
 Tajuk : **Lion & Lioness**
 Tahun : 2020
 Media : Adobe Photoshop
 Saiz : 42 cm x 29 cm

Unsur Seni

**GARISAN**

Kepelbagaian jenis garisan diaplikasi pada karya menimbulkan kesan bulu yang yang lembut melalui penggunaan *brush tool* pada perisian *Adobe Photoshop*.

**WARNA**

Teknik sapuan berus hasil dari penggunaan media memberi kesan pada olahan warna natural bagi menyerlahkan bentuk kepala singa.

**JALINAN**

Jalanan tampak dalam karya ini wujud dengan pengulangan pelbagai jenis dan olahan garisan melalui penggunaan *brush tool*.

Prinsip Rekaan

**IMBANGAN**

Karya ini mengaplikasi imbalan asimetri. Ia divisualkan dengan unsur yang tidak sama padan antara kiri, kanan, atas dan bawah karya yang dihasilkan semasa proses kajian komposisi.

**PENEGASAN**

Imej kepala singa sangat dominan dan menjadi penegasan dalam karya ini. Ianya dihasilkan melalui penggunaan pelbagai *tool* pada karya.



KARYA 2

Pelukis : Nik Ridzuan Nik Yusoff

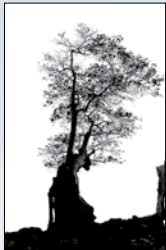
Tajuk : **Tree Series 31 – Fleeing From Forerunner**

Tahun : 2014

Media: Kamera digital

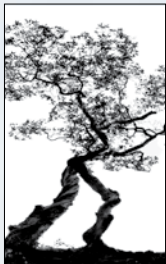
Saiz : 32 cm X 66.1 cm

Unsur Seni



RUPA

Unsur rupa dalam karya ini adalah rupa organik yang bebas tanpa sudut merupakan imej gabungan manipulasi tiga keping gambar yang berbeza.



WARNA

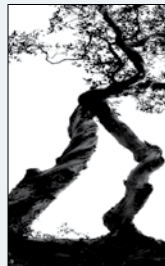
Warna akromatik campuran hitam dan putih merupakan hasil manipulasi menggunakan perisian *Adobe Photoshop* iaitu daripada gambar berwarna kepada gambar hitam dan putih.

Prinsip Rekaan



IMBANGAN

Imbangan asimetri dimanipulasi menggunakan 3 keping gambar yang berbeza dalam proses gubahan komposisi.



PERGERAKAN

Prinsip pergerakan dapat dilihat melalui pengulangan imej pokok yang disusun secara tidak formal menggunakan proses manipulasi.

SP 3.1.2 TEMA, KONSEP DAN STAIL



(Sumber: Jabatan Multimedia Kreatif, UPSI)

KARYA 1

Pelukis : Muhammad Azim Ahmad
 Tajuk : **Mualim Scenery**
 Tahun : 2017
 Media : Komputer dan perisian
Adobe Illustrator
 Teknik : Catan digital
 Tema : Suasana di pekan
 Konsep : Imej janaan komputer
 dengan perisian
Adobe Illustrator
 Stail : *Post Impressionism*

Interpretasi Karya

Karya seni catan digital yang bertajuk *Mualim Scenery* adalah sebuah karya yang mengisahkan tentang suasana di dalam Daerah Mualim. Karya ini menyampaikan maksud nilai kekeluargaan yang berlaku berdasarkan pada figura orang tua yang menanti cucunya yang berlari mendapatkannya. Berlatarbelakangkan sebuah basikal lama di tepi dinding dan lampu tanglung Cina yang tergantung di tingkat atas kedai. Stail *post impressionism* yang diterjemahkan pada karya ini menggunakan warna yang cerah, subjek kehidupan sebenar dan sapuan berus yang berbeza untuk menimbulkan lebih banyak emosi dan ekspresi.

Proses

1. Membuat pemerhatian terhadap kajian hal benda dan tema.
2. Memilih dan merancang media dan tema yang sesuai.
3. Membuka dokumen baharu dan menentukan saiz potret atau lanskap.
4. Menggunakan *Adobe Illustrator* sebagai alat untuk menghasilkan karya.
5. Melukis objek figura manusia dan basikal menggunakan *tool pen* dan *brush* di dalam *Adobe Illustrator*.
6. Melukis latar belakang iaitu imej kedai dan mewarna menggunakan *brush tool*.
7. Melukis objek sampingan iaitu tanglung, hiasan pintu dan bayang-bayang kesan daripada cahaya.
8. Memasukkan kesan khas iaitu ton warna, garisan halus dan tebal.
9. Karya siap untuk dicetak.

SP 3.1.2 TEMA, KONSEP DAN STAIL



(Sumber: Jabatan Multimedia Kreatif, UPSI)

KARYA 2

Pelukis : Farhah Syamimi Suhimi
 Tajuk : **Rumah Atuk**
 Tahun : 2018
 Media : Komputer dan perisian
Adobe Photoshop
 Teknik : Catan Digital
 Tema : Kampung tradisional
 Konsep : Imej janaan komputer
 dengan perisian *Adobe Photoshop*
 Stail : Realistik

Interpretasi Karya

Karya seni catan digital yang bertajuk **Rumah Atuk** adalah sebuah karya yang mengisahkan tentang suasana yang tenang di kawasan kampung. Karya ini mengajak semua audiens untuk menghayati suasana di kampung yang berlatarbelakang tumbuhan alam semulajadi. Pengkarya ingin memberitahu rumah tradisional yang semakin kurang dan perlu dipelihara. Stail realistik pada karya ini boleh dilihat pada objek atau gambar seperti pokok dan rumah yang mempunyai sifat imitasi pada objek sebenar. Salah satu ciri stail realistik pada karya ini dapat dilihat pada objek kehidupan seharian yang dijadikan sebagai subjek.

Proses

1. Membuat pemerhatian terhadap kajian hal benda dan tema.
2. Memilih dan merancang media dan tema yang sesuai.
3. Membuka dokumen baharu dan menentukan saiz karya atau poster.
4. Menggunakan perisian *Adobe Photoshop* untuk menghasilkan karya.
5. Melukis objek pokok, rumah, dan awan menggunakan *pen tool* dan *brush tool* di dalam *Adobe Photoshop*.
6. Melukis latar belakang iaitu awan, bukit, dan rumput menggunakan *pen tool*.
7. Mewarna semua objek dengan warna yang bersesuaian.
8. Memperincikan objek dengan warna, garisan halus dan tebal bersesuaian dengan unsur seni menggunakan *pen tool* dan *brush tool*.
9. Karya siap untuk dicetak.

KARYA DIGITAL MANIPULATIF ARTISTIK



Hafizal Rahmat, **Unknown Bird**, 2020
Catan digital, 49.3 cm x 49.3 cm



Muhammad Hafiz Hamdan, **Waktu Senja di Kampung**, 2020
Catan digital, 21 cm x 29.7cm



Joshua Bindseil, **The Painted Statue**, 2018
Digital painting, 27 cm x 45.72 cm



Tajuk : Kenali Pelukis Catan Digital Manipulatif Artistik

Objektif : 1. Murid mengenali pelukis catan media campuran.
2. Murid dapat menghasilkan visual diari yang mempunyai hubungkait bahasa seni visual dan karya catan digital manipulatif artistik.

Aktiviti : Murid mencari maklumat mengenai pelukis lama dan baharu yang menghasilkan karya catan digital manipulatif artistik. Seterusnya, murid perlu menghasilkan visual diari yang mengandungi profil pelukis, karya, dan bahasa seni visual.

Langkah:

1. Setiap murid dikehendaki membuat carian Internet atau dari buku rujukan berkaitan karya catan digital manipulatif artistik pelukis tempatan ataupun antarabangsa.
2. Murid dikehendaki memilih dua orang pelukis lama dan baharu.
3. Murid perlu menghasilkan visual diari menggunakan kreativiti.
4. Kriteria yang perlu diberi penekanan adalah biodata diri, pendidikan, bahasa seni visual, dan karya.
5. Setiap murid perlu membuat pembentangan dan memberi komen penambahbaikan pada setiap murid yang membentang.

LATIHAN PENGAYAAN

1. Apakah perbezaan antara seni catan digital dengan seni fotografi?
2. Berdasarkan karya di sebelah, huraikan prinsip rekaan dalam karya Muhammad Azim Ahmad.
3. Huraikan unsur seni yang terdapat dalam karya di sebelah.



Muhammad Azim Ahmad, *Mualim Scenery*, 2017
Catan digital, 27 cm x 40 cm



Nik Ridzuan Nik Yusoff, *Jerung di Mana-mana*, 2014
Fotografi digital, 91 cm x 91 cm

3.2 APLIKASI SENI

PENGENALAN

Dalam Aplikasi Seni, murid akan didedahkan dengan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan karya menggunakan teknologi digital. Murid akan dibimbing untuk bereksperimentasi dengan media dan teknik, membanding beza kelebihan dan kesesuaian media dan menghasilkan lakaran awal hal benda pilihan. Aktiviti yang dilaksanakan dapat membantu murid untuk terus mengikuti, merangsang dan memberi tumpuan terhadap isi pelajaran.



- 3.2.1** Mengetahui dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya digital manipulatif artistik.
- 3.2.2** Membanding beza kelebihan dan kesesuaian pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya digital manipulatif artistik.
- 3.2.3** Membuat lakaran awal hal benda dalam proses penghasilan karya digital manipulatif artistik.



SP 3.2.1 MENGENAL MEDIA DAN TEKNIK

Antara perisian grafik yang digunakan untuk menghasilkan karya digital:

SENI CATAN DIGITAL

Perisian

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- ArtRage
- Clip Studio Paint

Fungsi

- Melakar
- Melukis
- Mewarna

SENI FOTOGRAFI DIGITAL

Perisian

- Adobe Photoshop
- Adobe Lightroom

Fungsi

- Mengubah suai
- Memanipulasi

SENI VIDEO DIGITAL

Perisian

- Adobe Premier
- Adobe After Effect
- Movie Maker
- Filmora

Fungsi

- Mengedit video.
- Memilih
- Memotong
- Mencantum
- Kesan visual

SENI PEMETAAN VIDEO

Perisian

- MadMap
- TouchDesigner

Fungsi

- Reka bentuk saiz dan jenis imej
- Mengira kadar kecerahan dan tahap bayangan



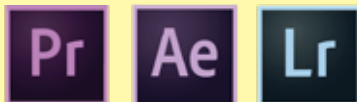
Adobe
Photoshop



CLIP STUDIO
PAINT



Adobe
Illustrator



Antara alat dan bahan yang digunakan untuk menghasilkan karya digital:



Komputer adalah alat yang berfungsi untuk memproses dan menyimpan data seperti perisian khas yang digunakan bagi menghasilkan karya.

Projektor berfungsi untuk memancarkan visual ke ruang yang telah dipilih.



Kamera ialah alat yang digunakan untuk merakam imej sebagai gambar foto pegun atau satu susunan imej bergerak. Untuk menghasilkan karya seni video atau imej, kamera adalah alatan penting dalam penghasilan karya.

Perakam bunyi berfungsi untuk merakam bunyi analog kepada bunyi digital.



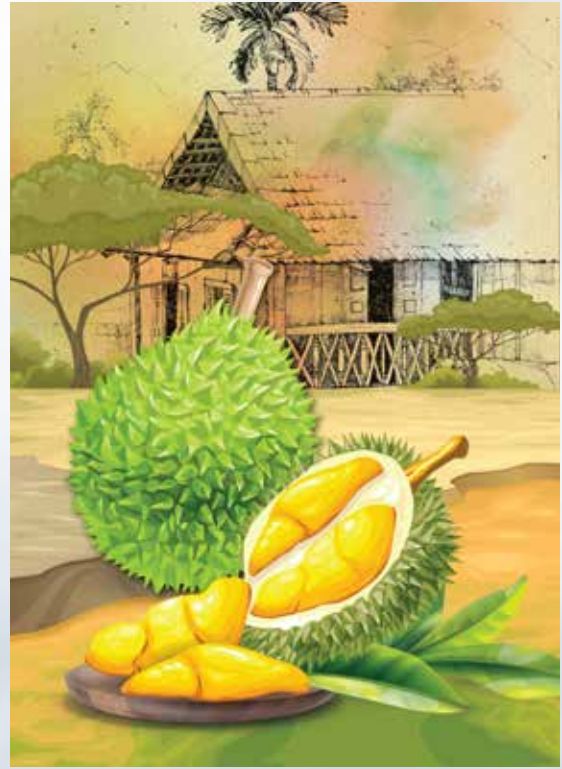
Peranti pengimbas merupakan peranti yang menukarkan semua imej yang dirakam kepada bentuk digital.

Antara teknik untuk menghasilkan karya catan digital:

1. Kolaj
2. Media campuran
3. Impasto



Pavlos Chadoulis, **Lost**, 2016
Kolaj digital, 30.48 cm x 43.18 cm



Norraidah Omar, **Dusun**, 2020
Catan digital, 21 cm x 29 cm



Nik Ridzuan Nik Yusoff, **Siri Redang - Mengejar Ikan**, 2010
Fotografi digital, 101.6 cm x 152.4 cm

SP 3.2.1 EKSPERIMENTASI MEDIA DAN TEKNIK

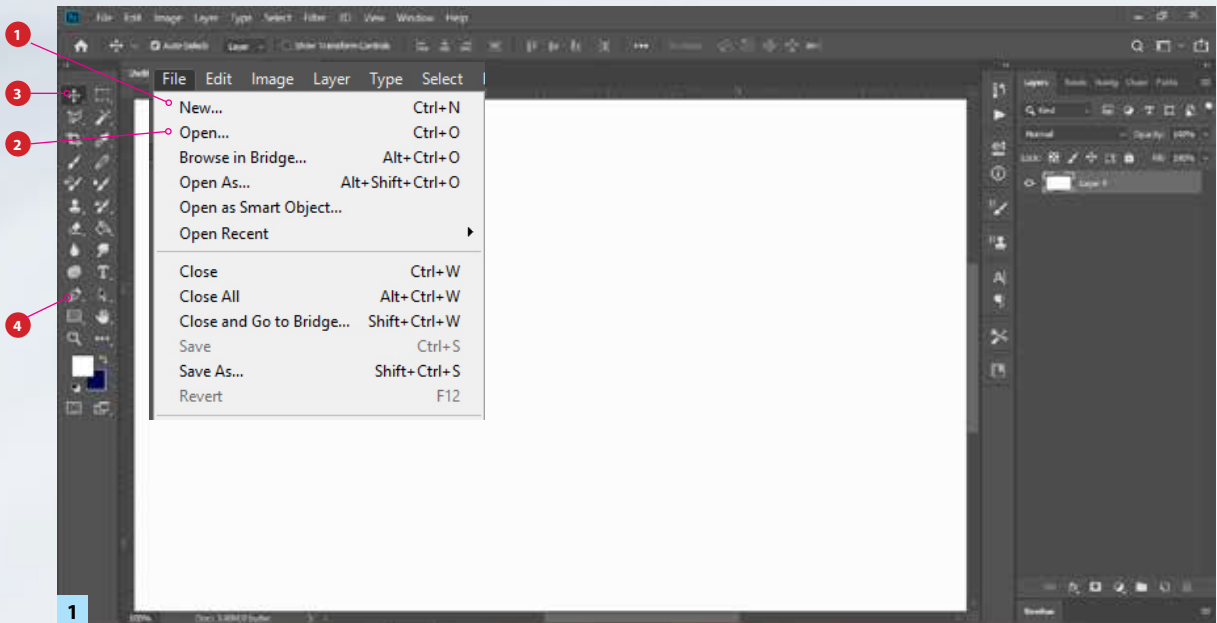
**EKSPERIMENTASI 1
FOTOGRAFI DIGITAL**



Hal benda:
Masjid Putrajaya

Alatan, media, dan bahan

1. Kamera
2. Perisian *Adobe Photoshop*
3. Komputer atau komputer riba



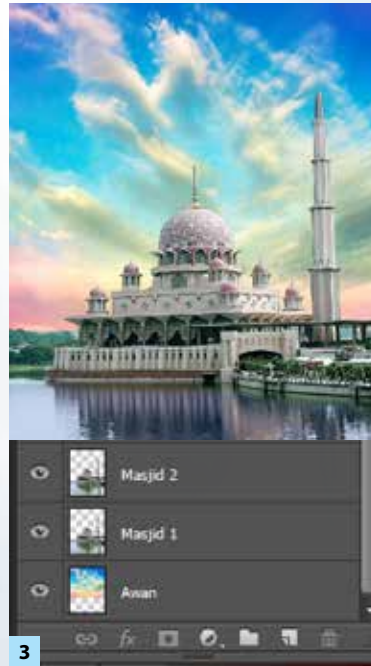
Proses membuat karya

1. Klik *create new* untuk membuka menu tetapan projek.
2. Klik *open* dan masukkan fail gambar yang akan diedit.
3. Klik *move tool* untuk mengubah kedudukan gambar.
4. Klik *pen tool* untuk membuang bahagian gambar yang tidak diperlukan.



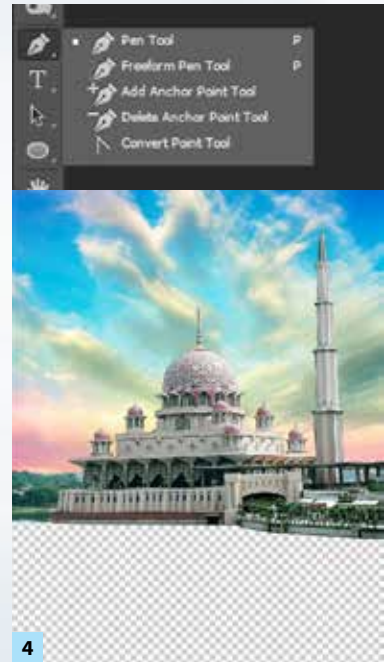
Proses menukar latar belakang awan

1. Klik pada *pen tool*, kemudian klik pada latar belakang subjek sedikit demi sedikit mengikut bentuk pada gambar untuk membuang latar belakang imej awan.
2. Selepas memilih latar belakang klik *selection* dan klik *delete*.



Proses meletakkan imej awan

1. Kemudian masukkan imej awan yang telah dipilih.
2. Letakkan *layer* imej awan berada di bawah *layer* imej masjid.



Proses menukar imej tasik

1. Ulang semula proses menggunakan *pen tool*, kemudian klik pada subjek tasik sedikit demi sedikit mengikut bentuk pada gambar.
2. Selepas memilih kawasan tasik klik *selection* dan klik *delete*.



Proses memasukkan imej taman

1. Ulang proses yang sama sebagaimana proses menukar awan.
2. Kemudian masukkan imej taman yang telah dipilih.
3. Letakkan *layer* imej taman berada di atas *layer* masjid.

**Karya akhir dan kemasan**

1. Hasil karya menggunakan *Adobe Photoshop* yang telah siap.
2. Karya perlu dicetak, dikemas, dan dibingkai.

EKSPERIMENTASI 2

CATAN DIGITAL

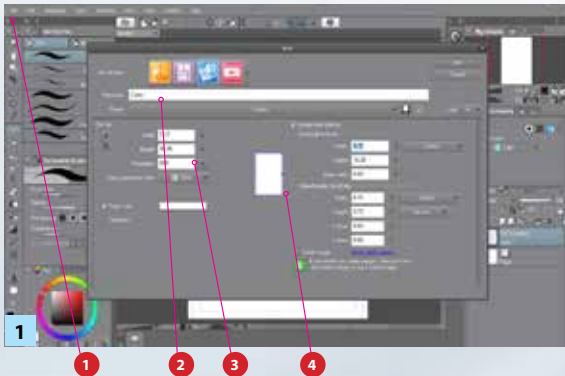


Hal benda:

Potret

Alatan, media, dan bahan

1. Komputer
2. Peranti lukisan digital (digital drawing tablet)
3. Perisian *Clip Art Studio*



Proses membuat karya

1. Klik *create new* untuk membuka menu tetapan projek.
2. Pilih jenis tetapan sama ada ilustrasi, komik atau animasi.
3. Tetapkan saiz kanvas dan tentukan resolusi.
4. Pastikan kedudukan kanvas sama ada menegak atau melintang untuk menghasilkan projek dan klik ok untuk memulakan projek.



Proses menghasilkan lakaran

1. Hasilkan lakaran menggunakan pensel (*digital*).
2. Lakarkan rupa dan bentuk merujuk kepada gambar potret.



Proses meletakkan warna terang dan gelap

1. Gunakan *tool oil paint flat brush*.
2. Ulangi langkah proses mewarna dengan meletakkan warna gelap dan terang untuk menyerlahkan rupa dan bentuk.



Proses meletakkan warna terang dan gelap

1. Gunakan *tool oil paint flat brush* dan tukar saiz *brush* ikut kesesuaian.
2. Terus melakukan proses campuran warna dan lakukan sedikit demi sedikit perincian pada subjek.



5

Proses meletakkan warna asas

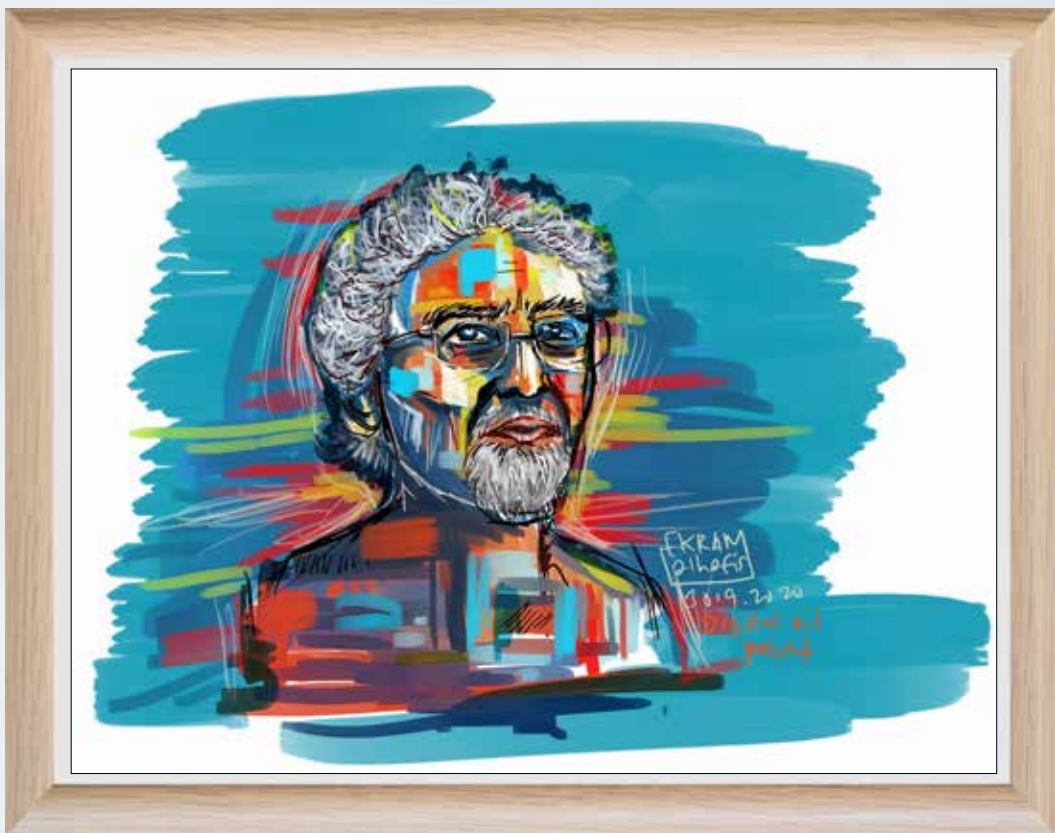
1. Gunakan *tool oil paint flat brush*.
2. Letakkan warna-warna asas untuk menyerlahkan bahagian gelap dan terang pada subjek.



6

Proses mewarna latar belakang

1. Warna latar di hasilkan mengikut gaya dan teknik catan.



Karya akhir dan kemasan

1. Hasil karya menggunakan *Clip Studio Paint* yang telah siap.
2. Karya perlu dicetak, dikemas dan dibingkaikan.

EKSPERIMENTASI 3

CATAN DIGITAL

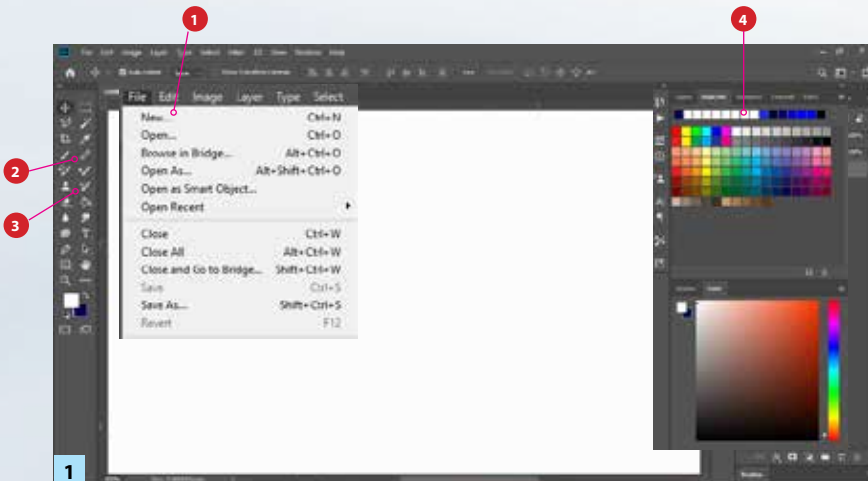


Hal benda:

Pesilat

Alatan, media, dan bahan

1. Perisian *Adobe Photoshop*
2. Komputer atau laptop
3. Peranti lukisan digital (*Digital Drawing Tablet*)



Proses membuat karya

1. Klik *create* untuk membuka dokumen baru.
2. Guna *tool pencil* untuk membuat lakaran.
3. Gunakan *tool brush* untk mewarna.
4. Pilih warna di *swatches*.



Proses menghasilkan lakaran

1. Gunakan *tool pencil* untuk melakar garisan figura.



Proses menghasilkan latar belakang

1. Gunakan *tool brush* untuk mewarna latar belakang.



4

Proses mewarna imej

1. Gunakan *tool brush* dan tukar saiz *brush* ikut kesesuaian.
2. Pilih warna di *swatches* ikut kesesuaian.
3. Terus melakukan proses campuran warna untuk membuat perincian.



5

Proses perincian pada imej

1. Gunakan *tool brush* dan tukar saiz *brush* ikut kesesuaian untuk membuat cahaya di belakang figura.
2. Terus melakukan proses campuran warna dan perincian pada subjek.



Karya akhir dan kemasan

1. Hasil karya menggunakan *Adobe Photoshop* yang telah siap.
2. Karya perlu dicetak, dikemas, dan dibingkaikan.



Hasil karya digital tidak sama kesannya dengan hasil karya seni manual kerana faktor manipulasi media dan teknik yang berbeza. Ia kerana ketidaksamaan dengan media konvensional.

SP 3.2.2 ANALISIS PERBANDINGAN MEDIA DAN TEKNIK

PEMILIHAN MEDIA DAN TEKNIK

Pemilihan media dan teknik memainkan peranan penting dalam penghasilan karya catan digital artistik. Berdasarkan lakaran akhir, murid akan membuat keputusan untuk memilih media dan teknik yang sesuai untuk diaplikasikan dalam karya.



Modul aplikasi perisian *Clip Art Studio*, eksperimen 2 digital artistik.



Modul aplikasi perisian *Adobe Photoshop*, eksperimen 3 digital artistik.

Pemilihan media:

Pemilihan media perlu melihat kepada kesan dan stail karya yang ingin dihasilkan. Setiap media yang dipilih memberi kesan yang berbeza daripada aspek formalistik dan estetik. Murid perlu memilih jenis media yang paling sesuai dengan keperluan dan kehendak karya. Merujuk kepada eksperimentasi 2, karya dihasilkan menggunakan perisian *Clip Art Studio*, manakala eksperimentasi 3, karya dihasilkan menggunakan perisian *Adobe Photoshop*. Berdasarkan karya ini, pelukis membanding beza penggunaan teknik, media dan stail untuk menghasilkan catan digital dan konvensional.



Modul aplikasi perisian *Adobe Photoshop*, eksperimen 1 digital artistik menggunakan teknik fotografi digital.

Pemilihan teknik:

Pemilihan sesuatu teknik dalam karya digital artistik bergantung kepada penggunaan alat yang terdapat pada perisian dan kemahiran pelukis. Merujuk kepada eksperimentasi 1, pelukis menggunakan teknik memanipulasi fotografi/gambar foto bagi menghasilkan kesan yang diinginkan kepada karya akhir.



Pilih karya catan digital manipulatif artistik dengan membuat pemerhatian serta meneroka media dan teknik yang digunakan oleh pelukis terbabit:

1. Murid memilih satu karya catan digital manipulatif artistik.
2. Murid mencatatkan pemerhatian dalam bentuk peta pemikiran atau jadual yang sesuai.



SP 3.2.3 HAL BENDA

Membuat pemilihan dan lakaran awal hal benda dalam proses penghasilan karya digital manipulatif artistik.

Tema karya perlu ditentukan bersesuaian dengan mesej yang ingin disampaikan. Melalui pemilihan tema, pemilihan terhadap hal benda diperhalusi agar mesej, tema, dan hal benda bergerak seiring.

Tema : Rakaman budaya Malaysia
 Kategori : Flora - Pokok Pisang
 Hal benda : Buah pisang, jantung pisang, dan daun pisang

KAJIAN HAL BENDA

Lakaran terhadap hal benda dilakukan untuk mengenal pasti bentuk hal benda.



Hal benda



Lukisan realistik



Hal benda



Lukisan realistik



Hal benda



Lukisan realistik

Anda telah bereksperimentasi dengan media dan teknik dalam modul ini. Sebelum menghasilkan catan digital manipulatif artistik, anda telah mempunyai idea berkaitan dengan karya yang ingin anda sampaikan. Melalui eksperimentasi tersebut, anda boleh mengaitkan pengalaman tersebut terhadap media, teknik, dan proses untuk penghasilan catan digital manipulatif artistik pada modul ekspresi.



AKTIVITI



PAK 21

Tajuk : Lagu dan Karya

Objektif : Murid mengenal dan mengakplikasi media digital untuk menghasilkan karya.

Langkah-langkah:

1. Guru memainkan lagu sambil murid mendengar senikata lagu. (Lagu kebudayaan)
2. Guru mengarahkan murid melakarkan gambar berdasarkan seni kata lagu yang didengar.
3. Murid menghayati seni kata dan melodi lagu.
4. Murid melakar gambar berdasarkan seni kata lagu
5. Daripada gambar lakaran tersebut, hasilkan karya digital manipulatif artistik berdasarkan salah satu teknik tersebut dengan mengeksperimen media yang baharu menggunakan teknologi komputer.



MEMBANDING BEZA

Murid-murid boleh mencari media lain sebagai alternatif dan melihat kesan terhasil untuk mendapat kesesuaian dalam berkarya.



**LATIHAN
PENGAYAAN**

1. Nyatakan fungsi projektor, kamera, dan perakam bunyi dalam proses menghasilkan karya video digital.
2. Huraikan tiga teknik yang biasa ditemui dalam penghasilan karya digital.
3. Apakah perbezaan antara perisian-perisian yang digunakan untuk menghasilkan karya digital?



Hafizal Rahmat, *Hora The Cat*, 2020
Catan digital, 17 cm x 25 cm

3.3 EKSPRESI KREATIF

PENGENALAN

Modul Ekspresi Kreatif ini akan membawa murid meneroka, menjana idea dan berekspresi dengan media, bahan, dan teknik untuk menghasilkan karya digital manipulatif artistik. Murid akan mengeksplorasi menggunakan teknologi digital untuk menzahirkan idea dan menghasilkan karya dengan minda yang kreatif dan kritis. Dengan memberi penekanan terhadap aspek formalistik, murid akan mengaplikasikan segala bentuk kefahaman dan pengalaman sedia ada dengan penggunaan media dan teknik menggunakan teknologi digital dalam proses penghasilan karya.



STANDARD PEMBELAJARAN

- 3.3.1** Menjana idea dalam proses penghasilan karya digital manipulatif artistik.
- 3.3.2** Menghasilkan karya digital manipulatif artistik dengan menekankan aspek formalistik dan persembahan karya akhir.



1. Pemilihan tema karya digital manipulatif artistik

- 1.1. Tema karya digital manipulatif artistik ditentukan bersesuaian dengan mesej yang ingin disampaikan.

2. Pemilihan hal benda

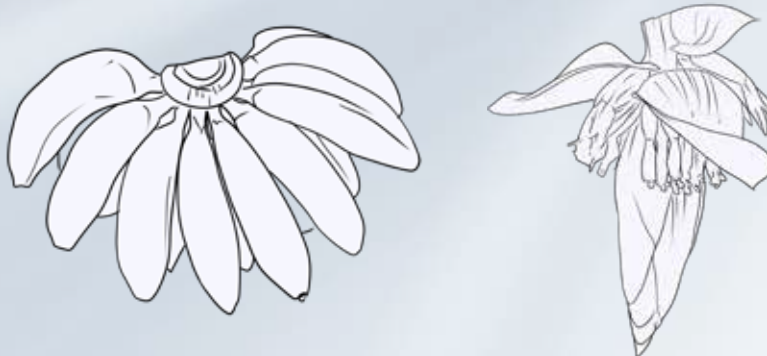
- 2.1. Kesesuaian hal benda bergantung kepada tema yang dipilih.
 - 2.1.1. Kajian kepelbagaian hal benda daripada tema yang sama dibuat dengan mengumpulkan foto-foto sebagai rujukan.
 - 2.1.2. Digalakkan membuat kajian secara bertulis berkaitan hal benda melalui pembacaan daripada buku atau rujukan Internet.

Dalam topik ini, pelukis menyampaikan mesej kehidupan budaya masyarakat melalui tema “Makanan”. Jantung pisang berbentuk hati dan mempunyai kelopak. Di dalamnya terdapat bunga berwarna kuning keputihan di pangkal kelopak. Kulit jantung pisang akan terbuka apabila sampai waktu bagi mendedahkan bunga betina dan menjalankan proses pendebungaan sehinggalah terhasilnya setandan pisang. Teladan dari hal benda ini, kemurnian hati dilihat pada jantung pisang kerana di akhir proses kitaran dengan mata kasar kita hanya melihat setandan pisang. Namun tanpa disedari, jantung pisang pencetus kepada kemenjadian itu. Maka, hal benda diangkat membawa perlambangan kebergantungan hidup antara individu dalam sesebuah masyarakat sama ada dari aspek fizikal, mental, ekonomi mahupun politik dalam kitaran kehidupan.

**3. Kajian bentuk hal benda**

- 3.1. Menghasilkan beberapa lakaran/lukisan realistik hal benda pilihan daripada pelbagai sudut pandangan.

Kajian bentuk perlu dijalankan kepada hal benda agar pelukis dapat mengenal pasti bahagian yang menarik dan sesuai untuk diperincikan atau sebaliknya. Murid perlu mengenal dan memahami sifat hal benda bagi kegunaan tema dalam penghasilan karya. Penjanaan idea memerlukan pengetahuan dan kajian ke atas hal benda. Ini penting supaya murid dapat menghayati dan meneroka hal benda tersebut untuk menghasilkan karya.



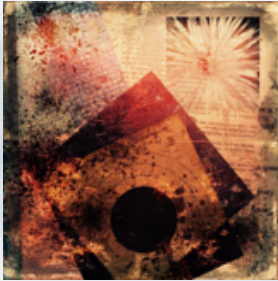
Lakaran awal hal benda

4. Perkembangan idea

4.1. Hasil kajian bentuk terhadap hal benda diolah membentuk rupa yang baharu menggunakan teknik penambahan, pengurangan, atau tindanan.

Sebelum membuat lakaran perkembangan idea murid digalakkan mempunyai pelukis rujukan bagi penghasilan karya.

a) Idea dan konsep karya pelukis rujukan



David Hayes, *Sure Shot*, 2014
Digital collage, 21 cm x 21 cm



Calimero, *Fantasy*, 2014
Digital art, 23 cm x 30 cm

b) Proses lakaran perkembangan idea

Proses penjaanaan dan perkembangan idea merupakan proses bagi menghasilkan beberapa lakaran untuk perkembangan idea seterusnya. Proses lakaran ini menggalakkan perkembangan idea yang baik untuk mengembangkan teknikal lakaran. Semasa proses ini dilaksanakan, beberapa lakaran pisang dan jantung pisang dilakukan untuk melihat bentuk imej yang paling sesuai untuk diangkat dalam karya ini. Hasil lakaran dipilih dan akan dikembangkan lagi pada kajian komposisi.



Lakaran 1



Lakaran 2



Lakaran 3

5. Kajian komposisi

5.1. Lakaran perkembangan idea digabungkan dalam proses kajian komposisi untuk mendapatkan pilihan lakaran akhir digital manipulatif artistik.

Kajian komposisi merupakan proses bagi menghasilkan beberapa lakaran atau konsep persembahan kepada catan media campuran. Lakaran komposisi dihasilkan untuk menyusun atur imej-imej yang terdapat dalam lakaran bagi meningkatkan deria kreativiti murid. Di bahagian ini, kajian komposisi dipilih dengan memastikan komposisi menepati unsur seni dan prinsip rekaan.



Komposisi 1



Komposisi 2



Komposisi 3

6. Kajian warna

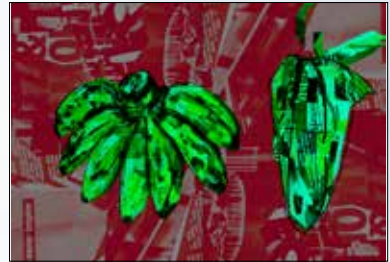
6.1. Kajian warna dilakukan bagi mendapatkan hasil warna terbaik dan sesuai bagi menyampaikan imej dan tema sebagaimana kehendak pengkarya.



Kajian warna 1



Kajian warna 2



Kajian warna 3

7. Pemilihan lukisan akhir digital manipulatif artistik

7.1. Pemilihan lukisan akhir dari lakaran komposisi menitikberatkan kepada unsur bentuk, ruang dan jalinan.



Lukisan pilihan karya akhir

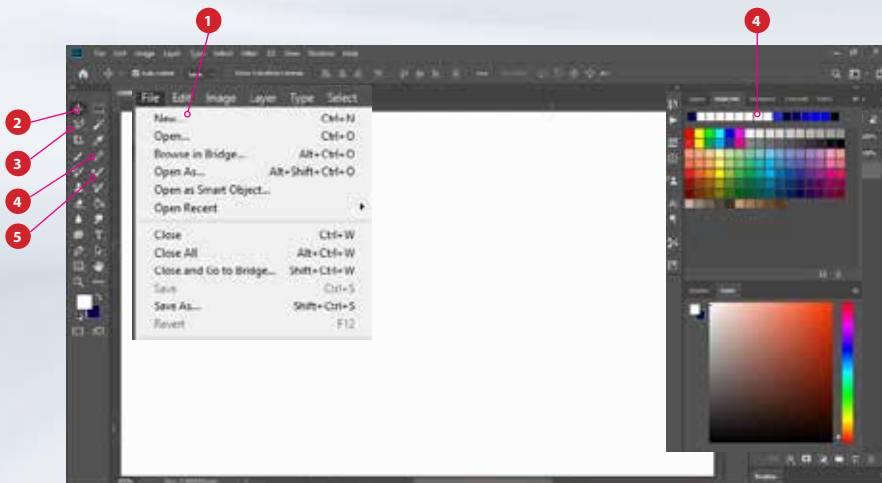
8. Pemilihan media dan teknik



Alatan, media, dan bahan

1. Komputer/laptop
2. Mesin pencetak/pengimbas
3. Majalah
4. Peranti lukisan digital (digital drawing tablet)
5. Perisian *Adobe Photoshop*

9. Penghasilan catan media campuran



Langkah 1

Proses membuat karya

1. *Create new layer* untuk membuka dokumen baharu.
2. Gunakan *move tool* untuk menggerakkan imej.
3. Guna *lasso tool* untuk memotong gambar.
4. Guna *pencil tool* untuk membuat lakaran.
5. Gunakan *brush tool* untuk mewarna.
6. Pilih warna di *swatches*.



Langkah 2

Proses menghasilkan latar belakang

1. *Create new layer* untuk menghasilkan latar belakang.
2. Masukkan imej yang telah diimbas ke dalam *layer*.
3. Guna *lasso tool* dan potong imej mengikut saiz dan bentuk yang berbeza.
4. Guna *move tool* untuk mengolah komposisi.



Langkah 3

Proses menghasilkan teknik kolaj digital

1. *Create new layer* untuk menghasilkan subjek pisang.
2. Guna *lasso tool* dan potong imej mengikut saiz, bentuk, dan warna mengikut sifat subjek pisang.
3. Guna *move tool* dan olah potongan imej membentuk subjek.

**Langkah 4****Proses menghasilkan teknik kolaj dan melakar**

1. Ulangi langkah dan teknik yang sama untuk membentuk subjek jantung pisang.
2. Gunakan *pencil tool* untuk membuat lakaran imej.

**Langkah 5****Proses perincian warna dan lakaran**

1. Gunakan *brush* untuk mewarna dan membuat perincian imej pisang dan jantung pisang.

**Langkah 6****Proses menghasilkan bayang**

1. *Create new layer* untuk menghasilkan bayang.
2. Gunakan *pen tool* dan lakarkan bentuk bayang pada setiap imej.
3. Pilih *selection*, tetapkan *feather radius – 7*, dan klik *paint bucket tool* dan pilih warna hitam.
4. Letakkan *paint bucket tool* di dalam kawasan bentuk bayang. Tetapkan *Opacity – 70%*.

**Langkah 7****Proses perincian**

1. Letakkan simbol atau lakaran dengan warna yang berbeza untuk menghasilkan ekspresi di dalam karya ini.



Tajuk : Analisis Teknik Seni Digital Manipulatif Artistik

Objektif : Membuat pemerhatian serta meneroka media dan teknik dalam menghasilkan karya animasi 2D.

Langkah-langkah:

1. Memberi topik kepada setiap murid.
2. Setiap murid dikehendaki membuat carian Internet atau dari buku rujukan berkaitan seni digital manipulatif artisik Malaysia ataupun antarabangsa.
3. Murid memilih satu teknik untuk menghasilkan karya.
4. Murid mencatatkan pemerhatian dalam bentuk peta pemikiran atau jadual yang sesuai.



Fadzil Arif, **Jantung & Pisang**, 2020
Digital kolaj, 59.4 cm x 84 cm

Proses akhir dan kemasan

1. Karya akhir yang telah dihasilkan menggunakan *tool* yang terdapat dalam perisian *Adobe Photoshop*.
2. Teknik yang digunakan adalah kolaj digital dan catan digital.
3. Karya yang siap dihasilkan perlu dicetak, dikemaskan dan dibingkai.



Tajuk : Mari Berkarya

- Objektif :**
1. Murid dapat menzahirkan idea, mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya digital manipulatif artistik.
 2. Murid memahami media, teknik dan proses digital manipulatif artistik yang akan dihasilkan.

Langkah-langkah:

1. Murid mengumpul dan menggunakan maklumat untuk aktiviti perkembangan idea yang telah dilakukan sebelum ini untuk menjalankan aktiviti.
2. Murid meneruskan proses penghasilan karya sehingga proses akhir iaitu melakar, dan memperincikan maklumat atau imej digital manipulatif artistik yang akan dihasilkan.
3. Murid diminta untuk membuat penetapan bahan, peralatan, dan teknik yang akan digunakan untuk menghasilkan karya digital manipulatif artistik.
4. Murid melabelkan dalam lukisan yang dihasilkan dan dalam masa yang sama memasukkan maklumat ke dalam jadual sebagai senarai semak untuk murid.
5. Murid melakukan kemasan terhadap karya.
6. Murid membuat pembentangan dan pameran di hadapan kelas.



Hafizal Rahmat, *Panthera Tigris*, 2020
Catan digital, 21.3 cm x 29.7 cm

HAFIZAL RAHMAT
2020

3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN

PENGENALAN

Dalam modul Seni Dalam Kehidupan ini, murid akan membuat apresiasi karya yang telah dihasilkan dan satu karya pilihan sama ada secara bertulis atau secara lisan. Murid dapat membuat penghargaan, pengiktirafan dan penghayatan seni terhadap karya yang telah dihasilkan. Melalui apresiasi, murid akan memahami mengenai etika dan disiplin serta budaya pendokumenan sepanjang proses menghasilkan karya digital manipulatif artistik. Di samping itu, murid dapat melaksanakan projek yang dirancang secara individu dan berkumpulan.



- 3.4.1** Membuat apresiasi hasil karya digital manipulatif artistik secara lisan atau bertulis berdasarkan:
 - (i) diskripsi (ii) analisis
 - (iii) interpretasi (iv) penilaian
- 3.4.2** Mengamalkan etika dan disiplin pengkayaan dalam karya digital manipulatif artistik.
- 3.4.3** Mengamalkan budaya pendokumenan karya digital manipulatif artistik.



SP 3.4.1 APRESIASI DAN KRITIKAN

Dalam topik kritikan seni ini, murid didedahkan dengan Model Kritikan Seni Edmund Feldman yang terkandung di dalamnya empat peringkat iaitu diskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian. Murid juga didedahkan dengan kritikan terhadap hasil karya yang dihasilkan.

KARYA 1

Pelukis : Fadzil Arif
 Tajuk : **Jantung & Pisang**
 Tahun : 2020
 Media : *Adobe Photoshop*
 Tema : Makanan
 Teknik : Digital kolaj
 Stail : *Post Impressionism*
 Saiz : 59.4 cm x 84 cm

1. DISKRIPSI

Karya seni digital yang bertajuk **Jantung & Pisang** merupakan sebuah karya catan digital seni yang divisualkan dalam bentuk 2D yang membawa stail seni *Post Impressionism*. Karya seni catan digital ini menggunakan teknik digital kolaj dan catan digital. Media yang digunakan adalah perisian *Adobe Photoshop* dan komputer riba. Paparan bentuk formalistik karya ini dipaparkan secara mendatar.

2. ANALISIS

Tema yang disampaikan adalah menjurus kepada kenangan kehidupan budaya yang sinonim dengan jantung pisang dan buah pisang yang dijadikan rutin makanan. Berdasarkan analisis, terdapat penggunaan unsur-unsur seni dalam karya ini. Antara unsur-unsur seni yang utama adalah garisan yang menunjukkan rupa dan bentuk imej. Unsur warna panas kelihatan pada imej pisang dan jantung pisang. Manakala latar belakang lebih kepada warna kelabu. Perletakan imej yang dipaparkan jelas menunjukkan ruang ilusi pada bahagian komposisi imej. Terdapat prinsipimbangan asimetri pada bahagian keseluruhan imej dan keseluruhan paparan formalistik dalam karya seni ini. Seterusnya dalam karya ini, jelas dilihat perbandingan teknik digital kolaj yang diolah menggunakan teknologi digital.





3. INTERPRETASI

Karya **Jantung & Pisang** dihasilkan untuk bercerita tentang kehidupan dalam kalangan orang Melayu, kenangan kehidupan budaya tempatan yang sinonim dengan tumbuhan jantung pisang dan buah pisang yang dijadikan rutin makanan. Kisah ini memberi mesej kenangan masa silam dalam aspek pemakanan dalam budaya masyarakat luar bandar. Kalau dahulu buah pisang dan jantung pisang hanya dimakan oleh masyarakat luar bandar sahaja tetapi kini semakin mendapat tempat dalam kalangan masyarakat bandar.

4. PERTIMBANGAN

Pengkarya mempersembahkan hasil seni catan digital yang berkualiti tinggi, bernilai dengan elemen sentimental apabila menyampaikan mesej. Karya seni catan digital ini telah menerapkan semua elemen seni dan memanipulatif penggunaan teknologi. Hal benda dan mesej yang disampaikan oleh pengkarya berjaya menarik perhatian audiens melalui penggunaan teknik dan media.

KARYA 2



Pelukis : Mohd Ekram Al Hafis bin Hashim
 Tajuk : **Expression Study**
 Tahun : 2020
 Media : *ArtRage* dan *Clip Studio Paint*
 Tema : Ekspresi wajah
 Stail : *Expressionism*
 Teknik : Catan digital
 Saiz : 59.4 cm x 84 cm

1. DISKRIPSI

Karya seni bertajuk **Expression Study** menjadikan ekspresi wajah sebagai hal benda. Paparan bentuk formalistik ini dibuat secara mendatar dengan empat ekspresi wajah yang berbeza-beza.

2. ANALISIS

Karya ini berbentuk dua dimensi dan menggunakan perisian digital dalam menghasilkan karya ini. Secara teknikalnya unsur seni menjurus kepada warna hitam dan putih sebagai asas ton bertujuan untuk memahami konsep rupa, bentuk, bayang, dan cahaya. Warna merah mewujudkan kontra dan titik tumpu kepada karya. Manakala imbangan asimetri wujud pada perletakan imej subjek ini dengan ekspresi yang berbeza-beza pada kedudukan yang tidak seimbang. Olan media menghasilkan kesan cat air secara digital ini dimulakan dengan perletakan lapisan warna nipis (intensity) melalui teknik basah atas basah secara digital kemudian diakhiri dengan warna legap untuk menjelaskan lagi subjek. Media yang digunakan untuk menghasilkan karya catan digital ini adalah perisian *ArtRage* dan *Clip Studio Paint*. Karya seni catan digital ini menggunakan teknik cat air digital dengan gaya legap.

3. INTERPRETASI

Pengkarya ini mengekspresikan diri dengan menjelaskan ekspresi wajah yang berbeza. Setiap mimik wajah menceritakan ekspresi yang berlainan. Ekspresi wajah pertama menggambarkan mimik wajah dalam keadaan terkejut, ekspresi wajah kedua menggambarkan mimik wajah seakan-akan menyindir dengan perkara yang dilihat. Ekspresi wajah seterusnya menggambarkan mimik wajah ragu-ragu dan ekspresi yang terakhir sekali menggambarkan mimik wajah ketawa seolah-olah pengkarya meluahkan sesuatu perasaan yang berbeza-beza terhadap subjek bagi menjelaskan situasi diri dalam menghasilkan karya.

4. PERTIMBANGAN

Berdasarkan pemahaman dan pemerhatian karya ini menekankan ekspresi diri sebagai kajian dengan mimik wajah berbeza-beza. Pengkarya berjaya menarik perhatian audiens untuk menyampaikan mesej atau intipati yang disampaikan dengan penceritaan yang berbeza-beza secara ekspresi.

SP 3.4.2 ETIKA DAN DISIPLIN DALAM PENGKARYAAN

Sepanjang proses penghasilan karya catan digital manipulatif artistik, murid boleh menghasilkan papan cerita untuk menggambarkan tentang cara untuk mempraktikkan etika dan disiplin dalam berkarya. Ia bertujuan agar murid tahu untuk menjaga keharmonian dan kepekaan tentang sesuatu isu yang terlibat dalam penghasilan karya akhir. Etika dan disiplin dalam penghasilan karya digital manipulatif artistik **Jantung dan Pisang** dari karya Fadzil Arif boleh difahami melalui papan cerita berikut:

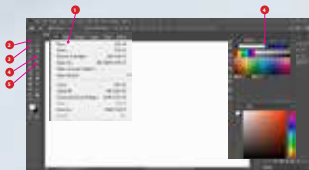


1. Integriti

- Sebelum proses menghasilkan karya digital manipulatif artistik, integriti memainkan peranan penting dalam proses pemilihan tema dan mesej yang ingin disampaikan.
- Kajian perlu dibuat melalui pembacaan dan bahan rujukan untuk mendapatkan kesesuaian pemilihan tema supaya mesej yang disampaikan tidak membawa maksud yang boleh menimbulkan isu sensitif.

2. Kemanusiaan

- Pemilihan tema dan subjek mengenai kehidupan budaya masyarakat melalui tema makanan dapat menceritakan etika dan nilai terhadap masyarakat yang mempunyai nilai kemanusiaan.
- Subjek buah pisang dan jantung pisang dipilih dengan menggunakan teknik digital kolaj untuk menghasilkan karya.
- Pelukis dan karya rujukan amat perlu untuk dijadikan rujukan sebelum menghasilkan karya akhir.



3. Keselamatan

- Semasa proses penghasilan karya, murid perlu menguasai kemahiran dan teknik menggunakan perisian digital.
- Prosedur keselamatan perlu dipatuhi kerana menggunakan alatan dan media teknologi seperti komputer.
- Perisian grafik *Adobe Photoshop* digunakan sebagai medium untuk menghasilkan karya digital manipulatif artistik dan dapat mewujudkan nilai kreatif dalam diri murid.

4. Keaslian

- Karya yang dihasilkan mestilah mempunyai ciri-ciri keaslian dan tiada peniruan dari mana-mana karya.
- Pendokumenan amat penting sebagai bahan kajian dan untuk memastikan karya yang dihasilkan benar-benar asli.



5. Masyarakat

- Aktiviti pameran memainkan peranan penting dalam menyampaikan mesej kepada masyarakat.
- Penggunaan teknologi digital dapat memberitahu masyarakat bahawa karya seni juga boleh dihasilkan menggunakan pelbagai kaedah yang berbeza berbanding kaedah konvensional.

SP 3.4.3 BUDAYA PENDOKUMENAN

VIDEO DAN LAMAN SOSIAL

Pendokumenan bukan sahaja melibatkan fail, portfolio dan borang, tetapi telah mula menggunakan media-media digital seperti video dan rakaman. Bahkan, video atau rakaman juga telah melalui perubahan dalam cara penyimpanan seperti menggunakan teknologi Internet. Sebagai contoh, murid boleh memuat naik rakaman video tentang proses pembuatan karya ke laman sosial untuk berkongsi ilmu dengan rakan-rakan lain dengan cara yang pantas dan efisien.



Tajuk : Main peranan

Objektif : Meningkatkan keyakinan berkomunikasi melalui aktiviti main peranan.

Langkah-langkah:

1. Murid akan memainkan peranan mewakili diri sebagai *facebook*, *vlog*, *blog*, atau *instagram*.
2. Murid akan mempromosikan kelebihan diri supaya murid lain memilih mereka sebagai media sosial untuk pendokumenan.
3. Terdapat juga murid yang akan menyatakan kelemahan media seperti *facebook*, *vlog*, *blog*, dan *instagram*.
4. Murid akan mendokumenkan aktiviti melalui laporan berkaitan kelebihan dan kekurangan media sosial yang dipilih.



JURUANIMASI

Rancangan kartun mungkin tidak akan wujud tanpa adanya kerjaya juruanimasi. Juruanimasi akan mencipta pelbagai imej, yang dikenali sebagai *frame*, yang memberikan ilusi gerakan (animasi) apabila dipamerkan dalam urutan cepat. Bukan rancangan kartun sahaja, malah juruanimasi juga boleh bekerja dalam pelbagai bidang termasuk filem, televisyen dan permainan video. Proses menghasilkan animasi bukanlah semudah yang disangka.

Jadi, kemahiran dan kepakaran seseorang juruanimasi memang sangat diperlukan. Selain daripada itu, ketelitian mereka amat diutamakan kerana animasi sememangnya memerlukan kesempurnaan untuk dihasilkan.

LATIHAN PENGAYAAN

1. Anda telah dilantik menjadi ahli jawatankuasa bilik ICT. Anda ditugaskan untuk membuat dokumentasi alatan yang terdapat di dalam bilik tersebut seperti projektor, kamera dan perakam bunyi. Cadangkan cara penyimpanan yang sesuai untuk alatan tersebut bagi memastikan ia tidak rosak.



Muhammad Hafiz Hamdan, *Waktu Senja di Kampung*, 2020
Catan digital, 21 cm x 29.7cm

2. Berdasarkan karya Muhammad Hafiz Hamdan di sebelah, huraikan karya tersebut berdasarkan Model Kritikan Seni Edmund Feldman.
3. Pada pendapat anda, bagaimanakah cara untuk menceritakan kepada rakan sekelas tentang digital manipulatif artistik? Huraikan.



LATIHAN AMALI

1. Projek Kumpulan

Dengan menggunakan perisian yang sesuai, hasilkan sebuah catan digital manipulatif artistik dengan merujuk seorang pelukis dalam bidang ini. Karya perlulah dibina berpandukan spesifikasi di bawah:

Saiz karya : Saiz A3
 Tema : Cerita rakyat
 Stail : *Surrealism*
 Media : Perisian grafik
 Teknik : Catan digital

2. Projek Individu

Hasilkan catan digital manipulatif artistik merujuk stail pengkaryaan salah seorang pelukis catan digital manipulatif artistik. Karya perlulah dibina berdasarkan spesifikasi berikut:

Saiz karya : Saiz A4
 Tema : Fauna
 Stail : Abstrak
 Media : Perisian grafik
 Teknik : Fotografi digital

PROJEK FOLIO

Hasilkan sebuah catan digital manipulatif artistik berdasarkan spesifikasi berikut:

Saiz karya	:	Saiz A3
Tema	:	Percutian
Stail	:	Abstrak
Media dan teknik	:	Perisian grafik dan catan digital

Garis panduan

1. Kulit folio

- Gunakan kadbod bersaiz A2.
- Tuliskan maklumat wajib di bahagian hadapan folio seperti nama, angka giliran, tingkatan dan nama sekolah menggunakan huruf bercetak.
- Murid bebas menggunakan kreativiti sendiri untuk menghasilkan pembahagi ruang di dalam folio bagi memudahkan simpanan dokumen.

2. Kajian

- Membuat kajian perpustakaan berkaitan hal benda, maklumat media, teknik, proses penghasilan karya.
- Mengumpul koleksi keratan akhbar, majalah, cetakan maklumat daripada rujukan manual atau Internet.
- Membuat catatan ringkas atau cetakan daripada gambar foto.

3. Lakaran

- Lakaran perlu dibuat bermula daripada proses awal lakaran hal benda sehinggalah proses lakaran karya akhir. Murid perlu rujuk bahagian persepsi estetik.
- Pastikan setiap langkah didokumentasikan.

4. Rangka sebenar

- Berdasarkan langkah demi langkah hasilkan karya akhir.

5. Hasil

- Hasilkan catan digital manipulatif artistik menggunakan media dan teknik yang dipilih.

6. Maklumat tambahan

- Simpan semua dokumentasi bertulis atau lakaran agar mudah dirujuk di kemudian hari.
- Lengkapkan halaman folio berkaitan kandungan, kos perbelanjaan, dan penghargaan.

7. Persembahan

- Persembahan hasil karya perlu dilakukan dalam pameran yang dianjurkan oleh murid.
- Persembahan folio perlu kreatif dan menitikberatkan unsur kekemasan dan estetik.
- Murid juga digalakkan untuk menghasilkan folio digital.

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			



RM50.40

ISBN 978-967-17523-1-9



9 789671 752319

FT505010