

**PENGGUNAAN KOMPUTER MELALUI PROSES PENGKARYAAN TEKSTIL  
DALAM MENGHASILKAN KARYA SENI  
CETAKAN TEKSTIL KONTEMPORARI**



**INSTITUT PENYELIDIKAN, PEMBANGUNAN DAN PENGKOMERSILAN  
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA  
40450 SHAH ALAM SELANGOR  
MALAYSIA**

**OLEH:**

**MAZLAN MUSTAPHA  
WAN SOLIANA WAN MD ZAIN**

**MEI 2008**

## **PENGHARGAAN**

Alhamdulillah segala puji bagi Allah S.W.T kerana dengan limpah kurnia Nya dapat juga saya menyiapkan penyelidikan ini walaupun dalam kesuntukan masa dan waktu. Setinggi-tinggi penghargaan dan ribuan terima kasih diucapkan terutamanya kepada kumpulan ahli penyelidik Cik Wan Soliana Wan Md Zain yang sama-sama membantu, memberi pendapat dan meluangkan masa bagi membolehkan penyelidikan ini disiapkan dengan sempurna. Tidak lupa juga kepada Prof. Madya Dr. Marzuki Ibrahim, Prof. Madya Zakaria Awang, Encik Hanif Khairi, Encik Danuri Sakijan, dan semua rakan seperjuangan di Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, Universiti Teknologi MARA Kelantan yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam menjayakan penyelidikan ini.

# ISI KANDUNGAN

<b>Tajuk Kandungan</b>	<b>Muka Surat</b>
<b>Surat Penyerahan Laporan</b>	<b>ii</b>
<b>Daftar Kumpulan Penyelidik</b>	<b>iii</b>
<b>Penghargaan</b>	<b>iv</b>
<b>Isi Kandungan</b>	<b>v</b>
<b>Senarai Jadual</b>	<b>ix</b>
<b>Senarai Rajah</b>	<b>x</b>
<b>Senarai Gambar</b>	<b>xii</b>
<b>Abstrak</b>	<b>xx</b>
 <b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Objektif Penyelidikan	3
1.3 Kepentingan Penyelidikan	4
1.4 Permasalahan Kajian	4
1.5 Skop Kajian	7
 <b>BAB 2 KAJIAN LITERATUR</b>	
2.1 Reka Corak Seni Cetakan Tekstil	8
2.2 Keberkesanan Penggunaan Komputer Dalam Membina Idea	8
2.3 Keberkesanan Penggunaan Komputer Dalam Reka Corak Tekstil	16
2.4 Program dan Reka Corak Berbantuan Komputer	18
 <b>BAB 3 KAEDAH PENYELIDIKAN</b>	
3.1 Pengenalan	23
3.2 Penyelidikan Berteraskan Praktik ( <i>Practice-Based Research</i> )	24

## ABSTRAK

Penggunaan teknologi komputer telah digunakan secara meluas dalam menghasilkan reka corak tekstil kontemporari terutamanya dalam industri pengeluaran rekaan fesyen, batik skrin, *t-shirt* dan sebagainya. Tujuan utama penggunaan komputer adalah untuk membuktikan bahawa ia dapat menjimatkan masa, kos, tenaga, ketepatan dan dapat meluaskan daya kreativiti dengan lebih bebas serta menghasilkan proses kerja yang lebih efektif. Dapatan kajian mendapati penggunaan komputer dalam menghasilkan reka corak yang melibatkan *idea generation*, perkembangan idea, penghasilan reka corak, mewarna, pisahan warna dapat menjimatkan masa iaitu 1 jam 56 minit berbanding kaedah manual iaitu 69 jam 3 minit. Dapatan kajian juga mendapati jumlah keseluruhan kos yang diperlukan bagi menyiapkan hasil karya tekstil melalui kaedah komputer dapat menjimatkan kos iaitu sebanyak RM6.00 berbanding kaedah manual iaitu sebanyak RM72.30. Ketiga-tiga hasil karya didapati lebih tepat dari segi *registration*, menghasilkan garisan yang sekata, padu dan mantap, rupa yang bersih dan rata, dapat menghasilkan titik-titik yang sangat halus, teratur dan sistematik serta dapat mencipta corak semulajadi yang tidak dapat dilihat melalui mata kasar. Bagi mencapai matlamat ini, kaedah penyelidikan berteraskan praktik telah diaplikasi melalui dua fasa utama. Fasa pertama membincangkan tentang teori dan konsep rekaan iaitu teori seni reka dan prinsip seni reka. Pada fasa kedua pula ia melibatkan kerja-kerja praktikal seperti penghasilan karya melalui kaedah komputer dan proses mencetak melalui kaedah manual. Ketiga-tiga hasil karya telah melalui proses eksperimentasi dengan menggunakan *tools* atau peralatan yang terdapat didalam perisian grafik dan didapati kesemua hasil karya dapat menghasilkan reka corak yang kreatif, unik dan menarik.

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Pengenalan

Seni cetak merupakan salah satu kesenian yang paling lama digunakan manusia untuk membuat ekspresi tentang sesuatu. Cetakan bermula daripada usaha-usaha dalam membuat kesan atau jalinan ke atas sesuatu permukaan. Kesan imej dari permukaan itu disalin ke atas kertas atau fabrik dengan menggunakan medium dakwat sebagai agen duplikasi imej dari permukaan yang dipanggil blok dalam istilah seni cetak. Penghasilannya yang bersifat *indirect* memerlukan pengalaman, ketelitian, kemahiran yang tinggi bagi memastikan kesan optimum diperolehi. Walaubagaimanapun, seperti juga bentuk seni lain, seni cetak menyalurkan idea, kreativiti, ekspresi dengan menggunakan persoalan mengenai estetika tentang penggunaan warna dan reka corak.

Sejarah terdahulu menyatakan bahawa orang-orang Cina telah menghasilkan satu bentuk cetakan yang primitif dengan teknik gosokan pada lebih kurang kurun ke 2 Masehi. Ini berdasarkan kepada penemuan corak-corak batu dan cop mohor yang ditemui di negeri China. Cetakan pertama yang menggunakan blok kayu ialah mentera-mentera Budha yang terletak di Jepun dan diedarkan di antara tahun 764 dan 770 Masehi. Adalah dipercayai bahawa cetakan tekstil menggunakan blok kayu yang pertama telah dibuat oleh orang-orang Mesir pada kurun ke 6 atau 7.

Terdapat hampir setengah millenium definisi dan pengertian yang berkaitan dengan seni cetakan yang boleh diterima. Pada hari ini, cetakan boleh didefinisikan sebagai imej atau bentuk dua atau tiga dimensi yang terhasil melalui proses atau gabungan proses yang boleh diulang untuk menghasilkan satu atau beberapa salinan yang serupa. Walaubagaimanapun, definisi seni cetak ini mungkin belum lagi mencapai satu tahap yang paling muktamad. Visi penggiat seni cetak dan inovasi teknikal dalam cetakan akan mencari halatuju dalam memberi makna baru dalam definisi seni cetakan. Contohnya penggunaan peralatan, bahan, teknik baru seperti komputer dan perisian grafik telah menuntut pengertian yang lebih luas dalam perkembangan seni cetakan.

Dalam seni cetakan tekstil, cetakan terbahagi kepada empat kategori iaitu cetakan timbulan (*relief*), *intaglio*, *planographic* dan stensil. Cetakan timbul dan stencil merupakan