



Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif

**PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM MEMPERMUDAHKAN  
PENGHASILAN CATAN BERBENTUK 'REPRESENTATIONAL'**

Tay Sze Eik

Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian  
(Seni Halus)  
2007



**PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM MEMPERMUDAHKAN  
PENGHASILAN CATAN BERBENTUK 'REPRESENTATIONAL'**

**TAY SZE EIK**

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

**UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK**

**BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS/LAPORAN**

**JUDUL: PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM MEMPERMUDAHKAN  
PENGHASILAN CATAN BERBENTUK 'REPRESENTATIONAL'**

**SESI PENGAJIAN : 2004/07**

Saya TAY SZE EIK

mengaku membenarkan tesis/Laporan \* ini disimpan di Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak 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)

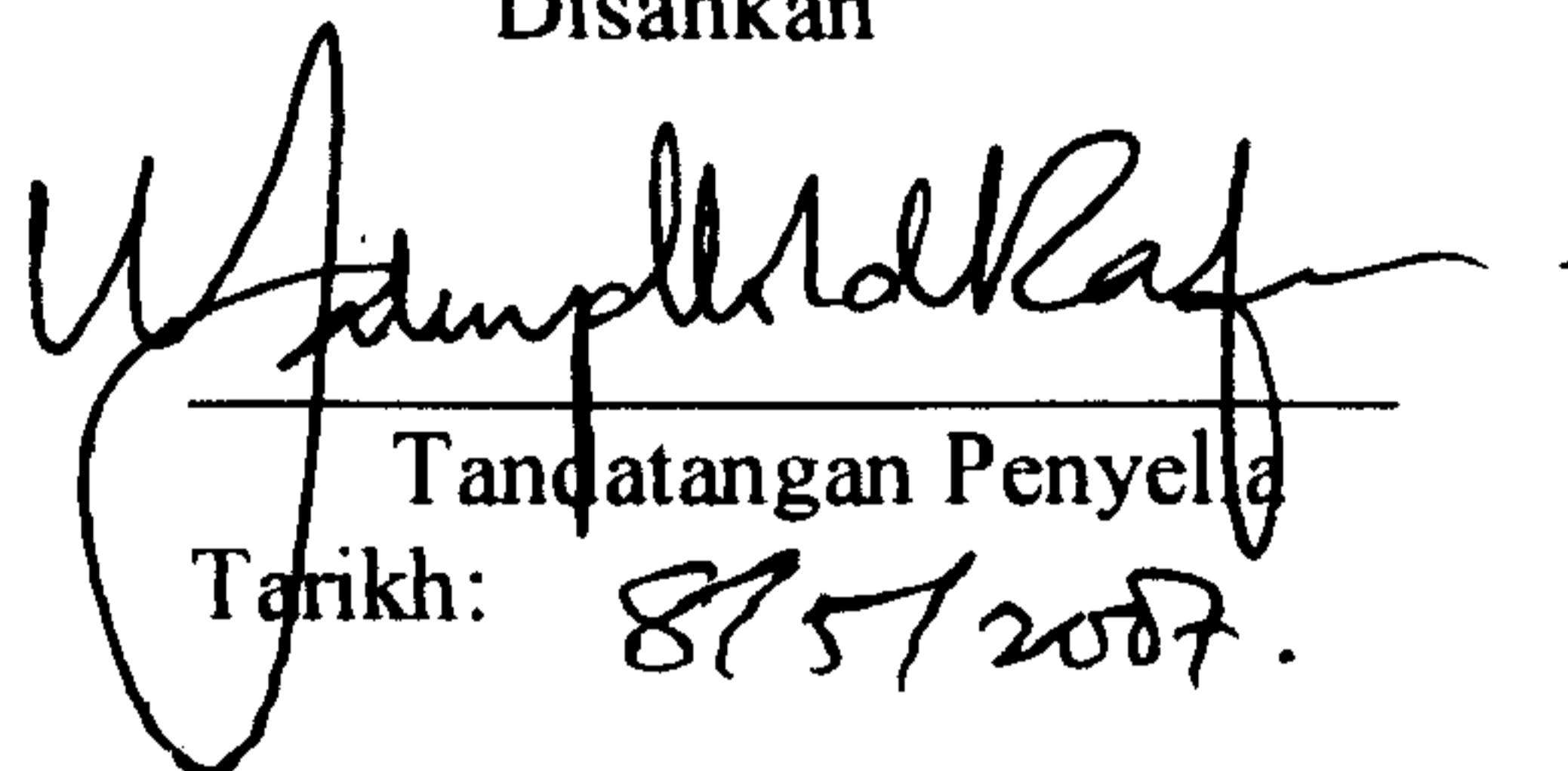
TIDAK TERHAD

Disahkan



Tandatangan Penulis

Tarikh: 8/5/07



Tandatangan Penyelia

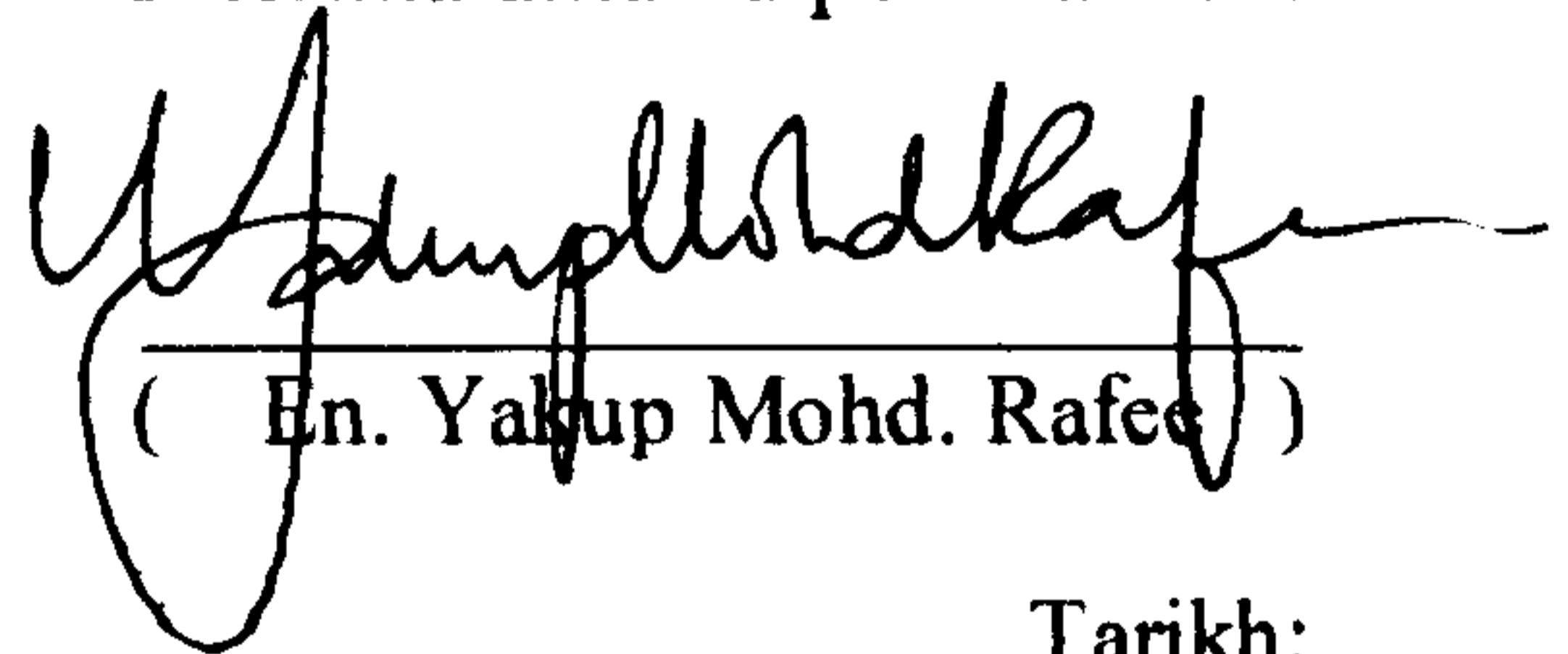
Tarikh: 8/5/2007.

Alamat Tetap:  
No.47 Kampung Sebungku,  
Jalan Bulu,  
95900 Lubok Antu, 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

Projek bertajuk **Penggunaan Teknologi Dalam Mempermudahkan Penghasilan Catan Berbentuk 'Representational'** telah disediakan oleh **Tay Sze Eik** 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. Yakup Mohd. Rafee )

Tarikh:

( 8/5/2007 . )

## **PENGHARGAAN**

Dengan kesempatan ini saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih terutamanya kepada penyelia saya En. Yakup Mohd. Rafee dan kepada pensyarah lain iaitu En. Wan Jamarul Imran Wan Abdullah Thani, En. Zulkalnain Zainal Abidin, En. Awangko Hamdan Awang Arshad dan En. Anuar Ayob kerana telah banyak mengorbankan masa dan memberi tunjuk ajar serta bimbingan kepada saya dalam menyiapkan kajian ilmiah ini.

Selain daripada itu, tidak lupa kepada ahli keluarga terutamanya ibu bapa saya yang telah memberi semangat serta dorongan kepada saya sepanjang kajian ini dijalankan. Segala pengorbanan jasa dan wang ringgit yang telah dihulurkan amatlah dihargai.

Ucapan terima kasih juga kepada rakan-rakan seperjuangan terutamanya daripada program seni halus serta kepada pihak fakulti yang bersama-sama membantu semasa penyelidikan ini dilakukan. Dengan pertolongan dan dorongan yang diberikan oleh semua, akhirnya penulisan ilmiah ini siap dijalankan dan kepada semua ucapan jutaan terima kasih sekali lagi diucapkan. Sekian terima kasih.

**ISI KANDUNGAN**

**MUKA SURAT**

**BAB 1: LATARBELAKANG PENYELIDIKAN**

1.1: Pendahuluan	1
1.2: Skop Kajian	2
1.3: Penyataan Masalah	3
1.4: Objektif	3
1.5: Kajian Lepas	4
1.6: Metodologi Penyelidikan	5 - 6
1.7: Kepentingan	6
1.8: Hipotesis	7
1.9: Kesimpulan	7

**BAB 2: TEKNOLOGI**

2.1: Pengenalan	8 - 9
2.2: Perkembangan Teknologi dalam Seni	9 - 12

**BAB 3: PENGAPLIKASIAN MEDIA TEKNOLOGI**

**DALAM MEMPERMUDAHKAN**

**PENGHASILAN KARYA SENI**

3.1: Pengenalan	13 - 14
3.2: Bagaimana media teknologi ini membantu mempermudahkan penghasilan karya	
3.2.1: Kamera	14 - 18
3.2.2: Komputer	18 - 20

3.2.3: Printer HP Bridgejet 5500	20 - 23
3.2.4: Projektor	24 - 25
<b>BAB 4: HASIL KARYA</b>	
4.1: Pengenalan	26
4.2: Tema	26 - 28
4.3: Teknik dan Proses Kerja	29 - 31
4.4: Hasil Karya Akhir	31 - 33
<b>BAB 5: KESIMPULAN</b>	34 - 35
<b>BIBLIOGRAFI</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## **ABSTRAK**

Penyelidikan ilmiah ini membincangkan peranan teknologi pada masa sekarang dalam berkarya. Penyelidikan ini memberi satu kelainan dan pembaharuan dalam membantu pelukis mempercepatkan penghasilan sesebuah karya seni. Kajian ini juga menerangkan bagaimana setiap teknik dan proses media teknologi tersebut digunakan dalam berkarya. Walaubagaimanapun, penekanan terhadap elemen dan prinsip seni tetap diaplikasikan semasa menggunakan media ini pada peringkat sebelum dan selepas berkarya.



## ***ABSTRACT***

The research is discussing about the uses of technologies nowadays in doing artworks. This research giving up a new differences and renovation to help the artist produces artworks in an easier way. It is also explains how the techniques and the technological medium process were used in producing artworks. However, the focuses on the element and principle of art are still applied.

## BAB 1

### LATARBELAKANG PENYELIDIKAN

#### 1.1 : Pendahuluan

Menurut Shelley Esaak perkataan '*Representational*' digunakan apabila untuk menerangkan karya seni, bermaksud bahawa karya itu menggambarkan sesuatu yang senang dikenali dan difahami oleh kebanyakan orang.

Dalam konsep seni visual, imajan karya '*Representational*' tersebut boleh didapati dan dikenali daripada dunia sebenar sama ada ianya dilihat dalam kombinasi yang tidak lazim seperti dalam catan aliran *Surrealisme*. Hal ini dapat dibuktikan dalam contoh karya catan bersifat sezaman oleh David Hockney's bertajuk '*Portraits and Swimming-pool*' adalah salah satu karya seni '*Representational*'.

Seni '*Representational*' telah bermula pada abad lalu lewat Zaman Paleolitik lagi seperti karya figuratif dan ukiran. Karya '*Venus of Willendorf*' (gambar rajah 1) ketika itu tidak terlalu menyerupai objek asal tetapi dengan jelas menyatakan bahawa ianya adalah reka bentuk figura perempuan. Arca ini telah dicipta sekitar 25000 tahun dahulu dan karya ini dinyatakan sebagai yang paling baik dan ulung dalam sejarah seni awal '*Representational*'. Biarpun apabila seni itu simbolik atau bukan kiasan tetapi ia selalu mewakili sesuatu makna atau maksud. Oleh yang demikian, karya seni '*Representational*' digunakan untuk menyampaikan sesuatu gambaran atau idea yang benar-benar wujud dan berlaku tetapi telah diolah dalam pelbagai bentuk karya seni sama ada dalam bentuk catan dan arca mengikut perkembangan aliran sezaman.



**Gambarajah 1**  
Karya Venus of Willendorf  
Saiz: 4 ½ X 2 ½ X 1 ¼”  
Berat: 3.25  
Ketinggian: 3 kaki

Oleh itu, dalam kajian ini penyelidik lebih menumpukan kepada karya berbentuk catan '*Representational*'. Hal ini kerana penyelidik ingin menggambarkan apa yang dilihat itulah gambaran dan keadaan sebenar sesuatu benda, subjek dan situasi yang berlaku.

## **1.2 : Skop Kajian**

Penumpuan skop kajian dalam kajian ini memfokuskan kepada penggunaan peralatan media teknologi dalam mempermudah penghasilan catan berbentuk '*Representational*'. Penyelidik akan mengkaji cara dan kaedah media teknologi tersebut membantu pelukis dalam berkarya. Jenis-jenis media teknologi yang digunakan seperti kamera, komputer, projektor dan mesin pencetak berskala besar '*HP Bridgejet 5500*'.

Dalam penghasilan karya penyelidik hanya menggunakan satu kaedah sahaja tetapi penyelidik akan mengkaji satu persatu proses teknologi ini dalam mempermudah dan mempercepatkan pelukis dalam berkarya.

### **1.3 : Penyataan Masalah**

Dalam kajian ini penyelidik ingin menyelesaikan persoalan yang wujud dalam menjalankan kajian ini seperti;

1. Penerimaan dan tanggapan bahawa teknologi cetakan digital atas kanvas tidak boleh dianggap sebagai hasil karya catan.
2. Timbulnya persoalan dan kekeliruan perbezaan antara catan berbentuk '*Representational*' dengan aliran catan lain seperti Realisme, Abstrak dan Surealisme.

### **1.4 : Objektif**

Tujuan penyelidikan ini dijalankan adalah untuk mencapai objektif-objektif berikut;

1. Menjimatkan masa dan mempercepatkan proses penghasilan karya catan.
2. Memberi satu kelainan dalam penampilan penghasilan berkarya
3. Membuka peluang kepada pengelibatan pelukis-pelukis baru menceburi bidang seni tampak seiring dengan perkembangan teknologi.
4. Membuka peluang penggunaan media baru dalam berkarya.

## 1.5 : Kajian Lepas

Melalui pembacaan dan kajian lepas, penyelidik mendapati bahawa ramai pelukis tempatan mahupun barat sudah mula menggunakan teknologi dalam berkarya. Kebanyakan mereka hanya menggunakan kamera dalam proses berkarya dengan hanya mengambil gambar untuk dijadikan rujukan dan panduan kerana apa yang ingin digambarkan perlu dirakamkan kerana situasi begini tidak akan berulang pada masa yang akan datang. Jadi para pelukis menggunakan kaedah ini untuk mendapatkan situasi dan subjek dalam berkarya.

Hal ini dibuktikan oleh seorang pelukis Realisme tempatan iaitu Abdul Latif Maulan yang menjadikan gambar foto sebagai rujukan.

*“ Biasanya paling kurang saya memerlukan tidak kurang dari 10 keping gambar untuk dipilih sebagai garis panduan menyiapkan sesuatu karya Realisme”.*

Berikut adalah petikan artikel yang ditulis oleh Abdul Latif Maulan di dalam akhbar Utusan Malaysia keluaran September 2004 bertarikh 23 (Khamis).

## **1.6 : Metologi Penyelidikan**

### **1.6:1 : Pendahuluan**

Metodologi ialah salah satu cara memperolehi maklumat dalam kajian dan segala maklumat yang terkumpul akan diperkembangkan kedalam penyelidikan. Dalam penyelidikan ini, penyelidik hanya mendapat sumber dari data sekunder dan data primer.

#### **1. Data Sekunder**

Dalam memperolehi maklumat, penyelidik hanya mendapat sumber rujukan dan maklumat dari buku-buku, jurnal, rencana, majalah ilmiah, artikel-artikel seni yang dipaparkan dalam ruangan seni, sastera dan masyarakat dalam Berita Harian, Utusan Malaysia, Kosmo dan Harian Metro. Selain itu juga, penyelidik turut mendapat sumber daripada internet.

#### **2. Data Primer**

Selain dari maklumat yang diperolehi dari data sekunder, penyelidik juga memperolehi maklumat melalui perbincangan dengan pensyarah, rakan-rakan dan orang awam untuk mendapat pandangan dan persepsi mereka terhadap tajuk kajian penyelidik.

Oleh yang demikian, dengan maklumat yang diperolehi tersebut, penyelidik telah menjalankan kajian tersebut dengan lebih terperinci.

### **1.6:2 : Peringkat Kajian**

Penyelidik telah menjalankan tiga peringkat iaitu;

### **1) Peringkat Pertama**

- Mencari dan mengumpul maklumat bertulis
- Segala maklumat diperolehi dari buku, jurnal, rencana, majalah ilmiah, artikel-artikel seni yang dipaparkan dalam ruangan seni, sastera dan masyarakat dalam Berita Harian, Utusan Malaysia, Kosmo dan Harian Metro.

### **2) Peringkat Kedua**

- Mengambil gambar foto
- Membuat lakaran awal perkembangan karya
- Maklumat akan dirumus dan dibentuk menjadi lebih efektif

### **3) Peringkat Ketiga**

- Menjalankan kerja-kerja proses penghasilan karya akhir
- Mengemaskini segala maklumat dan karya akhir

## **1.7 : Kepentingan**

Dengan adanya peralatan dan media teknologi, maka ia dapat membantu pelukis dalam menghasilkan karya sebanyak yang mungkin dalam tempoh masa yang singkat tanpa membuang masa di studio sepanjang masa. Hal ini kerana media teknologi dapat menjimatkan masa dan kaedah ini telah membuka peluang kepada pelukis menghasilkan karya dengan lebih mantap. Dengan adanya media teknologi sebegini, maka pelukis hanya perlu memikirkan idea-idea lain, untuk memperhebatkan lagi karya mereka.

## **1.8 : Hipotesis**

### **1. Hipotesis Pertama**

- Penyelidik memperkenalkan karya catan hasil penggunaan media teknologi

### **2. Hipotesis Kedua**

- Persepsi masyarakat dan golongan pelukis terhadap hasil karya catan tersebut

## **1.9 : Kesimpulan**

Sebagai kesimpulannya, kajian ini lebih menjerumus kepada penggunaan teknologi sebagai media bantuan dalam berkarya. Oleh yang demikian, penyelidik mendapati dengan adanya kemudahan teknologi ia dapat membantu penyelidik dalam berkarya dan mengetengahkan satu kelainan dalam penampilan karya.



## BAB 2

### TEKNOLOGI

#### 2.1: Pengenalan

*“Dari penghujung abad ini, jika kita melihat kembali, kita pasti mendapati pandangan yang berbeza teknologi-teknologi nuklear, elektronik dan digital, menampakan penguasaan. Kita menyaksikan merosotnya negara bangsa, semakin merebaknya modal multi-nasional dan pengusupan media-massa ke atas mereka yang tidak menyedarinya. Bagi seni lukis gagasan terdahulu seperti estetik murni (muriest aesthetics), manifesto-manifesto radikal dan pelbagai pergerakan atau idea revolusiner telah digantikan dengan parody, pastis (pastiche), ambil pakai (appropriation) dan pengacukan ( hybridization) dalam kegiatan penghasilan karya seni”.*

Melalui petikan diatas yang dipetik dari buku Seni Rupa Malaysia, terungkaplah bahawa lahirnya era baru globalisasi dan teknologi maklumat telah membawa kita memasuki abad baru dan juga menandakan terurainya parameter atau batasan-batasan semangat kebangsaan. Oleh itu pemahaman tentang teknologi begitu penting dalam diri dan minda pengkarya untuk mengerti kehendak sebenar pembaharuan dalam berkarya.

Menurut Wikipedia pula teknologi mempunyai lebih daripada satu definisi. Definisi yang pertama ialah pembangunan dan penggunaan alatan, mesin, bahan dan proses untuk menyelesaikan masalah manusia. Istilah teknologi selalunya berkait rapat

dengan rekaan dan *gadget* menggunakan prinsip sains dan proses terkini. Namun, rekaan lama seperti tayar masih menunjukkan teknologi.

Maksud yang kedua digunakan dalam bidang ekonomi, yang mana teknologi dilihat sebagai tahap pengetahuan semasa dalam menggabungkan sumber bagi menghasilkan produk yang dikehendaki. Oleh itu, teknologi akan berubah apabila pengetahuan teknikal kita berubah.

Definisi teknologi yang diguna pakai di sekolah-sekolah dan institusi-institusi pengajian tinggi di Malaysia pula ialah aplikasi pengetahuan sains yang boleh memanfaatkan serta menyelesaikan masalah-masalah manusia yang dihadapi dalam kehidupan seharian.

Definisi diatas merupakan maksud teknologi yang diperolehi daripada laman web "<http://ms.wikipedia.org/wiki/Teknologi> pada tarikh 15 September 2006 (Jumaat) 14:25.

Jadi kesimpulannya disini, bahawa teknologi adalah media penyelesaian kepada kerumitan dan pemasalahan yang wujud tidak mengira dalam apa jua sekalipun bidang yang memerlukan ciptaan ini.

## **2.2: Perkembangan Teknologi dalam Seni**

*“Kekeliruan ini agak sama dengan pertanyaan erti kehidupan di tengah-tengah kesesakkan penduduk: erti seni di zaman sains dan teknologi: erti catan di era kamera digital. Sememangnya, perbandingan dualistik ini*

*adalah satu perbandingan yang wujud tentang makna bagaimana harus 'bahasa' catan berfungsi menjadi alat perhubungan kebanyakan orang".*

Petikan diatas dipetik dari Perihal Seni Catan yang ditulis oleh Badrolhisham Mohd Tahir (m/s 63) dalam buku bertajuk Isu-isu dan Cabaran Tradisi dan Seni Sezaman, Dialog. Budaya. Sastera. Seni Rupa tahun 1999.

Petikan ini menerangkan bahawa teknologi sudah mula mempengaruhi mereka dalam penghasilan karya berbentuk catan tetapi tetap wujud kekeliruan antara perkembangan teknologi dalam seni. Oleh itu, suatu pemahaman bagaimana seni dan teknologi berkembang seiring saling memerlukan dan berkait diantara satu sama lain memerlukan pemahaman mendalam dalam kalangan manusia.

Kepesatan perkembangan teknologi dalam seni telah mewarnai kehidupan dan corak kotemporari yang mencetus sesuatu bentuk medium, ekspresi dan penyampaian serta penampilan baru dalam berkarya. Dalam kehairahan manusia memasuki dan menyelami dunia teknologi telah mengajak generasi baru, pencipta seni serta pengkarya seni menyebabkan mereka menginginkan suatu pembaharuan yang bersama-sama menjadikan inovasi teknologi sebagai pelengkap dan suatu bentuk baru dalam pengertian seni tampak. Hal ini tidak dapat dinafikan lagi perkembangannya kerana manusia tidak pernah berhenti begitu sahaja pada satu keadaan, malah mereka akan cuba memperkembangkan lagi idea, pemikiran serta aliran dalam dunia seni ini. Keadaan ini sekaligus mencetus satu aliran baru yang mampu memberikan suatu perubahan dan transformasi kepada pengucapan dalam berkarya.

Dalam kepesatan perkembangan ini juga, kebanyakan hanya pengamal seni generasi baru atau mereka yang inginkan perubahan sahaja yang dilihat berani melibatkan diri dan berkecimpung dalam pembaharuan yang bakal dicipta seperti dalam penggunaan teknologi dalam berkarya. Hal ini juga, menunjukkan generasi yang mampu menerima cabaran dan mudah menelan serta mencerna alam teknologi dalam apa jua bentuk persepsi seni sekalipun. Walaubagaimanapun, dalam kepesatan teknologi ini berkembang dalam bidang seni, namun perubahan dan perkembangan ini tidak pernah menyebabkan pengamal seni serta perkarya mengenyahkan elemen-elemen dan prinsip-prinsip seni. Hal ini juga tidak langsung menjejaskan bahasa dan tatabahasa seni tampak. Malah perletakkan elemen formalistik seni, konteks dan isinya masih diamalkan dan menjadi kekuatan dalam hasil karya pelukis cuma dari segi teknik dan gaya pengucapan sahaja yang membezakan daripada kaedah yang sebelumnya.

Hasnul Jamal Saidon, Wong Hoi Chong dan Liew Kung Yu merupakan antara nama yang berani membawa pendekatan teknologi dalam berkarya di Malaysia. Hal ini dibuktikan dengan pameran solo Hasnul Jamal Saidon yang bertema *Hyperview* pada tahun 1997 yang cuba menggabungkan pendekatan seni video, seni interaktif, kolaj digital, komputer animasi dan juga lukisan dan catan. Hal ini membuktikan bahawa teknologi tidak mengasingkan seni malah ia cuba membantu dalam proses merealisasikan karya seni tampak agar lebih berkualiti dan menampilkan satu kelainan.

Oleh yang demikian, perkembangan ini telah menyebabkan dalam kalangan mereka membina suatu pandangan perspektif dan teori baru dalam menambah nilai-nilai estetika seni tampak sekaligus memberi kepuasan bagi mencapai kehendak inovasi artistik dalam kalangan pengkarya dan pengiat seni tampak tanah air.

Dapatlah disimpulkan disini, bahawa penerimaan teknologi dalam seni adalah sebagai alatan dan objek seni. Jika dikonsepskan sebagai alatan ia wujud sebagai proses atau pelaksanaan peralatan, bahan dan teknik dalam berkarya tetapi jika ia sebagai objek seni, ia dijadikan sebagai keseluruhan pengucapan, kaedah penyampaian atau penampilan dalam karya tersebut. Oleh itu, teknologi melahirkan kemungkinan baru dalam pengucapan dan pengertian sebenar seni tampak.

## BAB 3

### PENGAPLIKASIAN MEDIA TEKNOLOGI DALAM MEMPERMUDAHKAN PENGHASILAN KARYA SENI

#### 3.1: Pengenalan

Seni kini berkembang pesat seiring dengan dunia teknologi. Kesan daripada perkembangan ini, menyebabkan ramai dalam kalangan pengkarya terlibat dan menghasilkan karya menggunakan media teknologi. Selain daripada penghasilan karya sebegini, pelukis-pelukis Malaysia dan Barat juga turut mengaplikasikan media teknologi sebagai alat bantuan dalam mereka berkarya. Kemajuan ini berkembang seiring dengan dunia seni yang memerlukan satu pembaharuan dalam berkarya. Perkembangan ini tidak dinafikan juga turut mempengaruhi pelukis-pelukis Malaysia dalam berkarya sama ada menggunakan teknologi sebagai alat bantuan pengucapan berkarya atau dijadikan sebagai karya oleh pelukis.

Nama seperti Hasnul Jamal Saidon, Ismail Zain, Liew Kung Yu, Niranjan Rajah dan Wong Hoi Chong antara pengkarya yang turut menerima pengaruh teknologi dalam berkarya. Antara karya Hasnul Jamal Saidon ialah *Kdek, Kdek, Ong!* yang dihasilkan pada tahun 1994 merupakan karya instalasi elektronik. Pendekatan ini diteruskan pula oleh karya Liew Kung Yu bertajuk *Sing A Song For Ah Kong and Ah Ma* pada tahun yang sama yang menggunakan media campuran dan elektronik yang dipamerkan di Kompleks membeli belah LOT 10 dan Wong Hoi Chong dengan karya bertajuk *Sook Ching*. Selain daripada itu juga, Niranjan Rajah turut tampil dengan karya berbentuk karya internet yang bertajuk *La Folre De La Peinture* yang dihasilkan pada tahun 1998.

Dengan penampilan dan pengucapan seni tampak sebegini, didapati dengan pengaplikasian media teknologi dalam berkarya menampakkan satu cara dan proses dalam berkarya. Hal ini adalah satu cara dalam mempermudah penghasilan karya seni sama ada dalam seni elektronik, seni arca mahupun seni catan. Oleh itu, ledakan media teknologi mampu menampilkan ekspresi karya yang mantap.

### **3.2: Bagaimana media teknologi itu membantu mempermudah penghasilan karya**

#### **3.2.1: Kamera**

Penggunaan teknologi kamera memang tidak dapat dinafikan lagi sebagai media bantuan berkarya. Sejak diperkenalkan kamera jenis obskura, kompak hingga kini terciptanya kamera digital membuktikan kecanggihan dunia teknologi. Perkembangan media ini sejajar dengan kehendak media kini dalam berkarya. Dengan penggunaan pelbagai teknik membolehkan imajan dirakam dengan pelbagai kesan yang menarik dengan pengaplikasian elemen-elemen dan prinsip-prinsip seni. Jika dilihat perubahan dan perkembangan seni dan teknologi ini tidak langsung menjejaskan bahasa dan tatabahasa seni tampak. Perletakkan elemen formalistik seni dan konteks serta isinya yang masih lagi dalam aturan yang sama. Dengan ini, para pelukis dapat mengaplikasi teknik dan elemen ini terus kedalam imajan yang ingin diambil. Jelas sekali para pelukis tidak mengabaikan dan mengenyepikan elemen-elemen seperti ruang, garisan, rupa, bentuk dan sebagainya termasuklah prinsip-prinsip seni sepertiimbangan, harmoni, ulangan dan pergerakan. Penetapan komposisi berdasarkan *rule of third* (gambarajah 2) ketika mengambil *shot* gambar foto yang menarik menyebabkan pelukis tidak perlu membuat *sketch* atau lakaran lagi kerana segala elemen-elemen seni seperti bayang-

bayang, cahaya, warna, tekture dan *'focus point'* tersebut dapat diaplikasikan dan dipraktikan terus ke dalam imajan tersebut.



**Gambarajah 2**  
Komposisi *Rule of Third*

Dalam penghasilan karya berbentuk catan, proses ini dilakukan pada peringkat permulaan sebelum berkarya di atas kanvas kerana pelukis menggunakan kaedah ini sebagai alat perakam imajan sebagai rujukan dalam berkarya. Hal ini dibuktikan oleh seorang pelukis tempatan yang popular sebagai pelukis Realisme Malaysia, iaitu Abdul Latif Maulan. Dalam menghasilkan catan setepat keadaan asal, ia memerlukan dedikasi yang tinggi untuk menyiapkannya. Untuk mendapatkan elemen seperti komposisi, penataan cahaya dan kesan bayang-bayang yang sama, Latif Maulan telah menggunakan kamera untuk mengambil ketepatan prinsip-prinsip seni tersebut. Dengan adanya gambar foto tersebut, maka Latif Maulan hanya menjadikan gambar foto tersebut sebagai sumber