

Garis Panduan Kemahiran Melakar Aras Tinggi (KMAT) Karya Seni untuk Murid Sekolah Menengah: Perspektif Pakar

Che Aleha Ladin* & Azni Yati Kamaruddin

Jabatan Asas Pendidikan dan Kemanusiaan, Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya, 50603 Kuala Lumpur, Malaysia

ABSTRAK

Lakaran sebagai asas penjana idea untuk menghasilkan karya. Pengkarya perlu mencerakin dan membentuk idea yang fleksibel, kreatif dan kritis supaya mempunyai kualiti estetik. Untuk mencapai lakaran beraras tinggi, kefahaman yang menyeluruh tentang aspek perekaan perlu sehingga dapat menzahirkan idea dengan cara tersendiri. Namun demikian ketiadaan panduan yang jelas tentang prinsip lakaran, menyebabkan, proses penciptaan karya tidak memiliki elemen beraras tinggi. Kajian ini bertujuan untuk membina garis panduan Kemahiran Melakar Aras Tinggi (KMAT) bagi proses penghasilan karya seni visual untuk murid sekolah menengah. Kajian bagi fasa pembinaan menggunakan kaedah kualitatif melibatkan kaedah temu bual separa berstruktur terhadap 5 orang peserta kajian yang pakar dan berpengalaman dalam bidang seni. Peserta kajian dipilih secara persampelan bertujuan. Data kajian ditranskrip dan dianalisis secara tematik. Terdapat tiga peringkat garis panduan KMAT yang dicadangkan iaitu peringkat imitasi, manipulasi dan naturalisasi yang meliputi langkah-langkah bagi mencapai aras tinggi iaitu peniruan imej 100%, memahami bentuk asas, bahan dan teknik lakaran, kefahaman kadar banding dan komposisi, melakar dengan perspektif, menzahirkan idea dengan cara tersendiri dan seterusnya fasih mengaitkan isu, tema dan budaya dalam lakaran. Kejayaan pencapaian KMAT bergantung kepada kaedah pelaksanaannya, kefahaman asas seni reka, disertai dengan minat dan bakat murid yang mendalam. Kajian ini menyumbang kepada murid sekolah menengah untuk menghasilkan lakaran seni yang lebih berkualiti semasa proses penghasilan karya seni. Guru, pereka atau golongan yang berminat dalam penghasilan karya boleh menggunakan garis panduan ini supaya dapat melatih pemikiran, melahirkan idea yang kritis, kreatif dan menyampaikan maklumat secara komunikasi visual yang lebih efektif.

Kata Kunci: Kemahiran Melakar Aras Tinggi (KMAT), Lakaran, Karya Seni, Prinsip Rekaan, Sekolah Menengah

ABSTRACT

Sketches is a basis for generating ideas to produce art works. Artists need to analyse and create ideas that are flexible, creative and critical in order to have aesthetic quality. To achieve a high level and a comprehensive understanding of the design aspects, it is necessary to be able to express ideas in their own ways. However, there are lack of clear guidelines on the principle of sketching, therefore, the process of creating a work does not have a high-level creation context. This study aims to propose High Level Sketch Skills (HLSS) guidelines for the process of producing visual artwork for secondary school pupils. The study used qualitative method, which involves a semi-structured interview with 5 participants who are experts and experienced in the field of art. The participants were selected by purposeful sampling. Study data were transcribed and analysed thematically. There are three levels of HLSS guidelines proposed, namely the imitation, manipulation, and naturalization stages. The levels include steps to achieve a high level of 100% image imitation, understanding the basic shapes, materials and sketching techniques, understanding the appeal rate and composition, sketching with perspective, expressing ideas in their own way and subsequently fluently relate issues, themes, and cultures in sketches. However, the success of HLSS achievement depends on its implementation method, basic understanding of design, accompanied by deep interest and talent of pupils. This study contributes to produce better quality art sketches during the artwork production process among secondary school pupils. Teachers, designers, or those interested in the production of works can use these guidelines to be able to train thinking, generate critical, creative ideas and convey information through visual communication in the form of more effective sketches.

Keywords: High Level Sketch Skills (HLSS), Sketch, Works of Art, Design Principles, Secondary School

* Corresponding author: chealeha@um.edu.my
eISSN: 2462-2079 © Universiti Putra Malaysia Press

PENDAHULUAN

Kemahiran mencipta perlu demi membentuk generasi yang mampu berdaya saing di era global sejajar dengan perkembangan sains dan teknologi bagi menghasilkan rekaan yang baik untuk kemajuan negara. Bagi tujuan penciptaan, lakaran diperlukan kerana dapat memaparkan deskriptif konsep dan idea yang jelas, pemikiran, penceritaan dan fokus kepada sesuatu hasil karya yang boleh menterjemahkan idea dalam bentuk visual. Penggunaan lakaran dapat membuka minda pelukis untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan dengan mudah yang memberi makna sama ada tersirat atau tersurat. Kebiasaannya pelukis atau pereka akan menggunakan lakaran sebagai asas bagi mewujudkan idea utama dan seterusnya memperdalamkan idea supaya lebih kreatif (Mäkelä, Nimkulrat dan Heikkinen, 2014; Waanders, Eggink & Mulder-Nijkamp, 2011).

Lakaran menjadi asas kepada penciptaan idea di mana proses ini sangat berkaitan dengan tahap mencipta iaitu tahap tertinggi Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Mencipta bermaksud menyatukan elemen untuk membentuk idea atau struktur yang baharu yang melibatkan kemahiran merekacipta, menggabungkan, merangka dan membina. Dalam bidang Seni Visual, setiap karya yang dihasilkan amat sinonim di aras mencipta KBAT. Namun sejauh manakah lakaran untuk penciptaan karya seni yang dihasilkan oleh murid dapat mencapai kategori aras tinggi, bermakna dan bernilai dari segi estetikanya? Ini kerana semua orang boleh melakar tetapi aras lakaran harus diberi perhatian supaya karya seni tidak hambar dan bermanfaat. KBAT adalah satu istilah yang dibentuk untuk menyokong kepada pencapaian aras mencipta dalam KBAT.

Berdasarkan keputusan peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) 2019, penguasaan murid dalam aras Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) iaitu aras mencipta masih di tahap sederhana dan perlu ditingkatkan. Hanya 56 peratus calon menguasai Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dan didapati menurun berbanding 61.10 peratus calon pada tahun sebelumnya (Nor Azma Laila, 2020). Senario di atas menggambarkan bahawa tahap mencipta dalam kalangan murid masih perlu ditingkatkan dan lakaran menjadi asas kepada perkembangan idea murid untuk mencipta.

Murid yang mengambil mata pelajaran Pendidikan Seni Visual perlu didedahkan dengan pengetahuan dan kemahiran membuat lakaran yang berkualiti dengan teknik yang betul walaupun proses melakar boleh dihasilkan secara spontan. Teknik melakar boleh diperbaiki sekiranya terdapat kaedah mudah didedahkan (Mayo, 2012). Bagi menghasilkan karya yang baik, penguasaan asas seni reka dan prinsip rekaan menjadi keperluan. Walau bagaimanapun, beberapa kajian menunjukkan pengajaran guru yang lemah tentang unsur seni dan prinsip rekaan akan memberi kesan kepada kefahaman murid semasa pengkaryaan (Ping & Che Aleha Ladin, 2019; Shah, Vargas-Hernandez, Summers & Kulkarni, 2001). Isu ini perlu diberi perhatian kerana pengajaran teknik yang betul menjadi kunci bagi membantu perkembangan idea dan pertumbuhan kreativiti murid (Bao, Faas, & Yang, 2018). Menurut Kei (2015) gabungan antara latihan yang optimum dan pengetahuan tentang unsur-unsur seni dan prinsip rekaan dapat membantu murid melahirkan idea yang kreatif dan kritis.

Pada masa kini terdapat pelbagai alat dan bahan yang dapat digunakan sebagai media untuk melakar. Penggunaan pensel, pen, marker, warna pensel dan warna pastel dan pelbagai bahan yang lain seringkali menjadi bahan untuk lakaran. Walaupun penghasilan lakaran boleh dipelbagaikan dengan alat dan media yang berbeza, namun kajian oleh Liao (2018) mendapati murid hanya didedahkan penggunaan pensel untuk melukis dan ilmu melukis tidak diberi secara mendalam kepada murid. Disebabkan kebiasaan ini, kajian oleh Salazar (2018) mendapati murid lebih cenderung memilih media kering untuk melakar berbanding media basah. Media kering dianggap mudah digunakan dan lebih pantas mencatatkan idea walaupun kedua-dua media boleh digabungkan. Kekurangan eksplorasi dan pendedahan menggunakan pelbagai bahan dan teknik dalam penghasilan karya boleh memberi kesan kepada penghasilan karya seni yang lebih kreatif dan inovatif. Sewajarnya pembelajaran seni di sekolah mendedahkan penggunaan pelbagai bahan dan teknik berbeza supaya lakaran menjadi lebih baik dan menarik. Ini kerana aktiviti melakar boleh dibuat dalam pelbagai jenis alat seperti pensel (Hanks & Belliston, 2006; Shah et al., 2001; Ullman et al., 1990) menggunakan pen (Olofsson & Sjöln, 2006), menggunakan pensel warna (Zhang, Li, Wong, Ji, & Liu, 2018; Li, Bi, Wang, Xu, & Yu, 2017), dan lain-lain seperti pastel, pen marker, arang, krayon dan media campuran (Tachie-Menson, Asare, & Essel, 2015).

Pelajar yang mengambil mata pelajaran Pendidikan Seni Visual perlu didedahkan dengan pengetahuan dan kemahiran membuat lakaran yang berkualiti dengan teknik yang betul walaupun secara asasnya proses melakar boleh dihasilkan secara spontan. Menurut Mayo (2012) teknik melakar boleh diperbaiki sekiranya terdapat kaedah mudah yang didedahkan. Kefahaman terhadap asas seni reka iaitu elemen seni dan prinsip rekaan, akan dapat menghasilkan apa jua karya seni (Parks, 2015). Menurut Kei (2015), seseorang yang mengetahui dan memahami asas seni reka akan berupaya menganalisis sesebuah hasil seni, menterjemah, menjelaskan maklumat dan menyelesaikan masalah dalam bentuk lakaran.

Kualiti pengkaryaan dapat mengukur kualiti seniman. Dalam hal ini, isu penghasilan karya seni diberi perhatian kerana seniman bertanggungjawab untuk mengangkat martabat karya seni dan bernilai dalam masyarakat. Menurut Baharuddin Mohd Arus (2017), kadar ukur sesuatu karya dilihat dari aspek keindahan yang berkait rapat dengan falsafah estetika dan mutu berdasarkan pengalaman pelukis yang menyuntik dalam karyanya teknik dan aliran. Sangat merisaukan jika karya yang dangkal dan tidak berkualiti diangkat oleh pelukis muda pada masa akan datang.

Merujuk kepada Teori Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone, dan Cayton. (2012) kesatuan dalam berkarya meliputi tiga komponen utama iaitu subjek, bentuk dan makna. Subjek adalah komponen terpenting merujuk kepada orang, benda atau idea, satu topik, perkara, fokus atau idea yang mewakili manusia atau hal benda. Semasa proses melakar, penggunaan subjek dapat merangsang idea pelukis. Manakala bentuk pula sering digunakan dengan aspek formalistik seperti garisan, ruang, warna dan lain-lain yang dapat dihayati melalui penghasilan objek dua dimensi atau tiga dimensi. Pengakarya perlu mengolah bentuk dan menggabungkannya dengan prinsip rekaan seperti kepelbagaian,imbangan, irama dan pergerakan dan lain-lain untuk menyatukan hasil karya seni. Selain itu pengkaryaan akan melibatkan makna iaitu isi kandungan atau perasaan yang hendak disampaikan oleh pengkarya kepada penghayat. Para seniman dan penghayat seni mentafsirkan dan menggariskan makna sebagai isi, kenyataan, intelektual, ekspresi atau emosi. Sehubungan dengan itu, pengkaryaan yang baik oleh murid sewajarnya menggunakan elemen kesatuan dalam berkarya agar dapat mencapai kualiti dalam lakaran.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk memenuhi objektif yang berikut iaitu membina garis panduan pelaksanaan Kemahiran Melakar Aras Tinggi (KMAT) karya seni visual untuk murid sekolah menengah berdasarkan pandangan pakar.

METODOLOGI

Kajian ini adalah satu kajian kualitatif yang melibatkan lima orang peserta kajian. Mereka terdiri daripada dua orang guru mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dikenali G1 dan G2 yang mempunyai pengalaman mengajar Pendidikan Seni Visual lebih 15 tahun, seorang Profesor bidang Seni di sebuah Universiti Awam (P1), seorang pelukis yang juga pensyarah di Universiti Swasta yang aktif dalam pameran Seni di peringkat kebangsaan dan antarabangsa (P2) dan seorang guru cemerlang Seni Visual (P3). Pemilihan peserta kajian dibuat secara bertujuan (Merriam & Tisdell, 2015; Noraini Idris, 2013) kerana mereka dapat memberikan data yang tepat dan boleh memberi gambaran yang jelas berkaitan perkara yang dikaji (Creswell & Creswell, 2017; Merriam & Tisdell, 2015; Noraini Idris, 2013). Mereka dikategorikan pakar kerana mengajar Seni lebih daripada 15 tahun, aktif terlibat dalam pengkaryaan seni dan mengetahui teori dan praktik dalam bidang yang dikaji. Peserta kajian yang dipilih adalah dalam jumlah yang kecil kerana kajian kualitatif memerlukan pengkaji mendapatkan maklumat yang mendalam dan terperinci. Jadual 1 menunjukkan latar belakang peserta kajian.

JADUAL 1
Latar Belakang Peserta Kajian

Nama/ gelaran	Jantina	Jawatan	Pengalaman mengajar dalam bidang seni	Tempat bekerja	Kelulusan tertinggi
G1	Lelaki	Guru	17	Sekolah Menengah	Sarjana
G2	Lelaki	Guru	20	Sekolah Menengah	Sarjana
P1	Lelaki	Profesor	40	Universiti Awam	Ph.D
P2	Lelaki	Pensyarah Seni	18	Universiti Swasta	Sarjana
P3	Lelaki	Guru Pakar	19	Sekolah Menengah	Sarjana

Proses pengumpulan data melibatkan kaedah temu bual separa berstruktur. Protokol temu bual digunakan sebagai panduan untuk mendapatkan data di lapangan. Penyelidik menggunakan alat perakam digital bagi memudahkan proses transkripsi data. Data yang dikumpul ditranskripsi secara verbatim. Bagi meningkatkan kebolehpercayaan data, data daripada temu bual, akan dilakukan triangulasi dan dilakukan secara semakan rakan (*member checking*).

Temubual tersebut dianalisis secara verbatim berdasarkan transkripsi dan pendekatan tematik digunakan untuk menganalisis jawapan kepada persoalan kajian. Tema dianalisis berdasarkan analisis tematik Braun dan Clarke (2006) yang merangkumi proses lima peringkat di mana keseluruhan data akan melalui analisis terperinci iaitu:

- i. menjadi biasa dengan data: Membaca semua data secara keseluruhan dan memahaminya.

- ii. menghasilkan kod awal: Kod awal dikenal pasti dengan kata kunci atau frasa dan ayat yang secara langsung menunjukkan idea, pandangan, dan konsep.
- iii. mencari tema: Kod serupa yang membentuk satu tema disusun berdasarkan semua kod awal.
- iv. mengulangkaji tema. Tema dikaji. Tema yang tidak berkaitan dipindahkan atau dipisahkan atau dinamakan semula.
- v. menentukan dan menamakan tema. Tema diberi nama, ditentukan dan dibincangkan di bahagian penemuan dengan menggunakan petikan, frasa, ayat dan perenggan.

Kaedah analisis data berikut digunakan untuk membentangkan tema yang muncul iaitu petikan dari transkrip tidak diedit untuk tatabahasa dan struktur ayat, dan keseluruhan perenggan yang disampaikan utuh sehingga idea dapat dilihat dalam konteks yang kaji. Pengkaji akan memahami dan mengkalsifikasikan di dalam petikan kata-kata atau frasa utama yang dapat menggambarkan tema yang muncul dalam dapatan temu bual tersebut.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Temu bual dengan pakar (pensyarah dan guru seni) telah membentuk satu garis panduan untuk mengaplikasikan KMAT dalam lakaran karya seni visual yang sesuai untuk peringkat sekolah menengah. Dapatan kajian dibentangkan kepada empat tema utama iaitu imitasi, peringkat manipulasi, peringkat naturalisasi dan faktor kejayaan. Setiap tema mempunyai sub tema yang telah dikategorikan di bawahnya. Berikut adalah analisis tematik yang diperolehi:

Tema 1: Peringkat Imitasi

Peringkat imitasi adalah peringkat awal yang dicadangkan oleh semua peserta kajian. Kemahiran melakar akan dimulai dengan peringkat ini iaitu melalui peniruan imej 100% diikuti memahami bentuk asas.

Sub-tema 1: Peniruan Imej 100%

Teknik peniruan imej 100% disebut oleh semua peserta kajian sebagai peringkat awal untuk melatih kemahiran psikomotor murid. Melalui teknik meniru, murid dianggap tidak mempunyai apa-apa pengetahuan asas tetapi mereka akan meniru objek realistik secara berterusan. Ini dijelaskan oleh P3 dan G2 seperti berikut:

“Pada peringkat awal, dia hanya perlu belajar teknik peniruan sahaja. Itu ialah satu teknik. Kalau dia lukis objek yang realistik, dia tidak tahu dan erti bermula dari mana. Dia cuba perlu meniru hasil karya lukisan, lama-lama dia akan abaikan dan meniru objek realistik pula. Contohnya, dia melukis sebiji epal dengan simple outline. Dia perlu tahu rupa pun cukup. Dalam lakaran, mula-mula dengan garisan luaran. Pada masa yang sama, dia juga dapat nampak jalinan dan ton. Dari situ, dia akan cuba menghasilkan karya dengan lebih mendalam dan terperinci.” (P3)

Menurut G2 pula:

“Lakaran tidak bagus perlu buat berulang kali sampai mahir. Di sini barulah dia memperkembangkan idea kepada benda lain. Walau bagaimanapun, dia mesti ada pengetahuan, teknik dan kemahiran dahulu barulah dapat melukis lakaran dengan baik.” (G2)

Peniruan perlu dilakukan sebanyak mungkin kerana dengan cara sedemikian, akan meningkatkan keyakinan murid untuk melakar khususnya murid yang lemah kerana terdapat murid yang masih takut untuk melakar. Teknik peniruan 100% akan membantu kepada pencapaian kemahiran lakaran yang beraras tinggi. Berdasarkan pandangan P2, kebanyakan murid tidak ada keyakinan, untuk melukis tetapi dengan latihan meniru 100% dapat meningkatkan aras tinggi lakaran. Peniruan dianggap satu proses untuk membentuk kemahiran khususnya murid yang lemah dalam lakaran.

Kaedah peniruan yang dilaksanakan menyokong kajian terdahulu di negara barat seperti Amerika Syarikat, Eropah dan Jepan yang sering mengamalkan kaedah imitasi untuk membangunkan kemahiran murid-murid sehingga berjaya (Cohn, 2014; Church, 2012). Menurut Mochizuki, Nishide, Okuno, dan Ogata (2013) kaedah imitasi sesuai digunakan kerana dapat meningkatkan ketepatan lakaran melalui penelitian kedudukan sesuatu objek yang hendak dilukis.

Sub-tema 2: Memahami Bentuk Asas

Peserta kajian P1 dan P2, menyebut pra syarat utama untuk meniru ialah memahami bentuk asas yang hendak dilukis. Pada peringkat ini, murid perlu memahami bentuk asas struktur yang dilihat iaitu bentuk konkrit kepada

bentuk ilusi. Menurut P2, dengan hanya meneliti objek atau mengambil gambar sahaja, seorang pelukis dapat menggunakannya untuk mengkaji bentuk asas sebagai satu proses untuk mengembangkan idea. P2 mencadangkan supaya menambahkan unsur seni seperti penggunaan pelbagai jenis garisan dan memanipulasi ton, cahaya dan bayang untuk menampakkan struktur sesuatu objek. Kaedah yang disebutkan sejajar dengan pendapat Mochizuki, Nishide, Okuno, dan Ogata (2013) iaitu kaedah imitasi sesuai digunakan kerana dapat meningkatkan ketepatan lakaran melalui penelitian kedudukan objek.

Tema 2 : Peringkat Manipulasi

Peringkat manipulasi adalah peringkat kedua yang perlu dikuasai oleh murid untuk memastikan mereka mahir dalam melakar dengan mengaplikasi beberapa kemahiran yang dipelajari sehingga mampu menjadi sesuatu yang sempurna. Temubual dengan peserta kajian mendapati terdapat tiga sub-tema yang dikategorikan di bawah manipulasi iaitu bahan dan teknik lakaran, kefahaman kadar banding dan komposisi, dan melakar dengan perspektif.

Sub-tema 1: Bahan Dan Teknik Lakaran

Kesemua peserta kajian menyatakan penggunaan bahan dan teknik yang pelbagai akan meningkatkan kualiti dalam karya lakaran seni visual. Misalnya dapat dilihat pandangan P2 dan P3:

“Kalau lakaran, kita akan menggunakan media-media kering seperti pensel dan arang. Biasanya di peringkat sekolah ini, alat dan bahan bermutu pelajar tidak pernah terdedah. Kalau pensel biasa. Kalau yang lebih canggih seperti pastel dan cat minyak, mereka memang tidak kenal. Jadi, guru perlu menyediakan alat dan bahan untuk pilihan kepada murid-murid....teknikal pen campur dengan chinese ink. Dari pensel campur dengan oil pastel atau watercolour. Dengan ini akan mewujudkan kesan yang lebih spontan dan lebih menarik.” (P2)

“Pelajar patut mengeksperimenkan bahan-bahan di sekolah. Misalnya, akrilik dengan bahan-bahan lain. Tidak semestinya melukis dalam kertas lukisan atau kanvas. Kalau menggunakan pensel melukis outline dalam karya, nampak garisan dalamnya merupakan satu kesalahan. Kalau painting terus menggunakan warna, jangan menampakkan pensel sebagai garisan luaran. Guna cat air sebagai garisan outline masih tidak salah. Ini merupakan sejenis lakaran dalam karya mereka.” (P1)

Antara bahan yang disebutkan ialah pensel, pen, arang, warna pastel, warna pensel, marker, akrilik, dakwat Cina dan warna air. Murid sewajarnya diberi pendedahan membuat eksperimen bahan yang pelbagai bagi meningkatkan kualiti dalam karya, secara tidak langsung menghasilkan karya yang lebih menarik dan kreatif. Menggunakan media campuran membolehkan murid memahami sifat media dan mengembangkan idea mereka dengan kaedah mengeksplorasi. Semasa proses eksplorasi bahan, murid akan dapat melihat kesan pelbagai, hasil dan kegunaannya dalam karya yang mana secara tidak langsung akan membawa kepada kemahiran berfikir bagi menghasilkan lakaran yang menarik.

Menurut P1, pra-syarat untuk mencapai lakaran beraras tinggi tidak semestinya memahami tentang teori seni secara mendalam tetapi perlu juga diajar secara autentik dengan menjalankan eksperimen menghasilkan karya, dan tahu untuk memegang pen, pensel, berus dan lain-lain. Menggunakan pelbagai gred pensel seperti 5B dan 6B, arang, *oil pastel* dan *pastel* adalah satu kaedah mudah untuk menghasilkan lakaran. Sebagai tambahan kepada penghasilan karya yang lebih baik dan beraras tinggi, pensel tidak lagi diperlukan, sebaliknya P2 menyarankan supaya menggunakan cat air untuk menghasilkan garisan luar (outline) sebagai lakaran kerana jika menggunakan pensel ia masih boleh dilihat dalam karya khususnya cat air.

Sebagai guru pakar bidang Seni Visual, P3 mengakui bahawa karya yang berkualiti ini perlu melibatkan bahan dan media campuran dan ia sebenarnya sesuai sebagai pendedahan kepada murid. Namun pada pendapat beliau, kualiti karya adalah terletak kepada kualiti dan sikap murid terlebih dahulu berbanding penggunaan media.

Penggunaan bahan pelbagai sejajar dengan kajian Uz (2018) iaitu menguasai pengetahuan asas terhadap alat dan bahan amat penting. Sekiranya, murid memahami, mereka dapat menggabungkan pengetahuan yang sedia ada dan alat-alat untuk menghasilkan sebuah lakaran yang cantik dan berkualiti. Beberapa kajian terdahulu juga menyebut pelbagai media seperti pensel (Hanks & Belliston, 2006; Shah et al., 2001) pen (Olofsson & Sjölen, 2006), pensel warna (Zhang, Li, Wong, Ji, & Liu, 2018), pastel, pen marker, arang, krayon dan media campuran (Tachie-Menson, Asare, & Essel, 2015) boleh digunakan dalam menghasilkan karya lakaran.

Sub-tema 2: Kefahaman Kadar Banding dan Komposisi

Memahami kadar banding dapat membantu melakar *subjek matter* dengan betul. Kaedah kadar banding memerlukan pelukis membuat ukuran pada setiap bahagian dengan bahagian yang lain secara keseluruhan secara bersesuaian dan harmoni. Dapatan daripada pakar menyatakan murid sewajarnya memahami aspek komposisi dan kadar banding yang baik. Namun untuk mencapai tahap yang lebih baik dan beraras tinggi, murid perlu mengolah komposisi dan kedudukan objek yang berbeza-beza. Sebagai contoh, P2 memberi penjelasan melakar botol dalam konteks komposisi.

“Melakar adalah proses untuk membuat gambaran apa yang hendak dihasilkan. Sebenarnya dia penting untuk kita nak visualise apa kita buat pada akhirnya. Contohnya, melukis botol dengan posisi yang berlainan. Lakaran botol boleh diubahsuai rekaan dan kedudukan sama ada dari pandangan atas, sisi atau membuat lakaran separuh atau sebahagian sahaja, besar atau kecil. Pra syarat penting ialah kreativiti pelukis untuk mengolah objek dari kedudukan yang berbeza sama ada dengan membuat lakaran di atas kertas atau kanvas di ruang hadapan, tengah atau ruang belakang. Lakaran botol yang dibuat perlu dipertimbangkan prinsip rekaan yang hendak ditekankan dalam pengkaryaan. Ini barulah lakaran yang berkualiti dengan latihan yang sangat banyak.” (P2)

Pendapat di atas menjelaskan keperluan pengolahan idea dan komposisi sangat diperlukan bagi mencapai kualiti lakaran. Mempunyai unsur komposisi yang melibatkan susunan elemen visual seperti garisan, rupa, bentuk, warna, jalinan, ruang dan nilai diatur atau disusun mengikut prinsip seni. Manakala prinsip rekaan seperti harmoni, keseimbangan, kontra, penegasan, pergerakan, kesatuan dan kepelbagaian bertujuan memberikan struktur lukisan dan menyampaikan niat pengkarya (McKella Sawyer, n.d; Evans & Thomas, 2007).

Sub-tema 3: Melakar dengan Perspektif

Salah satu kemahiran yang perlu dikuasai dalam lakaran ialah mempunyai pengetahuan tentang perspektif iaitu mengetahui sudut pandangan imej yang berbeza. Untuk membantu murid mendapatkan idea dan sifat objek yang hendak dilukis, P1 mencadangkan penggunaan *setting* yang melibatkan perspektif, kadar banding, ton dan cahaya.

“Kita boleh menggunakan setting (perspektif, kadar banding, ton dan cahaya) untuk mengilap kemahiran mereka dalam lakaran. Melalui ini, kita boleh nampak cara mereka menilai dan melukis bukanlah hanya berfikir. Kalau pelajar dapat lukis, mereka terus boleh lukis dengan baik. Manakala pelajar yang tidak pandai, setting ini untuk membantu pelajar mendapat idea dan sifat karya untuk melukis. Lukisan ini juga boleh meningkatkan kreativiti pelajar untuk memikirkan sesuatu. (P1)

Walau bagaimanapun kaedah di atas masih dalam konteks imitasi (*imitation*) iaitu belum mencapai aras tinggi. Justeru dicadangkan juga oleh P1 dan P2 bahawa perlu adanya manipulasi perspektif dan komposisi yang mana murid sudah dapat mengubahsuai elemen perspektif daripada ruang dalam (subjek sebenar yang dilihat) kepada ruang cetek (karya seni sebenar). KMAT dapat dicapai jika murid berupaya mengolah subjek dengan baik, menggunakan elemen perspektif yang berbeza seperti contoh yang diutarakan oleh P2:

“Kita mengkategorikan gambar orang sedang mengaji sebagai kategori karya aras tinggi dari segi teknik. Sebab dia fokus imej atau objek sangat jelas, cahaya, bayang dan kontras. Walaupun gambar dari atas, tapi kita tahu gambar itu menunjukkan seorang budak sedang membaca Al-Quran dengan posisi yang lain (posisi atas) telah menghasilkan satu teknik yang lain yang berbeza dengan posisi depan (biasa kita lihat). Jadi, kita kena tahu outcome apa yang kita nak. Dalam lakaran sendiri mesti ada garisan, warna, jalinan, dan ada prinsip elemen art of design dalam karya itu”. (P2)

Berdasarkan pernyataan di atas, aplikasi teknik perspektif dari sudut pandangan berbeza boleh menentukan penghasilan karya yang lebih baik dan kreatif. Ini relevan dengan Chang (2008), iaitu gubahan lakaran yang dilukis perlu dapat dilihat dari sudut pandangan yang berbeza dan menggambarkan ruang yang sebenar. Daya kreativiti murid pula akan dapat dipupuk dan dilatih semasa proses menghasilkan pelbagai lakaran perspektif dengan menggunakan tatacara (*setting*) yang sama. Kaedah ini boleh menjimatkan masa murid untuk menyusun tatacara perspektif yang baik. Murid akan dapat memahirkannya dengan teknik lakaran dan hasil karya dapat diapresiasi dengan nilai yang lebih tinggi.

Tema 3: Naturalisasi

Bagi meningkatkan dimensi kemahiran tersendiri yang lebih tinggi, peringkat imitasi dan manipulasi adalah penguasaan awal tetapi peringkat naturalisasi adalah satu peringkat yang menampakkan murid tidak lagi teragak-agak untuk melakar dan bergantung kepada objek yang dilihat. Terdapat dua sub tema yang diperolehi iaitu murid boleh menzahirkan idea dengan cara tersendiri dan lancar dalam melakar. dan fasih mengaitkan isu tema dan budaya dalam lakaran

Sub-tema 1: Menzahirkan Idea dengan Cara Tersendiri

Murid perlu dilatih menzahirkan idea, bahan, teknik dengan identiti atau imaginasi sendiri dalam pengkaryaan. Sebagai contoh, P1 menjelaskan

“Kemahiran imitation memerlukan murid menguasai perspektif, ton dan cahaya, bentuk dan lain-lain dengan lengkap. Keduanya ialah manipulation iaitu pelajar boleh mengubah komposisi dengan sesuai. Ketiga ialah naturalisation sudah boleh buat karya dengan idea sendiri. Kalau tidak ada pengetahuan terhadap latar belakang seni, mereka mesti tidak dapat menjawab soalan yang disoal oleh orang lain walaupun mereka mempunyai kemahiran yang tinggi” (P1)

Aspek yang disebutkan perlu dikuasai secara berperingkat sehingga akhirnya, murid tidak lagi bergantung kepada contoh atau teknik yang diberi. Dengan membuat latihan berulang kali murid akan mahir di peringkat manipulasi. Namun pra syarat mencapai aras naturalisasi ialah menzahirkan idea, bahan, teknik dengan identiti atau imaginasi sendiri akan membentuk kepada prestasi melakar tahap tinggi. Pada tahap yang disebutkan, tiga komponen untuk menghasilkan lakaran penghasilan produk amat diperlukan iaitu kefahaman subjek, bentuk dan makna seperti mana yang terdapat dalam teori Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone dan Cayton (2012).

Sub-tema 2: Fasih Mengaitkan Isu Tema dan Budaya dalam Lakaran

Peringkat tertinggi dalam KMAT ialah naturalisasi iaitu fasih mengaitkan isu tema dan budaya dalam lakaran. Menurut P2, apabila berkarya, seseorang perlu peka dengan persekitaran, isu terkini, menjalankan kajian, melihat rujukan terdahulu kerana pencapaian tahap ini tidak akan muncul secara tiba-tiba. Bersamaan dengan pendapat tersebut, P1 menjelaskan, untuk mencapai aras ini murid perlu memahami konteks komposisi dengan melakukan prinsip penyelidikan, pembinaan, penyelesaian dan tindak balas.

Menurut P1,

“...pertamanya ialah researching, developing, resolving dan reflecting. Researching ialah langkah paling penting. Bila budak nampak seni, budak tidak baca, tetapi mereka menyelidik untuk mencari apa konteks yang mereka hendak. Contohnya, konteks pendidikan, politik, budaya, sejarah, sosial dan agama. Mereka mesti buat kajian dan tahu konteks apa sebelum menghasilkan karya. Konteks boleh jadi simbol. Inilah baru asas nombor satu, kemudian perlu mencari tema. Kalau ada tema, murid boleh lukis. Researching sangat penting untuk mencari isu yang perlu dihasilkan barulah mereka bermula developing. Di sinilah, mereka baru bermula buat lakaran. Mereka mencari artist references seperti gaya dan stail sebagai rujukan. Lukisan ialah asal untuk menghasilkan mapping idea. Seterusnya, langkah ialah resolving” (P1)

Pandangan di atas menyebut bahawa dalam proses pengkaryaan, perlu adanya proses penyelidikan, pembangunan, penyelesaian dan membuat tindak balas semula karya yang dilakukan supaya sesuai dengan konteks, dan bersifat kreatif. Seorang pengkarya perlu juga mengaitkan konteks pendidikan, politik, budaya, sejarah, sosial dan agama. Keintelektualan seorang pengkarya akan dipandang tinggi apabila mereka berjaya meneroka isu yang hendak diutarakan sesuai dengan konteks tertentu melalui pencernaan idea dalam lakaran. Bertepatan dengan kajian lampau iaitu Botella, Zenasni, dan Lubart (2018) tumpuan kepada perihalan proses seni dan proses kreatif sangat penting.

Tema 4: Faktor Kejayaan

Dalam mencapai tahap KMAT, semua peserta kajian menjelaskan bahawa keperluan pengetahuan asas seni reka, minat dan bakat murid menjadi perkara penting dan sebagai faktor kejayaan.

Sub-tema 1: Keperluan Pengetahuan Asas Seni Reka

Temu bual memaparkan syarat penting untuk mencapai kejayaan dalam lakaran yang beraras tinggi ialah memahami dan mengaplikasikan asas seni reka dalam lakaran. Asas seni reka melibatkan unsur seni dan prinsip

rekaan perlu diaplikasikan dalam tiga peringkat yang disebutkan (imitasi, manipulasi dan naturalisasi) supaya karya menjadi lebih baik, kreatif, kritis, bertepatan dan jelas pada maksudnya. Sebagai contoh pandangan dari G1, G2 dan P2 iaitu;

Menurut G1:

“Pertamanya, kita kena faham bahasa seni visual. Keduanya, kita perlu buat latihan berterusan dan rujuk kepada lakaran-lakaran yang ringkas serta buat kajian. Kemudian, kita cuba menghasilkan karya dengan cara kita sendiri. Seterusnya, kita boleh rujuk kepada pelukis-pelukis yang telah establish dan sebagainya sebagai sumber rujukan.” (G1)

G2 juga menyatakan:

“Pertamanya, mereka faham tentang warna dalam seni. Kemudian, mereka perlu faham tentang fundamental termasuk unsur-unsur seni dan prinsip rekaan, media dan teknik. Selepas itu, mereka mesti tahu proses-proses dan gaya menghasilkan karya berdasarkan teori-teori. Mereka mesti faham teori seni dan boleh mengaplikasi teori dengan hasil karya mereka”. (G2)

P2 juga menyebut:

“Bagi saya pengetahuan ialah termasuklah bukan hanya develop skills atau kita menghasilkan karya sahaja. Pengetahuan juga merangkumi teori, unsur dan prinsip seni dalam proses menghasilkan karya.” (P2)

Pandangan di atas menjelaskan seorang murid mestilah mengetahui bahasa seni visual iaitu unsur seni terlebih dahulu diikuti prinsip seni sebagai kunci kejayaan. Selain itu, murid juga perlu tahu tentang proses, gaya dan teori yang telah dipelajari kerana kadang kala aspek tersebut tidak diberi perhatian di sekolah oleh guru-guru. Ini dinyatakan oleh G2:

“Pelajar perlu didedahkan dan diterapkan dengan skill how to make artwork dan kita tahu proses dari permulaan idea sehingga siap sekeping karya. Biasanya, sebuah sekolah seni hanya melatih sampai di situ sahaja. Padahal proses, gaya dan teori yang telah dipelajari perlu juga diaplikasi” (G2)

Sub-tema 2: Minat dan Bakat

Minat dan bakat yang mendalam dalam kalangan murid menjadi faktor yang boleh membantu kepada pencapaian KMAT. Sebagai contoh minat diutamakan berdasarkan pengalaman G1 dan G2 sebagai guru. Jika murid mempunyai minat, bakat akan dapat digilap menjadi lebih baik:

“Pada saya minat dulu. Ada minat baru tahu kita mahu buat apa. Kemudian, ada minat, bakat, pengetahuan baru lahir lah disiplin”. (G1)

“Yang penting ada minat dan bakat boleh digilap sebab bakat bukannya dominan untuk berjaya. Bakat itu perlu ada minat, lepas tu tambah dengan disiplin. Lebih baik.” (G2)

Hal yang sama disebut oleh P2 iaitu bakat dapat membantu kepada teknik melukis:

“Bakat ini memang banyak bantu. Teknik melukis kita boleh ajar tetapi kalau ada bakat ini lagi senang diajar.” (P2)

Peserta kajian G2 menambah:

“Mula-mula, kita perlu tanam minat dahulu. Macam mana kita tarik minat tersebut? Cara saya ialah kita tunjuk dulu tentang cara-cara melukis yang agak mudah. Biar dia nampak perkara itu senang, apabila dia buat lukisan itu akan jadi. Itu ialah minat. Selepas dia dapat kesan yang mudah itu, kita membangunkan dia buat beberapa kali latihan lagi. Biar nampak kemahiran dia semakin meningkat.” (G2)

Berdasarkan pernyataan di atas, kemahiran melakar akan dapat ditingkatkan jika murid mempunyai minat terlebih dahulu, sebaliknya kemahiran boleh digilap menjadi lebih baik dengan adanya sikap dan disiplin yang baik. Disiplin membuat latihan adalah faktor penggalak kepada pencapaian KMAT. Namun sekiranya murid

sudah mempunyai bakat dalam seni, ia adalah sebagai satu bonus untuk lebih cemerlang. Prinsip ini membantu kepada kemahiran membuat visualisasi dalam bekarya (Yenawine, 2014).

KESIMPULAN

Kemahiran Melakar Aras Tinggi (KMAT) adalah satu istilah yang dibentuk bagi mengklasifikasikan kualiti lakaran yang boleh mencapai peringkat yang tertinggi. Dalam Seni Visual, lakaran yang berkualiti dan mencapai tahap tertinggi terhasil apabila pelukis atau pengkarya boleh mencapai tahap *naturalization* iaitu fasih melahirkan idea dalam konteks berbeza dengan mengaitkan tema tertentu sama ada sejarah, budaya atau masyarakat. Pada tahap ini, seseorang pengkarya perlu menzahirkan idea, bahan teknik, dengan gaya imajinsi sendiri dalam pengkaryaan.

Lakaran ialah langkah utama sebelum menghasilkan sesuatu produk yang melibatkan pengolahan dan perkembangan idea. Lakaran juga menjadi laluan kepada pelbagai bidang seni dan cabang kepada bidang yang lain. Dalam mencapai satu lakaran yang beraras tinggi, seorang pelajar perlu dilatih dan diberi pendedahan melibatkan konteks imitasi terlebih dahulu, diikuti peringkat manipulasi dan seterusnya naturalisasi. Prinsip latih tubi sewajarnya diaplikasikan untuk meningkatkan kemahiran murid supaya boleh memperkembangkan idea dengan lebih baik. Murid perlu faham bahasa seni visual, membuat latihan berterusan, menggunakan pelbagai bahan dan teknik dan mengkaji lakaran-lakaran sedia ada daripada pelukis-pelukis yang telah stabil, seterusnya cuba menghasilkan karya dengan cara tersendiri. Kefahaman terhadap teori dan kemahiran merupakan kunci kejayaan pencapaian KMAT.

Kajian ini dapat membuktikan bahawa teori Ocvirk (2012) sememangnya bersesuaian dengan konteks lakaran beraras tinggi (KMAT) untuk diaplikasikan dalam pengkaryaan. Ini kerana penghasilan karya seni visual merangkumi hal benda (subjek), aspek formal (form) dan kandungan (content) yang diolah berdasarkan bahasa seni visual iaitu asas seni reka sehingga dapat membentuk komunikasi antara pengkarya dengan penonton (pengamat) karya. Hal benda, aspek formal dan kandungan sememangnya terdapat dalam setiap garis panduan yang dibincangkan. Kombinasi ketiga-tiga komponen diaplikasikan dalam merangka garis panduan KMAT.

Kajian ini memberi implikasi kepada murid supaya mendapat pendedahan dalam proses menghasilkan karya beraras tinggi. Panduan yang disediakan dapat meningkatkan penguasaan bahasa seni visual (unsur seni dan prinsip rekaan), juga melatih kemahiran dan pemikiran mereka supaya menghasilkan idea lakaran yang lebih baik dan kritis. Garis panduan KMAT juga boleh digunakan oleh guru dan golongan pelbagai bidang seperti pereka dan pelukis atau orang awam yang berminat dalam lakaran beraras tinggi supaya dapat melatih pemikiran bagi melahirkan idea yang kritis dan kreatif, menghasilkan produk seni, mencatat nota atau menyampaikan maklumat secara komunikasi visual. Secara tidak langsung, hasrat pencapaian transformasi pendidikan negara yang menjurus kepada konteks pendidikan 4.0 untuk melahirkan generasi yang mahir berfikir dan mencipta idea secara kritis dan kreatif akan dapat ditingkatkan.

Oleh yang demikian, kajian ini mencadangkan supaya pembinaan garis panduan KMAT dapat diuji kebolegunaannya untuk kajian akan datang terhadap murid sekolah menengah khususnya peringkat menengah atas yang masih memerlukan panduan terbaik dalam menghasilkan karya seni. Walaupun dapatan kajian ini hanya terbatas di peringkat sekolah menengah, namun dengan adanya garis panduan yang jelas dan mudah, ia boleh disebar luaskan kepada pelbagai golongan yang berminat dalam penghasilan karya seni.

PENGHARGAAN

Kajian ini ialah sebahagian daripada Geran Penyelidikan Fakulti, Universiti Malaya (projek No: GPF0080-2018).

RUJUKAN

- Ammon, S. (2018). Drawing Inferences: Thinking with 6B (and Sketching Paper). *Philosophy & Technology*, 32, 591-612. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s13347-018-0323-5>
- Baharuddin Mohd Arus. (2017). Kuantiti seni mengukur kualiti seniman. *Utusan Borneo*. November 13.
- Bao, Q., Faas, D., & Yang, M. (2018). Interplay of sketching & prototyping in early-stage product design. *International Journal of Design Creativity and Innovation*, 6 (3-4), 146-168.
- Botella, M; Zenasni, F., & Lubart, T. (2018). *What Are the Stages of the Creative Process? What Visual Art Students Are Saying*. Retrieved from <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2018.02266/full>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77- 101.
- Chang, H. W. (2008). *Teori seni visual*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

- Church, R. B. (2012). It's Not Just About Drawing and Language ... It's Really about Reconceptualizing the Roles of Nature and Nurture. *Human Development*, 55(4), 199-204.
- Cohn, N. (2014). Framing "I can't draw": The influence of cultural frames on the development of drawing. *Culture & Psychology*, 20 (1), 102-117.
- Creswell, & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed)*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications.
- Hanks, K., & Belliston, L. (2006). *Rapid Viz, Third Edition: A New Method for the Rapid Visualization of Ideas (3rd ed)*. New York, USA: Cengage Learning PTR.
- Kei, T. (2015). Principles and elements of visual design: A review of the literature on visual design of instructional materials. *Educational Studies*, 57, 167-174.
- Liau, S. F. (2018). *Implementation of arts education in Malaysian primary schools: The teachers' perspective*. Paper presented at the 3rd International Music and Performing Arts Conference Proceedings, Perak.
- Majita Ahmad Sultan, Abdul Halim Masnan, Noor Aizal Akmal Rohaizad, & Mad Ithnin Salleh. (2016). Tahap pemahaman kanak-kanak terhadap konsep bentuk dalam lukisan. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak*, 5, 61-77.
- Mäkelä, M., Nimkulrat, N., & Heikkinen, T. (2014). Drawing as a research tool: Making and understanding in art and design practice. *Studies in Material Thinking*, 10, 1177-6234.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2015). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. New Jersey: John Wiley & Son.
- Mayo, N. (2012). Drawing into practice. *Journal of Visual Art Practice* 11(1), 75–81.
- Mochizuki, K., Nishide, S., Okuno, H. G., & Ogata, T. (2013). *Developmental Human-Robot Imitation Learning of Drawing with a Neuro Dynamical System*. Paper presented at the 2013 IEEE International Conference on Systems, Man, and Cybernetics.
- Nor Azma Laila. (2020). *SPM guna format baharu tahun depan*. https://www.bharian.com.my/berita/pendidikan/2020/03/662234/spm-guna-format-baharu-tahun-depan#utm_source=insider&utm_medium=web_push&utm_campaign=050320-spmformat&webPushId=Mjg5Mw==
- Noraini Idris. (2013). *Penyelidikan dalam pendidikan*. Selangor: McGraw-Hill Education.
- Ocvirk, O.G, Stinson, R., Wigg, P., Bone, R., & Cayton, D. (2012). *Art Fundamentals: Theory and Practice (12th Ed)*. New York, United States: McGraw-Hill Higher Education.
- Olofsson, E., & Sjöln, K. (2006). *Design Sketching*. Sweden: KEEOS Design Books.
- Parks, J.A . (2015). *Universal Principles of Art: 100 key Concepts for Understanding, Analysing and Practicing Art*. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers.
- Ping, C. T. S., & Che Aleha Ladin. (2019). Applications Art Appreciation in Teaching and Learning in Primary School. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 8(4), 130–140.
- Salazar, S. (2018). Exploring Studio Materials: Teaching Creative Art Making to Children. *Studies in Art Education*, 59(1), 68-72. doi:10.1080/00393541.2017.1401889.
- Serpil Ozker, & Elif Suyuk Makakli. (2017). Importance of sketching in the design process and education. *The Online Journal of Science and Technology*, 7(2), 73-77.
- Shah, J. J., Vargas-Hernandez, N., Summers, J. D., & Kulkarni, S. (2001). Collaborative sketching (C-Sketch) – an idea generation technique for engineering design. *The Journal of Creative Behaviour*, 35(3), 168–198.
- Tachie-Menson, A., Asare, N. A. O., & Essel, H. B. (2015). Teaching and learning of drawing for book design and illustration: A study of higher education in publishing. *Global Journal of Human-Social Science: A Arts & Humanities - Psychology*, 15(7).
- Ullman, D. G., Wood, S., & Craig, D. (1990). The importance of drawing in the mechanical design process. *Computers & Graphics*, 14(2), 263-274.
- Uz, N. (2018). Importance of drawing education in plastic arts and an example of method for developing creativity. *Global Journal of Arts Education*, 8 (3), 91-102.
- Waanders, R., Eggink, W., & Mulder-Nijkamp, M. (2011). Sketching is more than making correct drawings. *Kertas kerja dibentangkan di International Conference on Engineering and Product Design Education, City University, London*.
- Yenawine, P (2014). *Visual Thinking Strategies*. Massachusetts: Havard Education Press.
- Zhang, L., Li, C., Wong, T.-T., Ji, Y., & Liu, C. (2018). Two-stage sketch colorization. *ACM Transactions on Graphics*, 37(6): 1-14.