

**KAJIAN RUPA DAN BENTUK SENI ILUSTRASI
SEBAGAI GAYA ILUSTRASI MELALUI
MANIFESTASI IKON MALAYSIA
DALAM PENGHASILAN
CATAN**

**WAN NUR NASIHA BINTI WAN AMRI
C17A0384**

UNIVERSITI

MALAYSIA

UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

KELANTAN

2021



**KAJIAN RUPA DAN BENTUK SENI ILUSTRASI
SEBAGAI GAYA ILUSTRASI MELALUI MANIFESTASI
IKON MALAYSIA DALAM PENGHASILAN
CATAN.**

WAN NUR NASIHA BINTI WAN AMRI

C17A0384

Tesis ini dikemukakan untuk memenuhi sebahagian daripada syarat
penganugerahan Ijazah Sarjana Muda Teknologi Kreatif Dengan
Kepujian

FAKULTI TEKNOLOGI KREATIF DAN WARISAN

UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

2021

PERAKUAN TESIS

Saya akui karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

Tandatangan

Nama pelajar : WAN NUR NASIHA BINTI WAN AMRI

No Matriks : C17A0384

Tarikh : 02 JULAI 2021

Disahkan oleh:

Tandatangan Penyelia

Nama Penyelia:

Cop :

Tarikh :

PENGHARGAAN

Alhamdulillah dan setinggi kesyukuran dipanjatkan ke hadrat Illahi kerana di atas kurniaan dan rahmat dariNya, akhirnya dapat saya sempurnakan tesis tentang kajian yang bertema seni ilustrasi dalam gaya ilustrasi melalui manifestasi ikon Malaysia. Sepanjang menyiapkan naskah ilmu ini, terlalu banyak rintangan dan cabaran terkadang melemahkan dan tidak kurang juga mematahkan semangat dan hanya kepadaNya meminta dan tempat mengadu.

Ribuan terima kasih saya ucapkan kepada penyelia iaitu Dr Yuhanis Bin Ibrahim dan Encik Haris Abadi Bin Abdul Rahim yang memberi nasihat dari segi tidak jemu memberi bantuan, bimbingan, tunjuk ajar dan semangat sepanjang untuk menyiapkan kajian ini. Beliau banyak memberi dorongan dari segi masa terluang dan kata semangat untuk melaksanakan kajian ini jayanya.

Ucapan terima kasih juga saya tujukan kepada kedua ibubapa saya iaitu Wan Amri Bin Wan Mohamad dan Ilaiza Binti Ibrahim, adik-beradik dan sahabat handai atas kerjasama serta sokongan yang diberikan. Akhir kata, sekalung terima kasih buat semua yang terlibat sama ada secara langsung mahupun tidak langsung dalam membantu menjayakan kajian tindakan ini.

ISI KANDUNGAN

KANDUNGAN	MUKASURAT
PERAKUAN	III
PENGHARGAAN	IV
JADUAL KANDUNGAN	V
SENARAI JADUAL	IX
SENARAI RAJAH	X
ABSTRAK	XIV
ABSTRACT	XV
BAB 1 PENGENALAN	16-17
1.1 Latar Belakang Kajian	18
1.2 Permasalahan Kajian	19-20
1.3 Objektif Kajian	21
1.4 Persoalan Kajian	21
1.5 Pernyataan Artis	22-24

BAB 2 KAJIAN LITERASI

2.1	Sejarah Seni Digital	25-29
2.2	Kategori Seni Digital	
2.2.1	Vector Art	30
2.2.2	WPAP Art	31
2.2.3	Line Art	31-32
2.2.4	Low Poly Art	32-33
2.2.5	Flat Design	33
2.2.6	Typhography	34
2.2.7	Seni Manipulasi	34-35
2.2.8	Seni Ilustrasi	35-36
2.2.9	Siluet	36-37
2.3	Seni Digital Dalam Multimedia	38-39
2.4	Seni Digital Dalam Rekaan Grafik	
2.4.1	Adobe Illustrator	40
2.4.2	Adobe Indesign	41
2.4.3	Corel Draw	41
2.4.4	OpenOffice Draw	41
2.5	Elemen Grafik Dalam Seni Digital	
2.5.1	Garisan	42

2.5.2	Rupa	43
2.5.3	Bentuk	44
2.5.4	Jalinan	44
2.5.5	Ruang	45
2.5.6	Warna	46
2.6	Ikon Malaysia	47-50
2.7	Seni Ilustrasi	51
2.7.1	Ilustrasi Karya ilmiah	52
2.7.2	Ilustrasi Karya Sastera	52-53
2.7.3	Ilustrasi Editorial	53
2.7.4	Ilustrasi Periklanan	54
2.7.5	Ilustrasi Busana	55
2.7.6	Ilustrasi Naratif	56
2.8	Karya Rujukan Artis	57-60
<hr/>		
BAB 3	METODOLOGI	61-62
<hr/>		
3.1	Theoretical Framework	63-64
3.2	Kaedah Kualitatif	65-66
3.3	Pendekatan Penyelidikan	66

3.4	Kaedah Perpustakaan	67
3.5	Kaedah Laman Sesawang	68-69
3.6	Kaedah Bacaan Ilmiah	70-71
3.7	Sketches / Drawing	72-73
3.8	Proses Berkarya	
	3.8.1 Kajian Visual	74-76
	3.8.2 Lakaran	77-82
	3.8.3 Lakaran Perkembangan Idea	83-88
	3.8.4 Kajian Warna Lakaran Perkembangan Idea	89-93
	3.8.5 Pemilihan Lakaran Karya Akhir	94-100
BAB 4	ANALISIS (KARYA AKHIR)	101
4.1	Karya 1	102-104
4.2	Karya 2	105-107
4.3	Karya 3	108-110
BAB 5	RUMUSAN	111
	ARTWORK EXHIBITION	112-113
	RUJUKAN	114-116

SENARAI JADUAL

Jadual 1.0: Rangka Kerja Teoritikal Seni

Halaman

63



SENARAI RAJAH

	Halaman
Rajah 1.0: Ikonik Gereja Timur	20
Rajah 1.1: Artis rujukan Henri Matisse	22
Rajah 1.2: Lilian Schwartzs Perbandingan Leonardo potret diri dan Mona Lisa berdsarkan Schwartz's Mona Leo	27
Rajah 1.3: Contoh karya Vector Art	30
Rajah 1.4: Karya WPAP	31
Rajah 1.5: Karya Line Art	32
Rajah 1.6: Karya Low Poly Art	33
Rajah 1.7: Karya Flat Design	33
Rajah 1.8: Karya Tipografi	34
Rajah 1.9: Karya Seni Manipulasi	35
Rajah 2.0: Karya Seni Ilustrasi	36
Rajah 2.1: Contoh Seni Sluet	37
Rajah 2.2: Garisan	42
Rajah 2.3: Seni Rupa	43

Rajah 2.4: Elemen Bentuk	44
Rajah 2.5: Jalinan	44
Rajah 2.6: Elemen Warna	46
Rajah 2.7: Tokoh Tun Mahathir	47
Rajah 2.8: Tan Sri Michelle Yeoh	48
Rajah 2.9: Usahawan Noor Neelofa Mohd Noor	49
Rajah 3.0: Karya Ilustrasi Ilmiah	52
Rajah 3.1: Ilustrasi karya sastera	53
Rajah 3.2: Ilustrasi Editorial	53
Rajah 3.3: Ilustrasi periklanan	54
Rajah 3.4: Ilustrasi busana	55
Rajah 3.5: Ilustrasi komik	56
Rajah 3.6: Woman in a Purple Coat, 1937.	57
Rajah 3.7: La Mimosa, 1951.	58
Rajah 3.8: The Shapes, 1953.	58
Rajah 3.9: The Blue Nude Mood, 1969.	59
Rajah 4.0: Girl with Flamingo, 1941.	59
Rajah 4.1: The Dancing Pattern, 1910.	60
Rajah 4.2: The Lute, 1943.	60

Rajah 4.3: Perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan dan Perpustakaan Negeri Kelantan.	67
Rajah 4.4: Rujukan Website	68
Rajah 4.5: Contoh Buku Rujukan- Perkembangan Penulisan & Kritikan Seni Visual.	70
Rajah 4.6: Sketches/Drawing	72
Rajah 4.7: Jenis karya-karya artis sebagai rujukan untuk pengkaji.	74
Rajah 4.8: Lakaran 1	77
Rajah 4.9: Lakaran 2	78
Rajah 5.0: Lakaran 3	78
Rajah 5.1: Lakaran 4	79
Rajah 5.2: Lakaran 5	80
Rajah 5.3: Lakaran 6	80
Rajah 5.4: Lakaran 7	81
Rajah 5.5: Lakaran 8	81
Rajah 5.6: Lakaran 9	82
Rajah 5.7: Karya 1	83
Rajah 5.8: Karya 2	84

Rajah 5.9: Karya 3	85
Rajah 6.0: Karya 4	86
Rajah 6.1: Karya 5	87
Rajah 6.2: Karya 6	88
Rajah 6.3: Kajian warna pada karya dipilih Karya 1	89
Rajah 6.4: Kajian warna pada karya dipilih Karya 2	90
Rajah 6.5: Kajian warna pada karya dipilih Karya 3	91
Rajah 6.6: Kajian warna pada karya dipilih Karya 4	92
Rajah 6.7: Kajian warna pada karya dipilih Karya 5	93

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis, mengkaji dan mengeksplorasi tentang rupa dan bentuk seni ilustrasi melalui gaya ilustrasi dalam manifestasi ikon Malaysia sebagai subjek kajian dalam penghasilan karya catan digital. Pengkaji memilih ikon Malaysia sebagai visual atau gambar karya digital untuk penghargaan kepada tokoh menjadi ikon generasi atas sumbangan dan pencapaian yang sangat membanggakan menjadi impian masyarakat. Karya ini menampilkan tokoh-tokoh terkemuka tanah air dari pencapaian luar biasa sehingga membawa kejayaan ke benua Asia.

Seni digital adalah gambaran secara digital menghasilkan garis, gambar dan warna terbentuk dari titik digital monitor. Digital painting adalah seni moden pengkaji membuat karya menggunakan komputer sebagai pengganti kanvas dan pen tablet sebagai pengganti berus. Pengkaji tidak perlu menyediakan bahan-bahan lukisan seperti alat lukis, kanvas dan alatan lain. Pengkaji boleh membuat lakaran dan karya yang telah tersedia dalam software atau program iaitu Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator mempunyai semua kelengkapan untuk menghasilkan lukisan.

Kata Kunci: Seni Rupa, Bentuk, Seni Ilustrasi dan Seni Digital

ABSTRACT

This study aims to analyze, study and explore the appearance and form inspired of illustrative art in the manifestation of Malaysian icon as the subject of study in the production of digital paintings. The researcher chooses the Malaysian icon as a visual or picture of a digital work for appreciation to the figure into a generation icon for contributions and achievements that are very proud of being a dream of society. This work displays the leading figures of the homeland from remarkable achievements to bring success to the Asian Continent.

Digital art is a digital image that produces line, images and colours formed from the digital point of the monitor. Digital painting is the modern art of making works using a computer instead of a canvas and a tablet pen instead of a brush. Artist do not have to provide drawing materials such as drawing tools, canvas and other tools. The artist can make sketches and works that are already available in the software or program that is Adobe Photoshop has all the equipment to produce drawings.

Keywords: Fine Art, Shape, Illustration Art and Digital Art

BAB 1

PENGENALAN

1.0 PENGENALAN

Istilah seni digunakan untuk menyampaikan dan gambaran sesuatu meliputi kecantikan atau kemahiran artis mewujudkan nilai keindahan dalam hasil karya. Menurut Kamus “Oxford Compact Advance Learner’s (2007) ialah seni adalah penciptaan atau kewujudan sesuatu yang cantik dalam bentuk seni pandang visual seperti lukisan dan ukiran.

Menurut Aristoteles, seni adalah bentuk ungkapan dan penampilannya tidak pernah menyimpang dari kenyataan dan seni itu adalah meniru alam. Seni adalah julat berlainan untuk aktiviti manusia, produk serta aktiviti mereka. Tumpuan perkara seni visual untuk penciptaan imej atau objek dalam lapangan bidang seperti seni lukis, seni arca, pembuatan percetakan, fotografi dan media visual lain. Seni juga sukar ditakrifkan, sukar dinilai kerana setiap artis memilih peraturan dan tata rajah tersendiri untuk menentukan karya, seni adalah proses dan hasil pemilihan medium, set aturan untuk penggunaan medium tersebut dan set nilai menentukan apa yang berhak digambarkan di medium itu agar dapat menyampaikan samaada kepercayaan, idea, rasa, perasaan dalam bentuk berkesan.

Seni ditakrifkan oleh Bahasa Sanskrit bererti “pemujaan”, “persembahan” dan “pelayanan”. Bahasa Inggeris memberi maksud seni iaitu “art” berasal bahasa Yunani yang bermaksud kecekapan dan kebolehan. Maksud ini meliputi segala usaha penciptaan bentuk-bentuk atau karya memberi kesenangan estetika. Estetika membawa makna penciptaan berkaitan keindahan atau penghargaan manakala Arab perkataan seni mempunyai konotasi serupa ialah al-fann.

Pada awalnya seni ialah proses dari manusia. Sesuatu hasil seni timbul melalui ekspresi atau kemahiran kreatif dari imaginasi seseorang artis biasanya dalam bentuk visual. Pengkarya ingin menghasilkan karya bertujuan untuk dihayati dan dihargai terutamanya berkenaan kecantikan, keindahan atau impak emosi kepada khalayak. Perbezaan maksud sebenar seni dari seseorang artis kerana setiap mempunyai sebab-sebab dan idea atau inspirasi tersendiri dalam penghasilan karya seni mereka. Perkembangan makna seni daripada zaman klasik telah berlaku perkembangan daripada seni konvensional kepada seni digital.

Seni digital disifatkan seni untuk menimbulkan ekspresi manusia atau mencerminkan dalam bentuk khayalan atau realiti. Ia berfungsi dengan maklumat yang dikodkan dalam bentuk isyarat. Dalam konsep bentuk seni ia menjadi perkara perdebatan. Seni digital dibuat melalui penggunaan alat komputer adalah manifestasi seni digital.

Pengkaji ingin menghasilkan karya menerapkan nilai keindahan dalam penciptaan dari segi rupa dan bentuk. Pengkaji juga ingin menghasilkan karya kepada khalayak untuk memberi pengamatan, pendapat dan imaginasi kepada khalayak memahami makna karya itu. Pengkaji mencipta kajian berdasarkan imaginasi dan emosi diluahkan pada karya sebagai lambang ekspresi diri.

1.1 LATAR BELAKANG KAJIAN

Pelukis membuat kajian untuk menghuraikan makna dan isu yang dikaji untuk memberi kefahaman dan penghayatan kepada khalayak tentang ikon Malaysia menjadi karya dalam gaya ilustrasi. Pelukis ingin menjadikan ikon Malaysia sebagai simbolik dalam karya pelukis. Ikonik merujuk dalam kamus Melayu ialah gambar, lukisan, imej, gambaran dianggap keramat atau simbol pada skrin dalam sistem komputer interaktif menyediakan cara mudah mengenalpasti fungsi.

Karya ikon Malaysia boleh diketahui melalui rancangan ikon Malaysia iaitu sebuah rancangan pertandingan menyanyi realiti tidak seperti rancangan pertandingan lain, kerana bukan tentang mencari bintang baru sebaliknya seorang tokoh baru antara artis-artis sedia ada. Rancangan ini dilancarkan Bersama Ikon Indonesia dan Ikon Philippines pada tahun 2006 sebagai inisiatif mencari bintang layak mewakili negara masing-masing dalam peringkat Asia Tenggara.

1.2 PERMASALAHAN KAJIAN

Pengarang Martha Tedeschi menyatakan:

“Ibu whistler, Woodie American Gothic, Leonardo da Vinci’s Mona Lisa dan Edvard Munch’s The Scream mencapai sesuatu kebanyakan lukisan tidak kira kepentingan sejarah seni, keindahan atau nilai wang. Mereka berkomunikasi makna tertentu dengan segera hampir setiap penonton. Beberapa karya berjaya membuat peralihan wilayah elit pengunjung muzium tempat budaya popular sangat besar.” Ini mendorong saya untuk memikirkan idea gambar kronik. Beberapa perkataan lebih banyak digunakan daripada "ikonik". Selalunya ketika saya mendengarnya digunakan, saya rasa apa yang dimaksudkan oleh pembesar suara adalah 'dikenali', 'terkenal', atau bahkan 'di mana-mana'. Adakah gambar ‘ikonik’ hanya kerana dapat dikenali dengan serta-merta? Bilakah ‘ikonik’ istilah yang sesuai?

MALAYSIA

KELANTAN



Rajah 1.0: Ikonik Gereja Timur

Merujuk rajah 1.0 di atas ikon ialah gambar atau perwakilan lain. Di Gereja Timur perwakilan dari beberapa tokoh suci, seperti Kristus atau orang suci dianggap malaikat biasanya dilukis di permukaan kayu dan disanjung malah perwakilan adalah tanda atau objek berdasarkan kemiripan atau analogi.

Elemen umum dalam definisi ini adalah perwakilan. Semua gambar adalah perwakilan. Petikan Cik Tedeschi menunjukkan dua pertimbangan lagi, komunikasi dan unsur transendensi. Selain fungsi representasinya, gambar juga harus menggugah dan melampaui apa yang digambarkannya ke dalam konteks yang lebih besar.

Merujuk kepada penelitian permasalahan di atas jelas apakah gambar sebagai ikonik menjadi satu kajian bersesuaian untuk digunakan sebagai gaya ilustrasi untuk menghasilkan karya catan digital.

Disebabkan ini, pengkaji tertarik untuk menghasilkan karya tentang seni ilustrasi dalam gaya ilustrasi melalui menifestasi ikon Malaysia dalam karya catan.

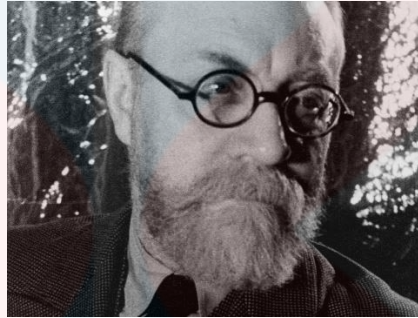
1.3 OBJEKTIF KAJIAN

- 1) Menganalisis teori-teori seni digital yang digunakan dalam karya-karya bertema ikon Malaysia.
- 2) Mengkaji maksud, sebab dan faktor ikon Malaysia untuk dijadikan intipati dalam penghasilan karya.
- 3) Mengeksplorasi teknik-teknik dan gaya seni digital berkaitan dengan ikon Malaysia.

1.4 PERSOALAN KAJIAN

- 1) Bagaimanakah teori-teori seni digital memberi pengubahan dalam karya bertema ikonik ini.
- 2) Apakah yang mempengaruhi isu ikon Malaysia untuk dijadikan intipati dalam penghasilan karya.
- 3) Sejauhmanakah teknik-teknik dan gaya seni digital sebagai unsur mengekspresikan ikon Malaysia.

1.5 PERNYATAAN ARTIS



Rajah 1.1: Henri Matisse

“I don’t paint things; I paint only the differences between things... I do not literally paint that table, but the emotion it produces upon me. What I dream of is an art of balance, of purity and serenity devoid of troubling or depressing subject matter – a soothing, calming influence on the mind, rather like a good armchair which provides relaxation from physical fatigue.”

– Henri Matisse

Henri Matisse terkenal sebagai pelukis terhebat abad 20 merupakan salah satu paling fasih secara lisan. Beliau seorang pengukir, pelukis, seniman grafik, ilustrator buku dan arkitek. Karya beliau merangkumi gelaran seorang artis yakin dan mahir secara teknikal. Beliau adalah pengasas Fauvism, terkenal kerana penggunaan warna dan mengekspresikan emosi daripada perwakilan.

Selain seorang seniman, Matisse seorang ahli teori dan guru. Dalam buku Jack, D. Flam “Matisse on Art”, Flam berkata dari tiga pelukis utama Perancis pada separuh abad ini. Matisse bukan sahaja paling awal tetapi seorang gigih dan ahli teori paling

berhati-hati dan satu-satunya dari tiga selama ini serius mengajar lukisan. (Flam, halaman 9)

Matisse mengeluarkan kata memprovokasi pemikiran dan menjadi kandungan mengapa para pelukis membuat lukisan. Flam mengatakan bahawa tulisan mencerminkan keyakinan bahawa seni adalah bentuk unjuran diri melalui citra, bentuk meditasi atau perenungan bertindak sebagai agama semesta. Artis mengembangkan seni melalui perkembangan seni diri. (Flam, hlm 17)

Matisse mengatakan beliau berpendapat ekspresi tidak dilihat ghairah yang bersinar di wajah manusia atau ditunjukkan oleh gerakan ganas. Keseluruhan susunan gambar saya ekspresif terdapat tempat dihuni oleh tokoh, ruang kosong di sekeliling, perkadaran, dan mengandungi gubahan. Komposisi adalah seni mengatur secara beragam elemen yang pelbagai mengikut arahan pelukis untuk meluahkan perasaan. Gambar mengandungi setiap bahagian akan kelihatan dan memainkan peranan yang ditetapkan, sama ada pokok atau sekunder. Semua yang tidak berguna dalam gambar dianggap berbahaya. Karya seni mestilah harmoni secara keseluruhan, sebarang perincian berlebihan akan digantikan beberapa perincian penting dalam fikiran penonton. (Flam, hlmn 36)

Fungsi utama Matisse adalah warna peranan untuk melayani ekspresi sebaik mungkin. Beliau meletakkan nada beliau tanpa rancangan telah dibuat sebelumnya. Aspek warna ekspresif memaksakan diri Matisse pada cara naluri yang murni. Bagi melukis pemandangan musim luruh, beliau tidak akan cuba ingat warna apa yang sesuai dengan musim tertentu, tetapi beliau akan terinspirasi oleh sensasi musim yang timbul dalam diri sendiri. Ketenangan warna biru langit yang masam akan mengekspresikan musim dan juga nuansa dedaunan. Sensasi beliau sendiri mungkin

berbeza, musim luruh mungkin lembut dan hangat seperti lanjutan musim panas, atau cukup dingin dengan langit yang sejuk dan pepohon kekuningan seakan kuning lemon yang memberikan kesan sejuk dan sudah mengumumkan musim sejuk. (Flam, hlm 38)

Kajian ini andaian tentang bagaimana teori-teori seni rupa memberi pengubahan dalam karya gaya ilustrasi dalam manifestasi ikon Malaysia. Seni rupa mengandungi unsur-unsur seperti garisan, bentuk, warna dan ruang yang mana setiap darinya mempunyai fungsi tersendiri digunakan dalam karya. Seni rupa umum diketahui ialah cabang kepada seni boleh dilihat pada mata dan dirasai oleh sentuhan. Kajian ini menggunakan rupa dan bentuk bersesuaian untuk menyampaikan karya tentang ikon Malaysia.

BAB 2

KAJIAN LITERASI

2..1 SEJARAH SENI DIGITAL

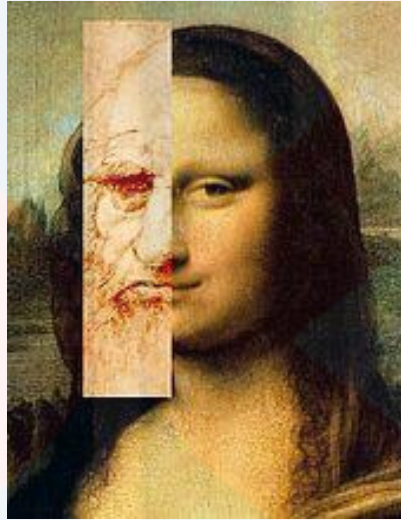
Seni digital adalah karya seni atau amalan menggunakan teknologi digital sebagai sebahagian daripada proses kreatif atau persembahan. Pelbagai nama telah digunakan untuk menggambarkan prosesnya, termasuk seni komputer dan seni multimedia pada tahun 1960 an. Seni digital sendiri diletakkan di bawah istilah payung yang lebih besar seni media baru.

Seni digital mula berkembang pada tahun 1970, selari dengan kemajuan dunia moden menggunakan komputer. Seni digital dijana melalui program komputer seperti perisian grafik vektor, photoshop dan illustrator untuk lukisan gambar. Visual disunting menggunakan komputer dan imej mudah diubahsuai dalam bentuk 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Seni digital dilihat sebagai menjimatkan wang dan masa kerana sebarang kesilapan dilakukan mudah dipadam dan dijana semula.

Perkembangan awal seni digital pada sekitar tahun 1980an kemudian berkembang menjadi sebuah aplikasi berkaitan dengan gambaran melalui komputer. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 353) digital berarti sesuatu yang berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu dimana memiliki

arti bernombor. Sementara lukisan (painting) adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Medium lukisan boleh membentuk seperti kanvas, kertas, papan dan filem di dalam fotografi dianggap sebagai media lukisan. Lukisan digital atau biasa disebut “digital painting” adalah metode menciptakan sebuah benda seni (lukisan) digital atau teknik untuk membuat seni digital di komputer.

Selepas beberapa perlawanan awal, kesan teknologi digital telah mengubah aktiviti seperti melukis, patung dan muzik /seni suara, sementara bentuk baru, seperti seni jaring, digital seni pemasangan, dan realiti maya, telah menjadi amalan seni yang dikenali. Secara lebih umum istilah artis digital digunakan untuk menggambarkan artis yang memanfaatkan teknologi digital dalam penghasilan seni. Dalam pengertian yang diperluas, "seni digital" adalah seni kontemporari yang menggunakan kaedah pengeluaran besar-besaran atau media digital.



Rajah 1.2: Lillian Schwartzs *Perbandingan Leonardopotret diri dan Mona*

Lisa berdasarkan Schwartz's *Mona Leo*..

Seni digital boleh digunakan secara meluas mengikut arus perdana media dalam iklan dan pembuat filem untuk menghasilkan kesan visual kepada dunia penerbitan walaupun lebih berkaitan reka bentuk grafik. Seniman digital dan tradisional menggunakan sumber maklumat dan program elektronik untuk membuat karya mereka. Memandangkan persamaan antara seni visual dan muzik, kemungkinan bahawa penerimaan umum terhadap nilai seni visual digital akan berkembang seperti peningkatan muzik dihasilkan secara elektronik selama tiga dekad terakhir.

Seni digital boleh dihasilkan sepenuhnya dari komputer atau diambil dari sumber lain seperti diimbis gambar atau gambar dilukis menggunakan grafik vector perisian menggunakan tetikus atau tablet grafik. Walaupun secara teknikal istilah digunakan untuk seni dilakukan menggunakan media atau proses untuk diimbis biasanya dikhaskan untuk seni tidak secara diubahsuai oleh proses perkomputeran (komputer, mikrokontroler atau sistem elektronik mampu mentafsirkan input untuk menghasilkan output) data teks digital dan audio rakaman biasanya tidak dianggap sebagai seni digital dalam mereka tetapi boleh menjadi sebahagian projek yang lebih besar seni komputer dan seni maklumat. Karya seni dipertimbangkan lukisan digital dibuat dengan cara serupa dengan bukan digital lukisan tetapi menggunakan perisian pada platform komputer dan hasil gambar digital seperti dilukis atas kanvas.

Andy Warhol mencipta seni digital menggunakan komputer diperkenalkan secara terbuka di Pusat Lincoln, New York pada bulan Julai 1985. Gambar dari Debbie Harry ditangkap dalam monokrom dari kamera video dan digitalkan ke dalam program grafik disebut Propaint. Warhol juga memanipulasi gambar pelbagai warna.

Lukisan digital mengeluarkan banyak seni pengeluaran telah digunakan dalam reka konsep reka bentuk seperti televisyen, filem dan permainan video. Jenis lukisan digital seperti impresionisme, realisme dan cat air. Perisian software seperti Corel Painter, Studio Artist, Adobe Photoshop, Jasc Paint Shop Pro, ArtRage dan Open Canvas memberikan persekitaran sama dengan pelukis tradisional bahan seperti kanvas, alatan lukisan, padlet dari campuran warna pelbagai.

Kelebihan seni digital boleh dilihat dari berbagai jenis software, pelukis cenderung mempunyai pilihan untuk memilih media yang lebih selesa. Seni digital juga penyelesaian untuk memberi gambaran lebih detail. Selain itu, seni digital boleh mengubahsuai warna asal gambaran kepada warna lebih cenderung. Juga boleh menetapkan format file dalam pelbagai bentuk.

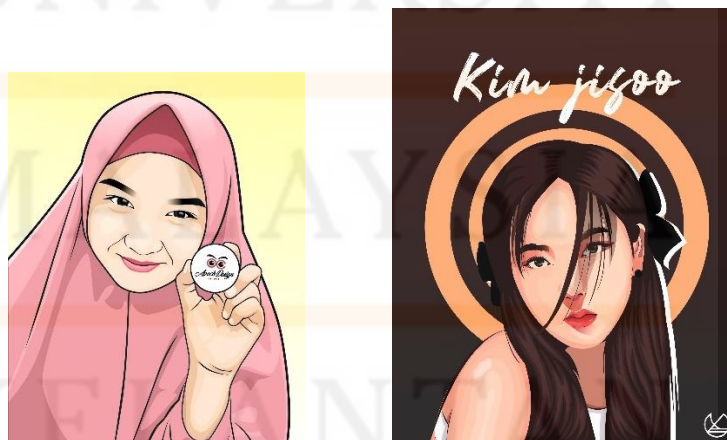
Bentuk penggunaan seni digital menunjuk kepada medium digunakan oleh pengkaji yang berbeza dengan medium (konvensional) untuk berkarya sebelumnya lebih berbentuk kesenian “baru” adalah penggunaan teknologi serta media komunikasi dan informasi sebagai alat, medium dan sumber gagasan penciptaan karya seni. Ini kerana pengkaji ingin memberi kelainan pada hasil karya dari segi rupa dan bentuk untuk memberi keberhasilan dalam lakaran.

2.2 KATEGORI SENI DIGITAL

Seni digital adalah berbagai karya seni yang dibuat menggunakan teknologi digital atau teknologi komputer. Digital Art atau Seni Digital boleh berupa gambar, video, game. Tetapi sebenarnya dalam kehidupan kita boleh ditemui pelbagai jenis seni digital berupa gambar.

2.2.1 Vector Art

Vector Art merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan curve. Ciri khas dari Vector Art adalah gambar yang kelihatan seperti kartun tetapi bentuk asli dan hampir sama dengan bentuk asli. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini iaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.



Rajah 1.3: Contoh karya dari Vector Art

2.2.2 WPAP

WPAP atau Wedha's Pop Art Potrait adalah suatu garis seni ilustrasi potret wajah yang berselang-seli secara geometri dengan penggunaan warna-warna khusus. Ciri khas dari WPAP adalah warnanya yang bebas namun masih terdapat unsur warna kontra iaitu gelap terang. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini iaitu Adobe illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.

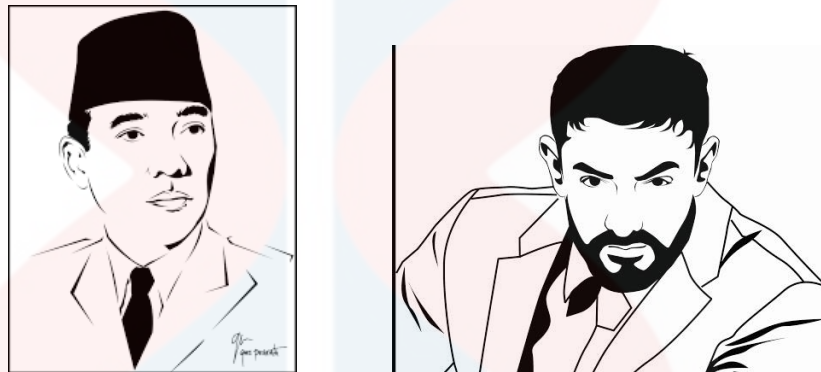


Rajah 1.4: Karya WPAP

2.2.3 Line Art

Line Art merupakan gambar yang dibentuk dari garis-garis tegak dan berwarna hitam tanpa ada warna. Ciri khas dari Line Art terdiri dari dua warna biasanya berwarna hitam dan putih seperti gambar sketsa. Aplikasi yang biasa

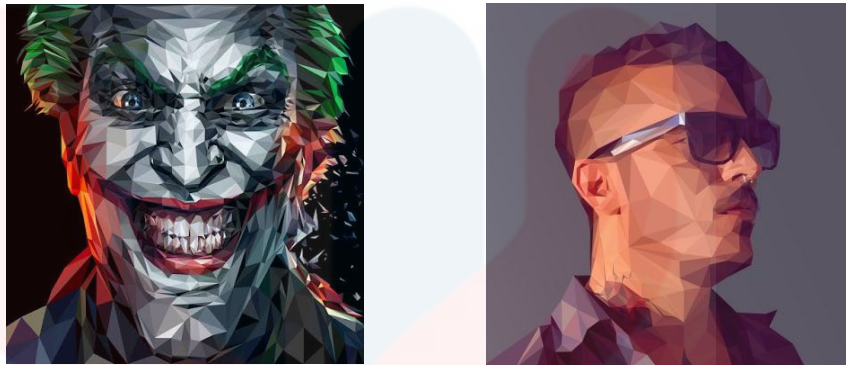
digunakan untuk membuat seni digital ini iaitu Adobe illustrator dan Corel-Draw.



Rajah 1.5: Karya Line Art

2.2.4 Low Poly Art

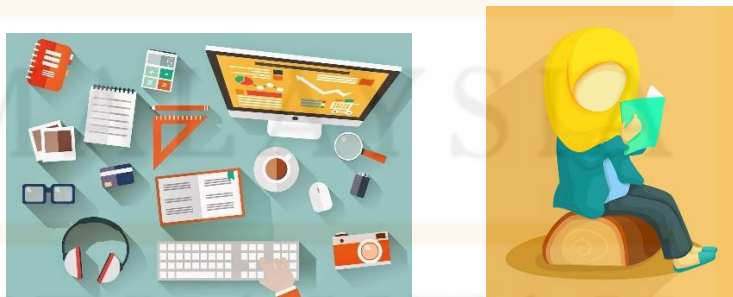
Low Poly Art atau low polygon art adalah salah satu jenis seni digital yang memiliki kesan visual seperti rangkaian bentuk kristal menjadi sebuah objek menjadi cirinya. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini iaitu Adobe illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop. Berikut ini adalah contoh dari Low Poly Art:



Rajah 1.6: Karya Low Poly Art

2.2.5 Flat Design

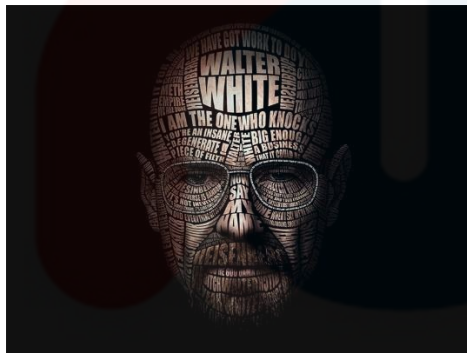
Flat Design adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, design yang bersih tanpa ada bayangan, tekstur, berfokus pada warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi. Ciri khas dari Flat Design adalah bentuknya yang sederhana dan menggunakan warna- warna yang cerah aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini iaitu Adobe illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop. Berikut ini adalah contoh dari Flat Design:



Rajah 1.7: Karya Flat Design

2.2.6 Typography

Tipografi iaitu suatu seni memilih dan kedudukan huruf dengan aturan ruang betul bertujuan untuk menciptakan kesan yang menarik. Ciri khas dari tipografi iaitu bentuk tulisan yang sudah mengalami modifikasi dari bentuk asli. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini iaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop. Berikut ini adalah contoh dari tipografi:



Rajah 1.8: Karya Tipografi

2.2.7 Seni Manipulasi

Manipulation Art iaitu suatu seni atau teknik untuk mengubah, menambah atau memperbaiki suatu tampilan foto dari bentuk asli menjadi suatu bentuk yang mempunyai nilai lebih. Ciri khas dari Manipulation Art biasa gambaran kelihatan menarik dan kelihatan komposisi gambar luar akal fikiran manusia. Aplikasi yang

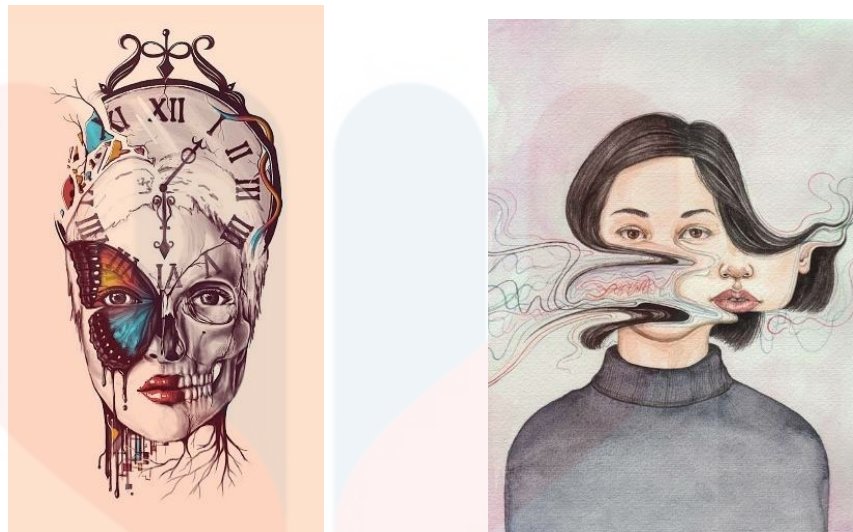
biasa digunakan untuk membuat seni digital ini iaitu Adobe Photoshop. Berikut ini adalah contoh dari Manipulation Art:



Rajah 1.9: Karya Seni Manipulasi

2.2.8 Seni Ilustrasi

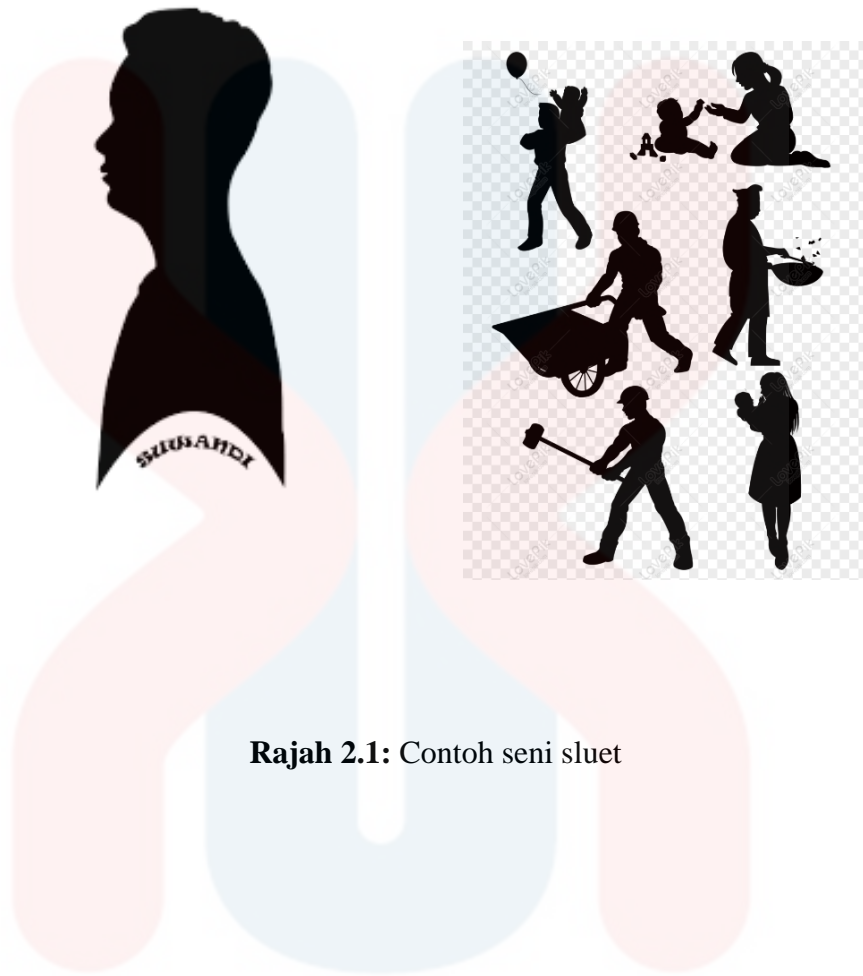
Seni ilustrasi hampir sama dengan Manipulation Art, beza iaitu Manipulation Art adalah karya seni yang berupa gambar nyata manakala Illustration Art berupa gambar kartun. Illustration art juga hampir sama dengan Vector Art hanya saja Illustration Art terlihat lebih susah. Illustration Art adalah gabungan dari Vector Art dan Manipulation Art. Ciri khas dari karya seni digital ini iaitu gambar agak rumit. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini iaitu Adobe Illustrator dan Corel-Draw. Berikut ini adalah contoh dari Illustration Art:



Rajah 2.0: Karya Seni Ilustrasi

2.2.9 Siluet

Siluet iaitu sebuah seni yang berupa sketsa bayangan yang membentuk sebuah objek. Ciri khas dari siluet tentu saja objek utamanya yang berwarna hitam atau seperti bayangan. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop. Berikut ini adalah contoh dari Siluet:



Rajah 2.1: Contoh seni sluet

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

2.3 SENI DIGITAL DALAM MULTIMEDIA

“Multimedia adalah hipermedia berkeupayaan hiperteks. Penekanan diberikan kepada cara-cara pengguna mengabung, menyunting, melaraskan bunyi, grafik, gambar bergerak, teks dan perisian komputer dengan penggunaan tetikus”.

(Jacquetta Megarry, 1990)

Seni multimedia adalah satu disiplin yang inovatif bertujuan untuk menyatukan berbagai macam bentuk seni. Gabungan pelbagai wawasan seni dan kraf seperti filem, sastera, prestasi, muzik dan bunyi, drama, seni visual, atau reka bentuk. Gabungan dari idea dan bentuk memperkenalkan dimensi kontemporari atau entiti yang cuba untuk melibatkan diri penonton dengan cara yang baru dan unik. Di samping direka untuk bersifat mesra pengguna ia juga adalah bertujuan untuk menimbulkan kesan yang dramatik seolah-olah di dalam teknik penceritaan.

Elemen multimedia yang menjadi penekanan kepada pengkaji ialah teks, grafik, audio, video dan animasi. Pelbagai jenis teks yang digunakan oleh pengkaji. Teks disimpulkan elemen asas bagi menyampaikan maklumat.

Grafik juga merupakan elemen terpenting. Ini kerana ia memberi penekanan secara visual terhadap sesuatu persembahan maklumat. Penggunaan warna yang menarik membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan pada pengguna.

menjadikan persembahan atau penyampaian maklumat lebih menarik. Manakala audio yang dipilih dapat membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan melalui penggunaan suara latar atau kesan audio istimewa. Audio memberi peningkatan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan dan memfokuskan daya tumpuan terhadap sesuatu isi persembahan.

Video merupakan kaedah penyaluran maklumat yang amat menarik dan hidup. Merupakan elemen atau media yang paling dinamik serta efektif dalam menyampaikan sesuatu maklumat. Video adalah sumber penyimpanan maklumat dan sumber rujukan yang berkesan.

Manakala animasi berperanan menceriakan persembahan sesuatu maklumat. Membantu menerangkan satu konsep yang kompleks dengan lebih mudah dan berupaya menarik perhatian pengguna kepada sesuatu persembahan. Pengkaji lebih memilih menggunakan transisi dan animasi yang pelbagai serta menggunakan aplikasi berbeza.

2.4 SENI DIGITAL DALAM REKAAN GRAFIK

Grafik berasal dari perkataan Greek ialah persembahan visual ditunjukkan pada permukaan seperti dinding, kanvas, skrin komputer, kertas dan papan. Grafik dikategorikan sebagai gambar foto, lukisan, seni tanpa ton, graf, tipografi, nombor, simbol reka bentuk, geometri, peta, lukisan kejuruteraan atau imej lain. Grafik kebiasaan menggabungkan teks, ilustrasi dan warna. Grafik boleh wujud sebagai grafik berseni juga bayangan atau menggambarkan perkara wujud dalam dunia sebenar.

Grafik komputer menggunakan perkakasan dan perisian-perisian tertentu dari komputer bagi menggantikan alat dan bahan penghasilan imej konvensional seperti pen, berus dan warna. Ilmu komputer lebih berkaitan pembuatan dan manipulasi gambar (visual) secara digital. Bentuk sederhana dari grafik komputer adalah grafik komputer 2D kemudian berkembang grafik 3D, pemprosesan gambar (image processing) dan pengenalan pola (pattern recognition). Grafik komputer dikenali istilah visualisasi data lebih popular menggunakan 3 perisian reka bentuk iaitu:

2.4.1 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah editor grafik vektor yang dibangunkan dengan banyak ciri dan pembetulan pepijat seperti antara muka pengguna baru, panel lapisan, kod RGB,

dan jalan warna untuk meningkatkan prestasi. Perisian Adobe ini digunakan untuk membuat logo, grafik, kartun dan fon untuk susun atur foto-realistik.

2.4.2 Adobe InDesign

Adobe InDesign adalah aplikasi perisian penerbitan desktop digunakan untuk membuat kerja seperti poster, risalah, brosur, majalah, surat khabar dan buku. InDesign juga boleh membuat kandungan yang sesuai untuk peranti tablet selari dengan Adobe Digital Publishing Suite. Pereka grafik dan artis penerbitan adalah pengguna utama, mencipta dan meletakkan penerbitan berkala, poster, dan media cetak.

2.4.3 CorelDraw

CorelDraw adalah editor grafik vektor. Perisian ini adalah suite grafik yang mantap, menyediakan pelbagai grafik untuk pengguna untuk mengedit grafik. Ciri-ciri ini termasuk pelarasan kontras, mengimbangi warna, menambah kesan khas seperti persempadanan kepada imej, dan ia mampu digunakan dengan pelbagai lapisan dan banyak halaman.

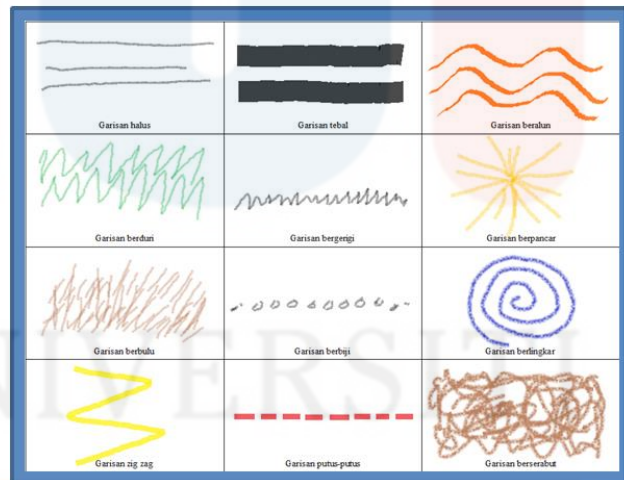
2.4.4 OpenOffice Draw

OpenOffice Draw adalah editor grafik vektor dan merupakan sebahagian daripada suite pejabat OpenOffice. Ia mempunyai “penyambung” antara bentuk, yang boleh didapati dalam pelbagai jenis gaya garis dan membolehkan orang untuk membina lukisan seperti carta aliran. Terdapat pelbagai ciri perisian penerbitan desktop.

2.5 ELEMEN GRAFIK DALAM SENI DIGITAL

Elemen dan prinsip rekaan grafik merupakan sesuatu yang penting dalam penghasilan sesebuah karya yang berkualiti. Tidak kira sama ada ia merupakan seni halus mahupun seni digital. Elemen dan prinsip rekaan hendaklah dipelajari dan diambil berat oleh setiap pengkarya terutamanya yang baru hendak berjinak didalam bidang seni.

2.5.1 Garisan



Rajah 2.2: Garisan

Garisan ialah cantuman dari satu titik ke titik yang lain dengan mempunyai jarak-jarak tertentu. Aplikasi berbagai jenis garisan dapat mencipta rupa, jalinan, ton, corak serta menimbulkan gambaran bentuk, ruang dan gerakan dalam seni visual.

Gambar disebelah merupakan contoh garisan yang digunakan dalam penghasilan sesebuah karya.

2.5.2 Rupa



Rajah 2.3: Seni Rupa

Rupa ialah hasil pertemuan titik penghujung sesuatu garisan dengan titik permulaannya. Aplikasi melalui rupa garisan, warna dan jalinan. Rupa mempunyai garisan luar (outline), sempadan yang mengeliling dan tidak mempunyai jisim. Mempunyai kategori rupa geometri dan organik. Rupa geometri lebih kepada rupa mempunyai sudut dan penjuru. Rupa organik pula mempunyai rupa bebas dan tidak terikat pada bentuk khusus. Rupa ialah bersifat 2D (tidak berjisim) dan berbeza dari ruang sekeliling.

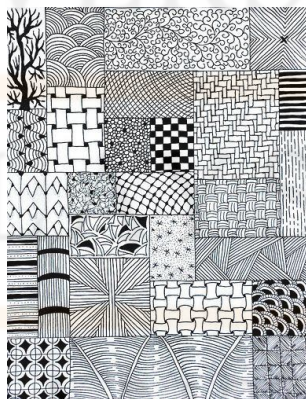
2.5.3 Bentuk



Rajah 2.4: Elemen bentuk

Bentuk ialah lanjutan daripada pemahaman rupa. Bentuk mempunyai keluasan, ketinggian, jisim dan lebih satu permukaan serta mempunyai struktur dalaman. Gabungan daripada rupa dapat menghasilkan bentuk. Bentuk terbahagi kepada bentuk dua dimensi, tiga dimensi dan pelbagai dimensi.

2.5.4 Jalinan



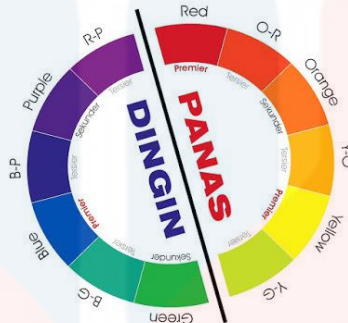
Rajah 2.5: Jalinan

Jalanan ialah sifat permukaan terdapat pada sesuatu objek boleh dikesan secara penglihatan atau sentuhan. Jalanan penglihatan dapat dilihat tetapi tidak dapat dirasa melalui sentuhan manakala jalinan sentuh dapat dirasai melalui sentuhan seperti kulit buah durian (alam semula jadi) dan jahitan sulaman (alam buatan manusia). Jalanan pada permukaan objek alam sekeliling dan objek buatan manusia mempunyai kesan berbeza kerana setiap jalinan mempunyai fungsi dan nilai.

2.5.5 Ruang

Ruang ialah jarak di antara objek wujud di dalam alam nyata dan dalam karya seni visual. Objek berada di hadapan lebih jelas dan lebih besar berbanding objek sama saiz berada di bahagian belakang. Ruang merupakan kawasan dikelilingi oleh garisan atau kawasan kosong dikelilingi objek atau jarak antara dua objek. Karya seni visual pula ruang diwujudkan melalui gubahan warna, jalinan, rupa dan bentuk.

2.5.6 Warna



Rajah 2.6: Elemen Warna

Pewarna pigmen kimia yang bertindak balas pada sesuatu permukaan. Warna terbahagi kepada tiga kumpulan utama iaitu warna asas, warna sekunder dan warna tertier. Warna asas terdiri daripada warna biru, merah dan kuning; dan ianya boleh menghasilkan warna sekunder dan warna tertier. Warna sekunder pula terdiri daripada warna hijau, jingga dan ungu; dan dapat dihasilkan daripada campuran dua warna asas. Sementara itu, warna tertier terhasil daripada percampuran warna asas dan sekunder.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

2.6 IKON MALAYSIA

Dalam bahagian ini, pelukis ingin menceritakan tentang antara ikon Malaysia mewakili tokoh atau idola menjadi ikutan generasi muda. Ikon Malaysia ialah bukan calang-calang atau bintang baru malah tokoh yang dikenali sejak zaman berzaman. Malah mendengar sahaja nama tokoh tersebut sememangnya dikenali dan pernah mencipta nama di persada dunia.

Antara tokoh yang menjadi ikon Malaysia ialah YABhg Tun Dr Mahathir bin Mohamad merupakan pemimpin tertinggi negara hampir tiga dasawarsa. Pemimpin yang tidak pernah lekang dengan hasil cetusan idea yang segar dan berani “melawan arus” membuktikan selayaknya berada di tempatnya. Beliau digelar sebagai Pencetus Minda Malaysia kerana sering tampil dengan ilham baru melangkaui zaman dan memahat nama Malaysia di setiap pelosok benua. Menara Berkembar Petronas dan idea Wawasan 2020 merupakan bukti idea bernas mantan Perdana Menteri Malaysia ini sangat berharga. Malah beliau sering diminta menyumbang pendapat dan cadangan dalam menyelesaikan masalah timbul di negara ini.



Rajah 2.7: Tokoh Tun Mahathir

Malah Tun Mahathir turut dijadikan sebagai ikon kesihatan negara. Menurut Astro Awani dalam Berita Bernama oleh Menteri Wilayah Khalid Abdul Samad menyatakan Dr Mahathir dijadikan sebagai Ikon Kesihatan Negara dimana beliau mahu rakyat perlu mencontohi Perdana Menteri Tun Dr Mahathir Mohamad yang mengamalkan gaya hidup sihat meskipun sudah berusia 96 tahun.



Rajah 2.8: Tan Sri Michelle Yeoh

Seterusnya, pengkaji juga menjadikan tokoh Tan Sri Michelle Yeoh sebagai ikon Malaysia yang berpengaruh. Siapa tidak mengenali susuk Wanita Cina kelahiran Ipoh, Perak yang cukup berpengaruh sehingga membawa nama Malaysia ke layar perfileman antarabangsa. Beliau merupakan penyanyi dan pelakon yang menetap di Hong Kong, pernah memenangi gelaran Miss Malaysia World 1983. Beliau dipilih oleh majalah People sebagai salah seorang daripada 50 wanita paling cantik di dunia

pada tahun 1997, populariti beliau terserlah setelah berlakon filem antarabangsa seperti *Crouching Tiger, Hidden Dragon* dan beberapa filem lain.

Pengkaji telah merujuk pada laman sesawang di Astro Awani dalam Bernama menyatakan pelakon filem antarabangsa Tan Sri Michelle Yeoh adalah personaliti seni turut menerima Darjah Kebesaran Persekutuan 2013 sempena ulang tahun Hari Keputeraan Yang di-Pertuan Agong Tuanku Abdul Halim Mu'adzam Shah hari ini. Pelakon dari filem terkenal James Bond “*Tomorrow Never Dies*” adalah penerima darjah Panglima Setia Mahkota (PSM) menerima gelaran Tan Sri.

Selain itu, Malaysia mempunyai ramai tokoh-tokoh usahawan Wanita yang boleh dibanggakan. Pengkaji juga mengambil 5 usahawan Wanita Malaysia yang berjaya antaranya Dato' Sri Siti Nurhaliza Tarudin, Noor Neelofa Mohd Noor, Datin Vivy Sofinas Yusuf, Faiza bawumi Sayed Ahmad dan Puan Hajah Pazdilah Enda Sulaiman.



Rajah 2.9: Usahawan Noor Neelofa Mohd Noor

Noor Neelofa Mohd Noor, pengasas kepada Naelofar Hijab juga seorang pelakon, pengacara dan model Wanita Malaysia yang berasal dari Pasir Mas, Kelantan. Neelofa telah melancarkan koleksi di media sosial dalam produk seperti hijab, kanta lekap, minyak wangi, pakaian Muslimah dan aksesori. Neelofa terlibat dalam pelbagai cabang perniagaan termasuk kanta lekap Lofalens, produk penjagaan kesihatan Beautea Slim, dan jenama pakaian Wanita Muslimah, Naelofar Hijab untuk Wanita. Pada Mei 2012, Neelofa menerusi syarikat miliknya, BellaVita Healthcare International Sdn Bhd telah menghasilkan suplemen kesihatan dan kecantikan gabungan sinergi dua moden dan tradisional. Beliau berpendapat pengambilan makanan seimbang serta buah-buahan dan sayuran setiap hari memberikan kesan sangat positif kepada kesihatan dan kecantikan.

BBC News mendedahkan jualan Naelofar Hijab sebanyak 50 Juta dan jenama ini terjual di 38 negara dan berjaya memasuki pasaran Singapura, Brunei, London, Australia, Belanda dan Amerika Syarikat pada tahun 2015. Beliau telah membawa gelombang fashion baru dan dikenali seorang berani menerima risiko dan cabaran. Kejayaan ini membawa beliau turut terkenal iaitu salah seorang daripada 11 Rakyat Malaysia Yang Tersenarai Dalam Forbes 30 Bawah 30 Asia.

2.7 SENI ILUSTRASI

Ilustrasi berasal *illustrate* bererti menerangi atau memurnikan. Kamus *The American Heritage of The English Language* menerangkan *illustrate* ialah penjelasan tentang melalui analogi atau perbandingan. Menurut muzium ilustrasi nasional di Rhode Island USA, ilustrasi adalah penggabungan ekspresi peribadi dengan representasi visual.

“Lukisan dan ilustrasi berkembang sepanjang jalur sama dalam sejarah, keduanya mengambil inspirasi dari karya kesusasteraan. Lukisan dibuat menghiasi dinding atau langit, sedang ilustrasi dibuat menghiasi naskah untuk membantu menjelaskan cerita atau peristiwa.” (Thoma, 1982:2)

Buku **Exploring Illustration (2004:3)** menyatakan ilustrasi adalah gambar, diagram atau peta digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu terutama bahagian tertulis dari sebuah karya cetak seperti buku, gambar, foto atau diagram juga bentuk elektronik. Ilustrasi digunakan untuk menjelaskan sesuatu juga tindakan atau proses menggambarkan sesuatu.

Seni ilustrasi mempunyai beberapa jenis ilustrasi beserta deksripsi singkat:

2.7.1 Ilustrasi Karya Ilmiah

Seni ilustrasi untuk karya ilmiah (buku dan artikel) sebagai informasi melalui rangkaian kata-kata yang jelas dan terang. Kriteria dan efektif komunikasi mencerminkan sejauh mana karya seni ilustrasi menyampaikan pesan secara jelas lebih terungkap pada teks. Informasi disampaikan melalui gambar dalam beragam disiplin ilmu seperti biologi, geografi, arkeologi, psikologi, sosiologi dan teknologi.



Rajah 3.0: Karya ilustrasi ilmiah

2.7.2 Ilustrasi Karya Sastera

Berhubungan subjek bersifat subjektif-imaginatif seperti puisi dan prosa (cerpen, novel dan esei). Seni ilustrasi karya sastera mengacu kepada teks bersifat variasi dimulai dari teks bercerita tentang hal nyata dalam kehidupan tentang khayalan atau fantasi. Ilustrasi perlu mentafsirkan dan memanfaatkan imaginasi bersifat subjektif-personal terhadap teks karya sastera bersifat khayalan.



Rajah 3.1: ilustrasi karya sastera

2.7.3 Ilustrasi Editorial

Merujuk seni ilustrasi untuk mengenai kandungan artikel berupa pandangan tentang suatu isu sosial, politik, budaya (artikel pendapat) dan secara mandiri atau peribadi menyampaikan pandangan tentang suatu isu. Seni ilustrasi editorial dimuat pada media massa seperti surat khabar atau majalah sebagai wujud pandangan dari media massa tentang sesuatu isu.



Rajah 3.2: Ilustrasi editorial

2.7.4 Ilustrasi Periklanan

Iklan atau advertisement adalah pemberitahuan melalui media publik (surat kabar, majalah, leaflet atau poster) untuk mempromosikan sebuah produk, layanan/ jasa, kegiatan atau kekosongan kerja. Promosi iklan mestilah jelas, menarik perhatian dan memiliki persuatif sehingga audiens tertarik dan berniat untuk membeli atau mendapatkan sesuatu produk, layanan, menghadiri kegiatan, atau mendaftarkan diri sebarang kekosongan.



Rajah 3.3: Ilustrasi periklanan

2.7.5 Ilustrasi Busana

Ilustrasi busana adalah komunikasi idea busana dalam bentuk gambar atau sketsa artistik. Tenaga professional busana mengeluarkan hasil busana siap, adi-busana (busana eksklusif secara khusus dirancang untuk seorang pesanan untuk keperluan busana “siap-pakai” dalam pelbagai ukuran genetik. Tenaga professional oleh designer busana, desainer tekstil, pembuat pola, penjahit, fotografi busana dan model. Ilustrasi busana mampu menggambarkan anatomi manusia dengan baik dalam pose, busana sesuai dan serasi menarik serta idea busana original dan segar.



Rajah 3.4: Ilustrasi busana

2.7.6 Ilustrasi Naratif (Komik)

Mc Cloud (1993:9) menyatakan komik sebagai “persandingan gambar dan citraan lain secara berurutan untuk penyampaian informasi serta menimbulkan estetik dalam diri audiens.” Antara dua jenis komik iaitu komik strip berupa cerita bergambar dan kesinambungan rangkaian pendek dimuat secara bersiri pada surat khabar atau majalah. Buku komik dilihat berdasarkan ketebalan dan kepelbagaian corak.



Rajah 3.5: Ilustrasi komik

MALAYSIA
KELANTAN

2.8 ARTIST REFERENCE ARTWORK



Rajah 3.6: Woman in a Purple Coat, 1937

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN



Rajah 3.7: La Mimosa, 1951



Rajah 3.8: The Shapes, 1953.



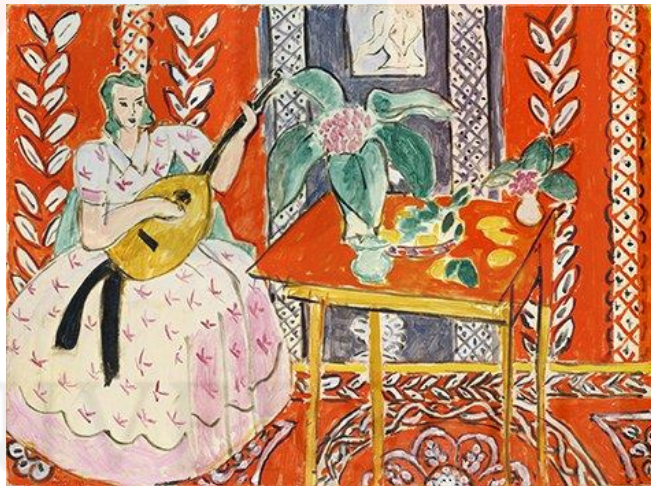
Rajah 3.9: The Blue Nude Mood, 1969.



Rajah 4.0: Girl with Flamingo, 1941.



Rajah 4.1: The Dancing Pattern, 1910.



Rajah 4.2: The Lute, 1943.

UN
MALAYSIA

KELANTAN

BAB 3

METODOLOGI

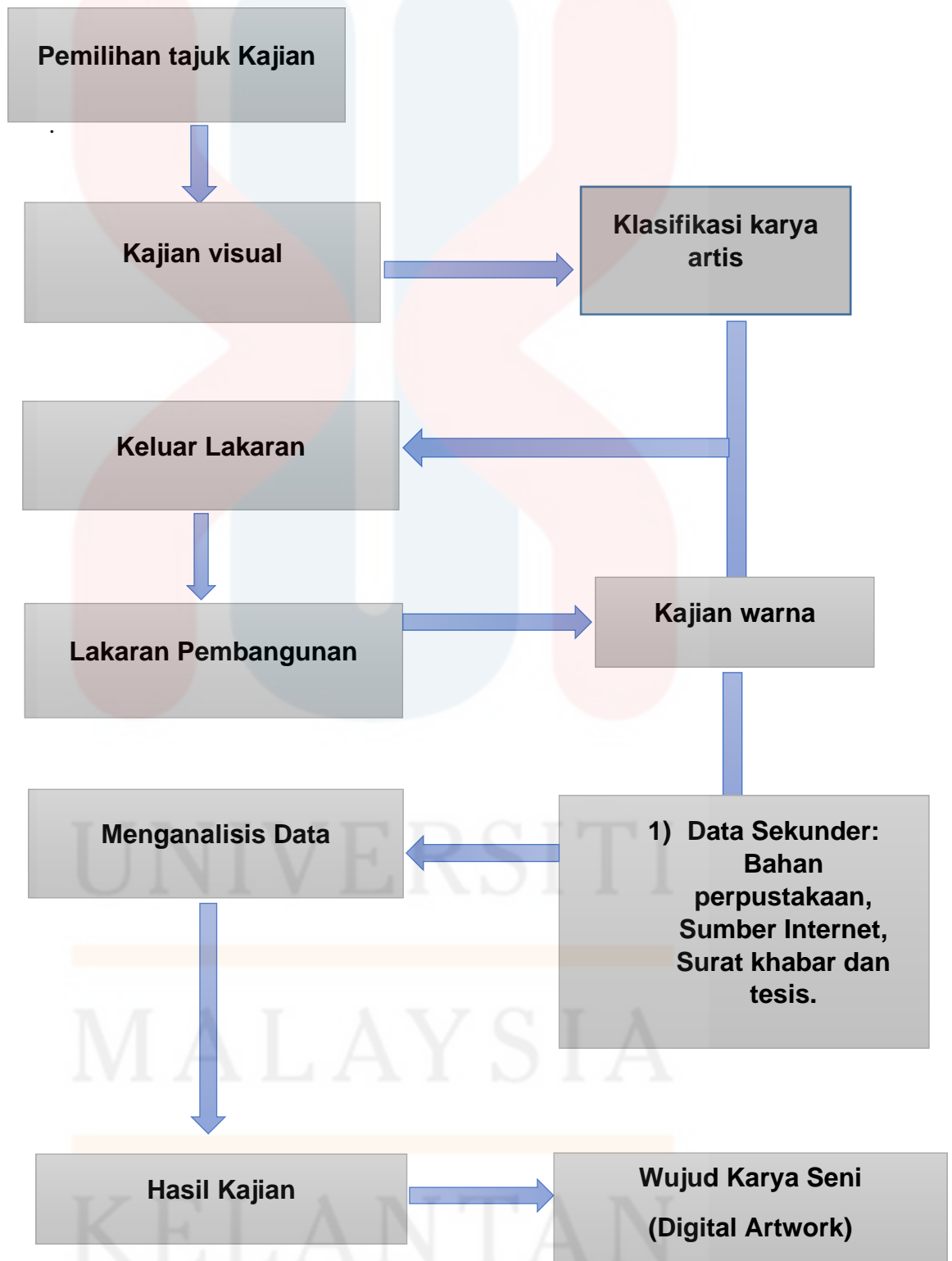
3.0 Metodologi

Metodologi merupakan kaedah dan teknik mereka bentuk, mengumpul dan menganalisis data supaya dapat menghasilkan bukti menyokong sesuatu kajian. Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat, sistem merangkumi kaedah dan prinsip digunakan dalam kegiatan atau disiplin. Maksud lain metodologi ialah kaedah, jalan, gaya, ragam, rentak, corak dan sistem. Tujuan metodologi membantu memahami lebih luas atau terperinci tentang pengaplikasian kaedah dengan membuat huraian tentang proses kajian. Metodologi adalah cara utama dipergunakan untuk mencapai suatu tinjauan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesis maka dilakukan menggunakan teknik serta alat-alat dan instrument tertentu. Penyelidikan kajian dibuat untuk mengetahui tentang perkembangan lukisan seni digital dalam mempengaruhi seni.

Metodologi boleh digunakan melalui dua pendekatan kaedah yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan Kuantitatif menurut Rohana Yusof (2003:146) ialah satu usaha membentuk prinsip dan peraturan umum yang andaian realiti sosial sebagai objektif dan terpisah atau tidak berkaitan individu. Pendekatan kualitatif pula menekankan kepentingan pengalaman subjektif individu perlu dianalisis secara realiti sosial mempunyai makna bersifat subjektif dan peribadi.

Hasil kajian telah dilakukan keatas kajian ini untuk mencapai objektif kajian dilakukan. Antara kaedah utama digunakan dalam kajian adalah penyelidikan dilakukan dalam bentuk data iaitu sumber sekunder terdiri jurnal, ensiklopedia, artikel, blog dan internet. Menurut Sulaiman Masri (2003), reka bentuk penyelidikan ialah perancangan menentukan cara penyelidikan yang dijalankan untuk menemukan jawapan kepada permasalahan penyelidikan yang ditetapkan.

3.1 RANGKA KERJA TEORITIKAL SENI



Jadual 1.0: Rangka Kerja Teoritikai Seni

Dalam proses penyelidikan ini, pengkaji telah mengeluarkan satu kerangka **pemilihan tajuk kajian** untuk menjalankan satu penyelidikan yang bertajuk Kajian tentang rupa dan bentuk seni ilustrasi dalam gaya ilustrasi melalui manifestasi ikon Malaysia dalam penghasilan karya catan digital. Pemilihan tajuk ini telah dilakukan atas persetujuan penyelia projek penyelidikan iaitu Encik Haris Abadi. Selepas pemilihan tajuk dilakukan, pengkaji telah mengenal pasti masalah yang terdapat pada subjek utama iaitu seni digital.

Seterusnya, pengkaji telah membuat **klasifikasi karya** artis sebagai rujukan untuk menghasilkan karya bertema ikonik Malaysia iaitu karya pop art dan kajian mengenai pemilihan warna dalam seni pop art. Hasilnya, beberapa **lakaran keluar** dilakarkan membawa kepada **perkembangan lakaran** berdasarkan tajuk karya ikon Malaysia. **Kajian warna** dilakukan apabila pengkaji membuat pecahan warna dari karya perkembangan idea ke atas kajian warna karya.

Pengkaji telah menjalankan melalui **data sekunder iaitu bahan perpustakaan, sumber internet, surat khabar, dan tesis-tesis terdahulu**. Melalui kaedah ini, pengkaji dapat memperolehi lebih banyak maklumat agar dapat menjawab objektif dan persoalan kajian.

Selepas pengumpulan data dilakukan, pengkaji telah **menganalisis data** bersama penyelia agar penyelidikan tersebut disusun mengikut format yang diberikan. Apabila data telah dianalisis, pengkaji akan menjalankan objektif kajian dan menjawab kepada segala persoalan kajian. Akhir sekali, **wujud karya seni** sebagai hasil karya pengkaji itu sendiri setelah proses penyelidikan dicapai.

3.2 KAEDAH KUALITATIF

Penyelidikan kualitatif dalam penyelidikan ini adalah kajian kes di mana ia adalah penyelidikan yang dilakukan terhadap kejadian yang terikat dengan tempat, waktu atau ikatan tertentu (Nana, 2005). Hal ini demikian, kajian kes yang dilaksanakan adalah dengan menghimpun data, mendapat makna yang difahami dan mendapat pemahaman daripada suatu kes. Proses pengumpulan data iaitu mengenalpasti masalah individu, mengumpul data, merekod maklumat dan juga menyimpan data, (Cresswell, 1998)

Penyelidikan kualitatif mempunyai bentuk data yang tersendiri yang berbeza dengan penyelidikan kuantitatif. Data kualitatif ialah dalam bentuk temubual, pemerhatian, dan analisis dokumen. Maklumat dan data yang diperolehi oleh pengkaji merupakan penyokong utama dalam mengesahkan kerja-kerja lapangan yang dijalankan dalam kajian kualitatif. Bab ini cuba mengupas tentang data kualitatif yang digunakan oleh pengkaji untuk mendapatkan maklumat yang bertepatan dengan objektif kajian. Data kualitatif ini digunakan oleh pengkaji kerana dalam data kualitatif ini terdapat lima kaedah yang sesuai digunakan untuk mendapatkan maklumat tentang fakta, kandungan dan proses untuk menghasilkan karya dengan lebih mendalam yang boleh merungkai semua persoalan yang terdapat pada objektif kajian.

Di samping itu, melalui kaedah pemerhatian pengkaji dapat melihat sendiri rupa dan rekabentuk yang terdapat dalam bahan kajian tersebut. Hal ini, pengkaji akan menggunakan dua teori iaitu, teori inovasi dan teori kritikan seni Edmund Burke

Feldman untuk mengenalpasti nilai estetika yang terdapat dalam reka bentuk wau bulan tersebut.

Selain itu, melalui kaedah buku ilmiah dan kaedah perpustakaan juga dapat menambah lebih banyak maklumat tentang bahan kajian tersebut. Kaedah laman sesawang ini digunakan untuk mencari kajian lepas ataupun artikel berkaitan dengan bahan kajian agar dapat dijadikan contoh untuk memperkukuhkan lagi maklumat yang diperolehi. Sehubungan dengan itu, kesemua kaedah merupakan kaedah yang paling sesuai bagi mendapatkan maklumat tersebut.

Kajian dilakukan tentang objektif untuk mengetahui perlakuan dan cara golongan ini berfikir dengan pendekatan kualitatif. Juga kajian dilakukan bagi mencapai kesemua objektif tentang penggunaan teori-teori seni rupa dalam penghasilan karya, mengkaji latar belakang tentang ikon Malaysia sebagai intipati subjek karya dan apakah teknik dan gaya digital untuk mengekspresikan ikonik.

3.3 PENDEKATAN PENYELIDIKAN

Pendekatan penyelidikan dalam kajian ini, penyelidik menggunakan penyelidikan kaedah kualitatif. Kaedah ini akan digunakan di dalam penyelidikan ini untuk mengetahui dan memahami dengan lebih mendalam tentang isu kajian ini. Di samping itu, pengumpulan data dilakukan untuk menjadikan kajian ini lebih tepat.

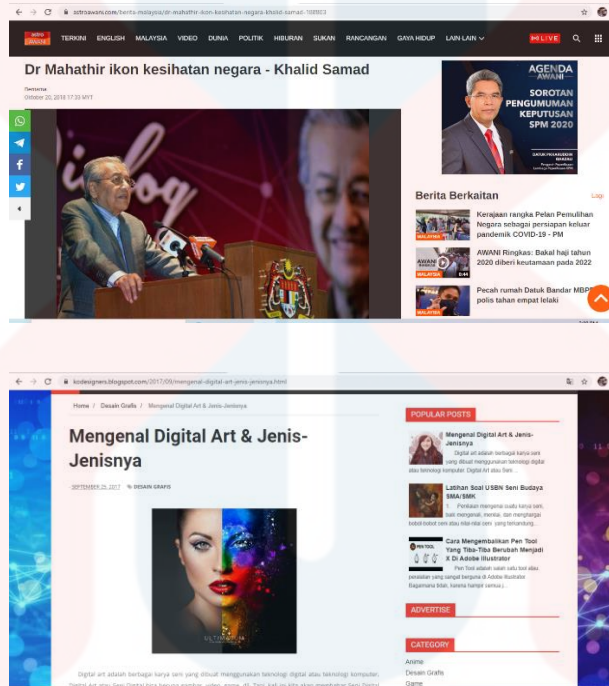
3.4 KAEDAH PERPUSTAKAAN



Rajah 4.3: Perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan Dan Perpustakaan Negeri Kelantan

Kajian ini menggunakan kaedah perpustakaan sebagai tempat rujukan dan mendapatkan maklumat. Oleh itu, pengkaji telah memilih lokasi perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan dan perpustakaan Awam Negeri Kelantan sebagai tempat mencari bahan rujukan. Kaedah ini digunakan kerana perpustakaan mengandungi pelbagai maklumat dan informasi yang berkaitan dengan tajuk kajian. Dalam perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan pengkaji telah menjumpai beberapa buku dan artikel yang berkaitan dengan tajuk kajian yang hendak dikaji. Pengkaji juga menemui buku yang berkaitan dengan tajuk kajian seni digital dalam perpustakaan Awam Negeri. Kedua-dua perpustakaan ini telah membantu pengkaji untuk memperolehi maklumat yang berkaitan dengan bahan kajian iaitu seni digital.

3.5 KAEDAH LAMAN SESAWANG

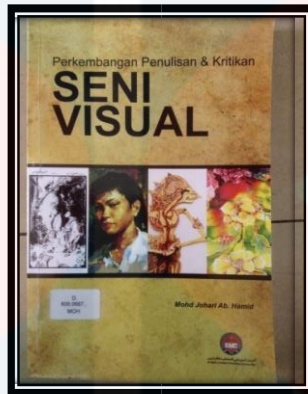


Rajah 4.4: Rujukan Website

Kaedah laman sesawang ini merupakan salah satu kemudahan yang boleh memperoleh maklumat mengenai elemen dalam seni, rujukan artis seni digital dan jenis-jenis karya seni digital. Hal ini amat memudahkan dan maklumat akan diperolehi dalam masa yang singkat dan cepat. Contoh sumber yang diperolehi daripada internet adalah, Utusan Online.com.my, Berita Online, My Star serta terdapat juga blog-blog yang boleh dirujuk dan ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan begitu juga dengan artikel.

Melalui kaedah ini pengkaji telah mendapatkan maklumat dalam artikel dan juga kajian lepas tentang tokoh Tun Mahathir sebagai ikon Malaysia. Antara salah satu maklumat yang diperolehi melalui laman sesawang ialah artikel daripada Astro Awani dari Bernama yang bertajuk “Dr Mahathir Ikon Kesihatan Negara-Khalid Samad” iaitu Menteri Wilayah Khalid Abdul Samad menyatakan Dr Mahathir dijadikan sebagai ikon kesihatan negara dimana beliau mahu rakyat perlu mencontohi Perdana Menteri Tun Dr Mahathir Mohamad yang mengamalkan gaya hidup sihat meskipun sudah berusia 96 tahun.

3.6 KAEDAH BACAAN ILMIAH



Rajah 4.5: Contoh Buku Rujukan

Kaedah bahan bacaan ilmiah ini merujuk kepada bahan rujukan yang terdapat di perpustakaan iaitu buku, majalah, jurnal serta tesis-tesis terdahulu yang berkaitan dengan tajuk kajian. Kaedah ini digunakan untuk mengumpul fakta, maklumat dan informasi yang berkaitan serta bertepatan dengan tajuk kajian.

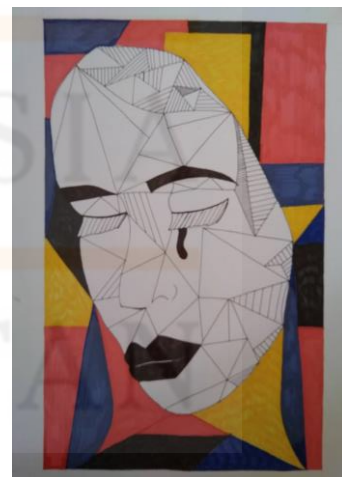
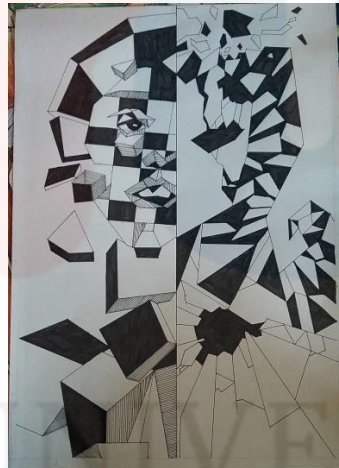
Melalui kaedah bahan bacaan ilmiah ini pengkaji telah mendapat beberapa buku yang berkaitan dengan tajuk kajian. Antaranya ialah buku yang bertajuk perkembangan penulisan dan kritikan seni visual yang ditulis oleh Mohd Johari Ab. Hamid. Melalui buku tersebut, pengkaji dapat mempelajari tentang perkembangan penulisan seni visual.

Pengkaji ingin menghasilkan karya seni ilustrasi dalam gaya ilustrasi melalui manifestasi ikon Malaysia. Dalam bab ini, pengkaji ingin menjadikan ikon Malaysia sebagai visual utama dalam karya digital. Ikon Malaysia mewakili tokoh yang banyak menyumbang jasa dan pencapaian baik yang menjadi idola masyarakat kerana kejayaan dikecapi mengharumkan negara. Umum mengetahui, Malaysia mempunyai tokoh politik dikenali dan juga usahawan-usahawan menyumbang pada ekonomi negara. Malah tokoh pelbagai bidang berjaya mencipta nama di benua Asia.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

3.7 SKETCHES / DRAWING

Pengkaji telah membuat beberapa sketches dan drawing sepanjang menjalankan projek penyelidikan. Sketches dibuat untuk melakar idea sebelum memulakan sesuatu kajian melalui rujukan artis. Pada figure 4.6, pengkaji membuat sketches terlebih dahulu sebelum memulakan proses berkarya.





UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

Rajah 4.6: Sketches/ Drawing

3.8 PROSES BERKARYA

3.8.1 KAJIAN VISUAL

Pengkaji telah membuat rujukan karya dari artis yang membuat karya seni digital mengkisarkan watak melayu sebagai visual utama dalam karya. Ini mengukuhkan lagi akan maklumat tentang penyelidikan kajian. Berikut antara contoh karya rujukan pengkaji oleh artis berkenaan kajian ini:



MALAYSIA
KELANTAN



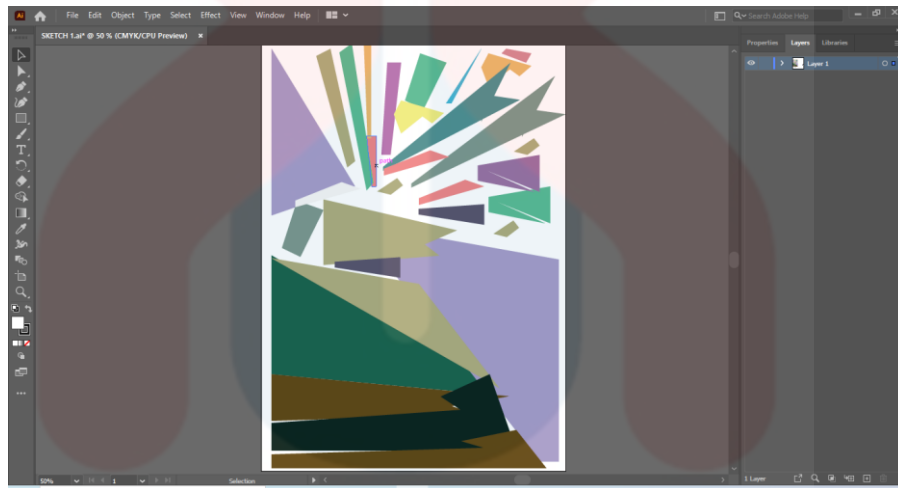


Rajah 4.7: Karya-karya artis sebagai rujukan pengkaji.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

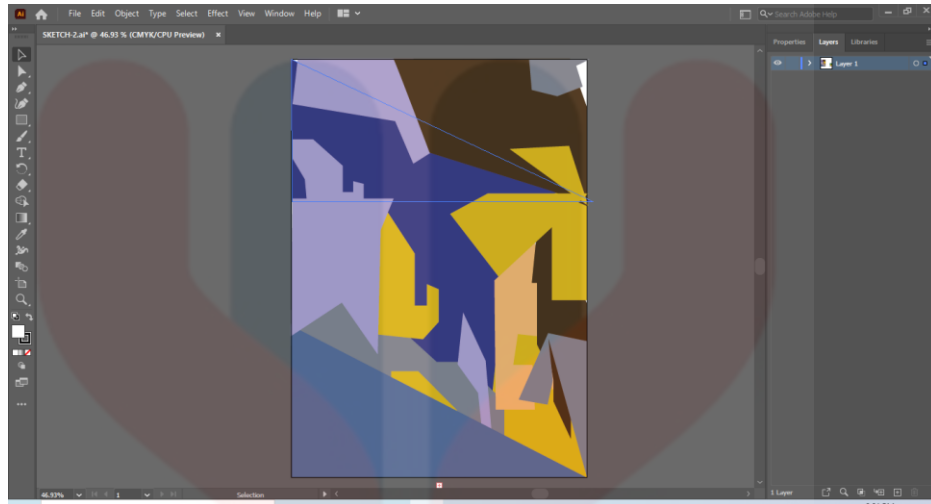
3.8.2 LAKARAN

Merujuk kaedah ini pengkaji akan memulakan sesuatu lakaran sebelum membuat gambaran visual imej. Pengkaji akan membuat komposisi pada elemen dan prinsip pada lakaran untuk memberi gambaran unik dan difahami. Penggunaan bahan dan teknik ilustrasi yang dikaji perlu diterokai lebih terperinci.



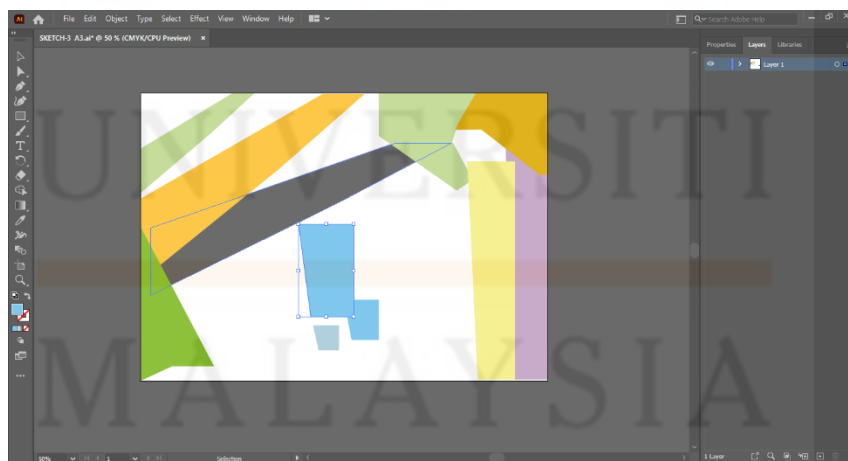
Rajah 4.8: Lakaran 1

Lakaran pada rajah 4.8 menunjukkan lakaran 1. Pengkaji telah membuat lakaran pada latar background karya berinspirasi bentuk geometrik. Penggunaan bentuk geometri sebagai ruang memenuhi bahagian bawah latar belakang karya dengan menggunakan dominan warna pastel.



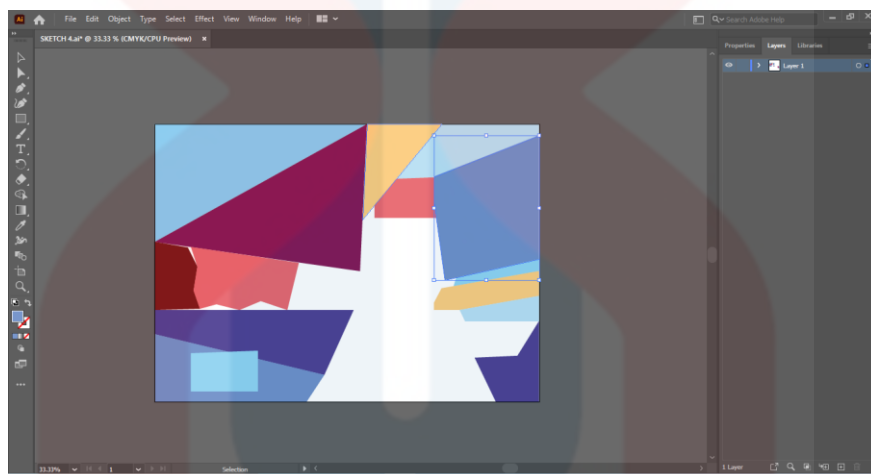
Rajah 4.9: Lakaran 2

Lakaran pada rajah 4.9 menunjukkan lakaran 2. Pengkaji telah memasukkan elemen rupa dan warna dalam lakaran background karya. Penggunaan warna sejuk dan terang menimbulkan latar belakang lebih dominan.



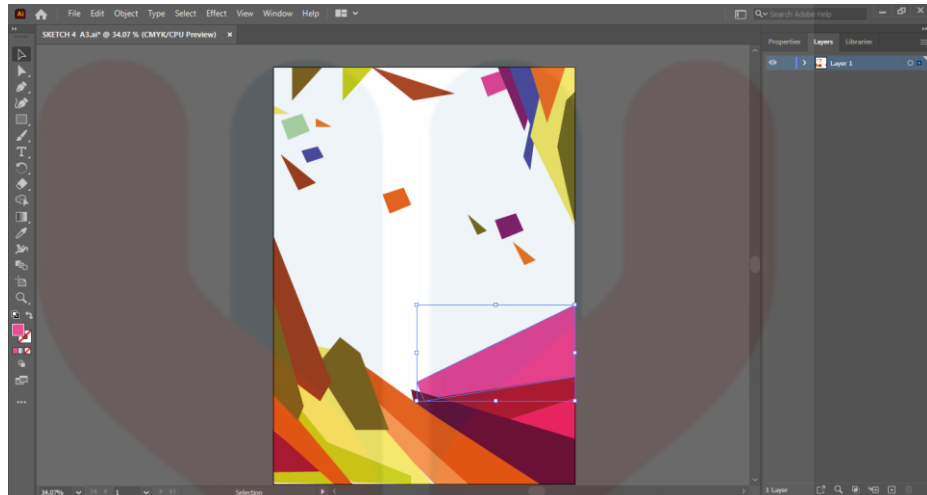
Rajah 5.0: Lakaran 3

Lakaran pada rajah 5.0 menunjukkan lakaran 3. Pengkaji telah menghasilkan latar belakang dominan warna putih dengan sedikit bentuk geometri. Warna digunakan adalah warna sejuk dan pastel.



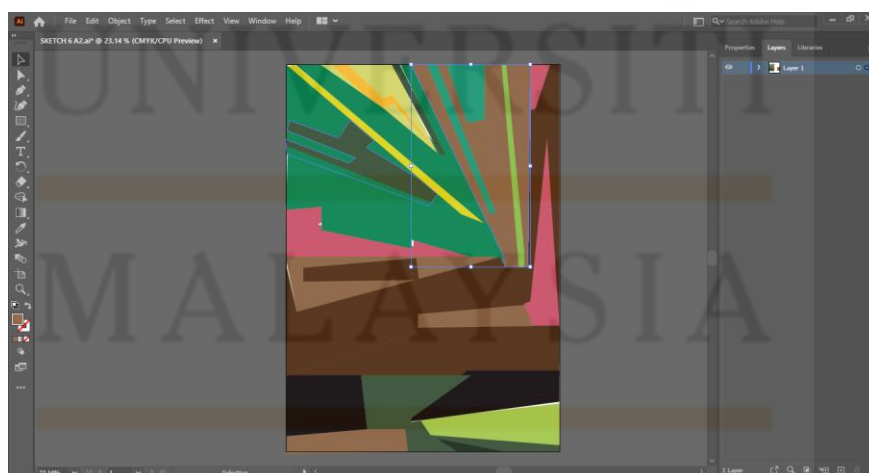
Rajah 5.1: Lakaran 4

Lakaran pada rajah 5.1 ialah lakaran 4. Latar belakang menggunakan dominan warna biru, merah jambu dan putih. Bentuk digunakan adalah segiempat yang dicantum.



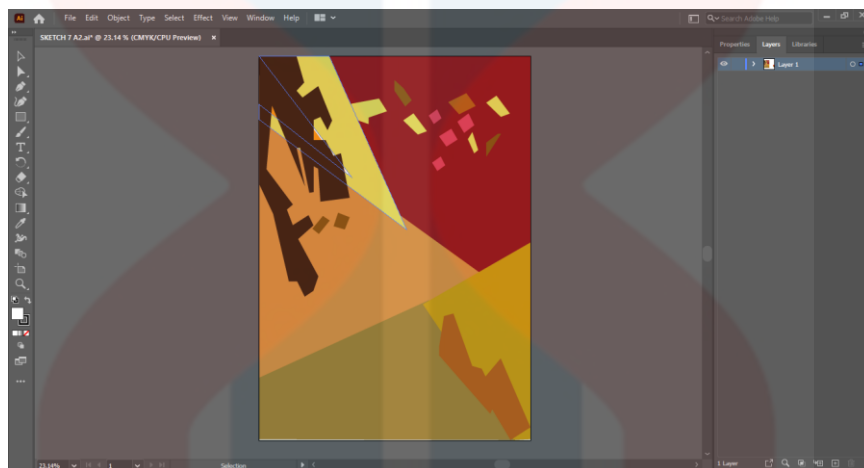
Rajah 5.2: Lakaran 5

Lakaran pada rajah 5.2 adalah lakaran 5. Pengkaji menggunakan warna panas dan bentuk segitiga yang dicantum. Bahagian tengah ditinggalkan latar putih kerana ingin menimbulkan kedudukan visual.



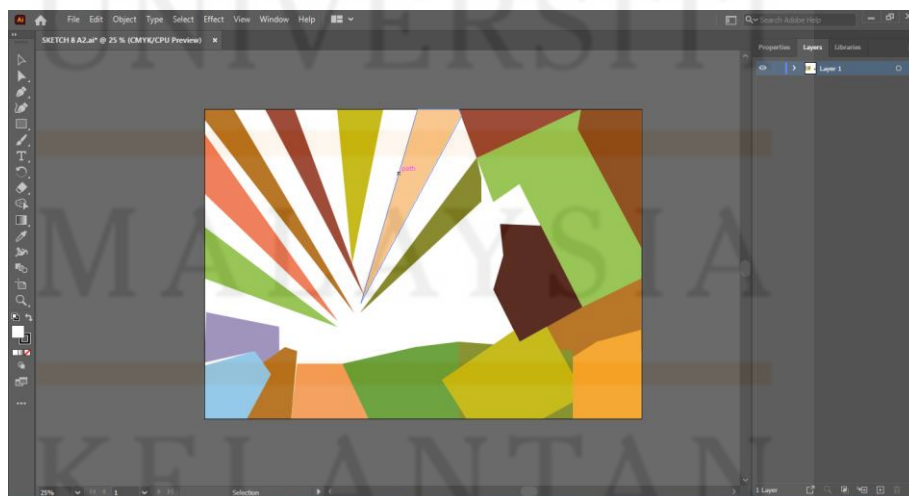
Rajah 5.3: Lakaran 6

Rajah 5.3 menunjukkan lakaran 6. Latar belakang padat dengan komposisi warna dan rupa kelihatan dinding retak. Komposisi warna berlainan memainkan peranan untuk menimbulkan rupa.



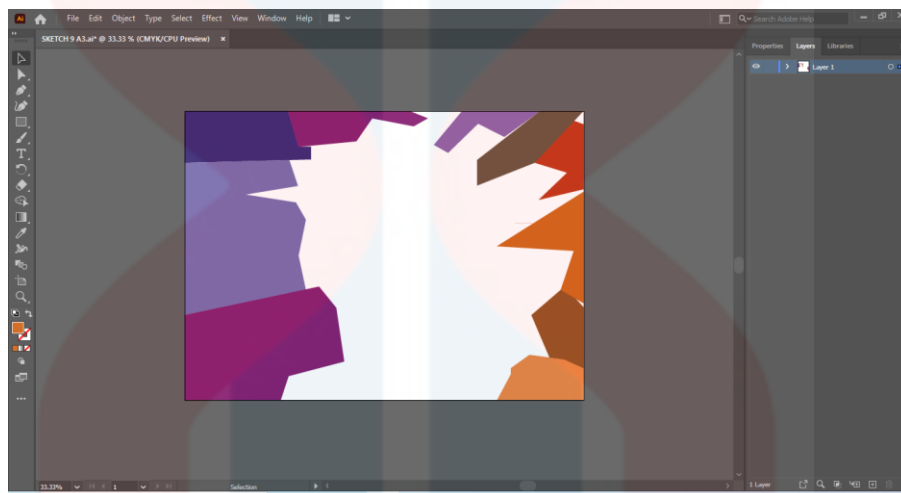
Rajah 5.4: Lakaran 7

Seterusnya rajah 5.4 ialah lakaran 7. Pengkaji menggunakan warna panas meliputi warna perang. Bentuk geometri adalah segitiga.



Rajah 5.5: Lakaran 8

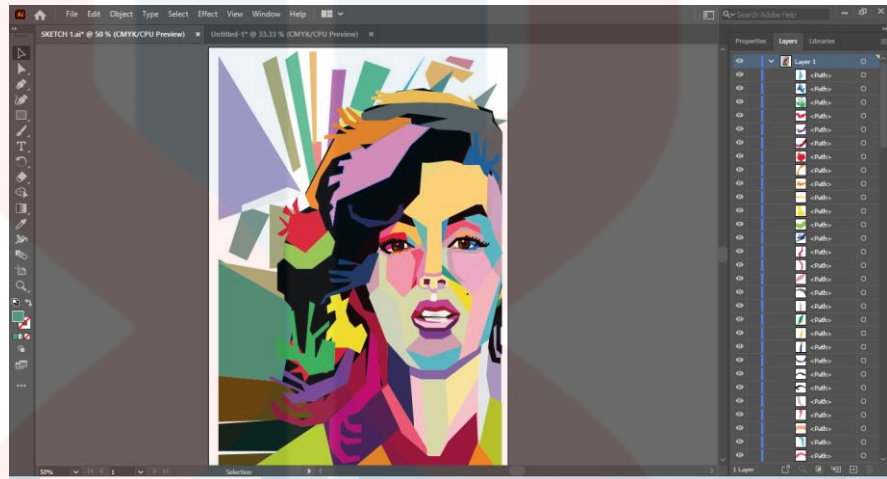
Pengkaji membuat lakaran 8 pada rajah 5.5. Pengkaji telah membuat latar belakang seolah batu bukit runtuh dari gabungan bentuk geometri. Warna digunakan ialah berlatarkan warna terang.



Rajah 5.6: Lakaran 9

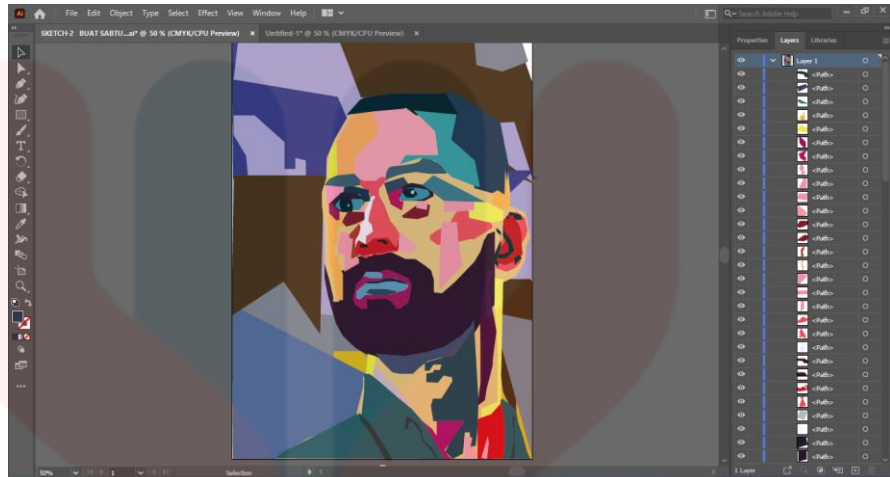
Rajah 5.6 menunjukkan lakaran 9. Bentuk geometri digunakan sebagai latar belakang dan warna sekunder seperti ungu dan biru untuk menimbulkan komposisi visual berkisarkan potret seorang lelaki.

3.8.3 LAKARAN PERKEMBANGAN IDEA



Rajah 5.7: Karya 1

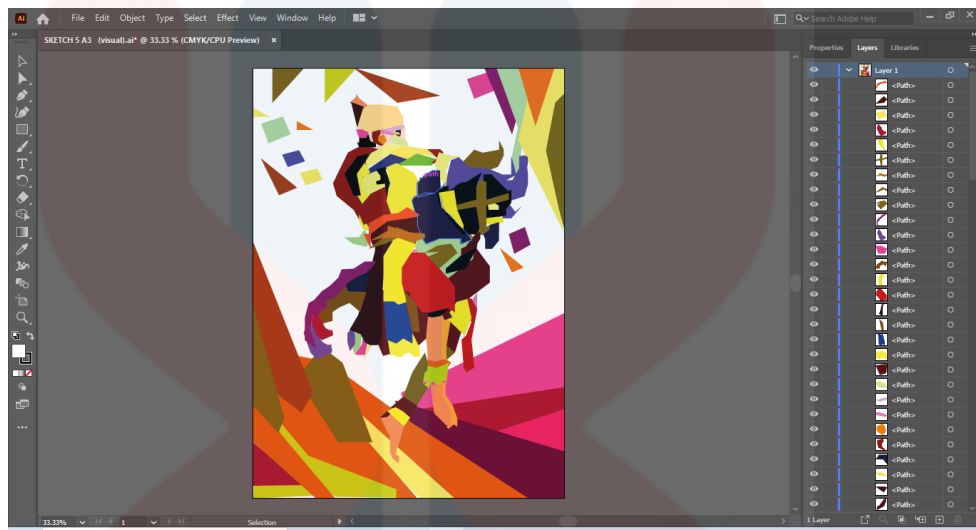
Rajah 5.9 menunjukkan karya 1. Karya ini adalah berlatar belakang pada lakaran 1. Pengkaji telah meletakkan visual potret Wanita dikenali iaitu Sharifah Aini. Pengkaji membuat visualisasi objek tokoh Wanita dalam karya pop art sebagai inspirasi pencapaian hidup yang luar biasa dari tokoh tersebut. Perkembangan idea boleh dilihat dimana pengkaji telah menggabungkan lakaran 1 dan visual seorang Wanita menjadi sebuah karya digital dihasilkan dari Adobe Illustrator.



Rajah 5.8: Karya 2

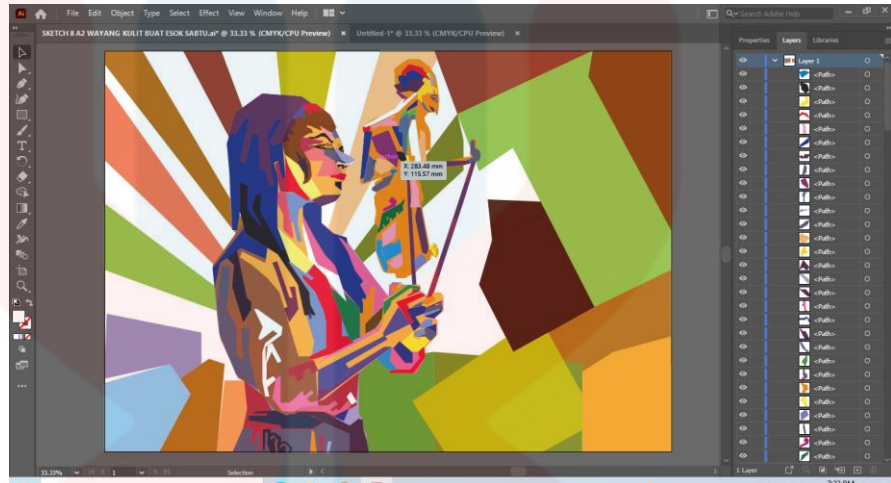
Seterusnya, Rajah 5.8 adalah karya 2. Perkembangan idea dalam lakaran pengkaji telah menambahkan visual potret seorang lelaki muda. Penggunaan warna pada lakaran visual lelaki adalah warna sekunder iaitu warna campuran dari warna asas.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN



Rajah 5.9: Karya 3

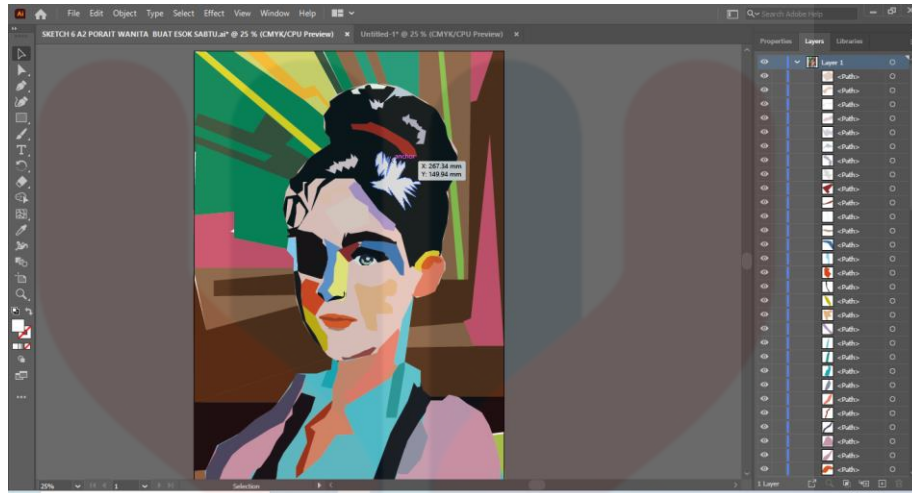
Rajah 5.9 adalah karya 3 dimana pengkaji telah meletakkan visual lelaki bermain kuda kepong. Karya ini menunjukkan permainan tradisional masyarakat melayu Johor dikenali permainan kuda kepong. Pengkaji telah mengubah gambaran permainan kuda kepong kepada visual berbentuk WPAP Art. Pengkaji mendapat inspirasi dari artis Indonesia melalui platform dalam laman Instagram DevianArt sebagai mempamerkan hasil karya buatan artis.



Rajah 6.0: Karya 4

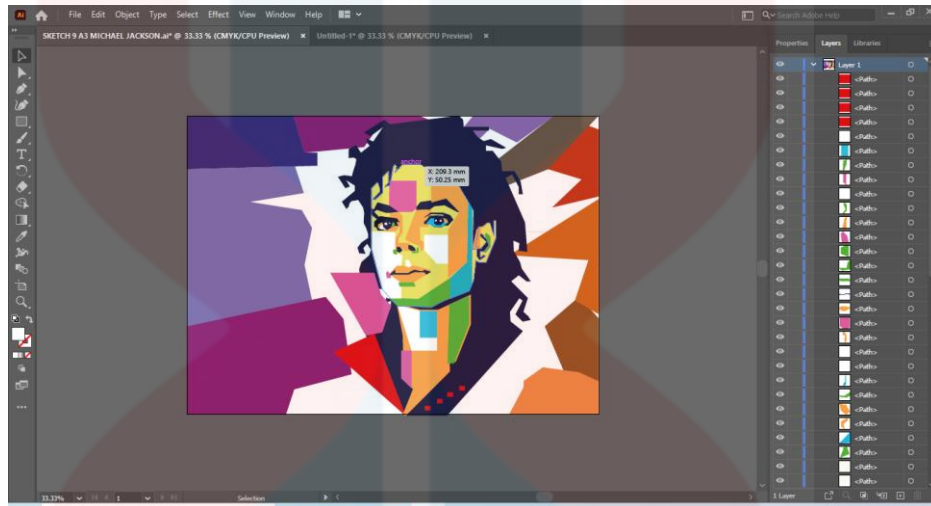
Rajah diatas menunjukkan Rajah 6.0 iaitu karya 4. Karya 4 berkisarkan sebagai watak melayu sedang bermain permainan tradisional iaitu wayang kulit. Karya ini memberi inspirasi kepada pengkaji dan golongan muda tentang menghargai warisan budaya masyarakat Kelantan dalam permainan wayang kulit. Warna yang digunakan adalah warna-warna yang terang agar dapat menarik perhatian golongan muda. Gambar visual karya menggunakan kepelbagaian warna yang gelap kerana pengkaji ingin menimbulkan warna-warna yang terang ke atas watak utama dalam karya tersebut.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN



Rajah 6.1: Karya 5

Karya 5 menunjukkan potret seorang wanita melayu. Pengkaji ingin menyampaikan karya tentang seorang wanita mempunyai spiritual berkenaan dengan psikologi dalaman, perasaan dan pemikiran pengkaji sebagai Wanita. Pemilihan warna panas dan sejuk diterapkan dalam karya sebagai penyampaian emosi. Elemen bentuk geometri mewakili bentuk segi tiga dan segi empat motif sebagai jalan penceritaan karya.



Rajah 6.2: Karya 6

Rajah 6.2 adalah karya 6. Pengkaji telah menghasilkan karya berbentuk digital berinspirasi visual penyanyi lagenda Allahyarham Sudirman. Penghasilan karya digital dari elemen rupa dan bentuk. Bentuk geometrik digunakan sebagai rupa visual dan latar belakang karya. Penggunaan warna sebagai prinsip sebuah karya penting untuk menimbulkan ekspresi karya lebih mendalam.

3.8.4 KAJIAN WARNA LAKARAN PERKEMBANGAN IDEA

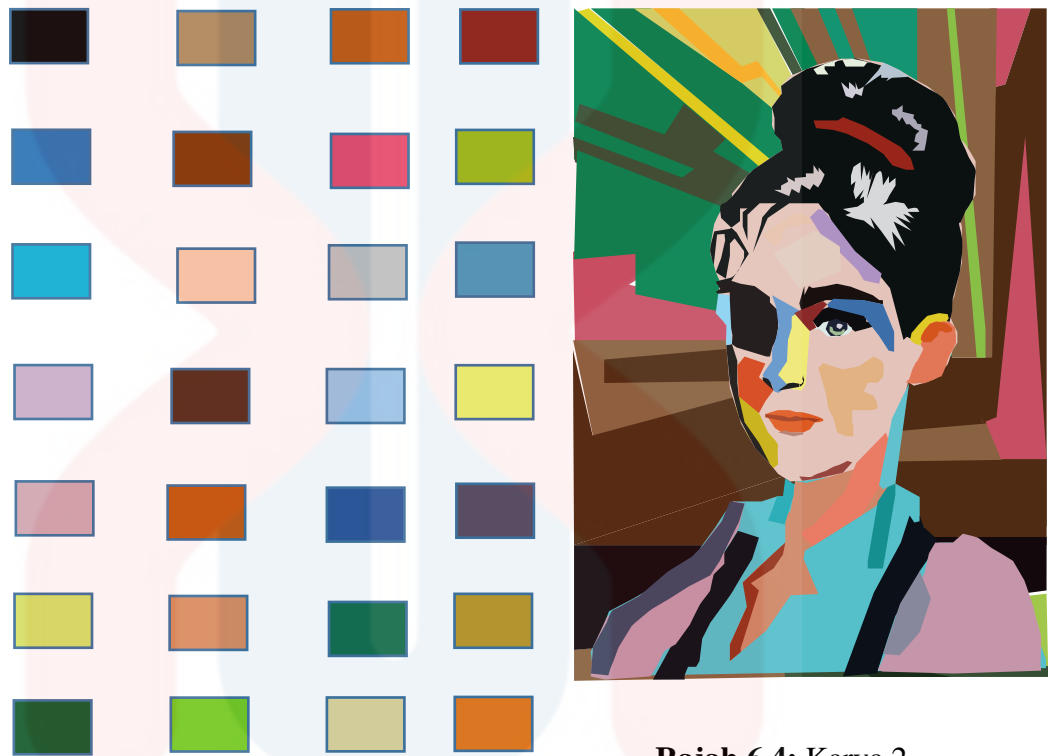
1) Sharifah Aini



Rajah 6.3: Karya 1

Di dalam kajian warna Rajah 6.3 pengkaji menggunakan warna pop art dari pelbagai jenis warna dan pecahan warna karya dibuat untuk menentukan bilangan warna pada karya itu. Setelah pecahan warna dibuat, pengkaji membuat 32 jenis warna berlainan pada karya. Warna dominan digunakan warna sejuk dan sedikit warna panas. Warna panas pada karya seperti merah, oren dan kuning.

2. Biduanita Saloma



Rajah 6.4: Karya 2

Pada rajah 6.4 berapa pengkaji telah membuat warna pop serta membuat pecahan setiap warna pada karya itu. Pecahan warna dibuat dan 28 warna dihasilkan pada karya. Penggunaan warna gelap dan terang pada latar belakang menimbulkan visual pada karya. Warna dominan pada karya ialah warna sejuk dan selebihnya warna panas.

3. Tok Dalang Puppets



Rajah 6.5: Karya 3

Rajah 6.5 ini menunjukkan karya 3. Pelukis membuat karya tentang permainan wayang kulit dan visual seorang lelaki muda. Pelukis telah membuat pecahan warna pop digunakan di karya. Terdapat 32 warna pada karya 3. Warna digunakan adalah warna sejuk dan panas. Warna sejuk dominan digunakan. Pelukis menggunakan warna gelap dan terang bagi menonjolkan pada visual.

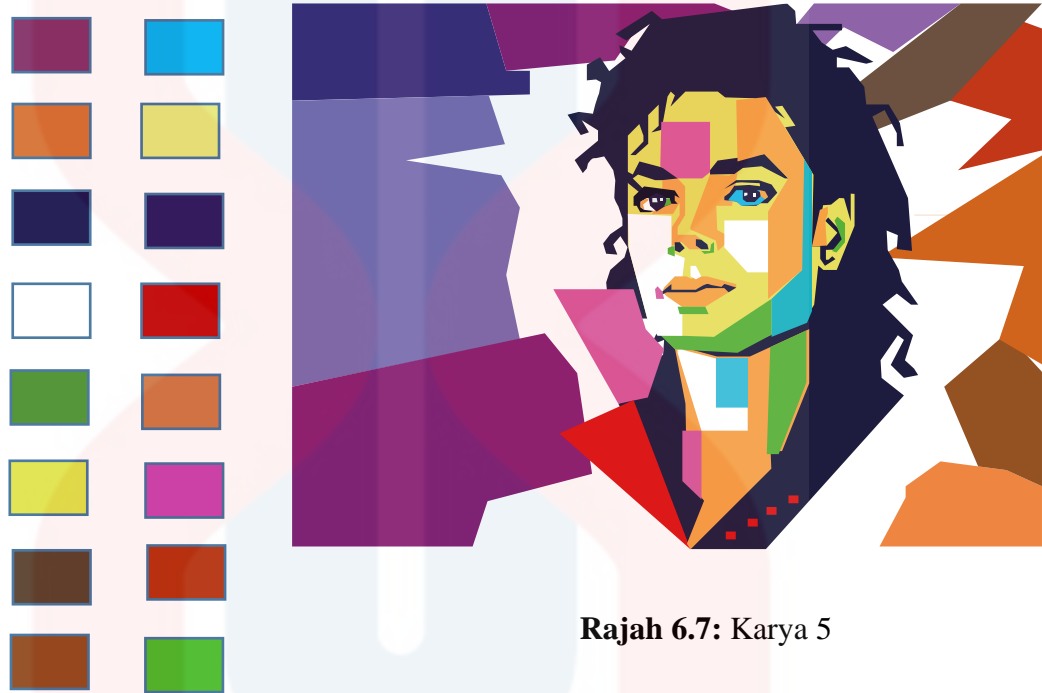
4. Tarian Kuda Lumping



Rajah 6.6: Karya 4

Pelukis telah mencorakkan karya 4 pada warna pop. Pelukis menggunakan warna panas dan sejuk. Terdapat 32 warna pada karya setelah pecahan warna dibuat untuk membuat kajian warna ke atas karya. Tujuan kajian warna dibuat mengetahui bilangan warna dan kegunaan warna pada sesuatu karya sebagai mengekspresikan visual.

5. Allahyarham Sudirman



Rajah 6.7: Karya 5

Pada rajah 6.7 ini pelukis telah menghasilkan sebuah karya pada visual dari penyanyi legenda Allahyarham Sudirman. Pelukis telah membuat pecahan warna pada karya dan 16 warna digunakan pada karya 5. Warna panas dan sejuk digunakan sama rata. Pada bahagian kiri karya warna sejuk mewakili warna ungu dan biru. Warna panas pula mewakili warna merah, jingga, kuning dan coklat.

KELANTAN

3.8.5 KARYA AKHIR

Dalam bahagian ini, pengkaji akan menggunakan teori Edmund Burke Feldman iaitu teori kritikan seni. Hal ini kerana pengkaji ingin menerangkan unsur-unsur yang terdapat dalam karya seni ilustrasi dalam gaya ilustrasi melalui manifestasi ikon Malaysia dalam pengkhasikan karya catan. Teori Edmund Burke Feldman mempunyai 4 langkah dalam proses kritikan seni iaitu deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian. Melalui kesemua proses menilai beberapa unsur-unsur seni yang terdapat pada karya catan melalui manifestasi ikon Malaysia.



Artist: Nur Nasiha

Title: The Legend Face of Sharifah Aini

Medium: Digital Adobe Illustrator

Size: A4 (297mm x 210mm)

Year: 2021

Karya yang bertajuk “*The Legend Face of Sharifah Aini*” adalah sebuah karya digital dari Adobe Illustrator yang bersaiz A4 297mm x 210mm. Karya ini menceritakan tentang pengkaji ingin mengimbau Kembali zaman nostalgia pada era kegemilangan beliau. Umum mengetahui Allahyarham Sharifah Aini ialah seorang penyanyi tersohor dan dikenali Biduanita. Dalam karya ini, pengkaji telah meletakkan 32 jenis warna pop. Warna yang digunakan adalah warna-warna yang terang agar dapat menarik perhatian kepada yang melihat. Latar belakang karya menggunakan warna yang muda kerana pengkaji ingin menimbulkan warna-warna yang terang pada visual di atas karya itu.

Selain itu, pengkaji ingin menyampaikan dalam karya ini mengandungi isi tersurat dan tersirat iaitu biduanita ini menimbulkan zaman nostalgia kepada ibubapa pengkaji terutama yang pernah menjalani zaman kegemilangan beliau. Pengkaji juga sering mendengar ayunan lagu beliau di radio dan kadang didendangkan oleh ibubapa pengkaji. Ini mengembalikan zaman nostalgia pengkaji semasa kecil.



Artist: Nur Nasiha

Title: Biduanita Saloma

Medium: Digital Adobe Illustrator

Size: A2 (594mm x 420mm)

Year: 2021

Bagi karya kedua ini pengkaji meletakkan tajuk "*Biduanita Saloma*". Tajuk ini membawa maksud kerana visual pada karya merupakan seorang seniwati Malaysia iaitu Saloma. Dalam kajian ini, pengkaji menitikberatkan visual pada Wanita yang mana boleh digambarkan seorang Wanita melayu kerana simbolik sanggul di bahagian kepala. Masyarakat Wanita melayu lebih menggayakan sanggul di bahagian kepala. Manakala untuk warna pula, bilangan warna digunakan iaitu 28 warna pop dan pengkaji lebih memilih warna kontra diantara warna panas dan warna sejuk seperti warna hitam, kuning, oren, biru, ungu, coklat, merah dan hijau. Kombinasi warna ini akan menimbulkan emosi pada karya tersebut, manakala elemen geometri yang berbentuk segi empat adalah sebahagian jalan penceritaan untuk latar belakang dan visual dalam karya tersebut.



Artist: Nur Nasiha

Title: Tok Dalang Puppets.

Medium: Digital Adobe Illustrator

Size: A4 (297mm x 210mm)

Year: 2021

Bagi menunjukkan karya 3 dimana pengkaji meletakkan tajuk “*Tok Dalang Puppets*”. Karya ini membawa maksud tentang permainan tradisional Kelantan iaitu wayang kulit. Pengkaji membuat wayang kulit untuk memberi inspirasi kepada pengkaji dan golongan muda tentang menghargai warisan budaya masyarakat Kelantan dalam permainan wayang kulit. Pengkaji juga ingin membangkitkan nostalgia zaman kecil dimana pengkaji dan rakan zaman kanak pernah bermain wayang kulit di kampung halaman. Permainan ini memberi satu hiburan dan kenangan kepada pengkaji bersama rakan-rakan.

Selain itu, penggunaan warna pada karya memainkan peranan penting untuk memberi kesan emosi kepada karya. Bilangan sebanyak 32 warna pop terdapat dalam karya. Elemen digunakan pelbagai bentuk geometri sebagai jalan penceritaan di dalam karya. Pengkaji mencorakkan pelbagai warna pop dalam karya terdiri warna sejuk dan warna panas. Kombinasi warna yang betul dititikberatkan untuk menimbulkan karya itu.

BAB 4

ANALISIS DATA

ANALISIS KARYA AKHIR

4.1 Pendahuluan

Analisis adalah bermaksud proses yang dilakukan secara terperinci secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan idea seperti yang disarankan dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada hipotesis, (Taylor, 1975). Hal ini demikian, pelukis dapat membuat kesimpulan untuk kajian yang dijalankan melalui analisis data yang mengatur dan mengumpulkan data. Pelukis telah melakukan analisis data terhadap penyelidikan melalui kaedah proses penghasilan karya seni digital bertema ikon Malaysia.

Di dalam chapter ini, pelukis akan menulis tentang content karya makna tersurat dan tersirat. Theori Feldman, telah mengemukakan kepada pelajar seni visualnya bahawa kritikan merangkumi *deskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian* yang sama berlaku untuk memerhati dan menulis tentang tarian. Beliau menyarankan agar setiap langkah diperlukan yang diikuti sebagai alasan dilakukan teratur.



Artist: Nur Nasiha

Title: The Legend Face of Sharifah Aini

Medium: Digital Adobe Illustrator

Size: 297mm x 210mm

Year: 2021

Karya bertajuk *The Legend singer of Sharifah Aini* adalah karya tentang biduanita negara yang dihasilkan pada tahun 2021. Karya ini berukuran saiz A4 (297mm x 210mm). Medium digunakan adalah bentuk digital dari Adobe Illustrator.

Penghasilan sepenuhnya karya Sharifah Aini oleh pengkaji dimana rujukan artis seperti Henri Matisse, Kazimir Malevich dan Robert Delaunay telah mencetuskan idea pengkaji untuk mencari analisis dan teknik dari segi warna, komposisi dan bentuk geometri untuk mengolahkan sebuah karya. Dalam karya dilihat pemilihan warna panas dan dingin yang mana warna dominan adalah warna dingin. Pemilihan warna dingin sesuai untuk menimbulkan ruang kelihatan santai. Manakala warna panas seperti merah, coklat, putih dan pink mewakili keterampilan beliau yang menawan.

Karya turut mengaplikasikan bentuk geometri pada karya sepenuhnya dari visual iaitu bentuk segitiga, segiempat dan pelbagai pengulangan bentuk pada karya.

Karya 1 ikon Malaysia tentang Biduanita negara Sharifah Aini. Di dalam karya visual seorang Wanita membawa simbolik kepada ikon atau imej utama untuk memberi sebuah maksud hendak disampaikan. Pengkaji ingin menyampaikan bahawa imej juga boleh dijadikan sebagai teks untuk menyampaikan sebuah penceritaan. Bentuk geometri dari segi pengulangan bentuk menjadi sebuah gambaran Wanita

bersesuaian untuk dijadikan visual utama dalam karya. Warna digunakan seperti merah, oren, putih, coklat pada bahagian rambut melambangkan perwatakan menarik sebagai seorang wanita. Penggunaan warna dingin seperti ungu, biru dan hijau menimbulkan ruang santai simbolik kepada seorang penghibur.

Karya ini memberi manifestasi untuk membawa elemen tokoh berpengaruh menjadi ikon Malaysia yang diterapkan pada bentuk geometri. Bentuk geometri lebih kepada rupa mempunyai sudut dan penjuru. Bentuk dari segi empat dan pengulangan bentuk memberi rupa pada imej karya. Bentuk segi empat adalah simbolisme mewakili feminisme. Elemen dalam karya menjadi medium untuk menonjolkan watak aura feminisme dari visual karya.



Artist: Nur Nasiha

Title: Tok Dalang Puppets.

Medium: Digital Adobe Illustrator

Size: 297mm x 210mm

Year: 2021

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

Karya Tok Dalang Puppets tentang permainan tradisional masyarakat Kelantan. Ukuran karya adalah saiz A4 (297mm x 210mm), jenis medium dihasilkan dari Adobe Illustrator.

Karya ini telah mendapat idea dengan cetusan artis Kazimir Malevich pada pengaruh terhadap perkembangan seni non-objektif atau abstrak. Visual pada karya wayang kulit adalah berinspirasi seorang tokoh pemain wayang kulit Kelantan dikenali sebagai Pok Cu Tok Dalang Cina. Warna dipilih adalah warna sejuk seperti biru, ungu, dan hijau. Warna ini adalah warna semulajadi mendedahkan suasana kampung. Warna panas digunakan pengkaji seperti merah, kuning dan pink untuk menimbulkan karya lebih estetik.

Dalam karya ini, pengkaji menggunakan pengulangan bentuk geometri segi tiga, segiempat dan garis mendatar yang jelas dari pengaruh abstrak ekspresionis. Pada garisan mendatar di latar belakang karya telah disusun dari pangkal atas dan untuk membentuk segitiga besar. Segitiga besar ini didominasi pada lukisan ini menjadi seperti titik fokus. Pada analisis karya ini, bentuk simbolik segitiga terbahagi kepada tujuh lapisan dan menjangkau dari tanah ke atas menuju langit.

Karya The puppets of wayang kulit menceritakan tentang tokoh dikenali dalam permainan wayang kulit di Kelantan adalah Pok Cu Tok Dalang Cina. Tokoh itu sangat dikenali kerana hanya beliau berbangsa cina aktif bermain wayang kulit Kelantan. Beliau dianugerahkan Tokoh Orang Hidup 2012 oleh Kementerian Kebudayaan dan Pelancongan. Di dalam karya ini, pengkaji ingin memberi makna

tentang warisan budaya Kelantan yang menjadi nostalgia kepada pengkaji bersama rakan kampung semasa kecil.

Penggunaan warna pengkaji telah mencorakkan pelbagai warna pop dalam karya terdiri warna sejuk dan warna panas. Warna panas lebih dominan diterapkan mewakili kuning, merah, jingga, coklat dan oren. Warna panas boleh menimbulkan karya lebih estetik. Warna sejuk seperti biru, hijau dan ungu adalah warna semulajadi. Komposisi warna sejuk dan panas menjadikan karya lebih memaknai.

Manifestasi dalam karya seni ini adalah elemen membawa kepada warisan budaya pada bentuk segitiga dan segiempat jelas dominan yang diterapkan. Bentuk segitiga membawa pelbagai maksud seperti pemegang buluh melambangkan kesuburan. Motif segitiga adalah simbolisme kepada manifestasi alam semesta. Motif segiempat adalah pola dasar motif. Elemen digunakan sebagai medium untuk tradisional warisan melayu. Karya ini turut menjadi medium untuk pendidikan kepada generasi muda mengetahui budaya tradisional dek ditelan zaman.



Artist: Nur Nasiha

Title: Biduanita Saloma

Medium: Digital Adobe Illustrator

Size: 594mm x 420mm

Year: 2021

Karya Biduanita Saloma tentang ikon Malaysia diadaptasikan pada tahun 2021. Karya ini berukuran 594mm x 420mm. Medium digunakan dalam karya dari digital Adobe Illustrator.

Karya ikon Wanita Malaysia diberi nama Saloma, 2021 mencetuskan idea pengkaji berdasarkan artis rujukan pada Robert Delaunay, seorang artis terkenal kerana penggunaan warna yang kuat dan bentuk geometri. Karya ini memilih warna sejuk seperti biru dan hijau yang dominan dalam karya ini. Warna ini berdasarkan warna semulajadi yang menerangkan sifat semulajadi seorang Wanita. Warna lain juga seperti hitam dan putih turut digunakan dalam karya. Warna panas pula seperti kuning, merah dan oren membuat karya lebih estetik.

Bentuk geometri diterapkan dalam karya sebagai motif untuk memberikan kesan mendalam pada karya. Pengulangan bentuk segi empat dan segi tiga jelas memberikan pengaruh abstrak.

Berdasarkan pada point Saloma, adalah seorang biduanita Wanita pertama Malaysia pada tahun 1978. Allahyarham adalah penyanyi, pelakon filem, trend dan ikon fesyen Malaysia terkenal pada akhir 1950 an. Penghargaan pada pencapaian Saloma adalah penggunaan nama pada bangunan atau binaan iaitu Jalan Saloma dan pintasan Saloma. Pengkaji ingin menyampaikan ilham dalam karya dihasilkan kepada masyarakat tentang pencapaian seorang tokoh wanita masih diingati meskipun jasad

telah tiada seperti bakat seni Saloma untuk memberi ilham kepada peminat yang mencintai dan mengenali karya Saloma.

Lukisan seni juga mengaplikasikan estetika Seni Islam melalui bentuk geometri iaitu segitiga menggambarkan gaya identiti berdasarkan keperibadian dan kebangsaan nilai, masyarakat, budaya dan agama.

Pemilihan warna panas dalam karya ini adalah unsur darah mangsa yang meninggal dunia. Dari tafsiran mendapati warna panas sesuai untuk menggambarkan emosi Saloma yang meninggal dunia kerana kesedihan meratapi selepas kehilangan suaminya, Tan Sri P. Ramlee. Melalui warna panas seperti merah dan oren pada wajah melambangkan emosi sedih dan air mata kepada kehilangan seseorang. Dalam aspek warna emas kuning yang diterapkan dalam karya oleh pengkaji adalah melambangkan martabat dan kebanggaan negara terhadap bakat seni Saloma.

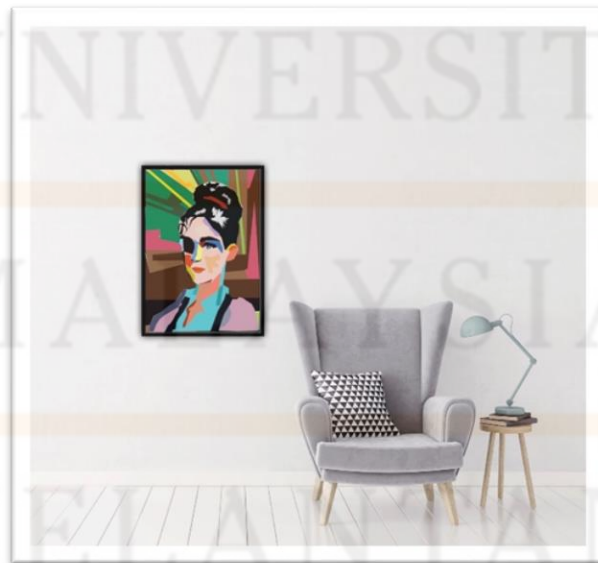
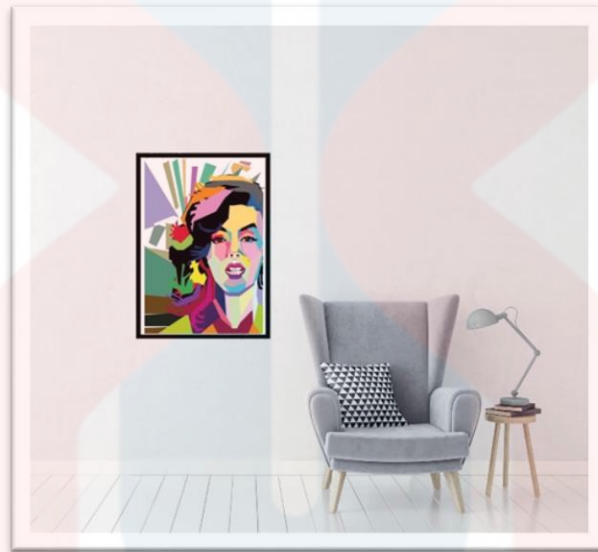
Manifestasi seni dalam karya ini membawa kepada elemen seni islam dalam bentuk geometri segi tiga lambang kepada identiti, kebangsaan dan nilai masyarakat. Pemilihan warna menjadi peranan penting untuk menonjolkan emosi pada karya. Warna panas seperti merah dilihat sebagai darah simbolik kepada kesedihan atau kelukaan sehingga memberi kesan mendalam dalam jiwa. Komposisi warna panas dan sejuk menjadikan sebuah karya menarik untuk menyampaikan makna. Elemen warna dan bentuk abstrak diadaptasikan dalam karya dijadikan sebuah teks memberi satu makna dan sebuah penceritaan hendak disampaikan dalam karya pengkaji ini.

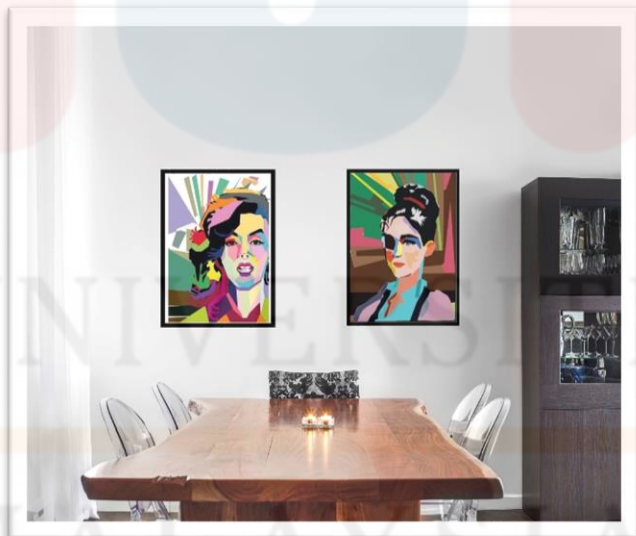
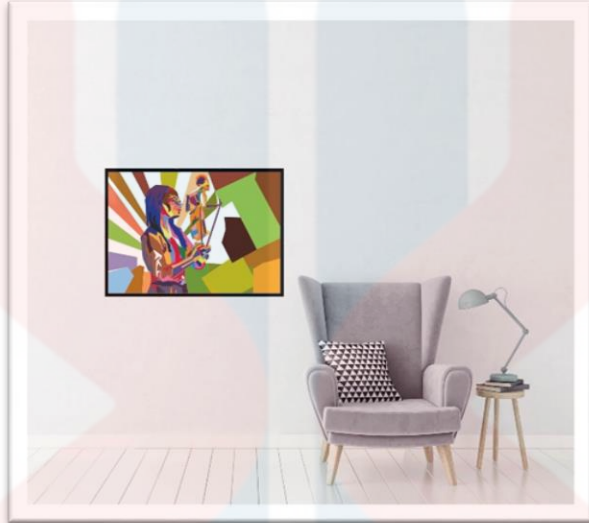
BAB 5

KESIMPULAN

Dalam bahagian ini, pengkaji telah memilih tajuk kajian tesis tentang Kajian rupa dan bentuk seni ilustrasi sebagai gaya ilustrasi melalui manifestasi ikon Malaysia dalam penghasilan catan digital. Kajian ini telah menyelesaikan tentang persoalan pengkaji tentang pengubahan seni ilustrasi melalui manifestasi ikon Malaysia. Juga bagaimana imej sebagai teks untuk sebuah jalan penceritaan dalam karya. Projek penyelidikan ini tentang ikon Malaysia menghasilkan sebuah karya daripada gaya ilustrasi diterapkan elemen rupa dan bentuk. Ikon adalah grafik kecil mewakili simbol mempunyai makna. Juga persamaan memberi makna melalui gambar kecil, bukan melalui kata atau frasa. Pengkaji ingin menerapkan karya tentang ikon dari tokoh dikenali Malaysia sebagai penceritaan dari imej itu. Pengkaji telah memilih beberapa tokoh Malaysia seperti Tun Mahathir, Tan Sri Michelle Yeoh dan usahawan terkenal Noor Neelofa. Tokoh ini mempunyai pencapaian dan kejayaan tersendiri sehingga menjadi inspirasi kepada masyarakat dan membawa nama negara.

ARTWORK EXHIBITION





UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

RUJUKAN

- i. Abdul Murad Abd Hamid (2013). *Pembangunan dan Penilaian Komik Penceritaan Digital dalam Persekitaran Pembelajaran Berasaskan Teori Konstruktivisme Bagi Pembelajaran Bahasa Melayu Pelajar Pendidikan Khas: 18-19*
- ii. Agus Priyatni (2015). *Memahami Seni Rupa, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan: Penerbit Universitas Negeri Medan.*
- iii. Ahmad Hilmi, Lc. MA (2018). *Seni Rupa Dalam Pandangan Islam, Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT).*
- iv. Ahmad, S. (2012, Julai 28). *Pendidikan Seni Visual*. Retrieved Ogos 2013, 13, from Pengurusan Aktiviti Dalam Dan Luar Bilik Darjah:
- v. Astroawani- *Seni Digital buka ruang bebas berkarya*. Nabihah Hamid Februari 22, 2015.
- vi. Buku Sekolah Elektronik (2010). *Seni Rupa*, Jakarta: Pusat Perbukuan, PT Sinergi Pustaka Indonesia.
- vii. Design Maulana (2014). *Pengertian Seni Digital*. Blogspot.com.
- viii. Eizzatiey Hassim. (t.t). *Seni Digital*. Didapatkan dari Behance:
- ix. FatkhanAmirulHuda- *Pengertian dan definisi Kajian Pustaka*, Julai 29, 2017.
- x. Horst, H, & Miller, D. (2012). *Digital Antrophology*. Psychoanalytic Review, 328.
- xi. IImuseni.com- *Seni Digital dan Penjelasannya*, Suharyanto, May 9, 2019.
- xii. Jatmiko, W., Santoso, H. B., Purbarani, S. C., Syulistyo, A. R., & Purnomo, D. M. (2015). *Panduan Penulisan Artikel Ilmiah*.

- xiii. Joko Maruto (2014). *Kajian Etika, Etis Dan Estetika Dalam Karya Seni Rupa*, Fakultas Bahasa Dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.
- xiv. Journal.uny.ac.id- *Seni: Antara Bentuk dan Isi*, Widyabakti Sabatari, 2006
- xv. Jurnal.isi- *Definisi “Seni”* Achdrat Kmihardja dan Aplikasi pada seni karya, Sumadi Januari 1, 2005.
- xvi. Kerry Freedman (2001) Pennsylvania Art Education Association Conference. *Teaching Visual Culture: Understanding Art Inside and Outside of School*.
- xvii. Mok Soon Sang, Teks Komprehensif PTK Bahagian II: Khusus/Fungsional Pengajaran dan Pembelajaran, Penerbit Multimedia Sdn. Bhd. 2009, Selangor Darul Ehsan.
- xviii. Noor Afifah Azizan (2016, Februari 18). *Karya Seni Digital*. Blogspot.com
- xix. Noriati A. Rashid, Boon Pong Ying, Sharifah Fakhiriah Syed Ahmad, & Wan Kamaruddin Wan Hassan. (2012). *Teknologi dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Shah Alam, Selangor Darul Ehsan: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- xx. Ogy Wisnu Suhandha (2018). *Kultur Hippies Dalam Karya Digital Painting*. Indonesia: Wisuda Periode Maret 2018
- xxi. Razak, M. A., & Dolah, M. S. (2014). *Seni Visual Penggal 1,2 & 3*. Shah Alam, Selangor Darul Ehsan: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- xxii. Ryadi, A. (2004). *POSTMODERNISME VERSUS MODERNISME*
- xxiii. Salam, S. (2017). *SENI ILUSTRASI*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- xxiv. Suharyanto (2019, Mei 9). *Seni digitan dan penjelasannya*. Ilmuseni.com
- xxv. TheMoonDoggies- *Seni Lukis, Pengertian, sejarah, unsur, aliran, teknik dan gambar*, Ariffin Saddoea.
- xxvi. Unsplash. (2019, November). Diambil kembali dari
- xxvii. Visual. Mohamad Johari. (2008). *Apresiasi dan Kritikan Seni Visual*. Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- xxviii. Whilky Rizkyanfi, S.Pd, M.Pd (2012). *Pengaruh Digital Art Terhadap*

Perkembangan Fine Art Didunia Seni Rupa Indonesia.
Bandung. STISI Telkom.

- xxix. Wikipedia. (2013, Ogos 16). *Seni Digital*. Didapatkan dari ensiklopedia bebas:
xxx. WikipediaEnsiklopedia
xxxi. Witabora, J. (2012). *PERAN DAN PERKEMBANGAN ILUSTRASI*.

Website

- i. <http://cikgusalimahamad.blogspot.com/2012/09/pendidikan-seni-visual.html>
- ii. <https://www.behance.net/gallery/6542951/SENI-DIGITAL>
- iii. <https://doi.org/10.1521/prev.2013.100.1.211>
- iv. www.unsplash.com
- v. http://ms.wikipedia.org/wiki/Seni_digital
- vi. https://ms.wikipedia.org/wiki/Lukisan_digital
- vii. <https://www.slideshare.net/zainiaman/seni-digital>
- viii. <https://harpersvalley.wordpress.com/2012/12/12/what-makes-an-image-iconic/>

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN