

Edisi
KHAS 2019



ISSN 2637-028X



ISSN 2637-028X



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Fakulti
Seni Lukis
dan Seni Reka
UiTM Cawangan Kedah

Program Seni dan Budaya
"Menelusuri Sejarah Kuala Muda"

Kem Persedian SPM
Seni Visual SMK Bedong

Batik Merbok
Di Arena Antarabangsa

DECODED 2019
(International Conference on Design Industries and Creative Culture 2019)

Program Tanggungjawab Sosial Koperasi (CSR)
Coop Care Melukis Mural Patriotik sempena Sambutan Kemerdekaan Yang ke-62



Galeri Seni Merbok

Edisi

KHAS 2019

Alhamdulillah Buletin Galeri Seni Merbok kembali dengan Edisi Khas 2019 bagi bulan Julai hingga Disember 2019. Galeri telah menerima kunjungan dari pihak Istana rentetan program Pameran Seni & Budaya 2019. Fakulti Seni Lukis Seni Reka, UiTM Cawangan Kedah juga rancak dengan program-program seperti pertandingan melukis, mendapat anugerah bagi pertandingan bertaraf antarabangsa, aktiviti penajaan fakulti serta pelbagai lagi acara yang menaikkan nama fakulti.

Diharapkan agar kejayaan dapat diteruskan di masa akan datang dan smoga bahan penerbitan ini mampu dimanfaatkan oleh seluruh warga kampus UiTM Cawangan Kedah.

SIDANG REDAKSI

Penasihat
Prof. Madya Dr Shaiful Annuar Khalid

Ketua Editor
Juaini Jamaludin

Editor
Dr Neesa Ameera Mohamed Salim

Reka Letak Grafik
Syahrini Shawalludin

Penerbit
Galeri Seni Merbok

Cetakan
Perpustakaan Sultan Badlishah

PENULIS

Dr Neesa Ameera Mohamed Salim
Juaini Jamaludin
Syahrini Shawalludin
Shuhaila Md Shahid
Dr Faryna Mohd Khalis
En Zaidi Yusoff
Dr Nurul Ayn Sayuti
En Abdullah Kula Ismail
Dr Azhari Md Hashim
Nurazlina Jamalludin
Mohd Hamidi Adha Mohd Amin
Siti Fairuz Ibrahim
Nurul Atikah Adnan
Norarifah Ali
Ahmad Fazlan Ahmad Zamri

Program Seni dan Budaya

"Menelusuri Sejarah Kuala Muda"

Oleh Dr Nurul 'Ayn Ahmad Sayuti

Batik Merbok

Jadi Pilihan Istana

oleh : Shuhaila Md Shahid

Aktiviti Mewarna Batik

Bersama Tadika Anugerah Mutiara

oleh : Shuhaila Md Shahid

Kem Persedian SPM

Seni Visual SMK Bedong

oleh : Abdullah Kula Ismail

Batik Merbok

Di Arena Antarabangsa

oleh : Zaidi Yusoff

Art talk bersama

Dr Nasha Roziadi Khaw

"Menelusuri Sejarah Kuala Muda"

Oleh : Siti Fairuz Ibrahim & Juaini Jamaludin

Baju "Sublimation",

Medan Peperangan Visual

Oleh: Mohd Hamidi Adha Mohd Amin

Pertandingan Seni Visual Kontemporari Catan & Arca

bertemakan "Rupa Peristiwa 2018"

Oleh: Nurazlina Jamalludin

DECODED 2019

(International Conference on Design Industries and Creative Culture 2019)

Oleh Dr Azhari Md Hashim

Program Tanggungjawab Sosial Koperasi (CSR)

Coop Care Melukis Mural Patriotik sempena Sambutan Kemerdekaan Yang ke-62

Oleh Dr Neesa Ameera Mohamed Salim

AGM Kelab Grafik 2019

UiTM Kedah

Oleh Dr Faryna Mohd Khalis

Mentor-Mentee

(Building Features, Learning Together)

Oleh: Juaini Jamaludin

Bengkel Asas Lukisan Pembinaan 3 Dimensi : Perisian AutoCAD

Oleh Norarifah Ali & Ahmad Fazlan Ahmad Zamri

Gabungan Pensyarah Liberal &

Grafik berjaya meraih pingat EMAS!

Oleh: Juaini Jamaludin

ABIDWIRA KASTAM

*Kerjasama Jabatan Seni Reka Grafik &
Kastam Diraja Malaysia*

Oleh: Nurul Atikah Adnan

Special Award MRM

di iFAME

Oleh: Syahrini Shawalludin

CSR Perdana Ukhuwah

"Art Attack Self-Portrait"

Oleh Dr Neesa Ameera Mohamed Salim

Baju "Sublimation", Medan Peperangan Visual

Oleh: Mohd Hamidi Adha Mohd Amin

Apa itu "Sublimation"? dan kenapa pengguna pada masa kini lebih tertarik pada proses "sublimation" ini daripada proses manual "screen print".

"Sublimation" adalah proses memindahkan pewarna ke kain menggunakan haba. Imej yang dicetak pada kertas khas diletakkan ke atas kain pakaian yang dipilih dan haba digunakan bagi membolehkan dakwat menjadi sebahagian daripada kain tersebut.

Oleh itu, apabila pengguna memakai pakaian "sublimation" ini, pengguna akan merasa selesa dan lembut. Selain itu juga, bahagian yang paling baik ialah warna nombor, huruf dan grafik tidak akan luntur. Ia adalah satu proses yang terbaik dimana warna boleh dicetak dengan penuh mengikut reka bentuk yang disediakan. Oleh sebab, dakwat yang dicetak ke dalam kain, imej yang dipaparkan selaras dengan kualiti bahan kain yang digunakan. Contoh kain yang sering kali digunakan untuk proses "Sublimation" adalah "microfiber Interlock, Eyelet & Diamond". Percetakan warna "Sublimation" ini sesuai dengan pelbagai jenis pakaian seperti t-shirt, "round neck", collar dan muslimah".



Proses Pemindahan Dakwat Imej keatas kain yang dipilih

Kelebihan apabila menggunakan pakaian yang telah dicetak hasil proses "Sublimation" ini adalah:

1. Pakaian lebih tahan lama daripada kaedah percetakan lain dan boleh dibasuh dengan kerap.
2. Reka bentuk menjadi lebih terang dan nampak lebih semula jadi, dan sesuai untuk campuran warna, dan bayang-bayang
3. Imej fotografi kelihatan realistik dan semula jadi, jauh lebih tahan lama daripada "screen printing"

Permintaan yang tinggi bagi pakaian "sublimation", disebabkan oleh pelbagai majlis dan program yang memerlukan jawatankuasa dan peserta untuk tampil dengan imej yang sama dalam menaikkan semangat dan kemeriahan program tersebut. Dengan adanya perisian grafik seperti Adobe Illustrator, para pereka dapat mereka grafik yang lebih cantik mengikut konsep program-program yang dianjurkan.



Contoh Rekaan bagi Program Jerai Duathlon dan Fun Run UiTM Kedah oleh Pereka Mohd Hamidi Adha Mohd Amin

Selain itu juga, baju "Sublimation" ini sering digunakan apabila ada kejohanan-kejohanan sukan seperti KARISTA UiTM dan KARISMA UiTM. Hal ini kerana, bagi menunjukkan identiti sebagai kontinjen samada mengikut jata negeri ataupun mengikut warna. Ditambah juga, penggunaan "mockup" baju yang boleh memasukkan rekaan seperti keadaan sebenar.

Rekaan oleh Mohd Hamidi Adha Mohd untuk Baju Kontinjen UiTM Kedah ke KaRISTA Johor 2019 yang menggunakan elemen warna yang sinonim dengan Negeri kedah



Disamping itu juga, pasukan yang mewakili sukan tidak ketinggalan menggunakan baju "sublimation" ini. Hal ini kerana, setiap pasukan dapat menunjukkan karektor pasukan melalui rekaan yang dicetak, dimana untuk "readymade" jersi tiada rekaan tersebut. Oleh itu, memberi kepuasan kepada pengguna.



Rekaan oleh Mohd Hamidi Adha Mohd untuk Baju Pasukan bola tampar yang menggunakan elemen daripada logo UiTM dan Negeri kedah

Kesimpulannya, dengan adanya teknologi percetakan yang semakin berkembang, terutamanya teknologi "Sublimation", ia dapat direalisasikan dengan mengikut rekaan yang dibuat.



Jersi "Sublimation" yang telah dicetak dan dipakai oleh pemain bola tampar UiTM Kedah