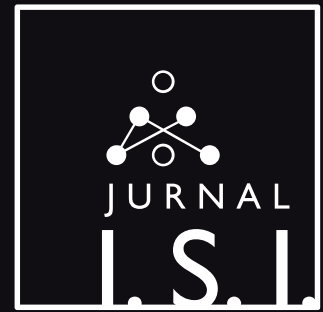


Jurnal Inspirasi Seni Intelektual

Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Cawangan Melaka

Julai 2019

ISSN : 2637-0115



Rekabentuk Kenderaan: Pemikiran

Rekabentuk Kearah Inovasi

*Muhammad Hasri Abdul Rahim, Wan Zaiyana Mohd Yusof
& Nurkhazilah Idris*

Kajian Kesan Tapak Warisan Sejarah Dunia UNESCO Sebagai Lokasi Perlancongan Terhadap Sosio Budaya: A' Famosa, Melaka

*Musaddiq Mohamad Khalil, Amer Shakir Zainol (PhD)
& Azahar Harun (PhD)*

Konsep Tauhid Sebagai Analisa Kontekstual Dalam Reka Bentuk Masjid Tengker Melaka

*Nurkhazilah Idris, Liza Marziana Haji Mohammad Noh (PhD)
& Muhammad Hasri Abdul Rahim*

Digital Photogram: Pengenalan Teknik dan Aplikasi Baru dalam Fotografi

Dona Lowii Madon, Raziq Abdul Samat & Aidah Alias

Gagasan Melayu Dalam Seni Catan Dekorasi Wanita Tempatan

*Liza Marziana Haji Mohammad Noh (PhD), Nurkhazilah Idris,
& Khairunnisa Mohd Abdul Ghani*

Menelusuri Pembentukan Karya Bertemakan Hikayat Hang Tuah – Kajian Tipografi & Ilustrasi 'Pertarungan Hang Tuah dan Cin Cu'

Fadly Mohamed Sharif & Walid Muhammad Syafrin Effendi

Pembinaan Arca Awam Di Putrajaya : "Uniti-Keris"

Rosli Zakaria (PhD)

Buku Kerja atau "Workbook" Lakaran Idea Pelajar

*Wan Nur Khalisah Shamsudin, Anith Liyana Amin Nudin
& Lili Eliana Mohd Radzuan*

'Dinding Grafiti...Tarian Robot...Pudu Jail Ke Zaman Hip Hop

Azahari Haji Khalip

Keindahan Ukiran Kayu Pada Mimbar Masjid Terengganu Pada Tahun 2009 Hingga 2014

*Noor Hafiza Ismail (PhD), Azni Hanim Hamzah
& Mohd Fauzan Mat Sari*

Zunar dan Kartun

*Noorhazalen Saad, Shaliza Dasuki
Liza Marziana Mohammad Noh (PhD)*

Modul Asas Pembuatan Sandal

Ibrahim Othman

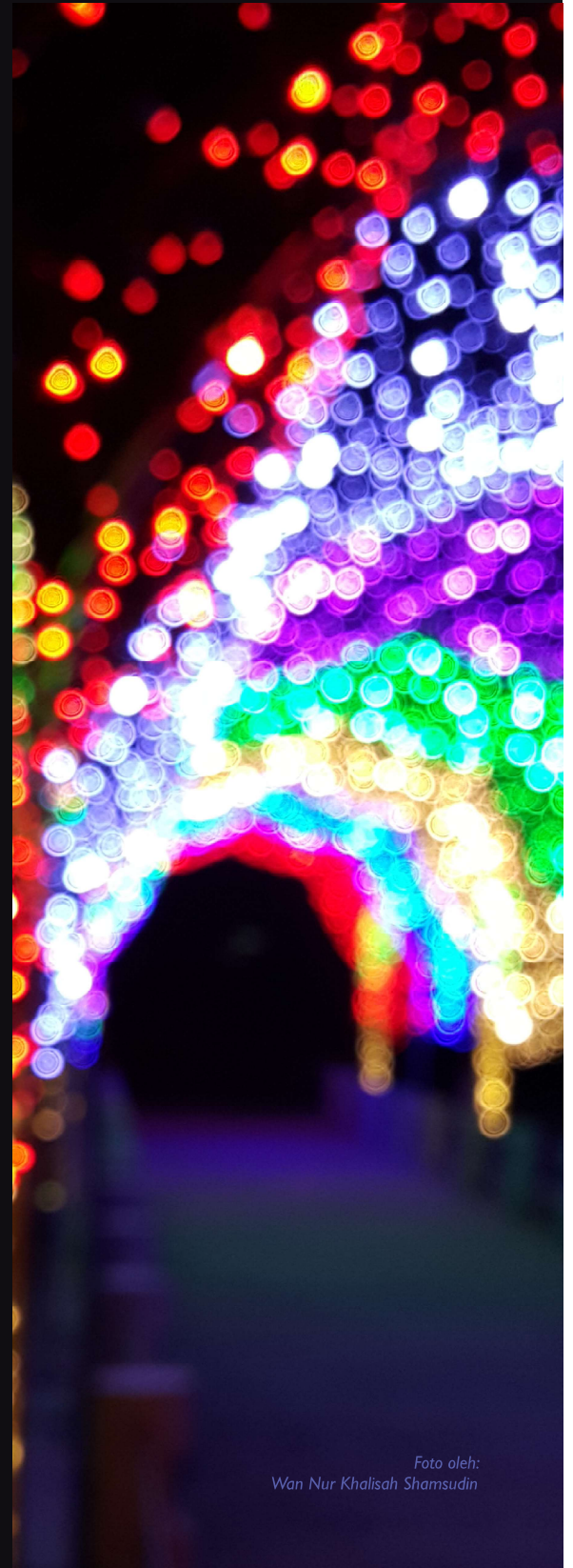


Foto oleh:
Wan Nur Khalisah Shamsudin

Jurnal
Inspirasi Seni Intelektual
Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Cawangan Melaka
Julai 2019
ISSN : 2637-0115



Copyright 2019 by Faculty of Art & Design (FSSR)
Universiti Teknologi MARA Cawangan Melaka, 78000
Alor Gajah, Melaka.

Hak cipta terpelihara. Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, disimpan untuk pengeluaran atau ditukarkan ke dalam sebarang bentuk atau dengan sebarang alat juga pun, sama ada dengan cara elektronik, gambar serta rakaman dan sebagainya tanpa kebenaran bertulis daripada Penerbitan FSSR, UiTM Cawangan Melaka terlebih dahulu.

All right reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording, or any information storage and retrieval system without permission in writing from the Penerbit FSSR, UiTM Cawangan Melaka.

Diterbitkan di Malaysia oleh / Published in Malaysia by
PENERBIT FAKULTI SENI LUKIS & SENI REKA
(FSSR),
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN
MELAKA,
JALAN LENDU, 78000 ALOR GAJAH,
MELAKA, MALAYSIA
Tel : +606 558 2000.

Atur Huruf oleh / Typeset by
Wan Nur Khalisah Shamsudin
Dr Liza Marziana Mohammad Noh
Nurkhazilah Idris

Reka bentuk kulit dan buku oleh
Wan Nur Khalisah Shamsudin
E-mail : wnkhalisah@gmail.com

Ahli Jawatankuasa Jurnal
Dr Liza Marziana Mohammad Noh
Wan Nur Khalisah Shamsudin
Wan Nur Ayuni Wan Mohd Zain
Shafirah Shaari
Nurkhazilah Idris

Penerbitan Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Cawangan Melaka

Penaung

Prof Madya Datuk Sabariah Hj Mahat
Prof Madya Dr Ismadi Badarudin
Prof Madya Dr Shafinar Ismail

Penasihat

Prof Madya Dr Azahar Harun

Ketua Editor

Dr Liza Marziana Mohammad Noh

Editor

Wan Nur Khalisah Shamsudin
Nurkhazilah Idris

Pereka Grafik

Wan Nur Khalisah Shamsudin

Reviewer

Prof Madya Dr Azahar Harun
Dr Rosli zakaria
Dr Nadzri Mohd Sharif
Dr Haslinda Abd Razak
Dr Liza Marziana Mohammad Noh
Dr Sharmiza Abu Hassan

Prakata

Bismillahirrahmanirrahim.
Assalamualaikum WB.T.

Setelah tertangguh selama hampir setahun, akhirnya Jurnal ISI (INSPIRASI, SENI, INTELEKTUAL) keluaran kedua dapat diterbitkan. Penangguhan ini berlaku kerana kami menghadapi kesukaran untuk mendapatkan makalah daripada penyumbang meskipun jurnal ini hanya diterbitkan sekali setahun.

Namun begitu, walauapapun kekangannya, kami selaku Ahli Jawatankuasa Penerbitan Jurnal tetap akan berusaha untuk menerbitkan sebuah jurnal secara berterusan demi mewujudkan tamadun ilmu seni yang merangkumi teori dan praktis seni dan budaya. Pastinya kelangsungan dan keunggulan jurnal ini amat bergantung kepada penyumbang-penyumbang makalah yang terdiri dari ahli cendiakiawan dan sarjana seni dan budaya yang menyajikan pelbagai ilmu kepada anak bangsa kita. Penerbitan seperti ini harus dilakukan sebagai rujukan untuk peminat dan pengkaji seni supaya mereka dapat menyambung usaha dalam melestarikan ilmu-ilmu seni dan budaya kepada masyarakat.

Jurnal ISI ini membicarakan isu dan pemikiran dalam bidang-bidang kesenian berdasarkan penyelidikan akademik. Oleh itu, jurnal ini merupakan wadah penyampaian dalam membincangkan teori dan praktis seni daripada pelbagai disiplin atau pendekatan seni berdasarkan kajian atau penyelidikan secara berilmiah.

Sesungguhnya, penerbitan jurnal ini membuktikan iltizam Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka UiTM Melaka untuk terus memainkan peranannya dalam mengembangkan perkembangan intelektual kesenian di Malaysia dan seterusnya merangsangkan wacana ilmu dalam kalangan masyarakat Malaysia.

Oleh

Dr. Liza Marziana Mohammad Noh

Ketua Editor

Jurnal Inspirasi, Seni, Intelektual

Isi Kandungan

i Prakata

ii Isi Kandungan

1 **Rekabentuk Kenderaan: Pemikiran
Rekabentuk Kearah Inovasi**
Muhammad Hasri Abdul Rahim, Wan Zaiyana Mohd Yusof
& Nurkhazilah Idris

11 **Kajian Kesan Tapak Warisan Sejarah Dunia UNESCO Sebagai
Lokasi Perlancongan Terhadap Sosio-Budaya: A' Famosa, Melaka**
Musaddiq Mohamad Khalil, Amer Shakir Zainol (PhD) & Azahar Harun (PhD)

16 **Konsep Tauhid Sebagai Analisa Kontekstual Dalam Reka Bentuk
Masjid Tengker Melaka**
*Nurkhazilah Idris, Liza Marziana Mohammad Noh (PhD)
& Muhammad Hasri Abdul Rahim*

26 **Digital Photogram: Pengenalan Teknik dan Aplikasi Baru
dalam Fotografi**
Dona Lowii Madon, Raziq Abdul Samat & Aidah Alias

34 **Gagasan Melayu Dalam Seni Catan Dekoratif Wanita Tempatan**
*Liza Marziana Mohammad Noh (PhD), Nurkhazilah Idris,
& Khairunnisa Mohd Abdul Ghani*

44 **Menelusuri Pembentukan Karya Bertemakan Hikayat
Hang Tuah – Kajian Tipografi & Ilustrasi ‘Pertarungan
Hang Tuah dan Cin Cu’**
Fadly Mohamed Sharif & Walid Muhammad Syafrein Effendi

53 **Pembinaan Arca Awam Di Putrajaya : “Uniti-Keris”**
Rosli Zakaria (PhD)

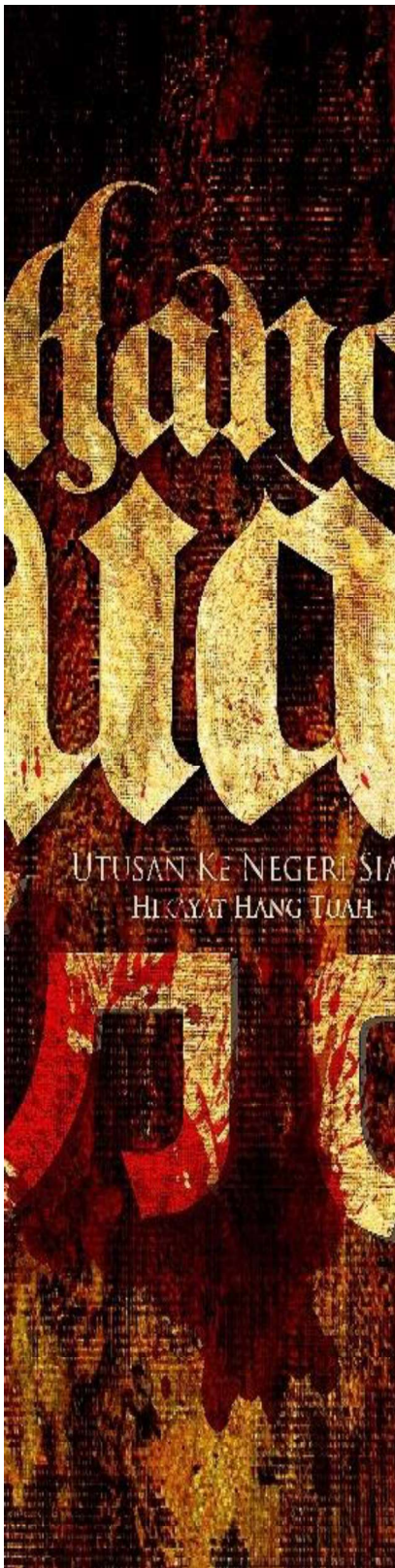
64 **Buku Kerja atau ‘Workbook’ Lakaran Idea Pelajar**
*Wan Nur Khalisah Shamsudin, Anith Liyana Amin Nudin
& Lili Eliana Mohd Radzuan*

71 **‘Dinding Grafiti...Tarian Robot...Pudu Jail Ke Zaman Hip Hop**
Azahari Khalip

81 **Keindahan Ukiran Kayu Pada Mimbar Masjid Terengganu
Pada Tahun 2009 Hingga 2014**
*Noor Hafiza Ismail (PhD), Azni Hanim Hamzah
& Mohd Fauzan Mat Sari*

96 **Zunar dan Kartun**
*Noorhazalen Saad, Shaliza Dasuki
Liza Marziana Haji Mohammad Noh (PhD)*

105 **Modul Asas Pembuatan Sandal**
Ibrahim Othman



Menelusuri Pembentukan Karya Bertemakan Hikayat Hang Tuah – Kajian Tipografi & Ilustrasi ‘Pertarungan Hang Tuah dan Cin Cu’

*Fadly Mohamed Sharif
Walid Muhammaf Syafrein Effendi*

Abstrak

Tipografi dan ilustrasi adalah dua elemen penting dalam menyampaikan mesej sesuatu teks. Tipografi mencakupi segala hal tentang huruf, teks dan perenggan yang ditampilkan bagi memberikan kenyamanan dan kesan tertentu untuk disampaikan kepada pembaca. Ilustrasi adalah gambar yang menjelaskan isi cerita atau narasi. Fungsinya untuk memperjelas isi sebuah cerita atau narasi. Penulisan ini memfokuskan kepentingan tipografi dan ilustrasi dalam teks hikayat Hang Tuah. Tipografi dan ilustrasi Hikayat Hang Tuah dianalisa bagi mendokumentasi ciri-ciri rekaan dan proses perkembangannya secara dekskriptif.

Kata kunci: Hikayat Hang Tuah, tipografi, ilustrasi.

Bahagian I: Rekabentuk Tipografi Pengenalan

Karya tipografi yang dipamerkan merupakan hasil perkembangan dan analisa teks hikayat Hang Tuah secara visual. Pengkarya percaya bahawa tipografi juga merupakan bahasa visual yang mampu berkomunikasi melalui frekuensinya sendiri berbanding sebuah hasil karya lukisan digital mahupun konvensional.



Gambar 1 : Karya tipografi Pertarungan Hang Tuah dan Pendekar Jepun.

Apa yang hendak disampaikan dalam karya tipografi ini bukan sesuatu yang kompleks tetapi mudah difahami dan interpretasinya mudah dikaitkan dengan kisah Hang Tuah diutus ke Negeri Siam oleh baginda Sultan ketika itu. Gambaran epik Melayu melalui kod visual seperti tekstur, warna dan bentuk tipografi jelas menimbulkan 'mood' penceritaan tersebut.



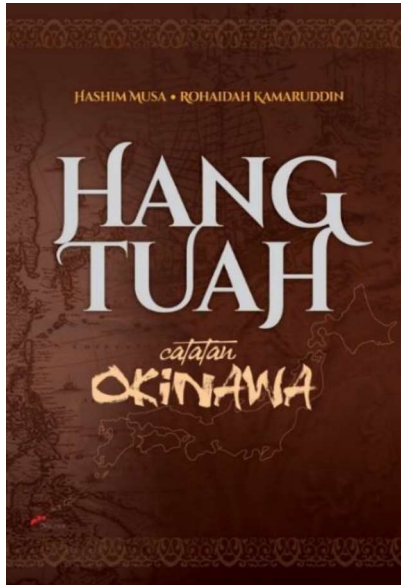
Rajah 1 : Tipografi berdasarkan abjad tulisan Jepun *Katakana*.

'CIN CU' merupakan watak utama selain Hang Tuah yang diolah menggunakan tipografi yang berunsurkan ciri-ciri tulisan Jepun (*Katakana*) dan dimasukkan cerminan sikap dan peribadi Pendekar Jepun yang angkuh itu. Tipografi perkataan 'Cin Cu' tempatkan di bawah tipografi Hang Tuah dan digambarkan terbelah dan berdarah sebagai menyampaikan peristiwa pertempuran yang berlaku dia antara Hang Tuah dengan 7 samurai yang di kepalai oleh 'Cin Cu'. Karya tipografi ini diharapkan menjadi medium sokongan kepada ilustrasi Hang Tuah yang dihasilkan oleh pelukis digital yang bersama-sama menjayakan projek Interpretasi Visual Hikayat Hang Tuah. Karya tipografi ini adalah bersiri namun hanya satu di pameran sebagai *teaser* kepada projek akan datang.

Proses & Pengembangan Karya

Konsep awal penghasilan tipografi adalah berteraskan idea pelukis untuk melakar peristiwa kembara Hang Tuah. Pereka bekerjasama dengan pelukis dalam eksplorasi mengenal, menghayati serta menggambarkan Laksamana Hang Tuah mengikut pengalaman pereka/pelukis sepanjang pembacaan dan penelitian terhadap setiap aspek yang terkandung di dalam HIKAYAT HANG TUAH serta beberapa rujukan lain yang

menyokong usaha tersebut. Tipografi Hang Tuah yang dihasilkan ini telah melalui beberapa peringkat cadangan dan beberapa proses yang berlainan.



Gambar 2 : Kulit buku HANG TUAH - CATATAN OKINAWA.

Pada peringkat awal, pereka dan pelukis amat kagum dengan penghasilan tipografi yang digunakan sebagai tarikan utama pada buku HANG TUAH - Catatan Okinawa (UPM). Buku tersebut telah mempamerkan satu hasil penemuan tipografi yang berjaya melakar karakter Hang Tuah dengan menggunakan elemen dan denotasi taip secara berkesan. Rupa dan bentuknya yang menggambarkan elemen kemelayuan dari sudut yang berbeza daripada sebelum ini.

Tipografi tersebut tampil dengan gaya dan mesej yang *fresh* dan sering dijadikan rujukan oleh pereka yang menggunakannya untuk tujuan penceritaan yang hampir sama. Apabila mendapati tipografi ini telah digunakan secara berleluasa maka pereka telah mengambil keputusan untuk menggunakan tipografi yang

lebih kreatif dengan konotasi taip yang memberi impak serta boleh didaftarkan sebagai hak milik pelukis dan pereka dalam projek khas ini.

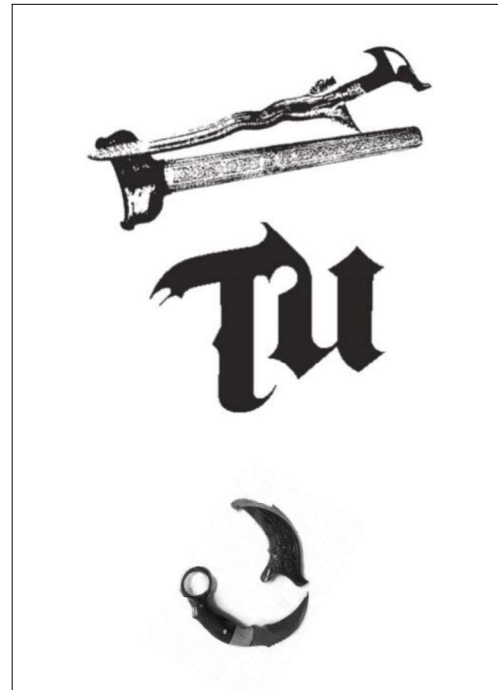


Rajah 1 : Lakaran awal pen di atas kertas.

Penghasilan tipografi Laksamana Hang Tuah / Hang Tuah telah melalui beberapa fasa dengan beberapa perubahan berdasarkan penelitian dan pertimbangan grafik. Asas tipografi ini diambil daripada taip yang sedia ada namun telah melalui proses modifikasi juga abstraksi bagi memenuhi kefahaman pereka dan pelukis terhadap Hang Tuah itu sendiri. Pereka memulakan dengan proses sketsa dalam melayari imaginasi terhadap Hang Tuah di mana timbul imej-imej berkaitan seperti laut, persenjataan serta falsafah Melayu itu sendiri.

Tagline 'Takkan Melayu Hilang di Dunia' begitu kuat mempengaruhi pereka dalam menggerakkan idea terhadap penghasilan tipografi Hang Tuah' sebagai Rekaan tajuk projek khas ini. Cadangan pertama rekaan tipografi berkonsepkan Laksamana. Di sini penterjemahan visual dilakukan dimana elemen ombak laut diterapkan di dalam tipografi tersebut. Orientasi reka bentuk perkataan Laksamana diletakkan di atas secara mendatar kemudiannya diolah

menjadi bentuk *arch* supaya lebih dinamik justeru menggambarkan pengembaraan. Tipografik ini telah digunakan dalam satu pertandingan animasi yang dianjurkan oleh MDEC. Berikut di bawah proses perkembangan idea tipografik :

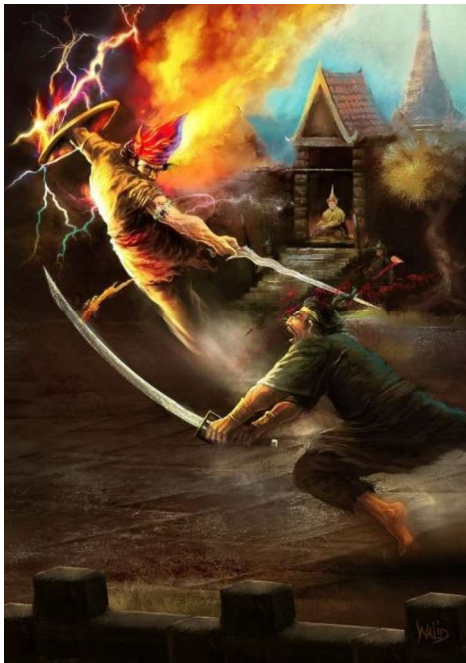


Pada peringkat kedua cadangan. Tipografi berdasarkan majalah Laman Budaya telah diubahsuai dan melalui proses *abstraction*.

Sama seperti cadangan pertama di mana orientasi awalnya mendatar telah diolah secara lebih dinamik lagi dengan adaptasi elemen persenjataan Melayu seperti Keris Sundang, kerambit yang telah digayakan secara abstrak pada anatomi taip itu sendiri.

Proses terakhir adalah meletakkan perkataan 'Hikayat' pada tipografi Hang Tuah untuk tujuan pengkomersialan dan tujuan penjenamaan.

Bahagian II: Rekabentuk Ilustrasi



Gambar 3 : Ilustrasi 'Pertarungan Hang Tuah dan 'Cin Cu'

Pengenalan

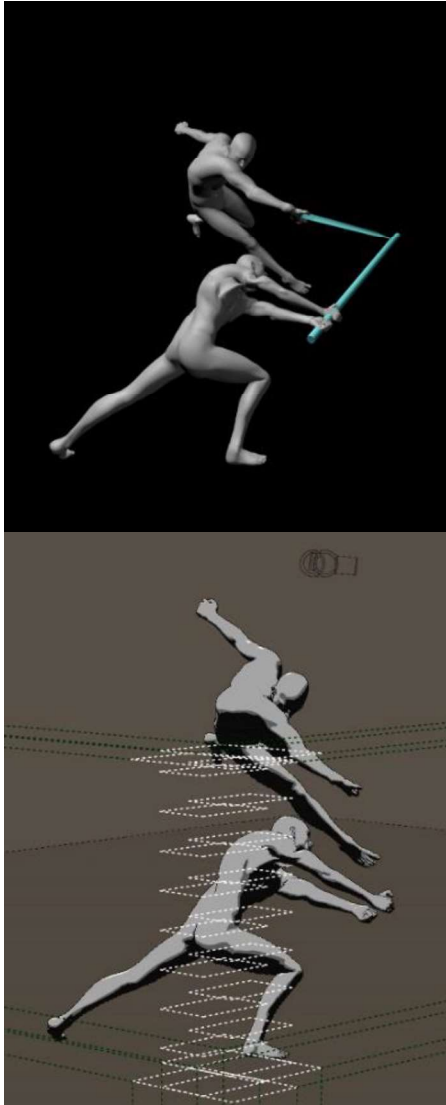
Ilustrasi 'Pertarungan Hang Tuah dan Cin Cu' terhasil dari interpretasi sebuah kisah yang jarang diketahui umum mengenai Hang Tuah iaitu berdasarkan hikayat Hang Tuah di dalam bab 21 bertajuk 'Utusan ke Negeri Siam'. Tujuan utama pelukis adalah untuk menyampaikan babak getir pertarungan di antara Laksamana Hang Tuah dengan Pendekar Jepun bernama Cin Cu. Pendekar Cin Cu yang angkuh itu dipercayai ramai dapat mengalahkan Hang Tuah dengan mudah menggunakan pedang panjangnya (katana) namun anggapan itu sama sekali tersilap apabila Hang Tuah dapat mengelak serangan Cin Cu dan memotong telinganya sebagai amaran untuk menghentikan perlawanan.

Menariknya babak ini menunjukkan betapa indahnyanya sifat keperwiraan Melayu, hanya berlawan ketika dicabar demi mempertahankan nyawa dan maruah. Di samping itu, pelukis juga ingin menggambarkan pergerakan tangkas dan bertenaga Hang Tuah ibarat seekor harimau melompat tinggi dari satu tempat ke satu tempat seperti yang tertulis di dalam hikayat. Latar belakang dan tempat pertarungan ini adalah di perkarangan istana Siam disaksikan oleh Raja Siam dan segala orang di dalam istana. Terdapat elemen api (kebakaran) hasil dari pergelutan dan onar yang dibuat oleh para pengikut Cin Cu di luar tembok istana. Mengikut kajian pelukis, Hang Tuah mempunyai pontoh batu petir yang kini disimpan oleh keturunannya. Maka, pelukis menonjolkan elemen petir yang datang dari asap kebakaran itu dikenakan pula kepada perisai Hang Tuah berjalan hingga ke lengan kanannya untuk menghasilkan bacaan rima visual yang berterusan (dari atas kiri ke tengah imej).

Proses & Pengembangan Karya

Pelukis mengambil masa berperingkat dalam penghasilan karya ini. Cabaran utama bagi menghasilkan ilustrasi berdasarkan epik Melayu adalah dari segi pemahaman rupa dan bentuk budaya orang Melayu pada kurun ke 15 di zaman Kesultanan Melayu Melaka. Pada tahap awal lukisan, pelukis belum lagi memahami rupa dan bentuk dari segi busana, latar tempat dan juga senjata yang dipakai oleh watak-watak tersebut. Pelukis mengambil pendekatan berkarya secara eksperimental di mana prosesnya bukan secara linear. Apa yang pelukis tahu ketika itu dilukisnya dahulu dan apa yang

belum diketahui ditangguhkan dan dilukis semula apabila sudah ditemukan jawapan dan penyelesaian.



Gambar 4 : Proses komposisi dalam ke rangka perspektif menggunakan perisian 3D.



Langkah 1 : Lakaran Awal (Teknik 3D ke 2D).

Di awal proses, pelukis fokus dalam mencari postur watak dan sudut perspektif yang menarik. Pelukis menggunakan aplikasi 3D (Poser Pro) untuk mendapatkan bentuk figura yang dinamik dan tepat dari segi perspektifnya. Setelah itu, pelukis memindahkan imej 3D itu ke aplikasi 2D (Adobe Photoshop) untuk menghasilkan lakaran kasar latar tempat di istana Siam pada kurun ke 15 (dengan ciri-ciri arkitektur kerajaan Ayutthaya).



Langkah 2 : Rekabentuk Watak.

Pelukis mula melakar secara kasar watak Hang Tuah. Setelah membuat sedikit sebanyak kajian (dari pembacaan dan pertanyaan kepada budayawan), pelukis mula menambah butiran dan perincian kepada rekabentuk watak. Perincian tersebut adalah dari segi gaya ikat tanjak, pakaian, aksesori dan persenjataan. Lakaran awal pelukis menunjukkan konsep di mana Hang Tuah tidak berbaju. Walaupun kelihatan gagah dan maskulin, pelukis meninggalkan idea ini kerana tidak sesuai bagi babak yang dipilih di mana ketika itu Hang Tuah baru sahaja berlawan dengan Cin Cu.

Maka pelukis mula melakar semula secara berperingkat. Merujuk imej dia bawah, pada peringkat 1 hingga 3, pelukis tidak mahu memikirkan lagi warna apa yang sesuai untuk Hang Tuah. Pelukis fokus kepada perincian lukisan, pencahayaan dan pembinaan nilai (*value*). Hanya pada peringkat 4, pelukis mula bermain dengan sedikit warna untuk melihat dan menilai hasilnya.



Langkah 3 : Komposisi, Hierarki, Pengimbangan, Pencahayaan, Perspektif, Warna.

Seterusnya pada tahap ini, pelukis mula memasukkan warna secara keseluruhan. Pelukis menggunakan tona gelap dengan tujuan ingin menjelmakan rasa yang epik, getir dan misterius. Setelah menganalisa dan menilai kembali, pelukis melihat nilai warna yang digunakan terlalu gelap. Manakala postur wataknya kelihatan terlalu keras dan tidak berinteraksi dengan baik dari segi

visual. Latar belakang istana Siam tampak terlalu rata apabila menggunakan perspektif satu mata.



Gambar 5 : Proses asas pewarnaan dan pencahayaan.

Maka, pelukis membuat keputusan untuk merombak kembali postur Hang Tuah dan Cin Cu. Pelukis mengambil kembali konsep Hang Tuah memegang perisai kecil dan kedua kakinya dialihkan ke hadapan badannya untuk menampakkan lompatan yang lebih logikal (atas tarikan graviti).

Manakala posisi Cin Cu pula diubah menyerang dari kanan bagi mengimbangi watak Hang Tuah di kiri. Latarbelakangnya juga diubah menggunakan perspektif dua mata untuk menampakkan kedalaman tempat dan lapisan ruang.



Langkah 4 : Penggubahan Visual Akhir.

Pada tahap ini, pelukis membuat keputusan untuk menampakkan waktu siang bagi menyesuaikan dengan konteks teks hikayat Hang Tuah. Justeru, pelukis menambah tona dan skema warna biru dan kuning ke dalam lukisan. Hasilnya lukisan tampak lebih timbul dengan pencahayaan sekunder.

Proses perincian dan penggubahan visual diteruskan sehingga pelukis merasa cukup apa yang hendak disampaikan. Jika dibuat perbandingan antara dua imej di atas, antara perincian besar yang dilakukan adalah dari segi postur watak, kepanjangan pedang Cin Cu, penambahan tembok di latar hadapan dan juga efek pergerakan pada kaki Hang Tuah.

Secara kesimpulannya, apa yang boleh dipelajari oleh pelukis setelah melalui proses-proses tersebut adalah untuk membuat dahulu lakaran bersaiz ibu jari (thumbnail sketch) sebelum melukis lakaran yang lebih besar.

Lakaran thumbnail ini dapat membantu mempertimbangkan dari awal bentuk keseluruhan asas (silhouette) setiap subjek, mengelakkan postur keras, menghasilkan bacaan rima yang berterusan dan mewujudkan komposisi seimbang.

Bibliografi

Ahmad, K. (1993). *Hikayat Hang Tuah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Aisah, M. S. (1993). *Konsep Wira dalam Sastera Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

J. Spurlock, D. & Frazetta, F. (2014). *Frazetta Sketchbook*, Vol. II. Vanguard.

Loomis, A. (2012). *Creative Illustration*. London: Titan Books.

Musa, H. & Kamaruddin, R. (2015). *Hang Tuah: Catatan Okinawa*. Selangor: Universiti Putra Malaysia Press.

Samad, A. A. (2000). *Sulalatus Salatin (Sejarah Melayu)*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.



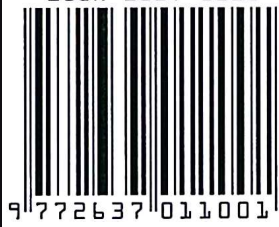
UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Fakulti
Seni Lukis
& Seni Reka



Universiti Teknologi MARA, Cawangan Melaka

ISSN 2637-0115



9 772637 011001