

GAYA 'LUKISAN KAJIAN'. PERBANDINGAN KARYA LUKISAN PENGKARYAAN DAN PEREKAAN: FENOMENA VISUALISASI

¹Maria Mohammad, ²Md. Nasir, Ibrahim (Ph.D), ³Mohamad Rusdi, Mohd Nasir (Ph.D), ⁴Kasran Jiddin (Ph.D)

¹Universiti Pendidikan Sultan Idris(UPSI), mariafaisal2001m@gmail.com

²Universiti Pendidikan Sultan Idris(UPSI), mdnasir@fskik.upsi.edu.my

³Universiti Pendidikan Sultan Idris(UPSI), rusdi@fskik.upsi.edu.my

⁴ Institut Perguruan Ipoh,Perak (IPIP),kasran@ipip.edu.my

ABSTRAK

Kajian ini meneroka gaya penghasilan 'stroke line' atau kesan palitan mata pen secara 'free hand drawing' dalam menghasilkan bentuk ilustrasi 3 Dimensi(3D). Tujuan kajian, adalah membuat perbandingan 'Gaya stroke line'(gSLine) antara bidang 'Art' dengan 'Architecture Graphic Presentation Drawing' yang diringkaskan sebagai 'A+AGPD'. Batasan responden terdiri daripada pelukis artistik dan pelukis ilustrasi seni bina yang aktif berkarya dan menghasilkan buku rujukan atau bahan ilmiah. Pengkaji mengkaji perbandingan (gSLine) dikalangan 6 orang responden yang dianggap pakar dalam kajian ini. Isu lukisan 'free hand' yang tidak berpekadaran, kejug dan kurang menjadi dikalangan pelajar seni dan seni bina 'under-graduate' sering dibincangkan dalam jurnal-jurnal dalam dan luar Malaysia bermula tahun 2001 hingga 2014. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metodologi kajian melalui kaedah secara triangulasi iaitu pemerhatian, rakaman visual serta kajian literature telah digunakan dalam kajian ini. Fenomena (gSLine) dianalisis berdasarkan kepada unsur-unsur seni: garisan, rupa, bentuk, tekstur dan warna dalam menghasilkan ilustrasi bentuk 3D secara 'free hand'. Dapatan kajian secara literatur, mendapati karya artistik dikenali sebagai lukisan pengkaryaan. Manakala lukisan yang dihasilkan oleh pelukis ilustrasi grafik seni bina, grafik dikenali sebagai lukisan perekaan. Dapatan kajian daripada 6 orang responden mendapati terdapat tiga perbezaan (gSLine) antara dua disiplin ilmu seni ini iaitu daya visual (perkadaran), emosi (seimbang) dan estetik (bernada) yang diringkaskan sebagai (dVEE). Dapatan kajian ini dikumpulkan dalam usaha pengkaji menghasilkan model hibrid 'Art+Architecture Graphic Presentation Drawing' (A+AGPD). Teori pemodelan Albert Bandura dan teori gabungan organik dirujuk dalam penghasilan model Proses dalam pembangunan menghasilkan (gSLine) yang berkualiti dalam menjelaskan 'how' atau bagaimana lukisan ilustrasi 3D yang mempunyai (dVEE) boleh dihasilkan.

Kata kunci: Lukisan, Fenomena, Visualisasi

PENGENALAN

Seni adalah kualiti, pengeluaran, atau ungkapan apa yang indah, menarik lebih daripada kepentingan biasa, Zakaria, (2012). Dalam seni visual, kesedaran telah dicari melalui deria penglihatan dan pembangunan pemikiran visual, Mayo, (2012); Preble, (1994). Seni mementingkan nilai keindahan, Md. Nasir, (2013); Zakaria, (2013). Manakala seni bina mengambil berat tentang reka bentuk ruang. Seni bina adalah gabungan antara seni, sains dan teknologi untuk tujuan bangunan yang praktikal, estetik, dan simbolik, D.K. Ching, (2009); Preble, (1994)

Pelan Pembangunan Pendidikan (EDP) 2013-2015 telah menggariskan 11 agenda pelan transformasi. Bahan pengajaran perlu diperbaiki untuk melahirkan pelajar yang berpengetahuan dalam kerja amali atau 'hands-on'. Kenyataan ini adalah selaras dengan agenda pendidikan perlu menggabungkan disiplin ilmu lain agar ilmu semakin berkembang, Izmer, (2009).

Di Malaysia, isu-isu melukis sering dibincangkan dikalangan ahli akademik antara kedua disiplin ilmu seni dan seni bina. Masih terdapat kurang kajian mengatasi isu melukis objek ilustrasi 3D yang realistik dan mudah. Kajian terdahulu menyatakan bahawa masih terdapat ruang untuk penyelidik membangunkan satu kaedah atau model bagi menangani isu ini. Bagi menangani isu ini, Haron & Mohamed, (2001) menjelaskan bahawa teknik-teknik asas melukis perlu dikuasai oleh pelajar seni dan rekabentuk. Penyataan ini disokong oleh (Mayo, 2012) bahawa teknik melukis boleh diperbaiki sekiranya ada kaedah mudah yang didedahkan.

Kajian penyelidik dimulakan dengan perbincangan 'Gaya stroke line' (gSLine) atau kesan palitan mata pen meliputi lukisan kajian dalam 'studio practice' dikalangan pelajar siswazah seni. Karya lukisan pengkaryaan dengan lukisan perekaan diteroka. Isu 'how' atau bagaimana karya yang memiliki daya visual, estetik dan emosi (dVEE) dikalangan pengiat seni di Malaysia diteroka dan dibangunkan menjadi hybrid model dalam karya seni rupa. Penerokaan gaya pakar rujuk mengimplementasi 'how' atau bagaimana simbiosis atau kebaikan dua disiplin ilmu diteroka. Dapatan kajian disintesis bagi membentuk model 'A+AGPD'.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan pengalaman penyelidik selepas mengajar pelajar-pelajar Politeknik di Melaka selama lebih dari 9 tahun dalam bidang seni bina, didapati bahawa para pelajar ini dianggap masih kurang mahir dalam melukis menggunakan teknik 'kebebasan'. Menurut Adipranata et al., (2006) menambah bahawa para pelajar ini dipengaruhi oleh gaya dan teknik lukisan semasa tahun-tahun sekolah mereka.

Isu pelajar berkemahiran rendah melukis bukan isu baru dalam sistem pendidikan di Malaysia. Kajian yang dijalankan Nazli, Hamzah dan Salleh, (2013) dan "Pembinaan Dan Penilaian Modul Pengajaran Teknik Mewarna Cat Air Subjek Pendidikan seni Visual Untuk Guru Bukan Opsyen", oleh Kasran, (2012) adalah salah

satu usaha untuk membantu menangani isu-isu ini. Sebelum itu, pada tahun (2008) ahli akademik UiTM Azahar Harun, Haslinda Abd Razak, Ariff Ali) ditadbir kajian dengan 110 orang, terdiri daripada pelajar dari Fakulti Seni, pelajar Digital Media Design, Seni Halus dan Fotografi. Isu-isu yang berkaitan dengan potensi media dalam talian dan dalam talian pengajaran diri. Hasil kajian menunjukkan bahawa 75% daripada pelajar memerhatikan, mendengar, dibandingkan dan berbeza mengenai topik-topik yang diajar. Hanya 40% daripada pelajar memerhati dan mendengar. Haron & Mohamed, (2001) menjalankan kajian untuk mencari jalan bagi menyelesaikan pengoptimuman talian terlindung selama 3 dimensi objek dari 2 baris dimensi tersembunyi.

Pengkaji menghuraikan pernyataan masalah yang menjurus perbincangan meliputi peranan lukisan pengkarya dan lukisan perekaan (LkLp) dalam menambahbaik teknik penghasilan karya lukisan kajian di Malaysia . Seterusnya, bab ini menghuraikan pernyataan masalah yang menjurus kepada persoalan keperluan kerangka kerja, keperluan penerokaan teknik dalam menyokong pelaksanaan pembangunan model hibrid. Seterusnya, objektif dan skop penyelidikan akan diutarakan bagi menggarap kepentingan yang signifikan terhadap kajian ini kepada bidang ilmu seni lukis (LkLp) di. Bab ini diakhiri dengan rumusan keseluruhan keperluan kajian yang dicadangkan.

KAJIAN LITERATUR

Lukisan adalah satu teknik di mana imej yang digambarkan, dilukis di atas permukaan yang rata. Menurut Ben-Shalom & Ganel, (2012) lukisan adalah garisan, dakwat, pen, pensil, krayon, arang dan kapur sebagai media utama. Dalam penghasilan lukisan boleh dibuat dengan mana-mana kombinasi cat, media kering dan media basah, Abdullah, (2012) Kenyataan ini disokong Potamianos, (2009) (Potamianos, 2009) bahawa lukisan mengandungi jiwa dan rohani nilai-nilai yang akan membolehkan pengeluaran karya seni yang boleh dihargai.

Menurut (Ocvirk et al., 2013), karya seni terbahagi kepada dua bahagian, iaitu ilustrasi dan karya seni sebenar. Ilustrasi seni melibatkan lukisan, catan, fotografi, seni cetak, reka bentuk grafik dan lain-lain. Karya seni sebenar termasuk bentuk arca, seni bina, pekerjaan logam, reka bentuk kaca, seramik, kerja serat, reka bentuk produk dan lain-lain.

(Ocvirk et al., 2013) juga berpendapat bahawa imej umumnya wujud dalam 2D, tinggi dan lebar yang boleh menjana ilusi. Ilustrasi melukis lukisan walaupun mungkin rata, tetapi boleh wujud dalam 2D dan 3D berdasarkan ilustrasi artis. Permukaan rata adalah di mana artis melaksanakan imej mereka. Permukaan rata juga boleh mewakili satah rujukan khayalan di mana artis boleh membuat ilusi ruang. D.K.Ching, (2009); (Zakaria, 2012)

(D.K.Ching, 2003) D.K.Ching (2003) berkongsi pendapat bersama pembantu rumah bahawa sebagai komponen seni, reka bentuk merujuk kepada susunan kata-kata dan susunan keseluruhan karya seni. Prinsip-prinsip seni ialah pengaturan karya seni melalui unsur-unsur seni atau unsur reka bentuk. Unsur ini terdiri daripada garis,

bentuk, bentuk, tekstur dan warna untuk membina bentuk ilustrasi dan objek dalam organik atau geometri.

(D.K.Ching, 2009) juga berpendapat dunia karya seni lukis dipelopori oleh insan yang mempunyai kemahiran visual seni secara semulajadi. Antara pelukis dunia yang dikurniakan 'giveted' atau kemahiran semulajadi yang hebat dalam berkarya adalah seperti Leonardo da Vinci (1452-1519), Michaelangelo Buonarroti (1475-1564), Rembrandt Harmenszoon Van Rijn (1606-1669), J.M.W Turner (1775-1851), Pablo Picasso (1881-1973) dan Claude Monet (1840-1926). Sejarah insan seni ini telah dibincangkan dalam penulisan Zakaria, (2013b); Wahiza, (2011); Mitchell, (1995); Preble, (1994).

Pelukis-pelukis ini dianggap memiliki dan menguasai kemahiran semulajadi dalam melukis, mengolah, dan mempunyai pekerjaan multi disiplin dalam beberapa bidang ilmu seni antaranya pengukir, arkitek, pemuzik, penulis, pematung dan pelukis.

Pada tahun 1920, sekolah Bauhaus telah menarik perhatian seluruh dunia dengan kegemilangan sebagai pusat ilmu bidang seni terkemuka. Sekolah Bauhaus telah menjadikan akademi seni ini sebagai pusat studio praktikal atau akademi secara formal. Sekolah Bauhaus mengembangkan peranan seni halus seperti lukisan, catan dan kraf yang dibangunkan berdasarkan estetik ketukangan berstruktur dan bunyi visual. Misi sekolah ini adalah untuk meningkatkan fahaman, kepekaan masyarakat terhadap seni. Kemudian keperihatinan dan kepekaan terhadap seni mula beralih kepada masyarakat perindustrian. Penyataan ini dibincangkan oleh mak saudara, dan disokong oleh Mohd Johari, (2013b); Preble, (1994). Sekolah Bauhaus telah memelopori pusat akademik seni dunia, membuka mata dunia untuk menjadikan peranan seni rupa di dunia sebagai disiplin ilmu sosial yang lebih fungsional dan boleh dipelajari.

Di Malaysia, seni dianggap sebagai cermin dari kenyataan. Perkembangan seni awal 1930 dipengaruhi pengaruh kolonial Inggeris, penghijrahan pelancong dan pengaruh pendidikan seni di Malaysia. Seni adalah imaginasi seniman yang dipanggil sebagai karya. Seni dapat menggambarkan kenyataan. Semakin mirip dengan kenyataan, seni dianggap semakin baik. Inilah yang disebut dengan penafsiran mimetik menurut Zakaria, (2012). Penafsiran mimetik berasal daripada perkataan memesis yang dipopularkan oleh Plato dan Aristotal ahli falsafah barat.

Penafsiran mimetik sangat berhubung dengan karya seni visual dalam melahirkan perasaan emosi dan dilahirkan melalui susunan tampak iaitu garisan, rupa, bentuk, jalinan, ruang dan warna serta penggunaan prinsip rekaan bagi mewujudkan kesatuan pada komposisi karya Abdullah, (2012). Pendapat ini turut dibincangkan oleh Mohd. Fauzi Sedon, Tajul Shuhaizam Said, (2013) dalam penulisan beliau emosi dan estetik perlu dijelaskan antara karya lukisan dengan penghayatan. Setiap pelukis mempunyai gaya atau sapaun berus 'stroke line' tersendiri.

Menurut pemerhatian penyelidik, pelukis berdepan dengan kesukaran memvisualisasikan imejan karya mereka. Emosi terjelma secara tidak terkawal disebabkan pengalaman dan nilai estetik pelukis tersebut di waktu itu. Zakaria, (2013a) pula berpendapat para penonton melakukan penghayatan seni berdasarkan interpretasi

dan apresiasi mereka terhadap 'art work' mengikut latar belakang tahap pengetahuan pengayaan istilah seni mereka.

Md.Nasir (2013) dalam penulisan beliau, berpendapat penghasilan dan penciptaan sesebuah karya seni dalam lukisan meliputi aspek kehidupan, agama serta kebudayaan ekonomi. Imejan karya lukisan didasari tiga komponen iaitu imej, konsepsi dan emosi. Komponen imej dalam penghasilan dinilai penonton hasil imlementasi bentuk dan warna secara visual. Manakala konsepsi pada karya seni dinilai pada pengaturan olahan prinsipal secara estetik. Seterusnya komponen ketiga iaitu nilai emosi dalam karya seni akan dinilai berdasarkan interaksi palitan warna, garisan serta kesan jalinan yang mampu membicarakan sesuatu kepada penonton. Kekangan salah satu daripada tiga komponen ini, akan membuatkan hasil lukisan kurang daya tarikan kepada penonton di Malaysia, Abdullah, (2012).

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif dengan pendekatan teori permodelan oleh Zakaria,(2012). Kajian ini menggunakan kaedah kajian literatur, pemerhatian, rakaman visual serta analisis karya bagi membuat perbandingan dan sintesis terhadap (gSLine),Kechot & Kahn, (2011).

6 orang responden dipilih berdasarkan ciri-ciri pakar dalam dua bidang ilmu seni lukis.(gSLine) antara dua disiplin ilmu seni ini iaitu daya visual(perkadaran) ,emosi(seimbang) dan estetik(bernada) yang diringkaskan sebagai (dVEE) dianalisis berdasarkan rakaman visual serta analisis karya yang dijalankan terhadap SME(Subject Matter Expert). Dapatan kajian ini dikumpulkan dalam usaha pengkaji menghasilkan model hibrid 'Art+Architecture Graphic Presentation Drawing' (A+AGPD).Teori pemodelan Albert Bandura dan teori gabungan organik dirujuk dalam penghasilan model Proses dalam pembangunan menghasilkan (gSLine) yang berkualiti dalam menjelaskan 'how' atau bagaimana lukisan ilustrasi 3D yang mempunyai (dVEE) boleh dihasilkan.

Dalam proses menghasilkan ilustrasi 3D objek secara manual, Model Hibrid Art +AGPD diasimilasikan bersama falsafah elemen reka bentuk. Menurut Abert Bandura para penyelidik, bersifat interdisiplin dan multi disiplin sesuai untuk kajian penyelidikan ini. Model atau model proses adalah agen utama penyelidikan bagi memahami teori sosial, orang-orang yang ditiru, metodologi dan teknik-teknik pemodelan apa yang ditiru. Menurut Kasran (2012), Dalam proses menghasilkan ilustrasi objek 3D secara manual, proses peniruan adalah penting.

Di bawah model hibrid 'A + AGPD + C' , penyelidik membuat kesimpulan empat langkah peniruan , seperti yang dibincangkan dalam teori Albert Bandura ini . Langkah pertama ialah menumpukan perhatian kepada model. Dalam kajian ini, perunding telah menarik ilustrasi , menunjukkan melukis objek tiga dimensi secara manual. Langkah seterusnya melibatkan kedua-dua simpanan memori dan rekod proses penyimpanan diikuti. Rakaman visual , perunding seni dan teknikal telah direkodkan untuk tujuan rekod. Dalam langkah ketiga, pengeluaran semua maklumat, tingkah laku atau





kemahiran yang telah diselamatkan kemudiannya dikeluarkan dalam bentuk rawatan. Motivasi dan pengukuhan digesa untuk melakukan apa-apa aktiviti adalah langkah terakhir yang diperkenalkan. Kajian model hibrid telah disusun menggunakan perisian kursus interaktif. Oleh itu, model teori melalui pemerhatian dan pendekatan pemodelan, menurut penyelidik kajian, adalah sesuai untuk mengatasi lukisan ilustrasi objek tiga dimensi secara manual di kalangan pelajar. Model ejen sebagai sumber dan model adalah satu teknik yang diperkenalkan dalam proses tiruan.


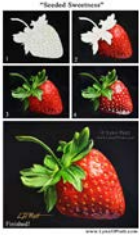
Menurut Zakaria (2013) model teori, penyelidikan disiplin silang adalah lebih cenderung untuk memberi kesan positif dan perpaduan dalam pada karya. Kaedah replikasi, teori model lukisan seni halus dan lukisan grafik persembahan seni bina, yang telah diasimilasikan konsep satu elemen dalam reka bentuk dan pembinaan reka bentuk perisian kursus pengajaran, menggunakan model ADDIE.

Dalam konteks Model Hibrid 'A + AGPD + C', antara ketiga-tiga disiplin teknik lukisan, telah digabungkan untuk melihat bagaimana pelajar melihat perpaduan pelbagai bidang seni dan hubungan mereka dengan kawasan-kawasan lain dari segi teknik, gaya dan implikasi untuk kerja-kerja seni di Malaysia.

DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian ini dikumpulkan dalam usaha pengkaji menghasilkan model hibrid 'Art+Architecture Graphic Presentation Drawing' (A+AGPD). Teori pemodelan Albert Bandura dan teori gabungan organik dirujuk dalam penghasilan model Proses dalam pembangunan menghasilkan (gSLine) yang berkualiti dalam menjelaskan 'how' atau bagaimana lukisan ilustrasi 3D yang mempunyai (dVEE) boleh dihasilkan.

Gaya Stroke Line (gSLine) Lukisan Pengkaryaan	Media	Gaya Stroke line (gSLine) Lukisan Perekaan	Perbandingan garisan
	Media Feltip Pen		'stroke line' yang tidak berterusan & berterusan
	Media Cat Air dan Feltip Pen		Kombinasi media menunjukkan kesan estetik & lebih menekankan fungsi

	Media Arkilik		Kesan lebih emosi dan kesan realistik
---	------------------	---	--

PERBINCANGAN DAN PENUTUP

Dapatan kajian ini dapat membantu pengkajia meneroka berbanding gaya pelajar-pelajar, pensyarah, dan masyarakat dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang lukisan dan secara sendiri. Kajian ini menyumbang kepada 'how' atau bagaimana lukisan ilustrasi 3D yang mempunyai (dVEE) dalam bidang seni reka serta pembangunan teknik melukis secara manual.

REFERENCES

- Abdullah, S. (2012). Art Criticism Versus Art Writing: The Malaysian Situation. *Memnuasiaan Vol.19, No.2, (2012), 19* (Art Criticism versus art Writing), 63–78. Retrieved from [http://web.usm.my/kajh/vol19_2_2012/KAJH_19_2_Art_3_\(63-78\).pdf](http://web.usm.my/kajh/vol19_2_2012/KAJH_19_2_Art_3_(63-78).pdf)
- Adipranata, R., Lim, R., Setiawan, A., Informatika, T., Industri, F. T., Petra, U. K., & Surabaya, J. S. (2006). Rekonstruksi Obyek 3d Dari Gambar 2d Dengan Metode. *Teknik Informatika*, 1–7.
- Ben-Shalom, A., & Ganel, T. (2012). Object representations in visual memory : Evidence from visual illusions. *Journal of Vision*, 12(7), 1–11. doi:10.1167/12.7.15.Introduction
- D.K.Ching, F. (2003). *Fourt Edition Architectural Graphics* (Fourth Edi.). United Stages Of America: John Wiley&Sons, Inc., New York.
- D.K.Ching, F. (2009). *Architectural Graphics Fifth Edition* (Fifth Edit.). Canada: John Wiley&Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Haron, H., & Mohamed, D. (2001). Pendekatan Pengoptimuman Dalam Penghasilan Objek Tiga Dimensi Daripada Lukisan Garisan Dua Dimensi. *Jurnal Teknologi*, 34(C)Jun 2001, 34(C), 53–62.
- Izmer, A. (2009). Wawancara Seni Journal Of Arts discourse. *Artwork*, 8(Garden), 117–127.
- Kasran, M. J. (2012). *Pembinaan Dan Penilaian Modul Pengajaran Teknik Mewarna Cat Air Subjek Pendidikan Seni Visual Untuk Guru Bukan Opsyen*.

Kechot, A. S., & Kahn, S. M. (2011). Pengurusan Artistik: Kajian Mengenai Peranan Set Selaku Tenaga Kreatif Dalam Seni Persembahan Pentas Di Malaysia. *E-BANGI*, 3(3), 18. Retrieved from <http://pkukmweb.ukm.my/e-bangi/papers/2011/samad011.pdf>

Mayo, N. (2012). Drawing into Practice, 11(1), 75–81. doi:10.1386/jvap.11.1.75

Md.Nasir, I. (2013). KUpas Seni Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni. *Bahasa Visual*, Vol.1(2013, 19–25.

Mohd Johari, A. H. (2013). *Perkembangan Penulisan&Kritikan Seni Visual* (Edisi Pert.). Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris,35900 Tanjung Malim,Perak Darul Ridzuan,Malaysia.

Nazli, Hamzah dan Salleh, S. (2013). Menghasilkan Lukisan “Form” Melalui Teknik Imitasi Dalam Bidang Menggambar Murid Tahap 1. *Seminar Penyelidikan Pendidikan IPG Zon Timur 2013*, Vol.1.No.1, 1–14.

Potamianos, G. Audio-visual automatic speech recognition and related bimodal speech technologies: A review of the state-of-the-art and open problems, 2009 IEEE Workshop on Automatic Speech Recognition Understanding 22–22 (2009). Ieee. doi:10.1109/ASRU.2009.5373530

Preble, D. and S. (1994). *Art Forms* (Fifth Edit.). Harper Collins College Publishers.

Zakaria, A. (2012). *Teori-Teori Seni* (Edisi Pert.). Persatuan Penulis Budiman Malaysia.

Zakaria, A. (2013). *Estetik* (Edisi Pert.). Tanjung Malim: Paksi Press,158 Jalan Bunga Raya 2,Diamond Creeks,Behrang Ulu,35900 Tanjung Malim,Perak.