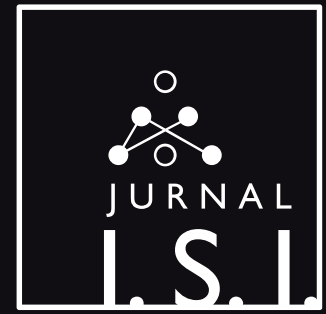


Jurnal Inspirasi Seni Intelektual

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 Caton 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 Syafrein 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

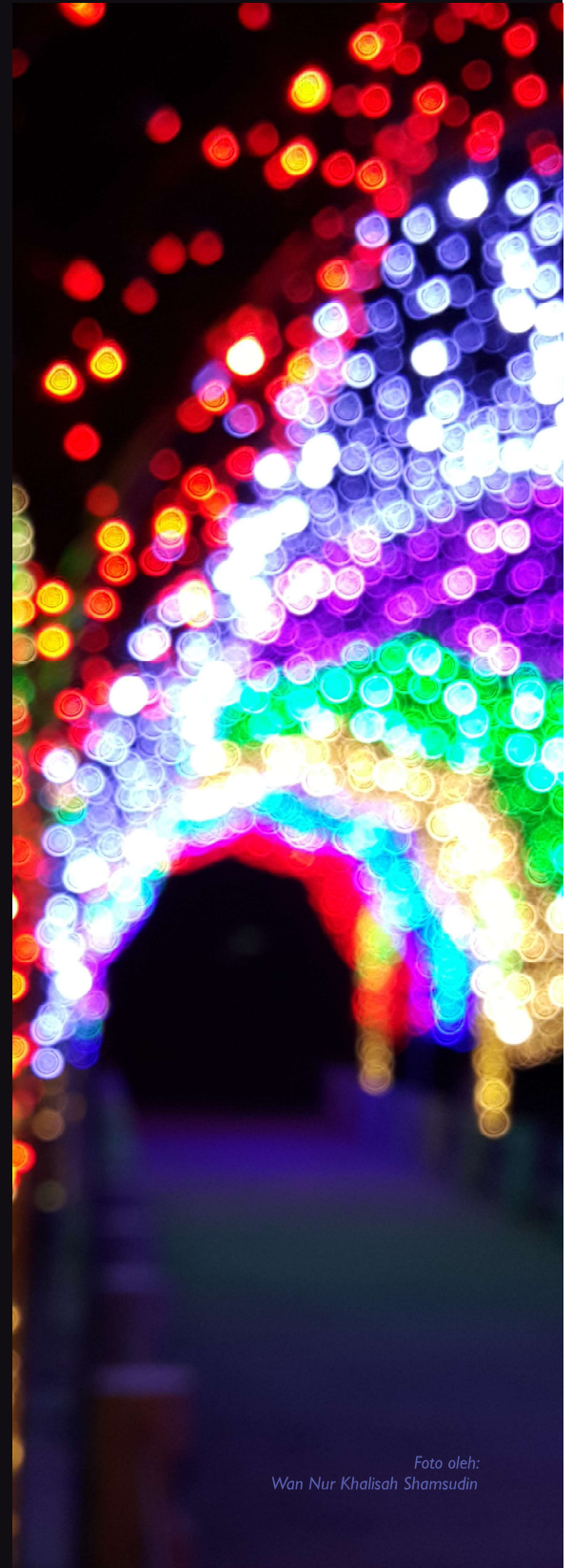


Foto oleh:
Wan Nur Khalisah Shamsudin

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 : wnkhalsah@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 VB.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.

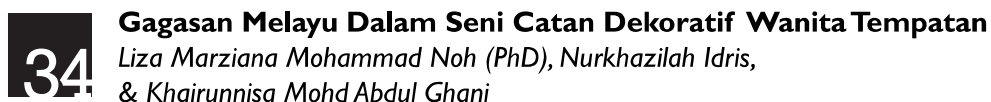
Oleh

Dr. Liza Marziana Mohammad Noh

Ketua Editor

Jurnal Inspirasi, Seni, Intelektual

Isi Kandungan



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



MODUL ASAS PEMBUATAN SANDAL

Ibrahim Othman

ABSTRAK

Pada masa kini terlalu banyak buku dan artikel berkaitan kasut telah diterbitkan tetapi kesemuanya mengenai 'Fesyen' atau *Trend* terkini. Namun tiada pun artikel yang dikeluarkan mengenai cara-cara membuat *pattern* secara langkah demi langkah iaitu satu proses kritikal dalam menghasilkan sepasang sepatu atau sandal. Pemotongan corak atau *pattern* adalah satu proses yang sangat penting kepada pengeluar kasut untuk menghasilkan pelbagai jenis atau kategori kasut. Pemotongan *pattern* adalah satu proses menghasilkan bahagian atas kasut atau sandal yang melibatkan beberapa bahagian, dimana bahagian-bahagian ini dilukis diatas bahan seperti kulit atau pvc dan dipotong, kemudian dicantum melalui jahitan untuk menghasilkan bahagian atas atau *uppers*. Seorang pembuat *pattern* kasut yang baik mestilah sanggup mengorbankan masa dengan bekerja di setiap bahagian pembuatan kasut bagi mencari pengalaman supaya apabila proses pengeluaran kasut berjalan mereka akan dapat menyelesaikan masalah yang timbul.

Kata kunci : Kritikal, sepatu, sandal, tradisional.

Pengenalan

Sandal biasanya dikaitkan dengan bahagian dalam yang lembut dan selesa. Sandal terdiri dari tapak dan dibantu oleh pelindung kaki berbentuk yang sederhana rendah melindungi jari kaki hingga ke buku lali. Tapak sandal agak rendah dan diperbuat dari bahan getah yang boleh melindungi sebahagian kaki manusia.



Gambar 1: Contoh sandal.



Gambar 2: Sandal (hasil pelajar).



Gambar 3: Sandal (hasil pelajar).



Gambar 4: Kelebut kaki.

Kelebut Kaki (Acuan Kasut/Sandal)/Last

Kelebut kaki (acuan kaki) atau 'LAST' adalah bentuk yang unik dimana rupabentuk kelebut ini mengikut bentuk kaki manusia yang digunakan oleh pembuat kasut dan pengusaha kilang kasut. Kelebut ini biasanya dibuat dan digunakan secara berpasangan iaitu sebelah kiri dan sebelah kanan mengikut saiz tertentu. Kelebut ini diperbuat dari berbagai jenis bahan seperti bahan kayu termasuk kayu keras, *cast iron* dan plastik berdensiti tinggi. Rupa bentuk kelebut ini adalah bulat 360 darjah yang mana acuan ini digunakan untuk merekabentuk kasut atau sandal.

Kelebut (acuan) ini adalah sebagai penentu keseluruhan bentuk kasut atau sandal setelah digabungkan kesemua bahagian seperti tapak, lebar jari kaki dan ketinggian di bahagian dalaman kasut atau sandal. Sandal boleh dibahagikan kepada dua bahagian:

1. Bahagian Tapak (*outsole*)
2. Bahagian atas (*uppers*)

A. CARA-CARA MEMBUAT TAPAK

Membuat tapak bahagian bawah (*last bottom*):

Untuk menyediakan tapak bahagian bawah pelajar atau pereka kasut dikehendaki menggunakan keikut kaki mengikut saiz yang diperlukan (contoh saiz 7):

1. Lekatkan *masking tape* (15mm lebar) di bahagian bawah keikut kaki seperti contoh gambar disebelah.

1.1 Gunakan pisau untuk turis *masking tape* di bahagian hujung sekeliling keikut kaki.

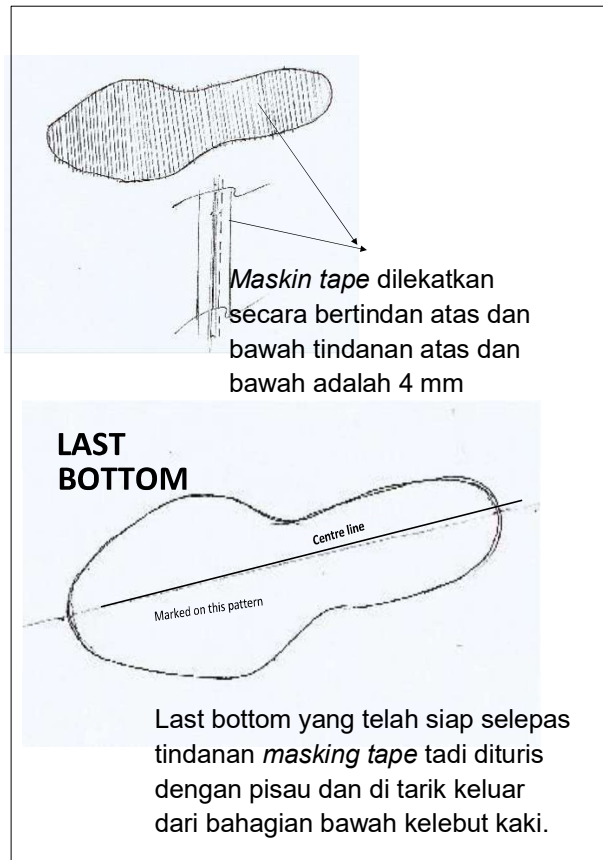
1.2 Keluarkan *pattern* di bahagian bawah keikut kaki dan lekatkan pada permukaan kertas atau manila kad yang tebal dan bersih.

1.3 Simpan *pattern* ini sebagai *pattern* utama dari keikut kaki (acuan kaki)

1.4 Lukis *pattern* ini diatas kertas atau manila kad yang tebal dan bersih. Tuliskan nota seperti dibawah:

- Keterangan : LAST BOTTOM
- Size : 7
- No. Last : 17775
- Tarikh : 20. 01. 2016
- Nama : Ibrahim Othman

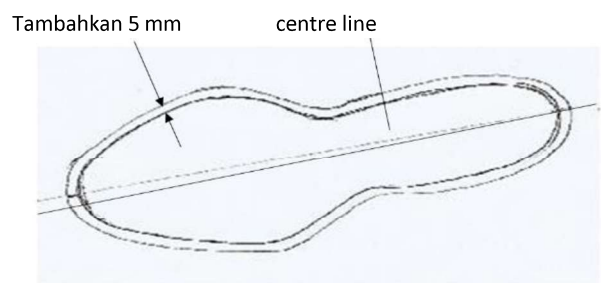
Contoh:



2. Untuk menghasilkan *pattern last bottom*.

2.1 Lukis sekali lagi 'pattern' ini di atas kertas atau manila kad yang tebal dan bersih.

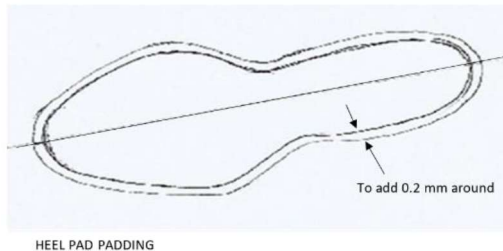
2.2 Tambahkan 5mm disekeliling *pattern last bottom*.



Rajah 1 : Pattern last bottom yang telah siap.

B. CARA-CARA MENGHASILKAN 'HEEL PAD PADDING'

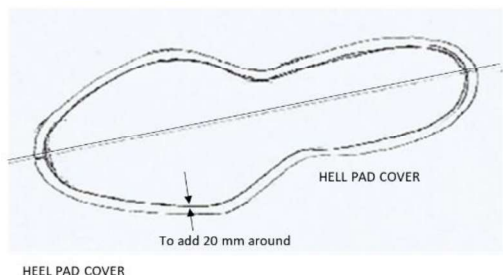
1. Lukis *LAST BOTTOM pattern* diatas kertas atau manila kad tebal dan tambahkan 0.2 mm disekeliling *pattern last bottom*.



Rajah 2 : Pattern heel padding yang telah siap.

C. CARA-CARA MENGHASILKAN PATTERN HEEL PAD COVER

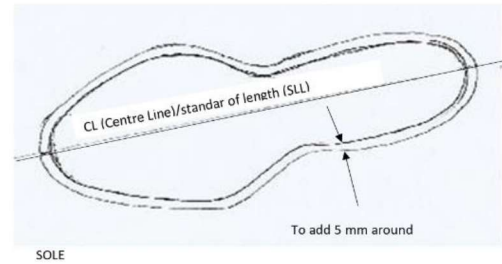
1. Lukis *LAST BOTTOM pattern* di atas kertas atau manila kad yang tebal dan bersih dan tambahkan 20 mm disekeliling seperti contoh di bawah.



Rajah 3 : Pattern heel pad cover yang telah siap.

D. CARA-CARA MENGHASILKAN SOLE PATTERN

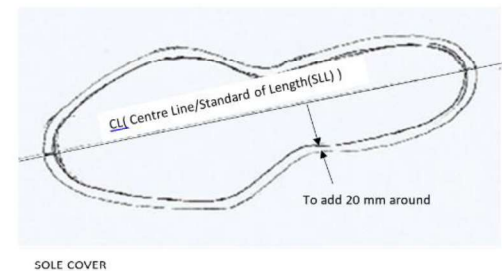
1. Lukis sekali lagi *LAST BOTTOM Pattern* di atas kertas atau manila kad yang tebal dan bersihdan tambahkan 5 mm disekeliling *pattern* tadi seperti contoh seterusnya.



Rajah 4 : Pattern Sole yang telah siap.

E. CARA-CARA MENGHASILKAN SOLE COVER PATTERN

1. Lukis sekali lagi *LAST BOTTOM pattern* di atas kertas atau manila kad yang tebal dan bersihdan tambahkan 20 mm disekeliling *pattern* tadi seperti contoh di bawah.



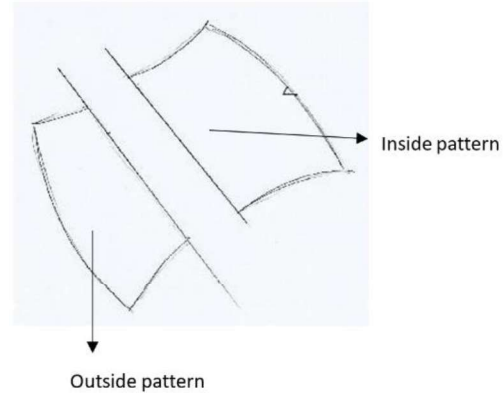
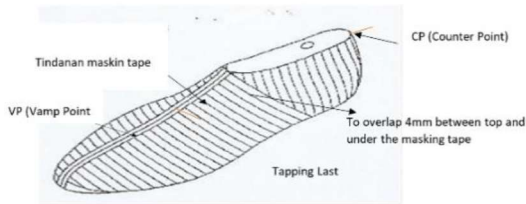
Rajah 4 : Pastikan semua *pattern* yang telah siap dituliskan nota.

2. LANGKAH MENYEDIAKAN BAHAGIAN ATAS (UPPERS)

- 2.1 Pelajar/pereka dikehendaki membalut kelebut (acuan kaki) dengan menggunakan *masking tape* seperti gambar di bawah.
- 2.2 Tandakan *vamp point* '(VP) = $\frac{3}{4} \times \text{SLL}$ (Standard of Last Length)
- 2.3 Tandakan /Counter Point' (CP)

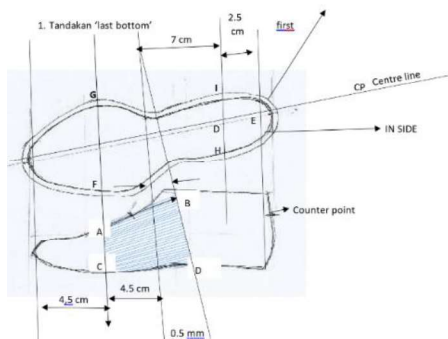
T

$= \frac{1}{5} \times \text{SLL (Standard of Last Length)}$

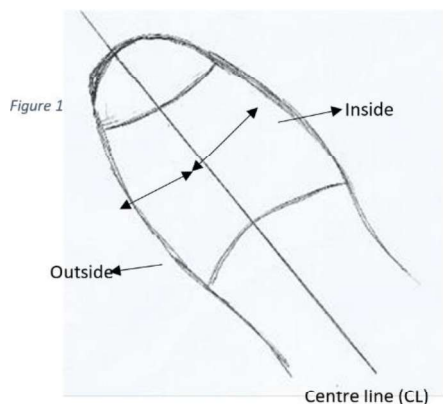


A. CARA-CARA MENGHASILKAN UPPERS PATTERN

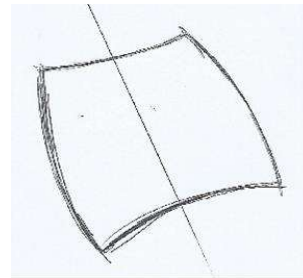
1. Tandakan *last bottom*



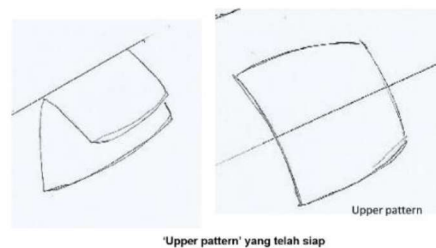
- Asingkan (kawasan berwarna biru) dan lekatkan di atas kertas atau manila kad yang tebal dan bersih.



- Lukis *outside pattern* dan *inside pattern* di atas kertas atau manila kad yang tebal dan bersih seperti gambar di bawah.



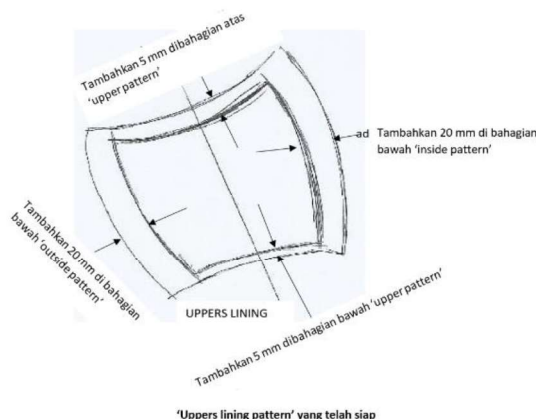
- Lukis satu garisan tengah, di atas kertas atau manila kad yang tebal dan bersih seperti gambar di atas dan lukis *inside pattern* dan *outside pattern* seperti gambar di atas.



'Upper pattern' yang telah siap

B. CARA-CARA MENGHASILKAN UPPER LINING PATTERN

Lukis *uppers pattern* di atas kertas atau manila kad yang tebal dan bersih seperti gambar di bawah dan tambahkan 20 mm di bahagian *bottom inside* dan *bottom outside* tambahkan 5 mm di bahagian top *upper pattern* dan *bottom upper pattern*.



'Uppers lining pattern' yang telah siap

PROSES MEMBUAT SANDAL

1. BAHAN YANG DIPERLUKAN

- Kulit atau PVC.
- Gam *Dunlop* atau gam jenama 999 (pelekat berkuasa tinggi).
- Kertas tebal atau *mounting Board* atau *Taxon Board*.
- Pensil.
- *Sponge* 5-10 mm tebal.
- Kepingan Eva atau getah dengan corak (hanya sebelah sahaja) - untuk di buat tapak.

LANGKAH 1:

- 1.1 Tampalkan *HEEL PAD PADDING* (kertas tebal) dengan 5 mm *SPONGE* menggunakan gam 999 (pelekat berkuasa tinggi) atau gam *Dunlop*.
- 1.2 Tampalkan *HEEL PAD COVER* (kertas tebal) dengan 0.2 mm kulit atau PVC menggunakan 999 (*high adhesive*) atau gam *Dunlop*.
- 1.3 Gunakan gam 999 (pelekat berkuasa tinggi) atau gam *Dunlop* ke *HEEL PAD PADDING* dengan 5 mm *SPONGE* (*bottom side of laminated with sponge*).
- 1.4 Gunakan gam 999 (pelekat berkuasa tinggi) atau gam *Dunlop* ke *HEEL PAD COVER* dengan 0.2 mm kulit atau PVC (*bottom side of laminated with leather or PV*).
- 1.5 Tampalkan *SOLE* (kertas tebal) dengan 0.5 mm EVA yang bercorak menggunakan gam 999 (pelekat berkuasa tinggi) atau gam *Dunlop*.
- 1.6 Tandakan *bottom side* dari *HEEL PAD COVER* (kertas tebal) dengan menggunakan pensil sebagai panduan semasa pemasangan *UPPERS*.

LANGKAH 2:

- 2.1 Tampalkan *HEEL PAD PADDING* (kertas tebal) dengan 5 mm *SPONGE* menggunakan gam 999 (pelekat berkuasa tinggi) atau gam *Dunlop*.
- 2.2 Tampalkan *HEEL PAD COVER* (kertas tebal) dengan 0.2 mm kulit atau PVC menggunakan gam 999 (pelekat berkuasa tinggi) atau gam *Dunlop*.
- 2.3 Gunakan gam 999 pelekat berkuasa tinggi) atau gam *Dunlop* untuk melekatkan *HEEL PAD PADDING* dengan 5 mm *SPONGE (bottom side of laminated with sponge)*.
- 2.4 Gunakan gam 999 (pelekat berkuasa tinggi) atau gam *Dunlop* untuk melekatkan *HEEL PAD COVER* dengan 0.2 mm kulit atau PVC (*bottom side of laminated with leather or PVC*).
- 2.5 Tampalkan *SOLE* (kertas tebal) dengan 0.5 mm EVA yang bercorak menggunakan gam 999 (pelekat berkuasa tinggi) atau gam *Dunlop*.
- 2.6 Tandakan *bottom side HEEL PAD COVER* (kertas tebal) dengan pensil sebagai panduan semasa pemasangan *UPPERS*.
- 2.7 Tampalkan *UPPER PATTERN* dengan 5 mm *SPONGE* menggunakan gam 999 (pelekat berkuasa tinggi) atau gam *Dunlop*.

- 2.8 Gunakan gam 999 (pelekat berkuasa tinggi) atau gam *Dunlop* untuk melekatkan *UPPER PATTERN* dengan 5 mm *SPONGE (bottom side of laminated with sponge)*.
- 2.9 Gunakan gam 999 (pelekat berkuasa tinggi) atau gam *Dunlop* untuk melekatkan *UPPER LINING* (gunakan sebarang kain), gunakan Avon atau bahan pemanas untuk dikeringkan dalam masa 5 minit.

LANGKAH 3:

- 3.1 Lekatkan *HEEL PAD PADDING* dengan *HEEL PAD COVER*.
- 3.2 Lekatkan *UPPER PATTERN* dengan *UPPER LINING*.

LANGKAH 4:

- 4.1 Gunakan gam 999 (pelekat berkuasa tinggi) atau gam *Dunlop* untuk melekatkan bahagian no. 1 (*bottom side of laminated*) dengan *HEEL PAD COVER* untuk melekatkan bahagian no.2 (*bottom side of laminated UPPER LINING*), gunakan Avon atau alat pemanas untuk dikeringkan dalam masa 5 minit.

LANGKAH 5:

5.1 Lekatkan bahagian no 1 dan bahagian no.2 (ikut tanda panduan yang dilukis dengan pensil)

REKA BENTUK SANDAL YANG TELAH SIAP UNTUK DIPAKAI.

NOTA: Untuk bahagian *uppers* anda boleh menggunakan kreativiti sendiri supaya nampak menarik dan cantik (anda juga boleh meletakkan butang atau bentuk rama-rama atau apa saja yang anda suka).

Bibliografi

Miller, R.G & Redwood, S.R.(1976).
Manual of Shoe Making. Clarks Ltd.

Wilheim. A. (1985). *Tips of Shoe Production Volume1: Design-1985*.
Germany: Dr. Alfred Hithing Verleg GmbH
Heidelberg.

Wilheim, A. (1987). *Tips of Shoe Production Volume2: Design- 1987*.
Germany: Dr. Alfred Hithing Verleg GmbH
Heidelberg.

Sharp, M.H. (1991). *The Pattern Cutter's Handbook*. England: Footwear OPEN
TECH Unit Accrington & Resendale
College.



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Fakulti
Seni Lukis
& Seni Reka



Universiti Teknologi MARA, Cawangan Melaka

ISSN 2637-0115



9 772637 011001