

TOPIK 1 PERKEMBANGAN SENI KANAK-KANAK

1.1 KANAK-KANAK DAN SENI VISUAL

Kanak-kanak dilahirkan dengan mempunyai sifat yang dinamik serta berkembang mengikut fitrah semula jadi proses tumbesaran mereka. Hasil kerja seni visual yang dihasilkan berfungsi sebagai alat komunikasi dan merupakan refleksi pemikiran kanak-kanak.

1.2 KEPENTINGAN PENGAJARAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KEPADA KANAK-KANAK

(a) Aspek Kognitif

Penganjuran aktiviti seni visual yang tersusun dan terancang dapat melahirkan kanak-kanak yang mempunyai keupayaan menyelesaikan masalah serta mampu membuat penilaian dan bijak membuat keputusan.

(b) Aspek Fizikal

Penggunaan alat dan bahan memberikan satu bentuk latihan berkesan kepada otot tangan (*psychomotor*) dan koordinasi tangan serta mata.

(c) Aspek Kreativiti

Latihan dan projek yang bersifat terbuka dapat membantu murid untuk mengembangkan aspek kreativiti mereka. Aktiviti dan projek di dalam pendidikan seni visual mengutamakan proses, berbanding dengan hasil akhir.

(d) Aspek Persepsi

murid boleh mempertingkatkan dan menajamkan penggunaan pancaindera dan deria melalui proses penghasilan dan hasil seni, produk dan objek yang terdapat di sekeliling mereka.

(e) Aspek Sosial dan Emosi

Murid boleh berinteraksi dan meningkatkan keupayaan bersosial selain meningkatkan keyakinan diri. Mata pelajaran pendidikan seni juga menganjurkan semangat bekerjasama di dalam aktiviti berkumpulan yang dibentuk.

1.3 KANAK-KANAK DAN SENI LUKIS

(a) Melukis sebagai Medium Komunikasi

Lukisan merupakan bentuk komunikasi awal kanak-kanak sebelum mereka berupaya untuk bertutur. Ianya dijadikan alat perhubungan yang berkesan untuk berinteraksi.

(b) Melukis sebagai Cara Mencapai Kepuasan Diri

Melukis merupakan aktiviti yang mampu memberikan kepuasan kepada kanak-kanak. Melalui lukisan, kanak-kanak dapat meluahkan perasaan dan emosi selain dapat membina kekuatan otot. Aktiviti sebegini juga dapat membantu menajamkan daya intuisi kanak-kanak.

(c) Melukis untuk Meningkatkan Daya Penguasaan Kendiri (*Self Esteem*)

Aktiviti melukis dapat memberikan kepuasan kepada kanak-kanak dalam meluahkan apa yang dilihat lalu dipindahkan semula dalam bentuk dan rupa imej yang unik mengikut tahap pemahaman mereka. Melalui aktiviti melukis, kanak-kanak dapat meningkatkan daya sensitiviti pancaindera.

1.4 PERKEMBANGAN ARTISTIK KANAK-KANAK

1.4.1 Teori Perkembangan Artistik oleh Hurwitz dan Day

(a) Peringkat Manipulatif atau Zaman Awal Kanak-kanak (2-4 Tahun)

kanak-kanak tidak mempunyai kawalan pada pergerakan tangan. Lukisan yang dihasilkan juga selalunya tidak terkawal dan banyak terdapat di dinding, di atas meja dan kertas lukisan dengan menggunakan pelbagai jenis bahan dan medium seperti krayon, pensil serta bahan-bahan lain.

-tidak bersifat realistik dan banyak menggunakan lukisan garisan bagi menggambarkan sesuatu imej.

-terdapat empat peringkat contengan pada peringkat manipulatif iaitu contengan garisan tidak terkawal, contengan garisan terkawal, contengan rupa terkawal dan contengan rupa.

(b) Peringkat Membuat Simbol (6-9 Tahun)

kanak-kanak mula beralih ke peringkat menghasilkan simbol. Pada peringkat ini, kanak-kanak sangat terpengaruh dengan keadaan sekelilingnya.

(c) Pra-Remaja (10-13 Tahun)

Terdapat percubaan untuk melukis figura dengan saiz yang betul. Lukisan figura pula mula dilukis dengan menitikberatkan daya saiz sebenar objek.

1.4.2 Teori Perkembangan Artistik Kanak-kanak oleh Lowenfeld dan Britan

(a) Peringkat *Scribbling* (2-4 Tahun)

Pada peringkat ini kanak-kanak menghasilkan contengan secara rawak dan tidak terkawal. mereka mula melukis dari peringkat contengan kepada lukisan garisan lurus dan melintang kepada melukis bulatan.

(b) Peringkat *Preschematic* (4-7 Tahun)

Peningkatan daripada contengan bulatan kepada percubaan pertama untuk melukis objek yang terdapat di sekelilingnya dengan menggunakan garisan.

(c) Peringkat *Schematic* (7-9 Tahun)

Lukisan mula dihasilkan mengikut skema atau konsep tertentu. Penekanan lebih diberikan kepada cara penyusunan objek dalam imej selain daripada imej manusia dan objek yang terdapat di sekelilingnya. lukisan yang dihasilkan adalah spontan, bebas dan berskala besar.

(d) Peringkat *Dawning Realism* atau *The Gang Age* (9-12 Tahun)

kanak-kanak terus melukis dengan mengekalkan konsep dan skema tertentu. imej yang dilukis secara realistik dan teliti. Imej lukisan mula mengecil dari segi saiz dan kanak-kanak mula menunjukkan sifat kritikal dengan hasil karya sendiri. Mereka mula membandingkan karya dengan karya rakan sebaya dan ini menjadikan mereka berhati-hati dan sedikit individualistik serta menitikberatkan kualiti karya yang dihasilkan.

(e) Peringkat *Pseudonaturalistic* atau *Reasoning* (12-14 Tahun)

Pada peringkat ini, kanak-kanak mula peka dengan konsep realistik di dalam menghasilkan lukisan. Mereka menitikberatkan konsep kedudukan dan saiz rasional imej. Mereka lebih gemar untuk melukis melalui konsep peniruan atau melalui objek di hadapan mata berbanding dengan lukisan menerusi imaginasi.

(f) Peringkat *Period of Decision* atau *Adolescent Art in High School* (14-17 Tahun)

Peringkat ini merupakan peringkat penekanan terhadap proses penghasilan karya seni dan penciptaan objek. Peringkat ini memperlihatkan kematangan di dalam membuat keputusan dan pemilihan bahan yang sesuai untuk menghasilkan karya seni.

1.4.3 Teori Perkembangan Artistik Kanak-kanak oleh Georges-Henri Luquet

(a) Peringkat *Fortuitous Realism*

Peringkat ini ialah peringkat awal lukisan kanak-kanak di mana imejan yang cuba dihasilkan pada peringkat contengan telah membentuk imej dan objek yang hampir sama dengan objek sebenar.

(b) Peringkat *Failed Realism*

Imej yang diperolehi secara tidak sengaja diperbaiki dan diperhalusi bagi mendapatkan imej sebenar. Lukisan yang hampir sama dihasilkan berulang kali.

(c) Peringkat *Intellectual Realism*

Pada peringkat ini kanak-kanak mula melukis mengikut apa yang mereka tahu dan apa yang mereka lihat. Bentuk lukisan yang lebih ringkas namun dilukis dengan agak baik.

(d) Peringkat *Visual Realism*

Melukis imej yang mempunyai perspektif dan kadar banding. Percubaan untuk melukis imej 3 dimensi di atas kertas lukisan dapat dilihat pada peringkat ini dan percubaan melukis imej secara 3 dimensi dianggap satu kejayaan dan pencapaian baik.

1.5 KEINGINAN ASAS KANAK-KANAK

(a) Untuk Bergerak, Berjaya dan Diiktiraf, Diterima dan Disanjung (hasil karya diuji, dipamerkan)

(b) Untuk Bersaing, Ketangkasan Fizikal dan Memahami (pertandingan)

(c) Untuk Meneroka, Pencapaian Kreatif dan Meluahkan Perasaan (beri peluang meneroka dan bereksperimentasi).

TOPIK 2 TEORI-TEORI DALAM SENI

2.1 DEFINISI SENI

Seni boleh dirujuk sebagai suatu proses dan manifestasi kepada ekspresi diri, penilaian yang menentukan elemen-elemen yang wajar diketengahkan di dalam hasil seni, di dalam menyampaikan idea, emosi, perasaan, kepercayaan di dalam bentuk yang difikirkan paling efektif.

2.2 CIRI-CIRI PERKEMBANGAN

Pergerakan estetik awal kanak-kanak mempunyai kaitan langsung dengan emosi mereka kerana resepsi deria yang mengeluarkan isyarat tersebut selalunya mempunyai hubungan terus dengan bahagian otak yang merangsang emosi.

2.3 PERKEMBANGAN ESTETIK

Luahan estetik kanak-kanak amat berbeza dengan pergerakan badan yang biasa. Di dalam kehidupan seharian, kita berkomunikasi secara verbal ataupun bukan verbal. Komunikasi bukan verbal melibatkan pergerakan tangan, memek muka, pandangan mata dan pergerakan bahagian badan yang lain. Pergerakan estetik pula menjurus kepada isyarat virtual. Isyarat virtual ini merupakan jendela kepada emosi dalaman kanak-kanak dan juga jiwa dan pemikiran mereka.

2.4 PERKEMBANGAN ARTISTIK

- (a) Faktor sosioekonomi mempunyai pengaruh yang amat terbatas dalam peringkat awal pertumbuhan kanak-kanak. Kanak-kanak lelaki dan perempuan mendapati melukis dengan cara yang sama di peringkat awal pertumbuhan.
- (b) Lukisan kanak-kanak dapat memberi lebih banyak maklumat tentang perkembangan mereka daripada catan kerana ianya menggunakan krayon, pensil dan pen. Alatan ini lebih mudah dikawal oleh kanak-kanak daripada berus dan warna.
- (c) Terdapat pertindihan yang agak ketara di antara peringkat-peringkat perkembangan. Lukisan kanak-kanak mungkin mempunyai elemen dua peringkat serentak dan tidak semestinya elemen satu peringkat perkembangan sahaja.

2.5 TEORI-TEORI KOGNITIF

2.5.1 Teori Gestalt- Prinsip asas teori ini menitikberatkan keseluruhan daripada sebahagian. Dalam erti kata lain, melihat sesuatu objek secara keseluruhan (contohnya rumah) memberi makna yang lebih mendalam daripada melihat komponen-komponen individu (tiang, lantai, dinding, pintu, tangga). Proses melihat secara keseluruhan melibatkan proses kognitif – minda membuat anjakan daripada memahami setiap komponen dalam menghasilkan makna daripada pandangan yang menyeluruh.

Hukum-hukum Teori Gestalt

(a) Hukum Pragnanz

Hukum Pragnanz menyatakan bahawa apabila individu berhadapan dengan pengalaman yang baru, persepsi individu tersebut adalah tidak teratur.

(b) Hukum Persamaan (*Similarity*)

Konsep hukum persamaan adalah lebih mudah untuk difahami. Individu akan lebih cenderung untuk mengklasifikasikan rangsangan yang mempunyai persamaan di dalam kumpulan yang sama.

(c) Hukum Keintiman (*Proximity*)

Mengikut hukum keintiman, pengklasifikasian setiap rangsangan adalah berdasarkan elemen jarak dan hubungan. Rangsangan-rangsangan yang mempunyai hubung kait di antara satu sama lain akan diletakkan di dalam kumpulan yang sama.

(d) Hukum Lengkap (*Closure*)

Hukum lengkap menganjurkan bahawa individu cenderung untuk meletakkan rangsangan yang telah lengkap di dalam kumpulan yang sama.

(e) Hukum Kesenambungan Positif (*Good Continuation*)

Hukum ini menyatakan bahawa sifat sesuatu rangsangan tidak akan berubah, dan pada masa yang akan datang sifat yang sama akan dikekalkan. Contohnya, garis yang lurus dilihat sebagai akan tetap lurus pada masa yang akan datang dan tidak akan berubah sifatnya.

(f) Hukum Ciri-ciri Bahagian (*Membership Character*)

Di dalam hukum ini, individu akan mentafsir sesuatu berdasarkan pandangan mereka secara keseluruhan terhadap sesuatu objek tersebut, dan bukannya melihat setiap bahagian daripada keseluruhan objek tersebut.

- Teori Gestalt juga

mempunyai hubungan yang rapat dengan pandangan konstruktivis dan banyak diaplikasikan di dalam kaedah penyelesaian masalah. - Di dalam konteks pembelajaran seni visual, teori Gestalt bukan sahaja melihat kepada produk atau hasil kerja tetapi memberikan penekanan yang tinggi ke atas proses penghasilan produk itu sendiri.

2.5.2 Teori Sosial-Interaksi Piaget (ahli epistemologi genetik di dalam bidang biologi dan falsafah.)

-Piaget merumuskan bahawa kanak-kanak kecil bukanlah tidak mempunyai kapasiti untuk berfikir, cuma kanak-kanak dewasa mempunyai lebih pengalaman yang mengasah minda mereka. Jawapan kanak-kanak kecil berbeza daripada kanak-kanak dewasa kerana cara berfikir mereka yang berbeza.

- prinsip penyelidikan biologinya :

(a) Penyerapan (*Assimilation*) dan Ubahsuai (*Accommodation*)

Piaget menjelaskan dua proses yang digunakan oleh individu sepanjang hayat dalam menyesuaikan diri mereka dengan persekitaran, iaitu asimilasi (*assimilation*) dan akomodasi (*accommodation*). Kedua-dua proses ini sentiasa berlaku dalam diri individu dan sentiasa menimbulkan ketegangan yang memerlukan penyelesaian. Hasil daripada penyelesaian kepada ketegangan ini akan mempengaruhi perkembangan kognitif.

(b) Refleksi, Skema, Struktur dan Hierarki

Piaget juga mengemukakan hipotesis bahawa setiap bayi dilahirkan dengan skema fungsi yang dikenali sebagai refleksi. Refleksi pada bayi ini berfungsi dalam membantu menyesuaikan diri dengan persekitaran yang baru (daripada dunia janin ke dunia sebenar). Apabila bayi mula biasa dengan persekitaran yang baru, refleksi ini akan digantikan dengan skema tersusun.

Perkembangan Kebolehan Kognitif

(a) Peringkat Deria-Pergerakan (0-2 Tahun)

Kanak-kanak masih belum dapat menguasai simbol ataupun bahasa untuk menamakan objek di sekitarnya. Satu-satunya cara interaksi dengan persekitaran ialah melalui kesan deria dan gerak-gerinya. Apabila umur bayi meningkat 10 bulan, bayi tersebut mula memahami konsep 'kekal' (*permanence*) iaitu kesedaran bahawa walaupun sesuatu objek hilang daripada pandangannya, objek tersebut tidak ghaib begitu sahaja.

(b) Peringkat Pra-olahan (2 – 6 Tahun)

Di peringkat ini, kanak-kanak telah mula menguasai bahasa dan menggunakan nama untuk panggilan objek di sekelilingnya. Walaupun begitu, penguasaan ini masih baru dan terbatas dan akan berkembang sepenuhnya sehinggalah kanak-kanak tersebut mencapai peringkat pengolahan formal.

(c) Peringkat Pengolahan Konkret (7 – 11 Tahun)

Kebolehan kanak-kanak menguasai konsep pengekalan tentang paduan, nombor, berat dan padatan. Kebolehan ini membantu mereka memahami konsep lain yang lebih rumit seperti susunan angka, pengklasifikasian bahan mengikut sifat, serta kemampuan melihat sesuatu perkara daripada pelbagai perspektif.

(d) Peringkat Pengolahan Formal (12 Tahun ke Atas)

Kanak-kanak ini mencapai tahap kemuncak kecerdasan mental di penghujung zaman remaja, namun kekurangan pengalaman mengehadkan pengetahuan dan kebolehan mereka untuk menggunakan apa yang mereka tahu. Di peringkat ini juga, perkembangan fizikal kanak-kanak adalah lebih pantas berbanding perkembangan mental apabila mereka mula melangkah ke awal alam remaja.

Pendekatan Teori Sosial-Interaksi Piaget dalam Pembelajaran

(a) Peringkat Pra-olahan (2-6 Tahun)

Imaginasi kanak-kanak adalah sangat tinggi pada peringkat pra-olahan, iaitu apabila kanak-kanak mencapai umur dua hingga enam tahun. Adalah penting bagi guru-guru prasekolah ataupun ibu bapa menggalakkan kanak-kanak untuk berimaginasi kerana secara tidak langsung ia juga akan menggalakkan daya cipta kanak-kanak.

(b) Peringkat Pengolahan Konkret

Di peringkat ini, kanak-kanak mempunyai kepetahan bercakap yang sangat tinggi dan sentiasa ingin bertutur untuk menarik perhatian. Namun begitu, di dalam kelas yang sama mungkin ada sebilangan kanak-kanak yang sangat petah bertutur dan sangat aktif, manakala sebilangan lagi lebih suka mendiamkan diri.

(c) Peringkat Pengolahan Formal (12 Tahun ke Atas)

Di peringkat ini, pelajar telah mula faham konsep-konsep abstrak dan mula membentuk identiti diri. Mereka mula memahami kepentingan falsafah hidup dan prinsip, politik dan konsep agama. Guru boleh membantu dengan mengadakan perbincangan dalam topik-topik ini agar dapat dijadikan panduan oleh pelajar. Antara bentuk perbincangan ialah membantu dalam menentukan hala tuju pelajar, persediaan yang perlu dilakukan serta menetapkan matlamat.

Pendekatan Konstruktivis

Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran

Bruner telah menggariskan tiga prinsip utama di dalam konteks pembelajaran menggunakan pendekatan konstruktivis.

1. Pengajaran perlu menitikberatkan pengalaman pelajar serta mengikut konteks kesanggupan pelajar untuk belajar (kesediaan).
2. Pengajaran perlu mengikut struktur atau urutan yang mampu difahami oleh pelajar dengan mudah (organisasi).
3. Pengajaran perlu dirangka untuk memudah cara penghasilan ilmu (melangkaui maklumat yang dibekalkan guru).

Kaedah ini mengaplikasikan empat cara tertentu di dalam penyampaian sesuatu topik.

1. Menekankan perbezaan iaitu melatih pelajar agar bijak membezakan jenis dan sifat maklumat yang diterima.
2. Menstruktur maklumat agar lebih mudah diterima dan difahami
3. Susunan paling berkesan di dalam menyampaikan material pengajaran
4. Sifat dan bentuk ganjaran (*reward*) atau hukuman (*punishment*) yang akan dikenakan sekiranya pelajar berjaya atau gagal melakukan sesuatu.

TOPIK 3 BAHASA TAMPAK (ASAS-ASAS SENIREKA)

- Unsur-unsur seni reka terdiri daripada enam elemen asas yang penting dalam penggubahan sesuatu karya seni visual iaitu:

- Garisan
- Rupa
- Bentuk
- Jalinan
- Ruang
- Warna

- **Garisan** ialah cantuman dari satu titik ke titik yang lain dengan mempunyai jarak-jarak tertentu. Aplikasi berbagai jenis garisan dapat mencipta rupa, jalinan, ton, corak serta menimbulkan gambaran bentuk, ruang dan gerakan dalam seni visual.

- Rupa

Rupa mesti mempunyai garisan luar (*outline*) dan sempadan yang mengelilinginya. Ianya dapat dikategorikan kepada rupa geometri dan organik. Rupa geometri lebih kepada rupa yang mempunyai sudut dan penjuru. Rupa organik pula yang mempunyai rupa bebas dan tidak terikat pada bentuk yang khusus. Rupa ialah sesuatu kawasan yang berbeza dari ruang di sekeliling dan bersifat 2-D (tidak berjisim). Merupakan hasil pertemuan antara penghujung garisan dan permulaannya.

Bentuk mempunyai struktur jisim dan isipadu. Terdapat 2 jenis bentuk iaitu bentuk konkrit dan bentuk ilusi. Bentuk dapat dihasilkan melalui lukisan, catan, arca, komputer dan kraf tradisi. Bentuk konkrit ialah bentuk sebenar yang bersifat 3 dimensi. Bentuk ilusi ialah bentuk yang dilihat melalui gambar atau ilustrasi. Ianya bersifat rata dan boleh dihasilkan melalui lakaran, catan dan lukisan berkompuser 3 dimensi.

Jalinan merujuk kepada kesan yang terdapat pada permukaan sesuatu objek. Ia dapat menunjukkan kesan rasa dan ekspresi sesuatu objek kepada kita. Jalinan terbahagi kepada dua iaitu; jalinan sentuh dan jalinan tampak. Jalinan sentuh ialah jalinan yang dapat dirasai melalui sentuhan, contohnya kulit buah durian (alam semula jadi) dan jahitan sulaman (alam buatan manusia). Jalinan tampak pula jenis jalinan yang hanya dapat dilihat tetapi tidak dapat dirasa melalui sentuhan.

Ruang merupakan kawasan yang dikelilingi oleh garisan, atau kawasan kosong di

sekeliling objek, atau jarak antara dua objek.

warna ialah pigmen pewarna kimia yang bertindak balas pada sesuatu permukaan. warna terbahagi kepada tiga kumpulan utama iaitu warna asas, warna sekunder dan warna tertier. Warna asas terdiri daripada warna biru, merah dan kuning; dan ianya boleh menghasilkan warna sekunder dan warna tertier. Warna sekunder pula terdiri daripada warna hijau, jingga dan ungu; dan dapat dihasilkan daripada campuran dua warna asas. Sementara itu, warna tertier terhasil daripada percampuran warna asas dan sekunder.

PRINSIP-PRINSIP REKAAN

-**Harmoni** wujud di alam sekeliling apabila munculnya susunan atau ulangan unsur-unsur seni mengikut cara atau gaya yang tertentu Tujuan menghasilkan kesan harmoni adalah untuk menarik perhatian pada sesuatu gubahan, objek atau imej.

- **Kontra** wujud apabila salah satu daripada unsur-unsur seni mempunyai ciri-ciri yang bertentangan di antara satu sama. Ianya bertujuan untuk menimbulkan kesan yang menarik pada sesebuah karya seni. Kontra berkait rapat dengan penegasan (semakin tinggi kadar kontra semakin jelas penegasan).

- **penegasan** ialah sesuatu yang boleh menarik perhatian dan tumpuan kepada pemerhatian tampak. Ianya berfungsi sebagai daya penarik, pemusatan karya, mengelak kebosanan dan menjadikan gubahan lebih dramatik.

Imbangan ialah keadaan gubahan yang sama sempadan, sama berat dan graviti, sama kecerahan warna, sama padan dan sama gaya penampilan.

Terdapat tiga jenis imbangan iaitu imbangan simetri, imbangan tidak simetri dan imbangan semua arah.

Pergerakan wujud apabila terdapatnya keadaan yang bergetar, bergoyang, bergegar, berayun, bersinar-sinar dan sebagainya. Pergerakan bertujuan untuk memberi 'nyawa', rupa dan bentuk visual dalam seni tampak dua dimensi.

Kepelbagaian merupakan keadaan penggabungan pelbagai gaya, nilai dan idea yang berbeza. Susunan atau ulangan unsur-unsur seni yang bertentangan arah dan berbeza saiznya akan mewujudkan kepelbagaian.

Kesatuan merupakan olahan motif atau ulangan unsur-unsur seni secara sistematik, berpandukan grid berdasarkan tema atau idea sesuatu hasil karya. Susun atur yang kemas, teratur, lengkap dan sempurna dapat mewujudkan kesatuan.

ORGANISASI REKAAN

Komunikasi visual merujuk kepada pembelajaran yang membolehkan pelajar berkomunikasi secara visual melalui hasil kerja seni. Komunikasi visual terdiri daripada dua tumpuan utama iaitu; reka bentuk grafik dan multimedia. Reka bentuk grafik meliputi pengenalan reka bentuk grafik, poster, simbol, logo dan maskot, kaligrafi, tipografi, pembungkusan, grafik persekitaran, ilustrasi, dan komputer grafik.

Poster merupakan reka bentuk komunikasi yang berfungsi menyampaikan mesej dan intipati daripada gubahan idea. Ianya juga merupakan elemen dalam promosi, kempen dan sebagainya.

Simbol

Ialah reka bentuk grafik yang diringkas dan dipermudahkan daripada imej sumber alam semula jadi dan alam buatan manusia. Simbol terdiri daripada flora dan fauna serta benda-benda yang terdapat di sekeliling manusia. Ianya lebih ringkas dan mudah daripada tanda yang menggunakan teks.

Logo

Logo ialah visual grafik yang menjadi identiti kepada firma perniagaan, kelab, persatuan, organisasi dan bandan-badan tertentu.

Maskot

Maskot pula digunakan untuk menarik minat pada sesuatu sambil menampilkan ciri-ciri kemesraan.

Tipografi (Muka Taip)

Tipografi merupakan seni menyusun atur atau merekaletak sesebuah muka surat dengan menggunakan huruf untuk mendapatkan hasil yang menarik. Terdapat 3 kumpulan muka taip yang diaplikasikan dalam rekaan grafik iaitu muka taip serif, sans serif dan hiasan.

Pembungkusan boleh dibahagikan kepada dua jenis iaitu pembungkusan jenis lembut dan pembungkusan jenis keras. Pembungkusan seni lembut terdiri daripada beg plastik, kertas, plastik pembalut dan kertas pembalut. Manakala pembungkusan jenis keras terdiri daripada kotak, tin, botol dan sebagainya.

Grafik Persekitaran

Ialah reka bentuk grafik yang ada pada alam sekeliling. Ianya berkonsepkan pengiklanan untuk menyampaikan maklumat di samping mempromosi kepada pembaca dan pengguna.

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni yang menggambarkan idea dan kata-kata dalam bentuk gambar. Pada zaman dahulu, ilustrasi digunakan untuk merakamkan legenda dan peristiwa bersejarah. Kini ianya lebih bersifat komersial dan berkembang pesat seiring dengan penemuan teknik percetakan.

Komputer Grafik

Komponen grafik dalam perisian menggunakan komputer grafik ialah teks, warna, bentuk, ilustrasi dan garisan yang boleh membantu pelajar. Penggunaan komputer grafik membantu pelajar meningkatkan mutu hasil kerja kerana komponen grafik telah tersedia dalam pelbagai perisian.

Multimedia

Multimedia ialah penggunaan komputer untuk sesuatu persembahan dengan menggunakan sokongan teks, grafik, audio dan video. Ianya menggunakan rangkaian hubungan dan alat untuk membolehkan pengguna melayari, berinteraksi, mencipta dan berkomunikasi.

KRAF TRADISIONAL DAN DIMENSI BARU

Tembikar/Seramik

merupakan hasil kraf tradisional yang paling awal dapat dikesan oleh tamadun manusia. Ia menggunakan tanah liat yang didapati di kawasan persekitaran atau tepian sungai, sawah dan sebagainya. objek ini berfungsi sebagai bekas kegunaan harian, hiasan dan dalam kematian.

Anyaman

adalah warisan yang terkenal di kawasan luar bandar terutamanya di negerinegeri Terengganu, Perak, Melaka dan Kedah. Anyaman bukanlah produk tetapi lebih merupakan kemahiran dalam penghasilan produk. Biasanya produk yang dianyam diperbuat daripada daun mengkuang atau pandan, dan dijadikan sebagai perkakas atau objek harian seperti tikar, tudung saji dan sebagainya.

Ukiran

Merupakan sejenis seni warisan yang menerapkan unsur-unsur alam sekitar yang menjadi identiti ukiran mereka. Antara motifnya ialah awan larat yang mempunyai unsur-unsur flora dan fauna, kosmo, geometri dan lain-lain.

Tekak

Tekak lebih dikenali sebagai tekak bersuji atau sulaman timbul. Ia merupakan seni sulaman benang pada kain dasar dan dibentuk dengan menggunakan kertas yang diliputi benang emas.

Batik

Produk batik mempamerkan kreativiti dan kehalusan seni tekstil yang tinggi. Tidak hairanlah ia menjadi salah satu produk pelancongan yang terlaris. Di antara jenis-jenis batik termasuklah batik tulis/lukis, terap/blok, pelangi, skrin dan sebagainya. Motif yang digunakan adalah seperti flora dan fauna, geometri dan sebagainya.

Tenunan

Tenunan adalah proses menjalinkan sehelai benang sehingga menjadi sebidang kain. Tenunan merupakan hasil jalinan benang losen (benang dasar) dengan benang pakan (benang sisip).

REKA BENTUK DALAMAN DAN LANSKAP

Salah satu cara peningkatan kehidupan dalam kediaman atau ruang awam supaya dapat meningkatkan status ruang tersebut agar

selesa, selamat dan sesuai dengan cita rasa pemiliknya. Reka bentuk ruang dalaman terhasil daripada kombinasi beberapa elemen asas seni bina seperti tiang, dinding, lantai, siling dan atap. Kategori reka bentuk hiasan dalaman terbahagi kepada dua iaitu reka bentuk ruang kediaman dan reka bentuk ruang awam dan komersil.

REKABENTUK PERSEKITARAN

Lanskap

Lanskap merupakan pemandangan yang boleh dilihat secara semula jadi ataupun buatan manusia. Ianya boleh dibahagikan kepada beberapa kategori yang merangkumi lanskap, kediaman, komersial, institusi, pinggir jalan dan kemudahan awam.

Jenis-jenis Lanskap

Lanskap lembut merangkumi penggunaan tumbuhan-tumbuhan yang meliputi pelbagai jenis pokok, tumbuhan renek dan tumbuhan tutup bumi. Satu lagi jenis lanskap ialah lanskap keras atau kejur.

Peranan dan Fungsi Lanskap

Secara umumnya, lanskap mempunyai beberapa fungsi dan peranan utama.

(a) Fungsi Fizikal Tumbuhan Lanskap

- mengawal hakisan tanah
- memberi perlindungan dan teduhan
- meredakan iklim
- mengawal pencemaran alam
- menjadi tirai dan dinding
- mengarah pergerakan atau petunjuk arah
- imbangan ekologi dan kehidupan fauna

(b) Fungsi Estetik Tumbuhan Lanskap

- membentuk ruang
- merangka pemandangan
- melembutkan
- mengikat bangunan dan struktur dengan permukaan bumi
- menjadi penyatu pelbagai elemen

(c) Fungsi Ekonomi Tumbuhan Lanskap

Selain daripada yang dinyatakan di atas, tumbuhan lanskap mampu menyediakan pemandangan yang baik dan indah serta memberikan faedah kepada masyarakat dan negara dari segi rekreasi, kesihatan, pendidikan dan pelancongan.

TOPIK 4 MENINGKATKAN DAYA IMAGINATIF KANAK-KANAK

4.1 kanak-kanak perlu dibekalkan dengan alatan yang bersesuaian untuk dapat merangsang daya imaginasi mereka. Kreativiti dapat dihasilkan dengan memanipulasikan objek alam.

4.1.1 Pelbagai Jenis Alat dan Media

(a) Alatan Asas

Alatan-alatan asas seperti kertas lukisan, berus, warna dan krayon.

(b) Gambar

Gambar-gambar foto ini bolehlah digunakan daripada imej yang pelbagai, contohnya gambar keluarga, haiwan, bangunan, pemandangan dan pelbagai lagi objek alam yang lain. pelajar meniru imej di dalam foto untuk dimanifestasikan di dalam karya lukisan mereka.

(c) Rakaman Video dan Penggunaan ICT

guru boleh menggunakan rakaman video dan menayangkan kepada para pelajar di bilik media atau bilik pandang dengar yang terdapat di sekolah-sekolah.

Penggunaan ICT merujuk kepada penggunaan alatan digital dan elektronik dengan memanipulasikan perisian-perisian yang ada. penggunaan komputer, pengimbas, kamera digital, pencetak dan Internet pembelajaran yang lebih kreatif dan menyeronokkan.

4.2 PENGALAMAN DERIA

Setiap insan normal mempunyai lima deria iaitu deria rasa, deria bau, deria dengar, deria lihat dan deria sentuh. Penggunaan deria yang baik akan dapat melahirkan kanak-kanak yang mampu membuat pemerhatian secara aktif, dan ianya menggalakkan interaksi yang kritis dan kreatif dengan alam, alat dan bahan.

4.2.1 Cara Belajar

4.2.1.1 Belajar Secara Visual

Pelajar visual, secara amnya, dapat diklasifikasikan sebagai pelajar yang gemar menggunakan deria penglihatan lebih daripada deria yang lain untuk mendapatkan maklumat semasa proses pembelajaran berlaku. Pelajar di dalam golongan ini lebih cenderung menggunakan maklumat bertulis, nota, diagram dan gambar.

4.2.1.2 Belajar Secara Auditori

Pelajar auditori mendengar dengan tekun untuk memahami, dan proses menulis nota dilakukan kemudian. Adakalanya pelajar auditori tidak memahami maklumat bertulis dan perlu mendengar dengan sendiri penjelasan guru.

4.2.1.3 Belajar Secara Kinestetik

Pelajar golongan ini dapat belajar dengan lebih efektif melalui sentuhan dan pergerakan. golongan ini memerlukan aktiviti yang lebih berbentuk *hands-on*.

TOPIK 5 KREATIVITI DAN KANAK-KANAK

5.1 KREATIVITI

Lowenfeld (1975) percaya bahawa setiap kanak-kanak dilahirkan kreatif. Pernyataan ini disokong dengan sifat semula jadi kanak-kanak yang gemar meneroka, dan penuh dengan perasaan ingin tahu.

5.2 PENGERTIAN KREATIVITI

Kreativiti berasal daripada perkataan Latin iaitu "*creare*" yang membawa maksud "*membuat*". Manakala daripada perkataan Greek pula "*create*" bermaksud "*memenuhi*". Kamus Dewan, (2002) mentakrifkan kreativiti sebagai satu *kemampuan (kebolehan) mencipta daya kreatif, kekreatifan* manakala kreatif pula sebagai *mempunyai kebolehan mencipta, menghasilkan dan mengembangkan sesuatu idea baru dan asli*. Kesimpulannya kreativiti adalah kebolehan dan kemampuan seseorang menghasilkan sesuatu yang kreatif, baru dan asli. Ada juga pendapat yang mentakrifkan kreatif dan kreativiti sebagai penghasilan sesuatu yang tidak ada sebelumnya.

5.3 PANDANGAN TOKOH-TOKOH SENI VISUAL MENGENAI KREATIVITI

Ellis Paul Torrance atau lebih dikenali sebagai Paul Torrance merupakan penyelidik dan ahli akademik yang tersohor dalam bidang kreativiti. Kerja-kerja penyelidikannya di dalam mendalami bidang ini telah berjaya mengembangkan bidang kreativiti dan beliau telah diiktiraf dengan gelaran Bapa Kreativiti.

June King McFee pula mentakrifkan kreativiti itu sebagai keupayaan seseorang mencipta sesuatu yang baru dan pada masa yang sama mampu untuk mengolah idea.

Carl Rogers telah menggariskan lima faktor yang menjadi asas kepada individu yang sihat, yang dapat berfungsi dengan sepenuhnya dalam kehidupan. Kelima-lima faktor tersebut ialah keterbukaan kepada pengalaman, cuba menikmati kehidupan yang dialaminya, menghargai diri sendiri, mengamalkan kebebasan dan akhirnya menjadi individu kreatif. Beliau percaya bahawa individu yang bebas dan mempunyai rasa tanggungjawab akan cuba menyumbang kepada insan serta makhluk lain di persekitarannya. Sumbangan ini boleh dinyatakan dalam bentuk kreativiti di dalam bidang seni ataupun sains,

Victor Lowenfeld - menjelaskan bahawa kreativiti seseorang murid itu boleh diukur melalui empat komponen utama iaitu **kelancaran**, (secara spontan serta pantas) **fleksibel**, (mampu menyesuaikan diri dengan pelbagai keadaan dan situasi) **keaslian** (mencari idea baru dan asli) **kepekaan**. (Penggunaan deria pancaindera seperti melihat, merasa, mendengar, menghidu dan sentuhan digunakan secara sepenuhnya sebagai proses pengamatan dan merekod.)

TAHAP PERKEMBANGAN KREATIVITI

5.4.1 Perkembangan Kreativiti Fisher

(a) Peringkat Rangsangan

Pemikiran kreatif dirangsang dengan apa, mengapa, siapa, bagaimana dan sebagainya. Guru perlu merangsang minda pelajar dengan pelbagai soalan kritikal.

(b) Peringkat Penerokaan

Peringkat rangsangan telah berjaya merangsang murid untuk berusaha menjawab persoalan yang dikemukakan oleh guru atau permasalahan yang timbul.

(c) Peringkat Perancangan

Peringkat ini menggalakkan pemikiran kreatif untuk merancang dan memetakan semua aktiviti dan merekodkan segala kemungkinan.

Aktiviti pada peringkat ini akan dilakukan melalui 3 cara iaitu:

- Perancangan secara verbal iaitu perancangan melalui perbincangan, pemerhatian, interaksi dan sebagainya.
- Perancangan secara visual dilakukan melalui visual, graf, imej lukisan dan sebagainya.

(d) Peringkat Aktiviti

Pemikiran kreatif bermula dengan set idea. Justeru melahirkan pemikiran kreatif melalui tindakan setelah merencana segala aktiviti. Pada peringkat ini segala perancangan dibantu melalui persoalan-persoalan seperti "Bagaimana harus kita mengambil tindakan ke atas cadangan tersebut?"

(e) Kajian Semula

Peringkat ini menilai keberkesanan tindakan yang telah diambil bagi proses penambahbaikan selain melihat pencapaian objektif kerja. Murid-murid digesa untuk memberikan pendapat dan komen terhadap apa yang telah dilalui sebagai satu bentuk refleksi diri.

Laura H. Chapman – 3 kaedah diperkenalkan :

(a) Kaedah Penjanaan Idea (*Inception of Idea*)

Di dalam menjana idea, pengkaryanya menetapkan objektif, haluan dan tujuan penghasilan karya. guru dimestikan untuk membimbing pelajar dalam menetapkan hala tuju penghasilan karya selain menerangkan kaedah menjana idea.

(b) Pengolahan dan Pemurniaan (*Elaboration and Refinement*)

Proses pengolahan dan pemurnian idea dilakukan bagi mendapatkan kajian visual yang lebih sistematik dan tersusun. Proses ini digunakan oleh pengkaryanya bagi memastikan imej atau visual yang hendak dihasilkan atau dipilih bertepatan dengan tema dan objektif penghasilan.

(c) Kemahiran Menggunakan Bahan (*Execution in a Medium*)

guru perlu membimbing murid melalui pengenalan terhadap bahan dan teknik penggunaan serta penghasilan. Guru perlu menjelaskan melalui demonstrasi dan tunjuk cara supaya pemilihan bahan oleh murid mempunyai makna dan nilai tersendiri.

Calvin W. Taylor

(a) Kreativiti Bersifat Ekspresif

Kreativiti bersifat ekspresif berlaku secara rawak dan bebas. Keadaan ini boleh dilihat melalui lukisan kanak-kanak yang dihasilkan secara spontan dan bebas mengikut kemampuan yang sesuai dengan perkembangan fizikal mereka yang belum stabil. Penghasilan lukisan pada peringkat ini banyak digambarkan melalui garisan dan contengan mudah.

(b) Kreativiti Melalui Penghasilan

guru membantu murid untuk menambahbaik kemahiran sedia ada kepada kaedah yang lebih sistematik dan tersusun.

(c) Kreativiti Bersifat Inventif

Kreativiti bersifat inventif merujuk kepada keupayaan mencipta benda atau objek melalui proses eksperimentasi. Peranan guru pada peringkat ini adalah memberikan motivasi dan galakan supaya pelajar tidak cepat bosan dan putus asa.

(d) Kreativiti Bersifat Inovatif

Peringkat ini melibatkan modifikasi kepada konsep-konsep asas sedia ada kepada idea baru yang lebih bermakna. pelajar mula bertindak luar dari kaedah konvensional dan menghasilkan alternatif bagi setiap perancangan.

(e) Kreativiti Bersifat Emergen

Ini merupakan bentuk kreativiti tertinggi di mana keseluruhan prinsip formal diterjemahkan dan muncul di dalam bentuk abstrak dan mudah. Sebagai contoh, figura manusia digambarkan tanpa menitikberatkan bentuk formal dan bentuk asalnya oleh kanak-kanak apabila melukis.

CIRI-CIRI KREATIVITI

(a) Bersifat Fleksibel

Seseorang yang kreatif berupaya untuk menyesuaikan dirinya dalam pelbagai keadaan dan situasi selain mempunyai keyakinan optimis.

(b) Sensitif dan Peka

Individu ini mempunyai daya sensitiviti yang tinggi terhadap keadaan sekelilingnya termasuk gaya hidup, keperluan, persekitaran dan turut sensitif menggunakan deria.

(c) Gagasan/Idea yang Asli dan Tulen

Seseorang yang dikategorikan sebagai kreatif sering kali mengutarakan idea dan gagasan yang asli. Ini bermakna, cetusan idea bukanlah hasil cedokan daripada mana-mana sumber. Idea mereka unik dan menarik, malah tidak stereotaip dan juga tidak konvensional. Mereka ini biasanya menghasilkan hasil kerja dan karya mengikut cetusan rasa. Hasil karya yang mereka hasilkan sering kali berbeza daripada yang biasa.

(d) Bersifat Terbuka

Mempunyai sifat keterbukaan di dalam menerima pandangan dan pendapat orang lain mengenai hasil karya dan kerja mereka. Mengamalkan sikap bebas serta demokratik.

(e) Logik

Murid-murid peka dan sering berfikir secara logik dan rasional.

Mereka tahu membezakan yang baik dan tidak baik. Selain menghargai masa mereka juga sangat menghormati masa.

(f) Berfikiran Bebas

Golongan kreatif ini mempunyai daya pemikiran yang tidak terkongkong pada satu-satu perkara sahaja. Golongan ini pandai dan bijak merancang agar projek dan perkara yang dirancang selamat dan berjalan lancar. Pada kebiasaannya mereka ini sangat berhati-hati dan bijak membuat keputusan.

5.6 STRATEGI MERANGSANG KREATIVITI

5.6.1 Kaedah Sumbangsaran (*Brainstorming*)

(a) Kaedah Pertama

Elakkan membuat penilaian, terutama semasa proses awal sumbangsaran. Ini boleh membantutkan usaha murid untuk menyalurkan idea kerana khuatir idea yang diberikan tidak mampu dilaksanakan.

(b) Kaedah Kedua

Elakkan pemilikan idea oleh kumpulan dan individu. Ini kerana apabila idea dan saranan dihakmilikkan oleh individu atau kumpulan ianya akan menyebabkan perasaan ego wujud lalu mengurangkan kerjasama di kalangan murid. Keadaan ini biasanya mewujudkan suasana tegang kerana mereka cuba untuk mempertahankan idea dan secara tidak langsung menyebabkan kesukaran untuk memperbaiki idea tersebut.

(c) Kaedah Ketiga

Menjelaskan kepada murid bahawa tidak menjadi kesalahan untuk meminjam idea dan cara sedia ada bagi tujuan penambahbaikan dalam proses kemudiannya.

(d) Kaedah Keempat

Menggalakkan sumbangsaran idea yang luar biasa yang kadangkala tidak masuk akal. Galakan sebegini akan merangsang murid untuk berfikir luar daripada kemampuan supaya murid mempunyai idea menarik, tidak bersifat konvensional dan bersifat biasa sahaja.

Teori Perkembangan Kreativiti Paul Torrance

proses memupuk dan mengembangkan kreativiti para pelajar.

(a) Penyooalan

Rangsangan melalui proses penyooalan melalui sesi kritikan seni.

(b) Penemuan

Proses penemuan merujuk kepada usaha untuk memberikan galakan dan rangsangan oleh guru kepada murid bagi menggalakkan penemuan-penemuan terbaru melalui penyelidikan dan kajian.

(c) Pemerhatian

proses pemerhatian tidak tertumpu hanya pada deria pengamatan semata-mata malahan proses pemerhatian turut melibatkan deria yang lain seperti deria sentuhan, dan sebagainya.

(d) Percubaan

Percubaan merujuk kepada usaha berterusan bagi mendapatkan hasil terbaik. Individu yang kreatif akan terus bereksperimentasi bagi mendapatkan kesan dan hasil yang dikehendaki.

(e) Penerokaan

Penerokaan atau eksplorasi merujuk kepada galakan untuk memanipulasi pelbagai barangan dan alat yang terdapat di sekeliling.

(f) Memanipulasi

murid mampu menggunakan objek dan bahan yang terdapat di sekeliling untuk dijadikan hasil seni. Dalam konteks pendidikan seni visual usaha ini mengajar pelajar supaya lebih berjimat dan mengelakkan pembaziran.

(g) Aktiviti/Bermain

Kreativiti boleh dirangsang melalui aktiviti bermain. Bagi kanak-kanak, masa bermain merupakan masa yang penuh dengan keseronokan dan cabaran. Justeru, rangsangan perlu diwujudkan melalui permainan berbentuk akademik. Sebagai contoh, guru boleh menggalakkan aktiviti seperti membuat mural di sekolah.

5.7 MENINGKATKAN MOTIVASI

Strategi dan saranan yang boleh digunakan oleh guru bagi menyuburkan proses kreativiti.

(a) Memilih Bahan dan Alat

Murid seharusnya diberikan peluang untuk memilih bahan dan alatan yang boleh digunakan untuk pelbagai aktiviti seni visual.

(b) Masa

Rancang pelajaran dengan baik dan teratur supaya murid mempunyai masa yang cukup untuk berfikir, membuat eksperimentasi, dan meneroka.

(c) Rangsangan

Pamerkan hasil karya murid sebagai satu bentuk sokongan berterusan. Pameran

hasil karya murid boleh merangsang pelajar untuk menghasilkan banyak lagi hasil karya seni visual.

(d) Pengajaran dan Pembelajaran Fleksibel

Guru pendidikan perlu fleksibel dalam proses pengajaran. Mereka seharusnya bersedia untuk mengubah cara mengajar mengikut minat idea dan cadangan daripada murid.

(e) Hormat-menghormati

Guru pendidikan seni visual perlu mempunyai sikap menghormati murid dan menghargai sumbangan dan komitmen yang ditunjukkan

(f) Memberikan Galakan dan Motivasi

Elakkan daripada mengkritik keterlaluan sehingga pelajar patah semangat dan tidak berminat untuk meneruskan penghasilan karya.

(g) Penghargaan

Galakkan dan berikan penghargaan kepada murid di atas usaha dan komitmen yang mereka berikan di dalam kelas.