P.KHIDMAT MAKLUMAT AKADEMIK
UNIMAS
1000166362

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK
94300 Kota Samarahan

POINTILLISME DIGITAL ~ PENGKARYAAN DIMENSI BARU

SOON CHIEN LI

Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk
Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian
(Seni Halus)

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK
2006

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS/LAPORAN

JUDUL: POINTILLISME DIGITAL ~ PENGKARYAAN DIMENSI BARU

SESI PENGAJIAN: 2003/2006

Saya **SOON CHIEN LI**

mengaku membenarkan tesis/Laporan* ini disimpan di Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:

1. Tesis/Laporan adalah hakmilik Universiti Malaysia Sarawak
2. Pusat Khidmat Maklumat akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja
3. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat pendigitan untuk membangunkan Pangkalan Data Kandungan Tempatan
4. Pusat khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan tesis/laporan ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi
5. *sila tandakan ☑

☐ SULIT	(mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan seperti termaktub di dalam **AKTA RAHSIA RASMI 1972**)
☐ TERHAD	(mengandungi maklumat Terhad yang telah ditentukan oleh Organisasi/badan di mana penyelidikan dijalankan)
☑ TIDAK TERHAD	

Disahkan

Tandatangan Penulis
Tarikh: 5 MEI 2006

Tandatangan Penyelia
Tarikh: 15/5/06

Alamat tetap:
1E, Lorong Perpati 2B,
Jalan Wong King Huo,
96000, Sibu, Sarawak.

Catatan: * Tesis/Laporan dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah, Sarjana dan Sarjana Muda
*** Jika Tesis/Laporan ini SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/ organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis/laporan ini perlu dikelaskan sebagai SULIT atau TERHAD**

Penulisan bertajuk "**POINTILLISME DIGITAL – PENGKARYAAN DIMENSI BARU** " telah disediakan oleh **SOON CHIEN LI** dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan kepujian **Seni Halus**.

Diterima untuk diperiksa oleh:

(En. Zulkalnain Zainal Abidin)

Tarikh:

5/5/06

Penghargaan

Dalam melaksanakan penyelidikan ini, saya merakamkan ribuan terima kasih kepada semua staf Fakulti Seni Gunaan Dan Kreatif, Universiti Malaysia Sarawak.

Terima kasih kepada **En. Zulkalnain Zainal Abidin** selaku penyelia kerana beliau telah banyak memberi nasihat dan tunjuk ajar yang amat dihargai semasa dalam usaha untuk menyiapkan hasil karya serta penulisan laporan akademik ini. Selain itu, Saya juga ucapkan ribuan terima kasih kepada semua pensyarah Seni Halus yang terlibat atas bantuan serta kerjasama yang dihulurkan.

Akhir sekali, jutaan terima kasih diucapkan kepada rakan-rakan seperjuangan yang turut membantu dalam menjayakan projek ini.

Terima Kasih,

(SOON CHIEN LI) 11056
Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan Dan Kreatif
Dengan Kepujian (Seni Halus),
Universiti Malaysia Sarawak,
Sesi 2003/04

UNIVERSITI MALAYSIA ...
94300 Kota Samarahan

KANDUNGAN

Halaman tajuk	i
Borang Pengesahan Status Laporan	ii
Pengesahan dan Tandatangan Penyelia	iii
Penghargaan	iv
Jadual Kandungan	v
Abstrak	vi -vii
Pengenalan	1-6
Analisis	6-30
Hasil kajian, Perbincangan, dan Kesimpulan	30-33
Bibliografi	34-35
Lampiran	36-44

ABSTRAK

Pointillisme Digital – Pengkaryaan Dimensi Baru. Sebuah karya seni yang memerlukan interpretasi serta imaginasi para audien untuk menghayati karya tersebut. Namun, persepsi dan pandangan yang berlainan akan mengelirukan audien untuk mengenalpasti visual yang dipamerkan. Dengan adanya sokongan audio dan kesan pergerakan dalam visual tersebut, para audien dapat menvisualisasikan mesej yang pekarya ingin sampaikan.

ABSTRACT

Digital Pointillism – The New Dimension. *An artwork that requires interpretation and imagination of the audience in order to appreciate the artwork. However, the variation of perception and views sometimes confused the viewer in identifying the displayed visual. With the supporting audio and the motion effects in the visual, the audience will be able to visualize the message that the artist trying to convey.*

PENGENALAN

Hasil daripada pergabungan antara seni dan teknologi, ramai pengkarya telah cuba menjadikan teknologi sebagai sebahagian daripada karya seni mereka. Percubaan mengabungkan seni dan teknologi ini telah lama bertapak hasil usaha dan pembaharuan daripada pembawakan aliran dadaisma dan konstrukturvisma oleh *Marcel Duchamp, Man Ray, Laszlo Moholy Nagy dan Alexander Calder.* Pada tahun 1966, *Experiments In Art and Technology* ditubuhkan yang berkonsepkan kerjasama antara saintis dan pelukis. Perubahan dalam seni telah membawa satu pengucapan baru dalam aliran seni tampak. Dalam hal ini, kepelbagaian elemen yang melibatkan cahaya telah dimanipulasikan dalam karya seni. Sebagai contoh, dalam hasil karya seni Dan Flavin *(Green Crossing Green, 1966) dan* Bruce Nauman *(Green Light Corridor, 1970)* yang menjadikan bahan elektronik seperti mentol dan lampu elektrik sebagai medium baru penampilan mereka.

Apabila berlakunya peralihan kepada penggunaan teknologi komputer maka kepelbagaian media diperkayakan dan proses dapat diperkembangkan. Kini, elektronik dikaitkan dengan komputer, sememangnya hampir keseluruhan peralatan elektronik sekarang ini dicipta mempunyai keupayaan pemprosesan seperti komputer.

Bagi sesetengah pengamal seni, komputer hanya sebagai alatan untuk perekaan . komputer dianggap sebagai 'pembantu'. Walaubagaimanapun, Harold Cohen seorang pelukis menjadikan komputer sebagai 'pelukis' dengan membina program sendiri. Beliau mengubah strategi penggunaan komputer dari pembuat imej kepada pencipta seni.

Pada masa kini, komputer telah menjadi universal. Dalam hubungan dengan seni, kegunaan komputer terbahagi kepada beberapa bahagian; iaitu untuk penghasilan filem atau video, penghasilan arca maya, penghasilan seni persekitaran, dan lain-lain. Seni realiti maya *(Virtual Reality)* merupakan salah satu hasil yang dapat dilakukan dengan teknologi komputer. Seni realiti maya merupakan seni yang tidak ada bentuk fizikal, bentuk, dan jasad. Penonton akan merasai keindahan hasil seni ini hanya secara illusi.

Pengalaman daripada seni realiti maya ini adalah satu proses interaksi yang diransang oleh otak akibat daripada persepsi tampak. Di sini, pengkarya telah mewujudkan hasil seni yang berbentuk dua hala di mana terdapat interaksi antara hasil karya dengan audien. Interaksi ini berlaku dengan bantuan medium teknologi seperti kesan bunyi, dan pancaran imejan berbentuk realiti yang mampu menwujudkan suasana atau *Environment* yang dapat membuat audien berasa seperti berada dalam dunia yang ingin "dicipta" oleh pengkarya.

Media elektronik merupakan perkembangan idea dan teknik untuk mencipta seni dalam bentuk yang baru. Komputer menjadi pendorong utama dalam perkembangan teknologi serta merupakan satu alat yang mampu menggerakkan dan membina bentuk, warna, serta membuat manipulasi terhadap imej-imej kepada warna yang lebih artistik. Kepesatan teknologi komputer telah menwujudkan aplikasi perisian *(software)* yang menyumbang kepada seni dan kreativiti. Dengan adanya perisian komputer tersebut mampu memantapkan nilai-nilai artistik manusia. Contoh perisian komputer seperti *Adobe Photoshop, Illustrator, Adobe Premier, Photo Studio* dan lain-lain lagi. Kini, seni video juga dibantu oleh komputer bagi tujuan animasi, interaktif dan sebagainya.

Dalam proses penghasilan karya, pelbagai masalah akan dihadapi. Namun setiap masalah dan halangan mempunyai jalan penyelesaiannya. Artis-artis harus mengambil iktibar ini sebagai cabaran kepada diri untuk menghasilkan sesuatu hasil karya yang bermutu dan kreatif.

- **Kesukaran dalam mendapatkan bahan maklumat**

~ Dalam proses menghasilkan karya seni, pengkarya telah menghadapi beberapa halangan dan cabaran. Pengkarya menghadapi kesukaran dalam mendapatkan rujukan serta sumber maklumat yang berkonsepkan *Picture Elements (Pixels)* sebagai hasil karya seni sama ada dari dalam dan luar negara. Namun, pengkarya telah berusaha mendapatkan bahan rujukan yang ada berkaitan dengan hasil karya seni, iaitu pengkarya mengkaji dalam aliran seni Pointillisme, dengan menjadikan seorang artis barat sebagai artis rujukan, iaitu, *George Seurat*, dengan karya terkenalnya *"A Sunday Afternoon On the Island Of La Grande Jatte"*.

- **Masalah dalam mengenalpasti cara persembahan yang mampu memberi impak kepada audiens**

~ Dalam karya yang dihasilkan, satu hasil karya yang bersaiz besar diperlukan untuk menampakkan impaknya, iaitu pergerakan yang berlaku pada imej. Namun, pengkarya menghadapi masalah dalam pemilihan medium yang paling sesuai dan berkesan, supaya audiens akan dapat nampak impak pada imej yang dihasilkan oleh pengkarya.

- **Keupayaan dalam menyediakan satu program perisian komputer yang baru dalam memastikan konsep interaktif dapat dilaksanakan**

~ Adalah amat sukar bagi pengkarya untuk mencipta satu perisian komputer yang boleh memudahkan kerja penghasilan karya seni Pointillisme Digital. Hal ini kerana, penciptaan program sedemikian adalah di luar daya kemampuan pengkarya.

Pengkarya mengkaji dalam Pointillisme Digital bertujuan untuk mengembangkan lagi serta melakukan pembaharuan idea asal Pointillisme yang diasaskan oleh George Seurat pada aliran seni Pasca-Impressionisme. Pengkarya berpendapat bahawa idea tersebut mempunyai ruang perkembangan yang banyak terutama pada era seni kontemporari zaman moden sekarang yang memperkata tentang teknologi. Justeru, pengkarya telah menghubungkaitkan seni dengan teknologi elektronik. Pengkarya menggunakan alatan berteknologi dalam penghasilan serta persembahan karya seni. Contohnya, menggunakan komputer dalam penghasilan karya, serta menggunakan *Liquid Crystal Display (LCD) Projector* sebagai cara persembahan karya seni.

Penyelidikan ini tertumpu pada pencahayaan. Selain itu, pengkarya juga memilih beberapa skop yang perlu dikaji, iaitu, sejarah perkembangan seni elektronik, dan mengkaji tentang aliran seni Pointillisme yang diwujudkan pada zaman Impressionisme pada abad ke-19. Di samping itu, pengkarya turut mengaitkan beberapa skop yang berkaitan seperti, mengkaji dalam seni Konseptual. Pengkarya memilih konsep aliran Pointillisme dalam proses penghasilan karya kerana ia merupakan satu penyampaian seni yang baru dalam bidang kesenian dengan menjadikan *Picture Elements (Pixels)* sebagai cara persembahan karya.

Selain itu, pengkarya juga ingin mengembangkan teknik penyampaian aliran Pointillisme. Pengkarya ingin membuat pembaharuan dalam aliran Pointillisme dengan menggunakan *Pixels* sebagai satu elemen yang menggantikan bintik-bintik warna yang dilakukan oleh George Seurat untuk membentuk satu imej. Demi mengembangkan idea, pengkarya telah mengaitkan konsep pergerakan (*Motion*) dalam hasil karya. Dalam hasil karya, audien akan melihat berlakunya pergerakan pada imej yang dipancarkan pada dinding. Pengkarya berpendapat bahawa pergabungan konsep pergerakan dalam aliran Pointillisme merupakan satu pembaharuan yang menarik. Pembaharuan tersebut menjadi salah satu perbezaan yang ketara di antara hasil karya George Seurat dengan hasil seni pengkarya.

Cadangan idea

1. Menghasilkan beberapa imej yang diubahsuai dengan kesan *Pixelate*, kemudian digabungkan dalam perisian komputer iaitu *ACD SEE*, dengan melihatnya dalam bentuk *slide show* dengan kesan *Fade In.* Jangka masa *transition* atau pertukaran setiap imej ialah satu saat per imej. Dengan itu, semasa pertukaran imej, pemerhati akan merasai imej dalam skrin akan bergerak.

2. Hasil karya pengkarya akan dipancarkan pada dinding melalui *LCD projector.* Dengan itu, impak yang dihasilkan akan lebih berkesan kerana saiznya yang besar dan memudahkan pemerhati menampakkan pergerakkan yang berlaku dalam imej yang dihasilkan.

3. Bercadang meletakkan *audio effect* atau kesan bunyi dalam hasil karya. Ini akan menguatkan lagi mesej yang ingin disampaikan. Sebagai contoh, sekiranya imej yang dipancarkan merupakan imej di tepi pantai, namun, imej tersebut adalah kurang jelas bentuknya selepas diubah dalam perisian komputer. Dengan itu, pengkarya cuba meletakan kesan bunyi ombak yang serupa dengan suasana di tepi pantai. Dengan itu, audien akan dapat "melihat" dengan telinga mereka. Dengan adanya kesan bunyi yang dimainkan, maka ia akan memudahkan audien untuk memahami serta mengetahui *subject matter* dan mesej yang ingin disampaikan.

ANALISIS

Dalam proses penghasilan hasil kerja, pengkarya mendapatkan maklumat serta *"Tools"* daripada pelbagai kaedah. Maklumat-maklumat tersebut merupakan bahan rujukan kepada pengkarya untuk melengkapkan penulisan tesis ini serta merupakan salah satu sumber kepada pengkarya untuk memahami secara lebih mendalam tentang hasil kerja dari segi pemahaman dan teori. Manakala *"Tools"* yang dimaksudkan oleh pengkarya adalah merupakan perisian-perisian komputer sebagai medium kepada pengkarya untuk menghasilkan hasil kerja seni.

Dalam usaha mendapatkan maklumat, pengkarya cuba mendapatkan bahan rujukan sekunder. Contohnya, mencari maklumat dari buku-buku yang terdapat di perpustakaan. Buku yang dijadikan sebagai bahan rujukan kepada pengkarya terdiri daripada buku-buku ilmiah. Contohnya buku-buku yang ditulis oleh Fichner-Rathusm, *"Understanding Art"*; buku yang ditulis oleh Patrick Waldberg, *"Surrealism"*; Hans Richter, *"Dada, art and anti-art "*, *"Secret To Great Photograph "*, yang ditulis oleh Jim Zuckerman, serta buku yang ditulis oleh Richard D. Zakia, *"Perception and Imaging"*.

Kemudahan Internet turut menjadi sumber pencarian maklumat bagi pengkarya untuk melaksanakan penulisan ini. Pengkarya telah melayani beberapa *Web Site* yang berkaitan dengan hasil karya seni pengkarya. Contohnya, http://www.artnet.com, http://www.yourart.com, http://www.fractalartgallery.com, http://www.spiritart.com, http://www.colorado.edu/pomo.html dan sebagainya

Selain itu, demi menghasilkan hasil kerja, pengkarya berusaha mendapatkan beberapa perisian-perisian komputer dan seterusnya cuba mengeksploitasi serta memahirkan diri dalam menggunakan perisian komputer secara efektif. Setiap perisian komputer tersebut memerlukan masa untuk memahirkan diri untuk menggunakannya. Demi menyingkatkan masa, pengkarya mendapatkan bantuan tunjuk-ajar daripada rakan-rakan seperjuangan. Contoh perisian komputer tersebut terdiri daripada *Adobe Photoshop, Adobe Premiere, ACD See*, *Window Movie Maker* serta *Audacity*.

Analisa Maklumat

Penghasilan karya seni oleh pengkarya adalah dalam bidang fotografi. Namun, pemilihan bidang ini hanya sebagai satu medium untuk menghasilkan *subject matter* dalam karya seni. Dalam usaha untuk menonjolkan mesej yang ingin disampaikan, pengkarya mengaitkan beberapa elemen penting dalam menghasilkan karya seni. Pengkarya mengaplikasikan beberapa teknologi elektronik dalam hasil karya. Contohnya penggunaan komputer dalam proses penghasilan kerja, penggunaan perisian-perisian komputer sebagai bahan bantuan untuk melengkapkan kerja serta penggunaan *LCD Projector* sebagai satu cara *output* kepada hasil seni.

Dalam proses penyelidikan, pengkarya mengaitkan beberapa skop kajian terhadap hasil seni pengkarya. Skop-skop yang perlu dikaji adalah terdiri daripada aliran seni Pointillisme, seni konseptual, seni interaktif dan juga penyelidikan tentang cahaya.

Keseluruhan hasil kajian tersebut mampu melengkapkan pengkarya untuk memahami secara lebih mendalam dari segi kefahaman serta mampu mengukuhkan hujah-hujah dan teori tentang karya seni yang dihasilkan.

"Pointillisme Digital ~ Pengkaryaan Dimensi Baru ". Ia merupakan tajuk penulisan tesis kepada pengkarya dalam mengkaji dan membuat penyelidikan. Setiap perkataan pada tajuk mempunyai maksud yang tersendiri. Demi memahami secara lebih mendalam, pengkarya perlu untuk mengupas setiap maksud perkataan yang terdapat pada tajuk.

"Digital" merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1. Revolusi Digital bermula pada abad ke-20. Perkataan *"Digital"* ini pada kebiasaanya merujuk kepada *computing*. Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Selain daripada komputer, terdapat juga peralatan elektronik telah diubah formatnya menjadi dalam bentuk digital. Contohnya, kamera digital, dan perakam video digital. Kedua-dua peralatan elektronik tersebut pada mulanya adalah dicipta dalam bentuk format analog yang menggunakan kaset dan filem sebagai medium pengumpulan data atau maklumat.

Perkataan Pointillisme merupakan satu aliran yang berkembang di negara barat. Aliran seni ini tercetus daripada satu lagi aliran yang dikenal sebagai Pasca-Impressionisme, iaitu aliran yang berlaku pada sekitar abad ke-19.

Sebelum menerangkan lebih lanjut tentang aliran Pointillisme, pengkarya juga mengkaji tentang aliran Post-Impressionisme, iaitu suatu aliran yang menwujudkan Pointillisme. Pasca-Impressionisme bukanlah merupakan sebuah kumpulan seni lukis yang terancang, tetapi merupakan satu istilah yang digunakan untuk menamakan sekumpulan pelukis yang aktif berkarya pada akhir abad ke- 19 di Paris. Pada dasarnya, mereka itu merupakan pelukis-pelukis Impresionis, tetapi kemudiannya merasakan prinsip-prinsip

Impresionisme terlalu sempit dan terhad. Justeru, mereka menolak Impresionisme dan membentuk prinsip-prinsip tersendiri yang baru. Antaranya, mereka lebih mengetengahkan kekukuhan bentuk, sebagaimana yang terdapat dalam karya-karya Paul Cezanne dan George Seurat. Prinsip tersebut telah banyak mempengaruhi aliran dan gaya seni pada abad ke- 20. Contohnya, aliran Kubisme dan Seni Abstrak. Selain itu, para pengkarya juga menitikberatkan penggunaan warna, garisan, dan corak secara ekspresif dan simbolik seperti dalam karya-karya yang dihasilkan oleh Vincent Van Gogh dan Paul Gauguin. Dengan itu, prinsip yang diamalkan telah melahirkan aliran seni Ekspresionisme dan Surealisme.

Istilah Pasca - Impresionisme telah diberikan oleh seorang pelukis dan juga merupakan seorang pengkritik seni berbangsa Inggeris, Roger Fry, pada tahun 1910. Beliau telah pergi ke Perancis untuk mengumpul karya-karya Cezanne, Paul Gauguin, Vincent Van Gogh dan dan Henry Matisse untuk dipamerkan dalam galeri seni di London. Beliau menamakan pameran tersebut sebagai Pasca-Impresionisme. Nama kepada pameran tersebut membawa maksud pelukis-pelukis yang datang selepas aliran seni Impresionisme. Selain itu, Roger Fry turut menjelaskan bahawa perkataan Pasca - Impresionisme adalah "Pelukis yang tidak meniru bentuk, tidak meniru sesuatu yang hidup, tetapi mencari persamaan dalam konteks seni kepada yang hidup." Mereka menghasilkan imej lukisan secara logik dan bernas, serta berupaya menarik daya imaginasi dan pengamatan para *audiens*.

Contoh-contoh artis dalam Pasca - Impressionism seperti Paul Cezanne dan George Seurat. Mengikut Paul Cezanne, beliau menegaskan bahawa kesemua bentuk terbahagi kepada tiga kategori asas, iaitu kon, silinder, dan sfera. Dalam karyanya, tidak kira landskap, figura ataupun alam benda, Cezanne memberi tumpuan kepada persoalan bentuk. Justeru itu,

imej-imej figuranya kelihatan padu dan berstruktur bagaikan arca. Kesan ini dicapai melalui sapuan-sapuan warnanya yang tebal menerusi teknik *impasto.*

Pegangan Cezanne terhadap persoalan bentuk lebih ketara dalam catan-catan alam bendanya. Di samping itu, dalam karya landskapnya, *' Mt. St. Victorie'*(1886-1888), para penghayat dapat mengesan perubahan stail yang agak *naturalistic* kepada yang bersifat abstrak. Bentuk bersegi-segi (geometrik) terjelma dan ini telah memberi ilham kepada tercetusnya aliran Kubisme yang dipelopori Picasso dan Braque pada awal abad ke- 20.

Manakala bagi George Seurat pula, beliau menghasilkan karya dengan mengkaji teori-teori warna secara saintifik. Beliau menggunakan sapuan-sapuan berus yang halus seperti titik-titik warna yang ditindan-tindan dan diatur sebelah menyebelah. Gaya ini dikenali juga sebagai Divisionisme atau Pointillisme. Seperti para Impresionis yang menggambarkan landskap serta panorama kehidupan kota, George Seurat juga banyak merakamkan suasana sedemikian, seperti gaya hidup golongan pertengahan di Paris yang bersiar-siar di pantai pada penghujung minggu. Ini secara tidak langsung menggambarkan subjek-subjek baru serta kecenderungan terhadap kemodenan menjelang abad baru. Contoh-contoh karya beliau seperti *'The Eiffel Tower'* (1889), *'A Sunday Afternoon On the Island Of La Grande Jatte'* (1884-1886), *'Bather at Asnieres'* (1884), dan lain-lain lagi.

Kewujudan Pointillisme merupakan cetusan idea daripada seorang artis barat yang popular, iaitu George Seurat. Beliau merupakan seorang artis yang berjaya mempelopori aliran tersebut. Aliran Pointillisme ini tidak mementingkan cara mewarna secara realistik. Namun aliran ini menitikberatkan bagaimana pelukis menikmati keindahan alam semula jadi.

Pointillisme merupakan satu teknik mewarna di mana artis menghasilkan satu imej dengan menggunakan bintik-bintik warna. Bintik-bintik warna tersebut disapu secara berasingan iaitu terdapat jarak di antara setiap titik warna tersebut. Dalam gaya mewarna ini, pemerhati hanya akan melihat bintik-bintik warna sekiranya berdiri di jarak dekat. Sebaliknya jika pemerhati melihat dari jarak jauh, maka satu imej lukisan akan dilihat. Gaya mewarna ini memerlukan pemerhati untuk membentuk imej dengan mengabungkan bintik-bintik warna. Proses ini dikenal sebagai *"Optical Mixing"*.

Taksiran istilah *Dimension* atau dimensi ini dapat diterangkan dalam dua bentuk, iaitu secara saintifik dan estetika. Istilah 'Dimensi' jika diterangkan dalam bentuk saintifik atau secara umum, ia memperkatakan tentang ukuran ketinggian, kepanjangan, ketipisan atau ketebalan sesuatu objek. Biasanya saiz dimensi sesuatu objek dapat dikira dalam unit sentimeter, meter, kaki atau inchi. Selain itu, istilah dimensi ini juga boleh diterangkan sebagai sudut pandangan sesuatu objek sama ada objek berbentuk dua dimensi *(2D)* atau tiga dimensi *(3D)*. Sudut dimensi tersebut boleh memperkata tentang permukaan atas, bawah, atau sisi sesuatu objek.

Namun, jika istilah 'dimensi' ini diterangkan dalam konteks estetika, ia merujuk kepada maksud sudut pandangan, pendapat, atau pemikiran seseorang terhadap sesuatu perkara. Biasanya istilah tersebut merujuk kepada orang yang 'melihat' atau menilai suatu perkara melalui pelbagai sudut pandangan sama ada dari sudut pandangan positif atau negatif. Selain itu, istilah 'dimensi' juga memperkata tentang gaya atau cara persembahan sesuatu perkara atau benda yang baru atau tidak konvensional.

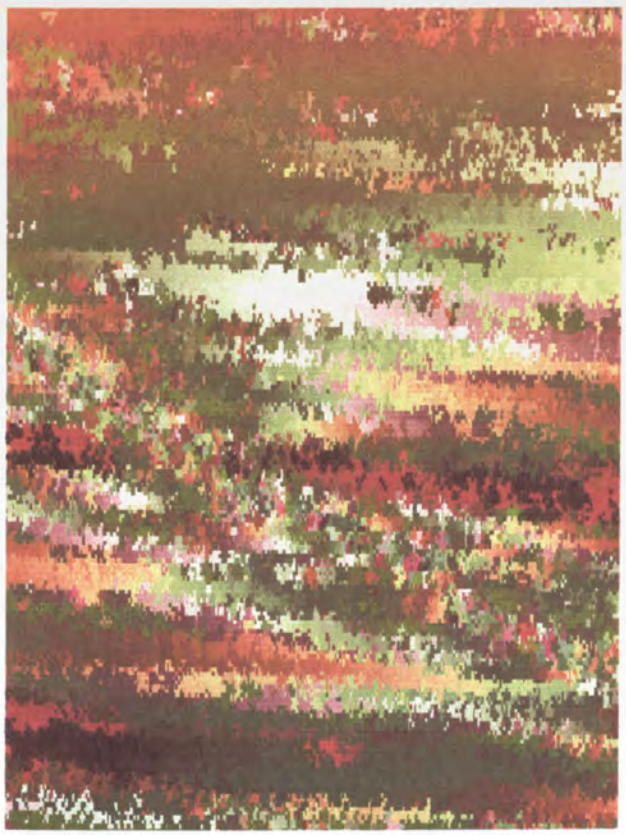
Istilah Pointillisme Digital merupakan istilah yang baru. Pointillisme Digital berlaku pada zaman moden abad ke- 21 kini, iaitu satu zaman yang memperguna teknologi komputer secara optimum. Teknologi komputer telah diaplikasikan dalam pelbagai bidang contohnya dalam bidang kesenian. Teknologi moden tersebut diguna sebagai satu peralatan atau *'tools'* dalam penghasilan karya seni yang tradisional contohnya penggunaan seni Digital dalam bidang fotografi, muzik, atau videografi.

Dalam istilah Pointillisme Digital, ia tidak mempunyai perbezaan yang ketara dengan Pointillisme yang konvensional. Perbezaannya cuma dari segi penggunaan medium dalam penghasilan karya. Dalam Pointillisme Digital, para artis menghasilkan karya dengan menggunakan teknologi komputer melalui perisian-perisian komputer yang canggih, contohnya *Adobe Photoshop*. Para artis mengaplikasikan kesan *'Pixelate'* pada imej dan seterusnya imej yang dihasilkan akan nampak berpetak-petak. Pointillisme Digital mempunyai konsep yang hampir sama dengan Pointillisme, iaitu mempercayai bahawa setiap imej dibentuk daripada berjuta-juta *'Pixels'*, manakala dalam Pointillisme pula, para artis mempercayai bahawa setiap imej dibentuk daripada bintik-bintik warna yang halus.

Dengan adanya teknologi komputer, para pengkarya bebas mengubahsuaikan warna pada imej. Mereka bebas mengawal keterangan atau kegelapan dedahan cahaya pada imej serta menukarkan warna yang asal pada imej. Terdapat beberapa orang artis yang menceburi diri dalam dunia Pointillisme Digital. Contohnya Ken Keller dan Christopher Bruzzi. Mereka merupakan artis barat yang pertama menwujudkan Pointillisme Digital.

Pusat Khidmat Maklumat
UNIVERSITI MALAYSIA
94300 Kota Samarahan

Contoh-contoh karya Pointillisme Digital

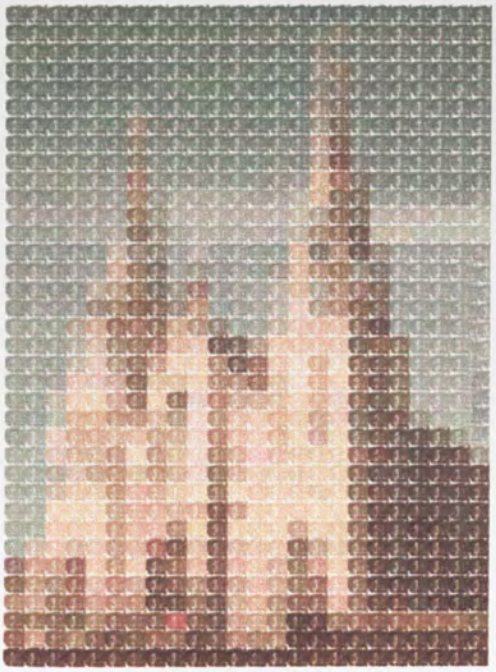


Coastal Mountains, 2002, Ken Keller

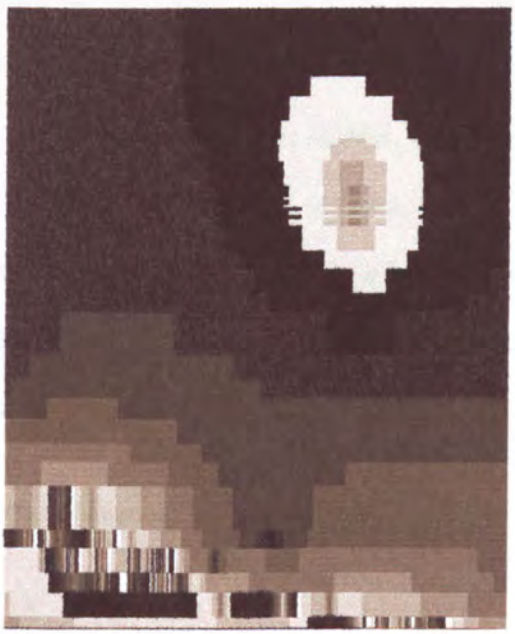
Karya ini dihasilkan oleh Ken Keller dengan menggunakan teknologi komputer. Karya ini merupakan karya pertama yang dihasilkan yang tergolong dalam Pointillisme Digital.

Weaves, 2002, Ken Keller

Self Potret Of Self Potrets, Christopher Bruzzi



Villanova Chapel Of St. Augustine Liberal Arts Centers, Christopher Bruzzi



In The Sky, Ken Keller

Dalam proses penghasilan karya, pengkarya telah merujuk kepada beberapa orang artis barat sebagai artis rujukan. Pengkarya cuba mengaitkan hasil kerja sendiri dengan hasil