



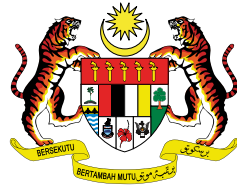
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

LUKISAN

SEKOLAH SENI MALAYSIA

TINGKATAN 5





RUKUN NEGARA

Bahawasanya Negara Kita Malaysia
mendukung cita-cita hendak;

Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan
seluruh masyarakatnya;

Memelihara satu cara hidup demokrasi;

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

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

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

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

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

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

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

LUKISAN

SEKOLAH SENI MALAYSIA

TINGKATAN 5

PENULIS

Nadya binti Ahmad Kamal
Haris Abadi bin Abdul Rahim

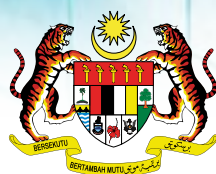
EDITOR

Izyan Afifi binti Ismail

PEREKA GRAFIK

Nurafiqah Husna
binti Ibrahim





KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

PENGHARGAAN

No. Siri Buku: 0106

KPM2020 ISBN 978-967-2448-76-1
Cetakan Pertama
© 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:

Aras Mega (M) Sdn. Bhd. (164242-W)
No. 18 & 20, Jalan Damai 2,
Taman Desa Damai, Sungai Merab,
43000 Kajang, Selangor Darul Ehsan.
No. Telefon: 03-89258975
No. Faks: 03-89258985
Laman Web: www.arasmega.com

Reka Letak dan Atur Huruf:
Aras Mega (M) Sdn. Bhd.
Muka Taip Teks: Acari Sans
Saiz Muka Taip Teks: 11 poin

Dicetak oleh:
Attin Press Sdn. Bhd.
No.8, Jalan Perindustrian PP4,
Taman Perindustrian Bukit Permai,
43300 Seri Kembangan, Serdang,
Selangor Darul Ehsan.

Penghasilan buku ini melibatkan kerjasama banyak pihak. Sekalung penghargaan dan terima kasih ditujukan 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.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan 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.

Pendahuluan
Penerangan ikon

Bab 1



Bab 2



ISI KANDUNGAN

	v
	vi
1.0 KONSEP ASAS DALAM LUKISAN	1
1.1 Persepsi Estetik	2
1.1.1 Tokoh-tokoh Seni Lukisan	4
1.1.2 Analisis Konsep Asas Karya	10
1.2 Aplikasi Seni	16
1.2.1 Eksperimentasi Media, Teknik dan Proses Karya	18
1.2.2 Penilaian Hasil Kajian	23
1.2.3 Tema dan Aliran	28
1.3 Ekspresi Kreatif	32
1.3.1 Proses Penghasilan Projek	34
1.3.2 Aspek Formalistik dan Kemasan Projek	39
1.3.3 Persembahan Projek dengan Bahasa Seni Visual	44
1.4 Seni Dalam Kehidupan	48
1.4.1 Aplikasi Hasil Projek	50
1.4.2 Etika dan Disiplin Karya	57
1.4.3 Budaya Pendokumenan Projek	58
2.0 LUKISAN LANDSKAP	61
2.1 Persepsi Estetik	62
2.1.1 Konsep Asas Karya	64
2.1.2 Media, Teknik dan Proses	71
2.1.3 Analisis Karya	74
2.2 Aplikasi Seni	76
2.2.1 Eksperimentasi Media, Teknik dan Proses Karya	78
2.2.2 Media, Bahan dan Teknik Proses Karya	83
2.2.3 Lakaran Awal Lukisan	89
2.3 Ekspresi Kreatif	92
2.3.1 Idea Proses Penghasilan Karya	94
2.3.2 Gabungan Elemen	98
2.3.3 Aspek Formalistik dan Kemasan Karya	99
2.3.4 Persembahan Hasil Karya	105
2.4 Seni Dalam Kehidupan	108
2.4.1 Apresiasi Hasil Karya	110
2.4.2 Etika dan Disiplin Karya	114
2.4.3 Budaya Pendokumenan Karya	117

Bab 3



3.0 LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI	121
3.1 Persepsi Estetik	122
3.1.1 Konsep Asas Lukisan Imajinasi atau Fantasi	124
3.1.2 Aplikasi Media, Bahan, Teknik dan Proses	129
3.1.3 Analisis Karya Lukisan	135
3.2 Aplikasi Seni	138
3.2.1 Eksperimentasi Media, Teknik dan Proses Karya	140
3.2.2 Media, Bahan dan Teknik Proses Karya	142
3.2.3 Lakaran Awal Lukisan	145
3.3 Ekspresi Kreatif	152
3.3.1 Idea Proses Penghasilan Karya	154
3.3.2 Aspek Formalistik dan Kemasan Karya	161
3.3.3 Hasil Karya Lukisan	165
3.4 Seni Dalam Kehidupan	168
3.4.1 Apresiasi Hasil Karya Lukisan	170
3.4.2 Etika dan Disiplin Karya	176
3.4.3 Budaya Pendokumenan Karya	179
Glosari	183
Rujukan	185
Indeks	186



PENDAHULUAN

Lukisan Tingkatan 5 merupakan buku teks yang dihasilkan berdasarkan keperluan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Sekolah Seni Malaysia dan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Lukisan Tingkatan 5 yang disediakan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.

Kandungan buku ini meliputi tiga bab, iaitu:

Bab 1: Konsep Asas dalam Lukisan

Bab 2: Lukisan Landskap

Bab 3: Lukisan Imajinasi atau Fantasi

Buku ini menerapkan pelbagai pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan keperluan semasa menerusi Elemen Merentas Kurikulum (EMK), Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) serta Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21).

Buku teks ini disediakan sebagai panduan murid. Guru boleh mengubah suai atau membina modul yang bersesuaian mengikut keperluan murid. Langkah-langkah penghasilan karya dipaparkan secara terperinci supaya mudah dirujuk dan digunakan oleh murid dan guru.

Semoga penghasilan buku teks ini memberikan nafas baharu kepada murid. Dengan buku ini, murid dapat mempraktikkan pengetahuan dan kemahiran bagi melengkapkan ilmu untuk berdikari dan berjaya dalam kehidupan.



PENERANGAN IKON

STANDARD PEMBELAJARAN

Kemahiran yang akan dicapai oleh murid setelah mempelajari sesuatu tajuk.



KATA KUNCI

Panduan yang membantu murid semasa menjalankan penyiasatan.



Mengemukakan soalan yang dapat mencetuskan kemahiran berfikir aras tinggi.

? SOALAN

Soalan untuk menilai pencapaian murid pada setiap unit.

X AKTIVITI

Aktiviti untuk menilai pencapaian murid pada setiap unit.



Pembelajaran Abad ke 21

Memberi fokus kepada kemahiran berfikir serta kemahiran hidup dan kerjaya yang berteraskan amalan nilai murni.



TIP

Kaedah atau tip keselamatan yang diterapkan dalam sesuatu pembelajaran.

IMBAS SINI



KOD QR

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

INFO SENI



Menunjukkan info penting untuk idea yang lebih kreatif dan inovatif.



TAHUKAH ANDA?

Maklumat tambahan yang menarik dan berkaitan dengan tajuk yang dibincangkan.



NOTA GURU

Memberikan panduan kepada guru untuk melaksanakan aktiviti atau mencadangkan aktiviti tambahan lain yang boleh dilaksanakan oleh murid.

EMK

Elemen tambahan yang diterapkan selain daripada standard kandungan yang dipelajari.

BAB 1

KONSEP ASAS DALAM LUKISAN



Ahmad Zakii Anwar, *Dharamshala 3*, 2019, lukisan arang atas kertas, 102 cm x 76 cm
Kredit foto: Ahmad Zakii Anwar dan Cult Gallery

Dalam bab ini, murid akan didedahkan dengan konsep asas dalam lukisan serta tokoh-tokoh seni lukisan berdasarkan kajian hasil karya tempatan dan luar negara. Murid juga akan melakukan eksplorasi konsep asas dalam lukisan melalui pengaplikasian media, bahan, teknik dan proses pelbagai sumber serta teknologi. Seterusnya, murid akan dapat menzahirkan kecenderungan identiti melalui penghasilan karya, membuat apresiasi proses dan hasil kerja, serta mengamalkan etika dan nilai murni dalam menghasilkan karya lukisan.

1.1

PERSEPSI ESTETIK

STANDARD PEMBELAJARAN

- 1.1.1 Menyatakan tokoh-tokoh seni lukisan tempatan dan luar negara serta karya-karya yang telah dihasilkan.
- 1.1.2 Menganalisis konsep asas dalam karya lukisan yang dikaji berdasarkan:
- Kadar banding (*proportion*)
 - Pencahayaan (*value*)
 - Perincian (*detail*)
 - Gaya (*style*)



KATA KUNCI

Estetik

Lukisan ialah satu daripada bentuk seni visual yang tertua dan mengalami evolusi bersesuaian dengan peredaran masa. Lukisan telah dihasilkan di dinding-dinding gua di seluruh dunia lebih 60 000 tahun lalu yang seterusnya menjadi asas kepada pelbagai bentuk seni visual yang lain.

Secara amnya, lukisan ialah karya visual yang dihasilkan menggunakan garisan dan tanda (*marking*) ke atas sesuatu permukaan dua dimensi bagi menggambarkan sesuatu ekspresi.



Lukisan di dinding Gua Tambun, Perak yang dianggarkan dilukis sekitar tahun 3000 SM (Noel Hidalgo Tan, 2010)

Lukisan umumnya dihasilkan menggunakan bahan kering sebagai medium utama, tetapi juga boleh digabungkan dengan media basah seperti dakwat dan bancuhan cat.

Lukisan dalam seni moden dan kontemporari bersifat eksploratif serta menekankan kepada pemerhatian, penyelesaian masalah dan rekaan komposisi dengan merujuk kepada asas-asas tertentu sebagai panduan.

1.1.1

MENYATAKAN TOKOH-TOKOH SENI LUKISAN TEMPATAN DAN LUAR NEGARA SERTA KARYA-KARYA YANG TELAH DIHASILKAN

Mohd Nor bin Khalid (Lat)

Lat, kartunis tersohor Malaysia, dilahirkan pada tahun 1951 di Perak. Beliau telah menerima pelbagai anugerah seperti Anugerah Merdeka 2014 dan Hadiah Budaya Asia Fukuoka 2002. Beliau dikurniakan pelbagai darjat kebesaran sebagai pengiktirafan dalam membantu memupuk keharmonian dan persefahaman sosial melalui karya lukisannya.

Identiti dan kepakaran: Lukisan Kartun



Jalaini bin Abu Hassan (Jai)

Pelukis **kontemporari** terkenal ini mempunyai pengaruh yang besar dalam seni lukis Malaysia. Dilahirkan pada tahun 1963 dan berasal dari Selangor, beliau bergiat aktif dalam dunia seni tanah air dan juga berkhidmat sebagai Profesor Madya di Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, Universiti Teknologi MARA.

Identiti dan kepakaran: Lukisan Kontemporari



Watak Mat dalam siri kartun karya Lat, *Kampung Boy*



Lukisan di dalam komik *Kampung Boy* yang menampilkan unsur nostalgia dan identiti tempatan

Jai merupakan pelukis yang amat menekankan proses penghasilan sesuatu karya. Beliau meneroka potensi optimum bahan, medium serta kesan yang menghasilkan sesebuah karya seni. Identiti karya lukisan beliau amat sinonim dengan bahan-bahan seperti bitumen, arang dan pelbagai media campuran. Karya-karya beliau banyak mengetengahkan imej budaya serta tradisi Melayu, aktiviti seharian, pengalaman dan nostalgia dalam komposisi karya kontemporari.



Jalaini Abu Hassan
Si Jalak
2002
Media campuran



Jalaini Abu Hassan
Mantera Series
2004
Media campuran
134 cm x 106 cm

Kredit foto: Aliya & Farouk Khan Collection

Karya Lat umumnya memaparkan masyarakat majmuk Malaysia di desa dan di kota dengan wajah, telatah dan watak tersendiri isu-isu semasa disampaikan dengan santai melalui lakaran kartun hitam dan putih. Identiti karya beliau sangat menonjol dengan ciri penampilan watak lukisan yang menerapkan ciri-ciri tempatan. Penampilan watak-watak kartun beliau tetap konsisten walaupun kerjaya beliau berkembang lebih dari 50 tahun. Kisah *Kampung Boy* telah diterjemahkan dalam pelbagai bahasa seperti Bahasa Jepun, Portugis dan Perancis serta telah dianimasikan dan ditayangkan di pelbagai negara.



TAHUKAH ANDA?

Seni Proses (*Process Art*) ialah satu aliran dan sentimen kreatif yang tidak memfokuskan kepada hasil karya akhir, sebaliknya mementingkan eksperimentasi, pengendalian dan penambahbaikan penghasilan karya itu sendiri dilihat sebagai satu ekspresi seni.



Haslin bin Ismail

Pelukis ini dilahirkan pada tahun 1984 dan berasal dari Johor Darul Takzim. Beliau merupakan graduan Ijazah Sarjana Muda Seni Halus, Universiti Teknologi MARA, bergiat aktif dalam seni lukis kontemporari dan telah memenangi pelbagai anugerah seperti anugerah utama Bakat Muda Sezaman 2010 dan pingat perak *UOB Painting of The Year* 2019.

Identiti dan kepakaran: Lukisan Surealisme



Haslin Ismail
Fix You
2018
Pensel atas kertas

Haslin banyak menghasilkan karya yang bermain dengan eksperimentasi bentuk yang diilhamkan daripada eksplorasi kehidupan dan mimpi. Beliau menampilkan imej-imej terperinci yang seakan tidak logik dari segi visual tetapi mempunyai penceritaan berkaitan pengalaman.

Haslin Ismail
Cities in Flight
2014
Pensel atas kertas



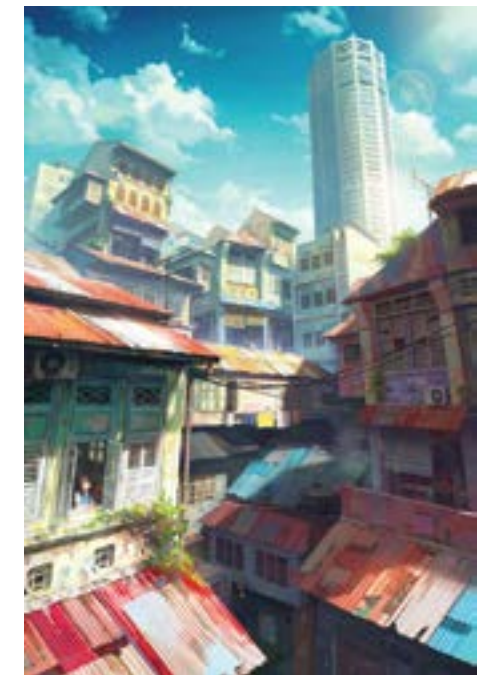
Chong Fei Giap

Pelukis berasal dari Seremban, Negeri Sembilan, Fei Giap dilahirkan pada tahun 1987 dan merupakan graduan *The One Academy*. Karya-karya beliau memberi perspektif berbeza ke atas unsur tempatan melalui imaginasi kreatif dan telah mendapat perhatian yang sangat menggalakkan di seluruh dunia.

Identiti dan kepakaran: Lukisan Digital



Chong Fei Giap
Ilustrasi hari Kemerdekaan Malaysia
2016
Lukisan digital



Chong Fei Giap
Girl in The Window
2012
Lukisan digital

Pelukis ini menjadikan situasi tempatan dan unsur-unsur landskap Malaysia sebagai inspirasi dalam lukisan digital beliau. Imej yang kerap ditonjolkan dalam karya beliau ialah bangunan-bangunan yang bercirikan nostalgia serta aktiviti seharian di sekitarnya. Karya-karya digital ini juga digubah menjadi produk-produk kreatif untuk pasaran komersial agar dapat dikongsi kepada lebih ramai penonton.

IMBAS SINI



Fei Giap ialah pengasas bersama "Loka Made" yang mempromosikan karya dengan nilai budaya tempatan ke dalam produk komersial. Imbas di sini untuk maklumat lanjut.



Leonardo da Vinci

Dilahirkan pada tahun 1452 di Vinci, Itali, pelukis asal karya agung *Mona Lisa* (dihasilkan pada tahun 1503 hingga 1516) ini ialah seorang pelukis yang amat tersohor di seluruh dunia. Selain menghasilkan karya seni, beliau merupakan tokoh yang disegani dalam pelbagai bidang intelektual.

Leonardo da Vinci menghasilkan lukisan dan lakaran yang merangkumi kajian beliau dalam kejuruteraan, seni bina, anatomi, botani, **kartografi** (*cartography*) dan pelbagai bidang lain. Lukisan-lukisan beliau banyak menggunakan teknik *hatching* menggunakan media seperti dakwat, kapur hitam, kapur merah (*sanguine*) dan kalam perak (*silverpoint*).

Lukisan potret Leonardo da Vinci sekitar tahun 1510 di *Royal Library of Turin*, Itali

Identiti dan kepakaran: Lukisan Era Renaissance



Halaman yang menunjukkan lukisan Leonardo da Vinci tentang kajian mengenai janin di dalam rahim.

Sumber gambar: *Royal Collection Trust*; © Her Majesty Queen Elizabeth II 2019



Leonardo da Vinci, *A Man Tricked by Gypsies*, 1493
Sumber gambar: *Royal Collection Trust*; © Her Majesty Queen Elizabeth II 2019

EMK Era Renaissance di Eropah berlaku sekitar abad ke-15 hingga 16 yang menyaksikan kelahiran karya-karya agung dan kebangkitan semula peradaban selepas Zaman Gelap (abad ke-5 hingga 15).



Henri de Toulouse-Lautrec

Pelukis tersohor Perancis ini dilahirkan pada tahun 1864. Beliau adalah antara pelukis yang mengungguli aliran Post-Impressionisme bersama dengan Vincent Van Gough, Paul Gaugin dan Paul Cézanne.

Karya-karya beliau dikenali dengan *stroke* garisan kasar yang memberi penekanan kepada kontur, kelihatan bersahaja, *sketchy* dan berulang-ulang dengan penggunaan warna yang terang dan tidak konvensional. Kebanyakan karya Henri de Toulouse-Lautrec memaparkan suasana kehidupan di kota Paris yang penuh warna-warni pada abad ke-19.

Identiti dan kepakaran: Lukisan Post-Impresionisme



Henri de Toulouse-Lautrec
Portrait of Vincent Van Gogh
1887
Lukisan pastel atas kadbod
57 cm x 46 cm



Henri de Toulouse-Lautrec
Woman in Monsieur Forest's Garden
1891
Lukisan atas kadbod
60.7 cm x 55 cm

EMK

Henri de Toulouse-Lautrec juga terkenal dengan karya-karya poster yang pada ketika itu dicetak menggunakan teknik litografi.

IMBAS SINI



Divan Japonais, Henri de Toulouse-Lautrec, 1893 Poster cetakan litografi. Imbas di sini untuk paparan imej lebih besar.



1.1.2 MENGANALISIS KONSEP ASAS DALAM KARYA LUKISAN YANG DIKAJI BERDASARKAN KADAR BANDING (*PROPORTION*), PENCAHAYAAN (*VALUE*), PERINCIAN (*DETAIL*) DAN GAYA (*STYLE*)

Konsep Asas dalam Lukisan

Penghasilan sesebuah lukisan yang baik perlu berlandaskan kepada konsep dan tatacara supaya karya yang dihasilkan mempunyai kualiti, terutamanya dari segi formalistik. Antara konsep asas yang penting dalam penghasilan karya lukisan ialah kadar banding (*proportion*), pencahayaan (*lighting*), perincian (*detail*) dan gaya (*style*).

Kadar banding

Kadar banding ialah saiz relatif sesuatu elemen dalam objek lukisan. Saiz ini boleh merujuk kepada struktur asas objek berkenaan, atau perbandingan saiz antara objek yang ada di dalam sesebuah lukisan. Kadar banding ini amat penting kerana saiz dan struktur sesuatu objek di dalam lukisan akan mempengaruhi kesemua objek dan komposisi karya.

Karya dengan kadar banding yang tepat akan kelihatan logik, manakala karya yang tidak menggunakan kadar banding yang tepat akan kelihatan menggelirukan, terutamanya dari segi perspektif, kedudukan dan anatomi.

Rajah 1.1 menunjukkan contoh lukisan yang mengambil kira kadar banding objek utama (motosikal) dengan latar belakang mengikut kedudukan dan perspektif. Secara logiknya, ketinggian pokok kelapa jauh berbeza dengan ketinggian motosikal. Oleh sebab kedudukan motosikal berada di latar paling hadapan, saiz motosikal dilukis dengan kelihatan lebih besar dan hampir serupa dengan ketinggian pokok kelapa di latar tengah lukisan. Pokok-pokok kelapa juga dilukis semakin mengecil untuk menunjukkan perspektif linear.

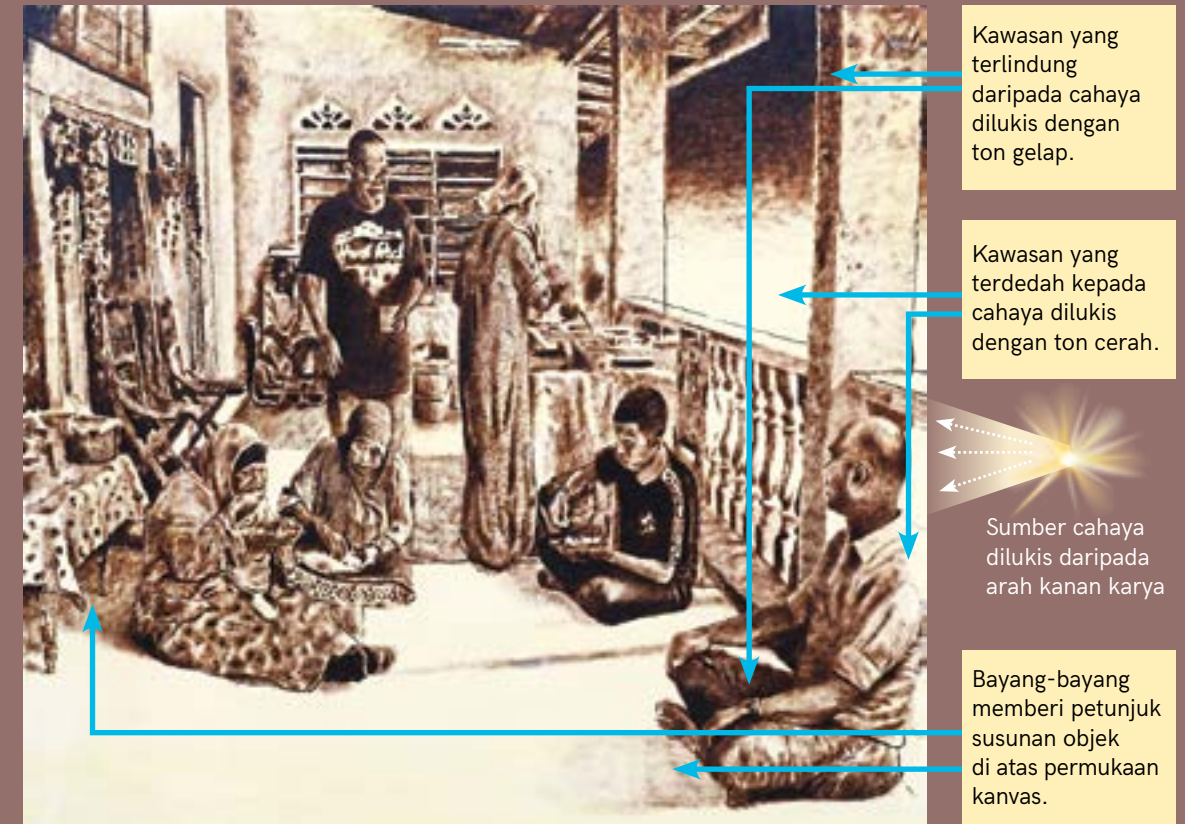


Rajah 1.1 Contoh lukisan dengan anggaran kadar banding yang bersesuaian

Pencahayaan

Pencahayaan yang kuat akan menghasilkan sorotan dan bayang yang jelas, sekali gus meningkatkan kualiti gambaran fizikal objek yang dilukis. Nisbah cerah dan gelap dalam sesebuah karya akan mewujudkan nilai (*value*).

Dalam karya-karya Jalaini Abu Hassan, permainan pencahayaan amat dititikberatkan untuk menampilkan bentuk tiga dimensi objek lukisan. Karya-karya beliau selalu dihasilkan dengan kontras yang tinggi.



Jalaini Abu Hassan
Rezeki Secupak Rezeki Segantang, Hidang Tidak Berlapik Dulang,
Kami Menunggu Tuan Bertandang, Untuk Membalas Apa Yang Kurang
2018
Bitumin dan pewarna fabrik atas kanvas

Pencahayaan yang dilukis secara teliti akan menghasilkan kesan yang dramatik dan ekspresi wajah yang berbeza.

Bayang-bayang yang terhasil daripada pencahayaan bergantung kepada bentuk objek dan arah cahaya.

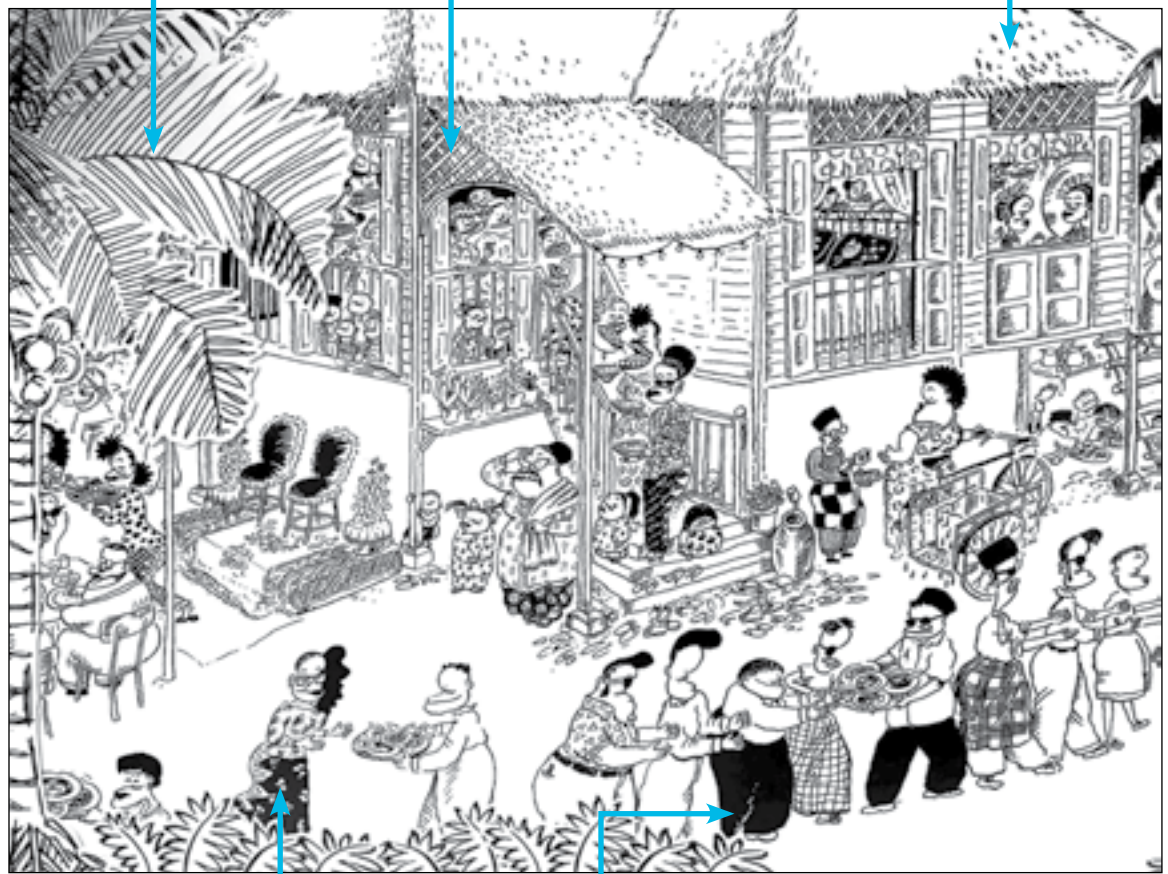


Perincian

Perincian merangkumi pelbagai aspek formalistik yang memfokuskan kepada unsur seni dan prinsip rekaan. Perincian amat penting dalam penghasilan karya lukisan kerana mengukuhkan visual karya secara keseluruhan.

Perincian melibatkan proses pelukis menilai semula perkara-perkara seperti keseimbangan, keharmonian, kesatuan, di samping memfokuskan kepada bahagian-bahagian tertentu yang memerlukan pelukis menambah dan meneliti semula penggunaan garisan, ton, tekstur dan unsur-unsur seni yang lain.

- Garisan yang lebih tebal menunjukkan objek berada di ruang hadapan.
- Perincian objek seperti ukiran atau seni bina boleh menunjukkan identiti budaya atau sosial.
- Garisan putus-putus yang dilukis berulang-ulang memberikan kesan tekstur.



- Perincian motif dan rekaan pakaian menggambarkan identiti tempatan dan susur masa.
- Sesetengah bahagian diringkaskan kepada rupa dengan lorekan hitam.

Lat, *Majlis Kahwin Kampung*, 1987, pen dan dakwat atas kertas.

INFO SENI



Karya ini dihasilkan pada tahun 1987 untuk Asia Magazine yang berpusat di Hong Kong. Kelihatan mak andam sedang menunggu untuk menyambut pengantin lelaki di tangga, bapa pengantin perempuan sedang membeli bongkah ais dan tetamu yang berbaris untuk membantu mengedarkan makanan. Semua ini ialah pemandangan yang biasa dilihat dalam masyarakat tempatan yang bergotong-royong dalam sebuah keramaian pada zaman 80-an.

Gaya

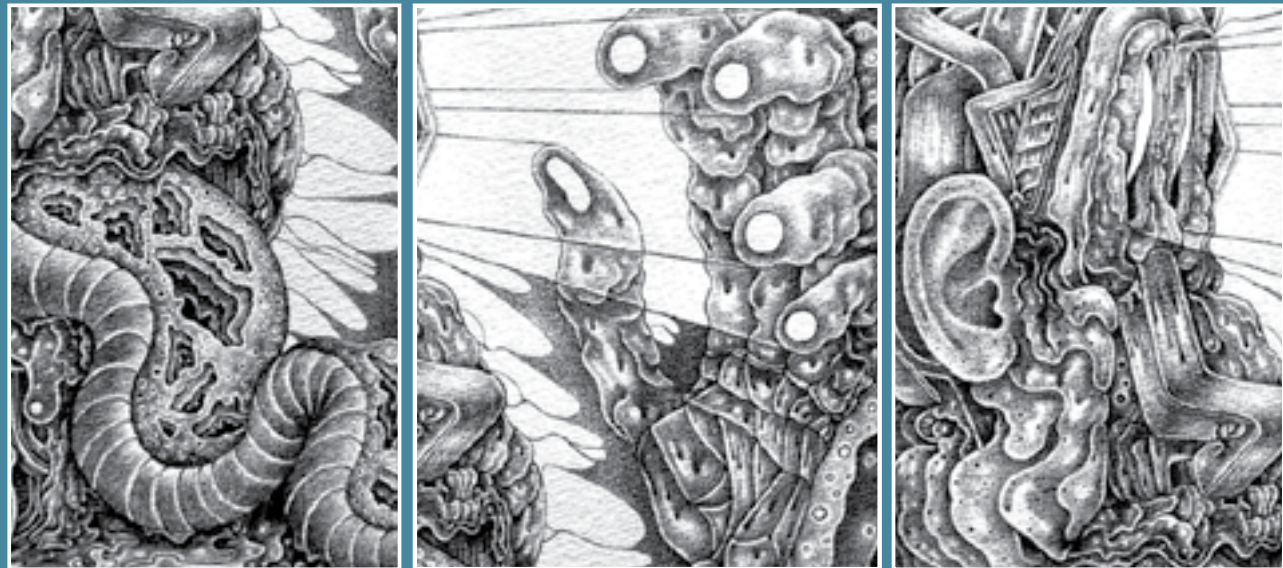
Gaya ialah ciri tersendiri seorang pelukis yang jelas kelihatan dalam karya-karyanya. Gaya merangkumi penampilan luaran karya dan juga cara seorang pelukis itu mempersembahkan lukisannya seperti pemilihan teknik, cara olahan objek kajian, komposisi dan sebagainya. Gaya lukisan seseorang pelukis yang konsisten dapat memberikan identiti yang tersendiri dan juga dapat mengaitkan kepada kumpulan lukisan-lukisan lain.

Pelukis Amerika yang terkenal, Jean-Michel Basquiat memilih gaya lukisan seakan grafiti dengan penampakan simbol dan ikon-ikon tertentu di samping garisan-garisan yang spontan tetapi bertenaga.



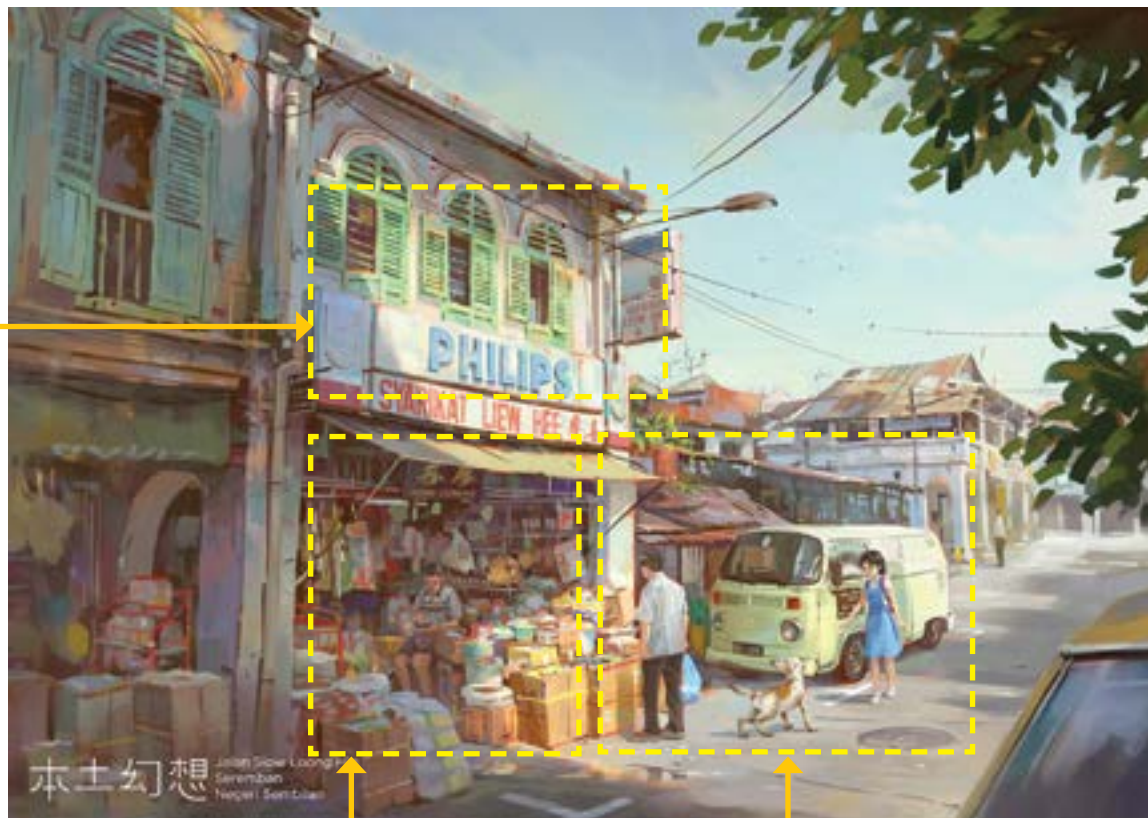
Jean-Michel Basquiat
Untitled
1982
Pastel, krayon dan arang atas kertas
76.2 cm x 109.2 cm

Haslin Ismail pula terkenal dengan gaya lukisan *surrealist*. Gaya ini memaparkan keadaan dan bentuk-bentuk yang aneh, tidak logik dan kadangkala mengganggu fikiran penonton. Pelukis ini gemar menggunakan lorekan pensel yang sangat halus dan memberi penekanan kepada bentuk-bentuk objek dengan permainan ton yang sangat terperinci. Gabungan pelbagai jenis garisan dan teknik seperti titikan, lorekan, garisan putus-putus dan garisan beralun yang berulang-ulang menjadikan karya-karya beliau sangat kompleks.



Gambar-gambar dekat (*close up*) dari karya *Fix You*, 2018, oleh Haslin Ismail yang menunjukkan imej anggota tubuh manusia digambarkan dengan bentuk terperinci yang aneh

Analisis Konsep Asas dalam Lukisan



PENCAHAYAAN

Bayang-bayang yang jelas dan kesan pencahayaan memberikan gambaran pecahan warna yang pelbagai ke atas *subject matter* (kedai menjual makanan kering).

PERINCIAN

Karya ini memberi perincian yang teliti dari segi unsur seni dan prinsip rekaan terutamanya warna, bentuk, perspektif dan prinsip harmoni. *Subject matter* dilukis dengan terperinci bersama objek-objek tambahan untuk menguatkan identiti budaya dalam karya.

KADAR BANDING

Ukuran tubuh figura-figura ini menepati skala 'Vitruvian Man' (skala tubuh bersamaan lapan kali saiz kepala) dan aksi figura manusia serta haiwan dilukis dengan sudut serta postur tubuh yang bersesuaian. Saiz figura dan latar belakang juga berpadanan.

GAYA

Karya ini mempunyai pengaruh gaya *anime* Jepun yang jelas, terutamanya pada gambaran figura manusia dan penggunaan warna-warna yang terang.

IMBAS SINI



Traditional Sundry Shop, Chong Fei Giap, 2016, lukisan digital.
Imbas di sini untuk paparan imej lebih besar.

INFO SENI



Anime ialah terma dari negara Jepun yang berasal dari perkataan animasi. Negara lain merujuk *anime* sebagai karya animasi Jepun yang selalunya digambarkan dengan grafik berwarna-warni, karakter yang bertenaga dan tema yang mempunyai unsur imaginasi.

AKTIVITI

Tujuan

Mengenal pasti konsep asas dalam lukisan, *subject matter*, tema dan latar budaya yang digunakan oleh pelukis tempatan dan antarabangsa.

Langkah-langkah

1. Bahagikan murid kepada empat kumpulan.



2. Setiap kumpulan perlu mencari satu karya lukisan berdasarkan kategori yang telah diberikan.
3. Kenal pasti *subject matter* bagi menentukan tema dan latar budaya yang digunakan oleh pelukis-pelukis berkenaan.
4. Bincangkan konsep asas dalam karya lukisan berkenaan. Fokuskan kepada kadar banding, pencahayaan, perincian dan gaya.
5. Kongsikan hasil perbincangan bersama-sama guru dan kumpulan lain.



Apakah latar belakang sosiobudaya memberi pengaruh dalam asas penghasilan sesebuah karya lukisan? Huraikan.

IMBAS SINI



Imbas di sini untuk contoh karya dan kajian.



NOTA GURU

Menerusi aktiviti Persepsi Estetik, murid dapat memahami dan mengenal pasti konsep asas lukisan dalam karya berasaskan kadar banding (*proportion*), pencahayaan (*value*), perincian (*detail*) dan gaya (*style*) melalui kajian serta penyelidikan hasil karya terdahulu yang bertujuan untuk membina identiti dalam pengkaryaan.

1.2

APLIKASI SENI

STANDARD PEMBELAJARAN

- 1.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media, bahan, teknik dan proses penghasilan karya lukisan.
- 1.2.2 Membanding beza dan menilai hasil kajian berdasarkan konsep asas dalam penghasilan karya lukisan.
- 1.2.3 Memilih gaya seperti tema dan aliran untuk didokumentasikan.



KATA KUNCI

Eskperimentasi



Ramai pelukis menggunakan karya lukisan sebagai wadah untuk meneroka persoalan mengenai identiti. Walaupun latar belakang bangsa atau jantina memberi pengaruh besar tentang siapa diri anda, identiti merupakan sesuatu yang subjektif. Pengalaman peribadi, proses penerokaan dan eksperimentasi seni boleh mempengaruhi bagaimana pelukis menilai potensi diri sendiri.

1.2.1 MENGENAL PASTI DAN MENGEKSPERIMENTASI PELBAGAI MEDIA, BAHAN, TEKNIK DAN PROSES PENGHASILAN KARYA LUKISAN

Kebanyakan lukisan dikenali dengan ciri penggunaan media kering sebagai bahan utama. Media-media ini diolah dengan pelbagai teknik bergantung kepada konsep dan idea karya.



Manakala untuk mengenal pasti media, bahan dan teknik yang digunakan dalam sesebuah karya lukisan memerlukan pemerhatian yang sangat teliti ke atas keseluruhan permukaan karya kerana setiap media, bahan serta teknik (dan gabungannya) memberi kesan visual yang berbeza-beza.

Eksperimentasi menghasilkan garisan menggunakan pensel yang sama ke atas dua permukaan yang berbeza:

Teknik Menggaris

Kaedah: Garisan dibuat dengan posisi tangan memegang pensel seperti menulis.





Hasil Eksperimen	
<p>Pensel atas kertas</p>  <p>Garisan yang terhasil tajam, lancar dan tepat.</p>	<p>Pensel atas kanvas primed</p>  <p>Garisan yang dihasilkan terputus-putus, tidak tajam dan menampakkan jalinan yang jelas.</p>

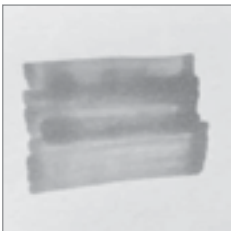

Teknik Melorek

Kaedah: Lorekan dibuat dengan merapatkan keseluruhan bahagian lebar grafit pensel di atas permukaan karya.



Hasil Eksperimen	
<p>Pensel atas kertas</p>  <p>Lorekan terhasil dengan lancar dan lembut.</p>	<p>Pensel atas kanvas primed</p>  <p>Lorekan terhasil dengan kasar.</p>

Teknik Melorek Menggunakan Media Lain

Hasil Eksperimen	
<p>Pen penanda (marker) atas kertas</p>  <p>Dakwat basah pada mulanya, kemudiannya kering dan mempunyai kesan lut sinar, bergantung kepada gred dakwat.</p>	<p>Pastel atas kertas</p>  <p>Kesan kapur yang kering tetapi berdebu. Mudah digosok untuk dicampurkan dengan warna lain, tetapi comot apabila disentuh.</p>

Terdapat beberapa media dan bahan yang mempunyai ciri-ciri hampir serupa seperti arang dan pensel, pen mata bola dan pen lukisan, pen penanda (*marker*) dan dakwat cina. Mengenal pasti media-media ini dalam lukisan memerlukan pemerhati mengkaji dengan lebih mendalam tentang kesan-kesan dan ciri setiap bahan.

Contohnya, pensel menghasilkan kesan seakan berkilat apabila dilorek berulang kali di atas *boxboard*. Mata grafit pensel juga lebih halus berbanding dengan arang.

- Lorekan hitam yang legap dan kasar
- Permukaan lorekan tidak berkilat
- Arang putih digunakan untuk menimbulkan *highlight* pada bahagian tertentu lukisan ini. Pelukis tidak menggunakan pensel warna putih kerana tidak dapat meninggalkan kesan yang baik (kusam dan tidak jelas) di atas permukaan *boxboard*.
- Saiz garisan yang tebal

Media yang digunakan dalam lukisan ini ialah arang.



Imbas di sini untuk paparan imej lebih besar.

Johari Ibrahim
Dato Mangkubumi
Lukisan atas *boxboard*
61 cm x 46 cm



Selain membuat pemerhatian terus ke atas karya, mengenal pasti bahan, media dan teknik yang digunakan dalam sesebuah karya juga perlu mengambil kira maklumat-maklumat seperti nama pelukis, tempat dan tahun karya tersebut dihasilkan.

Lukisan di sebelah ialah karya yang dihasilkan oleh pelukis ulung dari Jerman, Albrecht Dürer pada era Renaissance di Eropah. Walaupun lukisan ini kelihatan seperti menggunakan media pensel, tetapi lukisan ini sebenarnya menggunakan *silverpoint*, (satu alat yang mempunyai mata halus berasaskan besi atau perak), yang digunakan secara menggosok permukaan kertas yang telah dilapisi bahan primer seperti *gesso*. Teknik ini sangat terkenal di Eropah pada ketika itu.

Albrecht Dürer
Self-portrait
1484
Lukisan *silverpoint* atas kertas
27.3cm x 19.6cm

Teknik *silverpoint* yang popular pada abad ke-15 di Eropah diberi nafas baharu oleh pelukis Khairudin Zainudin dalam karya beliau, *Maze of Ornament*.

Karya lukisan kontemporari ini menggabungkan pelbagai teknik dan bahan yang memfokuskan pada imej figura melalui kaedah gurisan.

Proses penghasilan karya:



Khairudin Zainudin
Maze of Ornaments
2019
Teknik gurisan atas aluminium

1. Permukaan aluminium dilitupi dengan warna gelap untuk menyediakan permukaan untuk gurisan.
2. Gurisan dihasilkan dengan alat besi tajam menggunakan teknik *hatching* dan *cross-hatching* (garisan bersilang). Kawasan yang diguris akan menimbulkan warna asal aluminium.
3. Ilusi bentuk objek terhasil melalui permainan ton. Banyak garisan diguris untuk menandakan kawasan cerah, manakala kurang gurisan untuk menandakan kawasan yang lebih gelap.

Eksperimentasi media, bahan, teknik dan proses menghasilkan lukisan sentiasa berkembang seiring dengan kemajuan dunia seni visual. Pelukis akan membuat eksplorasi, menambah baik dan meneroka pelbagai teknik dan bahan untuk memberi nafas baharu dalam lukisan mereka. Teknik-teknik seperti *pyrography*, lukisan menggunakan bahan seperti kopi dan jelaga serta pelbagai teknik lain mula mendapat tempat dalam kalangan peminat seni visual.



Teknik melukis menggunakan kaedah *pyrography*.
Kredit foto: Leonna Dail

INFO SENI



Terma *pyrography* berasal daripada perkataan *pur* (api) dan *graphos* (tulisan) dari bahasa Yunani.

Teknik ini menghasilkan kesan bakar ke atas permukaan seperti kayu dan kulit menggunakan peralatan tirus yang dipanaskan secara terkawal.

Melalui kemajuan teknologi, karya lukisan melangkah lebih jauh dengan aplikasi media digital. Lukisan dihasilkan menggunakan komputer dan gajet melalui perisian-perisian komputer yang memfokuskan kepada karya seni seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Autodesk Sketchbook*, *Coral Painter*, *Clip Studio*, *Autocad* dan sebagainya. Kemampuan media digital kadangkala dapat menyelesaikan permasalahan dan batas-batas tertentu yang ada pada media **konvensional**. Pelukis dapat bereksperimentasi dengan pelbagai kelebihan perisian digital untuk menghasilkan karya lukisan.

Syaiful Bahri Ahmad Tajuddin
Terima Kasih
2020
Lukisan digital



Antara kelebihan lukisan digital ialah proses melukis yang lebih fleksibel, pelukis boleh memadam, mengulang, menyalin dan menggunakan pelbagai kesan khas dalam hanya satu fail lukisan. Namun begitu, pelukis perlu menguasai kemahiran menggunakan peralatan dan perisian digital dengan sebaiknya. Karya lukisan boleh disimpan dalam pelbagai format fail mengikut keperluan karya dan boleh diulang cetak atau dipaparkan di mana-mana skrin digital. Pelukis tidak perlu risau akan risiko kerosakan karya seperti koyak, jangkitan kulat, pecah dan sebagainya.

Shukri Ahmad
Patriotik
2018
Lukisan digital

Dalam seni kontemporari, lukisan digital bukan hanya menghasilkan karya dua dimensi, tetapi juga karya tiga dan empat dimensi yang melibatkan instalasi serta elemen *virtual* dan *augmented reality*. Selain menjadi karya seni, karya dengan *virtual* dan *augmented reality* banyak digunakan dalam bidang pendidikan untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran.



Haris Abadi Abdul Rahim
Hutan
 2018
 Cetakan digital atas kanvas dengan kandungan *Augmented Reality*



Imbas di sini untuk melihat animasi karya *Hutan* di sebelah.

1.2.2 MEMBANDING BEZA DAN MENILAI HASIL KAJIAN BERDASARKAN KONSEP ASAS DALAM PENGHASILAN KARYA LUKISAN

Membanding beza ialah kajian perbandingan untuk mempelajari dan menilai kepelbagaian keadah yang digunakan dalam menggambarkan konsep yang sama. Aktiviti ini ialah satu proses pembelajaran yang membantu pelukis untuk mencari kaedah terbaik yang dapat mencerminkan identiti dan menyampaikan idea dengan lebih berkesan.

Setiap karya lukisan dihasilkan dengan mengambil kira konsep-konsep asas seperti kadar banding, pencahayaan, perincian dan gaya. Namun begitu, penekanan dan cara olahan konsep-konsep asas ini berbeza bagi setiap pelukis, bergantung kepada gaya dan jenis lukisan yang ingin dihasilkan.

Kadar Banding

Lukisan figura dalam karya *Gossip Series* oleh Ronnie Mohamad dilukis dengan kadar banding yang bertepatan dengan anatomi manusia. Pelukis ini membuat kajian yang sangat mendalam tentang bentuk tubuh dan postur untuk menggambarkan keindahan bahasa tubuh manusia.



Hairani Mohamad
 (Ronnie Mohamad)
Gossip Series
 2017
 Arang atas linen



Figura manusia dalam karya kartun Lat ini pula dilukis dengan sangat ringkas dan kadar banding yang tidak realistik. Bahagian kepala sengaja dilukis lebih besar seperti lukisan karikatur. Terdapat bahagian wajah yang ditegaskan seperti dagu yang sangat panjang atau mata yang sangat kecil. Karya ini bukan sahaja menyuntik elemen lucu, tetapi juga mencadangkan identiti watak yang dilukis.

Lukisan dari katalog Pameran Retrospektif Lat 1964-2003, Diterbitkan oleh Balai Seni Negara, 2004

AKTIVITI

Kenal pasti media, bahan dan teknik yang digunakan dalam karya ini.



Artis: **Zulkafli Ab Ghani**
 Tajuk: *Rezeki*
 Tahun: 2019
 Media: _____



Imbas di sini untuk paparan imej lebih besar.

Pencahayaan

Pelukis Chong Siew Ying menggunakan pencahayaan serta permainan ton terang dan gelap untuk memberi kesan ruang melalui pendekatan perspektif aerial.



Chong Siew Ying
Sunrise by The Water
2015

Arang dan emulsi akrilik atas kanvas
138 cm x 80 cm



Pencahayaan dalam karya *It Tears Me Up* oleh Cecelia Wong pula tidak menggambarkan perspektif, sebaliknya beliau menggunakan pencahayaan untuk memberikan *highlight* pada komposisi susunan objek di dalam bakul. Nilai terang dan gelap serta sedikit refleksi cahaya memberikan ilusi bentuk dan tekstur permukaan bawang yang licin.

Cecelia Wong
It Tears Me Up
2016
Pensel warna atas kertas
23 cm x 30.5 cm

Perincian



Ismail Alias
Periuk Kera
2013
Pensil warna
atas kertas

Karya *Periuk Kera* oleh Ismail Alias menggunakan campuran warna yang pelbagai untuk menggambarkan perincian alam semula jadi. Campuran warna ini diolah dengan mengambil kira jenis tumbuhan, corak pada permukaan serta perbezaan antara tumbuhan hidup (periuk kera) dan daun-daun serta ranting mati yang saling bertindih.

Lukisan oleh Syafiq Mohd Nor ini pula mempunyai komposisi yang padat dan permukaan karya yang penuh dengan perincian. Karya ini menggunakan teknik lukisan negatif iaitu pelukis menggunakan pensel warna dengan pigmen cerah untuk melukis di atas latar karya yang gelap. Pemilihan warna dibuat dengan teliti untuk memberi gambaran kesan cat kereta yang lapuk dan berkarat, helaian daun, rumput dan suasana hutan yang sarat dengan penceritaan.

Syafiq Mohd Nor
I Liked It Original Than The New One
2020
Pensel warna atas kanvas
122 cm x 137 cm





Gaya

Kedua-dua artis Khairudin Zainudin dan Ch'ng Kiah Kiean melukis karya dengan gaya *line drawing* dengan penggunaan garisan-garisan ekspresif.

Khairudin menggunakan garisan dan lorekan yang lebih halus menggunakan media pensel warna. Walaupun pertindihan garisan-garisan dilukis dengan agak ekspresif, imej figura dan beberapa objek lain masih boleh dikenal pasti.

Manakala Ch'ng Kiah Kiean menggunakan media dakwat cina yang dilukis menggunakan kayu untuk mendapatkan kesan garisan yang bertenaga, unik dan mempunyai ciri-ciri abstrak.



Ch'ng Kiah Kiean
Teluk Bahang Fishing Village, Penang
 2015
 Dakwat Cina atas kertas
 76 cm x 28 cm

Khairudin Zainudin
Di Bawah Pokok Rambutan Di Depan Reban II
 2020
 Pencil warna atas kertas
 200 cm x 75 cm

AKTIVITI

Tujuan

Membuat pemerhatian ke atas *subject matter* dan eksperimentasi kesesuaian teknik dalam penghasilan karya lukisan.

Langkah-langkah

1. Setiap murid diminta memilih satu *subject matter* yang menarik dan bersesuaian untuk kajian visual.
2. Murid diminta untuk membuat pemerhatian dan mengkaji komposisi serta sifat *subject matter* secara terperinci. Catatan dan lakaran perlu dibuat secara tersusun dan kreatif.
3. Murid mengaplikasikan pelbagai teknik dalam penghasilan karya seperti kesan coreng, contengan, garisan kontur, titik, silang pangkah, gosokan, garisan selari, campuran serta penggunaan perisian komputer.
4. Hasil eksplorasi teknik dinilai untuk mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian teknik-teknik tertentu dalam menghasilkan karya yang menarik.
5. Kongsikan hasil kajian bersama guru dan kumpulan lain.

Kenal pasti

Kaji dan catatkan kriteria yang paling menyerlahkan ciri-ciri estetik *subject matter* anda:

Posisi

Sudut pandangan

Punca arah cahaya



Pelukis-pelukis hebat Eropah turut melakukan kajian terperinci terhadap *subject matter* mereka sebelum menghasilkan karya sebenar. Karya *Six Studies of Pillows* ialah kajian Albrecht Dürer untuk mengeksplorasi kesan cahaya atas lipatan-lipatan sarung bantal serta kajian kepelbagaian posisi yang memberikan bentuk-bentuk yang berbeza dari *subject matter* yang sama.

Albrecht Durer
Six Studies of Pillows
 1493
 Pen dan dakwat perang
 27.8 cm x 20.2 cm



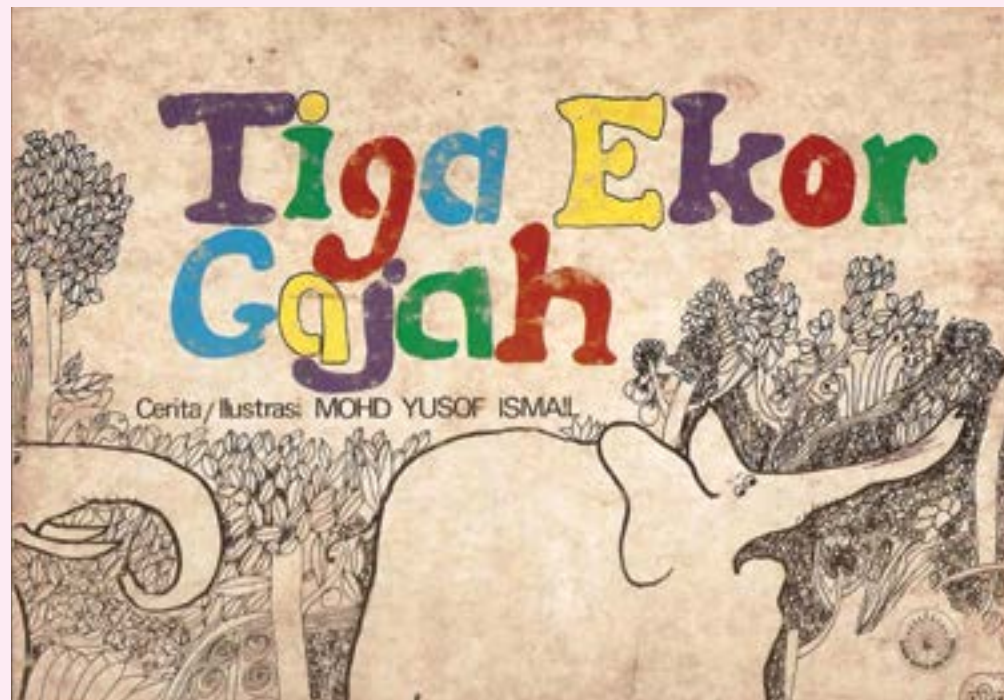
Apakah kekuatan visual *subject matter* anda? Nyatakan perancangan anda untuk menggambarkan kelebihan tersebut ke dalam karya lukisan.

1.2.3 MEMILIH GAYA SEPERTI TEMA DAN ALIRAN UNTUK DIDOKUMENTASIKAN

Pemilihan gaya, tema dan aliran amat penting kerana akan mempengaruhi usaha, disiplin dan peningkatan kemahiran seseorang pelukis. Di samping itu, gaya yang tersendiri boleh menyetengahkan identiti pelukis, menyerlahkan kekuatan visual, dan membuatkan pelukis menjadi lebih fokus serta mampu untuk mencapai potensi optimum. Walaupun pemilihan gaya, tema dan aliran ialah pilihan individu, terdapat perkara yang perlu dipertimbangkan sebelum membuat keputusan. Antaranya ialah:

- Tahap pengetahuan dan kemahiran pelukis
- Kesediaan media, bahan dan penguasaan teknik
- Sejauh mana gaya, tema dan aliran yang dipilih dapat menyampaikan idea dan maksud yang ingin disampaikan.

Sebagai contoh, jika seorang pelukis ingin memilih gaya aliran **Hyperrealism**, pelukis berkenaan perlu mempunyai kemahiran melukis yang sangat tinggi dan teliti. Lukisan **hyper realistic** mampu untuk menggambarkan tema yang berkaitan dengan emosi dan perasaan yang mendalam. Manakala gaya **seni naif** pula menyetengahkan imej-imej yang ringkas, tulus dan comel, sesuai untuk maksud yang lebih santai dan banyak digunakan pada ilustrasi buku kanak-kanak.



Mohd Yusof Ismail
(Yusof Gajah)
Tiga Ekor Gajah
kulit buku Edisi pertama
Terbitan Dewan Bahasa
dan Pustaka

INFO SENI



Yusof Gajah ialah tokoh seni naif Malaysia dan mempunyai pengalaman luas sebagai pelukis, penulis dan ilustrator buku kanak-kanak. Identiti karya beliau amat sinonim dengan imej gajah yang dilukis dengan comel dan lucu.



Yusof Ghani
Siri Tari Studies - Tari Study III
1988
Pastel atas kertas
Kredit foto: Aliya & Farouk Khan Collection



Karya lukisan dengan gaya aliran Suralisme pula sesuai untuk menggambarkan fantasi atau imaginasi. Pelukis yang berasal dari Belanda, Redmer Hoekstra melukis karya yang menggabungkan manusia, unsur organik dan alam benda dalam komposisi yang pelik dan tersendiri.

Redmer Hoekstra
Untitled
2011
Lukisan pen atas kertas

Selepas zaman aliran Seni Moden sekitar abad ke-19, gaya dan aliran seni berkembang dengan sangat pesat. Pelukis-pelukis tidak lagi terikat dengan aliran tertentu mengikut zaman, sebaliknya mereka bebas untuk mengekspresikan idea tanpa terikat dengan aturan dan identiti spesifik sesuatu aliran. Pelukis boleh memilih untuk menghasilkan lukisan dengan mematuhi kriteria sesuatu aliran, atau menggabungkannya mengikut kesesuaian.

Perkembangan teknologi, eksperimentasi media yang sentiasa diterokai dan permintaan orang ramai membuatkan gaya, tema dan aliran sesuatu karya mempunyai potensi untuk berubah-ubah namun identiti asas yang kukuh daripada pelukis akan membuatkan karya yang dihasilkan sentiasa menjadi relevan.

? SOALAN

Apakah ciri-ciri lukisan aliran seperti Impressionisme, Ekspresionisme dan Abstrak Ekspresionisme?



TAHUKAH ANDA?

Kelebihan mengekalkan gaya dan tema mengikut aliran-aliran terkenal yang diketahui umum ialah karya lukisan lebih mudah diterima oleh masyarakat dan mempunyai rujukan pelukis-pelukis hebat terdahulu.

AKTIVITI

Dokumentasi gaya, tema dan aliran

1. Pilih satu gaya lukisan dan lakukan kajian untuk mendokumentasi maklumat lanjut berkaitan gaya berkenaan dalam bentuk catatan kreatif (slaid persembahan, buku poket atau *flash card*).
2. Fokuskan kepada beberapa informasi penting:
 - Identiti dan ciri-ciri aliran
 - Pelukis dan contoh karya yang terlibat
 - Tema lukisan
 - Media yang digunakan
 - Proses penghasilan karya
3. Kongsi hasil aktiviti bersama guru dan rakan lain.

Contoh gaya : *Hyper Realistic*

Identiti: Lukisan dengan gaya *hyper realistic* menyerupai aliran Realisme tetapi menggambarkan objek yang dilukis dengan sangat teliti, tepat dan hampir menyerupai foto. Lukisan dengan gaya ini selalunya dilukis daripada pandangan jarak dekat (*close up*) untuk memberi ruang kepada pelukis menghasilkan perincian yang sangat kompleks. Gaya ini memerlukan kemahiran melukis yang sangat tinggi dan pemerhatian yang tajam.



1. Bagaimanakah aliran-aliran seni sebelum Seni Moden mempengaruhi gaya karya lukisan kontemporari?
2. Apakah aliran-aliran ini masih relevan untuk direkod dan dijadikan rujukan seni visual pada zaman sekarang?

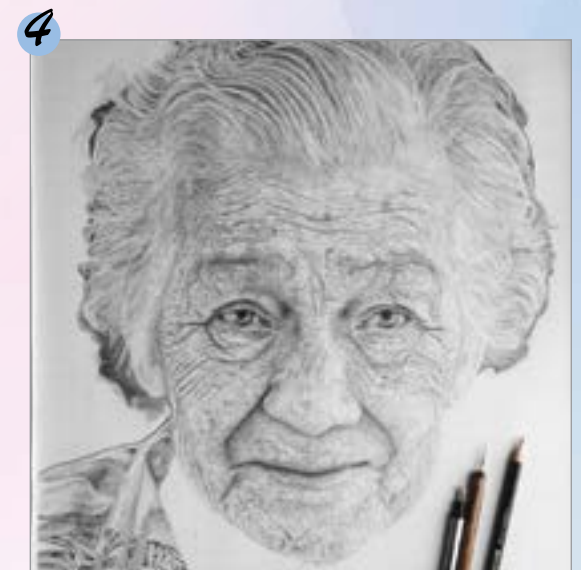
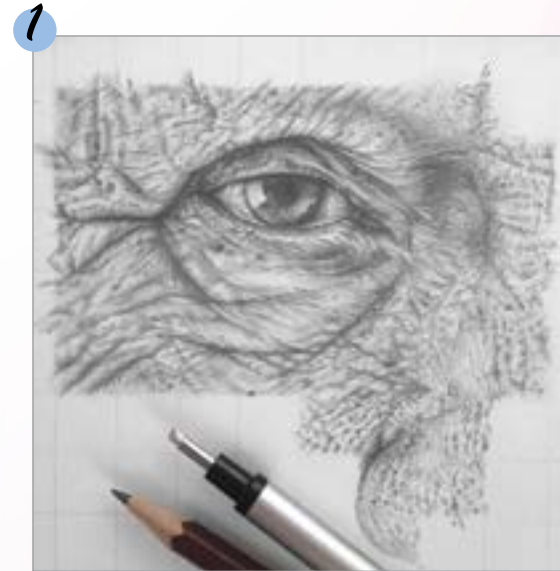


Monica Lee
Grandma
2014
Grafit atas kertas

Tema : Potret, ekspresi

Media dan alat yang digunakan: Grafrit (pensel pelbagai gred, pensel mekanikal), *blending stump*, serbuk arang (*charcoal powder*), putik kapas, berus kering.

Proses: Lakaran awal dihasilkan dengan teknik pemetaan grid dan seterusnya proses lukisan menggunakan pelbagai teknik seperti lorekan, garisan pelbagai ketebalan, gosokan dan memadam.



NOTA GURU

Menerusi aktiviti Aplikasi Seni, murid dapat mengenal pasti, bereksperimentasi dan membanding beza pelbagai media, bahan, teknik, proses penghasilan dan gaya berdasarkan konsep asas dalam penghasilan karya lukisan.

1.3

ESKPRESI KREATIF

STANDARD PEMBELAJARAN

- 1.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan projek berdasarkan konsep asas dalam lukisan.
- 1.3.2 Mengaplikasikan aspek formalistik dan kemas pada penghasilan projek.
- 1.3.3 Mempersiapkan projek dengan menggunakan Bahasa Seni Visual serta menzahirkan kecenderungan identiti melalui penghasilannya.



KATA KUNCI

- Komponen seni
- Aspirasi



Zaim Durulaman, *Bercakap Dengan Lembu*, 2015, bitumen atas kanvas
Koleksi tetap Galeri Shah Alam

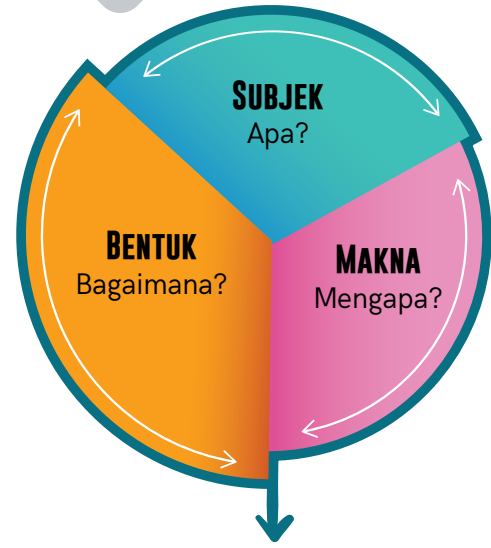
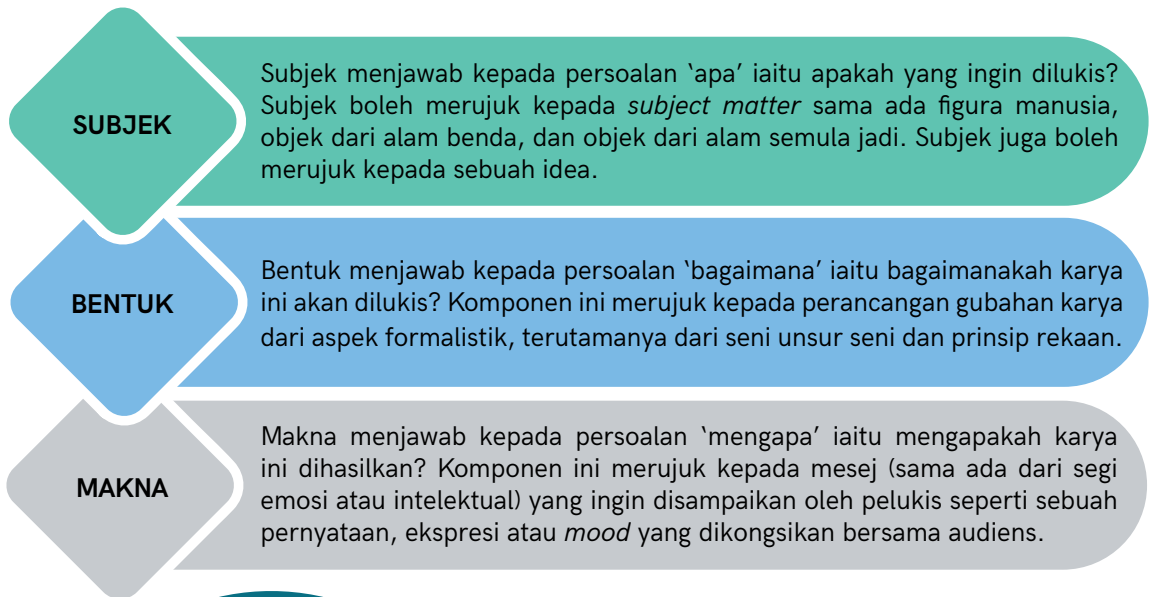
Ekspresi kreatif melibatkan aktiviti artistik yang menjana aspirasi serta idea dan perancangan penghasilan projek mengikut konsep-konsep yang digariskan. Konsep-konsep asas dalam lukisan mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam hala tuju penghasilan karya. Karya ini menzahirkan identiti dan penguasaan Bahasa Seni Visual seseorang pelukis.

1.3.1 MENJANA IDEA DALAM PROSES PENGHASILAN PROJEK BERDASARKAN KONSEP ASAS DALAM LUKISAN

Penjanaan Idea

Penentuan Idea dan Konsep

Penjanaan idea dalam menghasilkan sesebuah karya lukisan perlu mengambil kira tiga komponen utama, iaitu **subjek**, **bentuk** dan **makna**.



Kesatuan Organik
Satu keadaan apabila semua komponen seni (subjek, bentuk dan makna) menjadi sangat penting dan saling bergantung seperti organisma hidup.

Proses penghasilan karya tidak semestinya bermula dari **subjek**. Kadangkala pelukis bermula dari eksplorasi formalistik yang kemudiannya mencetuskan **makna**. Turutan dan keutamaan **subjek**, **bentuk** dan **makna** boleh berubah, namun begitu, ketiga-tiga komponen ini berkait rapat dan melengkapi antara satu sama lain untuk menghasilkan suatu kesatuan organik.

EMK Organ-organ di dalam badan manusia mempunyai kesatuan organik kerana mempunyai bahagian-bahagian kompleks yang berfungsi secara bersama dan berkaitan antara satu sama lain.

Sesetengah subjek sama ada watak manusia, benda atau alam semula jadi boleh memberikan aspirasi kepada pelukis untuk berkarya. Pengalaman peribadi pelukis bersama subjek beserta pemerhatian dan kajian yang mendalam boleh mencetuskan idea yang lebih jelas.



Contoh Subjek
Sebuah pondok menjual majalah yang mempunyai ciri-ciri klasik dan mempunyai kaitan dengan pengalaman peribadi pelukis.

Idea
Menghasilkan sebuah lukisan yang bertemakan nostalgia.

Menghasilkan sebuah lukisan bertemakan nostalgia adalah sangat menarik dan mencabar. Lukisan nostalgia boleh digambarkan dalam bentuk imitasi imej secara langsung untuk mengabadikan kenangan atau berkongsi pengalaman. Dalam konteks karya ini, mengabadikan kenangan atau berkongsi pengalaman ialah komponen makna. Kadangkala, lukisan nostalgia juga digambarkan dalam bentuk **naratif**. Sifat naratif, iaitu penceritaan boleh membawa maksud rakaman situasi sebenar mahupun gubahan imaginasi yang logik, yang boleh menyampaikan sebuah kisah. Lazimnya, lukisan nostalgia memaparkan objek-objek, lokasi, situasi seharian dan pemandangan yang mudah dikenal pasti oleh penonton. Paparan imej seharian ini membuatkan penonton lebih mudah memahami dan terkait dengan apa yang mereka lihat.

Karya *Pondok* oleh Abdul Rashid Matop ialah contoh karya nostalgia yang memaparkan objek-objek seharian seperti pondok dan figura manusia yang digubah untuk menunjukkan situasi dan susur masa yang tertentu yang mempunyai makna kepada pelukis.



Ahmad Rashid Matop
Pondok
2010
Lukisan pen atas kertas

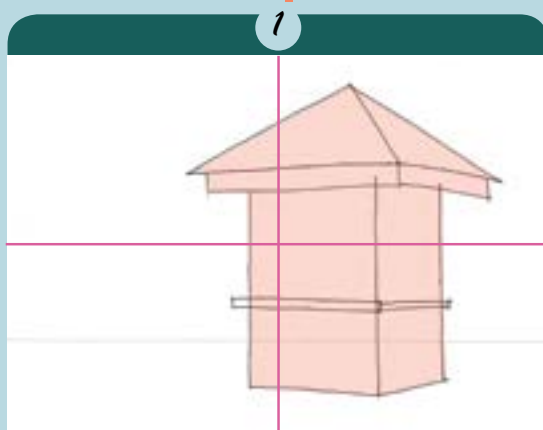
Penjanaan Idea Berdasarkan Konsep Asas dalam Lukisan

Pelukis perlu membuat perancangan untuk menzahirkan subjek (*subject matter* dan idea) ke atas karya agar makna yang ingin diaplikasikan berjaya dicapai. Perancangan ini melibatkan perangkaan komponen bentuk. Komponen bentuk diolah berdasarkan aspek formalistik seperti unsur seni, prinsip rekaan dan konsep-konsep asas dalam lukisan. Pelukis perlu membuat keputusan cara untuk menggubah kadar banding, pencahayaan, perincian dan gaya karya yang akan dihasilkan. Berikut ialah contoh gubahan subjek mengikut konsep-konsep asas dalam lukisan:

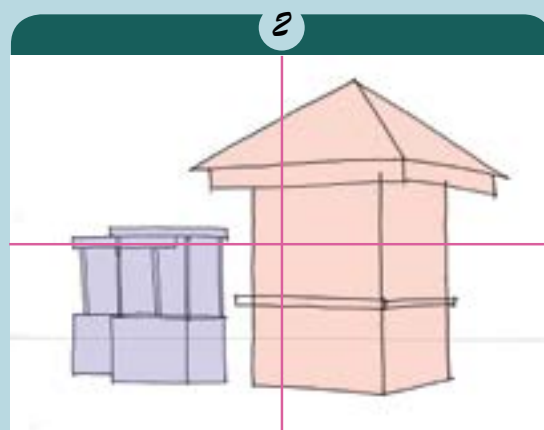
Contoh projek

Menghasilkan karya lukisan nostalgia yang menggambarkan sebuah pondok majalah lama di tepi jalan.

Kadar banding



Subject matter (pondok majalah) dilukis dengan saiz yang besar, anggaran satu perdua permukaan karya. Saiz yang besar bertujuan untuk memberi penegasan dan membolehkan pelbagai perincian dibuat.



Objek sampingan seperti gerai jualan dilukis dengan skala lebih kecil dan diletakkan di sebelah *subject matter*.

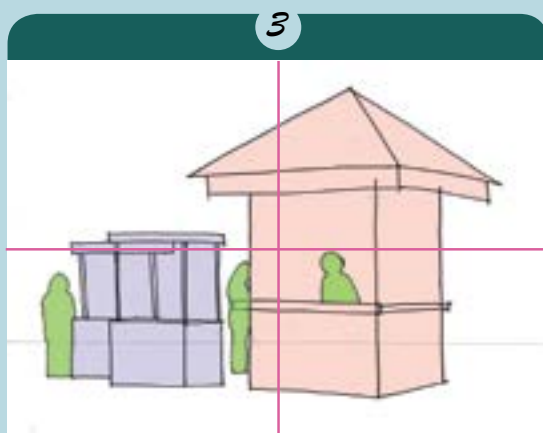
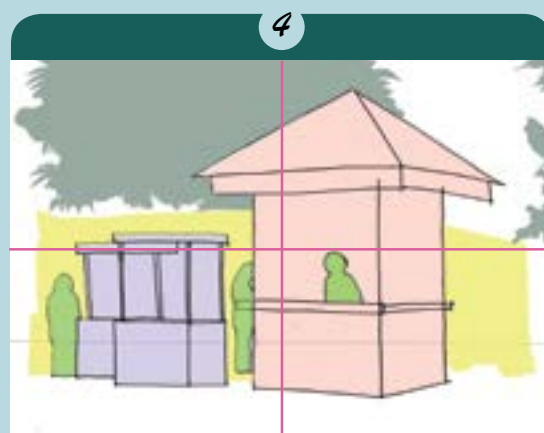


Figura-figura manusia dilukis dengan kadar banding sebenar.



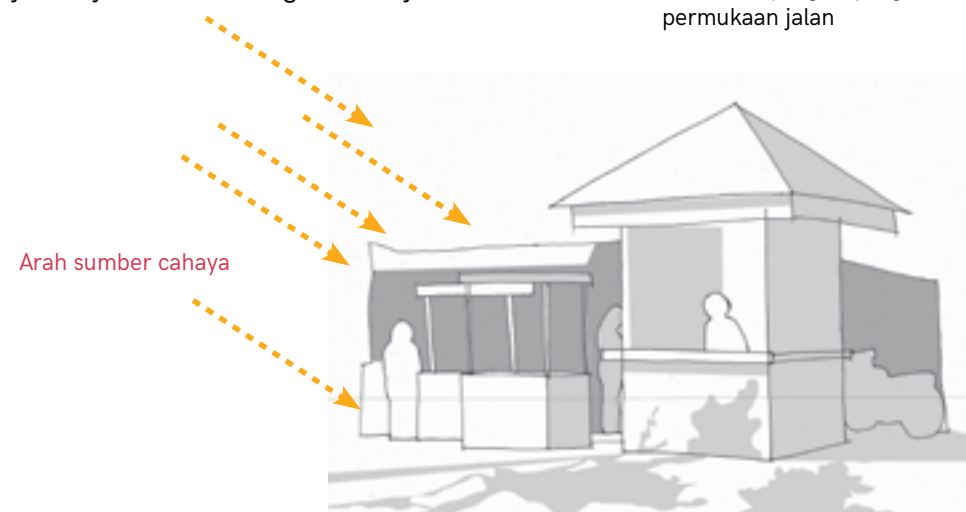
Imej-imej tambahan sebagai latar belakang dilukis dengan saiz yang berkadar dengan saiz *subject matter*.

Pencahayaan

Pencahayaan dalam karya ini menggunakan sumber semula jadi, iaitu cahaya matahari anggaran jam 10 pagi. Bayang-bayang dari pokok yang terletak di kawasan persekitaran kelihatan jatuh atas permukaan jalan dan pondok majalah, memberikan kesan yang dramatik. Sumber cahaya yang terang dari arah kiri memberikan kontras yang tinggi pada bayang-bayang sekali gus menimbulkan bentuk objek-objek lukisan dengan lebih jelas.



Contoh bayang-bayang daun pokok pada permukaan jalan



Lakaran kasar kesan pencahayaan dalam karya

Perincian

Perincian diberikan kepada permukaan objek-objek lukisan untuk menunjukkan identiti material menggunakan teknik lorekan yang halus. Motif dan corak permukaan seperti alas meja, corak dan kedutan pada pakaian serta ukiran pada bumbung pondok majalah juga diberikan perhatian yang teliti dalam bentuk rupa yang kompleks. Ciri-ciri material, motif dan corak dapat memberikan kesan nostalgia kepada audiens tertentu yang boleh mengaitkan mereka dengan pengalaman masing-masing.



Gaya

Gaya aliran Realisme diaplikasikan untuk memberi kesan yang mendalam kepada audiens. Perincian lukisan dalam gaya ini membolehkan audiens mengenal pasti objek-objek dan mengaitkannya dengan memori atau kenangan yang tersendiri. Karya *Via Dolorosa* oleh James Tissot merupakan satu contoh lukisan aliran Realisme yang menggambarkan sebuah lokasi yang mempunyai makna dan sejarah yang tersendiri, sama ada kepada pelukis mahupun masyarakat di sekitar kawasan berkenaan.



James Tissot
Via Dolorosa
1886 hingga 1889
Grafit dan dakwat atas kertas
22.4 cm x 15 cm

AKTIVITI

Lengkapkan rajah di bawah dengan penjaanan idea untuk penghasilan karya lukisan anda.



1.3.2 MENGAPLIKASIKAN ASPEK FORMALISTIK DAN KEMASAN PADA PENGHASILAN PROJEK

Aspek Formalistik dalam Penghasilan Projek

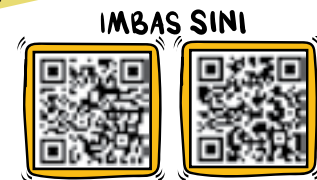
Penghasilan projek lukisan bukan melibatkan aktiviti melukis semata-mata. Untuk menghasilkan karya, pelukis perlu berdisiplin dan merangka kerja dengan sebaiknya. Berikut ialah urutan penghasilan projek lukisan yang mengaplikasikan aspek formalistik dalam proses penghasilan folio projek:

1 Pengenalan dan Sejarah

Mulakan kajian dengan mengkaji latar belakang projek dan sejarahnya. Anda boleh menyertakan artikel dan koleksi gambar.

2 Artis Rujukan Tempatan dan Antarabangsa

Artis rujukan boleh dipilih dari rujukan gaya, tema, *subject matter*, teknik dan juga media. Sertakan juga contoh-contoh karya mereka. Dalam karya *Pondok Majalah* ini, artis yang dirujuk ialah Monica Lee (tempatan) dan pelukis Hong Kong, Paul Lung (antarabangsa).



Imbas di sini untuk melihat karya-karya pelukis ini.

3 Koleksi Gambar Subject Matter

Pilih gambar dari jenis dan posisi yang berbeza-beza untuk mengenali subjek dengan lebih baik.

4 Lukisan Realistik *Subject Matter*

Lukisan realistik *subject matter* ini bertujuan agar murid dapat membuat penelitian yang lebih terperinci mengenai ciri-ciri fizikal *subject matter*.

5 Olahan Idea (lakaran)

Lukis lakaran yang menggambarkan idea karya anda dalam gaya dan aliran yang dikehendaki.

6 Olahan Reka Letak atau Komposisi

Lukis lakaran olahan reka letak atau komposisi karya. Kemudian, pilih salah satu yang terbaik untuk diteruskan dengan proses olahan warna.

7 Olahan Warna

Olahan warna membabitkan kajian yang mendalam tentang jenis-jenis warna seperti warna panas, warna sejuk, warna harmoni, warna kontra dan sebagainya. Pemilihan warna juga amat bergantung kepada gaya lukisan yang ingin dihasilkan. Pilih satu yang terbaik daripada olahan-olahan warna ini untuk diteruskan menjadi karya akhir. Bagi lukisan hitam dan putih, penekanan perlu diberikan kepada ton dan *value*.

8 Lukisan Karya Akhir

Persembahkan karya akhir dengan kemasan yang baik (rujuk muka surat 43). Sertakan juga gambar karya akhir dalam kualiti **resolusi** yang tinggi untuk tujuan dokumentasi.

9 Alat dan Bahan yang Digunakan

Nyatakan alat dan bahan yang digunakan dalam menghasilkan karya. Terangkan mengapa bahan ini dipilih dan fungsinya dalam penghasilan karya tersebut. Contoh:



Pensel

Pelbagai jenis dan gred pensel digunakan untuk teknik-teknik garisan yang berbeza-beza nilai ton kegelapan. Karya ini menampilkan lorekan pensel yang sangat halus dan tepat. Oleh itu, pastikan setiap mata pensel sentiasa tajam.



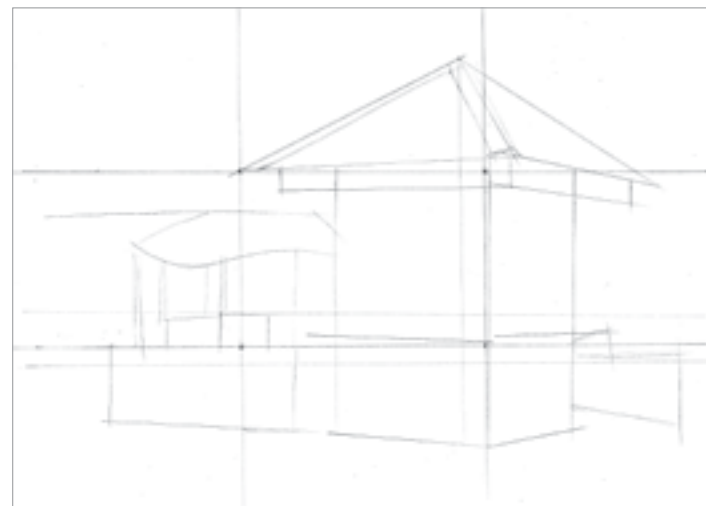
Kertas

Karya ini menggunakan kertas gred lukisan, *acid free* dengan ketebalan sekurang-kurangnya 120 gsm. Kertas *acid free* mempunyai nilai pH 7.0 ke bawah dan lebih tahan lama jika disimpan dengan baik.



10 Proses Penghasilan Karya Akhir

Sertakan proses penghasilan karya dalam bentuk gambar foto. Susun gambar-gambar tersebut mengikut aturan kronologi.



Langkah 1

Lakaran awal *subject matter* dilukis dengan mengambil kira gubahan komposisi, sudut pandangan, aras mata dan kadar banding yang bersesuaian.



Langkah 2

Objek-objek tambahan di sekitar *subject matter* dilukis dengan lebih terperinci untuk mendapatkan gambaran gubahan komposisi sebenar. Garisan-garisan grid dan lakaran yang kasar dipadam sedikit agar lukisan lebih kemas.



Langkah 3

Objek-objek lukisan dilorek dengan garisan yang halus bermula dari bahagian kiri karya. Bayang-bayang dilukis bagi memberi indikasi pencahayaan.



Langkah 4

Setiap objek dilukis dengan memberi penekanan kepada ciri dan identiti bahan, terutamanya pada bahagian permukaan. Keseluruhan lukisan kemudiannya diperhalusi dengan perincian yang bersesuaian.



Langkah 5

Sentuhan akhir dengan menambah sedikit warna pada majalah yang bergantung untuk memberi kesan kontra dan sentuhan dramatik dalam karya.

11 Laporan Kajian dan Rujukan

1. Tuliskan laporan yang menceritakan perjalanan keseluruhan projek.
2. Adakah hasil projek anda mencapai objektif yang dirangka pada peringkat awal projek ini?
3. Apakah masalah yang dihadapi sepanjang projek ini?
4. Bagaimanakah anda menyelesaikan masalah yang dihadapi? (sertakan rujukan)

12 Lampiran

Sertakan lampiran-lampiran berkaitan dengan projek seperti gambar-gambar percubaan sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Kemasan dalam Penghasilan Projek

Membuat kemasan pada karya yang telah siap ialah satu disiplin yang perlu dipraktikkan oleh pelukis. Karya yang dikelaskan sebagai siap bergantung kepada tujuan asal penghasilannya. Jika sebuah lukisan itu dihasilkan untuk rujukan anatomi, lukisan berkenaan perlu disiapkan secara keseluruhan, mengikut skala dan dikemaskan dengan bersih agar imej boleh dilihat dengan jelas. Manakala jika sebuah lukisan dihasilkan bagi tujuan menunjukkan kepelbagaian nilai dan jenis garisan yang ekspresif, lakaran dan garisan-garisan awal boleh dikekalkan untuk menambahkan kekuatan visual karya berkenaan.

Antara perkara yang perlu diambil perhatian selepas karya disiapkan ialah:

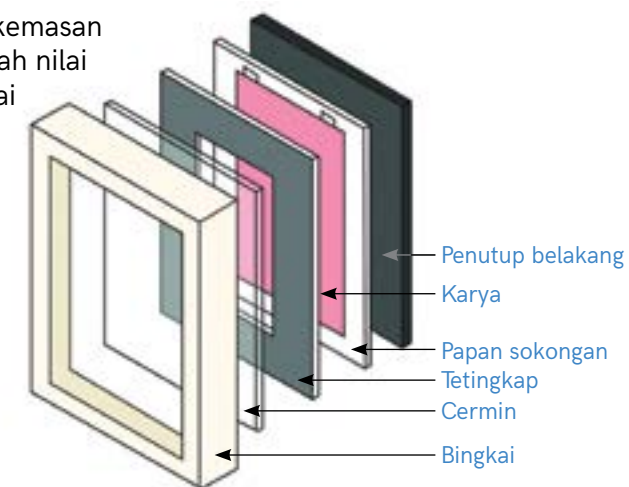
- Membersihkan lukisan termasuk di bahagian tepi karya.
- Menurunkan tandatangan pada karya untuk pengesahan hak milik atau keaslian.
- Menyembur atau menyapu dengan pami sekiranya perlu.
- Menyimpan atau mempamer karya di tempat yang bersesuaian.



Peringatan!

Sinaran *Ultra Violet* (UV) amat berbahaya kepada karya lukisan. Jangan simpan atau pameran karya yang menggunakan medium kertas di tempat yang terdedah dengan cahaya matahari tanpa perlindungan!

Membingkai karya ialah satu kaedah kemasan yang baik untuk melindungi dan menambah nilai estetik karya. Pelbagai jenis rekaan bingkai akan memberi impak visual yang berbeza-beza.



Lapisan dalam bingkai karya seni

Selain kemasan pada karya, projek kajian juga perlu diberi perhatian. Kemasan pada projek akan memudahkan proses persembahan dan penyampaian maklumat di samping memupuk etika profesionalisme.

- Pastikan semua bahan projek bersih daripada sebarang kotoran, warna, cat, gam dan sebagainya.
- Susun bahan projek mengikut aturan.
- Jilid bahan projek dengan kemas, atau gunakan *folder* dengan saiz yang bersesuaian.
- Elakkan daripada melipat bahan projek.
- Pastikan maklumat diri seperti nama, tajuk projek dan tarikh telah disertakan.

1.3.3 MEMPERSEMBAHKAN PROJEK DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA SENI VISUAL SERTA MENZAHIRKAN KECENDERONGAN IDENTITI MELALUI PENGHASILANNYA

Persembahan Karya Akhir

Setiap pelukis perlu menguasai Bahasa Seni Visual untuk mempersembahkan hasil karya. Bahasa Seni Visual merujuk kepada aspek formalistik dalam penghasilan sesuatu karya, iaitu:

1

Unsur seni

- Garisan
- Rupa
- Bentuk
- Jalinan
- Ruang
- Warna

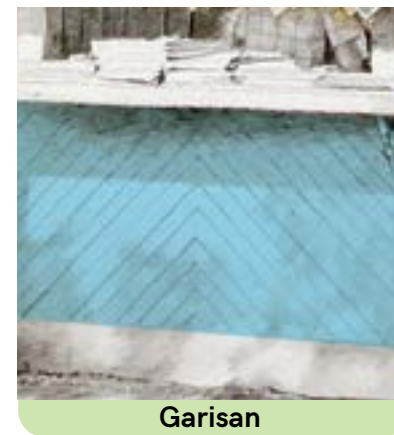
2

Prinsip rekaan

- Harmoni
- Kontra
- Penegasan
- Kepelbagaian
- Kesatuan
- Imbangan
- Ritma dan pergerakan

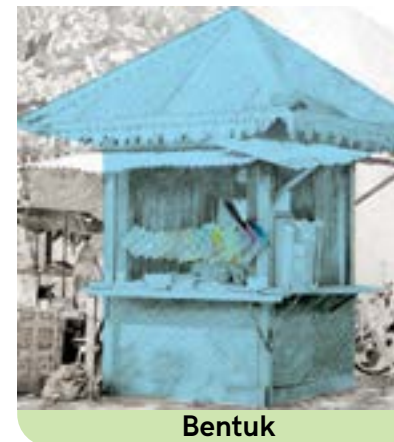


Wan Hairuddin Wan Yaacob
Pasir Mas Series: Pondok Majalah
 2020
 Pensel dan warna atas kertas



UNSUR SENI

Karya ini menggunakan pelbagai jenis garisan untuk menggambarkan imej-imej objek di seluruh permukaan karya seperti garisan selari, garisan berulang, garisan beralun dan sebagainya. Selain untuk menggambarkan objek, garisan juga digunakan untuk menampilkan unsur-unsur seni yang lain.



Dilukis melalui ketepatan struktur serta permainan cahaya dan bayang terutamanya pada pondok majalah.



Dilukis melalui pengulangan lorekan garisan secara selari dibahagian bumbung.



Dilukis untuk menggambarkan bayang-bayang yang terhasil dari pencahayaan semula jadi.

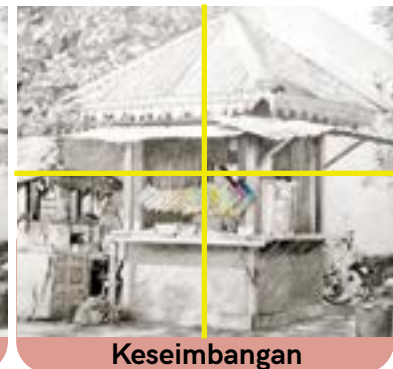
PRINSIP REKAAN



Penambahan elemen warna pada objek-objek tertentu dalam lukisan hitam dan putih memberi kesan kontra.



Sebagai subjek utama, pondok majalah dilukis dengan skala lebih besar dari objek-objek lain untuk memberikan penegasan.



Karya ini mengaplikasikan keseimbangan tidak simetri.

Kecenderungan Identiti

Karya *Pasir Mas Series: Pondok Majalah* menampilkan gaya lukisan realistik menggunakan grafit (pensel) dengan mod hitam dan putih, tetapi mempunyai sentuhan warna minimum pada objek yang memberi makna tertentu.

Objek-objek lukisan digambarkan dengan saiz, tekstur dan kadar banding yang tepat. Figura manusia dirakamkan dalam aktiviti masing-masing secara bersahaja untuk menggambarkan kenangan situasi sebenar. Subjek pilihan pelukis ialah binaan lama atau klasik dan pemandangan yang mempunyai nilai sentimental, memori atau warisan yang semakin dilupai. Subjek ini juga menjadi perhatian pelukis dalam beberapa siri karya beliau yang lain. Tema, konsep dan pengayaan yang konsisten sebegini sinonim dengan beliau dan menjadi identiti yang tersendiri. Berikut ialah contoh karya beliau yang menggambarkan identiti yang sama.



Wan Hairuddin Wan Yaacob
Pasir Mas Series: Pondok Majalah
 2020
 Pensel dan warna atas kertas



Wan Hairuddin Wan Yaacob
Bentong Series
 2019
 Pensel dan cat air atas kertas



Wan Hairuddin Wan Yaacob
Pasir Mas Series: Motor Honda C70
 2018
 Pensel dan cat air atas kertas.

AKTIVITI

Tujuan

Mempersembahkan karya dengan kaedah persembahan kreatif (pembelajaran berasaskan bahan projek).

Langkah-langkah

1. Setiap murid perlu mempersembahkan projek masing-masing dengan menggunakan bahasa seni visual serta menzahirkan kecenderungan identiti masing-masing. Setiap persembahan perlu mengandungi:
 - Koleksi gambar
 - Artikel berkaitan konsep karya
 - Perkembangan idea
 - Media dan teknik
 - Proses penghasilan karya
 - Sumber dan artis rujukan
2. Pilih satu daripada kaedah persembahan kreatif berikut dan bentangkan projek karya masing-masing:
 - *Mood board*
 - Buku skrap
 - Folio
 - Persembahan multimedia
3. Kongsikan hasil aktiviti bersama guru dan rakan-rakan lain.



Apakah objektif penghasilan karya anda? Adakah idea, gaya, media dan teknik yang anda gunakan membantu ke arah mencapai objektif tersebut?



NOTA GURU

Menerusi aktiviti Ekspresi Kreatif, murid dapat menjana perkembangan idea dan kecenderungan identiti dalam pengayaan. Murid juga dapat mengaplikasikan aspek formalistik dan kemas pada karya yang dihasilkan, serta mempersembahkannya menggunakan bahasa seni visual.

1.4

SENI DALAM KEHIDUPAN

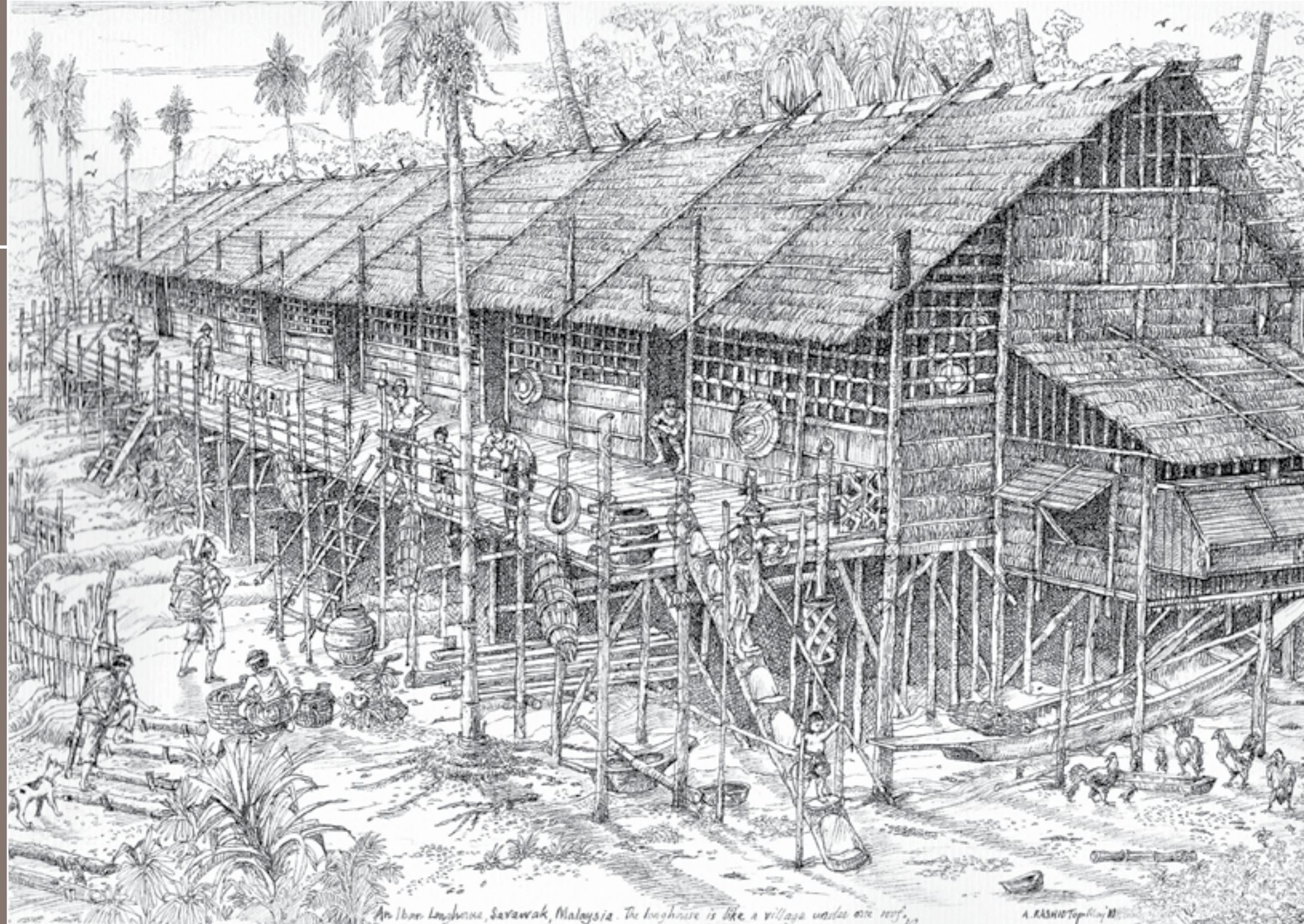
STANDARD PEMBELAJARAN

- 1.4.1 Membuat apresiasi hasil projek secara lisan atau bertulis berdasarkan:
- Diskripsi
 - Analisis
 - Interpretasi
 - Penilaian
- 1.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkayaan dalam projek berdasarkan konsep asas dalam lukisan.
- 1.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan projek berdasarkan konsep asas dalam lukisan.



KATA KUNCI

- Apresiasi
- Asimilasi



Abdul Rashid Matop, *Iban Longhouse, Sarawak*, 2002, lukisan pen atas kanvas
Kredit foto: Rustic Malaysia Art Gallery

Ilmu pengetahuan, persekitaran, kehidupan dan masyarakat memainkan peranan yang sangat penting dalam pemikiran dan budaya kerja pelukis melalui aktiviti kreatifnya. Proses penghasilan karya secara tidak langsung akan membentuk identiti. Identiti ini tidak dapat dicapai dengan hanya melahirkan satu karya, sebaliknya terhasil daripada etika dan disiplin yang berterusan dalam semua karya yang dihasilkan.

1.4.1 MEMBUAT APRESIASI HASIL PROJEK SECARA LISAN ATAU BERTULIS BERDASARKAN DISKRIPSI, ANALISIS, INTERPRETASI DAN PENILAIAN

Apresiasi Seni



Kredit foto: Core Design Gallery

Apresiasi seni ialah penghayatan kepada unsur dan prinsip asas bahasa seni visual. Apresiasi ini merangkumi penelitian dan analisa bentuk, subjek kajian, serta simbolisme dalam pelbagai konteks. Secara ringkasnya, teori Kritikan Seni Edmund Feldman (1967) menggariskan empat langkah untuk membuat apresiasi seni, iaitu diskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian.

1 DISKRIPSI

Menyatakan gambaran tentang karya berdasarkan apa yang dilihat seperti ciri-ciri fizikal dan paparan imej yang jelas di atas karya.

3 INTERPRETASI

Menghuraikan fungsi dan makna yang tersirat di sebalik bentuk berdasarkan konteks karya.

2 ANALISIS

Mengkaji aspek formalistik seperti unsur seni dan prinsip rekaan, teknik, serta komposisi yang digunakan secara terperinci dan mendalam.

4 PENILAIAN

Kekuatan dan kelemahan karya seni dalam mencapai objektifnya.



01 DISKRIPSI

Karya ini bertajuk *Bandar Kuala Pilah 1980*, dihasilkan oleh pelukis Zahuri Harun pada tahun 2020. Karya ini memaparkan suasana di sekitar deretan kedai di simpang jalan bandar Kuala Pilah, Negeri Sembilan pada tahun 1980 menggunakan media pen dan dakwat monokromatik atas kertas bersaiz 25 cm x 35 cm.

INFO PELUKIS

Zahuri Harun ialah pelukis kelahiran Negeri Sembilan dan aktif melukis sejak tahun 1995. Gaya lukisan beliau banyak mengambil inspirasi daripada gabungan ilustrasi komik dari timur dan barat. Manakala konsep dan tema pula terinspirasi daripada kartunis Lat, berlatarkan masyarakat dan seni budaya Malaysia yang berbilang bangsa dan agama.



UNSUR SENI

Seperti karya lukisan yang lain, unsur seni yang paling dominan dalam karya ini ialah garisan. **Stroke** garisan yang dihasilkan kelihatan bebas tetapi kemas dan terancang dengan pelbagai gabungan teknik.



Keseluruhan karya ini memfokuskan kepada blok kedai dua tingkat yang memenuhi hampir dua pertiga daripada keseluruhan permukaan karya. Bangunan ini dilukis dengan agak teliti terutamanya dengan karakter tingkap, wayar, papan tanda, dan jalinan tampak dari pecahan cat yang menampakkan susunan batu bata di permukaan dinding.



Bentuk blok kedai yang mengecil di bahagian kiri dan kanan memberikan indikasi perspektif dua titik lenyap.



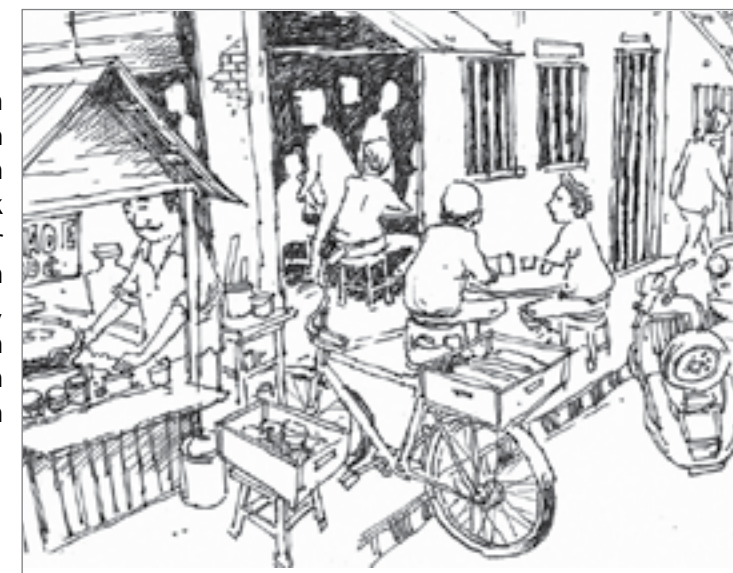
Konsep perspektif dan ruang ini ditegaskan lagi dengan perincian yang lebih teliti pada objek paling hadapan karya iaitu gerai WADE 50 ¢ dan objek yang diringkaskan kepada rupa yang tidak kompleks di bahagian belakang.



Terdapat imej figura yang turut diringkaskan menjadi rupa dengan pengayaan kartun, tetapi masih mengekalkan kadar banding manusia yang bersesuaian.

PRINSIP REKAAN

Gabungan figura, peralatan, bangunan dan kenderaan dalam satu karya memberikan kepelbagaian objek dalam lukisan ini. Walaupun objek-objek lukisan ini kelihatan banyak dan hampir memenuhi keseluruhan karya, namun disusun dalam komposisi yang harmoni, logik dan teratur. Olahan garisan dengan ketebalan yang konsisten di seluruh ruang karya memberikan kesan kesatuan.



Karya *Bandar Kuala Pilah 1980* ini diinspirasi dari lokasi sebenar di Negeri Sembilan. Pelukis cuba untuk memberi gambaran susur masa pada tahun 1980-an dengan paparan model kereta, motosikal dan basikal lama, serta rekaan bangunan dengan tingkap yang klasik dan gerai makanan yang masih berbumbungkan zink.



Idea yang jelas tergambar dalam karya ini berkaitan aktiviti sosiobudaya masyarakat setempat Imej seperti Restoran Ali Maju, gerai *WADE 50 ¢ (vada)*, papan tanda menegak dengan contengan yang memberi gambaran tulisan Cina, mencadangkan kepelbagaian kaum dan toleransi masyarakat.



Keharmonian ditunjukkan dengan kemeriahan suasana di persekitaran bangunan ini. Ruang restoran yang penuh serta kenderaan di kiri dan kanan jalan mencadangkan penerimaan masyarakat yang menjurus kepada **asimilasi** budaya.

Penegasan yang sama rata antara semua objek lukisan membuatkan perhatian penonton tersebar ke semua ruang lukisan secara menyeluruh. Hal ini demikian kerana menunjukkan keutamaan karya ini ialah suasana dan masyarakat, bukan individu atau objek yang tertentu.

Formalisme

Karya ini mempunyai kesatuan dan kepelbagaian, mempamerkan visual yang ringkas tetapi menarik serta aplikasi formalistik yang baik.

Ekspresionisme

Konsep disampaikan dengan jelas melalui pemilihan objek-objek lukisan dan susunan yang mewujudkan suasana yang selari dengan idea.

Instrumentalisme

Karya ini berjaya menyampaikan satu rangsangan tentang nostalgia dan pengalaman. Imej tempatan yang ditampilkan membolehkan karya ini mudah difahami dan terkait dengan rakyat Malaysia.

AKTIVITI

Lawatan ke galeri seni untuk membuat apresiasi karya seni

Langkah-langkah

1. Dengan bantuan guru, adakan satu lawatan ke galeri seni seperti Balai Seni Negara atau galeri-galeri seni swasta untuk melihat dengan lebih dekat karya-karya lukisan tempatan dan antarabangsa.
2. Pilih satu karya lukisan dan dapatkan maklumat lanjut mengenai lukisan tersebut melalui katalog atau temu bual bersama kurator.
3. Maklumat karya perlu merangkumi:
 - Keterangan karya (tajuk, pelukis, tahun, media dan saiz).
 - Pernyataan artis (*artist statement*) sekiranya ada.
 - Gambar karya.
 - Catatan-catatan penting seperti ciri-ciri fizikal karya yang dapat diperhatikan seperti jalinan permukaan, pemilihan *subject matter* dan sebagainya.
4. Adakan satu sesi apresiasi seni bersama guru dan murid-murid lain. Bentangkan hasil kajian dengan persembahan kreatif (seperti slaid digital atau video dan sebagainya) berdasarkan empat langkah berikut:
 - Diskripsi
 - Analisis
 - Interpretasi
 - Penilaian



Kredit foto: Gesturz, Universiti Teknologi MARA (UiTM)

NOTA GURU

Menerusi aktiviti ini, murid dapat memahami, membincangkan dan membuat apresiasi sebuah karya menggunakan bahasa seni visual dan melatih kebolehan serta keyakinan murid dalam mengutarakan pendapat dan membuat pengucapan awam.

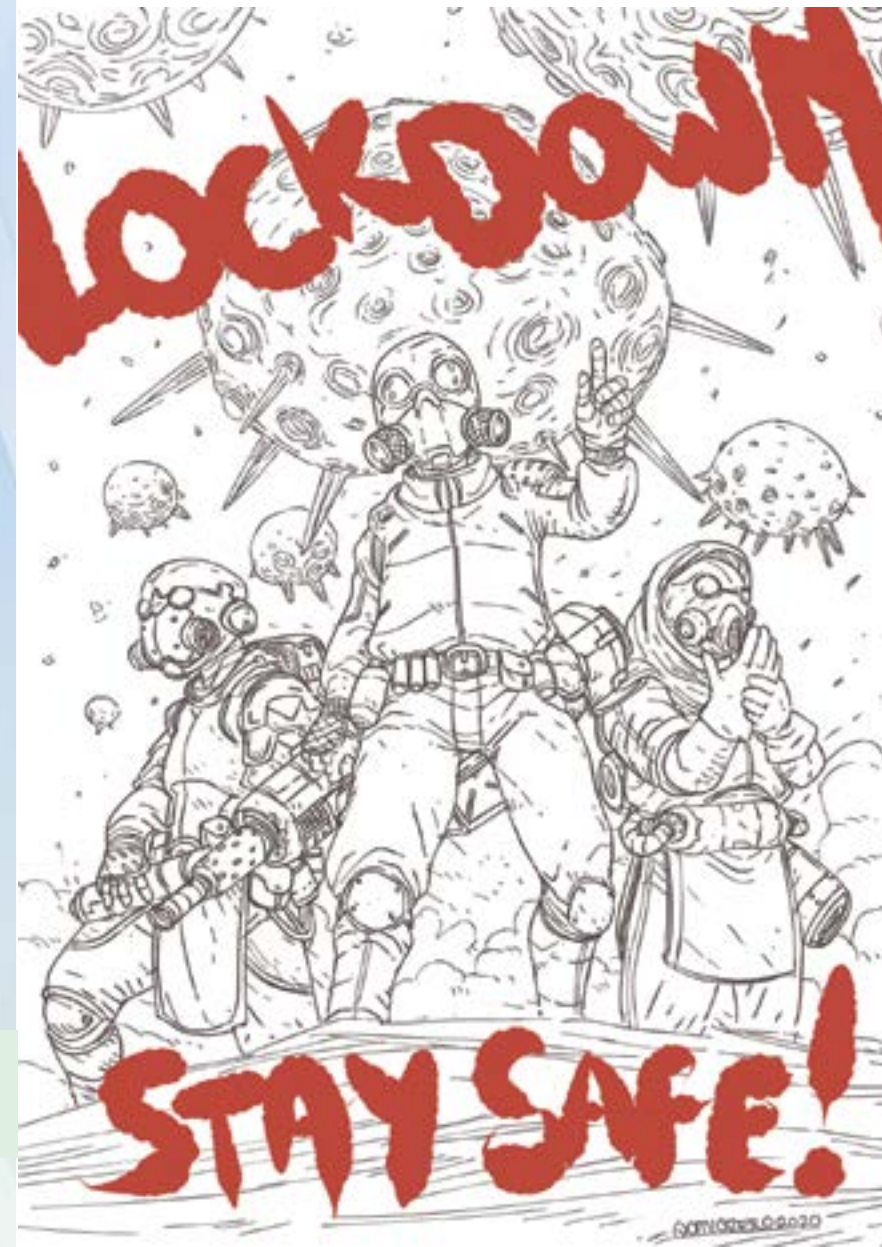
1.4.2

MENGAMALKAN ETIKA DAN DISIPLIN PENGKARYAAN DALAM PROJEK BERDASARKAN KONSEP ASAS DALAM LUKISAN

Etika dan Disiplin Pengkaryaan Berdasarkan Konsep Asas dalam Lukisan

Kecenderungan ke arah pembentukan identiti pelukis amat berkait rapat dengan etika dan disiplin dalam pengkaryaan. Konsep-konsep asas yang diterapkan di dalam karya yang dihasilkan perlu mempunyai nilai positif yang menjadi amalan dalam kehidupan. Sebagai seorang pelukis yang beretika, sensitiviti keagamaan, kerohanian, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan perlu diambil berat.

Untuk berjaya dan kekal relevan sebagai seorang pelukis, seseorang individu memerlukan bukan sahaja kemahiran teknikal dan pengetahuan yang sentiasa berkembang, tetapi identiti, sahsiah dan jati diri yang boleh menjadi ikutan serta rujukan pelapis akan datang.



Karya *Lockdown, Stay Safe!* oleh Shukri Ahmad ini merupakan contoh nukilan yang menggambarkan rasa tanggungjawab terhadap negara. Sebagai seorang warganegara yang ingin menyumbangkan bakti dengan cara tersendiri, lukisan ini dihasilkan untuk menyampaikan maklumat dan pesanan kepada seluruh rakyat Malaysia ketika dalam Perintah Kawalan Pergerakan ekoran wabak Covid-19 yang melanda seluruh dunia.

Selain mempamerkan aspek estetik dalam lukisan, agenda "menyampaikan pesanan ke arah kebaikan" sebagai objektif penghasilan karya ialah satu inisiatif yang murni dan boleh diangkat sebagai satu sumbangan pelukis kepada masyarakat.

Shukri Ahmad

Lockdown, Stay Safe!

2020

Lukisan digital

1.4.3 BUDAYA PENDOKUMENAN PROJEK BERDASARKAN KONSEP ASAS DALAM LUKISAN

Dokumentasi Karya

Dokumentasi karya adalah sangat penting dan kritikal. Dokumen atau sebarang bentuk paparan visual yang mencatatkan maklumat berkaitan karya dan proses penghasilannya diibaratkan sebagai sijil kelahiran yang mempunyai butiran khusus yang menjadi bukti dan rujukan pada masa akan datang.

Mengambil gambar karya akhir dengan kualiti **resolusi tinggi** ialah proses dokumentasi yang sangat penting. Melalui perkembangan teknologi dan gajet mudah alih yang semakin canggih serta mudah didapati, ramai pelukis mengambil inisiatif untuk merakam proses penghasilan karya mereka. Dokumentasi ini bukan sahaja boleh dijadikan simpanan peribadi pelukis, malah boleh dikongsi kepada umum untuk tujuan pembelajaran.



Foto 1.1 Pengambilan video *time-lapse* proses penghasilan karya



Foto 1.2 Pengambilan gambar karya akhir dengan kualiti resolusi tinggi

INFO SENI



Selain mengambil gambar dan video, pelukis perlu mempunyai satu dokumen yang mengandungi maklumat-maklumat penting karya seperti berikut:

- Tajuk karya
- Tahun dihasilkan
- Nama pelukis
- Media yang digunakan
- Saiz karya
- Perakuan pelukis berkaitan keaslian karya
- Keperluan khusus karya (sekiranya ada)

Dokumen ini boleh dicetak dalam bentuk sijil yang dikenal sebagai *certificate of authenticity*.

IMBAS SINI



Sesetengah galeri atau pembeli akan meminta *certificate of authenticity* daripada pelukis untuk membuktikan keaslian dan kesahihan hak milik karya. Imbas di sini untuk melihat contoh sijil.

Terdapat *certificate of authenticity* yang mempunyai kod QR kepada pautan maklumat karya yang lebih lanjut dalam talian. Pelukis boleh memuat naik butiran lebih lengkap dan terperinci berkaitan karya seperti berikut:

- Arahan khusus atau gambar rajah berkaitan kaedah pemasangan atau penyimpanan karya.
- Tatacara penjagaan khas yang diperlukan oleh karya (bacaan UV, kelembapan udara, kawalan suhu dan sebagainya) untuk pemasangan atau penyimpanan karya.
- Pernyataan artis (*artist statement*).

TAHUKAH ANDA?

Pernyataan artis ialah penulisan pelukis berkaitan karya yang dihasilkan. Pernyataan ini biasanya ditulis dengan ringkas untuk memberi refleksi berkaitan idea dan mesej yang ingin disampaikan kepada penonton.

Pelukis juga boleh memuat naik maklumat yang lebih lanjut berkaitan konsep asas dalam penghasilan karya yang merangkumi:



INFO SENI



Sekiranya anda mahukan maklumat ini disalurkan kepada individu tertentu sahaja, jangan dedahkan *certificate of authenticity* yang mempunyai kod QR kepada individu yang tidak berkaitan, dan pastikan laman maklumat tersebut tidak boleh diakses secara umum.

AKTIVITI

Hasilkan *certificate of authenticity* anda sendiri dan sertakan bersama projek karya akhir.

NOTA GURU

Menerusi aktiviti ini, murid akan didedahkan dengan kerja-kerja etika profesional yang melibatkan penulisan dan dokumentasi hasil karya.

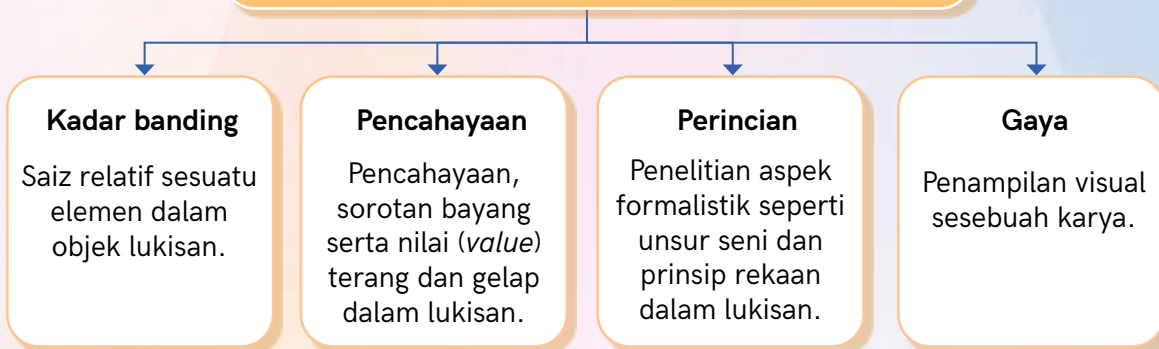
LATIHAN SUMATIF

1. Namakan artis rujukan tempatan atau antarabangsa yang anda ketahui dan nyatakan kelebihan yang dimiliki oleh mereka.

Artis rujukan	Kekuatan formalistik	Identiti gaya
Contoh: Jalani Abu Hassan	Mahir dengan media arang dan bitumen. Komposisi karya kontemporari.	Karya lukisan menggabungkan figura dan objek-objek lain yang digambarkan dengan pencahayaan menggunakan kontras yang tinggi

REFLEKSI

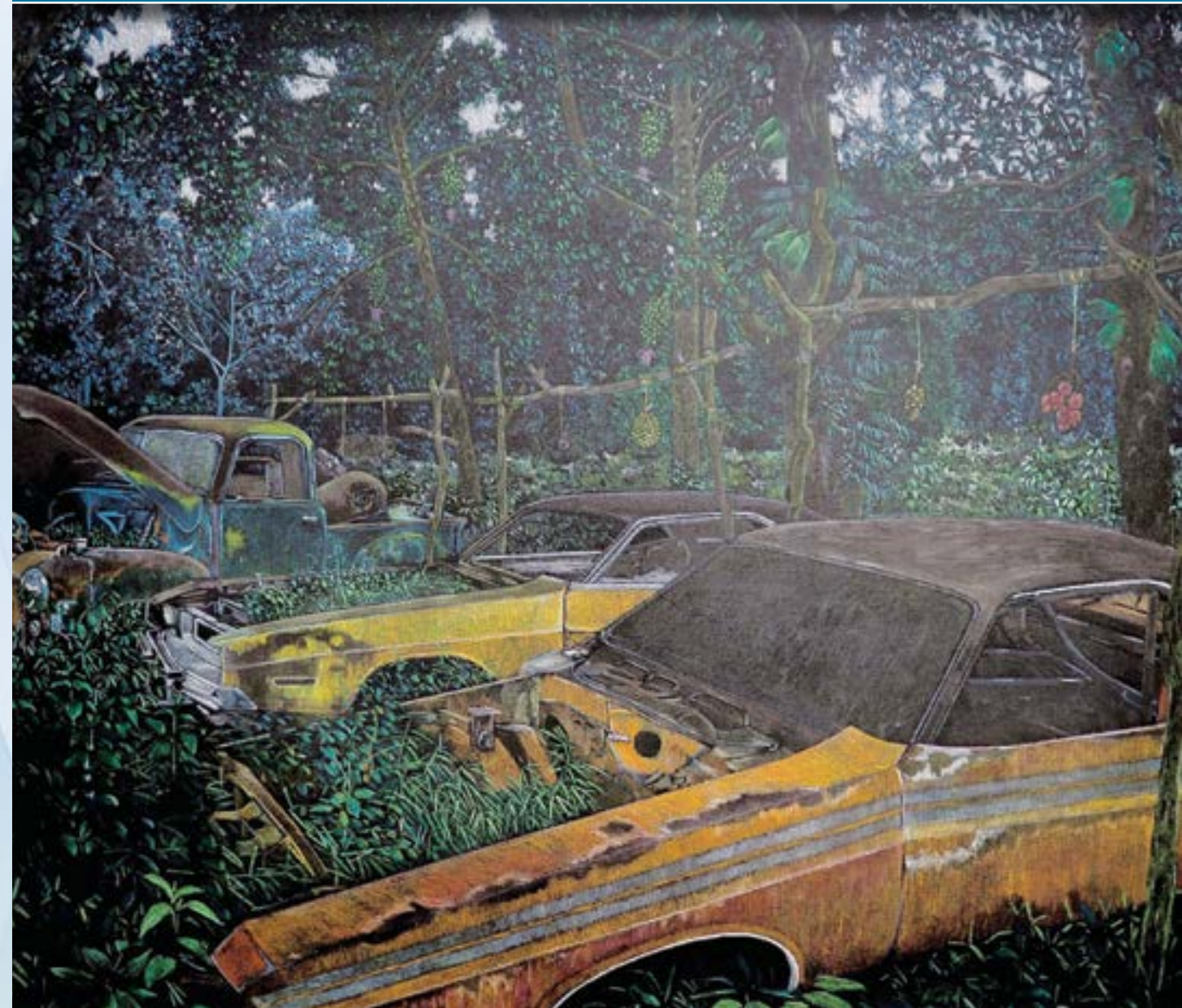
Konsep asas dalam karya lukisan dikaji berdasarkan:



Bagaimanakah konsep asas dalam lukisan dapat membantu pelukis melahirkan kecenderungan identiti dalam berkarya?

BAB 2

LUKISAN LANDSKAP



Syafiq Mohd Nor, *Stick With The Past*, 2020, lukisan pensel warna atas kanvas, 91 cm × 107 cm

Bab ini memberi penekanan kepada pengaplikasian konsep asas lukisan melalui pengalaman, pengetahuan dan kemahiran. Penzahiran idea (*ideation drawing*) dalam lukisan landskap menggabungkan elemen alam semula jadi, alam benda, perspektif dan figura berdasarkan sesuatu peristiwa, pengalaman atau pengetahuan dalam pengkaryaan lukisan.

2.1

PERSEPSI ESTETIK

STANDARD PEMBELAJARAN

- 2.1.1 Menyatakan konsep asas dalam karya lukisan landskap menggunakan Bahasa Seni Visual.
- 2.1.2 Menjelaskan aplikasi media, bahan, teknik, proses dan *subject matter* pada lukisan landskap.
- 2.1.3 Menganalisis karya lukisan landskap berdasarkan gaya seperti tema dan aliran dalam karya yang dikaji.



KATA KUNCI

Naturalistik



Abdul Rashid Matop, *Gracing Time*, 2014, pen dan dakwat atas kertas
Kredit foto: Rustic Malaysia Art Gallery

Dalam sejarah seni lukis moden Malaysia, lukisan landskap mula terkenal sejak zaman penjajahan Inggeris sekitar tahun 1930-an apabila pengembara-pengembara Eropah meminta pelukis tempatan untuk melukis gambaran kehidupan seharian yang bermotifkan flora, fauna dan identiti tempatan untuk tujuan rekod dan sejarah. Lukisan-lukisan landskap ini dihasilkan dengan pelbagai media dan mempunyai pengaruh pelbagai aliran barat seperti Realisme,

Impresionisme dan Post-Impresionisme. Unit persepsi estetik ini akan membincangkan konsep asas sesebuah lukisan landskap oleh pelukis-pelukis tempatan dan antarabangsa serta menganalisis dan menghuraikan tema, aliran, aplikasi media, bahan, teknik dan proses yang digunakan dalam penghasilannya berdasarkan Bahasa Seni Visual.

2.1.1 MENYATAKAN KONSEP ASAS DALAM KARYA LUKISAN LANDSKAP MENGGUNAKAN BAHASA SENI VISUAL

Lukisan landskap ialah satu gubahan seni visual yang menggambarkan pemandangan semula jadi. Gubahan lukisan landskap sering kali memaparkan kawasan seperti gunung-ganang, lembah, sungai, pantai, hutan, padang, taman dan boleh digabungkan dengan elemen visual lain seperti struktur buatan manusia, alam benda dan figura. Gubahan elemen-elemen visual ini dilukis dengan pemandangan jarak jauh, atau sekurang-kurangnya cukup luas untuk menampakkan kesan ruang melalui **perspektif aerial** atau **perspektif linear** atau gabungan kedua-duanya. Lukisan landskap menyampaikan satu persembahan atau penceritaan dengan merujuk kepada subjek dan situasi tertentu seperti peristiwa, pengalaman, pengetahuan, mahupun imitasi.

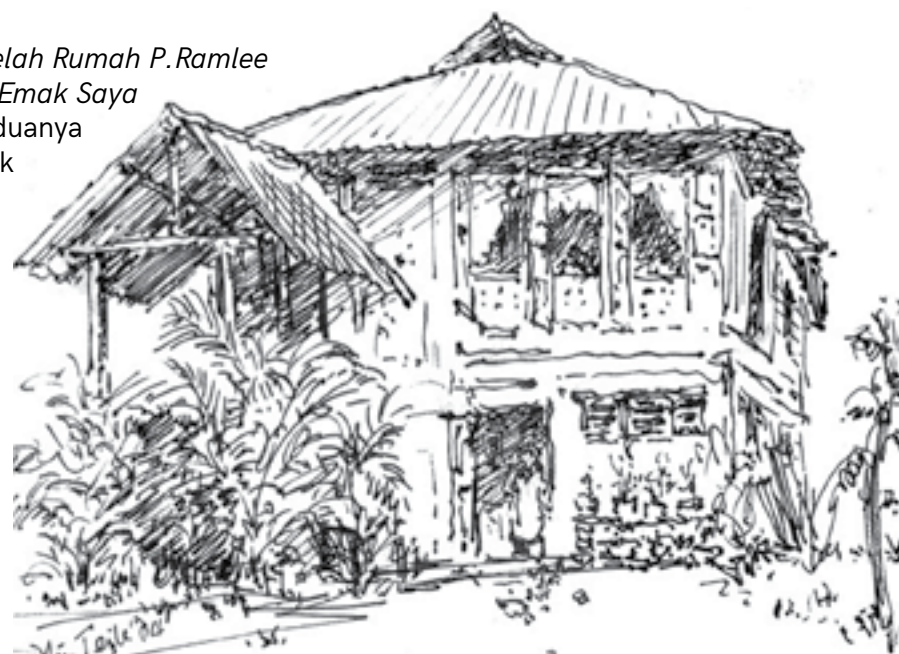


Terdapat pelbagai jenis lukisan landskap yang memaparkan imej lukisan yang berbeza-beza, bergantung kepada idea yang ingin disampaikan oleh pelukis. Seperti karya *Yang Abang 13 - The Little Fall*, pelukis Muton Kais memfokuskan kepada keindahan alam semula jadi yang tidak tercemar oleh aktiviti manusia.

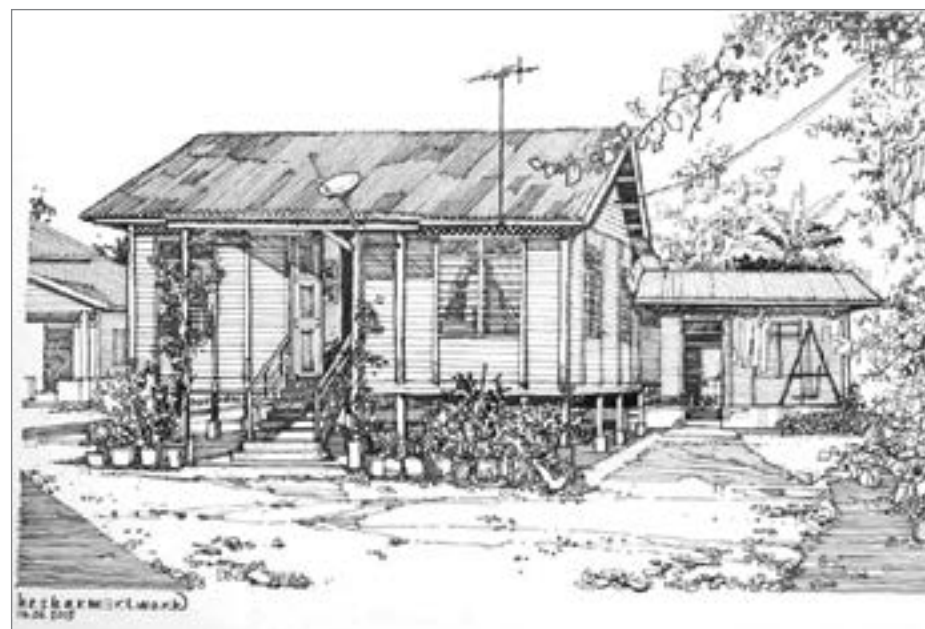
Muton Kais
Yang Abang 13 - The little Fall
2019
Lukisan pastel atas kertas
55 cm × 75 cm

Lukisan *Rumah Kampung Sebelah Rumah P. Ramlee* oleh Teng Yin Teik dan *Rumah Emak Saya* oleh Hesharm Ibrahim kedua-duanya menampilkan imej rumah klasik tempatan dalam suasana yang mempunyai nilai nostalgia.

Teng Yin Teik menggunakan teknik lukisan dengan garisan bersahaja, bebas dan beralun.



Teng Yin Teik
Rumah Kampung Sebelah Rumah P. Ramlee
2012
Lukisan pensel atas kertas



Lukisan Hesharm Ibrahim diolah dengan garisan yang kemas, teratur dan ketepatan perspektif linear.

Hesharm Ibrahim
Rumah Emak Saya
2015
Lukisan pen atas kertas

Lukisan *Mending The Net by The Jetty* pula memaparkan pemandangan jeti nelayan di sebuah kawasan di negeri Terengganu. Pelukis Abdul Rashid Matop menggabungkan elemen alam semula jadi, figura, alam benda, dan struktur buatan manusia untuk menggambarkan suasana aktiviti manusia dalam kehidupan seharian.



Abdul Rashid Matop
Mending The Net by The Jetty
1987
(cetakan semula 2020)
Pen dan wash atas kertas



TAHUKAH ANDA?

Lukisan landskap yang berunsurkan imitasi ialah satu bentuk rekod atau dokumentasi visual tentang situasi yang berlaku pada sesuatu masa, lokasi, zaman dan budaya yang tertentu.

Konsep Asas dalam Lukisan Landskap

Kaedah persembahan yang ditampilkan dalam lukisan landskap bergantung kepada matlamat dan subjek utama yang ingin diketengahkan namun tetap berlandaskan konsep-konsep asas lukisan seperti kadar banding, pencahayaan, perincian dan gaya.

Konsep-konsep asas dalam lukisan landskap ini boleh diterjemahkan dalam Bahasa Seni Visual yang memfokuskan analisis berkaitan unsur-unsur seni dan prinsip rekaan di dalam karya yang dihasilkan.



Muton Kais, *Sungai Apong*, 2018, lukisan pastel atas kertas

INFO PELUKIS

Muton Kais ialah pendidik dan pelukis profesional yang berasal dari Sarawak. Kepakaran beliau ialah lukisan aliran Abstrak Ekspresionisme menggunakan pelbagai media termasuk cat minyak dan pastel.



Kadar banding

Kadar banding dalam lukisan landskap merujuk kepada perbandingan ukuran *subject matter* dengan objek di sekelilingnya dalam sesebuah karya.

Bagi lukisan landskap dengan gaya olahan realistik atau naturalisasi, struktur dan saiz terutamanya objek-objek alam benda dan figura manusia perlu dilukis dengan tepat dan berkadaran. Manakala bagi lukisan landskap dengan gaya olahan stailisasi (contoh seperti kartun dan fantasi), kadar banding boleh diubah mengikut kesesuaian idea.

Dalam karya *Sungai Apong* oleh Muton Kais, objek-objek lukisan seperti rumah, bot dan jeti kayu dilukis dengan kadar banding yang bersesuaian.



Rumah 1, 2, 3, jeti kayu dan bot-bot mempunyai saiz yang berpadanan menjadikan karya ini kelihatan harmoni.

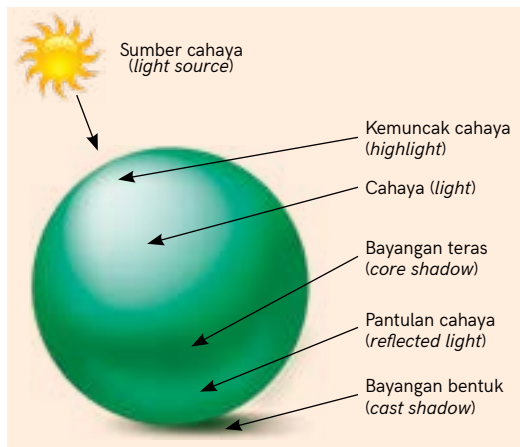
? SOALAN

Apakah ciri-ciri gaya olahan?

- Naturalisasi?
- Stailisasi?
- Representasi?
- Idealisasi?

Pencahayaan

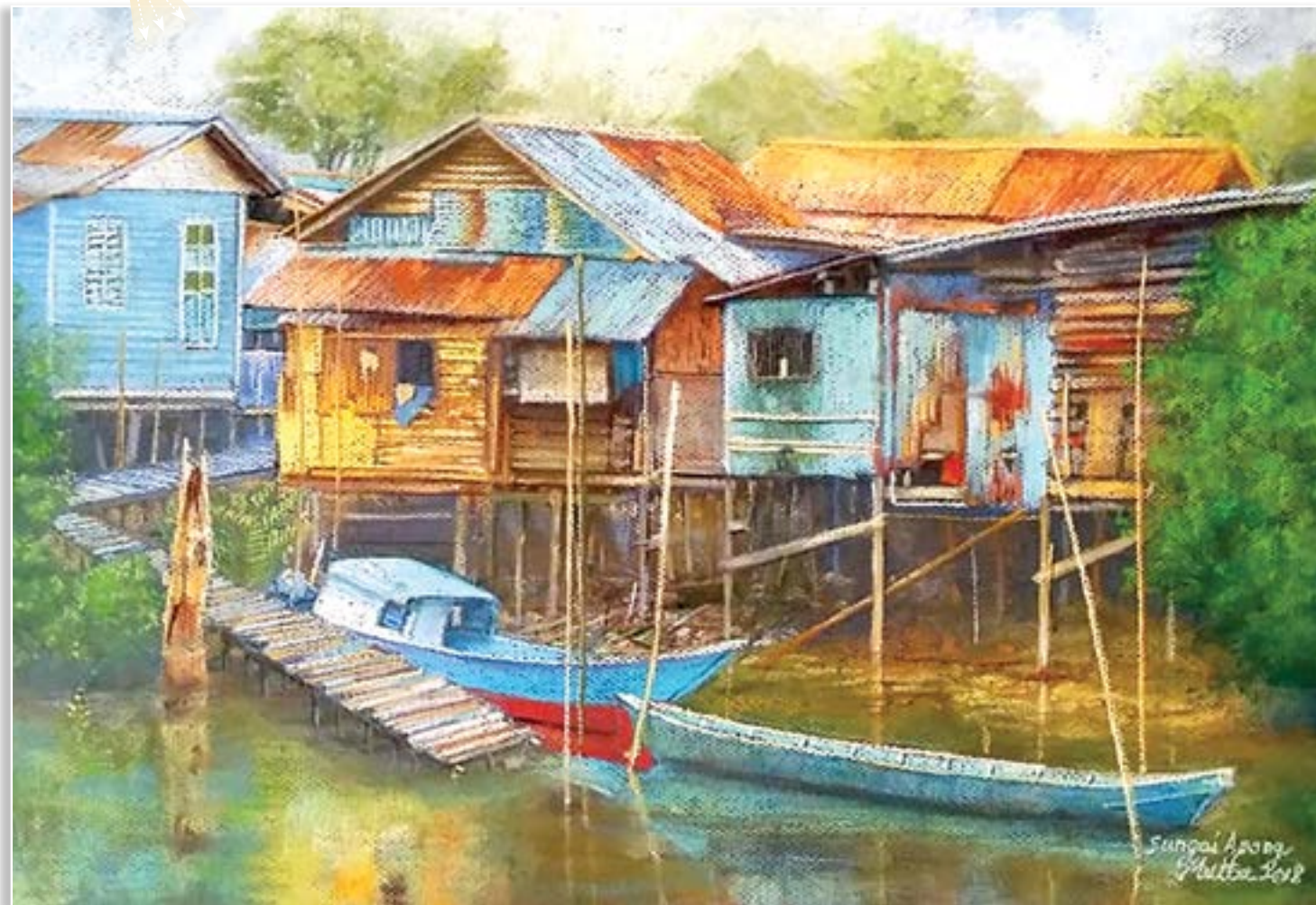
Pencahayaan amat memainkan peranan dalam karya landskap. Bagi lukisan landskap yang mempunyai objek alam semula jadi, warna objek akan berubah mengikut refleksi cahaya. Olahan nilai cahaya, arah sumber cahaya serta biasan bayang-bayang pula akan mempengaruhi visual bentuk objek dalam lukisan.



Dalam karya ini, bayang-bayang yang dilukis di bawah rumah dan di bawah jeti memberi indikasi arah sumber cahaya datang dari bahagian atas karya. Manakala kesan pencahayaan yang terbias pada semua objek secara sekata membuatkan keseluruhan imej bersatu dengan harmoni.



Bayang-bayang paling gelap di bawah rumah dan di bawah jeti menandakan kawasan yang paling kurang menerima cahaya.



Perincian

Pelbagai perincian unsur seni dan prinsip rekaan ditekankan dalam lukisan ini bagi mendapatkan representasi yang tepat dan bersesuaian dengan keseluruhan karya.



Garisan

Pelbagai jenis dan saiz garisan digunakan untuk menggambarkan objek-objek seperti kayu, tiang-tiang sokongan rumah dan jeti mengikut ciri-ciri objek sebenar.



Warna

Pelukis menggunakan unsur warna untuk menggambarkan material. Contohnya campuran warna perang untuk bumbung zink yang dimamah usia.

Jalinan

Pengulangan garisan selari memberi gambaran jalinan pada permukaan dinding bangunan dan jeti.

Kesatuan

Pengaplikasian warna primer, sekunder dan tertier yang sekata dan terancang di dalam karya ini memberi kesan kesatuan pada keseluruhan permukaan karya.

Gaya


Karya ini menggunakan gaya olahan **naturalistik** yang sinonim dengan aliran Realisme. Gaya olahan naturalistik adalah pendekatan imitasi alam semula jadi secara **literal**.

Pelukis mengaplikasikan unsur-unsur seni seperti garisan dan warna untuk visualkan jalinan, rupa, bentuk dan ruang dengan teliti bagi mendapatkan gambaran paling hampir dengan keadaan objek sebenar.

Gaya olahan naturalistik juga amat menitikberatkan prinsip rekaan dalam komposisi dan kemasan karya. Perincian dilakukan supaya keseluruhan karya kelihatan seimbang (secara simetri atau tidak simetri), harmoni, serta mempunyai kepelbagaian dan nilai kesatuan.



EMK



Dalam bidang penyelidikan, pemerhatian naturalistik ialah satu kaedah untuk mendapatkan data melalui pemerhatian ke atas subjek kajian dalam habitat asalnya tanpa ada sebarang manipulasi atau campur tangan dari penyelidik.

INFO SENI




Melukis dengan gaya naturalistik akan melatih koordinasi dan kemahiran kognitif dari sudut analitikal.

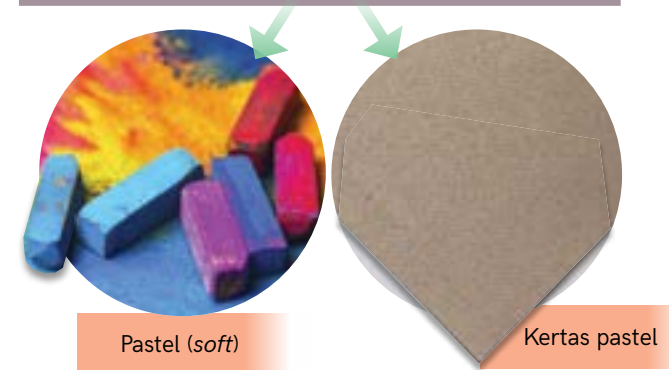
2.1.2 MENJELASKAN APLIKASI MEDIA, BAHAN, TEKNIK, PROSES, DAN SUBJECT MATTER PADA LUKISAN LANDSKAP YANG DIPILIH

Aplikasi Media, Bahan, Teknik, Proses dan Subject Matter dalam Lukisan Landskap

Media, bahan dan teknik ialah elemen utama yang akan merealisasikan idea serta konsep sesebuah lukisan landskap. Pemilihan media, bahan dan teknik yang betul akan menghasilkan karya visual yang selari dengan idea asal dan objektif pengkaryaan.

Media dan Bahan

Media pastel mempunyai sifat yang kering dan berdebu. Material seperti ini memerlukan bahan sokongan yang mempunyai permukaan yang sedikit kasar untuk memastikan warna kekal lebih lama. Kertas pastel ialah bahan sokongan yang sangat sesuai kerana permukaannya mempunyai jalinan yang memerangkap butiran debu yang halus.



Jalinan pada permukaan kertas pastel

Pelukis memilih media dan bahan ini kerana:

- Kebolehan media dan bahan ini untuk menghasilkan lukisan dalam gaya yang dikehendaki oleh pelukis.
- Pelukis telah melakukan eksperimentasi ke atas media dan bahan ini. Kajian telah dilakukan untuk mengenal pasti kelebihan, kelemahan dan teknik yang boleh digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Teknik yang Digunakan



Garis selari

Digunakan pada imej permukaan dinding bangunan untuk memberi gambaran susunan papan.

Kaedah: Menggaris pastel ke atas permukaan karya menggunakan bahagian bucu tajam pastel.



Lorekan

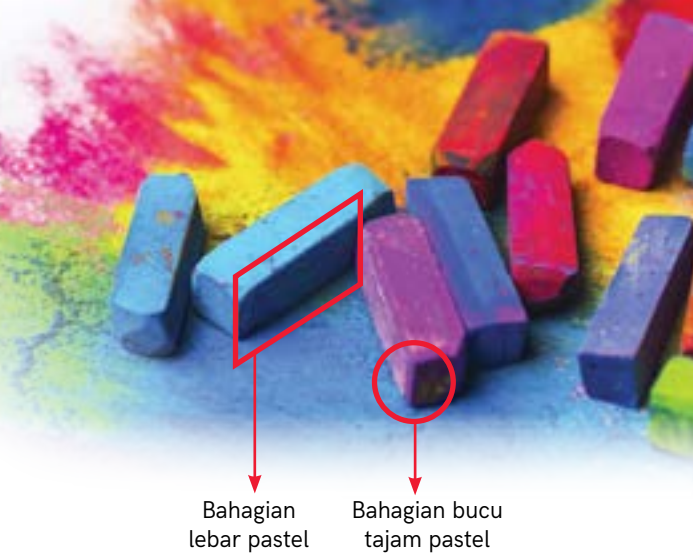
Digunakan pada imej seperti dinding rumah dan permukaan jeti kayu.

Kaedah: Melorek pastel ke atas permukaan karya menggunakan bahagian lebar pastel.

Teknik titik

Digunakan sebagai *highlight* pada imej rimbulan daun dan pokok.

Kaedah: Titik bahagian bucu tajam pastel ke atas permukaan karya.

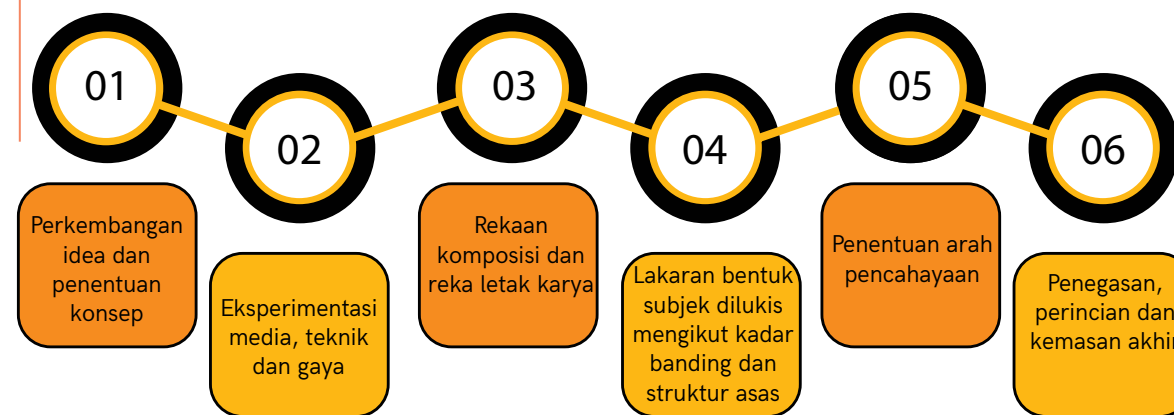


Gosokan

Digunakan pada imej permukaan air untuk menggambarkan permukaan yang licin.

Kaedah: Melorek pastel ke atas permukaan karya dan kemudiannya permukaan tersebut digosok menggunakan jari, tisu atau *blending stump*. Tindih dan ulang kaedah ini untuk mencampurkan warna.

Proses Penghasilan Karya Landskap



Subject Matter

Kajian *subject matter* meliputi penelitian mengenai ciri-ciri utama objek kajian sama ada dari segi bentuk, struktur, tekstur permukaan dan warna bagi menentukan media dan teknik lukisan yang bersesuaian. Kajian ini biasanya dibuat dalam bentuk lukisan realistik dan lakaran (*sketches*). Lakaran ini boleh merujuk kepada objek kajian sebenar atau rujukan-rujukan lain yang berkaitan. Lukisan *Sungai Apong* ini mendapat aspirasi dari lokasi sebenar, iaitu di Sungai Apong, Kuching, Sarawak. *Subject matter* yang ingin ditonjolkan ialah perumahan kampung nelayan di tebing sungai.

IMBAS SINI



Imbas di sini untuk melihat proses penghasilan karya landskap menggunakan pastel.



Foto 2.1 Contoh gambar rujukan dengan *subject matter* yang sama



Dalam pemilihan *subject matter*, pelukis perlu menjana idea dengan merujuk elemen 4W1H.

What?

Who?

When?

Where?

How?

2.1.3 MENGANALISIS KARYA LUKISAN LANDSKAP BERDASARKAN GAYA SEPERTI TEMA DAN ALIRAN DALAM KARYA YANG DIKAJI

Tema dan Aliran dalam Lukisan Landskap

Gaya lukisan seperti tema dan aliran amat penting bagi menyampaikan idea sesebuah karya landskap. Pemilihan tema dan aliran yang bersesuaian akan menjadikan sesebuah karya itu mudah diapresiasi oleh audiens dan menjadi identiti dalam berkarya. Terdapat pelbagai aliran dalam menghasilkan lukisan landskap seperti Realisme, Impresionisme, Post-Impresionisme, Kubisme, **Surealisme** dan beberapa aliran dari negara timur seperti lukisan dakwat Cina **Shan Shui** (China) dan **Ukiyo-e** (Jepun).

Karya lukisan landskap *Sungai Apong* ini dihasilkan dengan tema keindahan suasana, dan memaparkan ciri-ciri aliran Realisme seperti:



Memberi penekanan yang tinggi dalam aspek formalistik seni.

Imitasi semula subjek secara tepat dan teliti.

Menggambarkan objek lukisan dalam situasi sebenar tanpa penambahan daripada imaginasi manusia.

Menggambarkan tema pilihan secara jujur seperti situasi sebenar tanpa sebarang pengaruh ideologi tertentu.

Antara pelukis barat yang terkenal dalam aliran Realisme abad ke-19 ialah Gustave Courbet, Jean-Francois Millet dan Honore Daumier.

Antara pelukis di Malaysia yang memilih aliran ini sebagai gaya lukisan mereka ialah:



Tan Wei Kheng

Mohd Rosli Mohd Salleh (Li Mar)

Jaafar Taib

AKTIVITI

Tujuan

Mengenal pasti konsep asas dalam lukisan, tema dan latar budaya yang digunakan dalam lukisan landskap melalui pelbagai bahan kajian.

Langkah-langkah

- Murid diminta untuk mencari karya lukisan landskap tempatan yang mempunyai *subject matter* yang berbeza. Contohnya halaman rumah tradisional, pemandangan kota raya, suasana kampung nelayan atau persekitaran kawasan tasik rekreasi.



Alisya Fahmi, *Senja Sitiawan*, 2018, Arang atas papan lapis



Alisya Fahmi, *Tasik Shah Alam*, 2018, Pensel atas kertas

- Kenal pasti dan bincangkan perkara-perkara berikut untuk setiap karya bersama guru dan rakan sekelas:

Konsep asas lukisan

Gaya persembahan

Bahan dan teknik

Tema dan latar budaya

? SOALAN

Lukisan landskap biasanya memaparkan imej atau suasana yang jelas dan mudah untuk dikenal pasti dan difahami. Apakah mesej yang dapat disampaikan dari karya yang bersifat literal sebegini?

NOTA GURU

Menerusi aktiviti Persepsi Estetik, murid dapat memahami konsep asas lukisan dalam karya landskap, serta mengenal pasti media, bahan dan teknik yang digunakan. Murid juga dapat menjelaskan proses penghasilan karya dan mengulas mengenai kajian *subject matter*, tema dan aliran dalam karya yang dikaji.

2.2

APLIKASI SENI

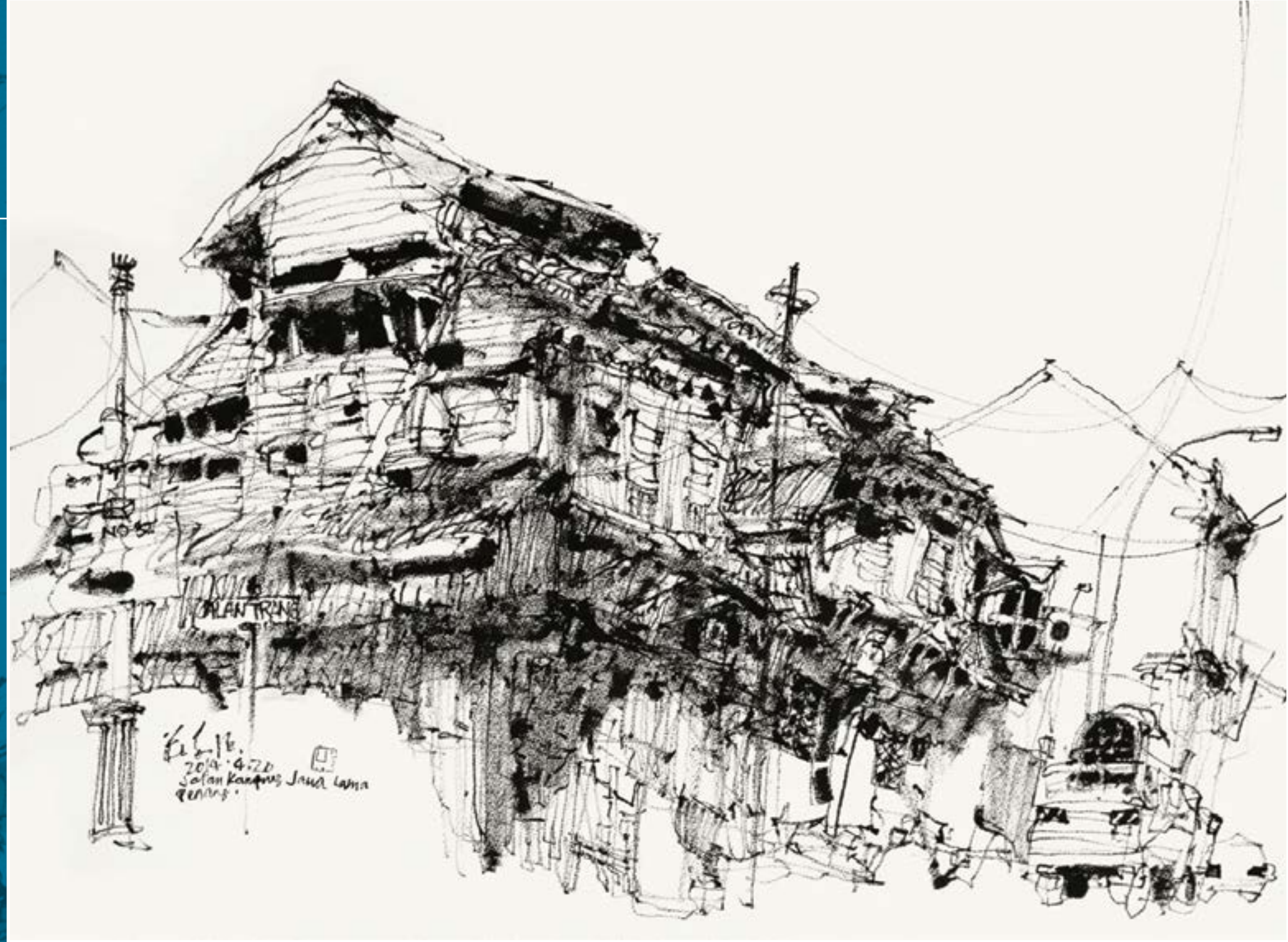
STANDARD PEMBELAJARAN

- 2.2.1 Menjalankan eksperimentasi pelbagai media, bahan dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan landskap.
- 2.2.2 Membanding beza pelbagai media, bahan dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan landskap.
- 2.2.3 Menghasilkan lakaran awal lukisan landskap mengikut gaya yang dipilih.



KATA KUNCI

Kepelbagaian media



Ch'ng Kiah Kiean, *Jalan Kampung Jawa Lama, Penang*, 2014, lukisan dakwat cina atas kertas

Karya lukisan landskap tidak tertakluk kepada bahan atau teknik yang tertentu sahaja. Pelukis bebas membuat eksplorasi dan bereksperimentasi untuk mendapatkan kesan visual yang diinginkan. Proses eksperimentasi ini dilakukan sebelum memulakan kerja lukisan akhir dan memberi sumbangan penting kepada perkembangan idea. Dalam bab ini, murid akan menjalankan sendiri eksperimen bagi membanding beza kepelbagaian media, bahan dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan landskap.

2.2.1 MENJALANKAN EKSPERIMENTASI PELBAGAI MEDIA, BAHAN DAN TEKNIK DALAM PROSES PENGHASILAN KARYA LUKISAN LANDSKAP

Ekperimentasi Media, Bahan dan Teknik

Sesetengah pelukis mempunyai kecenderungan terhadap sesuatu bahan dan teknik yang khusus. Bahan dan teknik khusus ini dipilih kerana bersesuaian dengan kemahiran pelukis, boleh menghasilkan kesan yang dikehendaki serta dapat menyampaikan idea dengan lebih jelas. Pelukis akan bereksperimentasi dengan bahan dan teknik berkenaan ke tahap yang lebih tinggi untuk memastikan karya-karya beliau bertambah baik dan mempunyai kesinambungan. Bagi pelukis yang tidak mempunyai pilihan khusus, melakukan eksperimen serta eksplorasi pelbagai bahan dan teknik ialah pilihan yang terbaik.

Contoh Aktiviti Eksperimen

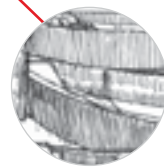
Menghasilkan lakaran lukisan landskap sebuah jeti usang di tepi sungai menggunakan pelbagai media, bahan dan teknik.

Saiz lakaran: 18 cm x 13 cm

Eksperimen 1



Media	Bahan
<ul style="list-style-type: none"> • Pen lukisan pelbagai saiz mata 	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas
Teknik	Catatan
<ul style="list-style-type: none"> • Garisan selari • Garisan putus-putus • Titikan • Contengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pen lukisan sangat sesuai untuk menonjolkan garisan



Kekuatan
Pen lukisan dapat menghasilkan ketebalan garisan yang konsisten.

Kelemahan
Garis tidak dapat mewakili warna.

Eksperimen 2



Media	Bahan
<ul style="list-style-type: none"> • Pastel • Arang (pensel) 	<ul style="list-style-type: none"> • Toned paper
Teknik	Catatan
<ul style="list-style-type: none"> • Lorekan • Gosokan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelukis perlu memastikan tangan sentiasa bersih dari sisa warna pastel

Kekuatan
Warna mudah dicampur dengan teknik gosokan.

Kelemahan
Warna mudah pudar ketika proses melukis akibat sentuhan. Sukar menghasilkan imej yang tajam (*sharp*) terutamanya alam benda pada karya bersaiz kecil.

Eksperimen 3



Media	Bahan
<ul style="list-style-type: none"> • Pastel minyak (<i>oil pastel</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Boxboard
Teknik	Catatan
<ul style="list-style-type: none"> • Garisan putus-putus • Titikan • Lorekan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pastel minyak ialah media berasaskan minyak



Kekuatan
Pastel minyak menghasilkan warna yang terang dan jelas.

Kelemahan
Sukar menghasilkan imej yang tajam (*sharp*) terutamanya alam benda pada karya bersaiz kecil.

Eksperimen 4



Media	Bahan
<ul style="list-style-type: none"> • Arang hitam • Arang putih 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Toned paper</i>
Teknik	Catatan
<ul style="list-style-type: none"> • Pelbagai jenis garisan • Lorekan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Toned paper</i> menyediakan ton warna pertengahan untuk permulaan lukisan



Kekuatan
Lorekan arang yang legap menghasilkan kesan yang menonjol pada permukaan berwarna perang.

Kelemahan
Lorekan yang tidak sekata menyebabkan kesan yang bercapuk.

Eksperimen 5

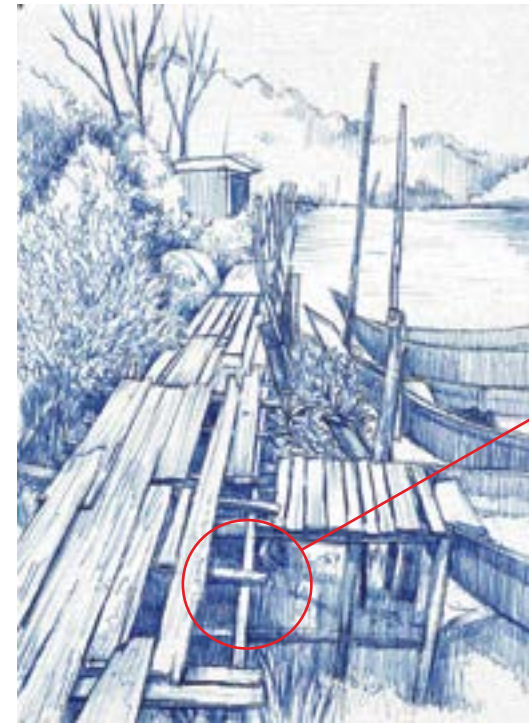


Media	Bahan
<ul style="list-style-type: none"> • Pensel warna 	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas
Teknik	Catatan
<ul style="list-style-type: none"> • Pelbagai jenis garisan • Lorekan halus • Titikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Lorekan pensel warna boleh dicampur di atas kertas untuk mendapatkan warna yang diinginkan

Kekuatan
Boleh menghasilkan garisan yang halus dan terperinci di atas karya bersaiz kecil.

Kelemahan
Warna cerah tidak kelihatan jika ditindih di atas warna yang lebih gelap. Teknik titikan juga kelihatan tidak jelas.

Eksperimen 6



Media	Bahan
<ul style="list-style-type: none"> • Pen mata bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas
Teknik	Catatan
<ul style="list-style-type: none"> • Garisan halus, pelbagai arah 	<ul style="list-style-type: none"> • Pen mata bola terdapat dalam pelbagai saiz mata dan warna

Kekuatan
Tidak mengeluarkan dakwat yang basah dan boleh menghasilkan kesan seperti pensel warna sekiranya dilorek dengan halus dan ringan.

Kelemahan
Tidak boleh dipadam dan dakwat kadangkala keluar secara tidak sekata.

Eksperimen 7



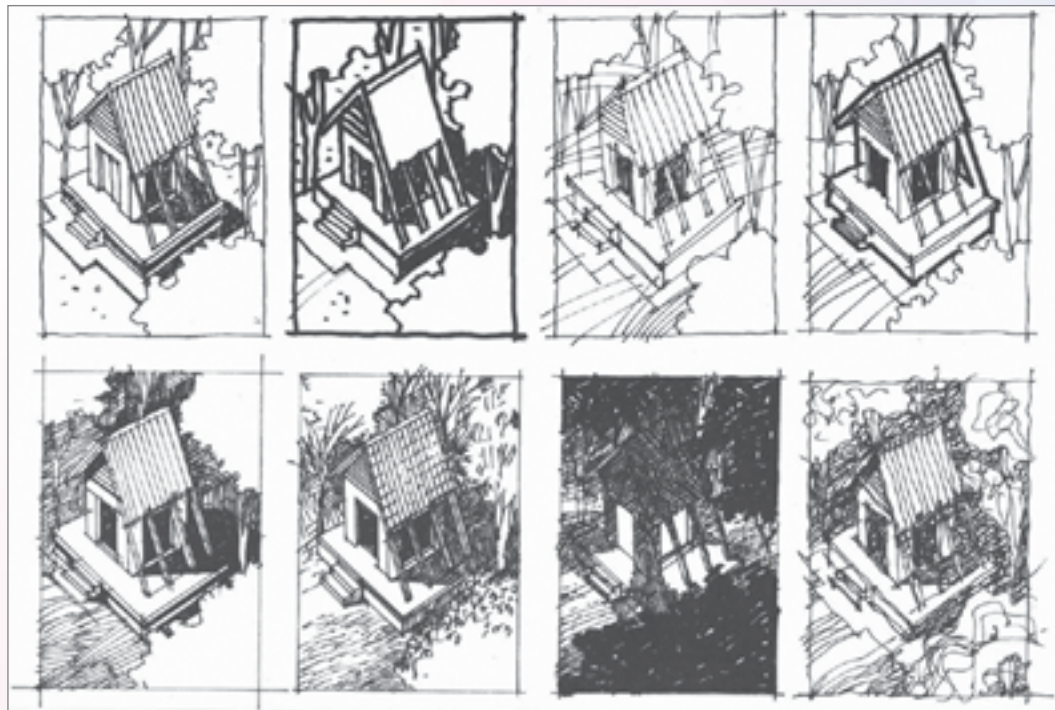
Media	Bahan
<ul style="list-style-type: none"> • Digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Perisian <i>Adobe Photoshop CC</i>
Teknik	Catatan
<ul style="list-style-type: none"> • Olahan pelbagai jenis teknik dan <i>tools</i> di dalam aplikasi digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap perisian atau aplikasi digital mempunyai set <i>tools</i> yang berbeza-beza

Kekuatan
Selain menggunakan *tools*, perisian digital juga boleh menghasilkan kesan-kesan khas seperti jalinan tampak dan kilauan cahaya.

Kelemahan
Prestasi perisian dan aplikasi amat bergantung kepada kemampuan gajet seperti kapasiti storan, kelajuan, dan memerlukan bateri atau elektrik untuk berfungsi.

AKTIVITI

1. Murid diminta melakukan eksperimen dengan mengaplikasikan teknik dalam penghasilan karya seperti kesan coreng, contengan, garisan kontur, silang pangkah, gosokan, garisan selari, campuran dan penggunaan media digital.
2. Rekodkan semua butiran eksperimen dalam bentuk catatan kreatif seperti slaid multimedia.
3. Nilaiakan kelebihan dan kekurangan setiap teknik yang dikaji.
4. Kongsikan hasil kajian bersama guru dan rakan-rakan.



Kredit foto: Buku Tip dan Teknik Lakaran oleh Jomaithir Johari

?SOALAN

Adakah bahan yang berlainan dapat menghasilkan kesan visual yang sama sekiranya diolah menggunakan teknik yang sama?

NOTA GURU

Menerusi aktiviti ini, murid akan dapat mengeksplorasi dan memahami ciri-ciri, kesesuaian, kekuatan dan kelemahan pelbagai media, bahan dan teknik mengikut situasi.

2.2.2 MEMBANDING BEZA PELBAGAI MEDIA, BAHAN DAN TEKNIK DALAM PROSES PENGHASILAN KARYA LUKISAN LANDSKAP

Membuat kajian dengan membanding beza adalah satu kaedah yang baik untuk mengetahui kekuatan karya lukisan. Pelukis boleh menilai bagaimana karya-karya yang mempunyai persamaan seperti aliran seni yang sama boleh menggunakan media, bahan dan teknik yang berbeza yang mempunyai kelebihan masing-masing.

Karya Lukisan Realistik

Karya 1

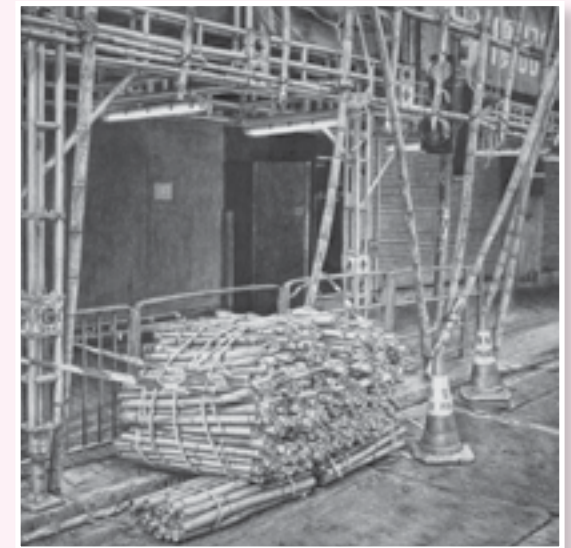
Media dan bahan

- Media kering:
- Pensel
 - Kertas lukisan

Teknik

- Lorekan
- Gosokan
- Pelbagai jenis garisan

Pensel sesuai digunakan untuk lukisan yang memerlukan kehalusan dan ketepatan perspektif, sama ada perspektif linear atau perspektif aerial. Pensel boleh menghasilkan ketebalan garisan yang pelbagai dan boleh digosok atau dipadam untuk mendapatkan pelbagai kesan yang diinginkan.



Monica Lee, *Bamboo*, 2015, 17.8 cm × 17.8 cm

Karya 2

Media dan bahan

- Media kering:
- Pensel warna
 - Kertas

Teknik

- Lorekan
- Gosokan
- Pelbagai jenis garisan

Pensel warna menghasilkan garisan yang halus, dapat memanipulasi unsur warna untuk menampilkan *mood* dalam pencahayaan dan dapat menambahkan identiti objek lukisan.



Ryota Hayashi, *Quiet Naitocho, Shinjuku-ku*, 2013, 51.5 cm × 36.4 cm

Karya 1

Media dan bahan	Teknik
Media kering: • Pen teknikal • Buku lakar	• Pelbagai jenis garisan

Garisan yang dihasilkan pen teknikal halus, terkawal dan dakwat tidak bergumpal. Kesan dakwat kekal dan tidak luntur seperti grafit.



Abdul Rahman Jaafar (BoGa), *Rumah Tradisional Orang Asli*, 2011

Karya 2

Media dan bahan	Teknik
Media kering: • Pen lukisan, marker • Kertas	• Lorekan • Contengan • Garisan beralun

Kombinasi penggunaan marker dan pen lukisan dapat memberikan kesan yang lebih gelap, sesuai untuk melukis bayang-bayang di kawasan yang terlindung daripada cahaya. Garisan beralun yang dilukis pada permukaan sungai dapat menggambarkan aliran air.



Aziezan Ahmad, *Sebuah Perhentian*, 2018

Karya 3

Media dan bahan	Teknik
Media kering: • Dakwat Cina • Kertas cat air • Kayu	• Garisan ekspresif • Gosokan

Garisan yang dihasilkan menggunakan lorekan kayu yang dicelupkan dakwat Cina menghasilkan garisan yang tidak dapat dijangka tetapi ekspresif. Dakwat Cina yang masih basah digosok menggunakan berus kering menghasilkan kesan seakan-akan arang.

Kertas cat air lebih tebal dan mempunyai jalinan tampak dan tekstur yang boleh disentuh. Kertas cat air mampu menyerap air dengan baik, sesuai untuk lukisan media kering dan media campuran.

IMBAS SINI



Imbas di sini untuk menonton video penghasilan lukisan yang mempunyai gaya yang sama.

Ch'ng Kiah Kiean
Teluk Bahang Fishing Village
2015
76 cm x 28 cm



Karya Lukisan Landskap Alam Semula Jadi Menggunakan Media Berwarna

Karya 1

Media dan bahan	Teknik
Media kering: • Pastel minyak • Kertas	• Lorekan

Media pastel minyak memberi kesan garisan yang lebih tebal dan ekspresif. Selain daripada kertas, pastel minyak juga sesuai digunakan di atas permukaan yang lebih keras seperti papan lapis atau papan MBF (*medium-density fibreboard*). Pastel minyak menggunakan bahan asas minyak, oleh itu media ini tidak sesuai dicampurkan dengan media basah.

Abdul Rahman Jaafar (BoGa)
Jeram
2011



Karya 2

Media dan bahan	Teknik
Media kering: • Pastel • Kertas	• Lorekan • Gosokan • Pelbagai jenis garisan

Penggunaan pastel selalunya memerlukan permukaan kertas yang bertekstur agar pigmen warna yang berdebu dapat kekal pada permukaan lukisan. Pastel menghasilkan warna yang ekspresif seperti pastel minyak tetapi lebih mudah diadun menggunakan teknik gosokan.

Muton Kais
Yang Abang Series
2019



Karya Lukisan Landskap Monokromatik

Karya 1

Media dan bahan	Teknik
Media kering: • Arang • Kertas	• Lorekan • Gosokan

Robert Longo
Crown of Thorns
2012



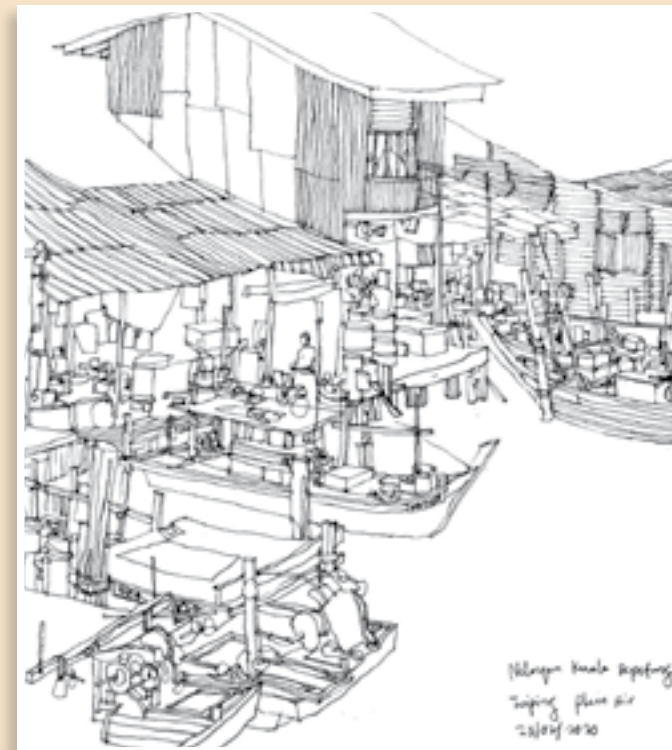
Media arang boleh didapati dalam bentuk pensel, batang (*compress*) dan serbuk. Setiap jenis arang boleh digunakan untuk mendapatkan kesan yang berbeza-beza. Pigmen arang selalunya lebih legap berbanding pensel. Arang juga lebih lembut berbanding grafit dan dapat menghasilkan kesan seakan-akan pastel apabila digosok.

Karya 2

Media dan bahan	Teknik
Media kering: • Pen lukisan	• <i>Line drawing</i>

Pen lukisan memberikan garisan yang kemas, jelas dan tidak comot untuk teknik *line drawing*. Teknik ini menghasilkan lukisan yang ringkas tetapi menarik, sesuai digabungkan dengan media lain seperti dakwat dan cat air secara minima.

Azman Nor
Nelayan Kuala Sepetang Taiping Plein Air
2020





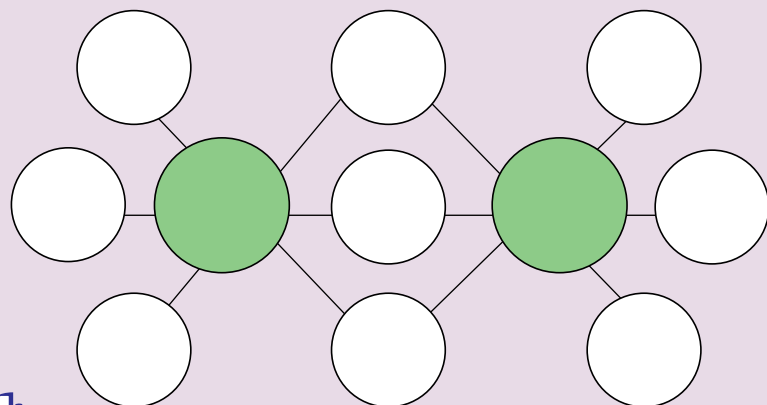
Bram Lee Chin Horng, *Malaysia Highway*, 2008

Media dan bahan	Teknik
Lukisan digital	Pelbagai teknik menggunakan perisian komputer

Teknik-teknik lukisan dalam perisian komputer memberikan pilihan yang tidak terbatas. Pelukis boleh membuat eksperimen dan memilih pelbagai *tools* yang menyerupai media konvensional. Pelukis juga boleh membuat kesan cahaya, bayang dan mengubah ton warna dengan lebih mudah serta menyimpan karya dalam jumlah salinan yang banyak mengikut format yang diperlukan.

AKTIVITI

Menggunakan peta buih berganda (*double bubble map*), pilih dua jenis media, bahan atau teknik dalam penghasilan lukisan landskap. Banding beza dan huraikan kedua-dua ciri perkara tersebut.



Kenali peta buih berganda dalam peta *i-think*

2.2.3 MENGHASILKAN LAKARAN AWAL LUKISAN LANDSKAP MENGIKUT GAYA YANG DIPILIH

Lakaran Awal Karya Landskap

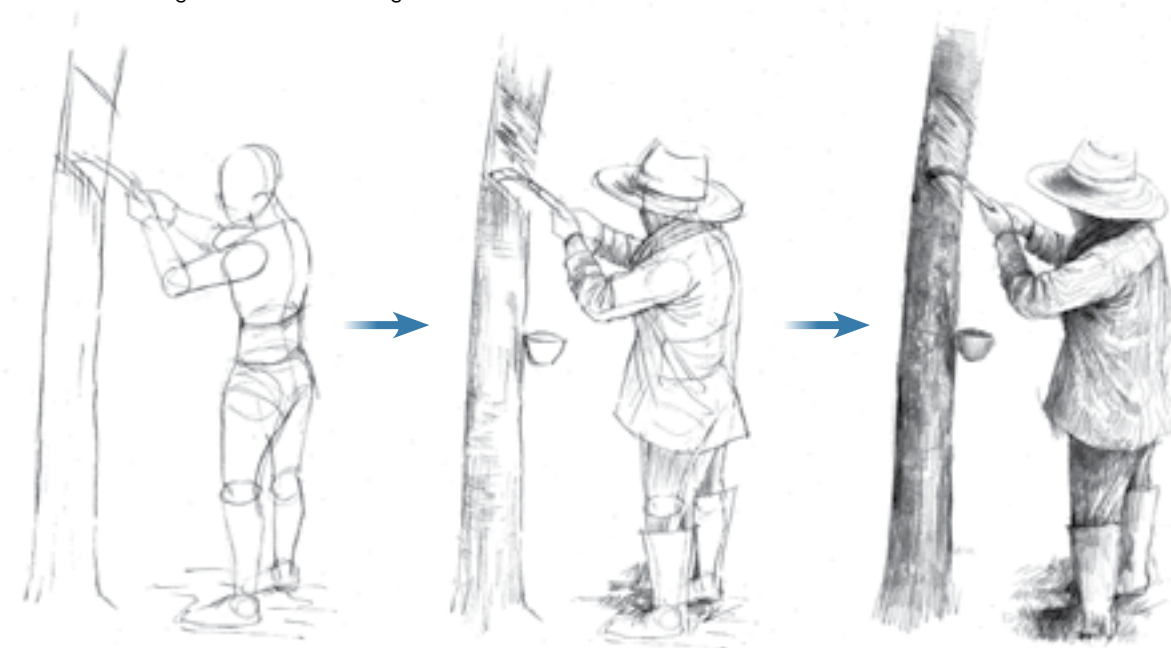
Lakaran awal dimulakan dengan pemerhatian terhadap *subject matter*. Kajian tentang struktur dan ciri-ciri *subject matter* dibuat dalam bentuk lakaran visual dan lukisan realistik.



Contoh *subject matter*: Penoreh yang sedang menoreh getah di dalam ladang

Ciri-ciri fizikal *subject matter*

1. Pokok getah
 - Permukaan yang mempunyai kesan torehan lama.
 - Tekstur permukaan kulit yang mempunyai sedikit tompok-tompok putih.
2. Penoreh getah wanita
 - Pakaian yang longgar, berlengan panjang yang sedikit dilipat.
 - Posisi badan sedikit menyenget ke kiri, memegang pisau menoreh dengan kedua-dua belah tangan dari arah kiri.



Rajah 2.1 Proses kajian *subject matter* dalam bentuk lukisan realistik

Olahan *Subject Matter* dalam Komposisi

Komposisi perlu mengambil kira perkara-perkara seperti berikut:

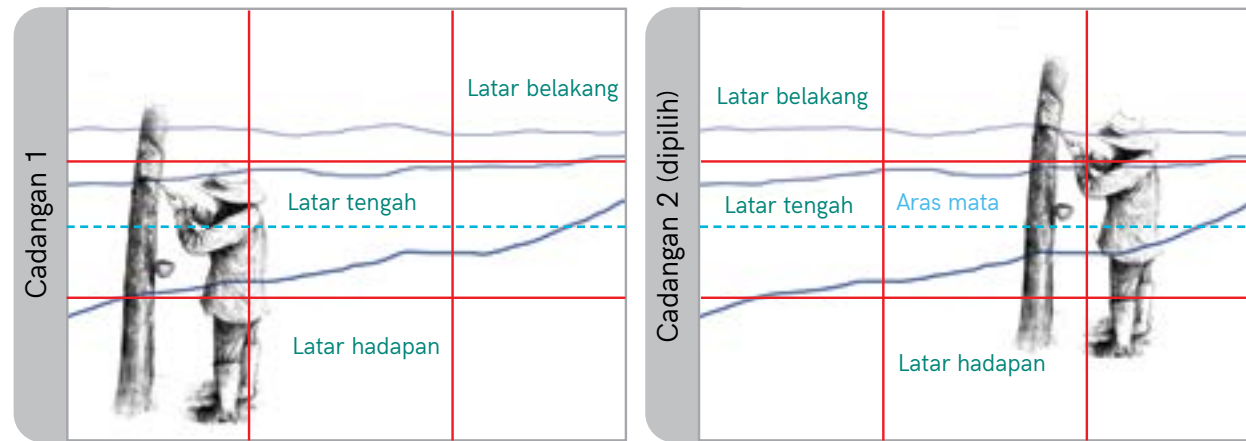
Aras mata

Titik fokus

Latar hadapan

Latar tengah

Latar belakang



Setelah reka letak komposisi ditetapkan, objek-objek tambahan dilakar. Objek-objek ini perlu mengambil kira kadar banding dan perspektif



Rajah 2.2 Lakaran awal lukisan landscape

INFO SENI



Proses penghasilan karya merupakan satu bentuk pembelajaran secara tidak langsung. Cadangan lakaran adalah sebagai panduan semata-mata, hasil karya akhir mungkin akan mengalami sedikit perubahan seperti saiz, pencahayaan dan perincian.

AKTIVITI

Tujuan

Menghasilkan lakaran lukisan landscape melalui aktiviti interaktif di luar bilik darjah.

Langkah-langkah

1. Murid diminta untuk keluar (sebaiknya pada waktu awal pagi) untuk melakukan aktiviti luar (*plein air*) bersama rakan-rakan dengan pemantauan guru.
2. Pilih pemandangan, landscape atau subjek yang bersesuaian untuk dilukis secara spontan di lokasi.
3. Pemilihan hendaklah mengambil kira konsep-konsep asas lukisan seperti kadar banding, pencahayaan, perincian, gaya, komposisi dan sebagainya. Murid perlu mengambil peluang untuk membuat pemerhatian yang mendalam ke atas subjek yang akan dilukis.
4. Murid-murid dan guru perlu menitikberatkan aspek keselamatan sepanjang aktiviti luar ini berlangsung.



INFO SENI



Plein air dalam bahasa Perancis bermaksud "di luar" atau "di kawasan terbuka". *Plein air* merupakan aktiviti melukis secara langsung di tempat-tempat tertentu. Aktiviti ini biasanya memfokuskan untuk merakam suasana dan pencahayaan semula jadi dengan pantas.

? SOALAN

Apakah cabaran melakukan aktiviti *plein air*?



NOTA GURU

Menerusi aktiviti ini, murid akan mendapat pendedahan tentang kaedah pemerhatian ke atas persekitaran landscape sebenar dan cabaran-cabaran dalam menghasilkan lukisan di luar bilik darjah atau studio.

2.3

EKSPRESI KREATIF

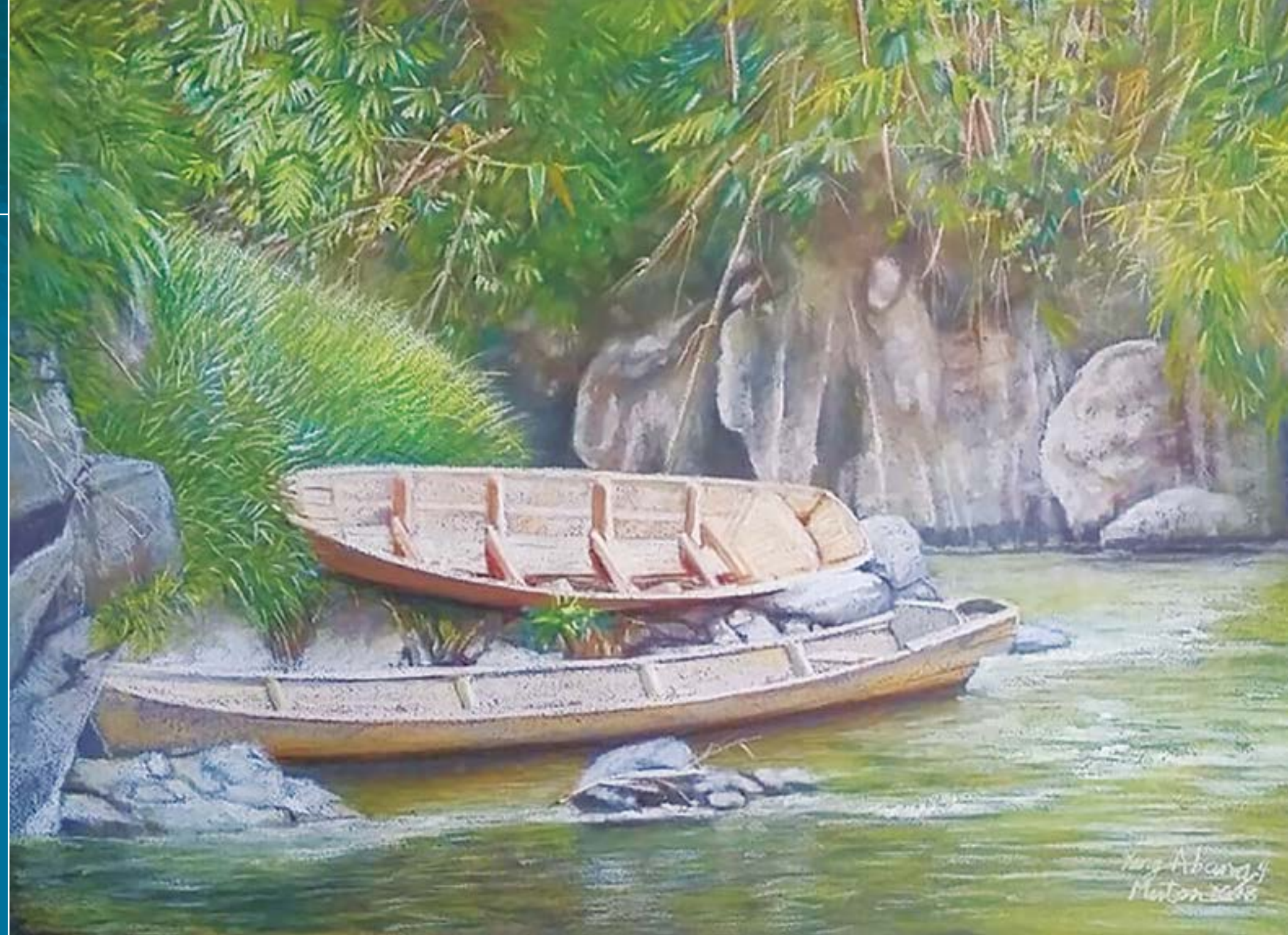
STANDARD PEMBELAJARAN

- 2.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya lukisan landskap berdasarkan:
- (i) kadar banding (*proportion*)
 - (ii) pencahayaan (*value*)
 - (iii) perincian (*detail*)
 - (iv) gaya (*style*)
- 2.3.2 Menghasilkan karya lukisan landskap dengan menggabungkan elemen alam semula jadi, alam benda, perspektif dan figura, berdasarkan sesuatu peristiwa, pengalaman atau pengetahuan dalam pengkaryaan.
- 2.3.3 Menekankan aspek formalistik dan kemasan pada karya.
- 2.3.4 Mempersembahkan hasil karya lukisan landskap dengan menampilkan gaya dan identiti sendiri.



KATA KUNCI

- Inspirasi
- Dramatik



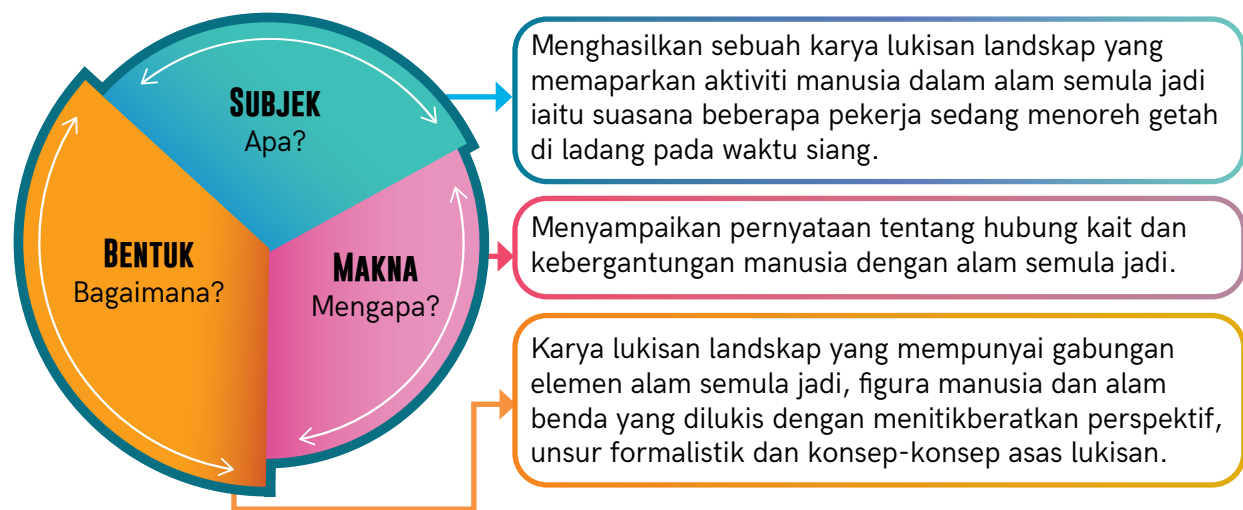
Muton Kais, *Yang Abang Series 4*, 2018, pastel atas kertas

Identiti dan jati diri memainkan peranan yang amat penting dalam perjalanan seni seseorang pelukis. Pengalaman peribadi sedikit sebanyak akan memberi pengaruh dalam cara pelukis menyampaikan idea serta menghasilkan ekspresi kreatifnya. Dalam bab ini, murid akan mengaplikasikan proses penjanaaan idea dan perancangan ke arah menghasilkan karya lukisan landskap dengan menampilkan gaya dan identiti sendiri berdasarkan sesuatu peristiwa, pengalaman atau pengetahuan.

2.3.1 MENJANA IDEA DALAM PROSES PENGHASILAN KARYA LUKISAN LANDSKAP BERDASARKAN KADAR BANDING (*PROPORTION*), PENCAHAYAAN (*VALUE*), PERINCIAN (*DETAIL*) DAN GAYA (*STYLE*)

Penjanaan Idea

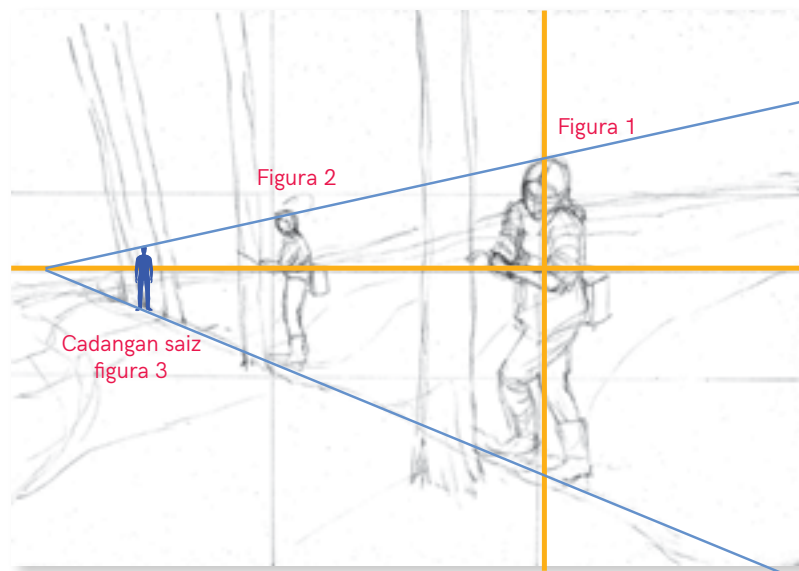
Penjanaan idea dalam penghasilan karya lanskap biasanya memerlukan pengalaman berada dalam suasana lanskap itu sendiri. Pengalaman merasai suasana dan melihat isu-isu yang berkait boleh memberikan inspirasi untuk menghasilkan karya. Pengalaman, inspirasi dan aspirasi yang digubah dalam komponen-komponen seni visual akan menghasilkan karya lukisan yang baik.



Penentuan konsep-konsep asas dalam penghasilan lukisan lanskap:

Kadar banding

Imej objek-objek dalam lukisan perlu dilukis mengikut kadar banding yang bersesuaian. Pengurangan saiz antara figura 1 dan figura 2 diolah untuk menunjukkan kesan perspektif. Kedua-dua figura dilukis dengan berpandukan struktur tubuh manusia yang berpadanan. Saiz batang pokok getah dilukis dengan berpandukan saiz pokok getah matang.



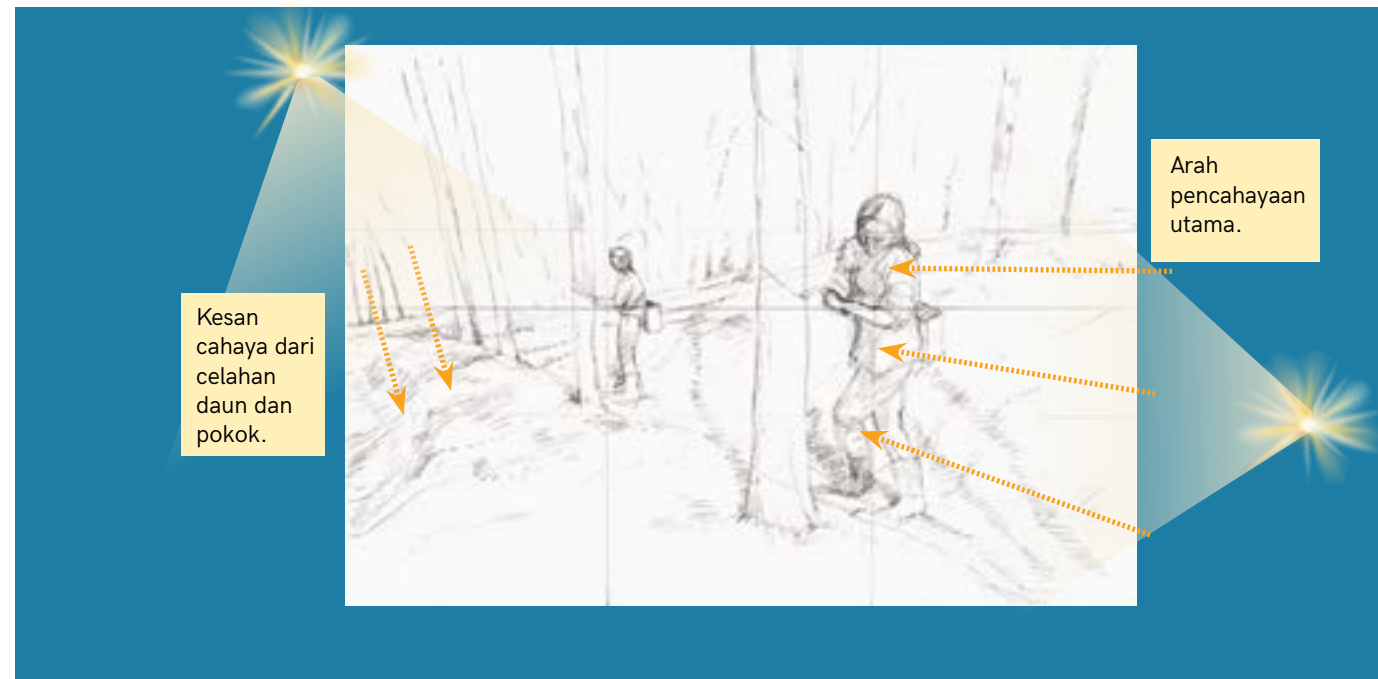
Rajah 2.3 Lakaran awal kadar banding dalam lukisan yang akan dihasilkan

Pencahayaan

Penentuan arah pencahayaan amat penting dalam penghasilan karya. Punca pencahayaan boleh datang dari pelbagai arah dalam konteks lanskap alam semula jadi. Contohnya, dari celahan rimbunan daun dan dahan pokok. Cahaya ini terbias ke atas pelbagai permukaan.

Kesan ini akan menghasilkan bayang-bayang yang berbentuk agak bebas dan tidak terlalu tajam, berbanding bayang-bayang objek di dalam ruang tertutup seperti studio.

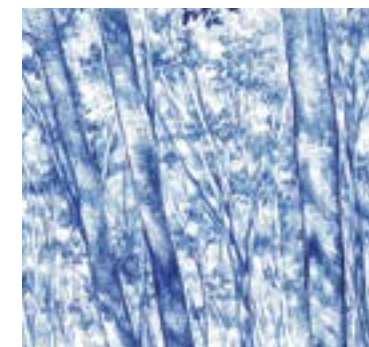
Lakaran cadangan pencahayaan sebelum memulakan kerja karya akhir:



Pencahayaan dalam karya lukisan akhir



Bayang-bayang pada permukaan tanah



Bayang-bayang pada permukaan pokok



Penegasan cahaya pada figura

Perincian

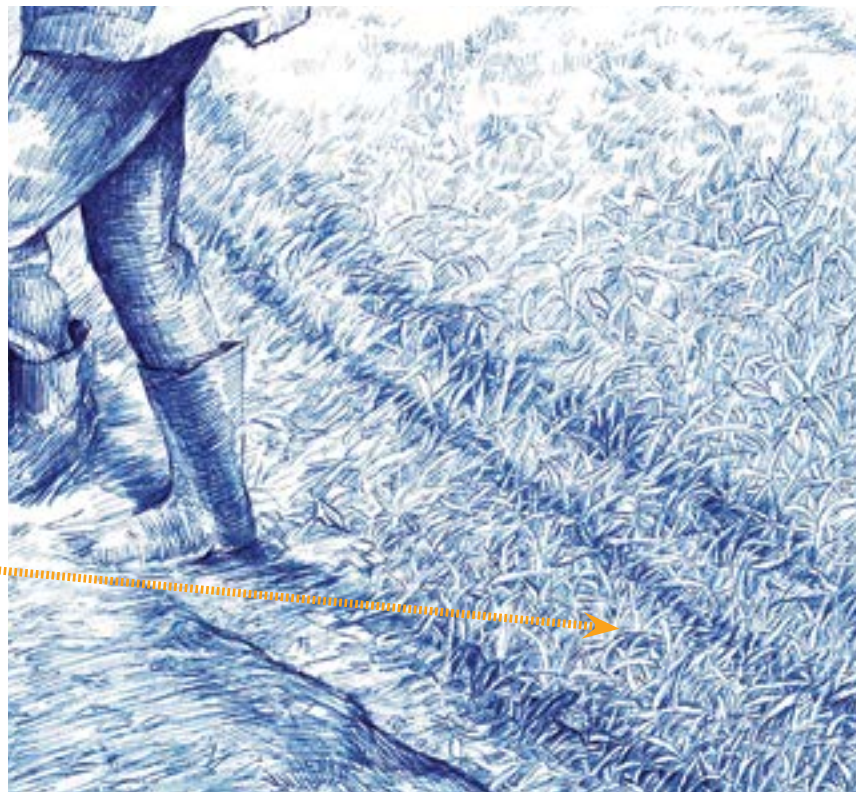
Dalam lukisan ini, terdapat beberapa bahagian yang diberi perincian yang lebih teliti untuk menghasilkan kesan yang lebih dramatik. Perincian juga dilakukan untuk memberi gambaran identiti sesuatu objek dengan lebih jelas seperti jenis pokok dan keadaan permukaan kulitnya.

- Kesan torehan
- Kesan titisan getah lama yang telah membeku.
- Tekstur kulit pokok getah yang kasar dan mempunyai tompok-tompok putih.



Perincian juga dibuat untuk menggambarkan perspektif aerial, iaitu bahagian paling hadapan akan kelihatan lebih terperinci, berbanding objek-objek di bahagian belakang yang lebih ringkas dan tidak kompleks.

Perincian dilakukan dengan melorek bahagian-bahagian lukisan dengan lebih halus, teliti dan terperinci



Gaya

Setiap pelukis mempunyai keinginan untuk menampilkan gaya dan identiti sendiri dalam setiap karya lukisan mereka. Namun begitu, rujukan sangat penting dalam proses pembelajaran.

Merujuk kepada karya-karya sedia ada, kita akan dapat mempelajari dan membuat pemerhatian dengan lebih terperinci mengenai kekuatan dan kelemahan sesuatu gaya. Karya rujukan juga memberikan gambaran awal kepada karya yang ingin dihasilkan.

Pelukis tidak perlu membuat imitasi karya rujukan mereka secara keseluruhan. Pelukis bebas untuk merujuk seberapa ramai artis dan karya yang diinginkan asalkan pelukis fokus dan tahu apa aspek yang ingin dirujuk dan dipelajari.

Contoh gaya yang dipilih:
Lukisan realistik yang mempunyai mod warna monokromatik menggunakan pen mata bola berwarna biru.



Ralvin Dizon (Filipina)
Looking Through a Glass Onion
2016
Pen mata bola atas kertas
30.5 cm x 45.7 cm



Ralvin Dizon (Filipina)
Preparing for Lunch
2015
Pen mata bola atas kertas
28.6cm x 37.5cm

2.3.2 MENGHASILKAN KARYA LUKISAN LANDSKAP DENGAN MENGGABUNGKAN ELEMEN ALAM SEMULA JADI, ALAM BENDA, PERSPEKTIF DAN FIGURA, BERDASARKAN SESUATU PERISTIWA, PENGALAMAN ATAU PENGETAHUAN DALAM PENGKARYAAN

Elemen-elemen dalam Karya Landskap

Karya landskap boleh dihasilkan berdasarkan sesuatu peristiwa, pengalaman, atau pengetahuan. Contohnya, idea untuk menghasilkan karya ini mendapat inspirasi daripada pengalaman peribadi, iaitu menoreh getah. Elemen-elemen yang boleh digabungkan termasuklah:

- 

1 Elemen Alam Semula Jadi

Ladang getah yang dipenuhi unsur-unsur semula jadi seperti pokok, daun, ranting kering dan rumput.
- 

2 Alam Benda

Pakaian dan peralatan menoreh getah.
- 

3 Perspektif

Gabungan perspektif linear dan perspektif aerial.
- 

4 Figura

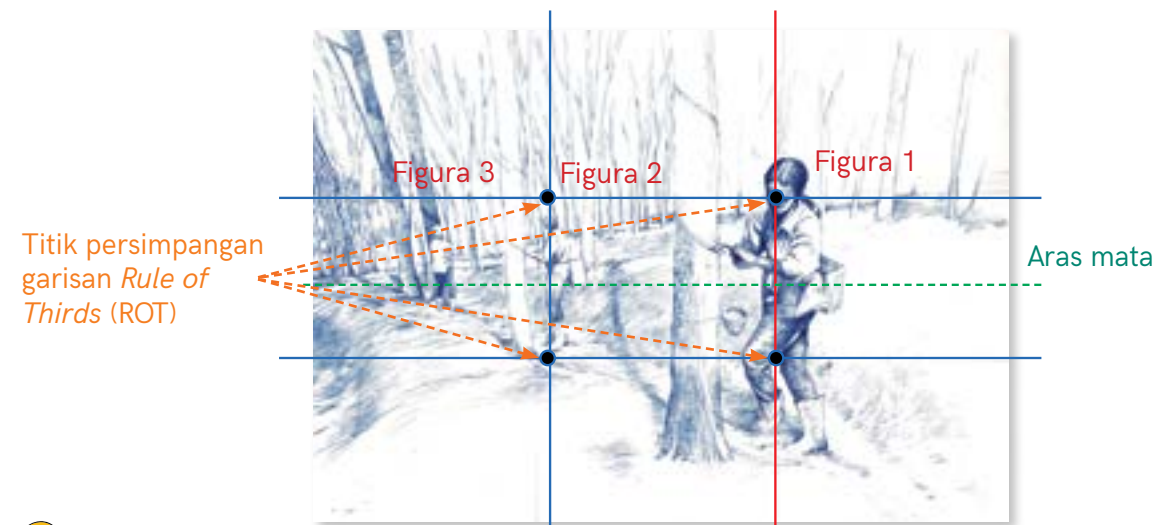
Penoreh yang sedang menoreh getah.

2.3.3 MENEKANKAN ASPEK FORMALISTIK DAN KEMASAN PADA KARYA

Aspek Formalistik dalam Karya Lukisan Landskap

Lakaran Komposisi Asas Karya

Aspek formalistik karya landskap mengambil kira sudut pandangan, komposisi dan reka letak yang menarik supaya karya terfokus dan tidak kelihatan membosankan. Penentuan aras mata dan kedudukan subjek tumpuan utama perlu dirancang dengan sebaiknya.



?SOALAN

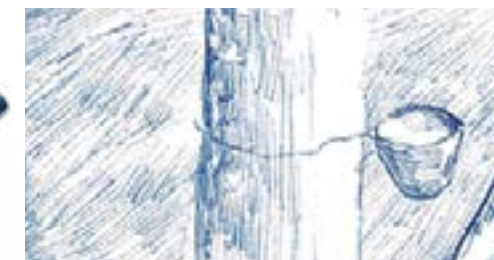
Apa itu *Rule of Thirds*?

- Imej figura 1 dijadikan subjek utama dan diletakkan di latar hadapan.
- Perletakan subjek utama pada garisan vertikal dan mengenai dua titik persimpangan garisan ROT untuk membantu meningkatkan pengalaman visual audiens.
- Imej figura 2 dan 3 diletakkan di latar tengah.
- Imej susunan pokok-pokok getah menjadi latar belakang.

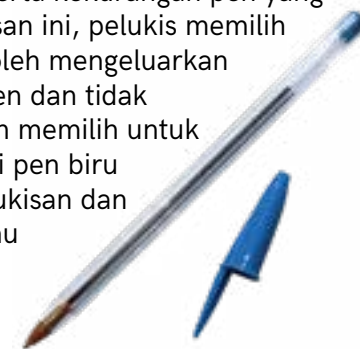
Media

Lukisan landskap ini menggunakan media kering di atas kertas lukisan bersaiz A3. Lakaran awal menggunakan pensel, manakala perincian karya menggunakan pen mata bola sepenuhnya.

Terdapat pelbagai jenis pen mata bola berwarna biru. Eksperimentasi perlu dilakukan untuk mengenali kelebihan serta kekurangan pen yang digunakan. Untuk lukisan ini, pelukis memilih pen mata bola yang boleh mengeluarkan dakwat secara konsisten dan tidak bergumpal. Anda boleh memilih untuk menggunakan pelbagai pen biru yang lain seperti pen lukisan dan pen mata jenis *felt* atau mata berus.

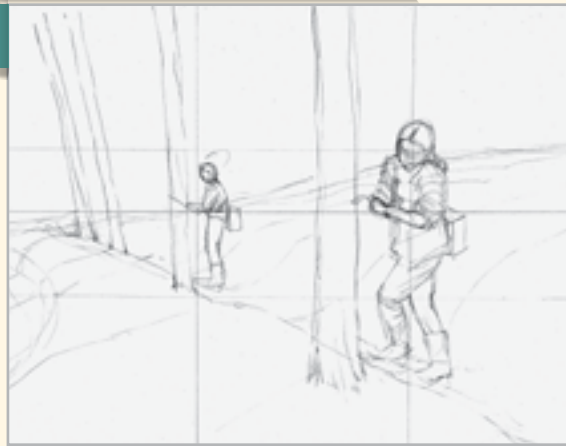


Teknik: Lorekan garisan-garisan halus yang menghasilkan kesan seakan-akan pensel warna.



Penggunaan Bahasa Seni Visual dalam Penghasilan Karya

UNSUR SENI



1. Garisan

Digunakan pada keseluruhan lukisan daripada proses lakaran awal hingga perincian akhir.



2. Rupa

Garisan digubah membentuk rupa yang boleh dikenali seperti rupa pokok, pakaian dan peralatan menoreh pada awal proses lukisan.



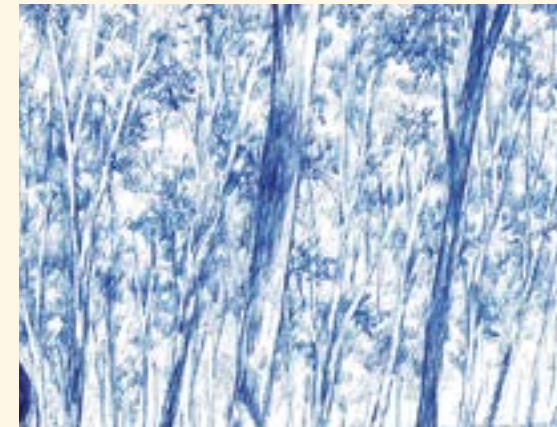
3. Bentuk

Kesan bentuk dihasilkan dengan melorek garisan mengikut arah satah permukaan objek.



4. Jalinan

Jalinan tampak dilukis pada perincian permukaan objek yang berada di latar hadapan lukisan.



5. Ruang

Perspektif aerial yang diaplikasikan pada pokok-pokok getah pada latar belakang lukisan memberi kesan ruang yang dalam.



6. Warna

Karya ini menggunakan warna biru monokromatik. Perincian terang dan gelap lukisan digubah melalui olahan nilai (*value*).

PRINSIP REKAAN

1. Harmoni

Taburan serta kedudukan imej organik seperti tumbuh-tumbuhan, pokok getah, rumput dan dedaunan dilukis pada keseluruhan permukaan karya secara sekata menjadikan komposisi karya bersatu dengan harmoni.



2. Kepelbagaian

Selain kepelbagaian unsur seni, lukisan ini juga mengandungi pelbagai objek daripada elemen-elemen alam semula jadi, alam benda dan figura manusia seperti penoreh getah, peralatan menoreh, pokok, rumput, daun-daun dan tanah.



Imej figura



Imej pokok



Imej permukaan tanah



Imej rumput



3. Keseimbangan

Lukisan ini menggunakan keseimbangan tidak simetri. Lukisan ini sesuai digunakan dalam lukisan landskap yang bersifat bebas. Figura yang besar di bahagian kanan diseimbangkan oleh lorekan bayang-bayang yang gelap di bahagian kiri lukisan.



4. Kontra dan Penegasan

Nisbah saiz yang besar dan perincian yang teliti pada figura di latar hadapan memberikan kesan penegasan, sekali gus mencadangkan subjek utama lukisan.



5. Irama dan Pergerakan

Satah permukaan tanah memberi gambaran ladang yang tidak rata dan berbukit. Alunan permukaan tanah yang berbukit memberi ilusi pergerakan.

6. Kesatuan

Kawalan garisan yang konsisten dan sekata di seluruh permukaan memberikan nilai kesatuan dalam karya.

Proses Penghasilan Karya

1



- Menentukan aras mata, komposisi objek dan pencahayaan.
- Lukisan dimulakan dengan objek utama, menggunakan media yang dipilih (pen mata bola).

2



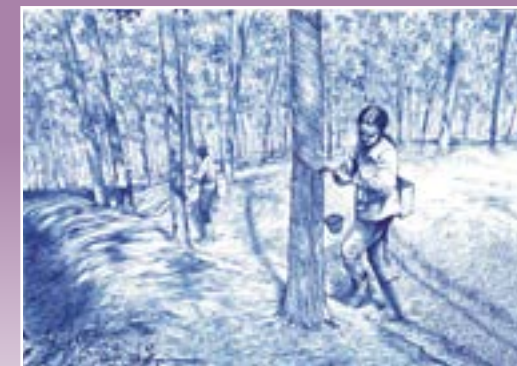
- Melukis objek-objek tambahan dengan menggunakan pelbagai teknik garisan.

3



- Melukis daun-daun pada pokok dengan beberapa lapisan menggunakan nilai kegelapan yang berbeza, dimulai dengan lapisan yang paling cerah.
- Melukis kesan cahaya dan bayang-bayang di setiap permukaan.
- Memberi tumpuan pada objek paling hadapan seperti batang pokok dan rumput pada bahagian kanan.

4



- Melengkapkan lukisan dengan perincian dan kemas.

IMBAS SINI



Imbas di sini untuk melihat lebih banyak gambar proses di dalam video.



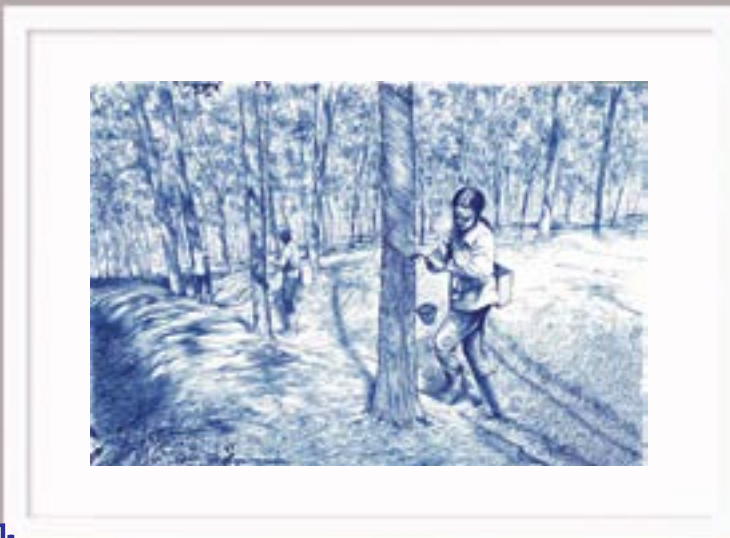
Bagi memastikan karya lukisan monokromatik anda tidak kaku atau mendatar, sediakan sebuah carta nilai daripada cerah kepada gelap dengan sekurang-kurangnya 10 tangga ton. Sentiasa rujuk carta ini ketika melukis dan pastikan semua 10 nilai ton ini terdapat di dalam lukisan.



Pelukis tidak semestinya berjaya menghasikan karya akhir dengan sekali percubaan. Melakukan kesilapan ialah satu proses pembelajaran yang akan membantu kita untuk menyedari kelemahan dan menjadi lebih kritikal.

Kemasan

Karya diberi sentuhan akhir dan dibersihkan sebelum dibingkai. Jika hendak disimpan tanpa bingkai, karya lukisan hendaklah dialas dengan kertas pengalas bebas asid dan dimasukkan ke dalam sampul atau folder yang bersesuaian. Sebaiknya, masukkan bersama bahan pengawal kelembapan seperti gel silika dalam pek kecil untuk mengelakkan pertumbuhan kulat.



Karya monokromatik akan lebih menyerlah dengan bingkai berwarna cerah.



MEMPERSEMBAHKAN HASIL KARYA LUKISAN LANDSKAP DENGAN MENAMPILKAN GAYA DAN IDENTITI SENDIRI

Persembahan Karya



Nadya A. Kamal
Menoreh Getah (Rubber Tapping)
 2020
 Lukisan pen atas kertas
 29.7 cm x 42 cm

Lukisan ini menggambarkan beberapa orang penoreh getah yang sedang melakukan rutin menoreh yang sangat sinonim dengan suasana di ladang-ladang getah seluruh Malaysia. Pelukis ingin menyampaikan pernyataan tentang manusia yang amat bergantung dengan alam semula jadi, baik dari segi sumber, mahupun pekerjaan yang menjadi kelangsungan hidup.

Lukisan ini juga memberikan nilai nostalgia kepada audiens yang pernah berada dalam aktiviti dan situasi landskap yang sama.

Gaya

Gaya merupakan teknik penggambaran yang menyentuh soal bagaimana imej diolah dan dipersembahkan kepada umum.

Menurut Harold Osborne dalam buku *The Oxford Companion to Art* (1970), terdapat tiga kaedah gaya pengolahan karya iaitu:

IDEALISASI

Gaya pengolahan yang dibuat dengan mempamerkan penataan yang unggul, sering kali ditambah baik atau dilukis secara berlebihan sama ada daripada aspek idea mahupun bentuk. Gaya ini mengambil kira unsur kepercayaan dan aspek-aspek keagamaan.

REPRESENTASI

Gaya pengolahan imej objek yang mempunyai kualiti atau sifat tertentu untuk mewakili perlambangan tentang sesuatu idea. Biasanya digambarkan dengan bentuk atau rupa yang mudah. Contoh: Imej kepala harimau dalam logo Maybank.

STAILISASI

Gaya pengolahan dengan cara mempermudah imej asal mengikut kesesuaian. Contoh: Olahan imej tumbuhan kepada motif batik.

Manakala gaya penampilan karya pula, terdapat pelbagai kaedah yang boleh digunakan seperti:

- Realisme (lukisan menyamai imej sebenar atau seperti gambar foto).
- Separa abstrak (imej asal diubah kepada bentuk yang sukar difahami tetapi masih boleh dikenal pasti).
- Abstrak (keseluruhan imej yang sukar dikenali dan sangat berbeza daripada imej asal).

Dalam karya *Menoreh Getah* ini, pelukis menghasilkan lukisan dengan gaya penampilan Realisme. Gaya ini sangat sesuai bagi karya yang bersifat naratif (yang mempunyai penceritaan) kerana visualnya yang telus. *Subject matter* dalam lukisan dilukis dengan pengolahan secara natural iaitu menggambarkan objek lukisan dengan penampilan yang sama seperti keadaan semula jadinya (imitasi).

IDENTITI

Pelukis memberi penekanan terhadap pencahayaan semula jadi ke atas permukaan di dalam landskap ladang getah. Kesan pencahayaan yang signifikan ke atas permukaan objek lukisan sinonim dengan aliran Impresionisme, tetapi pelukis telah memilih untuk tidak menggambarannya melalui kepelbagaian warna, sebaliknya menggunakan permainan garisan, perincian yang halus, nilai (*value*) dan ton monokromatik.

Pelukis juga memilih media pen mata bola berwarna biru yang tidak popular dalam lukisan landskap. Strategi memilih kaedah di luar kebiasaan ialah sesuatu yang menarik, mudah diingat dan boleh menjadi identiti kepada pelukis.

AKTIVITI

Menghasilkan karya lukisan landskap berdasarkan sesuatu pengalaman, pengetahuan atau peristiwa yang dialami dalam elemen-elemen berikut:

Alam semula jadi

Alam benda

Perspektif

Figura

Langkah-langkah

Murid diminta menjana idea untuk menghasilkan sebuah lukisan landskap melalui pembelajaran berdasarkan:

- Lakaran yang dipilih dengan menekankan aspek unsur seni dan prinsip rekaan secara kreatif dan ekspresif.
- Penentuan media dan teknik yang bersesuaian.
- Pemilihan gaya dan identiti dalam karya.



NOTA GURU

Menerusi aktiviti Ekspresi Kreatif, murid dapat mengaitkan pengalaman dan pengetahuan peribadi dalam penjaanan idea bagi penghasilan karya lukisan landskap dengan gaya dan identiti sendiri.



Bagaimanakah gaya dan identiti yang dipilih dapat membantu mempromosikan dan menyampaikan maksud karya anda?

2.4

SENI DALAM KEHIDUPAN

Seiring dengan perubahan budaya, masyarakat, ekosistem dan teknologi, seni juga berkembang sebagai refleksi kepada persekitarannya. Karya seni seperti lukisan landskap sering kali mencerminkan sejarah secara langsung yang merupakan dokumentasi visual tentang beberapa perkara yang memberi kesan dalam kehidupan masyarakat semasa. Imej-imej yang dilukis pada karya ialah interpretasi pelukis terhadap situasi atau keadaan yang berlaku ketika itu.

STANDARD PEMBELAJARAN

- 2.4.1 Membuat apresiasi hasil karya lukisan landskap secara lisan atau bertulis berdasarkan:
- Diskripsi
 - Analisis
 - Interpretasi
 - Penilaian
- 2.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan dalam lukisan landskap.
- 2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan karya lukisan landskap.



KATA KUNCI

- Eksklusif
- Refleksi



Chong Fei Giap, *Fishing Village School Girl 3.0*, 2012, lukisan digital

2.4.1 MEMBUAT APRESIASI HASIL KARYA LUKISAN LANDSKAP SECARA LISAN ATAU BERTULIS BERDASARKAN DISKRIPSI, ANALISIS, INTERPRETASI DAN PENILAIAN

Apresiasi Karya

Apresiasi karya amat penting bagi tujuan kajian dan menghargai sesebuah karya dengan lebih kritikal. Apresiasi karya membincangkan dan menghuraikan rupa serta makna untuk memberikan sesebuah karya itu nilai sama ada dari segi estetik, intelektual mahupun komersial.

01 DISKRIPSI

Karya di sebelah ialah sebuah lukisan landskap oleh Aziezan Ahmad, yang dihasilkan pada tahun 2019 dengan tajuk *Bot Nelayan*. Lukisan ini menggunakan media pensel warna atas kertas. Lukisan yang menggambarkan beberapa buah bot nelayan yang diikat di tebing sungai yang cetek.

02 ANALISIS

UNSUR SENI



Warna

Keseluruhan lukisan ini menggunakan campuran warna yang harmoni dan bersesuaian dengan warna alam semula jadi. Media pensel warna yang digunakan membuatkan lukisan kelihatan lembut dan tidak kasar.



Aziezan Ahmad, *Bot Nelayan*, 2019, pensel warna atas kertas

Bentuk

Stroke garisan mengikut satah permukaan objek, perspektif dan ton warna yang bersesuaian dengan pencahayaan menimbulkan kesan bentuk.

Jalinan

Jalinan permukaan yang berbeza dilukis dengan teknik yang berbeza. Kocakan air dilukis dengan garisan beralun yang berulang-ulang, manakala permukaan tanah yang berpasir dan berbatu digambarkan dengan teknik titikan menggunakan gabungan pelbagai warna.

Ruang

Pelukis menggunakan teknik perspektif aerial untuk memberi ilusi ruang yang dalam. Bahagian hadapan dilukis dengan lebih terperinci, manakala bahagian belakang dilukis dengan lebih samar dan bersaiz kecil.



Hadapan

Belakang

PRINSIP REKAAN

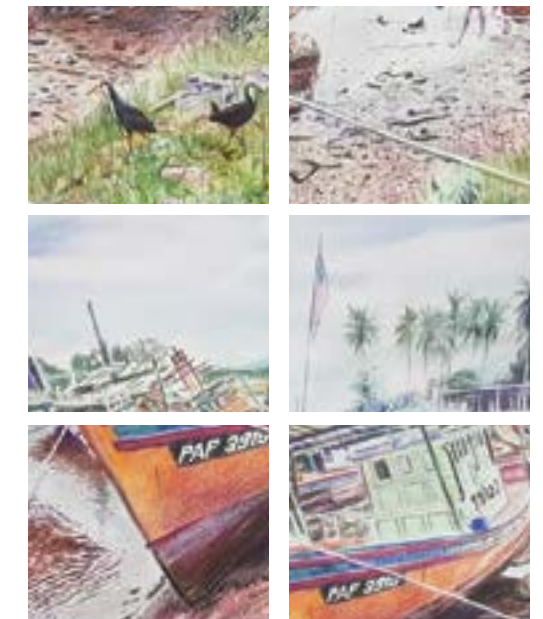
Keseimbangan

Keseimbangan tidak simetri



Kepelbagaian

Lukisan ini mempunyai pelbagai elemen seperti tumbuhan, haiwan, binaan manusia, air, tanah dan awan yang menjadikan landskap ini lebih kompleks dan menarik.



Penegasan

Dilukis dengan saiz lebih satu perempat daripada keseluruhan permukaan lukisan. Pelukis ingin menegaskan bot di bahagian kiri sebagai subjek utama karya.



03 INTERPRETASI

Imej-imej yang dilukis dalam karya lukisan landskap ini mencadangkan beberapa interpretasi seperti berikut:

Bilangan bot

Terdapat lebih dari satu bot menangkap ikan, menunjukkan kawasan ini ialah perkampungan nelayan atau berhampiran jeti tempat pengumpulan hasil laut.



Bendera tidak berkibar

Menandakan cuaca pada ketika itu tidak berangin.

Bot tersadai dan air yang cetek

Bermaksud bot-bot ini dalam keadaan rehat kerana bukan waktu untuk nelayan keluar menangkap ikan. Bot nelayan akan keluar menangkap ikan ketika air pasang pada waktu subuh atau awal pagi.

Hidupan dan alam semula jadi

Kampung nelayan yang masih memelihara keseimbangan antara aktiviti manusia dengan alam sekitar. Masih ada burung wak-wak dan tiada jeti moden.

Perincian *subject matter*

Berdasarkan nombor pendaftaran PAF, saiz dan ciri fizikal, bot ini ialah bot nelayan tempatan kelas A yang menangkap hasil laut tidak jauh dari pantai. Kotak kemudi bot yang berwarna hijau bermaksud bot ini menangkap ikan di perairan negeri Terengganu.

Bayang-bayang

Warna yang terang dan bayang-bayang gelap di bawah bahagian bot mencadangkan waktu pemandangan ini adalah sekitar tengah hari ketika matahari memancar terik dan tegak di atas kepala.

Secara amnya, lukisan ini memberi tafsiran tentang penghargaan pelukis yang ingin mengabadikan pemandangan seharian yang indah ketika cuaca yang baik. Setiap imej di dalam lukisan ini seperti bot-bot, air sungai, pohon kelapa dan burung adalah unik dan mempunyai identiti serta penceritaan mereka sendiri.

Objek-objek ini mempunyai nilai estetik yang tinggi dan digubah dengan komposisi serta susun atur yang membuatkan setiap objek kelihatan saling melengkapi antara satu sama lain.

04 PENILAIAN



Formalisme

Penilaian berdasarkan aspek-aspek keindahan dan harmoni (formalistik).

Karya ini mempunyai kepelbagaian unsur seni dan prinsip rekaan, visual yang harmoni serta aplikasi formalistik yang baik.

Ekspresivisme

Penilaian berdasarkan keupayaan untuk menyampaikan perasaan dan idea.

Konsep disampaikan dengan jelas melalui pemilihan objek-objek yang mempunyai identiti tersendiri serta susunan komposisi yang mewujudkan suasana yang selari dengan idea.

Instrumentalisme

Penilaian berdasarkan keberkesanan karya sebagai satu wadah atau alat, contohnya dalam konteks suatu institusi, masyarakat dan negara.

Karya ini berjaya menyampaikan satu rangsangan tentang keindahan dan estetik. Imej tempatan yang ditampilkan membolehkan karya ini mudah difahami dan terkait dengan rakyat Malaysia.



NOTA GURU

Merujuk Taksonomi Bloom (1956) penilaian dalam domain kognitif melibatkan murid membuat pertimbangan termasuk memberi rasional atas alasan dalaman atau luaran, menafsir, mengkritik, merumuskan dan membuat keputusan.

2.4.2 ETIKA DAN DISIPLIN PENGKARYAAN

Etika dan disiplin dalam penghasilan lukisan landskap merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

Ramai pelukis lukisan landskap memilih untuk menggambarkan nilai estetik dan keindahan lokasi-lokasi tertentu yang memberi nilai sentimental secara peribadi seperti kampung halaman, jalan dan deretan kedai yang biasa dilalui serta lokasi menarik di dalam negara bagi menunjukkan semangat jati diri dan patriotisme.



Aziezan Ahmad
OKM (Kuala Lipis)
2018
Lukisan pen atas kertas



Aziezan Ahmad
Kesesakan Kuala Lumpur
2018
Lukisan pen atas kertas

Semangat kenegaraan juga ditonjolkan dalam imej-imej sampingan dalam lukisan seperti model kereta tempatan, mercu tanda, bangunan identiti nasional, suasana perayaan dan sebagainya.

Aziezan Ahmad
Kampung Baru
2018
Lukisan pen atas kertas

Paparan aktiviti seharian masyarakat ialah satu contoh subjek yang baik untuk diketengahkan dalam lukisan kerana merupakan rakaman peristiwa yang akan menjadi sejarah pada masa akan datang.

Dalam proses menghasilkan karya yang memaparkan sesuatu keadaan atau peristiwa, pelukis akan membuat pemerhatian yang teliti terhadap subjek. Hal ini adalah kerana pelukis menghargai suasana, kemeriahan dan pengalaman berada dalam aktiviti tersebut.

Berbeza dengan fotografi, pelukis menghasilkan rakaman sesuatu peristiwa melalui ekspresi visual dalam bentuk garisan dan lakaran yang tersendiri.

Stroke, gaya dan identiti lukisan setiap pelukis ialah eksklusif. Oleh itu, setiap karya lukisan landskap bukanlah sekadar imitasi, tetapi juga refleksi kepada pengetahuan, kemahiran dan intelektual seseorang pelukis.



Aziezan Ahmad
Monorel Kuala Lumpur
2016
Lukisan pen atas kertas



Aziezan Ahmad
Jalan Salleh Kampung Baru
2015
Lukisan pen atas kertas



Aziezan Ahmad
Cendol Seger Banting
2018
Lukisan pen atas kertas





Aziezan Ahmad
Masjid Negeri Kuala Lipis
 2019
 Lukisan pen atas kertas



Aziezan Ahmad
Rehat Sebentar
 2015
 Lukisan pen atas kertas

Aziezan Ahmad
Beca Pulau Pinang
 2015
 Lukisan pen atas kertas

IMBAS SINI



Kredit pelukis:
 Aziezan Ahmad
 Imbas di sini untuk
 maklumat lanjut pelukis.



Cara hidup, sosioekonomi dan identiti budaya sesuatu masyarakat atau komuniti ialah subjek yang kerap digambarkan di dalam lukisan landskap. Karya-karya seperti ini mendapat perhatian yang tinggi kerana selain daripada nilai estetik, mempunyai nilai pendidikan. Hal ini demikian kerana menjadi kegemaran individu yang sentiasa ingin belajar dan memperoleh ilmu yang baharu.

Sesetengah pelukis juga menghasilkan karya untuk menzahirkan kepercayaan dan nilai kerohanian serta harapan mereka untuk sesuatu yang lebih baik dan indah.

Walau bagaimanapun, perkara yang paling penting dalam sesebuah karya lukisan landskap itu adalah dengan menerapkan nilai positif dalam karya mereka untuk dikongsi bersama masyarakat.

2.4.3 MENGAMALKAN BUDAYA PENDOKUMENAN KARYA LUKISAN LANDSKAP

Dokumentasi Karya

Lukisan landskap adalah antara bentuk karya yang amat digemari, mudah untuk diterima oleh masyarakat dan mempunyai nilai komersial.

Selain daripada pameran di galeri atau ruangan seni, lukisan landskap sering kali dirakam dan direkod dalam pelbagai bentuk agar terpelihara dan dihargai oleh lebih ramai audiens. Karya ini sesuai diabadikan dalam pelbagai bentuk produk lain dan memberikan nilai tambah yang menjadikan sesuatu produk itu eksklusif.



Antara karya lukisan landskap yang selalu dipamerkan di galeri seni ialah karya yang bertemakan apresiasi alam dan masyarakat, *urban sketch*, *travelog* serta sejarah.

? SOALAN

Apakah perbezaan antara *urban sketch* dan *travelog*?



Foto 2.2 Gambar lukisan landskap pada manuskrip atau rekod sejarah. Sumber gambar: *Victorcouto, Histoire Générale des Voyages, 1750*



Foto 2.3 Lukisan landskap pada produk seperti cenderahati magnet dan karya cetakan semula yang dikomersialkan



Foto 2.4 Lukisan landskap pada setem

Kemajuan teknologi menyaksikan karya lukisan landskap juga dipertontonkan di dalam media digital untuk pencapaian yang lebih meluas. Selain daripada e-katalog, sesetengah pelukis memilih untuk mengabadikan himpunan karya mereka dalam bentuk *e-book*.

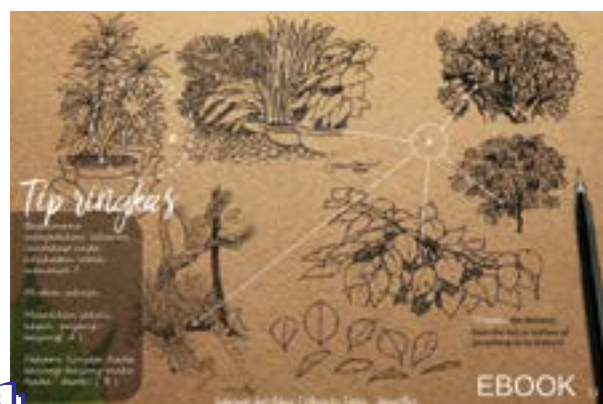


Foto 2.5 Contoh *e-book* karya lukisan landskap

E-book sesuai diaplikasikan sebagai satu kaedah dokumentasi kerana boleh menyimpan rekod daripada penjaan idea, eksperimen media, tips, proses penghasilan, dan persembahan karya akhir. *E-book* boleh diterbitkan untuk menjadi rujukan kepada orang ramai dan mempunyai nilai komersial yang tinggi. Oleh sebab berbentuk digital, *e-book* boleh diakses melalui hampir semua media elektronik yang mempunyai paparan skrin.



E-book boleh dihasilkan dalam bentuk jurnal yang mencatatkan penghasilan karya secara berperingkat. Pelukis boleh membuat penulisan yang berbentuk pendidikan dengan catatan-catatan visual peribadi seperti lakaran awal, kajian *subject matter* dan menyertakan pautan kepada video atau persembahan digital yang lain sekiranya berkaitan.



AKTIVITI

Tujuan

Membahaskan isu-isu yang berkaitan dengan karya lukisan landskap dalam konteks semasa.

Langkah-langkah

1. Murid diminta untuk mencari maklumat berkaitan isu-isu yang berkaitan dengan karya lukisan landskap dalam konteks semasa. Contohnya:
 - Kualiti karya lukisan landskap yang layak untuk pasaran komersial.
 - Media baharu lukisan landskap dalam seni kontemporari.
2. Bahagikan murid kepada tiga kumpulan, setiap kumpulan perlu menghantar wakil untuk sesi apresiasi yang akan membincangkan isu yang dikaji.
3. Perbincangan perlu merangkumi fakta-fakta yang berkaitan dengan karya landskap dalam fasa-fasa berikut:
 - Sebelum penghasilan karya.
 - Semasa penghasilan karya.
 - Selepas penghasilan karya.

REFLEKSI

Lukisan landskap ialah karya seni visual yang menggambarkan pemandangan semula jadi dan digabungkan dengan elemen-elemen seperti:

Figura

Alam benda

Perspektif

Lukisan landskap menyampaikan satu penceritaan dengan merujuk kepada subjek dan situasi tertentu seperti peristiwa, pengalaman, pengetahuan, mahupun imitasi yang digubah dengan mengambil kira komponen-komponen seni visual iaitu:

Subjek

Bentuk

Makna



Apakah elemen-elemen yang boleh diterapkan dalam sesebuah karya lukisan landskap untuk memastikan agar kekal relevan dalam peredaran masa?

NOTA GURU

Menerusi aktiviti Persepsi Estetik ini, murid dapat membuat apresiasi karya lukisan landskap sama ada dari segi formalistik, makna dan nilai serta membuat analisis berkaitan lukisan landskap dan etika-etika keusahawanan.

LATIHAN SUMATIF

1. Kenal pasti dan huraikan unsur seni, prinsip rekaan dan teknik yang terdapat dalam karya lukisan landskap ini:



Jomaithir Johari, *Landskap*, 2020, lukisan pen atas kertas

2. Bincangkan idea dan konsep yang sesuai untuk menghasilkan karya lukisan landskap berdasarkan situasi-situasi seperti berikut:

- Sebuah basikal disandarkan pada sebuah kerusi di taman rekreasi dengan berlatarbelakangkan beberapa orang remaja sedang berjoging di atas trek pejalan kaki. Gambarkan situasi tersebut dengan memberi penekanan kepada perspektif dan elemen alam semula jadi.
- Dua orang pekerja pembersihan sedang berehat di bawah pokok yang teduh di bahu jalan. Kelihatan daun-daun kering bertaburan dan beberapa kenderaan berulang-alik di atas jalan sederhana sibuk. Lukiskan situasi ini dengan memberi penekanan kepada susunan pokok hiasan dan kesan pencahayaan.
- Sekumpulan penduduk kampung sedang membaiki titi kayu di sebuah tali air bersebelahan sawah padi yang baru disemai dengan anak pokok padi. Kelihatan beberapa ekor burung bangau di atas batas. Gambarkan situasi tersebut dengan memberi penekanan kepada refleksi di permukaan air dan suasana kemeriahan masyarakat yang berkerjasama.

3. Pilih satu daripada tiga soalan di atas untuk menghasilkan lukisan landskap.

BAB 3

LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI



Haslin Ismail, *Abeng*, 2012, lukisan pensel atas kertas, 31 cm × 23 cm

3.1

PERSEPSI ESTETIK

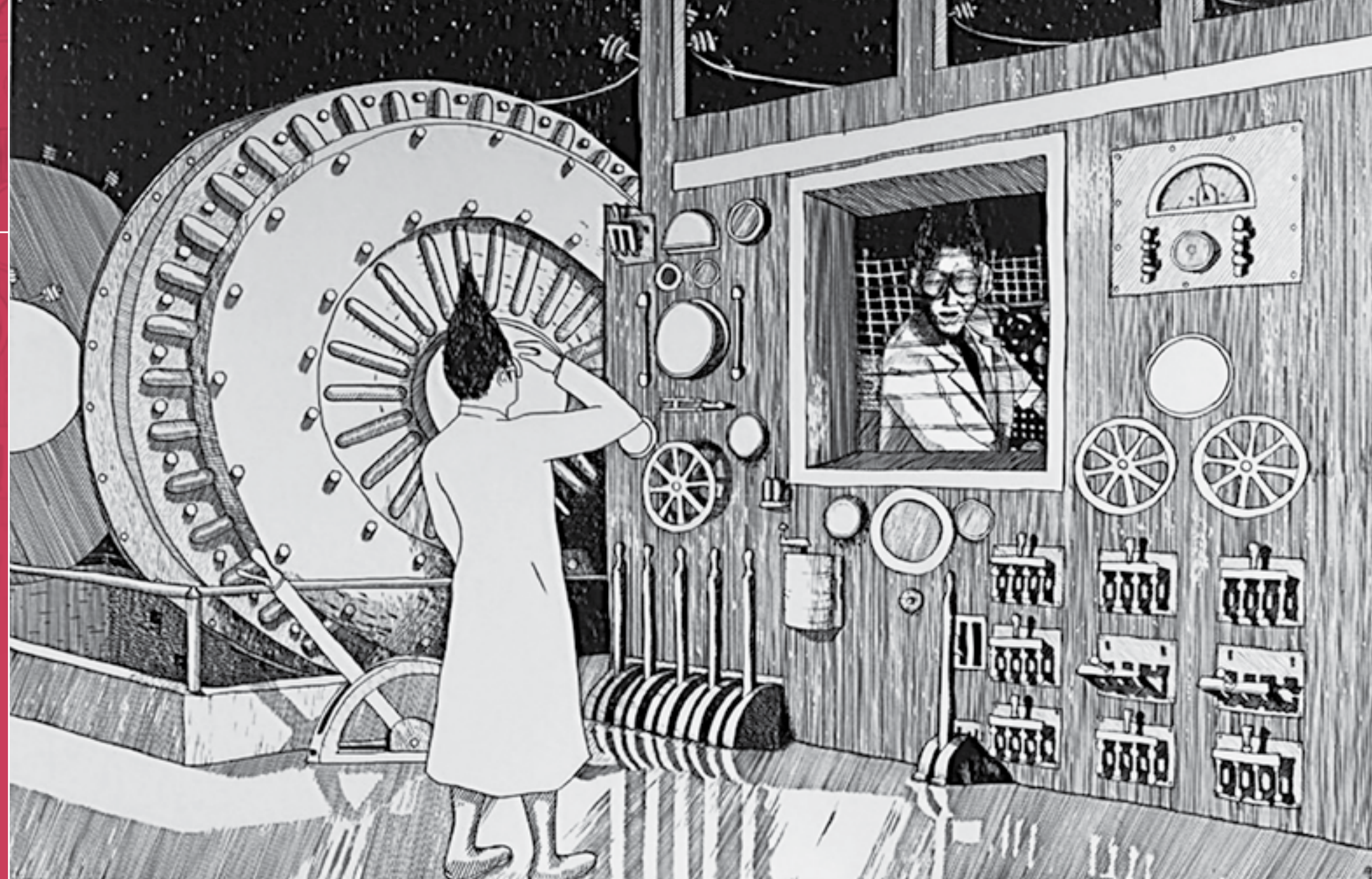
STANDARD PEMBELAJARAN

- 3.1.1 Menyatakan konsep asas karya lukisan imaginasi atau fantasi menggunakan Bahasa Seni Visual.
- 3.1.2 Menjelaskan aplikasi media, bahan, teknik, proses dan *subject matter* pada lukisan imaginasi atau fantasi yang dipilih.
- 3.1.3 Menganalisis karya lukisan imaginasi atau fantasi yang dipilih, berdasarkan gaya seperti tema dan aliran.



KATA KUNCI

- Surealisme
- Sains Fiksyen
- Fantastik



Azam Aris, *N-Ray-2*, 2012, dakwat atas kanvas

Fantasi dan imaginasi ialah elemen yang telah menjadi sebahagian dari kesenian sejak sekian lama. Fantasi dan imaginasi menjadi tunjang kepada pencitraan imej yang dicipta tanpa rujukan terus daripada dunia sebenar, yang memberi penekanan kepada idea, konsep dan kreativiti dalam mengolah visual.

Menurut sejarah, lukisan di barat pada awalnya banyak dihasilkan berdasarkan teks agama dan juga mitologi klasik. Penghasilan karya-karya sebegini memerlukan imaginasi pelukis dalam menzahirkan cerita-cerita dari teks dan juga lisan. Antara karya yang penting ialah *The Last Supper* oleh Leonardo da Vinci dan siling *Sistine Chapel* oleh Michelangelo.

Kesenian moden telah berkembang dengan pesat dan membuka eksplorasi yang lebih luas dalam lukisan imaginasi dan fantasi. Kewujudan aliran seni seperti Surealisme membuktikan

bahawa terdapat seniman yang mula mengambil inspirasi daripada pemikiran bawah sedar dan juga mimpi seperti yang dapat dilihat dalam karya-karya Salvador Dali dan Rene Magritte. Falsafah pemikiran ini juga berkembang ke pelbagai subbidang yang lain seperti komik, animasi dan filem. Antara seniman yang terkenal secara global ialah Jean Giraud atau lebih dikenali sebagai Moebius (ilustrator atau artis komik) dan Hayao Miyazaki (jruanimesi).

Lukisan imaginasi atau fantasi ialah salah satu cabang lukisan yang melibatkan pencitraan objek, persekitaran atau situasi yang dicipta atau direka. Imaginasi dalam konteks ini bermaksud daya penggambaran mental, manakala fantasi bermaksud imej yang diilhamkan daripada khayalan ataupun mimpi.

3.1.1 MENYATAKAN KONSEP ASAS KARYA LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI MENGGUNAKAN BAHASA SENI VISUAL

Lukisan imaginasi atau fantasi memerlukan daya fikir yang tinggi oleh pelukisnya. Idea dan konsep ini kemudiannya akan diterjemahkan ke dalam bentuk lukisan melalui bahasa-bahasa visual menggunakan bahan dan media yang sesuai. Gabungan kreativiti, kemahiran, teknik dan bahan ini mampu memberikan kesan visual yang berbeza dalam menghasilkan karya imaginasi dan fantasi.

Sesebuah lukisan yang baik perlu menitikberatkan konsep dan perancangan yang teliti. Pengolahan elemen dan prinsip seni yang tepat sangat penting supaya karya yang dihasilkan mempunyai kualiti yang mampu menyerlahkan imaginasi. Antara prinsip asas yang biasa digunakan dalam penghasilan karya lukisan fantasi dan imaginasi adalah kadar banding (*proportion*), pencahayaan (*lighting*), gaya (*style*) dan perincian (*detail*).

Kadar banding

Kadar banding selalunya diolah dan dimanipulasikan dengan tujuan untuk mewujudkan fenomena visual yang *surreal* dan fantastik.

Seperti karya di sebelah, nisbah kadar banding setiap objek dijaga dengan baik (kepala dan badan ular, tubuh badan angkasawan) namun tidak relatif antara satu sama lain. Skala ular yang ditampilkan lebih besar, mendominasi lukisan ini manakala kedua-dua angkasawan diposisikan pada ruang perspektif dan skala yang berbeza.

Pengolahan saiz serta komposisi dalam ruang ini mampu menimbulkan kesan-kesan visual yang menggambarkan emosi seperti gerun, hebat, takut, gayat atau aneh, bergantung kepada tema yang cuba disampaikan oleh pelukis.

Kadar banding juga dimanipulasi untuk memberi penegasan kepada situasi yang tidak nyata atau berbeza dengan realiti sebenar, seperti mimpi atau alam pemikiran bawah sedar.



Haris Abadi
Encounter II
2020
Media campuran

Pencahayaan

Pencahayaan membantu untuk menghasilkan sorotan bayang sekali gus menguatkan kualiti fizikal bentuk objek-objek yang dilukis. Pencahayaan juga mampu memberikan kesan dramatik kepada visual yang mempunyai nilai kontras yang seimbang dalam karya. Fungsi pencahayaan selalunya digunakan untuk memberi penegasan kepada karakter dan situasi yang dicipta dan tidak tertakluk kepada pencahayaan semula jadi seperti dalam lukisan biasa.



Berdasarkan lukisan ini, sumber cahaya utama datang daripada kepala ular raksasa yang mengeluarkan api. Sumber cahaya ini telah menjadi titik fokus dan mempengaruhi sorotan bayangan objek di sekitarnya.



Kesan bayang dan juga sinaran cahaya yang terhasil kesan daripada pencahayaan juga mampu memberikan nilai tambah kepada perincian lukisan, terutamanya pada subjek-subjek utama dalam karya. Selain memberi kesan kepada visual, bayangan dan sinaran cahaya juga mampu membantu penghasilan kontras yang baik dalam keseluruhan karya.



Objek sekitar termasuk batu-batuan di latar paling hadapan terkesan dengan sumber cahaya dari tengah. Kesan cahaya dan bayang bukan sahaja memberi nilai kepada bentuk batu-batuan ini, malah menghasilkan kontras yang baik kepada keseluruhan komposisi karya.



TAHUKAH ANDA?



Seni kraf tempatan iaitu tenunan Pua Kumbu dari Sarawak mendapat ilham motifnya daripada mimpi. Pada zaman dahulu ilham corak dan motif pada kain Pua hadir dalam mimpi si penenun. Sebaik bangun daripada tidur, si penenun akan segera menenun kain Pua.

Gaya

Gaya ialah penampilan visual sesebuah lukisan yang dikaitkan dengan kumpulan lukisan lain yang mempunyai ciri-ciri yang sama. Gaya juga merupakan identiti tersendiri seorang pelukis yang dizahirkan berulang kali dalam karya-karyanya. Gaya merangkumi pelbagai pendekatan elemen visual seperti teknik, pemilihan *subject matter*, cara olahan objek kajian, komposisi dan sebagainya.

Khairul Azmir Shoib atau lebih dikenali sebagai Meme ialah seorang pelukis terkenal di Malaysia. Lukisan Meme selalu dikaitkan dengan gaya *Gothic* dan mendapat inspirasi daripada *fairy-tales*, muzik, filem seram dan juga mimpi. Meme menggelar karya-karyanya sebagai puisi visual. Lukisan-lukisan Meme digambarkan dengan figura dan makhluk-makhluk yang digayakan (*stylised*) tidak bersandarkan representasi bentuk sebenar.



Khairul Azmir Shoib (Meme)
Nocturna 6
 2014
 Dakwat atas Kertas

Karya di sebelah menunjukkan figura manusia dan makhluk di sekelilingnya beredar dalam ruang tanpa batasan fizik dengan tangan dan kaki yang panjang seakan-akan elastik. Seorang wanita digambarkan sebagai sebatang pokok yang mempunyai ranting-ranting halus. Garisan-garisan halus dan berpusing wujud mengisi ruang memberi kesan jalinan dan ritma yang berterusan dalam karya ini. Walaupun sentuhannya kelihatan persis seni naif dan keanak-anakan, namun komposisi dan watak karakter-karakternya mewujudkan suasana seram dan aneh.

Bagi menggambarkan lukisan imaginasi atau fantasi, penampilan visual manusia dan alam semula jadi boleh menjadi bebas dan intuitif tanpa had, berdasarkan pemikiran, pengalaman dan cita rasa pelukisnya. Bentuk-bentuk visual yang digayakan ini juga biasanya akan muncul berulang-ulang dalam karyanya yang lain.



Khairul Azmir Shoib
Nocturna 7
 2013
 Pen dan pensel warna
 atas kertas

Perincian

Perincian mampu memberi penekanan tambahan kepada pelbagai aspek formalistik dalam karya. Sebagai contoh, perincian mampu menimbulkan kesan visual yang kuat walaupun bentuk dan kadar banding sesebuah subjek tidak berdasarkan realiti.

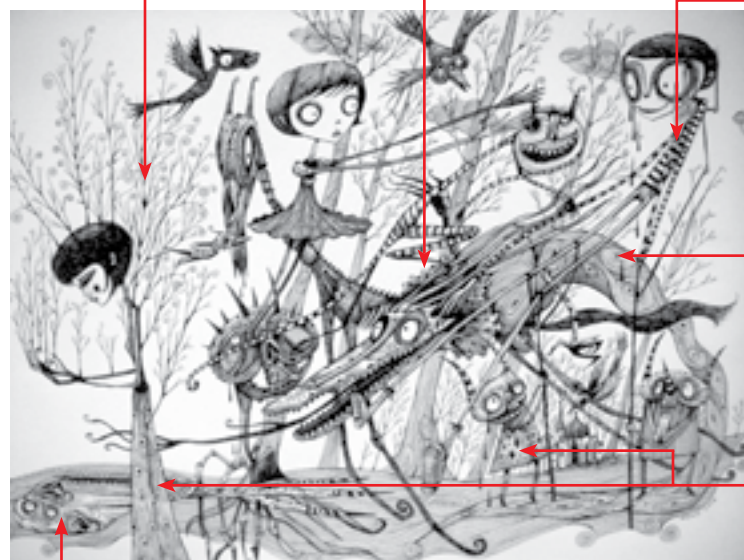
Oleh itu, perincian amat penting dalam penghasilan karya lukisan sebegini kerana akan mengukuhkan visual karya secara keseluruhan.

Garis, jalinan dan lorekan adalah antara perincian yang biasa digunakan dalam menghasilkan nilai ton, kontras dan bentuk. Perincian juga mampu menggambarkan mood tertentu dalam menghasilkan suasana visual yang dikehendaki.

Garis-garis berlingkar pada hujung ranting memberi kesan visual yang lebih ringan berbanding bahagian lain yang lebih padat. Selain memberi keseimbangan kepada karya, dan juga menyumbang kepada emosi karakter wanita di bawahnya.

Garis dan lorekan yang mempunyai ketebalan dan juga nilai ton berlainan berfungsi membezakan aturan bentuk dan kedudukan objek. Perincian ini memberi kefahaman bentuk walaupun objeknya bertindan dengan padat.

Lorekan berbelang-belang ini menghasilkan perincian yang memberikan karakteristik yang berbeza kepada watak-watak dalam karya. Malah lorekan ini juga membezakan peletakan imej yang bertindan.



Garis berpusar, lurus, titikan menghasilkan unsur jalinan dan memberi kefahaman berkaitan permukaan atau satah. Kepelbagaian perincian ini menghasilkan ritma pergerakan serta visual yang menarik untuk diteliti.

Corak-corak kecil dan motif-motif flora dan geometrik memberi kepelbagaian dalam perincian. Selain itu, memberi karakter kepada objek yang dilukis, sekali gus menyumbang kepada penceritaan karya.

Karakter-karakter tambahan dengan garis-garis dan lorekan-lorekan berbeza mengisi ruang kosong dalam karya dan memberikan keseimbangan keseluruhan.

INFO SENI



Gaya seni *gothic* berbeza dengan seni bina *gothic* yang berkembang di Eropah pada zaman pertengahan dari segi aplikasinya. Gaya seni *gothic* ialah satu gaya baharu yang diolah semula dengan menekankan unsur-unsur kegelapan dan keseraman termasuk dalam seni visual dan juga fesyen. *Gothic* juga kadangkala digabungkan dengan unsur lain seperti humor oleh sesetengah seniman.

3.1.2 MENJELASKAN APLIKASI MEDIA, BAHAN, TEKNIK, PROSES DAN SUBJECT MATTER PADA LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI YANG DIPILIH

Karya lukisan imaginasi dan fantasi dapat dihasilkan menggunakan media, bahan, dan teknik yang berbeza. Kepelbagaian ini memungkinkan pelukis untuk menterjemah hasil pemikirannya mengikut perancangan yang tersendiri. Cabaran dalam lukisan imaginasi dan fantasi adalah untuk menggunakan media serta teknik yang sesuai dalam menggambarkan imej yang selalunya berbeza atau tidak wujud dalam realiti sebenar.

Media dan Teknik



Media: *Oil pastel* atau krayon
Teknik: Gosokan

Media: Dakwat
Teknik: Sapuan

Media: *Marker* putih
Teknik: Titikan

Media: *Marker* putih
Teknik: Garisan selari

Media: Pen
Teknik: Garisan selari

Media: Pensel
Teknik: Gosokan

Media: Pen
Teknik: Garisan silang pangkah

Media: Dakwat
Teknik: *Blot* berus

Media: Pensel warna
Teknik: Lorekan halus

Media: Pen
Teknik: Contengan

Media: *Soft pastel*
Teknik: Gosokan

Media: Arang
Teknik: Gosokan

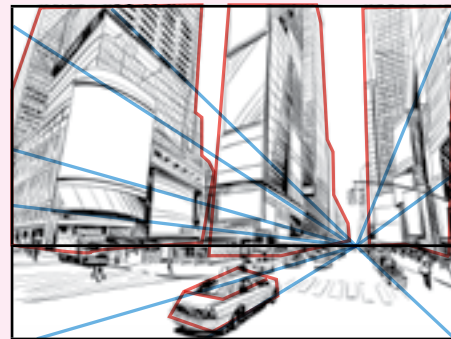
Selain kemahiran melukis elemen-elemen lukisan landskap, alam benda dan juga figura, lukisan imaginasi atau fantasi memerlukan kemahiran-kemahiran tambahan yang lain. Antaranya ialah keupayaan untuk berimaginasi, mencipta latar belakang dan objek-objek baharu.

Antara cara untuk memahami teknik dan proses menghasilkan karya lukisan imaginasi atau fantasi ialah dengan membuat kajian, rujukan dan pemerhatian daripada pelbagai bahan. Sebagai contoh, pemerhatian boleh dilaksanakan dengan mengenal pasti cara elemen-elemen dalam karya imaginasi atau fantasi dibina. Beberapa elemen seperti penciptaan ruang perspektif serta olahan latar belakang dapat dianalisis dan diaplikasikan.

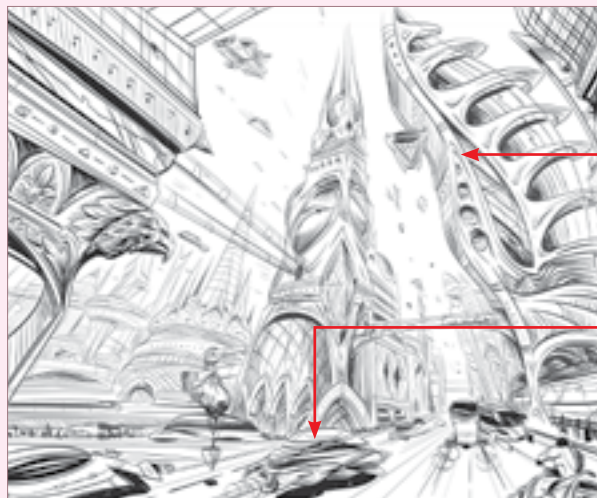
Gambar A dan B di bawah mempunyai banyak persamaan dalam komposisi dan tataletak subjeknya, namun Gambar B mempunyai olahan subjek yang bertemakan bandar futuristik.



Gambar A: Lukisan landskap bandar yang biasa, dengan gambaran bangunan-bangunan tinggi serta kenderaan yang memenuhi jalan raya.



Kedua-dua lukisan mempunyai titik perspektif dan garis aras mata yang hampir sama.



Gambar B: Lukisan landskap bandar futuristik dengan bentuk bangunan serta kenderaan yang berbeza.

Bentuk asas bangunan yang organik dan luar biasa memberi penegasan kepada tema futuristik yang dipilih. Bangunan ini juga mempunyai perincian yang berbeza daripada seni bina yang biasa dilihat.

Objek-objek lain seperti kenderaan juga diimaginasi dan direka supaya bersesuaian dengan tema serta gaya lukisan secara keseluruhan. Keselarisan gaya ini membantu untuk membentuk kesatuan dalam karya.

Komposisi lukisan, pemilihan objek dan juga teknik melukis mampu menjana naratif karya. Setiap penggunaan media dan teknik yang berbeza mampu membantu dalam proses mencipta gambaran kepada cerita dan tema di sebalik karya tersebut. Dua pemandangan dengan subjek yang sama boleh diolah menjadi tema yang berlainan.



Gambar C: Landskap latar belakang dengan pokok rendah di tepi tebing sungai yang mengalir.

Contoh tema: Pengembaraan, mimpi, fantasi, *back to nature*, pengalaman masa lepas atau alam prasejarah.



Gambar D: Landskap latar belakang dengan pokok tidak berdaun di pinggir kawasan berbukit.

Contoh tema: Pengembaraan, mimpi ngeri, halusinasi, peperangan, akhir dunia atau pengalaman pahit.

Pengolahan komposisi latar belakang dan penciptaan ruang merupakan salah satu kemahiran penting untuk menghasilkan karya lukisan imaginasi dan fantasi. Penggunaan pelbagai teknik dan bahan yang sesuai menambahkan impak kepada penghasilan *mood* dan penceritaan visual.

Pelukis-pelukis terdahulu daripada gaya Surealisme sering kali mencitrakan imaginasi mereka menggunakan pelbagai teknik dan bahan dalam mencipta ruang landskap yang mempunyai atmosfera seakan-akan mimpi. Ruang langit yang luas berserta perspektif aerial yang tidak berpenghujung adalah antara ciri yang sering dijumpai dalam karya-karya Surealisme.

IMBAS SINI



Salvador Dali adalah seorang pelukis dari Sepanyol yang terkenal dengan karya-karya Surealisme. Antara karyanya yang paling terkenal bertajuk *Persistence of Memory* yang dihasilkan pada tahun 1931. Imbas di sini untuk melihat karya-karya Salvador Dali dengan lebih terperinci.

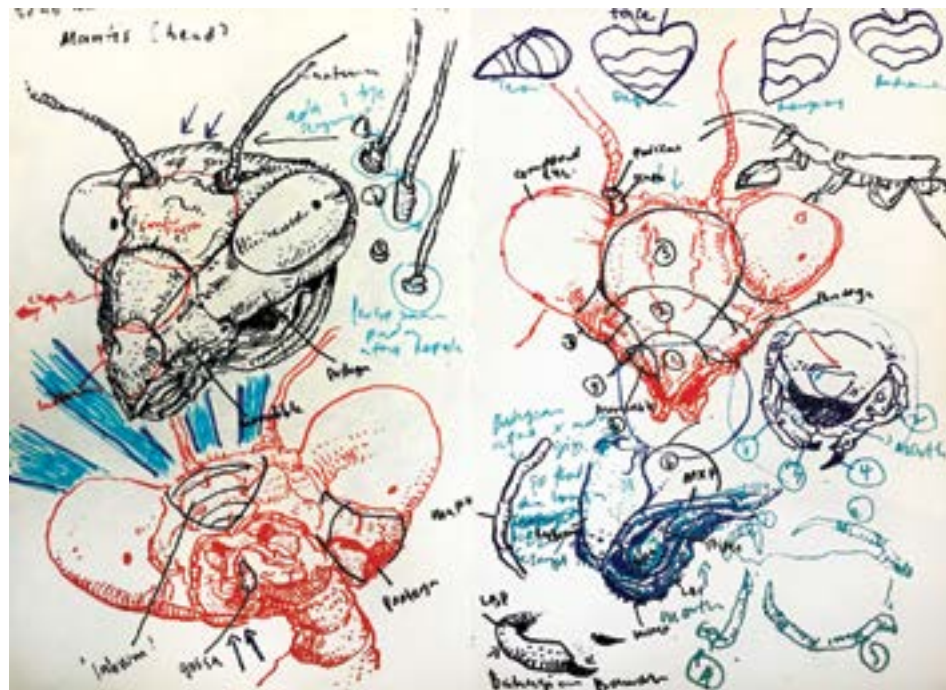
Selain membuat pemerhatian dalam penghasilan latar belakang, rekaan karakter ialah satu kemahiran penting dalam menghasilkan lukisan imaginasi atau fantasi. Kemahiran mereka watak dan karakter yang pelbagai, penting dalam memastikan idea dapat divisualkan dengan baik.

Antara kaedah untuk berimaginasi atau berfantasi adalah dengan memerhati alam sekitar melalui perspektif yang berbeza. Lakaran yang berterusan serta improvisasi akan membantu untuk menghasilkan idea-idea baharu.



Rajah 3.1 Keajaiban alam semula jadi seperti proses metamorfosis boleh dijadikan inspirasi untuk menjana idea-idea baharu dalam penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi

Salah satu cara yang proaktif untuk berimaginasi adalah dengan memerhatikan kejadian-kejadian alam. Sebagai contoh dalam bidang seni animasi dan perfileman, haiwan dan serangga sering kali diangkat untuk menjadi inspirasi watak adiwira. Antaranya siri *Kamen Rider* dari negara Jepun yang terinspirasi daripada belalang dan juga adiwira popular *Batman* yang diinspirasi daripada kelawar. Selain itu, kitaran hidup secara saintifik seperti metamorfosis juga boleh dijadikan pemerhatian dan diterjemahkan kepada rekaan-rekaan dan lakaran-lakaran yang baharu.

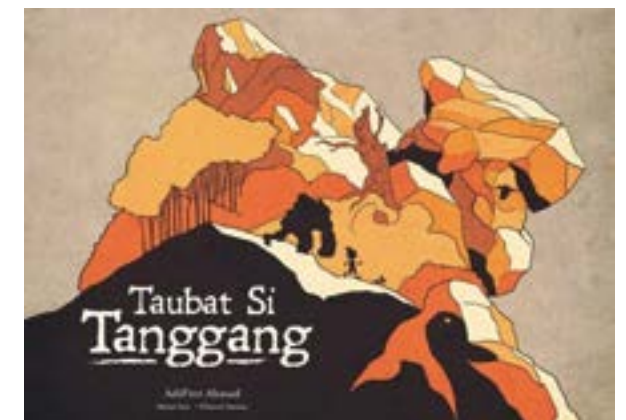


Rajah 3.2 Kajian visual mentadak menggunakan pen mata berus dan pen outline berwarna. Halaman daripada buku lakaran Syukur Rani



Rajah 3.3 Lakaran perkembangan watak Si Tanggung dari buku lakaran pelukis Adifitri

Sesetengah pelukis mengambil inspirasi daripada teks-teks mitologi lama atau buku sejarah. Kaedah ini membantu pelukis untuk berimaginasi berdasarkan deskripsi teks dan menghasilkan lakaran-lakaran dari idea tersebut. Sebagai contoh, dalam siri novel grafik *Taubat si Tanggung*, pelukis Adifitri mengembangkan lakaran berdasarkan kisah Si Tanggung yang disumpah menjadi batu. Pelukis ini juga sekali gus menerapkan identiti tempatan sebagai inspirasi kepada karya.



EMK

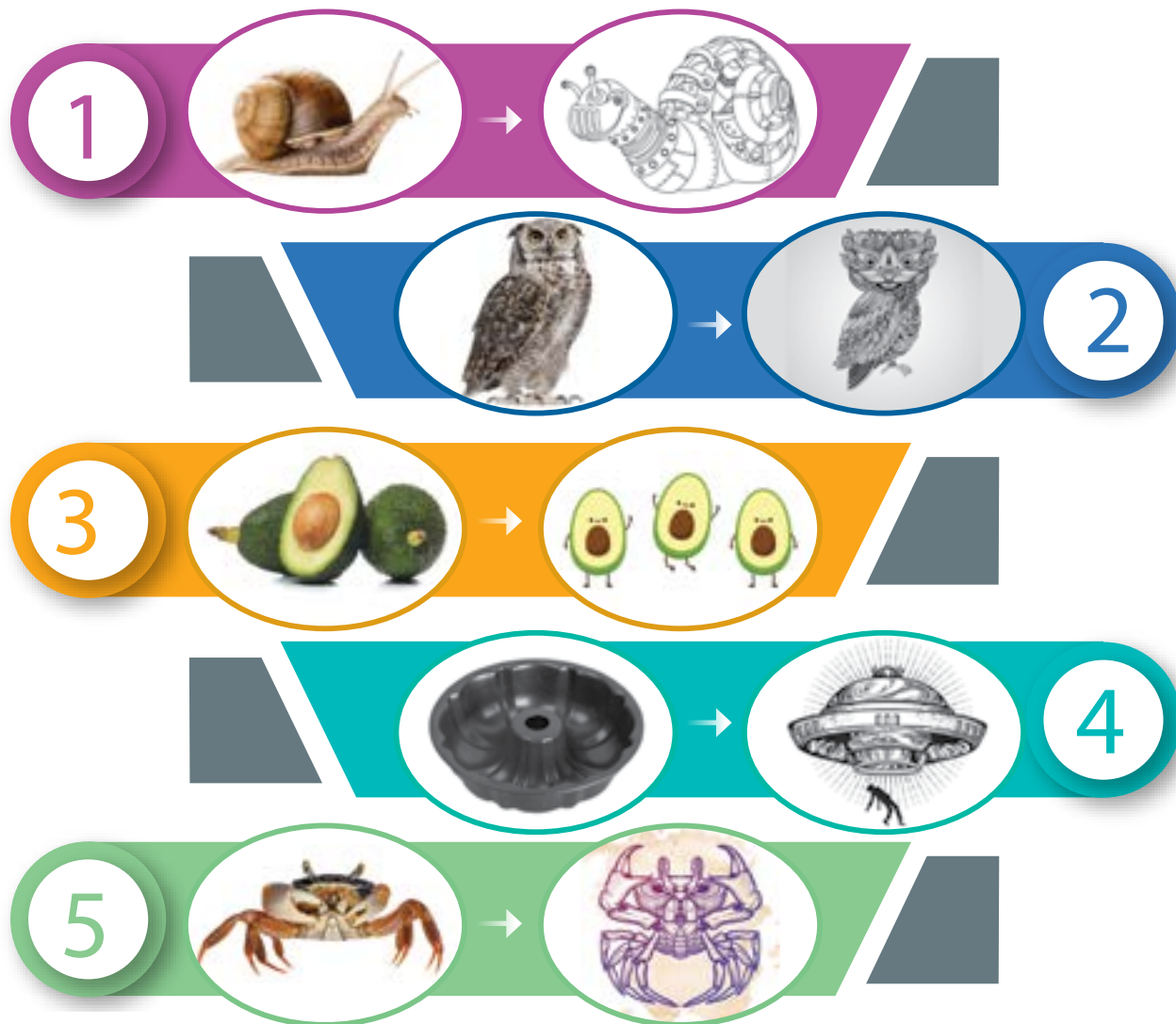
Komik dan novel grafik ialah contoh sumber yang kaya dengan inspirasi untuk lukisan imaginasi atau fantasi. Terdapat ramai pelukis komik Malaysia yang mempraktikkan genre ini dalam karya mereka. Siapakah pelukis komik yang anda kenal? Apakah karakteristik lukisan beliau?

Subject Matter

Pemilihan *subject matter* dalam praktik lukisan imaginasi dan fantasi sedikit berbeza dengan lukisan biasa yang berteraskan dunia realiti. Walaupun masih berasaskan kepada subjek daripada dunia sebenar, pemilihan *subject matter* dalam genre ini memerlukan kemahiran tambahan untuk mengolah, menambah, mengubah dan mengimprovisasikan subjek sebenar. *Subject matter* juga boleh digabungkan atau dimujaradkan dalam sesetengah hal, mengikut gaya dan tema yang telah ditetapkan oleh pelukis.

Dalam karya-karya yang telah dikupas, beberapa subjek dapat dikenal pasti walaupun telah diubah bentuk dan nisbah kadar banding, digayakan serta diimprovisasikan. Latihan lakaran *subject matter* yang berterusan adalah antara kunci kepada penguasaan lukisan imaginasi dan fantasi.

Berikut ialah contoh *subject matter* yang telah melalui proses improvisasi:



3.1.3 MENGANALISIS KARYA LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI YANG DIPILIH, BERDASARKAN GAYA SEPERTI TEMA DAN ALIRAN

Analisis karya dapat menghasilkan komunikasi yang mampu menjelaskan naratif sesebuah karya. Naratif ini merangkumi elemen formalistik, motif, tema dan juga stail.



Elemen Formalistik

Komposisi yang padat dengan garisan vertikal dan diagonal memenuhi ruang tetapi dilembutkan dengan lingkaran-lingkaran halus. Satah-satah yang dibentuk dari garisan-garisan yang bersambung membentuk keseluruhan komposisi karya. Garisan tebal dan nipis mewujudkan ruangan cetek tetapi padat dengan jalinan. Penggunaan garisan dan saiz bentukan juga mewujudkan perbezaan nilai ton yang menimbulkan kesan perspektif atmosfera.

Motif

Subjek berupa figura lelaki dan wanita bersama beberapa makhluk aneh yang menyerupai anjing atau serigala. Berlatarbelakangkan pokok-pokok tidak berdaun, beberapa makhluk lain wujud dalam bentuk yang dipendekkan dan berkepala seakan haiwan. Terdapat satu figura wanita yang digambarkan sebagai sebatang pokok yang mempunyai ranting di seluruh badan dan kepalanya.

Tema

Bertemakan memori dan berinspirasi *fairy-tales* serta buku ilustrasi kanak-kanak, lukisan ini adalah sebuah puisi visual yang menyuarakan mimpi dan perasaan dalaman.

Stail

Gaya imejan *gothic* berlingkaran, dengan bentukan yang diubah, dipanjangkan dan ditiruskan, memberi kesan khayalan atau mimpi.



Elemen Formalistik

Komposisi yang terfokus ke tengah diaplikasikan menggunakan garis horizon yang melengkung mirip pandangan lensa mata ikan (*fish eye lens*). Latar depan dan tengah yang jelas. Warna yang minimal dan lembut tidak menenggelamkan kesan-kesan jalinan yang dihasilkan menggunakan garisan pelbagai teknik. Latar belakang hitam menghasilkan kontras pada subjek yang ingin difokuskan, manakala elemen vertikal (tiang) dan horizontal (asap) mewujudkan kesan pergerakan dalam karya.

Motif

Dua figura yang berpakaian seperti robot atau angkasawan sedang berhadapan dengan seekor ular gergasi yang mempunyai api di sekeliling kepalanya. Berlatarkan langit gelap seperti angkasa lepas dan tanah yang beralun dan tidak rata. Beberapa tiang binaan yang tirus berdiri tegak di sekeliling subjek. Batu-batuan besar menjadi latar hadapan dan belakang.

Tema

Bertemakan pengembaraan aksi-fantasi sains fiksyen, seumpama sebuah pertarungan yang menggerunkan di angkasa lepas.

Stail

Gaya lukisan komik atau ilustrasi novel grafik dengan penghasilan bayang yang legap dan garisan selari untuk menghasilkan ton. Penataan pelbagai warna-warna yang lembut memberi keunikan kepada stail ini.

AKTIVITI

PEMBELAJARAN
Abad
ke
21

Walaupun lukisan imaginasi dan fantasi biasanya menggambarkan imej *surreal* dan aneh, kebanyakan sumber rujukannya adalah daripada pemerhatian alam semula jadi. Sering kali juga perkembangan ideanya adalah daripada sumber sekunder seperti filem, novel dan lukisan terdahulu. Hal ini demikian kerana bermakna sumber rujukan untuk lukisan imaginasi dan fantasi adalah sangat luas dan boleh disesuaikan mengikut cita rasa anda sendiri.

Cadangan aktiviti

Murid akan dibahagikan kepada empat kumpulan. Setiap kumpulan akan melaksanakan kajian melalui pengumpulan bahan berdasarkan senarai di bawah. Aktiviti ini bertujuan untuk mengumpul bahan-bahan rujukan visual yang pelbagai sebelum mula menjana idea tersendiri.

Tip

Pilih bahan yang bersesuaian dengan kategori yang telah diberikan. Bandingkan dengan koleksi bahan-bahan rakan yang lain, serta bincangkan bagaimana kesemua bahan ini boleh mencetuskan idea atau inspirasi dalam menghasilkan karya seni imaginasi atau fantasi.

Kumpulan 1: Subject Matter

Pilih bahan berkaitan *subject matter* yang berpotensi sebagai kajian visual. Biasanya merujuk kepada kategori besar yang mempunyai banyak variasi.



Contohnya 'Haiwan prasejarah', 'Bunga-bunga' atau 'Hidupan laut'.

Tip: Bahan yang dipilih tidak semestinya bahan bercetak. Mungkin berbentuk 3D seperti mainan atau mungkin juga objek sebenar.

Kumpulan 2: Gaya dan Tema

Pilih bahan berkaitan gaya dan tema yang menarik. Gaya klasik, moden atau bertema pengembaraan di dasar laut mungkin adalah antara contoh yang baik.



Tip: Luaskan skop pencarian bahan daripada sekadar karya lukisan. Inspirasi anda mungkin boleh hadir daripada reka bentuk pada kemeja-T ataupun poster filem.

Kumpulan 3: Bahan dan Teknik

Pilih bahan yang memfokuskan penggunaan bahan dan teknik. Luaskan pemilihan anda: contohnya penggunaan campuran media dalam menghasilkan lukisan, atau penggunaan bahan yang tidak konvensional seperti kopi dan teh untuk menghasilkan lukisan.



Tip: Lihat potensi dari pelbagai bahan. Antara contoh yang baik adalah buku ilustrasi kanak-kanak ataupun kad ucapan.

Kumpulan 4: Latar dan Budaya

Pilih bahan dari sumber latar budaya yang pelbagai. Antara contoh yang menarik adalah seperti gambar yang diambil dari seni bina setempat ataupun festival-festival budaya.



Tip: Teroka sumber kebudayaan yang pelbagai di seluruh dunia melalui laman web. Lihat juga daripada sumber-sumber yang lain seperti pamflet dan produk daripada bidang pelancongan.

3.2

APLIKASI SENI

STANDARD PEMBELAJARAN

- 3.2.1 Menjalankan eksperimentasi pelbagai media, bahan dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi.
- 3.2.2 Membanding beza pelbagai media, bahan dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi.
- 3.2.3 Menghasilkan lakaran awal lukisan imaginasi atau fantasi mengikut tema dan gaya yang dipilih.

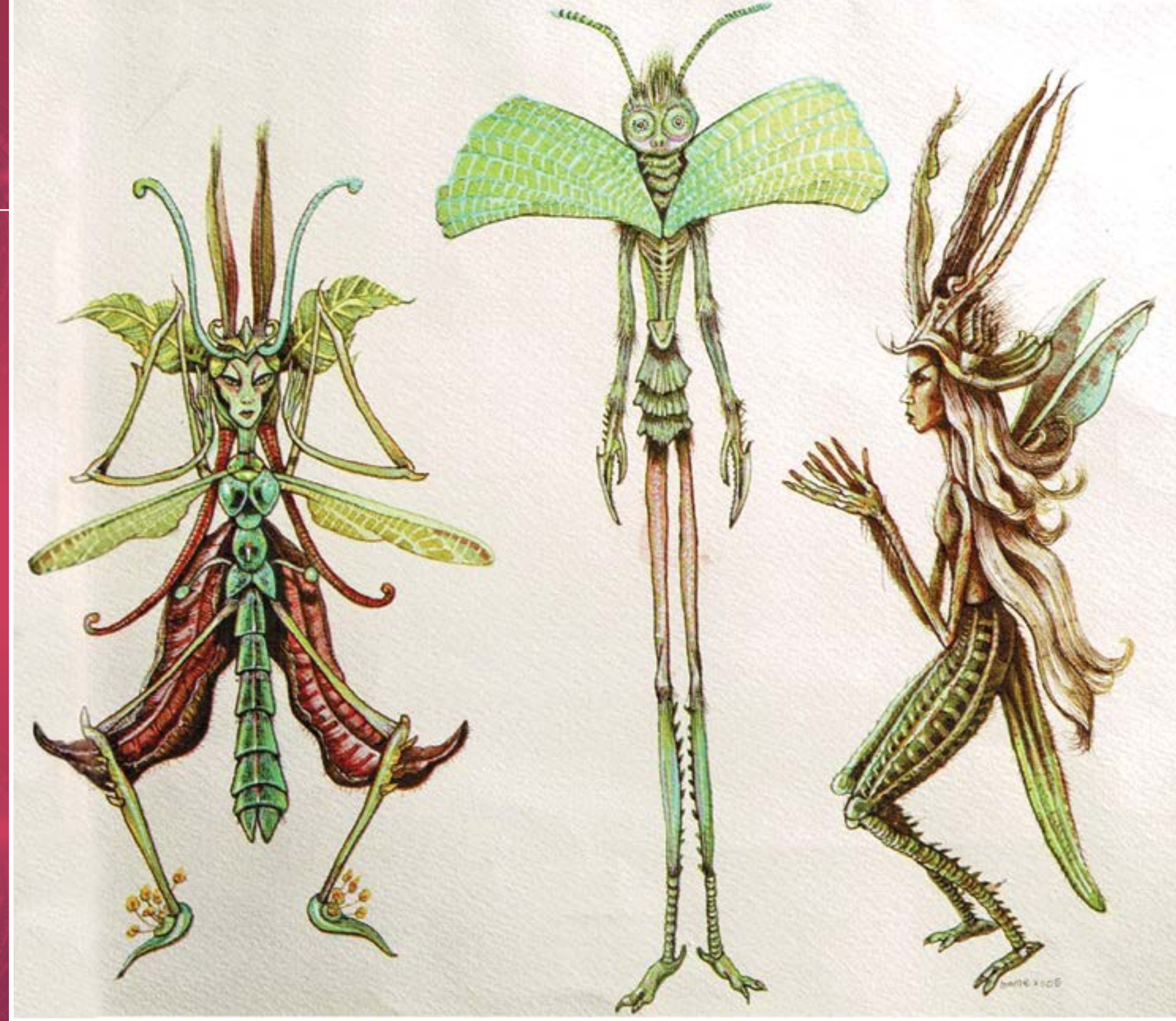


KATA KUNCI

- Karakter
- Improvisasi

Secara umumnya, penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi memerlukan daya khayalan yang tinggi. Namun, kemahiran berfikir dan berimajinasi ini juga didorong oleh kreativiti dan penguasaan media, bahan dan teknik.

Kepelbagaian media dan teknik dalam berkarya mampu merangsang idea baharu dan mencetus kemungkinan baharu dalam olahan visual. Dalam erti kata lain, idea juga boleh diterbitkan melalui eksplorasi dan penguasaan media dan teknik. Penerokaan yang berterusan dalam lakaran-lakaran awal adalah sangat penting untuk membina pemikiran yang kreatif dan penghasilan karya yang berkualiti.



Khairul Azmir Shoib @ Meme, *Fairies-Flower Sprites*, 2012, Media campuran
Kredit foto: Aliya & Farouk Khan Collection

3.2.1 MENJALANKAN EKSPERIMENTASI PELBAGAI MEDIA, BAHAN DAN TEKNIK DALAM PROSES PENGHASILAN KARYA LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI

Kepelbagaian media dan teknik telah memberi peluang kepada pelukis untuk menghasilkan karya yang berbeza dan juga berkualiti. Pemilihan ini adalah berdasarkan gaya, tema ataupun idea yang telah ditetapkan. Selain kesamaan tema, sesetengah pelukis juga menjadikan media ataupun bahan sebagai salah satu elemen yang memberi identiti kepada karya-karyanya. Sebagai contoh, pelukis terkenal Korea Kim Jung Gi sentiasa menggunakan pen mata berus dalam kebanyakan karyanya.

Justeru adalah penting untuk sentiasa meneroka aspek kepelbagaian media dan teknik bagi memahami perbezaan dan kelebihan tersendiri. Beberapa contoh media kering dan teknik yang sering digunakan dalam lukisan imaginasi atau fantasi:



Media: Pen atas kertas
Teknik: Garisan silang pangkah



Media: Pensel warna atas kertas
Teknik: Garisan selari dan gosokan



Media: Pastel atas softboard
Teknik: Lorekan dan gosokan



Media: Pensel atas kertas
Teknik: Gosokan



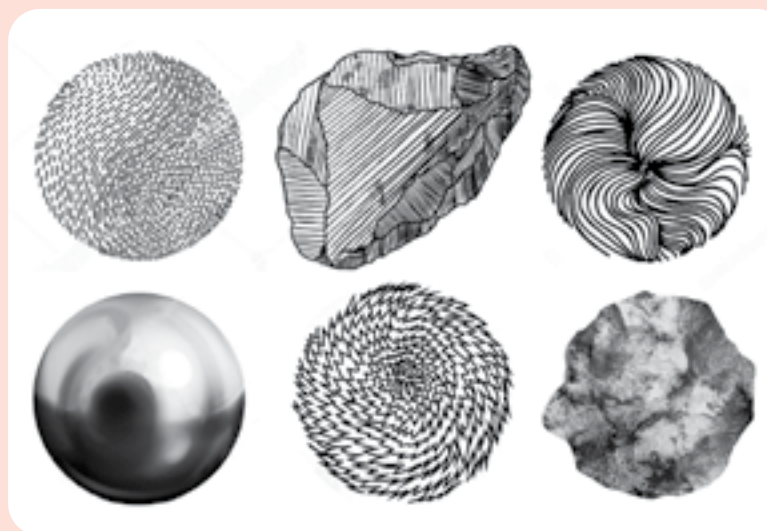
Media: Pensel warna atas kertas
Teknik: Contengan



Media: Pen atas kanvas
Teknik: Contengan



Pemahaman mengenai sifat media membantu pelukis menghasilkan kesan visual yang betul. Kata sifat seperti menggerutu, licin, bersinar, berbulu, kasar, lembut, basah, berbatuan dan sebagainya dapat dihasilkan semula secara visual melalui pemahaman berkaitan media dan teknik. Penguasaan ini sangat membantu dalam menghasilkan lukisan imaginasi atau fantasi.



INFO SENI



Lukisan-lukisan gua prasejarah dihasilkan dengan bahan-bahan yang boleh didapati daripada alam sekitar. Pigmen daripada tanah, mineral dan tumbuh-tumbuhan, serta arang daripada kayu dan juga tulang yang dibakar. Warna putih pula diambil dari sejenis bahan mineral karbonat bernama *Calcite* yang ditumbuk.



Pada pendapat anda, apakah bahan-bahan di sekitar anda yang berpotensi dijadikan media untuk lukisan? Apakah teknik sesuai yang boleh digunakan?

3.2.2 MEMBANDING BEZA PELBAGAI MEDIA, BAHAN DAN TEKNIK DALAM PROSES PENGHASILAN KARYA LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI

Penguasaan pelbagai teknik mampu memberi kesan visual yang berbeza dan menaikkan potensi media yang dianggap biasa. Sesetengah pelukis memanfaatkan media yang biasa seperti pen ke tahap yang lebih tinggi.

Seperti contoh dalam karya di bawah, penggunaan pen mata bola dioptimumkan untuk menghasilkan jalinan dan ton yang sangat terperinci. Karya ini memerlukan berpuluh-puluh batang pen mata bola untuk disiapkan.



Shahrul Hisham
Un-Monumental
2015
Pen mata bola atas kanvas
120 cm x 139 cm



Shahrul Hisham
Mencari Geliga Hikmat
2012
Arang dan dakwat atas kertas
148 cm x 84 cm

Gabungan pelbagai media dalam karya juga dapat memberikan kesan-kesan visual yang membantu pelukis menyerlahkan *mood* dan penceritaan dalam karya. Dalam karya ini, pelukis menggunakan dua media dengan teknik yang berbeza untuk menggambarkan ilusi ruang yang luas, sunyi dan berbatuan. Penggunaan arang dengan teknik gosokan dan lorekan menegaskan latar hadapan, manakala penggunaan dakwat dengan lapisan-lapisan yang nipis memberikan perbezaan pada latar belakang.

Setiap media mempunyai cara aplikasi yang berbeza. Sesetengah pelukis mempunyai teknik tersendiri dalam mengaplikasikan media pilihannya untuk mencapai matlamat visual. Berikut ialah contoh teknik yang berbeza dalam memberikan kesan berlainan kepada lukisan yang sama:

Media: Pensel atas kertas

Teknik: Garisan dan gosokan pensel

Gosokan pensel memberikan ton yang menghasilkan ilusi bentuk.

Setiap lekukan batu mempunyai nilai ton 0 cahaya dan bayang, sekali gus

memberikan ilusi fizikal yang realistik kepada material yang dilukis.

Penggunaan garisan-garisan memberi karakteristik tambahan kepada sifat batu (rekahan, serpihan) serta membantu menzahirkan bentuk-bentukan seperti jari dan kuku.



Media: Pen atas kertas

Teknik: Garisan selari terkawal

Penggunaan garisan selari yang terkawal mengikut pola bayang pada objek memberikan kesan tekstur berkaitan material yang digambarkan. Pakaian subjek dilihat sebagai kasar, tetapi masih mengekalkan sifat kain, contohnya dengan kewujudan kedutan dan lipatan pada tempat-tempat yang sesuai.

Media: Pen mata bola

Teknik: Garisan selari dan silang pangkah

Garisan selari digunakan untuk memberikan ilusi permukaan batu yang rata, manakala garisan silang pangkah dihasilkan secara terkawal untuk memberi kesan bentuk yang lebih dalam. Garisan silang yang lebih rapat digunakan untuk mencipta bayang, manakala kawasan yang terdedah kepada cahaya digambarkan melalui garisan yang minimum.

Dalam teknik garisan silang pangkah, penciptaan ton dihasilkan melalui tindanan garisan yang terkawal.

Media: Pen mata bola

Teknik: Garisan selari

Garisan selari yang dihasilkan dalam satu arah boleh menimbulkan kesan pergerakan kepada objek yang dilukis. Kesan dinamik melalui garisan ini sering kali digunakan dalam karya yang melibatkan aksi, terutamanya dalam lukisan komik.

Walaupun dilukis dalam garisan selari yang pantas dan spontan, teknik ini masih boleh dikawal untuk menghasilkan ton melalui jarak garisannya.



Media: Digital

Teknik: Dodge dan Burn (Photoshop)

Dalam teknik ini, imej diwarnakan menggunakan warna yang rata (*flat*). Setelah itu, ton gelap dan cerah dihasilkan menggunakan *Burn Tool* dan *Dodge Tool* untuk menghasilkan ilusi bentuk. *Burn Tool* digunakan untuk menggelapkan ton manakala *Dodge Tool* digunakan untuk mencerahkan ton.

Garis berwana gelap ditambah untuk menghasilkan kesan satah dengan gaya ilustrasi komikal.



Media: Pensel atas kertas

Teknik: Gosokan dan lorekan

Gosokan pensel atas kertas memberi peralihan ton yang lembut dan menyerlahkan sifat dan karakteristik bahan. Gosokan memberi ilusi kepada kelembutan kain berdasarkan sumber cahaya dari kiri. Lipatan kain yang lebih terdedah kepada cahaya dihasilkan menggunakan pemadam manakala bayang dicipta melalui lorekan pensel yang lebih gelap.

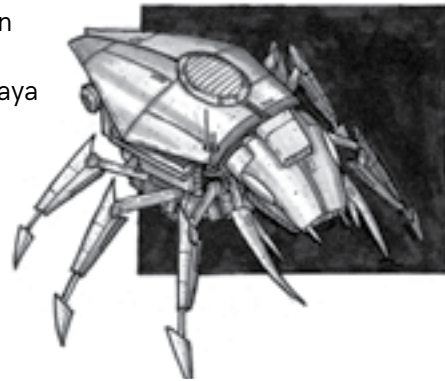
Media: Pensel warna atas kertas

Teknik: Lorekan

Penggunaan warna menambahkan karakteristik subjek. Lorekan halus warna di atas warna yang lain bukan saja menghasilkan gabungan warna yang baharu, tetapi boleh membantu menghasilkan ton dan bentuk pada subjek.

Penggunaan warna biru gelap digunakan untuk menghasilkan ton lipatan kain pada latar biru muda dan ungu.

Penggunaan media dan aplikasi teknik yang sesuai akan memberi karakteristik yang menonjol kepada subjek yang ingin dilukis. Bergantung kepada tema ataupun gaya yang telah ditetapkan, pemilihan media dan aplikasi teknik boleh menjadi satu faktor yang penting dalam menghasilkan karya lukisan imaginasi dan fantasi. Sebagai contoh, penggunaan pen dan pen penanda *rendering* amat sesuai untuk menghasilkan lakaran subjek yang bertemakan sains fiksyen seperti kenderaan futuristik ataupun robot dan **mecha**.



???

TAHUKAH ANDA?



Sains Fiksyen ataupun Sci-Fi ialah satu genre yang memfokuskan kepada konsep imaginatif dan futuristik. Bermula dengan revolusi industri dan tanggapan manusia mengenai teknologi yang sentiasa berkembang. Sci-Fi termasuk idea-idea mengenai kemajuan sains, makhluk asing, pengembaraan angkasa lepas, pengembaraan merentas masa dan alam semesta yang berbeza.

3.2.3 MENGHASILKAN LAKARAN AWAL LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI MENGIKUT TEMA DAN GAYA YANG DIPILIH

Aspek formalistik dalam sesebuah karya lukisan imaginasi atau fantasi ialah gabungan komponen elemen dan prinsip seni, kemahiran menguasai teknik dan bahan, serta perancangan tema dan gaya. Kesemua faktor ini akan membantu pelukis menghasilkan karya yang baik melalui proses yang betul.

Lima langkah utama dalam penghasilan karya imaginasi atau fantasi adalah seperti berikut:



01

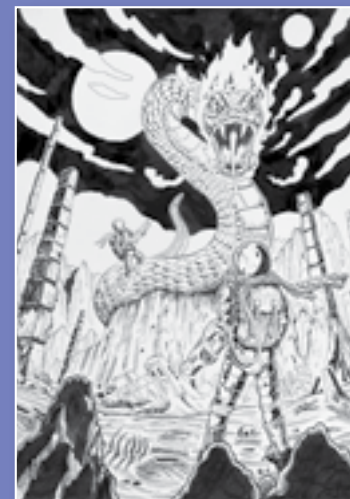
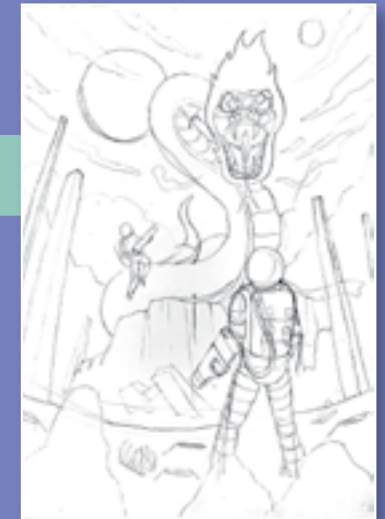
Pembahagian dan Komposisi Ruang

- Mengenal pasti dan membahagikan ruang yang sesuai untuk peletakan karakter atau subjek utama.
- Penetapan garisan horizon dan pecahan ruang untuk objek persekitaran yang telah ditetapkan seperti bangunan, batu, pokok atau gunung.
- Antara asas pecahan yang selalu digunakan ialah tiga perempat dari permukaan kertas.

02

Lakaran Awal Subjek dan Persekitaran

- Lakaran lebih terperinci dihasilkan berdasarkan pembahagian ruang seperti yang telah ditetapkan.
- Penambahan dan improvisasi boleh dilakukan dalam langkah ini berdasarkan kesesuaian ruang dan juga perkembangan idea.



03

Pencahayaan dan Bayang

- Bagi menghasilkan karya yang dramatik, sumber cahaya perlu ditetapkan dari awal untuk mengenal pasti titik tumpuan karya.
- Bayang yang terhasil akan dilukis berdasarkan sumber cahaya utama yang telah ditetapkan.
- Unsur cahaya dan bayang yang baik mampu menggambarkan ilusi bentuk dan ruang dengan lebih efisien.



04 Perincian Lakaran

- Perincian lakaran menggunakan teknik seperti lorekan, gosokan dan penghasilan kualiti garisan yang berbeza akan menambahbaik kualiti karya.
- Perincian yang halus dan berulang akan menimbulkan kesan jalinan pada subjek dan persekitarannya.
- Penambahan perincian pada keseluruhan lukisan akan menyatukan subjek dan persekitarannya menjadi harmoni.

05 Kemasan Akhir

- Penggunaan warna membantu memberi karakter kepada lukisan.
- Kemasan akhir dilakukan untuk memperkemas karya secara keseluruhan, termasuk menambah nilai ton dan kontras dalam karya.
- Penggunaan pen penanda putih, contohnya, dapat menambah nilai kesan visual pada karya-karya yang mempunyai ton gelap.



Karya Akhir

Proses menghasilkan sesebuah karya lukisan imaginasi dan fantasi mungkin berbeza bergantung kepada kemahiran dan gaya lukisan yang berlainan.

Namun secara asas, prosesnya mempunyai langkah yang agak sama dari mula lakaran sehingga kemasan. Proses menghasilkan karya juga boleh berubah dengan pengalaman dan kemahiran.

Haris Abadi
Encounter II
 2020
 Dakwat, arang dan pen penanda atas kertas

AKTIVITI



Tujuan

Mengeksplorasi potensi *subject matter* dan menjalankan eksperimentasi kepelbagaian tema dan gaya untuk menghasilkan idea-idea baharu untuk lakaran awal karya.

Alat dan bahan

1. *Flash card* yang disediakan lebih awal:
 - (a) *Flash card - subject matter*
 - (b) *Flash card - tema dan gaya*
2. Pelbagai peralatan melukis media kering.

Langkah-langkah

1. Guru menyediakan *flash card* lebih awal.

Flash card - Subjek dan kategori

Hidupan Laut	Bangunan	Peralatan dalam Rumah
Raksasa	Tumbuhan	Kenderaan

Flash card - Tema dan gaya

Gothic	Futuristik	Nusantara
Steampunk	Naif	Comical

2. Pelajar memilih satu kad daripada setiap kelompok kad tanpa melihat terlebih dahulu. Gabungan data kedua-dua kad ini direkodkan.
3. Berdasarkan subjek dan tema yang telah dipilih, pelajar menjalankan kajian visual dari buku dan Internet sebelum melakarkan lukisan menggunakan media dan teknik yang sesuai.
4. Kongsikan hasil lakaran dan bincangkan bagaimana subjek dan tema tersebut diterjemahkan dari sudut aplikasi media.

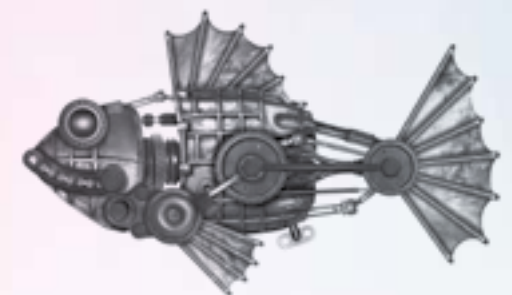
Contoh gabungan kategori dan hasil karya:

Tumbuhan + Gothic



Contengan pen atas kertas

Hidupan Laut + Steampunk



Gosokan pensel atas kertas

IMBAS SINI



Gaya seni *gothic* dan *steampunk* muncul daripada pemerhatian budaya dan estetik zaman-zaman terdahulu.

Kemudiannya dikembangkan dalam konteks fantasi dengan ciri-ciri tertentu.

Sebagai contoh, *steampunk* adalah satu gabungan zaman silam dan imaginasi fantasi yang diilhamkan dari era Victoria British. Imbas di sini untuk mengetahui maklumat yang lebih lanjut.

Aplikasi Digital

Tujuan

Mengaplikasikan media digital sebagai alat bantu kepada proses merancang dan menghasilkan lakaran awal karya.

Langkah-langkah

1. Murid diminta mencari imej-imej *subject matter* mengikut tema pilihan masing-masing sebanyak tiga hingga lima keping. Imej-imej ini boleh didapati menerusi carian Internet atau imej dari majalah yang harus diimbas menggunakan *scanner*.
2. Murid diminta untuk memanipulasi dan mencipta komposisi baharu daripada imej yang telah dipilih menggunakan perisian *Adobe Photoshop* dengan bimbingan guru.
3. Cetak gambar untuk dijadikan rujukan dalam menghasilkan lukisan yang sebenar.



Pilih tiga hingga lima imej mengikut tema yang ingin dihasilkan. Sekurang-kurangnya satu daripada gambar haruslah dipilih untuk menjadi latar belakang karya.



1

Membuka dokumen baharu: Klik *file > New document* (pilih saiz A4), klik *enter*

1. Tarik (*drag*) imej latar belakang ke dalam layar dan klik.
2. *edit>transform>scale* besarkan atau kecilkan imej berdasarkan saiz paparan.
3. Tarik (*drag*) imej-imej lain ke dalam tetingkap yang sama.
4. Imej-imej ini akan diletakkan di dalam *layer* yang berlainan secara automatik.



2

Pilih *layer* imej yang ingin diedit. (di tetingkap bahagian kanan paparan)

1. Klik *Magic Wand Tool* (di bahagian kiri paparan) dan pilih kawasan yang tidak diperlukan pada imej untuk dipadamkan.
2. Klik butang *delete* pada kekunci komputer.
3. Ulang proses yang sama pada imej-imej yang lain.



3

Ubah suai setiap imej pada *layer* yang berbeza klik *edit>transform* (ataupun *shortcut Ctrl + T*)

1. Antara pilihan manipulasi imej ialah: *Scale, Rotate, Skew, Distort, Perspective, Warp, Flip Horizontal, Flip Vertical*
2. Cuba setiap pilihan ini dengan melihat kemungkinan-kemungkinan yang muncul dari pelbagai komposisi dan susun atur subjek.
3. Setelah mendapat komposisi yang diinginkan, imej akan dicetak sebagai rujukan.



4

Dengan menggunakan gambar rujukan, hasilkan semula lakaran di atas kertas menggunakan media dan teknik yang bersesuaian.

Pelajar juga boleh mengimprovisasikan imej rujukan yang telah dicetak ke dalam lakaran masing-masing mengikut gaya yang diinginkan.

Contoh lakaran semula dalam gaya sains fiksi

INFO SENI



Murid boleh mencuba dan bereksperimentasi dengan bebas menggunakan media digital. Tukarkan imej-imej pilihan bersama rakan untuk meneroka potensi-potensi lain yang aneh dan tidak terjangka dalam menjalankan aktiviti ini.

Penggunaan media digital telah menyenangkan proses perkembangan idea dan menggalakkan eksperimentasi yang berterusan bagi kebanyakan pelukis kontemporari.



AKTIVITI

Tujuan

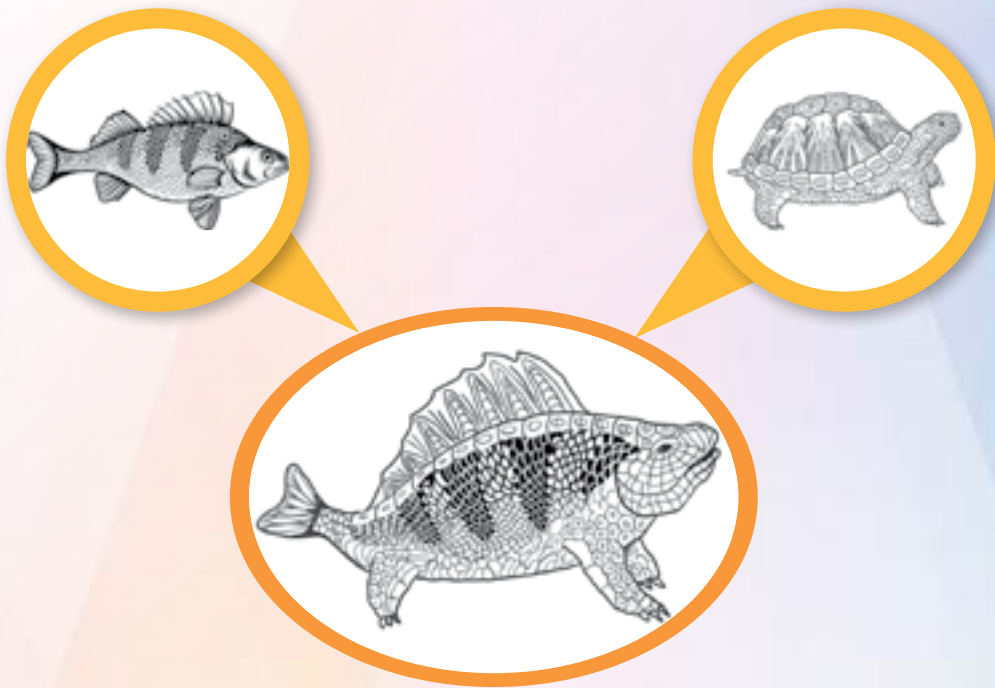
Menjalankan kaedah berimajinasi berdasarkan improvisasi.

Alat dan bahan

Pelbagai peralatan melukis media kering.

Langkah-langkah

1. Perhatikan proses yang berlaku pada Rajah A dan bincangkan bagaimana transformasi itu berlaku.
2. Perhatikan ruang kosong pada Rajah B. Bayangkan proses metamorfosis yang berlaku. Hasilkan lakaran idea anda sendiri pada kertas lain.
3. Hasilkan semua proses metamorfosis dalam Rajah C dalam kertas yang lain mengikut imajinasi sendiri. Subjek tidak terhad kepada haiwan sahaja. Gunakan kreativiti anda!
4. Pastikan hasil nukilan anda dihasilkan dengan beretika dan tidak melanggar sensitiviti mana-mana pihak.
5. Kongsikan dan bincangkan hasil lakaran anda di dalam kelas.



Rajah A

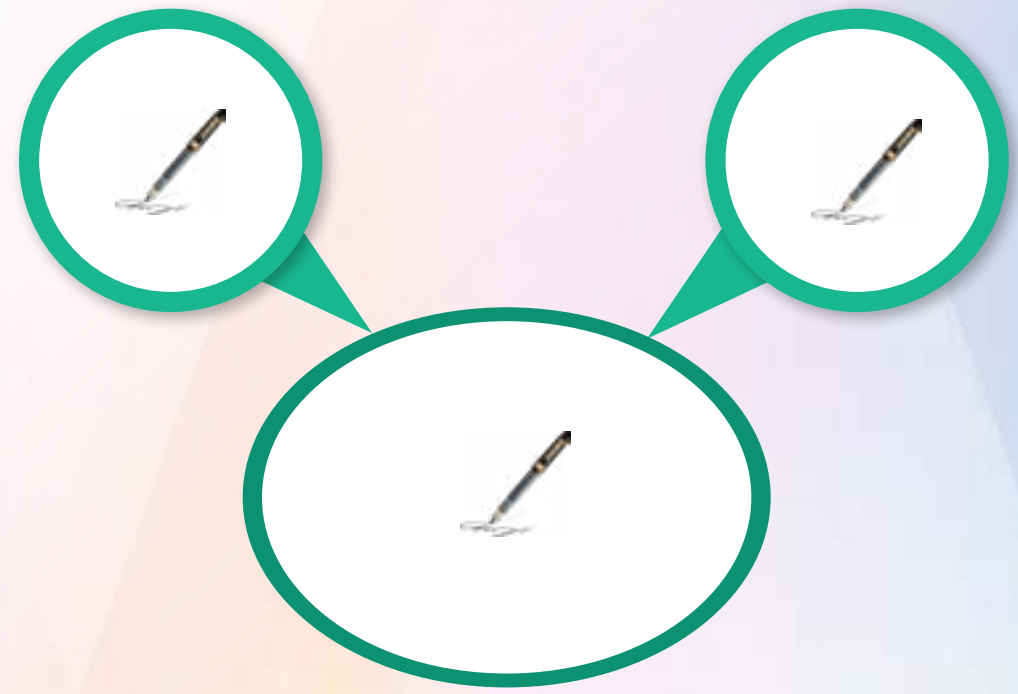
INFO SENI



Karya cetakan oleh artis seni cetak Juhari Said ini bertajuk *Katak hendak jadi lembu* dan dihasilkan pada tahun 1997. Karya cetakan kayu ini diinspirasi dari peribahasa Melayu 'Katak hendak jadi lembu' dan telah divisualkan dengan cara yang sangat imaginatif serta teknik penghasilan yang memerlukan disiplin yang tinggi. Karya ini juga selalu dirujuk dan diinterpretasikan semula oleh pelukis-pelukis kontemporari yang lain.



Rajah B



Rajah C



NOTA GURU

Menerusi aktiviti ini, murid dapat meneroka *subject matter* dan juga bereksperimentasi dengan kemungkinan-kemungkinan baharu dalam menghasilkan rekaan karakter. Melalui perkongsian karya juga, murid dapat membanding beza pelbagai media dan teknik yang boleh digunakan untuk menghasilkan lakaran-lakaran yang baik.

3.3

EKSPRESI KREATIF

STANDARD PEMBELAJARAN

- 3.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi berdasarkan:
- kadar banding (*proportion*)
 - pencahayaan (*value*)
 - perincian (*detail*)
 - gaya (*style*)
- 3.3.2 Menghasilkan karya lukisan imaginasi atau fantasi dengan menekankan aspek formalistik dan kemas pada karya.
- 3.3.3 Mempersembahkan hasil karya lukisan imaginasi atau fantasi dengan menampilkan gaya dan identiti sendiri.



KATA KUNCI

- Kontras
- Realisme
- Naratif

Penguasaan dalam menghasilkan lukisan imaginasi dan fantasi memberi peluang untuk pelukis meneroka dunia visual dengan lebih luas. Kemampuan ini juga membuka peluang yang lebih besar untuk pelukis menembusi bidang-bidang lain yang berkaitan, antaranya filem dan animasi sebagai pelukis konsep, pereka watak (*character designer*), pelukis ilustrasi buku kanak-kanak dan banyak lagi. Antara nama besar dalam bidang ini antaranya ialah Nizam Razak (Monsta Studio), John Lasseter (Pixar) dan Hayao Miyazaki (Ghibli Studio).



Daud Rahim, *Skeleton Warboy*, 2016, Pensel warna atas kanvas, 122 cm × 148 cm

3.3.1 MENJANA IDEA DALAM PROSES PENGHASILAN KARYA LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI BERDASARKAN KADAR BANDING, PENCAHAYAAN, PERINCIAN, DAN GAYA

Idea yang baik terhasil daripada pemerhatian dan pemikiran yang kritis. Antara aktiviti yang menyumbang kepada pemikiran kreatif ini ialah pembacaan dan penelitian daripada buku serta observasi filem-filem sains fiksi, fantasi dan misteri. Budaya popular juga banyak menyumbang idea kepada penghasilan lukisan imaginasi dan fantasi. Antaranya seperti komik, novel grafik, animasi, dan juga poster digital.

Selain itu, sesetengah pelukis juga mencari sumber-sumber alternatif seperti pengalaman peribadi, teks-teks lama, kisah mitos tempatan atau penulisan seperti puisi dan syair sebagai inspirasi. Kesemua sumber ini kemudiannya akan dikembangkan secara teknikal melalui lakaran, refleksi dan juga eksperimentasi.

Penentuan Idea Menggunakan Elemen dan Prinsip Seni

Bagi menghasilkan hasil karya yang baik secara visual, idea boleh diterjemahkan dengan strategi pengolahan elemen dan prinsip seni. Contohnya penggunaan kadar banding, pencahayaan, perincian dan juga gaya.

KADAR BANDING

- Menghasilkan kesan skala yang besar dengan memberikan perbezaan ketara di antara persekitaran dan watak utama.
- Menghasilkan titik pandangan atau POV (*Point of View*) yang menarik dalam komposisi. Memberi variasi saiz kepada watak utama.

Contoh IDEA

Menghasilkan karya bertemakan Pengembaraan Sains Fiksi yang memaparkan pengembaraan di dalam gua bawah tanah bersama sebuah robot.

PERINCIAN

- Mewujudkan kesan jalinan yang baik melalui perincian.
- Menghasilkan variasi perincian pada permukaan gua dan karakteristik watak utama.
- Gua: Kasar, stalaktit dan stalagmit, berlubang.
- Robot: Licin berkilat, garisan-garisan dan perincian futuristik.

PENCAHAYAAN

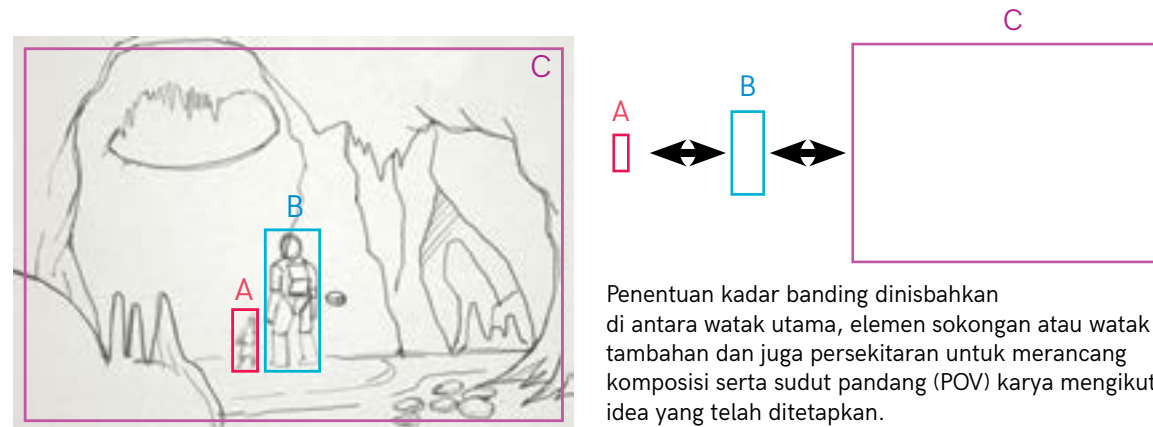
- Menghasilkan pencahayaan berfokus untuk menghasilkan kontras yang baik dalam karya.
- Menghasilkan jalur cahaya untuk kesan dramatik.
- Menimbulkan kesan cahaya dan bayang kepada persekitaran dan juga watak utama.

GAYA

- Menggunakan gaya realisme untuk menekankan unsur realistik muka bumi.
- Struktur gua yang realistik.
- Menggunakan teknik dan gaya *chiaroscuro* untuk memberi kesan dramatik kegelapan gua dan juga cahaya yang menembusinya.

Kadar Banding

Pemahaman mengenai kadar banding dapat menentukan komposisi keseluruhan dalam karya yang ingin dihasilkan. Ruang, skala dan atmosfera mampu diciptakan untuk menyokong penceritaan dalam karya.



Penentuan kadar banding dinisbahkan di antara watak utama, elemen sokongan atau watak tambahan dan juga persekitaran untuk merancang komposisi serta sudut pandang (POV) karya mengikut idea yang telah ditetapkan.

Kadar banding tidak semestinya mengikut nisbah ukuran sebenar seperti dunia nyata. Hal ini demikian kerana banyak elemen yang diubah dan diimprovisasikan untuk memberi impak kepada idea dan konsep.



Titik pandangan atau POV yang berbeza boleh diolah untuk memberi kesan kepada skala dan ruang. Sesetengah lukisan imaginasi dan fantasi memfokuskan landskap selain watak-watak utama.



INFO SENI



Banyak karya dalam pelbagai medium menggunakan konsep perbezaan skala untuk menggambarkan dunia yang baharu, aneh dan fantastik. Antara yang terkenal ialah *Gulliver's Travel*, *Alice in Wonderland*, siri animasi Jepun *Ultraman*, dan filem *Marvel* berjudul *Ant-Man*.

Pencahayaan

Pencahayaan yang baik dapat memberikan kefahaman visual berkaitan bentuk, susun atur serta sifat permukaan subjek yang dilukis. Pencahayaan juga mampu memberi kesan dramatik kepada sesebuah lukisan sekaligus menambah nilai penceritaan sesebuah karya.

Pemerhatian terhadap cahaya dan bayang daripada gambar boleh melatih pelukis untuk menghasilkan pencahayaan bentuk-bentuk yang realistik. Dalam konteks lukisan imaginasi dan fantasi, teknik pencahayaan yang realistik perlu dikuasai untuk menghasilkan imej-imej fantasi yang meyakinkan.

Contoh pemerhatian pencahayaan daripada gambar



Kenal pasti sumber cahaya untuk mendapat kefahaman mengenai penyebaran cahaya.

Jalinan berbatu di atas permukaan dinding gua yang dibentuk oleh cahaya dan bayang.

Jalur cahaya menambahkan kesan dramatik dan menimbulkan emosi dalam sesebuah persekitaran.

Bahagian paling gelap memberi gambaran bayang dan ruang-ruang yang terselindung seperti gua dan lubang.

Tompokan-tompokan cahaya memberi kontras kepada permukaan yang gelap.



Contoh keseimbangan cahaya dan bayang dengan kontras yang dramatik dalam sesebuah komposisi.

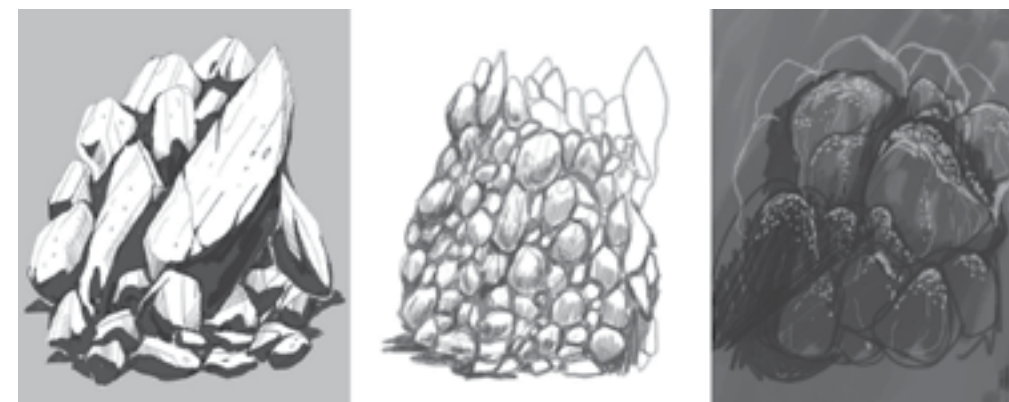


Karya yang menggunakan arang ataupun pensel, pemadam boleh digunakan sebagai alat untuk menghasilkan kesan cahaya pada permukaan gelap. Kesan pemadaman yang terkawal boleh menghasilkan variasi ton cahaya.

Perincian

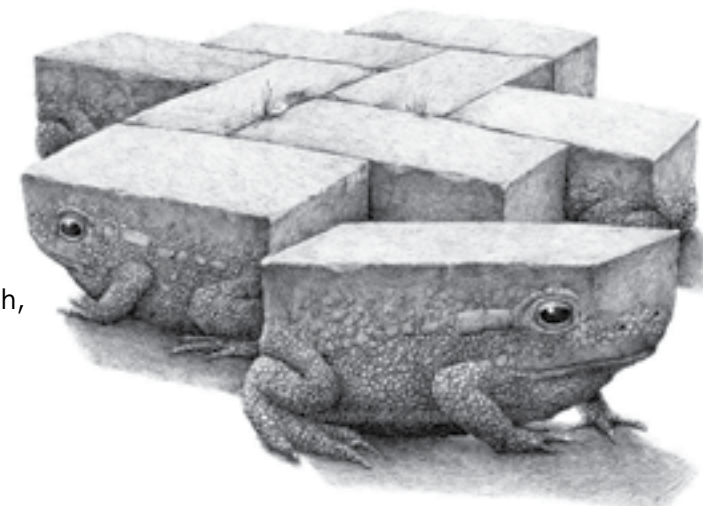
Bagi menghasilkan sesebuah lukisan, perincian mampu memberi karakteristik kepada subjek yang dilukis. Kemahiran ini mampu menggambarkan perasaan-perasaan tertentu dalam menghasilkan suasana visual yang dikehendaki.

Garisan, jalinan dan lorekan adalah antara teknik perincian yang biasa digunakan dalam menghasilkan nilai ton, kontras dan bentuk. Pemilihan media dan aplikasi teknik yang baik akan membantu dalam penghasilan perincian yang diinginkan.



Rajah 3.3 Contoh perincian yang menggambarkan permukaan berbatu

Pelbagai media dan teknik boleh diaplikasikan untuk menghasilkan perincian. Perincian ialah satu daripada faktor penting yang menghidupkan watak dan persekitaran yang dicipta. Seperti karya lukisan di sebelah, pelukis telah menggunakan perincian dalam membentuk jalinan yang menyatukan imej *hybrid* antara katak dan batu.



Redmer Hoekstra, *Redmer Hoekstra Art*, 2013, Pensel atas kertas, Foto dari imej kompilasi digital



TAHUKAH ANDA?



Konsep *hybrid* boleh dikaitkan dengan pencitraan karakter dari campuran *subject matter* yang berbeza. Sebagai contoh, karakter bernama Anubis yang sering muncul dalam seni Mesir Purba menggambarkan manusia berkepala serigala sebagai representasi kepercayaan orang Mesir Kuno, manakala watak *hybrid* seperti Hanuman Ikan dapat dijumpai dalam persembahan wayang kulit tradisional. Sesetengah seniman kontemporari juga bereksperimentasi dengan gabungan objek-objek tertentu untuk menghasilkan imej *hybrid*. Walau bagaimanapun, penerokaan imaginasi ini haruslah bersandar pada nilai dan etika yang baik.

Gaya

Gaya merangkumi pelbagai pendekatan elemen visual seperti teknik, pemilihan *subject matter*, cara olahan objek kajian, komposisi dan sebagainya. Selalunya gaya seseorang pelukis dapat dikesan dengan melihat persamaan dalam beberapa karyanya.

Gaya ialah penampilan visual sesebuah lukisan yang dikaitkan dengan kumpulan lukisan-lukisan lain yang mempunyai ciri-ciri yang sama. Lukisan imaginasi dan fantasi ialah satu pelantar yang baik untuk meneroka gaya. Kebebasan memilih dan mengolah media, teknik, *subject matter* serta konsep membuka peluang untuk seseorang pelukis mencipta gaya yang tersendiri sebagai satu identiti.



Rajah 3.4 Lukisan dengan gaya ilustrasi grafik pop menggunakan pen dan pen penanda berwarna. Imej-imej *monster* ini digayakan dengan bentuk comel dan warna-warna yang terang. Sumber daripada buku lakar pelukis Kupeh Rodriguez.



Gaya ilustrasi dengan garisan spontan memberi kesan seperti seni naif namun mempunyai perincian yang menarik. Gaya ini dapat dikaitkan dengan penceritaan berkaitan imaginasi zaman kanak-kanak.



TAHUKAH ANDA?

Gaya menyumbang kepada penghasilan *mood* dalam karya. Suasana seperti kesedihan, keseronokan ataupun humor boleh diterjemahkan dengan baik melalui aplikasi gaya yang betul.



Pelukis Haslin Ismail gemar bermain dengan eksperimentasi bentuk menggunakan pelbagai media. Konsep-konsep biologikal seperti mutasi dan bahagian-bahagian tubuh badan sering menjadi subjek dalam lukisan beliau.

Beliau menggunakan pendekatan gaya Surealisme dalam kemas realistik untuk menggambarkan imaginasi dan ekspresi beliau berkaitan pengalaman, mimpi dan kehidupan.

Haslin Ismail
Shapes and Shadows
2013
Pensel atas kertas
30 cm x 46 cm

AKTIVITI

Eksperimentasi

Tujuan

Mengeksplorasi potensi dan ciri-ciri perincian dalam meneroka gaya dan identiti tersendiri.

Alat dan bahan

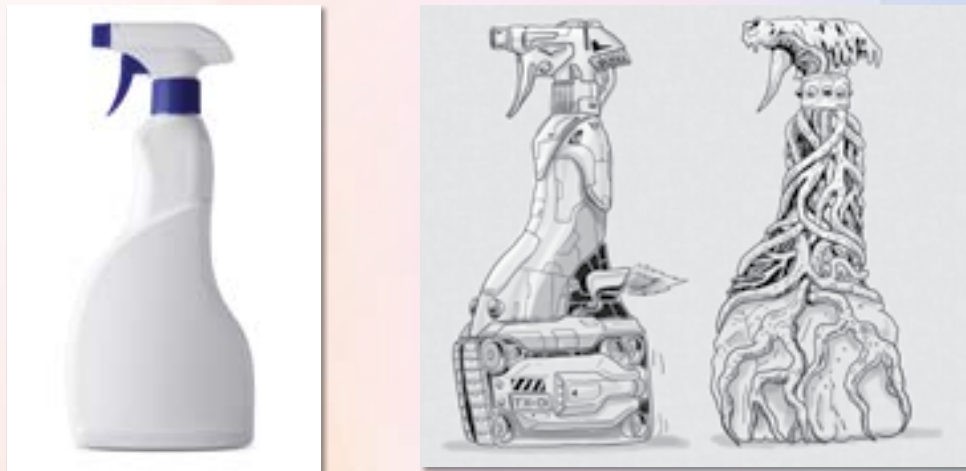
Satu bahan pilihan tersendiri. Bahan ini terbuka kepada apa-apa sahaja tetapi mempunyai bentuk dan karakteristik yang signifikan.

Contoh: Botol plastik, kasut, buah nanas, teko dan lain-lain.

Langkah-langkah

Murid mengenal pasti bentuk dan kelebihan bahan pilihan masing-masing.

1. Murid dikehendaki mengolah subjek masing-masing dengan menghasilkan lukisan dengan perincian yang berbeza (lihat contoh di bawah).
2. Murid kemudiannya perlu membentangkan karya di dalam kelas dengan memberi fokus kepada:
 - (a) Bagaimana perincian tersebut memberi kesan yang berbeza kepada objek asal?
 - (b) Bagaimana perincian tersebut boleh diaplikasikan ke dalam karya?
 - (c) Bagaimana perincian tersebut boleh menyumbang kepada gaya dan identiti?



Rajah 3.5 Contoh subjek yang telah diolah menggunakan perincian yang berbeza

NOTA GURU

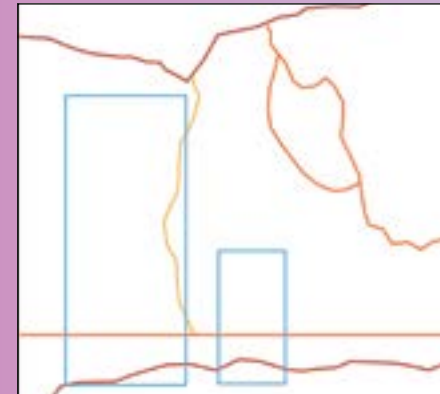
Guru perlu membimbing murid untuk mengumpul bahan berkaitan, seterusnya menggalakkan mereka untuk berkongsi pemahaman mereka mengenai karya lukisan yang telah diolah. Latihan ini membantu murid memahami konsep menghasilkan perincian yang berbeza. Latihan ini juga ialah satu daripada pengenalan kepada pembinaan gaya dan identiti sendiri.



3.3.2 MENGHASILKAN KARYA LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI DENGAN MENEKANKAN ASPEK FORMALISTIK DAN KEMASAN PADA KARYA

Proses penghasilan karya lukisan dibuat dengan menitikberatkan aspek formalistik dan kemas pada karya. Aspek ini wajar dirancang untuk membantu visualisasi dalam proses penghasilan karya.

1



Komposisi dan Pembahagian Ruang

- Mengenal pasti kedudukan aras mata ataupun garis horizontal.
- Membahagikan ruang dengan seimbang mengikut idea yang telah ditetapkan.
- Mengenal pasti titik fokus karya.
- Menilai susun atur keseluruhan mengikut tertib yang sesuai. Contohnya, kedudukan latar hadapan, latar tengah dan latar belakang.

2



Melakar Kontur Asas Subjek dan Persekitaran

- Menghasilkan garisan yang memberi definisi kepada bentuk asas.
- Menambah perincian asas yang memberi karakteristik kepada subjek.
- Menyemak semula pembahagian ruang, saiz dan kadar banding seperti yang telah dirancang.

3



Menghasilkan Lakaran yang Lebih Terperinci

- Menambahkan perincian yang lebih spesifik pada lakaran terutamanya pada subjek-subjek utama.
- Memperkemas garisan-garisan pada watak utama dan juga garisan-garisan tambahan pada latar belakang.
- Penambahan dan improvisasi boleh dilakukan dalam langkah ini berdasarkan kesesuaian ruang.



4

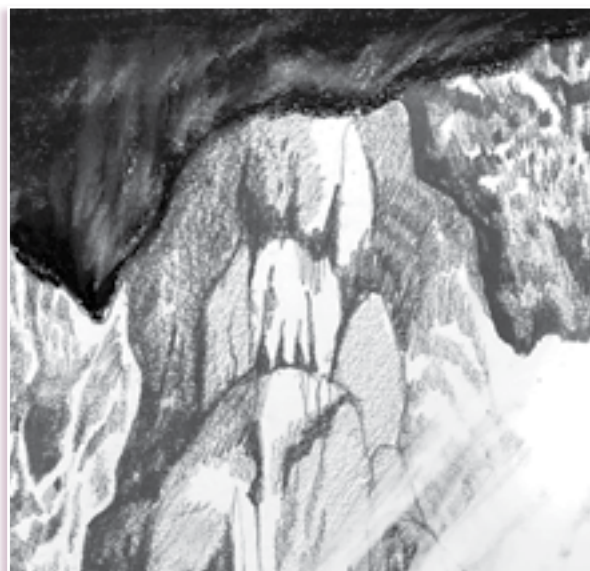
(i) Perancangan Cahaya dan Bayang

- Mengetahui pasti sumber cahaya dan penyebarannya.
- Menandakan kawasan yang perlu digelapkan dan ton yang mungkin terhasil.
- Bergantung kepada idea dan perancangan, kenal pasti ton yang perlu dimasukkan terlebih dahulu.



(ii) Menghasilkan Kontras Cahaya dan Bayang

- Karya yang menekankan unsur dramatik, ton yang gelap boleh dimasukkan terlebih dahulu.
- Menggunakan teknik lorekan dan gosokan arang untuk mendapat hasil yang rata dan kemas.
- Menghasilkan lorekan arang yang terkawal untuk membina kesan tekstur pada permukaan yang lebih cerah.
- Menandakan kesan cahaya menggunakan pemadam.



5

Menghasilkan Perincian Pencahayaan

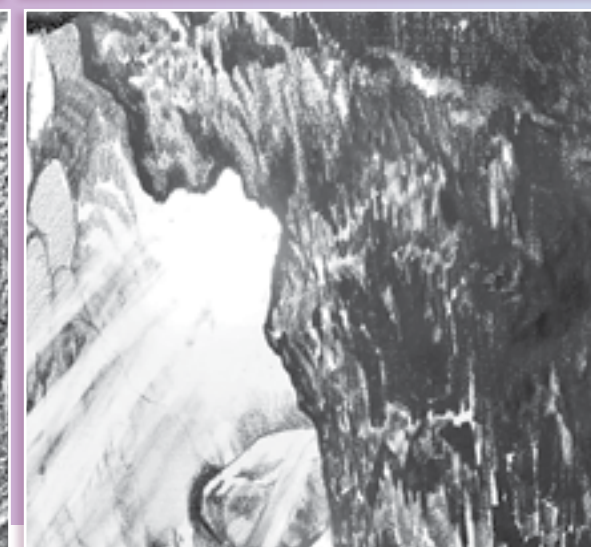
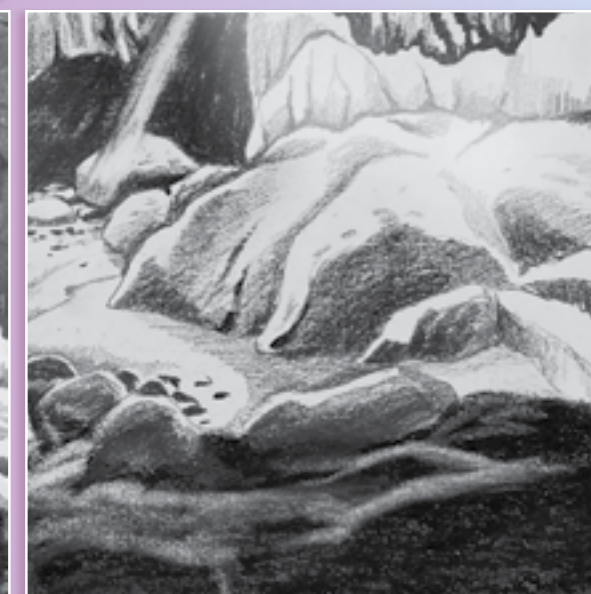
- Memasukkan ton pertengahan di ruang-ruang tengah karya.
- Menghasilkan biasan cahaya pada kawasan yang gelap menggunakan pemadam ataupun pensel putih.
- Menghasilkan perincian tekstur berbatu menggunakan teknik seperti garisan kontur, lorekan dan gosokan.



6

Menghasilkan Perincian pada Persekitaran

- Menambahkan variasi pada ton pertengahan dengan memadam dan menambahkan perincian.
- Menggunakan pemadam untuk menghasilkan jalur-jalur cahaya yang memberi kesan dramatik dan spiritual.
- Memperhalus perincian pada permukaan dan dinding gua seperti kesan cahaya dan bayang pada bentuk-bentuk permukaan.





Menghasilkan Perincian pada Subjek atau Karakter Utama

- Menambah perincian yang sesuai berdasarkan sumber cahaya yang menyinari subjek.
- Menambah perincian menggunakan pemadam atau pensel putih untuk menegaskan karakteristik subjek sebagai titik fokus dalam karya.
- Menambah ton gelap di bahagian yang terlindung daripada cahaya.
- Menambah perincian yang memberi karakteristik kepada subjek. Contohnya, garisan-garisan mekanikal atau corak-corak tertentu.

3.3.3 MEMPERSEMBAHKAN HASIL KARYA LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI DENGAN MENAMPILKAN GAYA DAN IDENTITI SENDIRI

Pelukis sewajarnya boleh mempersembahkan karya secara profesional dengan menjelaskan idea dan konsep yang telah diketengahkan. Selain persembahan karya melalui penerangan formalistik menggunakan elemen dan prinsip seni, topik perbincangan seperti pemilihan subjek, nilai penceritaan dan gaya yang digunakan boleh menjadi aspek-aspek yang penting dalam mempersembahkan sesebuah karya.



Haris Abadi, *Ekspedisi Nusantara*, 2020, Pensel dan arang atas kertas, 29cm x 30cm

IDEA

Karya ini memperlihatkan pahit getir pengembaraan seorang manusia dan robot dalam sebuah gua berbatu. Idea ini dibentuk berdasarkan pemahaman bahawa manusia dan mesin boleh bekerjasama mengharung liku-liku kehidupan. Elemen perbezaan ditunjukkan melalui saiz dan karakteristik robot.

KONSEP

Konsep lukisan bertemakan pengembaraan sains fiksi ini diceritakan melalui gambaran harapan yang diolah menggunakan teknik pencahayaan yang pelbagai. Cahaya digunakan sebagai simbol kepada harapan dalam kegelapan. Aplikasi pemahaman kadar banding yang baik juga membantu menambah kesan dramatik secara visual.



TEMA DAN GAYA

Dalam karya yang bertemakan sains fiksi nusantara ini, kelihatan seorang lelaki yang berbaju Melayu, bersongkok dan bersamping bersama sebuah robot ditepinya. Gabungan subjek tempatan dan juga global ini diletakkan dalam set persekitaran yang bercirikan alam semula jadi (gua berbatu) dan bukannya berlatarbelakang dunia moden atau bandar masa hadapan. Dalam konteks ini, tema pengembaraan terfokus kepada watak manusia yang dibantu oleh sebuah robot, bukan sebaliknya.

Gaya yang dipilih ialah *surreal* dan *realistik*. Gabungan ini memberi impak atmosferik seperti mimpi atau khayalan kepada watak dan persekitarannya. Pendekatan realisme yang digunakan untuk kemasan lukisan membantu audiens dan penghayat untuk menghayati suasana alam sekitar yang cuba dihidupkan melalui penceritaan visual. Dinding gua yang berbatu serta kesan cahaya dan bayang memberikan kesan dramatik kepada karya.

Gaya-gaya seni yang popular di dalam kategori sains fiksi telah dicipta berdasarkan gabungan seni budaya dari era lampau dan juga imaginasi teknologi masa hadapan. Percubaan menggabungkan tema-tema budaya tempatan dengan idea-idea futuristik mampu menjadi salah satu cara untuk membina gaya yang tersendiri, terutamanya dalam genre lukisan imaginasi atau fantasi.

???

TAHUKAH ANDA?

Siri komik Tin Tin hasil karya kartunis Georges Remi atau lebih dikenali sebagai Hergé sangat popular di Eropah pada abad ke-20. Walaupun menggunakan cerita rekaan sepenuhnya, siri komik ini banyak menggunakan latar belakang yang dilukis berdasarkan gambar sebenar yang diambil dari seluruh dunia. Selain itu, Hergé juga merujuk kepada budaya dan karakteristik setempat (pakaian tradisional, bangunan atau wajah) dalam mencipta watak yang sesuai untuk komiknya. Dalam siri pengembaraan ini, Tin Tin telah melawat banyak negara seperti India, Mesir, Tibet, Indonesia dan Peru. Antara lokasi yang pernah dilukis adalah seperti Gurun Sahara, Lautan Atlantik, dan juga permukaan bulan. Siri komik ini telah dialih bahasa kepada lebih 70 bahasa dan telah dijual lebih daripada 200 juta naskah.



AKTIVITI

Eksperimentasi

Tujuan

1. Menghasilkan lukisan imaginasi dan fantasi dengan merujuk kepada gambar landskap sebenar.
2. Memahami struktur lukisan berdasarkan komposisi daripada gambar yang dipilih.
3. Mengolah dan mencipta naratif baharu berdasarkan tema yang dipilih.

Alat dan bahan

Imej landskap atau alam sekitar daripada majalah. Imej dipilih berdasarkan ciri-ciri yang sesuai dengan idea.

Contoh: Landskap laut untuk idea pengembaraan mencari harta karun.

Nota: Murid tidak digalakkan untuk memilih imej lukisan atau ilustrasi yang telah digayakan. Sebaliknya digalakkan memilih gambar persekitaran semula jadi atau situasi biasa untuk tujuan pengayaan semula.

Langkah-langkah

1. Murid diminta untuk memilih satu daripada lima tema berikut:

Mimpi seram

Dunia silam

Aksi futuristik

Khayalan lucu

Pengembaraan mendebarkan



Tema dipilih: Mimpi Seram
Contoh idea: Penaklukan makhluk asing, serangan garuda atau pokok misteri.



Tema dipilih: Aksi Futuristik
Contoh idea: Lumba kereta anti graviti, pertarungan di bandar masa hadapan.



Tema dipilih: Dunia Silam
Contoh idea: Perkampungan puak lanun, pengembaraan ke Gunung Ledang.

SOALAN

1. Bagaimanakah sumber dari dunia sebenar membantu ekspresi imaginasi anda?
2. Apakah kelebihan seseorang pelukis yang mempunyai kemahiran melukis lanskap dalam menghasilkan lukisan imaginasi dan fantasi?

NOTA GURU

Guru membantu murid untuk memilih imej yang mempunyai komposisi dan elemen yang baik. Latihan ini membantu murid memahami kepelbagaian komposisi dalam menghasilkan karya serta meneroka pembinaan gaya dan identiti sendiri.

3.4

SENI DALAM KEHIDUPAN

STANDARD PEMBELAJARAN

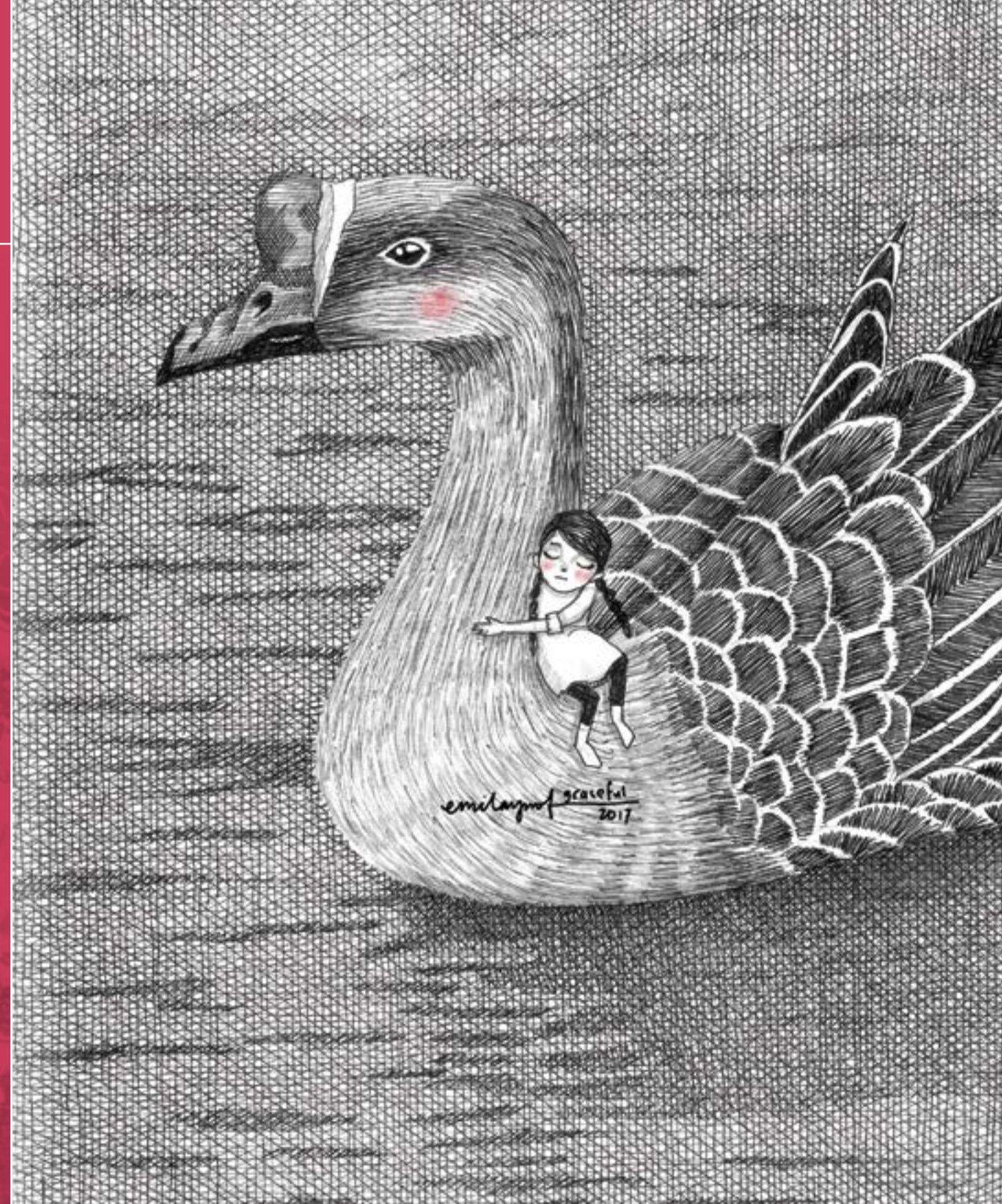
- 3.4.1 Membuat apresiasi hasil karya lukisan imaginasi atau fantasi secara lisan atau bertulis berdasarkan:
- diskripsi
 - analisis
 - interpretasi
 - penilaian
- 3.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan dalam lukisan imaginasi atau fantasi.
- 3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan karya lukisan imaginasi atau fantasi.



KATA KUNCI

- Kritikan Sosial
- *Symbolisme*

Karya seni seperti lukisan imaginasi atau fantasi selalunya mencerminkan pemikiran masyarakat pada zaman tertentu secara tidak langsung. Fenomena ini merupakan suatu dokumentasi visual alternatif tentang hal-hal yang memberi kesan dalam kehidupan masyarakat semasa. Seiring dengan kemajuan teknologi, perkembangan budaya dan masyarakat, seni juga berkembang dalam bentuk yang pelbagai. Selain melukis imejan-imejan dari dunia realiti, pelukis juga memerhati, berfikir dan melukis dengan gaya dan ekspresi mereka sendiri. Lukisan imaginasi dan fantasi dalam sudut pandang yang lebih besar ialah gambaran dunia realiti dan pemikiran yang diekspresikan secara simbolik dan tersirat.



Emila Yusof, *Graceful Goose*, 2017, pen atas kertas

3.4.1 MEMBUAT APRESIASI HASIL KARYA LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI SECARA LISAN ATAU BERTULIS BERDASARKAN DISKRIPSI, ANALISIS, INTERPRETASI DAN PENILAIAN

Apresiasi karya ialah satu kemahiran penting untuk mengkaji sesebuah karya seni visual secara sistematik. Proses ini membantu menghuraikan karya seni baik dari sudut bentuk ataupun makna. Apresiasi karya yang baik mampu memberi pemahaman berkaitan teknik, proses dan juga kisah di sebalik sesebuah karya seni. Dalam masa yang sama, latihan apresiasi karya juga mampu memberi idea berkenaan cara untuk menghasilkan karya yang baik.

DISKRIPSI

Karya di sebelah ialah sebuah lukisan yang telah dilukis oleh Haslin Ismail bertajuk *The Scream 1*.

Karya ini dihasilkan pada tahun 2020 di rumah beliau semasa Perintah Kawalan Pergerakan dilaksanakan oleh kerajaan Malaysia dalam mengawal Pandemik Covid-19.

Lukisan ini menggunakan format vertikal di atas kertas segi empat tepat dengan penggunaan ruang yang maksimum. Lukisan ini dihasilkan sepenuhnya menggunakan media pensel warna berwarna hitam dan merah atas kertas lukisan yang menggambarkan imej siluet figura yang tidak jelas dengan latar belakang sebuah ruang dapur.

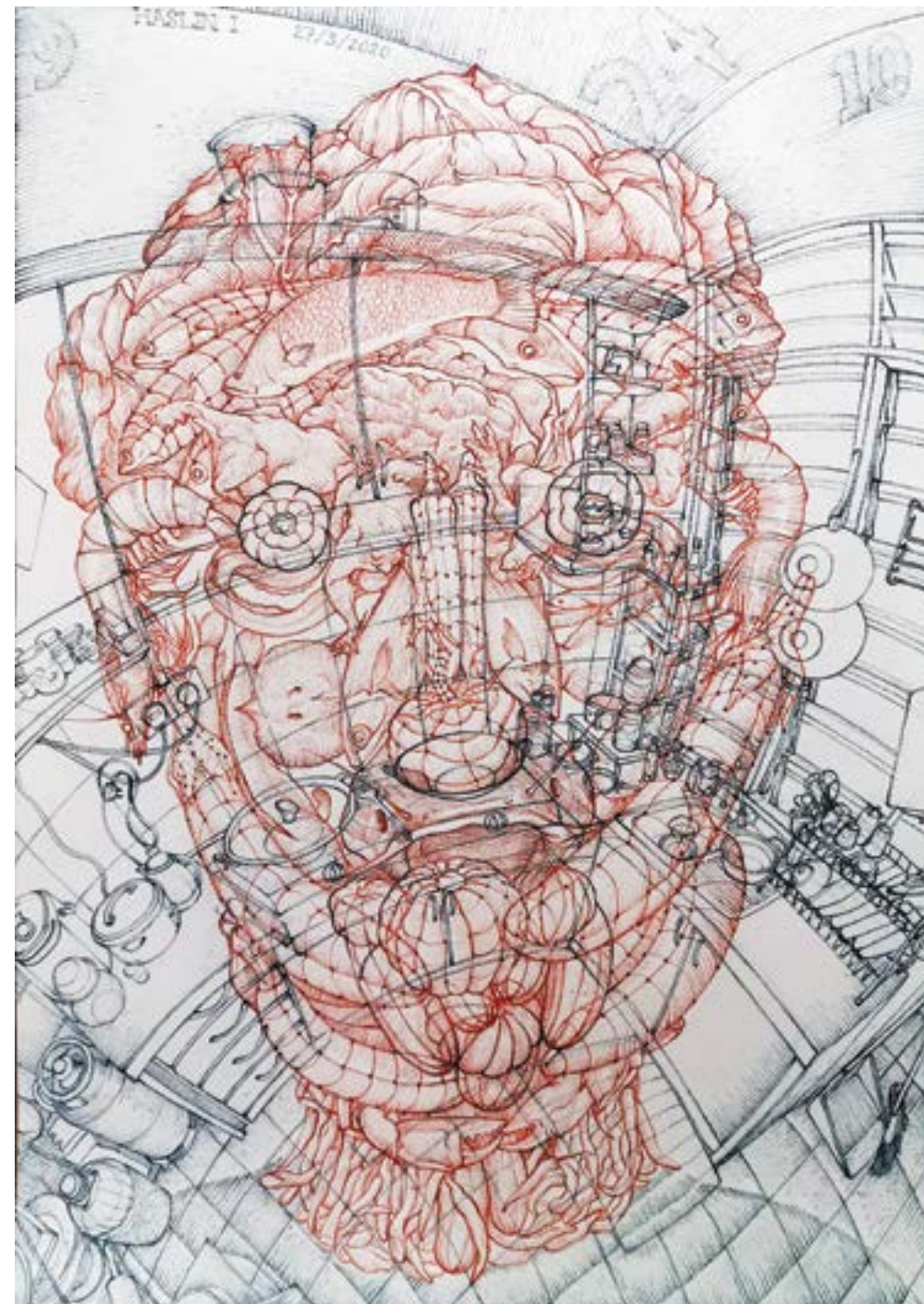
Beberapa imej yang jelas seperti makanan laut dan sayur-sayuran menggunakan pensel warna merah dan objek-objek dalam ruang dapur seperti botol air, tong gas, periuk dan rak pinggan di tepi singki menggunakan pensel warna hitam.

Terdapat banyak garisan yang bertindan dan perincian yang pelbagai menggunakan teknik garisan secara optimum. Selain imej-imej barangan dapur, terdapat juga nombor-nombor dilukis di bahagian atas lukisan bersama tandatangan pelukis.

INFO SENI



Sebelum menganalisis sebuah karya dengan mendalam, adalah penting untuk menghuraikan terlebih dulu hal-hal yang jelas seperti format karya, subjek yang dilukis, objek-objek yang terlihat atau warna-warna yang digunakan. Kesedaran ini membantu proses mengapresiasi karya dengan lebih baik.



Haslin Ismail
The Scream 1
2020

Pensel warna atas kertas
60 cm × 42 cm

ANALISIS

UNSUR SENI

Warna

Walaupun menggunakan dua warna sahaja iaitu hitam dan merah, kesemua elemen diharmonikan menggunakan aplikasi teknik yang sama. Kedua-dua warna berfungsi untuk menghasilkan kontras dan mengasingkan subjek dari latar belakang.

Bentuk

Garis kontur yang terkawal telah mewujudkan bentuk di atas permukaan dua dimensi. Garis terkawal ini menimbulkan kesan bentuk **wireframe** yang bertindan tetapi terancang.

Jalinan

Jalinan terhasil pada pertindanan garis-garis yang berulang. Pelbagai teknik perincian yang dihasilkan menggunakan garis kontur, titikan, lorekan dan garis halus menyumbang kepada kompleksiti jalinan.



PRINSIP REKAAN

Pergerakan

Penggunaan perspektif mata ikan (*fish eye view*) pada latar belakang menghasilkan ruang yang melengkung seakan-akan sfera. Efek ini telah menambahkan kesan pergerakan yang dinamik dalam komposisi lukisan.



Contoh gambar yang diambil menggunakan lensa mata ikan.

INFO SENI



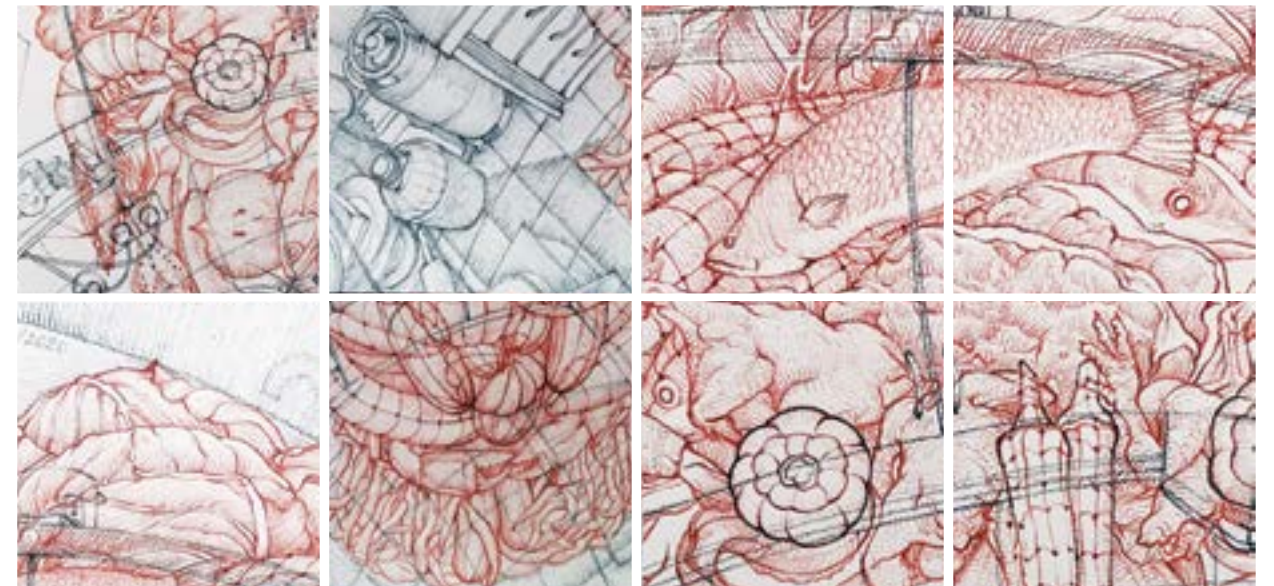
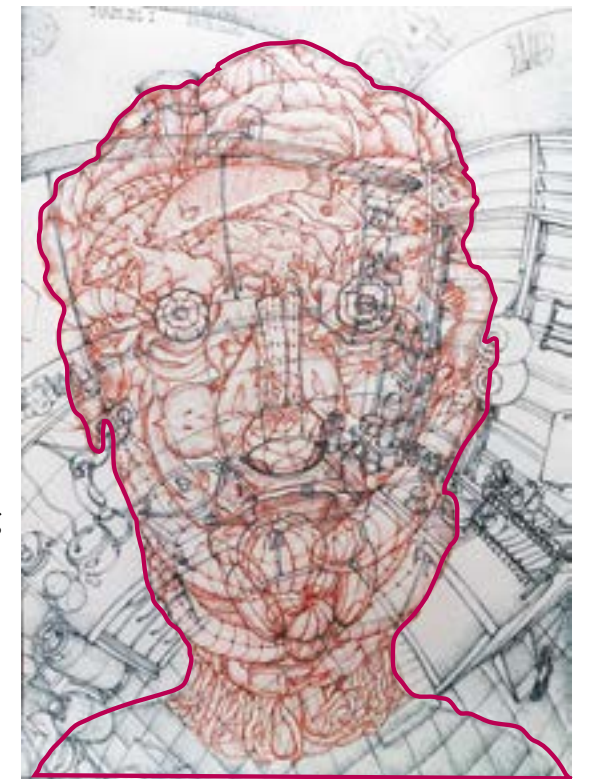
Pengetahuan mengenai sejarah seni membantu dalam proses menganalisis karya seni. Pengetahuan ini menyediakan konteks untuk anda melihat sesebuah karya seni. Hal ini demikian kerana sesetengah gaya seni juga dikaitkan dengan subjek-subjek atau teknik-teknik tertentu yang biasa digunakan.

Kesatuan

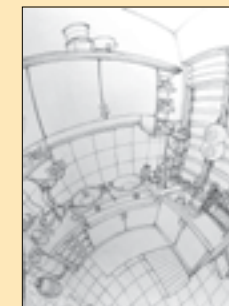
Imej wajah yang dibentuk menggunakan pensel warna merah memenuhi hampir 80 peratus ruang kertas, sekali gus mendominasi lukisan ini. Namun disebabkan pelukis hanya menggunakan garis untuk membentuk figura ini, imej latar belakang masih dapat dilihat menembusi subjek utama yang dominan. Persepsi dan ilusi visual ini memberikan kesan yang menarik kepada lukisan ini.

Perincian

Kekuatan karya ini terletak pada perinciannya yang sangat halus. Imej-imej makanan mentah yang pelbagai disusun dalam komposisi yang sangat padat. Kepadatan garis ini pula diseimbangkan dengan perincian-perincian yang berbeza di antara satu sama lain. Sebagai contoh, sisik ikan siakap yang dilukis satu persatu, sayur-sayuran yang dibentuk menggunakan garis *wireframe* tiga dimensi, serta perkakasan dapur yang dilukis dalam komposisi terancang dan perincian yang halus.



TAHUKAH ANDA?



Sesetengah pelukis gemar berkongsi proses penghasilan karya di media sosial. Perkongsian ini bukan sahaja membuka peluang untuk mempelajari teknik melukis, malah karya yang belum siap sepenuhnya juga boleh dijadikan bahan untuk analisis dan kajian.

Gambar di sebelah menunjukkan latar belakang karya yang masih dalam proses. Imej ini menunjukkan komposisi dan perincian yang mungkin lebih sukar untuk diteliti dalam karya yang telah siap.

Sumber foto: Laman Facebook Haslin Ismail

INTERPRETASI

Imej-imej yang dilukis dalam karya lukisan landskap ini boleh diinterpretasikan seperti berikut:



Persekitaran dapur sebagai suatu set kepada penceritaan berkaitan Perintah Kawalan Pergerakan yang memerlukan rakyat Malaysia untuk berada di rumah. Arahan ini telah mencetuskan keresahan terutamanya berkaitan dengan sumber makanan yang harus disimpan.

Imej ruang dapur yang padat ini telah diolah menggunakan teknik gambaran lensa mata ikan (*fish eye lens*) seolah-olah menggambarkan **paranoia** yang dihadapi oleh rakyat yang terkurung di rumah sendiri.

Subjek bahan-bahan mentah seperti sayur-sayuran, ayam, makanan laut yang membentuk wajah ini memberi gambaran kepada sifat manusia yang dibentuk oleh makanan. Hal ini mungkin suatu representasi kepada frasa-frasa popular berkaitan makanan seperti 'you are what you eat'.

Penggunaan potret wajah sebagai satu subjek yang dominan juga dapat menggambarkan refleksi diri terhadap situasi semasa. Sebagai contoh, terdapat banyak kes yang berkait dengan makanan dan sifat

manusia seperti kes pembelian panik yang terjadi dalam masa Perintah Kawalan Pergerakan.

Secara amnya, lukisan ini adalah suatu refleksi yang bersifat kontemporari dengan merekodkan isu-isu terkini menggunakan ekspresi peribadi. Setiap perincian dalam karya ini dilukis dengan teliti dengan perancangan yang baik untuk menjadikannya sebuah dokumentasi visual yang penting.



Rujukan silang dengan karya-karya pelukis lain dengan tema dan peristiwa yang sama mampu memberi pencerahan dalam menambahkan konteks karya.

Beberapa elemen seperti tema, konsep dan juga subjek boleh diteliti dan dibandingkan untuk mendapatkan data-data tambahan yang sesuai.

Haslin Ismail
Living Room 2
 2020
 Pensel warna atas kertas
 60 cm x 42 cm

PENILAIAN



Formalisme

Penilaian berdasarkan aspek-aspek keindahan dan harmoni (formalistik).

Karya ini ialah sebuah karya yang unik dari sudut teknikal. Penggunaan unsur seni yang minimum dan prinsip seni yang ringkas namun kesemua elemen diadun dengan harmoni secara visual menjadikannya sebuah karya yang unik dan menarik.

Ekspresivisme

Penilaian berdasarkan keupayaan untuk menyampaikan perasaan dan idea.

Konsep ini disampaikan dengan jelas melalui pemilihan objek-objek dan simbol-simbol yang menjadi representasi kepada idea. Konsep ini juga dipersembahkan lagi dengan susunan dan komposisi yang sangat terkawal serta perincian yang halus. Elemen imaginasi atau fantasi diolah daripada situasi sebenar yang berlaku mengikut ekspresi peribadi pelukis.

Instrumentalisme

Penilaian berdasarkan keberkesanan karya sebagai satu wadah atau alat, contohnya dalam konteks suatu institusi, masyarakat dan negara.

Karya ini berjaya menyampaikan sebuah naratif mengenai situasi yang berlaku dalam masyarakat menggunakan ekspresi simbolik. Penggunaan imaginasi memberi satu lapisan maksud yang menuntut pemikiran audiens mengenai isu semasa yang disampaikan.

3.4.2 MENGAMALKAN ETIKA DAN DISIPLIN PENGKARYAAN DALAM LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI

Lukisan imaginasi atau fantasi membuka ruang penerokaan yang bebas dan tidak terbatas. Kebebasan ini menuntut tanggungjawab yang lebih besar daripada genre lain seperti lukisan lanskap atau lukisan alam benda. Etika dan disiplin dalam penghasilan lukisan imaginasi atau fantasi ini merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan serta tanggungjawab sosial.

Kebanyakan pelukis imaginasi atau fantasi menggunakan kreativiti masing-masing untuk mengolah dunia dan situasi sebenar melalui pandangan mereka sendiri. Kelebihan ini membuka ruang untuk mengutarakan idea dalam pelbagai gaya lukisan yang menarik. Elemen-elemen kebudayaan seperti objek-objek warisan kadangkala diberi nafas semula dalam paparan visual dengan tema yang lebih baharu dan segar.



Emila Yusof
Sahabat
2012
Pen atas kertas

Sanuri Z
Pontianak
2015
Pen atas kertas

Sesetengah pelukis pula mempergunakan imaginasi mereka untuk menghasilkan bentuk visual bagi subjek-subjek yang tidak ketara (*intangible*) seperti kepercayaan, nilai kebudayaan, tradisi lisan atau falsafah pemikiran. Sumber ini termasuklah teks lama, puisi, pantun, cerita-cerita lama dari orang tua, ataupun mungkin memori peribadi yang semakin kabur. Kesemua elemen ini diolah, diimajinasikan dan dilukis untuk menzahirkan kisah-kisah yang semakin hilang ditelan zaman. Justeru menjadi satu rekod alternatif kepada catatan sejarah. Malah, sesetengah pelukis melihat mitos-mitos dan cerita tempatan (*folklore*) ini sebagai satu sumber yang asli dan berpotensi besar terutamanya dalam membentuk identiti dan jati diri pelukis untuk bersaing secara global.

Selain bereksperimentasi dengan gaya dan teknik yang baharu, lukisan imaginasi atau fantasi juga membuka peluang untuk pelukis meneroka identiti dan kebudayaan setempat dengan cara yang lebih unik. Imej-imej *hybrid* yang muncul daripada gabungan kebudayaan yang berbeza ini menjadi potensi untuk penghasilan lukisan yang menuntut daya fikir dan apresiasi yang bersifat global.

Kebebasan meneroka dalam genre lukisan ini melatih pelukis untuk menjadi lebih kritis dalam berkarya. Kefahaman mengenai maksud tersirat, simbologi dan tanda-tanda visual telah digunakan dengan bijak dalam karya-karya lukisan imaginasi dan fantasi. Walaupun kadangkala imej yang dihasilkan agak aneh, luar biasa atau menyeramkan, selalunya karya yang dihasilkan bertindak menyampaikan maksud yang positif seperti catatan sejarah, motivasi, nasihat atau teguran.

Berbeza dengan lukisan biasa seperti lukisan figura ataupun landskap, lukisan jenis ini menuntut idea yang lebih konseptual dengan pencitraan bentuk-bentuk visual yang tidak dapat ditiru daripada dunia realiti.

Justeru, adalah menjadi satu tanggungjawab kepada pelukis untuk menggunakan imaginasi dan fantasi untuk tujuan yang positif, baik dalam sudut penghasilan visual dan juga pencitraan makna.



TAHUKAH ANDA?

Terdapat banyak kisah pelukis di seluruh dunia yang telah difilemkan semula. Filem-filem ini memberi pencerahan mengenai gaya hidup, proses, kisah sebenar yang memberi gambaran kepada etika, kehidupan dan cara berfikir seseorang pelukis.



Bayu Utomo Radjikin
Man of War
1990
Lukisan media campuran
120 cm x 98 cm



Perincian daripada lukisan Haslin Ismail berkaitan pandemik yang menyerang Malaysia. Karya bertajuk *Living Room II* ini menggambarkan imej para petugas barisan hadapan seperti polis dan jururawat menjadi bahagian yang penting dalam kehidupan rakyat Malaysia di sepanjang tempoh kuarantin dijalankan.





Zuriati Mohamed Shaari

Andai Tersungkur, Bersandar dan Bangun
2020

Pensel, arang, kopi atas kanvas

Karya-karya oleh Zuriati Mohamed Shaari sering menggunakan imej-imej fantasi dan imaginasi walaupun merujuk kepada kisah-kisah dan isu-isu sebenar. Penggunaan imej-imej yang imaginatif ini membantu memberi lapisan baharu kepada makna yang boleh dibaca daripada lukisan-lukisan beliau.

Sebagai contoh, beliau menggunakan subjek haiwan-haiwan yang hampir pupus seperti gajah dan tapir dengan riak muka yang sedih dalam menyampaikan isu-isu berkaitan alam sekitar dan kerosakan yang dilakukan oleh manusia. Penggunaan subjek simbolik dan juga imaginatif ini membantu memberikan makna-makna baharu daripada sudut pandang yang berbeza.

Karya-karya Zuriati selalunya berkisar mengenai pengutaraan isu-isu masalah sosial dan juga kesedaran mengenai alam sekitar. Pemilihan tema ini menzahirkan peribadi pelukis yang amanah dan bertanggungjawab, walaupun berkarya melalui genre lukisan imaginasi atau fantasi.

Lukisan ialah representasi kepada semangat sesebuah zaman. Lukisan imaginasi atau fantasi menjadi suatu rekod dan dokumentasi mengenai pemikiran dan kebudayaan sesebuah masyarakat dalam bingkai masa tertentu. Lukisan ini juga memberi gambaran mengenai refleksi sosial terhadap isu-isu dan kisah-kisah kontemporari.

Mengapa pelukis memilih subjek tersebut?

Apakah yang cuba disampaikan?

Bagaimana seseorang pelukis merepresentasikan sebuah situasi?

Bilakah karya itu dihasilkan? Apakah kaitan karya dengan waktu tersebut?

Pemilihan kisah-kisah terkini sebagai tema adalah satu contoh yang baik untuk diketengahkan dalam lukisan kerana adalah suatu rakaman peristiwa yang akan menjadi sejarah pada masa akan datang. Selain mengasah kemahiran dan kreativiti visual, pemilihan isu-isu terkini melatih pelukis menjadi seorang manusia yang bertanggungjawab dan juga mempunyai pemikiran kritis.

Sesetengah pelukis menghasilkan karya untuk menzahirkan kefahaman, kepercayaan serta harapan mereka untuk sesuatu yang lebih baik dan indah.

Walau bagaimanapun rupa sesebuah karya lukisan imaginasi atau fantasi yang dihasilkan, perkara yang paling penting bagi pelukis yang beretika adalah untuk menerapkan nilai positif dalam karya mereka agar sama-sama dapat dihargai.

3.4.3 MENGAMALKAN BUDAYA PENDOKUMENAN KARYA LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI

Lukisan imaginasi dan fantasi adalah jenis lukisan yang sangat popular di dalam dan luar negara. Ciri-ciri unik yang menuntut imaginasi yang tinggi dari pelukis menjadikannya suatu genre yang diminati terutamanya oleh pelukis-pelukis muda.

Skop lukisan imaginasi dan fantasi yang sangat luas tidak mengehadkannya berkembang dalam bidang seni visual sahaja. Pengetahuan ini adalah satu kemahiran yang penting dalam bidang-bidang lain seperti penghasilan konsep filem, industri permainan video, pengiklanan dan banyak lagi.

Selain daripada pameran di galeri, muzium atau ruangan seni, lukisan imaginasi atau fantasi juga dikongsikan dalam pelbagai bentuk untuk tujuan simpanan dan dokumentasi. Oleh sebab kebanyakan karya lukisan ini mempunyai banyak ciri yang menarik, seperti watak-watak budaya popular, sains fiksi dan karakter dengan tema-tema yang fantastik, kerap diabadikan dalam bentuk-bentuk lain agar dapat dihargai oleh pelbagai lapisan penonton.

Antara bentuk yang popular adalah seperti cetakan digital, kemeja-T atau pelekat. Malah, selari dengan kemajuan teknologi masa ini, sesetengah pelukis mengabadikan karya-karya mereka dalam Internet sebagai *emoticon*, pelekat virtual, meme, atau animasi *Graphic Interchange Format (GIF)*. Variasi ini telah memberikan nilai tambah yang menjadikan sesuatu produk itu unik dan terkini.

Antara karya lukisan imaginasi atau fantasi yang sering dipamerkan di galeri seni dan mendapat permintaan yang tinggi adalah karya yang mempunyai gaya *Surrealisme*, *Pop-Surrealism* dan juga yang bertemakan kritikan sosial dan budaya.



Persembahan karya lukisan imaginasi dan fantasi dalam pameran seni di galeri.



Pameran seni kontemporari di ruang galeri. Gambar sumber dari Galeri G13, Petaling Jaya.



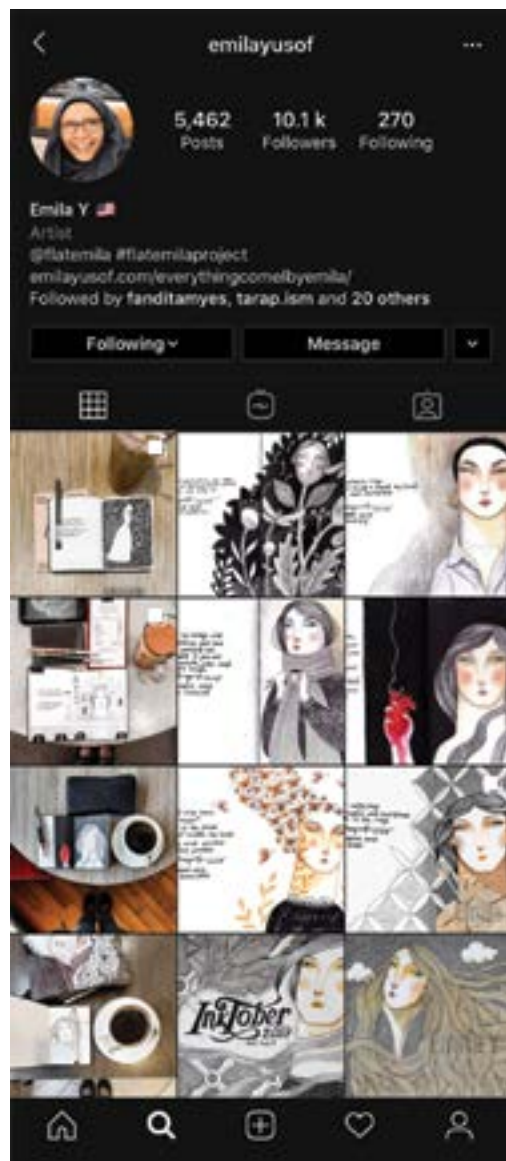
Contoh dokumentasi sendiri atau D.I.Y oleh pelukis Kupeh Rodriguez. Cetakan buku sebenar dengan edisi terhad ini bukan saja dapat dijual, malah dapat disimpan sebagai koleksi peribadi pelukis.

Selain daripada berpameran di galeri sebagai eksposisi dan dokumentasi karya, pelbagai cara dokumentasi dapat dipilih mengikut kesesuaian pelukis. Sesetengah pelukis mendokumenkan karya-karya mereka dalam bentuk digital seperti *e-katalog* atau *e-book*, manakala sesetengah pelukis pula mengambil inisiatif dan memilih untuk mengabadikan himpunan karya mereka dalam bentuk cetakan sebenar. Berbeza dengan dokumentasi digital, karya cetakan sebenar juga mempunyai peminat yang tersendiri apabila menjadi bahan koleksi yang terhad dan bernilai.

Sesetengah pelukis juga menggunakan kelebihan Internet dan media sosial untuk merakam proses-proses karya mereka. Perkongsian dalam talian ini adalah satu bentuk dokumentasi alaf baharu yang bersifat interaktif dan pelbagai fungsi. Selain menyimpan imej-imej karya di dalam talian, pelukis juga berpeluang untuk mendapat maklum balas daripada audiens dalam talian. Perkongsian ini bukan sahaja memberi pendedahan yang baik untuk karier pelukis, malah ilmu-ilmu kesenian juga dapat dikongsi bersama masyarakat dalam hubungan yang lebih dinamik.

Apayang lebih penting dalam proses dokumentasi ini adalah karya-karya dapat dikongsi, dibincangkan dan dijadikan sumber ilmu pengetahuan, dan dalam masa yang sama dijaga sebagai suatu rujukan yang penting pada masa hadapan.

Contoh perkongsian karya-karya lukisan di laman Instagram. Sumber Instagram pelukis Emila Yusof



AKTIVITI

Tujuan

1. Menghasilkan lakaran-lakaran idea daripada isu-isu terkini.
2. Memahami dan mempelajari proses dokumentasi serta tujuannya.
3. Membincangkan hal-hal berkaitan proses, etika dan disiplin dalam penghasilan karya seni.

Langkah-langkah

1. Murid diminta untuk memilih satu isu yang terkini berkaitan berita dalam atau luar negara. Isu ini bebas untuk diambil dari mana-mana sumber yang bersesuaian.
2. Murid diminta untuk menghasilkan 10 lakaran asas idea mengenai isu yang dipilih dalam bentuk lukisan imaginasi atau fantasi.

Contoh lakaran: Simbol, watak, objek, persekitaran dan sebagainya.

Lakaran-lakaran tersebut kemudiannya akan didokumentasi dan disunting menggunakan telefon bimbit dan kemudiannya dimuatnaik ke halaman media sosial masing-masing. Pastikan aplikasi media sosial yang digunakan adalah berasaskan gambar seperti Blog, Instagram ataupun Facebook.

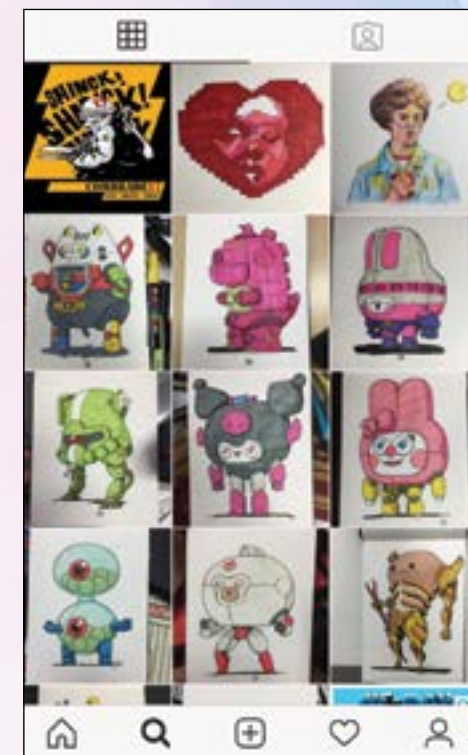
3. Murid diminta untuk membentangkan idea, proses dokumentasi serta berkongsi pautan yang telah dimuatnaik bersama rakan dan guru.

Nota:

1. Murid digalakkan untuk menghasilkan **lakaran** asas dari idea dengan memfokuskan kepada **proses** dan juga **dokumentasi** berbanding menghasilkan lukisan yang siap sepenuhnya.
2. Murid juga digalakkan untuk menghasilkan catatan ringkas mengenai karya mereka dalam media sosial masing-masing.

? SOALAN

1. Bagaimanakah teknologi informasi seperti media sosial dapat membantu memperkukuh etika dan disiplin pelukis?
2. Bagaimanakah teknologi memberi kelebihan kepada proses dokumentasi seni alaf baharu?



NOTA GURU

Guru membantu murid untuk memilih isu-isu terkini yang mampu mencetus idea kepada lukisan imaginasi atau fantasi. Latihan ini membantu murid untuk mengembangkan idea dan berfikir secara kritis. Latihan ini juga dapat membantu pelajar mendokumentasi, berkongsi dan membina jaringan secara dalam talian.

LATIHAN SUMATIF

1. Pilih satu karya daripada pelukis imaginasi atau fantasi kegemaran anda. Kenal pasti dan huraikan unsur seni, prinsip rekaan dan teknik yang terdapat dalam karya tersebut. Jelaskan secara terperinci mengapa anda meminati lukisan tersebut berdasarkan cita rasa anda sendiri.



REFLEKSI

Persepsi Estetik

Membina persepsi estetik melalui rujukan, kajian dan pemerhatian terhadap karya-karya yang dipilih. **Apakah elemen-elemen yang perlu wujud dalam sebuah karya yang baik?**

Aplikasi Seni

Mengaplikasikan kefahaman melalui eksperimentasi dan proses membanding beza. **Bagaimana setiap media, bahan, teknik dan proses menghasilkan variasi kepada karya yang ingin dihasilkan?**

Ekspresi Kreatif

Menghasilkan karya di dalam studio. **Bagaimana untuk mengekspresikan kreativiti melalui penghasilan karya seni? Apa yang ingin disampaikan dalam karya?**

Seni dalam Kehidupan

Mengamalkan tatacara yang baik dalam aktiviti-aktiviti kesenian serta aplikasinya dalam kehidupan. **Apakah nilai-nilai positif yang perlu diamalkan dalam aktiviti kesenian? Bagaimana seni boleh membentuk disiplin dan pemikiran?**

GLOSARI

Asimilasi	- Pemaduan bermacam-macam jenis atau berbagai-bagai unsur menjadi satu, seperti pemaduan unsur-unsur daripada kebudayaan yang berlainan menjadi satu kebudayaan.
Bahasa tubuh	- Cara berkomunikasi melalui gaya duduk.
Eksklusif	- Karya reka yang lebih halus dan indah yang menggambarkan keunikan.
Fantastik	- Khayalan atau sesuatu yang tidak logik atau jauh daripada kenyataan.
Hybrid	- Kacukan, karakter yang bercampur; terdiri dari elemen-elemen yang berbeza.
Hyper realistic	- Kaedah menghasilkan karya lukisan yang sangat teliti, tepat dan menyerupai foto resolusi tinggi.
Hyperrealism	- Aliran yang menghasilkan karya seni visual yang menyerupai foto resolusi tinggi. Terma ini pertama kali digunakan ke atas aliran seni bebas di Amerika Syarikat dan Eropah yang bermula sejak tahun 1970-an.
Improvisasi	- Aktiviti membuat atau melakukan sesuatu yang tidak dirancang sebelumnya, menggunakan apa sahaja yang boleh didapati. Improvisasi dalam seni lukis adalah mengubah lukisan secara spontan ketika sedang dihasilkan.
Karakter	- (Dalam konteks Seni dan Reka bentuk) Karakter adalah watak dalam naratif. Perwatakan itu mungkin sepenuhnya fiksi atau berdasarkan pada kehidupan sebenar atau mungkin dihasilkan sepenuhnya berdasarkan imaginasi.
Kartografi	- Teknik atau seni melukis untuk membuat peta.
Kontemporari	- Pada masa yang sama, semasa atau sesama (dengan seseorang atau sesuatu), pada masa ini.
Kontras	- Kontras adalah perbezaan ton cahaya atau warna yang menjadikan objek dapat dibezakan secara visual dalam lukisan.
Konvensional	- Berdasarkan yang biasa dilakukan atau diamalkan mengikut atau sebagaimana yang ditentukan oleh konvensi.
Kritikan Sosial	- Kritikan sosial (seni) adalah bentuk kritikan visual yang memfokuskan pada masalah sosiologi dalam masyarakat kontemporari, biasanya berkaitan dengan ketidakadilan dan masalah sosial.
Literal	- Harfiah, berasaskan makna sebenar.
Mecha	- (Dalam anime, manga) kenderaan robot berperisai yang besar, biasanya dikawal oleh pemandu dari dalam. Merujuk kepada kata asal <i>mechanism</i> dan <i>mechanical</i> .
Mujarad	- Tidak nampak dan tidak dapat dirasa; abstrak.
Naratif	- Visual yang memberi gambaran mengenai peristiwa yang berkait penceritaan.
Naturalistik	- Gaya lukisan yang merujuk kepada penggambaran objek realistik dalam persekitaran semula jadi.
Paranoia	- (dalam psikologi) gangguan mental yang menyebabkan seseorang mengkhayalkan perkara yang aneh.
Perspektif aerial	- Perspektif yang digambarkan melalui kesan atmosfera terhadap penampilan sesuatu objek.

RUJUKAN

- Perspektif linear - Perspektif yang dihasilkan dengan menggunakan ukuran dan kedudukan relatif sekumpulan objek.
- Realisme - Merujuk pada gerakan seni pertengahan abad kesembilan belas yang dicirikan oleh subjek yang dilukis daripada kehidupan seharian secara naturalistik; namun istilah ini juga digunakan untuk menggambarkan karya seni yang dilukis dengan cara yang hampir realistik seperti fotografi.
- Refleksi - Bayangan, gambaran (dalam cermin, fikiran, dan lain-lain).
- Resolusi - Dari paparan atau gambar atau gambar video menunjukkan sejumlah besar perincian.
- Sains Fiksiyen - Sebuah genre fiksiyen spekulatif yang biasanya berkaitan dengan konsep imaginasi futuristik seperti sains dan teknologi canggih, penerokaan ruang angkasa, merentas masa, dan kehidupan di angkasa.
- Seni naif - Karya yang mempunyai ciri visual yang ringkas, jujur dan sederhana, selalunya dihasilkan oleh pelukis yang tidak terdidik secara formal.
- Shan Shui - Gaya catan tradisional China pada awal abad ke-5 yang menggambarkan pemandangan dan landskap alam semula jadi menggunakan berus dan dakwat.
- Simbologi - (seni visual) pengajian berkenaan penggunaan simbol, terutamanya dengan praktis meletakkan maksud kepada sesuatu bentuk visual.
- Simbolisme - Praktik memberi makna simbolik kepada sesebuah subjek; menggantikan sesuatu yang tidak dapat dilihat dengan representasi visual dan sensual.
- Stroke - (seni visual) kesan yang dihasilkan oleh pergerakan pen, pensel, berus atau alat yang seumpamanya.
- Surrealisme - Satu gerakan budaya yang berkembang di Eropah sekitar tahun 1920 hingga 1950. Terkenal dengan karya seni yang dikaitkan dengan psikologi dan minda bawah sedar manusia.
- Travelog - Karya seni seperti filem, ilustrasi dan sebagainya yang berkaitan dengan pelbagai kisah perjalanan atau pengembaraan.
- Ukiyo-e - Gaya seni dari Jepun yang terkenal pada zaman Edo abad ke-17 hingga ke-19. Pelukis-pelukisnya menghasilkan lukisan, catan dan cetakan kayu yang menggambarkan keindahan seperti kehidupan kota, wanita cantik dan landskap alam semula jadi.
- Urban sketch - Karya yang dihasilkan oleh komuniti global "Urban Sketchers" yang melukis secara spontan di lokasi seperti bandar, pekan dan kampung di seluruh dunia. Komuniti ini bermula dari laman Flickr pada tahun 2007 oleh Gabriel Campanario.
- Wireframe - Model 3 dimensi (atau ilusi 3 dimensi) yang dibentuk berasaskan garisan dan bucu sahaja. Ia tidak mempunyai permukaan, tekstur atau unsur pencahayaan.

- Balai Seni Lukis Negara (2004). *Pameran Retrospektif Lat* (katalog pameran). Kuala Lumpur: Balai Seni Lukis Negara.
- Blumberg, N. (2016). *Landscape Painting*. Diambil daripada <https://www.britannica.com/art/landscape-painting>.
- Cohen, David & Anderson, Scott. (2012). *A Visual Language: Element of Design (2nd Edition)*. Bloomsbury Publishing.
- Faizuan, Mat. (2013). *Imbas Absurd(C)lty: Kemustahilan Dan Bandar Khayalan*. SeniKini, 20, Balai Seni Negara Kuala Lumpur.
- Fiest, P. H. (2006). *Impressionism*, Taschen, Germany.
- Feist, Peter H. (2006). *Impressionist Art 1860 - 1920*. Taschen Gmb.
- Feldman, E. B. (1967). *Art as Image and Idea*, Prentice Hall, Inc Englewood Cliff, New Jersey.
- Fleming, J. and Honour, H. (2009). *A World History of Art, 7th Revised Edition*. Laurence King Publishing, London.
- Francis D.K. Ching & Steven P. Juroszek (2010). *Design Drawing: Second Edition*. John Wiley & Sons, Inc.
- Freeman, John. (2010). *Sci-Fi Art Now*. UK: Collins Design/Harper Collins Pub. Ltd.
- Gurney, James. (2009). *Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist*. Kansas City, MO: Andrews McMeel Pub.
- Hutter, H. (1968). *Drawing: History and Technique*, Thames and Hudson, America.
- Jalaini Abu Hassan (2011). *Bangsawan Kebangsaan* (katalog pameran). New York: Tyler Rollins Fine Art Ltd.
- Jomaithir Johari. (2016). *Lakaran Landskap di Hujung Pena*, Intisari Publisher, Johor Bharu.
- Jomaithir Johari. (2009). *Tips dan Teknik Lakaran*, Intisari Publisher, Johor Bharu.
- Jones, Leslie. (2012). *Drawing Surrealism. Los Angeles County Museum of Art; New York: Prestel Publishing*.
- Mahamood, M. (2004). *Seni Lukis Moden Malaysia Era Perintis Hingga Era Pluralis (1930-1990)*, Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd, Kuala Lumpur.
- Pipes, Alan. (2008). *Foundation of Art & Design (2nd Edition)*. Laurence King Publishing Ltd
- Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone & Cayton. (2013). *Art Fundamentals: Theory and Practice (12th Edition)*, Mc Graw Hill.
- Osborne, H. (1970). *The Oxford Companion to Art*. Clarendon P.
- Tan, N. H. and Chia, S. (2010). 'New' Rock Art from Guan Tambun, Perak, Malaysia. *Rock Art Research: The Journal of the Australian Rock Art Research Association (AURA)*, 27(1), 9-18. <https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=153108106442650;res=IELAPA>.

INDEKS

A

asimilasi 48

B

bahasa tubuh 23

E

Eksklusif 108

Ekspressionisme 29, 55, 66

F

fantastik 124, 155, 179

Fantastik 122

Formalisme 55, 113, 175

G

genre 133, 134, 144, 166, 176, 177, 178, 179

Gothic 127, 128, 135, 147

H

hybrid 157, 177

Hyperrealism 28

hyper realistic 28, 30

I

imitasi 35, 64, 65, 70, 74, 97, 106, 115, 119

Improvisasi 138

K

karakter 14, 52, 125, 127, 128, 132, 138, 145, 146, 151, 157, 179

kontemporari 3, 5, 6, 20, 22, 30, 60, 119, 149, 150, 157, 174, 178, 179

Kontras 152, 162

Konvensional 137

Kritikan Sosial 29, 168, 179

L

Literal 70, 75

M

mecha 144

monokromatik 51, 97, 101, 104, 106

N

naif 28, 127, 158

Naratif 135, 152

Naturalistik 62

P

pamflet 137

paranoia 174

perspektif aerial 24, 68, 83, 96, 98, 101, 111, 131

perspektif linear 10, 64, 65, 83, 98

Plein air 91

Post-Impresionisme 9, 63, 74

pyrography 20

R

Realisme 30, 62, 70, 74, 152

refleksi 24, 59, 68, 108, 109, 115, 120, 154, 174, 178

resolusi 40, 58

S

Sains Fiksyen 122, 144, 154

Seni naif 28, 137, 158

Shan Shui 74

Simbolisme 168

Simbologi 177

steampunk 147

Stroke 9, 52, 110, 115

subject matter 14, 15, 27, 34, 36, 39, 40, 41, 56, 62, 67, 71, 73, 75, 89, 112, 118, 122, 126,

129, 134, 147, 148, 151, 157, 158

Surrealisme 6, 29, 74, 122, 131, 159, 179

U

Ukiyo-e 74

urban sketch 117

W

wireframe 172, 173

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			



RM25.50

ISBN 978-967-2448-76-1



9 789672 448761

FT505008