

**POLITEKNIK**  
MALAYSIA



KEMENTERIAN PENGAJIAN TINGGI

**KOLEJ KOMUNITI**  
MALAYSIA

# REFILMS

REFLEKSI ILMIAH & **MONOCROME SHOWCASE 2020**

**17 - 18 Ogos 2020**

**UNIT ANIMASI 2D**  
KOLEJ KOMUNITI KEPALA BATAS

Hak cipta ©2020 Kolej Komuniti Kepala Batas

Hak cipta terpelihara. Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, disimpan untuk pengeluaran atau dikeluarkan dalam bentuk lain sama ada dengan cara elektronik, gambar, rakaman dan sebagainya tanpa kebenaran Kolej Komuniti Kepala Batas.

Segala kesahihan maklumat yang terkandung tidak mewakili atau menggambarkan pendirian mahupun pendapat Kolej Komuniti Kepala Batas. Penulis adalah bertanggungjawab sepenuhnya untuk memastikan kesahihan kandungan artikel. Adalah menjadi tanggungjawab pembaca untuk mendapatkan maklumat yang tepat sebelum menggunakan sebarang maklumat yang terkandung didalamnya.

Diterbitkan oleh:  
Kolej Komuniti Kepala Batas  
No. 87, Lorong Bertam Indah 1,  
Taman Bertam Indah,  
13200 Kepala Batas,  
Pulau Pinang.

Tel: 04-3902897

Faks: 04-3902750

Facebook : <https://www.facebook.com/kolejkomunitikepalabatas>

Laman Web Rasmi : <http://kkkepalabatas.mypolycc.edu.my/v1>

# *Kata Atluan Pengarah*

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh dan Salam Sejahtera,

Syukur Alhamdulillah dengan izin-Nya, Kolej Komuniti Kepala Batas telah berjaya menghasilkan artikel Ilmiah 'Refleksi Ilmiah & Monochrome Showcase 2020 (REFILMS)' dalam bentuk ebook oleh pensyarah-pensyarah Politeknik dan Kolej Komuniti Malaysia.



Tahniah diucapkan kepada Jawatankuasa Pelaksana 'REFILMS', Unit Penyelidikan Inovasi dan Pengkomersialan serta Unit Penerbitan Kolej Komuniti Kepala Batas yang gigih berusaha sehingga berhasil menerbitkan ebook yang bernilai ini.

'REFILMS' yang merangkumi bidang multimedia dan animasi ini diharapkan dapat mencetuskan dan meningkatkan percambahan minda yang kreatif dan kritis dalam kalangan pensyarah Politeknik dan Kolej Komuniti. Budaya menulis ini perlu digalakkan dan diteruskan pada masa akan datang bagi mempertingkatkan kecemerlangan pensyarah, pendidikan dan organisasi.

Selain itu, saya berharap agar semua warga KKKB dapat turut bersama menyumbang tenaga dan kepakaran dalam pembinaan masyarakat dan negara. Melalui pendidikan, kerajaan bukan sahaja mengutamakan transformasi ekonomi dan pembangunan semata-mata malah menyumbang kepada pembentukan modal insan yang mampan.

MOHD RUZI BIN HAMZAH  
PENGARAH  
KOLEJ KOMUNITI KEPALA BATAS  
KEMENTERIAN PENGAJIAN TINGGI



## **JAWATANKUASA 'INSPIRASI INTELEK'**

### **Penaung**

Mohd Ruzi bin Hamzah  
Pengarah  
Kolej Komuniti Kepala Batas

### **Pengarah Program**

Nur Mazlina bin Abul Hadi

### **Timbalan Pengarah Program**

Zirawina binti Zakaria

### **Setiausaha**

Rosmaniza binti Abdul Rani

### **Editor**

Masyanti binti Noor Rehan

### **Buku Program**

Norziana binti Abdul Malim

### **Sijil dan Grafik**

Sabrina Jessica Tan binti Abdullah

### **Penerbitan**

Razlan bin Buhaumudin  
Azman bin Hashim

### **Panel & Pengadil**

Dr Anwar Pa @ Hamid

**TAJUK****MUKA SURAT**

<b>PERKEMBANGAN SKALA DAN PERSEPSI KESEDIAAN PENERIMAAN PELAJAR TERHADAP TRANSFORMASI PENDIDIKAN MELALUI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN DALAM TALIAN (PdPDT) DI KOLEJ KOMUNITI KEPALA BATAS</b> Sabrina Jessica Tan Binti Abdullah & Nur Mazlina binti Abdul Hadi & Rosmaniza binti Abdul Rani	<b>1-9</b>
<b>ANIMASI SEBAGAI MEDIUM DAKWAH KANAK-KANAK</b> Razlan Burhaumudin & Rasma Suzieyantee Binti Ismail	<b>10-16</b>
<b>AMALAN PEMAKANAN PELAJAR KOLEJ KOMUNITI KEPALA BATAS</b> Norziana bt Abdul Malim & Zirawina binti Zakaria	<b>17-23</b>
<b>12 PRINSIP ASAS ANIMASI DALAM ANIMASI UPIN DAN IPIN</b> Azman bin Hashim & Masyanti binti Noor Rehan	<b>24-30</b>
<b>KAREKTOR KARTUN BERIDENTITI MALAYSIA</b> Sahirda Binti Ithnain	<b>31-44</b>
<b>KAEDAH MELUKIS MENGGUNAKAN TEKNIK GRID</b> Norsharizan binti Abd Wahab	<b>45-53</b>

**PERKEMBANGAN SKALA DAN PERSEPSI KESEDIAAN PENERIMAAN  
PELAJAR TERHADAP TRANSFORMASI PENDIDIKAN MELALUI  
PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN DALAM TALIAN (PdPDT) DI KOLEJ  
KOMUNITI KEPALA BATAS**

**Sabrina Jessica Tan Binti Abdullah, Nur Mazlina binti Abdul Hadi,**

**Rosmaniza binti Abdul Rani**

**Kolej Komuniti Kepala Batas**

Emel : [sabrinajessicatan@gmail.com](mailto:sabrinajessicatan@gmail.com)

**ABSTRAK**

Kajian ini bertujuan meninjau persepsi pelajar terhadap pembelajaran yang direalisasikan melalui Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Talian (PdPDT) di Kolej Komuniti Kepala Batas. Penekanan diberikan kepada pengetahuan, penerimaan dan faktor-faktor yang boleh mempengaruhi pelajar menggunakan pembelajaran dalam talian. Penyelidik juga ingin mengenalpasti masalah-masalah yang mungkin wujud dalam kaedah pembelajaran secara tradisional. Selain itu, kajian ini adalah untuk mengenal pasti tahap kesedaran, penerimaan dan impak PdPDT dalam kalangan pelajar yang dapat membantu meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran. Seramai 60 orang pelajar Kolej Komuniti Kepala Batas dipilih sebagai responden. Mereka terdiri dari pelajar Sijil Animasi 2D, Sijil Teknologi Senibina, Sijil Mekanikal Pembuatan dan Sijil Servis Kenderaan yang dipilih secara rawak bagi mewakili setiap unit akademik. Borang soal selidik secara *online*. Kajian yang dijalankan mendapati nilai Alpha Cronbach adalah 0.617 dan ia menunjukkan tahap kebolehpercayaan yang tinggi bagi item yang diuji. Skop kajian ini menjurus kepada tahap kesedaran, penerima, persepsi dan impak PdPDT. Secara keseluruhan, responden menerima secara positif penggunaan PdPDT dalam proses pembelajaran. Data yang diperolehi dianalisis dengan menggunakan perisian Statistical Package For Social Sciences (SPSS) versi 27.0 bagi mendapatkan nilai peratusan, kekerapan dan skor min. Berdasarkan kajian ini beberapa cadangan serta kesimpulan lanjut dinyatakan bagi memberi nilai tambah terhadap pembelajaran dalam talian yang dilaksanakan pada masa kini.

**Kata Kunci:** *Persepsi, Penerimaan, Kesediaan Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Talian (PdPDT)*

## PENGENALAN

Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Talian (PdPDT) sesuai digunakan bagi mengatasi kekurangan di dalam pembelajaran konvensional. Pembelajaran jenis PdPDT dapat meningkatkan potensi dan minat dalam proses pembelajaran. Kementerian Pengajian Tinggi juga memberi galakan agar menggunakan pelbagai strategi pembelajaran yang boleh dimanfaatkan. PdPDT adalah strategi pembelajaran yang lebih efektif dan luas. Pengajaran dan boleh disampaikan secara *synchronously* (pada waktu yang sama) ataupun *asynchronously* (pada waktu yang berbeza). Bahan pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks, grafik, animasi, simulasi, audio dan video. Ia juga harus menyediakan kemudahan untuk *discussion group* dan pengisian secara dalam talian. Menurut Harding (2010), pembelajaran dalam talian merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran konvensional bersemuka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar *online* dan pelbagai jenis komunikasi yang dapat digunakan oleh pensyarah.

Pengajaran dan pembelajaran Dalam Talian (PdPDT) secara umumnya dikenali sebagai pembelajaran berpusatkan pelajar disokong oleh penggunaan teknologi maklumat, komunikasi dan multimedia. Terdapat tiga faktor kejayaan dikenalpasti untuk mewujudkan pendidikan maya melalui capaian internet selepas analisis dijalankan iaitu pertama, teknologi bagi memudahkan pelajar mengakses laman web dan bahan pembelajaran, mempunyai tahap interaksi yang tinggi antara pelajar dengan pensyarah. Kedua pula melibatkan pensyarah. Sikap pensyarah terhadap pelajar, menunjukkan kompetensi teknikal pensyarah dan tahap interaksi dengan pelajar melalui capaian internet dan kelas. Faktor ketiga ialah persepsi pelajar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Selain itu, kelebihan kaedah PdPDT sangat fleksibel dan mudah untuk digunakan, penerimaan yang luas yang mempunyai pelbagai platform, mudah untuk diakses pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja dan konsisten apabila digunakan. Kajian ini ingin meninjau pengetahuan dan kepekaan pelajar terhadap aplikasi PdPDT. Selain itu, penyelidik juga ingin mengenalpasti faktor-faktor yang mempengaruhi pelajar dalam menggunakan pelbagai platform dalam PdPDT dan meninjau sejauh mana faktor-faktor tersebut mempengaruhi penerimaan pelajar terhadap pembelajaran PdPDT dan seterusnya meninjau bagaimana kaedah ini membantu menyelesaikan pelbagai masalah yang timbul dari pembelajaran konvensional.

## **PERNYATAAN MASALAH**

Konsep PdPDT telah diamalkan di beberapa buah kolej komuniti sekitar tahun 2018. Ia memberi fokus kepada pedagogi abad ke 21 yang menggabungkan pembelajaran tradisional (bersemuka) dan pembelajaran secara dalam talian. Mohd Gaus (2014) menyatakan bahawa penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran amat bersesuaian memandangkan betapa efektif teknologi maklumat dan multimedia kini sebagai satu alat yang boleh membantu individu dalam tugas pengurusan masa, kerja dan kehidupan seharian mereka. Setelah 2 tahun pelaksanaan, maka amat penting untuk melihat bagaimana tanggapan dan penerimaan pelajar terhadap bentuk pembelajaran alaf baru ini. Oleh itu kajian ini dibuat bagi menilai persepsi pelajar terhadap pembelajaran secara PdPDT.

Kolej Komuniti Kepala Batas tidak terkecuali daripada meletakkan dasar agar Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) turut dilaksanakan dalam bentuk PdPDT. Justeru itu, PdP berasaskan PdPDT ini perlu dijalankan bukan sahaja bagi memenuhi poisi IPT itu sendiri bahkan memenuhi aspirasi pendidikan negara. Kajian yang dijalankan oleh penyelidik memfokuskan kepada penerimaan pelajar terhadap PdPDT dan faktor-faktor yang mempengaruhi pelajar menggunakan PdPDT yang mana faktor yang dikaji meliputi sikap, faedah, galakan dan kemudahan infrastruktur. Kajian ini juga cuba meninjau masalah-masalah yang dihadapi pelajar sejajar dengan norma baharu dalam pelaksanaan PdPDT dalam situasi pandemik Covid-19.

## **SOROTAN KAJIAN**

Pelbagai kajian berkaitan PdPDT telah dijalankan. Antaranya kajian untuk mengetahui persepsi pelajar dan pendidik terhadap pelaksanaan PdPDT. Menurut Nor Asmihan (2016), kajian yang dijalankan di Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin menunjukkan lebih 80% pelajarnya memiliki telefon pintar dan komputer peribadi yang merupakan keperluan utama bagi menjayakan pembelajaran dalam talian. Namun begitu, kemudahan tersebut tidak berfungsi sepenuhnya dalam konteks pembelajaran dalam talian tanpa sokongan kemudahan capaian internet kerana kebanyakan pelajarnya tidak mempunyai kemudahan internet peribadi yang mneyukarkan usaha implementasi PdPDT di politeknik terbabit.

Selain itu, sebilangan besar pelajar bersetuju penggunaan pendekatan PdPDT inintelah memberi peluang kepada mereka untuk lebih meneroka sendiri bahan dan sumber rujukan lain,



mendalami pelajaran, berpengetahuan luas mengenai topik tersebut dan topik berkaitan, meningkatkan konstruktivisme pelajar dan meningkatkan pemahaman pelajar. Pemikiran kritikal ini juga membantu pelajar dalam menganalisis pernyataan dan mencari bukti yang kukuh sebelum membuat sebarang keputusan (Nurul Nadirah & Fariza, 2016).

Fong et al. (2007) pula mengkaji hubungan interaksi aktif penerimaan PdPDT di kalangan pelajar yang sukarela melibatkan diri dalam kajian ini dan sekurang-kurangnya pernah mengambil satu kursus dalam talian. Kebanyakan responden bukan pengguna internet yang baru dan 72.5% menyatakan mereka mempunyai pengalaman *online* selama tiga tahun. Kajian ini menggunakan perkembangan *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk menjelaskan motivasi, sikap, kesediaan, persepsi dan penerimaan PdPDT oleh pengguna. Hasil kajian menunjukkan bahawa kebolehpercayaan dan kesahihan penerimaan PdPDT di kalangan pelajar tersebut adalah sangat tinggi. Kajian ini membuktikan kepentingan kualiti jaringan internet terhadap sikap dan penerimaan pelajar terhadap PdPDT.

## **METODOLOGI KAJIAN**

Dalam kajian ini penyelidik telah menggunakan kajian deskriptif untuk mengenal pasti ciri-ciri populasi kajian dengan tingkah laku tertentu. Seramai 60 orang pelajar Kolej Komuniti Kepala Batas dipilih sebagai responden. Mereka terdiri dari pelajar Sijil Animasi 2D, Sijil Teknologi Senibina, Sijil Teknologi Pembuatan dan Sijil Servis Kenderaan Ringan yang dipilih secara rawak bagi mewakili setiap unit akademik. Borang soal selidik tersebut mengandungi maklumat demografik seperti jantina, umur, bangsa, program dan juga kesediaan penerimaan dan persepsi terhadap transformasi pendidikan melalui pengajaran dan pembelajaran dalam talian (PDPDT) di Kolej Komuniti Kepala Batas. Bagi konstruk kesediaan pelajar dalam soal selidik tersebut, skala likert lima peringkat digunakan iaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, tidak pasti, setuju dan sangat setuju. Ujian Alpha Cronbach telah dilaksanakan dan nilai yang diperolehi ialah 0.617. Nilai ini berada dalam kategori yang baik.

## DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian melalui Jadual 1, menerangkan profil umum demografik yang berkaitan dengan latar belakang responden. Jadual menunjukkan 42 (70%) responden yang dipilih dalam kajian ini adalah terdiri daripada lelaki dan bakinya 18 (30%) adalah perempuan yang dalam lingkungan umur 18 hingga 22 tahun.

Jadual 1

*Taburan demografik responden yang dipilih*

Jantina	Bilangan	Peratus (%)
Lelaki	42	70.0
Perempuan	18	30.0
<b>JUMLAH</b>	<b>60</b>	<b>100.0</b>

Umur	Bilangan	Peratus (%)
18 - 19 tahun	23	38.3
20 - 21 tahun	34	56.7
21 tahun ke atas	3	5.0
<b>JUMLAH</b>	<b>60</b>	<b>100.0</b>

Bangsa	Bilangan	Peratus (%)
Melayu	53	88.3
Cina	6	10.0
India	1	1.7
<b>JUMLAH</b>	<b>60</b>	<b>100.0</b>

Jadual 2

*Jumlah Pelajar Berdasarkan Program*

Program	Bilangan	Peratus (%)
Sijil Animasi 2D	24	40.0
Sijil Teknologi Senibina	16	26.7
Sijil Teknologi Pembuatan	9	15.0
Sijil Servis Kenderaan Ringan	11	18.3
<b>JUMLAH</b>	<b>60</b>	<b>100.0</b>

Jadual 2 menyenaraikan jumlah pelajar terlibat dalam kajian ini berdasarkan program pengajian. Sebanyak empat program pengajian yang terlibat iaitu Unit Animasi 2D seramai 24 orang pelajar mewakili 40.0%, Unit Teknologi Senibina seramai 16 orang, Unit Teknologi Pembuatan (11 orang) dan Unit Servis Kenderaan Ringan (11 orang).

Jadual 3 menunjukkan min kesediaan penerimaan pelajar berdasarkan jantina. Secara keseluruhan tidak terdapat perbezaan nilai min yang besar antara pelajar lelaki dan perempuan. Perbezaan nilai min terbesar ialah 0.19 dan terdapat satu item yang mencatatkan nilai skor min yang sama.

Jadual 3  
*Min Kesediaan Pelajar Berdasarkan Jantina*

	Item	Lelaki (Min)	Perempuan (Min)	Perbezaan Min
1	Saya mampu belajar sendiri.	2.35	2.54	0.19
2	Saya seorang yang berdikari dalam menyiapkan tugas yang diberikan.	3.34	3.3	0.04
3	Saya selesa untk menggunakan teknologi dalam pembelajaran saya.	3.89	3.72	0.17
4	Saya mempunyai kemahiran untuk menggunakan kaedah pembelajaran elektronik (PdPDT).	3.46	3.36	0.1
5	Saya yakin pembelajaran bersemuka tidak boleh diabaikan kerana pembelajaran bersemuka mempunyai kelebihannya yang tersendiri.	4.34	4.34	0
6	Saya percaya PdPDT juga mempunyai kelebihan dan kelemahannya yang tertentu.	4.07	4.05	0.02
7	Saya lebih berminat untuk mengikuti PdPDT (gabungan pembelajaran bersemuka & PdPDT) berbanding dengan pembelajaran bersemuka sepenuhnya.	3.63	3.48	0.15
8	Saya lebih berminat untuk mengikuti PdPDT berbanding dengan pembelajaran bersemuka.	3.35	3.23	0.12
9	Saya bersedia untuk mengikuti PdPDT pada bila-bila masa.	3.67	3.72	0.05
10	Saya bersedia untuk menghadapi cabaran dalam mengikuti PdPDT.	3.61	3.52	0.09

Jadual 4 menunjukkan elemen tahap penerimaan pelajar terhadap pengajaran dan pembelajaran dalam talian (PdPDT). Analisis data dibuat dengan nilai min. Hasil kajian adalah seperti berikut.

Jadual 4

*Min Tahap Penerimaan Pelajar Terhadap PdPDT*

	<b>Item</b>	<b>Skor Min</b>	<b>Tafsiran</b>
1	Saya berpuas hati dapat melaksanakan aktiviti PdP secara dalam talian.	3.81	Tinggi
2	Saya jarang menjalankan aktiviti PdPDT disebabkan faktor pengetahuan dan fasiliti yang ada.	3.5	Sederhana
3	Saya telah melibatkan diri dalam proses pembelajaran PdPDT sejak kebelakangan ini.	3.82	Tinggi
4	Saya tahu menggunakan aplikasi dalam talian dari pelbagai platform untuk proses pembelajaran.	4.06	Tinggi
5	Saya telah menyertai salah satu kelas dalam talian dalam PdP.	3.76	Sederhana

Jadual 5 menunjukkan analisa bagi tahap keberkesanan pelaksanaan PdPDT dalam kalangan pelajar Kolej Komuniti Kepala Batas menunjukkan min skor bagi setiap item soalan 1, 2, 4 dan 5 berada dalam tahap tinggi iaitu 3.98 hingga 4.22. manakala min skor bagi item soalan 3 berada dalam tahap sederhana iaitu 3.76. Item soalan yang mendapat min skor tertinggi adalah pada item soalan 5.

Jadual 5

*Min Tahap Penerimaan Pelajar Terhadap PdPDT*

	<b>Item</b>	<b>Skor Min</b>	<b>Tafsiran</b>
1	Proses PdPDT mampu meningkatkan keyakinan pelajar dalam proses pembelajaran.	4.18	Tinggi
2	Proses pembelajaran lebih menarik dan efektif sambil dapat mengurangkan rasa bosan.	3.98	Tinggi
3	Pelbagai tugasan dapat disiapkan menerusi PdPDT.	3.76	Sederhana
4	Aktiviti kelas dapat dilaksanakan dengan lebih pantas.	4.2	Tinggi
5	Proses PdPDT dapat mengurangkan penggunaan kertas secara langsung dapat menjimatkan kos.	4.22	Tinggi

## KESIMPULAN DAN CADANGAN

Dapatan kajian jelas menunjukkan bahawa kebanyakan pelajar tahu dan peka tentang konsep pembelajaran PdPDT dan menerima bentuk pembelajaran sebegini. Pelajar juga mengetahui kebaikan atau manfaat yang diperolehi daripada proses pembelajaran ini berbanding kaedah pembelajaran secara konvensional. Walau bagaimanapun pemilikan komputer berinternet menjadi penghalang kepada usaha murni ini kerana rata-rata pelajar mengatakan mereka tidak mempunyai komputer dan internet. Sungguhpun terdapat segenlinter pelajar kurang mahir menggunakan teknik PdPDT, usaha dan minat yang ditunjukkan untuk mempelajari kaedah tersebut amat membanggakan.

Rumusan yang boleh dibuat dari segi penerimaan pula majoriti pelajar melalui proses PdPDT ketika musim pandemik yang sedang melanda di negara kita. Pelajar bersetuju dengan pendapat PdPDT mendatangkan banyak manfaat atau faedah. Usaha ditunjukkan oleh pelajar untuk mengaplikasikan kaedah ini membuktikan keseluruhannya pelajar menerima pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran dalam talian dengan baik.

Faktor- faktor yang mempengaruhi pelajar dalam menggunakan PdPDT pula ialah faktor sikap pelajar itu sendiri. Rata-rata pelajar berminat, ingin mencuba dan selesa dengan kaedah pembelajaran sebegini. Faktor galakan dari rakan sebaya, pensyarah dan pihak pengurusan turut mempengaruhi pelajar untuk menggunakan proses pembelajaran sebegini. Faedah yang diperolehi dari PdPDT turut mempengaruhi pelajar untuk menggunakan kaedah tersebut. Pelajar berpendapat PdPDT ternyata dapat menjimatkan masa, kos dan memudahkan aktiviti pembelajaran mereka. Faktor terakhir yang mempengaruhi pelajar ialah kemudahan infrastruktur di mana pelajar bersetuju bahawa bahan-bahan pembelajaran mudah diakses serta memberangsangkan pelajar untuk terus meneroka pengetahuan. Kesimpulannya PdPDT mengikut persepsi pelajar adalah lebih mudah, menarik dan memotivasi pelajar berbanding kaedah konvensional *talk dan chalk*.

Secara keseluruhannya dapatan kajian yang diperolehi telah menunjukkan impak yang sangat memuaskan dalam perkembangan ilmu pendidikan teknologi kini. Ini adalah kerana, pendekatan pendidikan dalam talian memperhalusi aspek komitmen pelajar berbanding pendekatan tradisional yang berorintasikan pensyarah. Oleh yang demikian, pendekatan ini membantu menyakinkan pelajar untuk melontarkan idea serta pendapat dan seterusnya penglibatan pelajar secara aktif di dalam kelas walaupun secara maya. Maka dengan itu,

pendekatan PdPDT telah memberikan banyak kelebihan kepada pelajar dan pensyarah dan seterusnya memberikan kesan positif dalam prestasi keseluruhan proses pembelajaran.

## **RUJUKAN**

- Muhammad Rafie Bin Hamzah (2017). Kesiediaan Pelajar Terhadap E-Pembelajaran: Kajian Terhadap Pelajar Jabatan Perdagangan, Politeknik Muadzam Shah, Pahang. National Innovation and Invention Competition through Exhibition (ICompEx'17).
- Fazlina Binti. Abd Rahiman & Aniza Suriati Binti Abdul Shukor. (2017). Hubungan Minat Dan Sikap Terhadap Pencapaian Pelajar Dalam Kursus DPA3043. National Innovation and Invention Competition through Exhibition (ICompEx'17).
- Nurul Nadirah bt Mohd Kasim, Fariza Khalid (2016) "Kesesuaian Pembelajaran Teradun Dari Sudut Pandangan Pelajar Pascasiswazah" *International Conference On Education For Sustainable Regional Development 2016*.  
<http://icerd2016.conference.upi.edu/wp-content/uploads/sites/13/2016/10/93>.
- Sarimah, Ibrahim (2015). Motivasi pelajar dalam pembelajaran Bahasa Melayu menggunakan teknologi multimedia pada abad ke-21 (Doctoral dissertation, Universiti Malaysia Sarawak,(UNIMAS)).
- Salha Mohamed Hussain. (2014). Keberkesanan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan motivasi pelajar dalam pembelajaran bahasa melayu. *Proceeding of the Global Summit on Education, GSE 2014* (e-ISBN 978-967-11768-5-6),4-5 March 2014, Kuala Lumpur, Malaysia
- Mohammad Yazdi & Dosen Jurusan Matematika. (2012). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek* Vol. 2, No. 1.

# Animasi Sebagai Medium Dakwah Kanak-kanak

Razlan Burhaumudin<sup>1</sup>, Rasma Suzieyantee Binti Ismail<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Unit Multimedia Kreatif Animasi,  
Kolej Komuniti Kepala Batas  
[razlann@yahoo.com](mailto:razlann@yahoo.com)

<sup>2</sup>Jabatan Rekabentuk Dan Komunikasi Visual,  
Politeknik METrO Tasek Gelugor  
[rasma@pmtg.edu.my](mailto:rasma@pmtg.edu.my)

## ABSTRAK

Animasi merupakan media hiburan kepada kanak-kanak khususnya. Mereka adalah golongan yang paling terkesan dengan keadaan ini disebabkan sifat kanak-kanak yang mudah terpengaruh dengan apa yang dilihat, terutamanya apabila melihat cerita animasi. Medium animasi dilihat sebagai yang terbaik dalam memberi impak yang besar terhadap pembangunan sahsiah dalam menerapkan nilai budaya yang selaras dengan syariah Islam. Namun di Malaysia, perkembangan animasi islamik agak perlahan. Perlu lebih banyak animasi bercorak Islam yang mewarnai dunia hiburan kanak-kanak supaya mereka terdidik dengan ajaran Islam. Dominasi animasi perlu diperbanyakkan dengan yang melibatkan pelbagai pihak sebagai peneraju, pembikin dan penyampai yang berkualiti dan mempunyai rasa tanggungjawab terhadap dakwah untuk menambat hati kanak-kanak. Itulah elemen yang perlu disuntik dalam kerangka pembangunan jiwa ummah. Dari sini, akan lahir produk yang berpengetahuan dan pengajaran Islam untuk dihidangkan kepada masyarakat. Apabila animasi islamik ini mula dikembangkan di Malaysia, sumber pendapat negara juga meningkat dengan penghasilan produk buatan Malaysia sekaligus dapat menghadkan kemasukan produk animasi luar dari berleluasa sehingga mempengaruhi minda dan sahsiah negatif yang bertentangan dengan nilai dan budaya masyarakat Malaysia. Antara yang mendapat perhatian adalah kandungan bersifat khidmat masyarakat, nasihat dan dakwah. Kemunculan watak-watak seperti Upin dan Ipin, Ejen Ali, Boboiboy, Didi dan kawan-kawan, Omar dan Hana serta pelbagai lagi karektor lain di alam maya telah memberikan impak yang sangat besar dalam penyebaran dakwah. Karektor ini di lihat sangat dekat dengan jiwa dan zaman kanak-kanak dan secara tidak lansung mesej yang di sampaikan sangat memberi kesan dan impak kepada kanak-kanak di Malaysia. Rata-rata mereka sangat tertarik dengan karektor ini dan senantiasa ingin menjadi seperti karektor yang mereka sukai. Kini ianya bukan lagi sekadar medium hiburan untuk kanak-kanak tetapi dapat juga di gunakan untuk menyampaikan dakwah kepada mereka. Capaian untuk kandungan-kandungan berunsur dakwah ini bukan hanya dapat di lihat di stesen Tv sahaja, tetapi kini ianya meluas ke platform media sosial dan halaman web. Kewujudan pelbagai medium dan saluran ini membuatkan mesej dan pesanan nasihat dapat di sampaikan dengan mudah, cepat dan dengan kos yang rendah.

**Kata Kunci** : Animasi, Islamik, Dakwah, Kanak-kanak.

## 1.0 Pengenalan

Hati tersentuh menonton iklan doa berbuka puasa di TV9 pada bulan Ramadhan tahun lepas. Tertarik dengan karektor kanak-kanak yang menadah tangan berdo'a dihadapan juadah berbuka yang sederhana. Terbit diminda, mengapa tidak bercambah animasi islamik sebegini di Malaysia?

Pertama kali menjejak kaki ke negara Indonesia pada tahun 2014, membuka peluang menonton rancangan televisyen ketika bersantai di hotel. Kagum, pelbagai iklan dan siri cerita animasi ditayangkan di sana. Terbit di minda, mengapa tidak bercambah animasi islamik sebegini di Malaysia?

Dengan adanya jalur lebar yang merentas sempadan dunia, siri-siri animasi islamik seluruh dunia dapat ditonton di *Youtube*. Rupanya, pelbagai siri dan cerita animasi islamik bertebaran di ruang maya. Ada cerita bersiri, cerita teladan Nabi-Nabi Dan Rasul-Rasul dan sebagainya. Walaupun rendah kualiti terbitan audio, video dan karektor animasinya yang kurang menarik, namun penghasilannya cukup menunjukkan usaha dakwah sejajar dengan kepesatan teknologi. Terbit di minda, mengapa tidak bercambah animasi islamik sebegini di Malaysia?



Gambar 1: Beberapa paparan skrin iklan berbuka puasa Upin & Ipin, oleh Telekom Malaysia.

## 2.0 Sejarah Animasi di Malaysia

Bermula dari siri animasi Sang Kancil dan Buaya yang disiarkan di RTM sekitar tahun 1980-an, Malaysia telah bermula dengan baik. Hassan Abu Mutalib dikenali juga sebagai Bapa



Animasi Negara merupakan animator Sang Kancil dan Buaya telah memelopori dunia animasi Malaysia dipermulaan cerita.

Kemudian, animasi mula berkembang secara komersil sekitar tahun 1990-an dengan munculnya siri animasi Usop Sontorian (siri animasi pertama di Malaysia) pada tahun 1995 dan filem animasi Silat Lagenda (filem animasi pertama di Malaysia) pada tahun 1998. Semenjak penerbitan siri animasi Usop Sontorian pada tahun 1995, sektor animasi semakin berkembang dengan munculnya banyak siri televisyen, filem dan telefilem yang berkaitan dengan animasi.

*Saladin* ialah sebuah projek animasi yang diilhamkan daripada riwayat [Salah Al-Din Yusuf Ibni Ayub](#), wira Islam yang menyatukan para Muslimin menghadapi [Perang Salib](#) pada abad ke-12. Siri ini diterbitkan oleh [Perbadanan Pembangunan Multimedia](#) (MDeC), [Malaysia](#) bersama [Al Jazeera Children's Channel](#) (JCC). Adaptasi kisah Saladin yang asalnya dirancang sebagai [filem cetera](#) ini, sebaliknya dijadikan siri animasi TV sepanjang 13 episod. Penerbitan bermula pada bulan Mei 2004 dan sebuah treler enam minit pernah dipratayangkan ketika sambutan ulang tahun ke-10 [Koridor Raya Multimedia](#) pada bulan April 2005. Dua episod rintis (*pilot*) disiarkan di [Astro Ria](#) sebagai prelu pada September 2007. Setakat ini, *Saladin* diterbitkan selama satu musim 13 episod, dan disiarkan di Al Jazeera Children's Channel untuk penonton [Timur Tengah](#) mulai 17 September 2010, akhirnya disiarkan di [TV1](#) di Malaysia mulai 20 November 2010.



Gambar 2 : Poster animasi islamik Saladin

### 3.0 Perkembangan Perlahan Animasi Islamik di Malaysia

Animasi Islamik di Malaysia berkembang agak perlahan. Beberapa faktor dilihat sebagai penyumbang kepada momentum ini. Kurang promosi menyebabkan kurang permintaan dan kurang popular. Promosi bermusim seperti iklan sempena bulan Ramadhan dan Hari Raya Aidilfitri amat sinonim di Malaysia. Di samping itu, kurangnya pertandingan animasi islamik turut menjatuhkan populariti animasi islamik. Lambakan kemasukan animasi luar yang bukan islamik juga merupakan penyumbang terbesar kepada perkembangan animasi islamik di

Malaysia. Perhatian kepada pasaran luar dan kepelbagaian produk sampingan seperti cenderahati, alat tulis dan sebagainya. Ini lebih mudah, import sahaja produk luar dan nikmati keuntungan mudah. Tidakkah kita sedar, kita import bersama budaya luar?

#### **4.0 Kepentingan Perkembangan Animasi Islamik di Malaysia**

Industri animasi memerlukan lebih banyak animasi bercorak Islam yang mewarnai dunia hiburan kanak-kanak supaya mereka terdidik dengan ajaran Islam yang sebenar dengan cara lebih menarik. Beberapa faktor perlu diberi perhatian bagi memastikan animasi islamik di Malaysia dapat di perembangkan.

##### **1. Menarik, comel dan kreatif**

Ciri-ciri tersebut biasa dikaitan dengan animasi. Animasi bukan setakat hiburan, tetapi juga satu platform media untuk menyampaikan mesej dan dakwah. Animasi dapat mendidik pelbagai golongan secara santai. Mesej ilmiah dapat disampaikan kepada pelbagai golongan, tidak kira tua atau muda. Kanak-kanak juga merupakan satu kelompok yang tidak boleh dipencilkan dalam arena dakwah. Ini kerana generasi muda yang telah terdidik dengan acuan yang betul mampu memberi corak yang positif terhadap pembangunan negara. Justeru, pembangunan negara yang mampan perlu bermula dengan pembangunan jiwa ummah yang mantap. Lantas, sebagai langkah perintisnya, didikan melalui unsur yang digemari oleh golongan sasaran adalah yang terbaik seperti animasi. Animasi islamik telahpun menjadi fenomena dalam negara kita tetapi animasi Islamik tersebut tidak mungkin tercapai sasaran dakwahnya jika tidak ke persada yang lebih global.

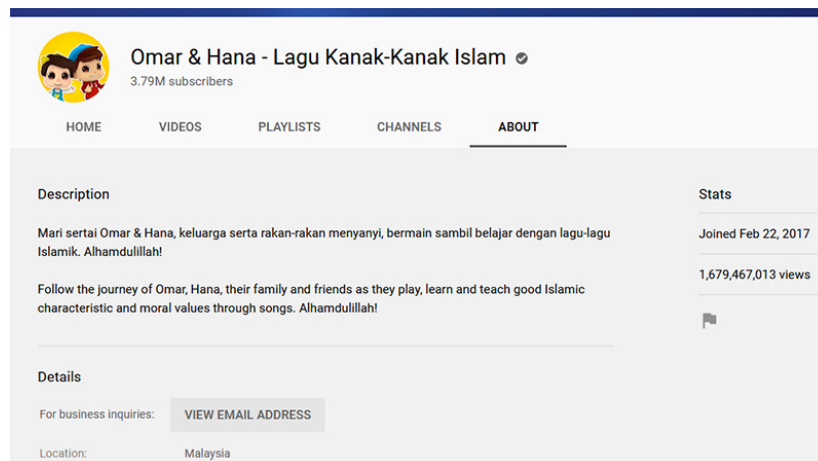
##### **2. Dakwah melalui animasi**

Di samping itu, negara kita masih kekurangan dan memerlukan lebih banyak animasi islamik dalam mewarnai dunia hiburan kanak-kanak agar mereka terdidik dengan ajaran Islam yang sebenarnya. Bukan setakat kualiti maklumat yang disalurkan dalam animasi tersebut dipentingkan malah ia merupakan satu cabang dakwah yang berkesan untuk menambat hati golongan muda dan kanak-kanak. Secara tuntasnya, itulah elemen yang

mampu disuntik dalam kerangka pembangunan jiwa ummah bagi golongan teknodaei yang mencari- cari peluang dan ruang yang mudah untuk mendekati masyarakat.

### 3. Media Sosial

Kini animasi berunsur dakwah banyak di paparkan melalui media yang mudah di capai oleh pengguna. Antaranya adalah melalui halaman web “Youtube”. Pelbagai saluran berunsur islamik dan dakwah mulai wujud melalui saluran Youtube. Antaranya adalah Saluran Omar dan Hana. Saluran ini mula bertapak di Youtube bermula dari 2017 dan kini ianya telah mempunyai seramai lebih dari 3.5juta langganan dan lebih dari 1.5billion tontonan. Ini menunjukkan permintaan kandungan berunsur islamik dan nasihat semakin mendapat tempat di hati pengguna terutamanya di Malaysia.



Gambar 3 : Restoran Upin & Ipin dan Barangan Upin & Ipin

### 4. Membuka peluang pekerjaan

Perkembangan animasi islamik juga dapat menambah peluang pekerjaan. Peluang pekerjaan tidak tertumpu hanya pada kakitangan produksi animasi. Sesuatu animasi yang hebat boleh menjadi jenama yang hebat. Apabila animasi bertukar menjadi satu jenama, peluang pekerjaan dapat diwujudkan pada pelbagai industri lain. Sebagai contoh, apabila sesuatu animasi menjadi jenama popular, ia boleh menghasilkan pelbagai produk sampingan dalam pelbagai bentuk dan jenis produk seperti permainan, alat tulis, pakaian dan sebagainya. Jenama boleh juga dikembangkan menjadi filem, siri baru, restoran, taman tema dan macam-macam lagi. Ini semua akan membina lebih banyak peluang pekerjaan untuk industri animasi dan juga industri lain. Contoh yang boleh dilihat adalah

animasi Upin dan Ipin di mana terdapat pelbagai barangan permainan, alat tulis malahan restoran dicipta menggunakan jenama animasi tersebut



Gambar 4 : Restoran Upin & Ipin dan Barangan Upin & Ipin

## 5. Produk buatan Malaysia

Pengurangan barangan import dan penggalakkan pembelian barangan jenama tempatan. Jika dilihat di Indonesia, penghasilan animasi islamik bagaikan cendawan tumbuh. Walaupun animasi berkenaan berkualiti rendah, namun mesej dan jalan cerita sangat baik. Tidak salah rasanya, kita di Malaysia mula mempopularkan animasi islamik, setelah melihat kepada permulaan yang baik terutama siaran dan iklan animasi yang ditayangkan di televisyen menerima sambutan yang memberangsangkan.

### 5.0 Kesimpulan

Kesedaran perlu wujud terhadap kepentingan ilmu agama dan berkreaitif dalam penyampaian dakwah. Islam sangat memerlukan animator. Ini kerana, apabila kita memulakan satu usaha yang baik dalam bidang animasi, maka ganjaran dari Allah itu besar, termasuklah penghasilan filem animasi yang membantu usaha dakwah. Teknologi sentiasa berkembang dan harus difikirkan bagaimana untuk mengembangkan kesedaran masyarakat dalam mensinergikan animasi dengan pembangunan insan. Realiti hari ini dapat dilihat terpisahnya golongan agama

dan professional. Kemajuan dalam animasi dianggap gagal sekiranya tidak menghubungkan manusia dengan Allah. Oleh itu, manfaat daripada perkembangan teknologi perlu digunakan dalam usaha mendekati masyarakat masa kini yang mana hasil akhirnya adalah pembangunan jiwa.

## **Rujukan**

### **Book :**

Hassan Abdul Muthalib. (2007). From mousedeer to mouse: Malaysian animation at the crossroads. *Inter-Asia Cultural Studies*. Vol.8 Issue 2 (Jun) : 288-297. doi: 10.1080/14649370701238755; (AN 25227988)

Wyatt, A. (2010). *The Complete Digital Animation Course: The Principles, Practice and Techniques of Successful Digital Animation* . London: Thames & Hudson Ltd.

### **Jurnal :**

Norsaliza Mohd Shuhaini, Mohd Rosli Saludin, Azhar Hj. Wahid, (2017), Keupayaan Pengurusan Intelektualisme Kanak-Kanak Dalam Kekuasaan Animasi Upin Dan Ipin, *Jurnal Peradaban Melayu* Jilid 12. ISSN 1675-4271 (71-87)

Nor Raudah Hj Siren, Munirah Ab Razak, (2019), Nilai Dalam Budaya Melayu-Islam Melalui Filem Animasi Upin Dan Ipin.

### **Website:**

albawaba.com. (2007). Al Jazeera children's channel solidifies strategic collaboration with MDeC to co-produce the world's first 3D animation 'Saladin TV Series'. Al Bawaba, terbitan 3 Disember 2007. Diambil dari ABI/INFORM Trade & Industry. <https://www.albawaba.com/news/al-jazeera-children%E2%80%99s-channel-solidifies-strategic-collaboration-mdec-co-produce-world%E2%80%99s-first->

bharian, (2015). Animasi Bercorak Islam Tambat Generasi Muda, terbitan 18 Disember 2015 di ambil dari <https://www.bharian.com.my/kolumnis/2015/12/106093/animasi-bercorak-islam-tambat-hati-generasi-muda>

## **Amalan Pemakanan Pelajar Kolej Komuniti Kepala Batas**

Norziana bt Abdul Malim

Zirawina binti Zakaria

### **Pengenalan**

Sumber utama makanan dan minuman manusia adalah dari haiwan, tumbuh-tumbuhan, bahan semulajadi, bahan kimia dan mikro-organisma yang mana ada di antaranya yang dihalalkan kepada umat Islam dan ada yang diharamkan. Makanan-makanan ini biasanya boleh dicerna dan mengandungi karbohidrat, air, protein atau lemak yang mengandungi nutrient.

Perbezaan budaya menghasilkan makanan menu dan cara masakan yang pelbagai. Masyarakat Melayu, Cina dan India mempunyai makanan tradisional mereka sendiri. Contohnya masyarakat Melayu biasanya menghasilkan makanan tradisionalnya berasaskan rempah ratus, santan, lengkuas, serai dan tidak ketinggalan juga perasa seperti budu dan belacan.

Berbeza pula dengan masyarakat cina yang mana kebanyakkan masakan berasaskan gandum seperti mee dan pau. Dalam kebanyakan hidangan Cina, makanan disediakan dalam kepingan kecil sedia untuk diambil terus lalu dimakan. Mereka juga gemar dengan makanan berunsurkan soya (tahu, taucu, kicap soya) cendawan, biji-bijian dan lain-lain. Bahan-bahan ini akan diolah bersama rempah seperti biji ketumbar, kayu manis, jintan dan sebagainya.

Walaubagaimanapun, kepentingan makanan yang sihat tidak diketepikan. Makanan yang sihat terdiri dari makanan yang berkhasiat dan seimbang. Pemakanan seimbang merupakan makanan yang harus dimakan untuk memastikan tubuh badan seseorang berfungsi dengan normal. Makanan seimbang seharusnya memberikan kita tenaga. Makanan yang seimbang juga dapat mengelakkan kita dari sebarang penyakit. Amalan pemakanan sihat adalah satu faktor yang penting ke arah kesihatan sekeluarga dan seharusnya dipupuk dari rumah. Selain daripada menyelerakan dan mampu dibeli, makanan yang dikongsi bersama sekeluarga mestilah berkhasiat dan sihat. Makanan seimbang seharusnya memberi :

- i. Tenaga makanan yang mencukupi
- ii. Karbohidrat, protein dan lemak secara optimum.

- iii. Kandungan fiber yang mencukupi
- iv. Kandungan bahan galian, vitamin dan asid lemak.

Pemakanan yang seimbang ialah pemakanan yang mengikut piramid makanan yang telah ditetapkan. Panduan piramid pemakanan adalah merupakan satu saranan pengambilan pemakanan yang sempurna dan harus menjadi ikutan dalam pengambilan makanan harian. Pengambilan makanan yang mengikut kuantiti dan pada kelas makanan yang tertentu akan menjamin kesempurnaan dan keseimbangan diet harian. Dengan pengambilan makanan yang sistematik dan seimbang mengikut piramid makanan akan menghindari dari pelbagai penyakit akibat dari diet yang salah dan akan menjamin kesihatan yang optima.

### Pemilihan Makanan Di Kalangan Pelajar

Pemilihan makanan yang biasa menjadi pilihan pelajar adalah makanan yang murah tanpa memikirkan tentang keseimbangan makanan. Pemilihan ini juga kadang kala tidak juga dipengaruhi oleh budaya kerana penyedia makanan biasanya menyediakan makanan yang boleh dinikmati oleh semua golongan pelajar.

Seperti yang diketahui sememangnya pelajar akan memilih makanan yang murah dan mampu dibeli pada setiap kali waktu rehat mereka dan dapat dilihat makanan-makanan yang murah ini biasanya adalah makanan yang di proses dan bukan dari sumber makanan yang segar.

Contohnya di dalam daging burger juga ada lemak tepu (*saturated fat*) yang mana lemak tersebut boleh mendatangkan masalah jantung. Apabila daging burger dimasak, terdapat minyak jernih yang keluar dari daging tersebut, ia minyak yang cair tetapi apabila minyak tersebut ditinggalkan semalaman di dalam kualiti, anda akan terkejut mendapati minyak tersebut telah berubah bentuk kepada krim pekat berwarna putih dan sifatnya seperti marjerin padahal ia bukanlah marjerin. Tidak ada marjerin yang digunakan semasa memasak daging ini.

Tetapi ia tetap menjadi pilihan pelajar kerana kos yang murah di mana anggaran harga sebiji daging burger mentah adalah diantara RM0.30 hingga



Rajah 1 : Piramid Makanan

RM0.40. Setelah ia dimasak dengan bahan-bahan lain, penyedia makanan mungkin akan mengenakan caj sebanyak RM0.80 hingga RM1.00.

Telur pula adalah salah satu makanan yang mempunyai pelbagai fungsi. Boleh dijadikan telur dadar, telur rebus, telur mata malahan juga digunakan untuk dibuat roti, kek dan sebagainya. Malah, jika terlalu lapar, hidangan nasi panas, telur mata, kicap dan sedikit sambal belacan sudah memadai malah enak.

Sebiji telur ayam mengandungi lebih kurang 10 peratus cengkerang, 30 peratus kuning telur dan 60 peratus albumen (mengikut berat). Kandungan kimia telur ayam, telur itik dan telur puyuh tidak terlalu berbeza antara satu dengan lain, kecuali kandungan kolesterol telur itik adalah lebih tinggi sedikit iaitu lebih kurang 16.20 miligram bagi setiap gram kuning telur. Bahagian putih telur mengandungi protein albumin yang juga merupakan vitamin larut lemak. Apa yang agak unik adalah ia mengandungi sejenis lagi protein yang dipanggil avidin iaitu sejenis bahan antibiotik semula jadi yang amat berguna untuk melawan jangkitan mikro organisma yang dapat merosakkan telur tersebut. Antibiotik ini wujud bersama-sama dengan biotin dan akan musnah apabila dimasak. Kadar lemak dan kalori dalam telur adalah rendah tetapi ia kaya dengan sumber protein dan vitamin A. Bahagian kuning telur merupakan makanan yang mengandungi zat yang berbagai dan seimbang. Selain kolesterol, ia mengandungi banyak zat-zat makanan yang penting, antaranya adalah 67 miligram sulfur atau lapan peratus daripada keperluan seharian.

Pengambilan 6 butir dalam seminggu adalah had paling maksimum yang dibenarkan. Namun jumlah ini juga harus diimbangi dengan aktiviti gaya hidup yang lebih dinamik. Jika tidak, tanpa sedar tubuh akan mengalami peningkatan kolesterol dan meningkatkan risiko sakit jantung.

Akan tetapi, telur juga menjadi salah satu pilihan makanan pelajar bersama nasi kerana kosnya yang murah. Sebiji telur mentah berharga antara RM0.30 hingga RM0.45. Setelah di masak, penyedia makanan akan meletakkan harga antara RM0.50 hingga RM0.60, dan setelah ia di sediakan bersama kuah, mereka akan meletakkan harga sekitar RM0.80 hingga RM1.00.



Pelajar kurang memilih makanan yang berasaskan ayam ataupun ikan kerana kosnya sedikit mahal. Sepotong ayam misalnya, yang telah siap dimasak biasanya akan dijual dengan harga antara RM2.50 hingga RM3.00. Oleh yang demikian pelajar terpaksa menanggung kos yang sedikit tinggi sekiranya memilih ayam sebagai lauk bersama sepinggan nasi.



Rajah 2: Makanan tidak seimbang

Sayur-sayuran merupakan makanan kesihatan yang penuh khasiatnya, Sayur itu sendiri merupakan makanan kesihatan yang mempunyai khasiat yang mampu mengubati dan mencegah pelbagai penyakit. Sayur-sayuran ini banyak khasiatnya dari segi kandungan nutrition seperti vitamin, mineral, lemak, protein dan karbohidrat. Menurut penyelidik, sebahagian daripada sayur-sayuran dan buah-buahan ini mengandungi komponen yang boleh membantu menangani masalah kesihatan serta menyediakan hidup yang lebih sihat. Sayur-sayuran ini pula biasanya diambil dalam kuantiti yang sangat sedikit dan kadang kala ada pelajar yang langsung tidak memilih untuk mengambil sayur-sayuran di dalam menu makanan mereka.

Makanan-makanan yang kurang sihat ini sentiasa menjadi pilihan pelajar kerana harga yang murah tanpa memikirkan pemilihan makanan yang sepatutnya diambil oleh seorang pelajar bagi menjaga kesihatan diri mereka sendiri. Kesan dari pengambilan makanan yang tidak seimbang boleh mengakibatkan kurang antibodi dan mendatangkan penyakit yang tidak dikehendaki.

Kesan daripada pengambilan makanan tidak seimbang yang berlebihan menyebabkan pelajar akan berada dalam keadaan mengantuk, letih, tidak bermaya di dalam kelas, tidak dapat menumpukan perhatian kepada pelajaran dan cepat lupa. Sedangkan bagi seseorang pelajar mereka perlu sentiasa berada dalam keadaan sihat, cergas dan dapat menumpukan pelajaran dengan sepenuh perhatian. Ada juga diantara mereka yang makan berlebihan terutama makanan yang mengandungi lebih lemak yang menyebabkan kegemukan. Apabila seseorang gemuk, pelbagai penyakit boleh menyerang antaranya darah tinggi, kencing manis dan penyakit jantung.

## Pemilihan Makanan sihat

Pemakanan seimbang dapat membekalkan vitamin yang cukup kepada badan seseorang. Keperluan vitamin yang cukup ini menjadikan tubuh manusia itu lebih sihat dan cergas. Sebagai contoh, vitamin c amat diperlukan untuk kesihatan kulit. Vitamin ini sangat mustahak untuk tulang dan gigi, untuk pembuluh darah, dan penyembuhan luka. Vitamin C juga membantu dalam proses metabolisme beberapa jenis asid amino dan hormon. Keseimbangan vitamin ini turut mengandungi antioksidan, dengan membantu badan mengeluarkan kumuhan karcinogenik hasil dari proses metabolisme yang digelar sebagai radikal bebas. Antara pemakanan seimbang yang terdapat dalam piramid makanan ialah buah-buahan, sayur-sayuran dan bijirin. Oleh itu, keperluan vitamin yang cukup ini menjadikan manusia lebih sihat.

Sebagai penyedia makanan juga, seharusnya menyediakan hanya makanan-makanan yang berkhasiat. Mereka tidak sepatutnya mengambil kira keuntungan yang berlipat kali ganda tanpa memikirkan kesan dari makanan yang tidak sihat. Mereka seharusnya menyediakan pelbagai jenis makanan



Rajah 3: Makanan seimbang

dalam setiap hidangan. Mereka juga perlu mengutamakan makanan yang kaya dengan karbohidrat sebagai sumber tenaga seperti nasi, roti, mee dan ubi. Tidak ketinggalan juga makanan yang membekalkan vitamin, mineral dan serat seperti buah-buahan dan sayur-sayuran. Pemilihan buah-buahan yang segar dan berwarna serta sayur-sayuran berdaun hijau yang mengandungi banyak vitamin dan mineral adalah langkah yang bijak bagi penyedia makanan yang bertanggungjawab. Pemilihan makanan yang membekalkan protein seperti ikan, ayam, daging dan kacang juga dapat member makanan yang seimbang kepada pelajar.

Panduan berikut boleh digunakan untuk merancang hidangan harian:

## SARAPAN PAGI

- Hidangkan sarapan yang berkhasiat.
- Sebaik-baiknya mulakan dengan buah-buahan segar atau jus buah-buahan. Ini merupakan pembuka selera dan pembekal serat.
- Sajikan makanan berasaskan bijirin seperti nasi, bubur, mi, roti dan bijirin sarapan. Jika memilih roti, sebaik-baiknya pilihlah roti mil penuh. Hidangkan makanan ini dengan sedikit daging tanpa lemak, ikan atau telur. Roti boleh dimakan dengan keju rendah lemak, mentega kacang atau susu. Susuli dengan minuman yang berasaskan susu.

## MAKAN TENGAHARI

- Sediakan hidangan yang ringkas.
- Jika makan di luar, pelbagaikan pilihan anda setiap hari. Dapatkan pilihan yang lebih sihat dan berkhasiat. Pilihlah hidangan yang mengandungi makanan dari kesemua kumpulan makanan mengikut Piramid Makanan

## MAKAN MALAM

- Makan malam merupakan masa yang terbaik untuk melengkapkan pengambilan makanan dalam sehari. Contohnya, sekiranya terdapat kekurangan jenis-jenis makanan yang diambil pada siang hari, makanan tersebut boleh diambil pada waktu ini.
- Sebaik-baik sediakan dua hidangan sayur-sayuran dan salah satu daripadanya ialah sayur-sayuran berdaun hijau. Elakkan daripada makan terlalu hampir dengan waktu tidur. Makanlah sekurang-kurangnya dua jam sebelum tidur.

## SNEK

- Jika perlu makanlah dengan sedikit. Pilihlah snek yang berkhasiat dan yang kurang kandungan lemak dan gula, contohnya buah-buahan, sandwic, kacang rebus, jagung rebus dan biskut.

Pengambilan makanan seimbang ini juga dapat mengelakkan seseorang pelajar daripada dijangkiti penyakit. Dengan cara ini, seseorang itu tidak mudah dijangkiti penyakit. Penyakit seperti kencing manis dan darah tinggi dapat dielakkan. Hal ini bersesuaian dengan peribahasa mencegah lebih baik daripada mengubati.

Dengan pengambilan makanan seimbang ini, pelajar juga akan lebih fokus dan tidak mengantuk di dalam kelas. Tiada lagi gangguan kesihatan yang mengganggu pelajar. Sesungguhnya, manusia yang mengamalkan pemakanan seimbang akan sihat sepanjang hayat.

(1590 patah perkataan)

## Rujukan

Nor Hairul Palal, Rahimawati Abdul Rahim, Nor Hasnina Bahrudin. 2010. *Panduan Pemakanan Sihat*. Publishing House.

Dr. Zahara Abdul Manaf, Nur Nadia Zambri, 2011. *Lebih Baik Makan ini, Bukan Makan Itu*. Telaga Biru.

Kamus Dewan. Edisi Kedua dan Empat, Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka.

<http://www.jomdiet.com/panduan-diet-piramid-makanan-malaysia-untuk-anak-anda/>

<http://kevinzahri.com/health-fitness/10-makanan-yang-dikatakan-tidak-sihat-sebenarnya-sihat>

<http://myfoodtech.blogspot.com/p/piramid-makanan.html>

## 12 PRINSIP ASAS ANIMASI DALAM ANIMASI UPIN DAN IPIN

Azman bin Hashim

Masyanti binti Noor Rehan

Kolej Komuniti Kepala Batas

### Abstrak

Animasi berasal daripada perkataan Latin yang memberikan maksud ‘dihidupkan’ atau *bring to life*. Mengikut Kamus Dewan Bahasa dan Pustaka, animasi merujuk kepada satu perbuatan atau proses yang mana dapat menjadikan sesuatu objek atau benda itu kelihatan ‘hidup’ dan seakan ‘bernyawa’. Mengikut kepada Computer Animation Dictionary, animasi boleh didefinisikan sebagai satu proses membentuk ilusi perkataan di dalam sebuah filem atau video menerusi gabungan gambar-gambar atau pun gabungan pergerakan yang direkod daripada kerangka-kerangka imej. Animasi berasal dari dunia fotografi dan juga ilustrasi rekabentuk grafik atau komunikasi visual. Animasi juga merupakan gambar yang lahir daripada dua disiplin iaitu filem dan gambar. 12 prinsip animasi mula diperkenalkan oleh Animator Disney, Ollie Johnson dan Frank Thomas di dalam buku mereka berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation* pada tahun 1981. Aplikasi 12 prinsip berkenaan sebagai garis panduan dalam menggerakkan sesuatu karektor animasi, juga terdapat dalam pembikinan Animasi Paling Berjaya di Malaysia pada tahun 2011, iaitu Upin dan Ipin.

### Pengenalan

Upin & Ipin dan Kawan-kawan merupakan siri animasi yang menceritakan kisah sepasang kembar 5 tahun yang menjalani kehidupan mereka sehari-hari yang penuh dengan aktiviti menarik dan pengembaraan yang mendebarkan.

Upin & Ipin dan kawan-kawannya, Ehsan, merupakan ketua kelas yang sering menjadi pengadil dalam sesebuah permainan. Fizi, merupakan sepupu Ehsan yang sering menjadi mangsa keadaan; Mei Mei, kanak-kanak berbangsa Cina, comel, bersopan-santun dan sering menyuarakan pendapatnya; Mail, suka berniaga dan sering ditonjolkan sebagai mempunyai ciri-ciri ahli perniagaan yang berjaya. Mail sentiasa cuba untuk menjual apa saja yang boleh mendatangkan keuntungan dengan laungan “dua, seringgiti”; manakala Jarjit pula, kanak-kanak Sikh yang sangat periang. Walaupun sebaya, namun suara dan wajahnya kelihatan lebih matang serta Jarjit sangat gemar teka-teki dan berpantun. Tidak lupa juga; Ros, kakak mereka yang sangat garang dan Opah yang lemah-lembut dan sering menasihati mereka.

Berikut merupakan 12 prinsip animasi yang menjadi rujukan dan pandu arah kepada animator untuk menghasilkan cerita animasi yang menarik dan hidup :

- ***Squash and Stretch***
- ***Anticipation***
- ***Staging***
- ***Straight Ahead and Pose to Pose***
- ***Follow Through and Overlapping Action***
- ***Slow In and Slow Out***
- ***Archs***

- *Secondary Action*
- *Timing*
- *Exaggeration*
- *Solid Drawing*
- *Appeal*

### ***Squash and Stretch***

Squash and stretch boleh membuat benda-benda hidup atau benda mati dibuat seolah-olah hidup, menjadi lebih berekspresi dan bernyawa, bergerak dengan lebih realistik. Contoh nya, bola yang memantul selepas disepak ke gawang gol.



**Rajah 1: Bouncing Ball**

### ***Anticipation***

Anticipation adalah sebuah persiapan/awalan gerak. Membuat setiap gerakan secara berurutan sehingga dapat difahami oleh penonton. Hal ini dapat membangkitkan ketegangan atau kelucuan pada suatu aksi tertentu. Contoh penari tarian singa, membuat persiapan sebelum melompat.



**Rajah 2: Tarian Naga**

### ***Staging***

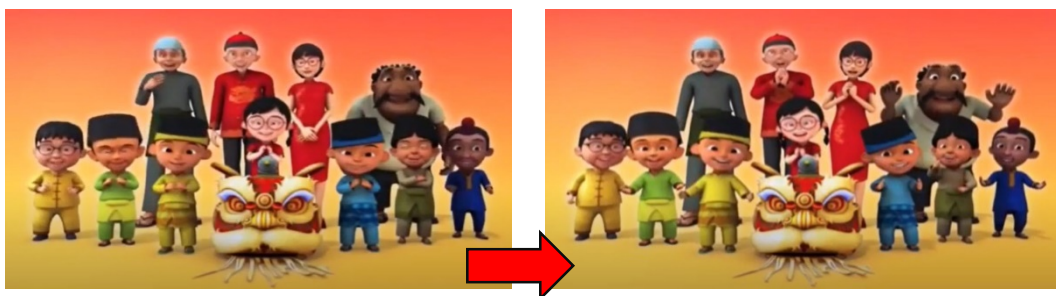
*Staging* dalam animasi meliputi bagaimana ‘lingkungan’ dibuat untuk mendukung suasana atau ‘mood’ yang ingin dicapai dalam sebahagian atau keseluruhan *scene*. Contohnya, suasana hujan yang menggambarkan rasa hati Tok Dalang.



**Rajah 3:** Tok Dalang melihat hujan turun

### ***Straight Ahead and Pose to Pose***

Animator hanya menganimasi pada keyframe-keyframe tertentu..Contoh, badan karektor tidak bergerak, tetapi anggota badan lain bergerak.



**Rajah 4:** Semua watak mengerakkan tangan sambil mengucapkan ‘Gong Xi Fa Cai’

### ***Follow Through and Overlapping Action***

Bila suatu karakter dalam sebuah scene berhenti bergerak, dia tidak akan berhenti secara tiba-tiba. Prinsip ini akan membuat animasi semakin menarik dan terlihat lebih nyata. Contohnya, rambut Kak Ros bergerak ditiup angin, walaupun badannya sudah berhenti bergerak.

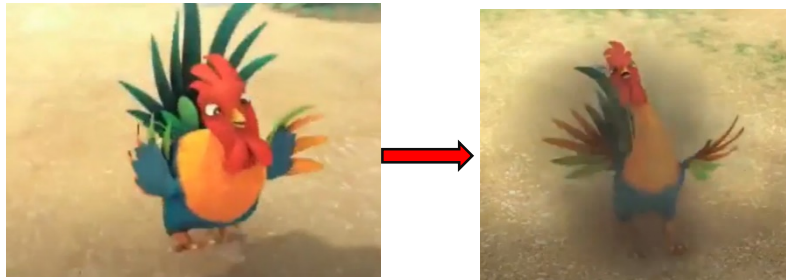


**Rajah 5:** Rambut Kak Ros bergerak ditiup angin



### ***Slow In and Slow Out***

Merupakan aturan timing dan staging dari scene ke scene. Slow in terjadi jika sebuah gerakan diawali secara perlahan kemudian menjadi laju. Slow out pula terjadi jika sebuah gerakan laju yang kemudian menjadi lambat. Contoh, Rambo berlari dan berhenti dengan tiba-tiba.



**Rajah 6:** Rambo (ayam)

### ***Archs***

Gerak lengkung adalah gerakan alami pada semua objek yang ada di bumi ini. Setiap kita bergerak pada dasarnya adalah gerakan lengkung. Gerakan akan 'smooth' dan lebih realistik. Contohnya, pergerakan tangan Kak Ros yang sedang gembira.



**Rajah 7:** Kak Ros menggerakkan tangan dalam Arch

### ***Secondary Action***

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama, dan sebagai gerakan pendukung suatu ekspresi atau aksi agar lebih realistik. Contohnya, saat Mei Mei melangkah yang diikuti oleh gerakan tangan yang melambai.

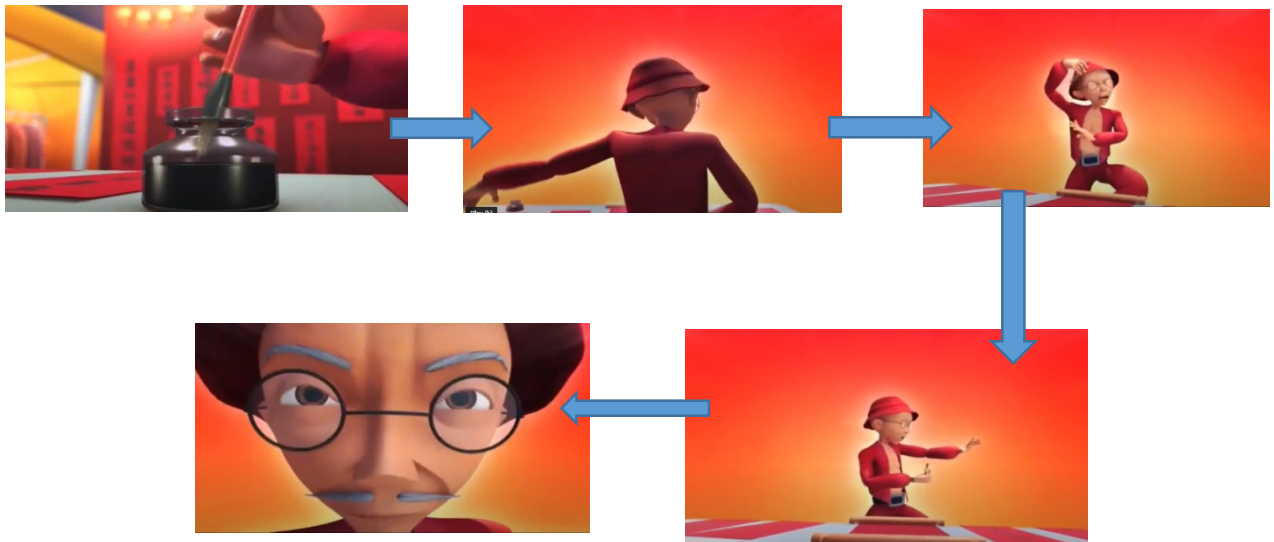


**Rajah 8:** Mei Mei



## Timing

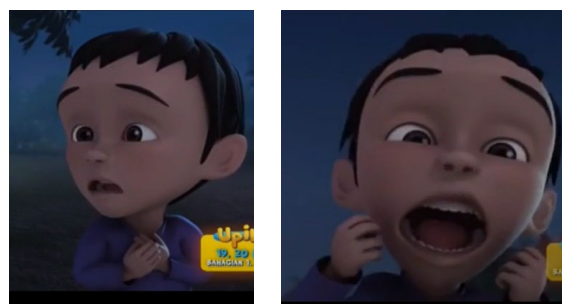
Timing adalah tentang menentukan waktu sebuah pergerakan harus dilakukan. Animator harus membuat perkiraan waktu dari sebuah adegan sehingga adegan/gerakan yang di buatnya mampu memberikan kesan yang nyata. Timing yang baik mampu memberikan emosi kepada sesuatu animasi. Contoh, pergerakan Ah Tong seiring dengan masa.



**Rajah 9:** Uncle Ah Tong menulis caligrafi tulisan Cina dengan penuh gaya dan emosi

## Exaggeration

**Exaggeration** adalah prinsip yang membuat gambar dalam suatu aksi menjadi lebih meyakinkan atau lebih terlihat lucu. *Contoh, reaksi Fizi terkejut.*



**Rajah 10:** Fizi terkejut

### ***Solid Drawing***

***Solid Drawing*** adalah kemampuan menggambar yang baik dan benar. Dalam membuat komposisi gambar secara baik dan realistik. Animator perlu memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan dan sebagainya. Contoh, bayangan Upin dan Ipin yang kelihatan sama dengan tubuh badan badan.



**Rajah 11:** Bayang-bayang pada Upin & Ipin

### ***Appeal***

***Appeal*** berkaitan dengan keseluruhan gaya, rupa dan visual dalam animasi. Sesuatu yang menjadi daya penarik atau 'trademark' karektor. Contoh, Upin, berbaju kuning dengan gaya rambut sehelai manakala dan Ipin berbaju biru dengan kepala yang botak.



**Rajah 12:** Imej yang digunakan untuk poster dan lain-lain

### **Kesimpulan**

**12 prinsip animasi banyak membantu animator dalam menghasilkan animasi yang baik, menarik dan hidup. Imej memaparkan watak dengan jelas dan menyampaikan ekspresi dengan nyata. Tanpa garis panduan prinsip-prinsip animasi tersebut, penonton mungkin tidak dapat menikmati animasi yang menarik dan lucu.**

## Rujukan

Ani Nursalikhah (2018). Kartun 2D tak akan hilang. Dicapai

dari <https://republika.co.id/berita/pheb3g366/punya-penikmat-tersendiri-kartun-2d-tak-akan-hilang>

DeFar (2019). Pengertian Animasi 2d. Dicapai

dari <https://qomaruna.com/pengertian-animasi-2d/>

prataMMa11 (2017). 12 prinsip animasi. Dicapai

dari <https://www.slideshare.net/prataMMa11/12-prinsip-animasi>

[Frank Thomas](#) and [Ollie Johnston](#), (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. United States: Abbeville Press.

Gilbert, W. (2014). *Simplified Drawing for Planning Animation*. Anamie Entertainment Ltd.

## KAREKTOR KARTUN BERIDENTITI MALAYSIA

Sahirda Binti Ithnain  
Kolej Komuniti Segamat  
[sahirda@kkseg.edu.my](mailto:sahirda@kkseg.edu.my)

### Abstrak

Dewasa ini perkembangan kartun Malaysia lebih banyak dipengaruhi oleh unsur luar dan memberi kesan kepada identiti karektor negara ini. Pengaruh luar ini dapat dilihat terutama di bahagian struktur wajah karektor yang melibatkan bentuk mata dan dagu. Pendedahan dan pengetahuan di peringkat awal kepada pelajar perlu diberikan supaya karektor yang dihasilkan menepati ciri-ciri karektor kartun beridentitikan Malaysia. Untuk menangani keadaan ini agar tidak berterusan, semua pihak perlu berganding bahu mencari jalan yang terbaik untuk meningkatkan mutu dan mengekalkan identiti karektor kartun Malaysia agar ada nilai tersendiri. Kajian berkaitan teknik dan cara membangunkan karektor kartun beridentitikan Malaysia perlu dilakukan supaya identiti karektor kartun Malaysia dapat ditonjolkan terutama dari aspek struktur wajah. Diharapkan penulisan ini menjadi pencetus semangat untuk kita terus berusaha mencari identiti karektor kartun Malaysia yang seharusnya diangkat setanding dengan kartun-kartun luar Negara.

**Kata kunci :** Karektor kartun, pengaruh luar, identiti Malaysia.

### Pendahuluan

Perkembangan kartun berubah mengikut arus zaman seiring dengan pembangunan teknologi yang semakin pesat. "Bak cendawan tumbuh selepas hujan", filem – filem animasi dan cerita pendek kartun berunsur humor memiliki unsur-unsur sindiran atau kritikan merupakan satu medium penyampaian berkesan. Mesej disampaikan adalah simbolik kepada keadaan sesuatu organisasi, budaya, masyarakat, bangsa, agama dan negara yang merangkumi aspek politik, ekonomi dan sosial. Penemuan gambar kartun pada dinding-dinding gua dan jambangan bunga pada zaman Mesir Kuno serta Yunani Kuno merupakan bukti arkeologi tentang kewujudan awal karektor kartun ini. Justeru, perkembangan cerita dan karektor kartun ini merupakan satu media yang menyumbang kepada perkembangan budaya dan sosial sesuatu masyarakat dan bangsa di dunia.

Pada zaman Renaissance abad ke 16, Michaelangelo menggunakan kartun dalam mengerjakan karya fresco tentang kisah penciptaan manusia yang dapat dilihat di Kapel Sistina. Bapa kartun moden adalah seniman yang berasal dari Perancis iaitu Honore Daumier (1830-1870). Beliau telah melukis karektor kartun para pemimpin Perancis untuk majalah Perancis, bahkan pernah dipenjara pada tahun 1832 kerana melukis kartun karikatur Raja Louis Philippe. Di Tanah Melayu, lukisan kartun telah bermula sejak dari zaman prasejarah. Lukisan pada dinding Gua Tambun di Ipoh, Perak merupakan bukti sejarah kewujudan dan pemulaan bagi perkembangan seni lukis kartun di tanah air kita. Sejak sebelum merdeka, kartun memainkan peranan yang sangat penting di dalam masyarakat Melayu dan Malaysia amnya. Kartun mempunyai peranan yang sangat besar di dalam industri akhbar ketika zaman pemerintahan British dan era penaklukan Jepun yang cukup signifikan ketika awal kemerdekaan. Kartun menjadi sebuah medium untuk meniup semangat menuntut

kemerdekaan dan mempengaruhi rakyat membenci penjajah juga mengajak masyarakat bersama-sama membina negara baru yang bebas, maju dan makmur.

### **Pengaruh Identiti Kartun Luar**

Pengertian pengaruh menurut kamus Dewan Bahasa dan Pustaka adalah kuasa yang terbit daripada orang atau benda keatas orang lain atau kekuatan batin yang meninggalkan kesan kepada orang lain. Manakala pengertian menurut kamus besar bahasa Indonesia (2001:849) iaitu “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang”. Menurut Badudu dan Zain (2001:1003) pula mendefinisikan pengaruh sebagai “daya yang menyebabkan sesuatu terjadi dan sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain serta tunduk atau mengikuti kerana kuasa dan kekuatan orang lain.

Pengertian identiti menurut kamus Dewan Bahasa dan Pustaka adalah sifat-sifat atau ciri-ciri dan sebagainya yang terdapat pada seseorang atau sesuatu yang sebagai suatu keseluruhan memperkenalkannya juga mengasingkannya daripada yang lain. Perkataan identiti lahir dari perkataan Perancis iaitu *'identité'* dan perkataan Latin *'essentits'* yang bererti keadaan dan sifat serta *'identidem'* yang membawa makna sesuatu yang berlaku berulang kali dan tidak mudah berubah-ubah.

Kartun berasal dari bahasa Inggeris *'cartoon'* atau dalam bahasa Italia *'cartone'* yang memberi maksud kertas tebal. Sejak sebelum merdeka, kartun memainkan peranan yang sangat penting di dalam masyarakat Melayu dan Malaysia amnya. Ianya mempunyai peranan yang sangat besar di dalam industri akhbar ketika zaman pemerintahan British, era penaklukan Jepun dan cukup signifikan ketika awal

kemerdekaan. Kartun menjadi sebuah medium untuk meniup semangat menuntut kemerdekaan dan mempengaruhi rakyat membenci penjajah juga mengajak masyarakat bersama-sama membina negara baru yang bebas, maju dan makmur.

Kartun juga menjadi media yang memotivasikan orang Melayu untuk bersatu padu, bekerjasama dalam segala bidang yang dilakukan dan menjadi pengantar kepada rakyat untuk mengetahui perkembangan yang berlaku di dalam dan di luar negara. Ia juga melambangkan jati diri, watak, kecenderungan, semangat, realiti hidup, tabiat dan kegigihan orang Melayu ketika itu melalui lakaran dan gambaran yang ditunjukkan. Walaupun mempunyai unsur kecindan media hiburan kepada pembaca dan dalam masa yang tertentu sebagai instrumen kritik dalam bidang politik, sosial dan ekonomi negara dengan unsur humor yang cukup memberi kesan. Selain itu, kartun diterapkan dalam dunia pendidikan dan dijadikan sebagai alat bantu mengajar serta pembelajaran yang banyak memberi kesan kepada pelajar-pelajar dari semua lapisan umur.

Menurut Abu Bakar Abdullah atau dikenali sebagai kartunis dalam melukis kartun dan komik (2006), Kartun adalah lukisan mengenai kehidupan yang dilebih-lebihkan ataupun dikurang-kurangkan dengan cara tersendiri bagi mencapai cerita dan maksud yang ditetapkan. Kartun lebih kurang sama dengan komik kerana ia adalah gabungan antara seni penulisan dan seni visual (lukisan) bagi menghasilkan cerita. Kartun juga bolehlah dikatakan sebagai alat bagi menterjemah maksud daripada politik, ekonomi, sosio budaya dan sebagainya. Ia akan disampaikan dalam bentuk humor, seram, sedih dan pelbagai cara lagi. Nyata bahawa kartun merupakan sebuah medium komunikasi yang berkesan dalam menyampaikan mesej, ideologi atau maksud tertentu kepada khalayak.

Kini, perkembangan kartun Malaysia lebih banyak dipengaruhi oleh unsur luar dan memberi kesan kepada identiti karektor kartun di negara ini. Kemasukan majalah-majalah kartun negara-negara asia dan barat banyak mempengaruhi minda masyarakat Malaysia khususnya pelajar-pelajar dalam penghasilan karektor kartun mereka. Nilai jati diri dalam jiwa pelajar tentang identiti Malaysia terjejas. Mereka seharusnya mengekalkan identiti atau menonjolkan sesuatu yang bernilai untuk diperlihatkan ke mata dunia. Sebagai contoh mencipta cerita kartun atau filem animasi tentang sejarah Melayu bagi memartabatkan identiti budaya, bangsa dan negara. Negara-negara seperti Hong Kong dan Manga dari Jepun banyak mempengaruhi industri kartun tanahair. Tiada keyakinan dan kurang kemahiran menjadi punca utama pelajar-pelajar atau pengkarya tidak mampu mencipta karektor kartun mereka sendiri. Malah kepakaran dan teknologi ditahap sederhana juga menjadi penghalang untuk mereka mencipta cerita-cerita kartun berkonsepkan identiti Malaysia. Keadaan ini berlaku bukan sahaja dalam industri kartun Malaysia, tetapi juga ianya berlaku di intitusi-institusi pendidikan yang menawarkan bidang rekabentuk karektor kartun atau animasi. Sememangnya tidak dinafikan bahawa tahap kualiti sesebuah karektor kartun yang dihasilkan dipengaruhi oleh kemahiran dan idea seseorang pelukis kartun.

Seperti juga yang berlaku kepada pelajar-pelajar Sijil Animasi 2D di Kolej Komuniti Segamat, kebanyakan mereka lebih terpengaruh dengan lukisan karektor kartun luar seperti Manga terutamanya di bahagian mata dan bentuk muka seperti dagu karektor. Mata sengaja dibesarkan dan bahagian dagu ditajamkan bagi mendapatkan hasil yang comel. Sedangkan apabila diteliti karektor kartun yang beridentiti Malaysia lebih mengutamakan mata yang sederhana sahaja kebesarannya dan bentuk dagu yang agak bulat atau melengkung. Ianya telah dibuktikan melalui



pemerhatian yang dilakukan melalui ujian melukis karektor kartun kepada pelajar-pelajar tersebut. Secara kasar dilihat kebanyakan pelajar masih menerapkan ciri-ciri karektor kartun *anime* Manga dalam karektor kartun mereka tidak kira melalui kaedah manual atau digital. Fenomena ini berlaku adalah disebabkan kurangnya pendedahan dan bahan rujukan berkaitan kaedah penghasilan karektor kartun bercirikan identiti Malaysia. Kebanyakan rujukan yang ada banyak berkaitan tentang karektor kartun *anime*. Pelajar hanya mampu melukis tanpa mengkaji dan mendalami teknik dan kaedah sepatutnya. Sehubungan itu, tiada satu panduan khusus yang boleh dijadikan garis panduan dan rujukan kepada pelajar dalam menghasilkan karektor yang beridentitikan Malaysia khususnya dalam penghasilan struktur wajah karektor. Oleh itu, pelajar bebas mereka bentuk wajah karektor berdasarkan apa yang mereka selalu lihat dan gemari terutama pada bentuk mata dan bentuk muka.

Menurut Abdullah Jones (2014), kartun dahulu dari segi teknikal lebih beridentiti budaya tempatan dan *stroke* yang dipersembahkan mempunyai jati diri berbanding hari ini yang dipengaruhi *anime*. Menurut Mat Tapau (2013), rata-rata pelukis muda hari ini lebih terpengaruh dengan gaya lukisan Manga, Marvel dan Hong Kong dan ini memperlihatkan hilangnya identiti mereka.

### **Peranan Pendidik Dan Industri Kartun Malaysia**

Pengaruh luar yang semakin menular dalam pemikiran pelajar-pelajar hari ini seharusnya dipandang serius kerana boleh mempengaruhi identiti karektor kartun di Malaysia. Sehubungan dengan itu, kajian perlu dibuat untuk mengetahui punca-punca yang menyebabkan pelajar-pelajar lebih terpengaruh dengan karektor luar. Peranan dan tanggungjawab pelajar itu sendiri serta tenaga pengajar perlu diberi penekanan agar pengaruh itu tidak terus menular di dalam jiwa pelajar-pelajar.

Jika kita mendalami proses penerbitan kebiasaannya melalui beberapa proses iaitu fasa pra-produksi , fasa produksi dan fasa post-produksi. Ketiga fasa ini perlu ada pada mana-mana produksi tidak kira bidang animasi, bidang lakonan, bidang pengiklanan dan sebagainya . Ianya bagi memastikan produksi yang dirancang dapat dihasilkan dengan lebih sistematik dan terancang. Dalam hal ini, aspek yang perlu diberi penekanan adalah pada bahagian pra-produksi iaitu yang melibatkan proses membangunkan karektor. Pembangunan karektor merupakan bahagian kedua terpenting selepas jalan cerita. Ini kerana karektor yang dihasilkan secara menarik dan bertepatan dengan jalan cerita mampu memberi kesan kepada audian atau penonton.

Pembangunan karektor kartun biasanya akan bermula dari penghasilan struktur wajah karektor kartun manusia yang melibatkan bentuk mata, bentuk dagu karektor dan sebagainya. Bahagian wajah atau rupa karektor merupakan bahagian yang paling utama dalam penciptaan sesebuah karektor kartun kerana pada wajah tergambaranya emosi, *mood* dan ekspresi sesuatu watak yang ingin disampaikan serta menggambarkan identiti karektor kartun tersebut. Bahagian wajah ini akan menjadi tumpuan atau tarikan utama kepada audian. Pada struktur wajah, mata memainkan peranan penting dalam menggambarkan ekspresi perasaan. Mata antara bahagian yang sangat penting pada bahagian wajah. Oleh itu, tinjauan secara khusus perlu diberi perhatian dalam proses penghasilan karektor kartun beridentiti Malaysia terutama pada bahagian struktur wajah karektor. Dengan cara ini sedikit sebanyak membantu pelajar-pelajar lebih terpandu dalam penghasilan karektor kartun beridentitikan Malaysia.

Tambahan lagi, pihak-pihak berkepakaran terutama pelukis-pelukis karektor kartun Malaysia perlu menghasilkan satu buku panduan beserta *template* yang boleh

dijadikan rujukan kepada pelajar dalam menghasilkan karektor kartun beridentitikan Malaysia terutama pada bahagian struktur wajah karektor iaitu bahagian mata dan dagu karektor. Pelajar akan lebih terpandu dan memahami ciri-ciri karektor kartun beridentiti Malaysia.

Tanggungjawab dan peranan semua pihak amat penting dalam usaha memperjuangkan karektor beridentitikan Malaysia kerana ini melihat kepada dunia kartun Malaysia hari ini banyak dipengaruhi oleh unsur karektor kartun luar terutama pada struktur wajah karektor. Dengan ini wajarlah usaha seumpama ini perlu dilakukan bagi memberi pendedahan dan pengetahuan di peringkat awal kepada pelajar-pelajar sebelum mereka berjinak-jinak dalam dunia kartun dan ianya boleh digunakan sebagai bahan bantu mengajar kepada pendidik khususnya yang mengajar subjek lukisan karektor kartun. Ini juga sebagai usaha untuk melahirkan pelajar-pelajar yang boleh menghasilkan karektor kartun beridentitikan Malaysia terutama pada struktur wajah. Selain itu, pelajar-pelajar boleh mendalami proses penghasilan karektor kartun beridentiti Malaysia di samping menjadi panduan dan sumber rujukan serta bahan bantu mengajar kepada pendidik agar objektif pengajaran dapat dicapai.

### **Sudut Pandangan Dan Kajian Lepas**

Secara umumnya, penulisan berkenaan dengan karektor kartun beridentiti Malaysia masih belum berkembang lagi. Namun, terdapat pelbagai usaha dilakukan bagi memastikan masyarakat terus mengenali identiti Malaysia menerusi penulisan-penulisan buku, jurnal, majalah mahupun artikel akhbar. Malahan terdapat usaha pengumpulan bahan budaya benda (*material culture*) seperti yang dilakukan oleh pihak muzium dan perpustakaan dengan kerjasama Badan Kebudayaan dan Kesenian (Siti Zainol Ismail 2006). Kebanyakan kajian lebih tertumpu kepada peranan

karektor kartun dalam kehidupan seharian manusia tidak kira bidang ekonomi, sosial dan politik. Terdapat juga kajian yang dibuat terhadap pengaruh karektor kartun, tetapi ianya lebih tertumpu kepada pengaruh terhadap perilaku dan pengaruh kepada sistem pendidikan.

Pada tahun 2005, oleh Juhanita Jiman bertajuk *The Importance of Natural Resource and Their Influences in Establishing a Colour Pallet and Teksture Database for Malaysian Animation*. Kajian beliau memberi tumpuan kepada segmen warna yang sesuai bagi menggambarkan tiga kaum terbesar di Malaysia berlatarbelakangkan budaya dan adat. Daripada hasil kajiannya ia boleh menjadi sumber rujukan para pelukis kartun tempatan bagi menggambarkan identiti sesuatu bangsa di Malaysia. Malah kajian ini juga boleh dirujuk bagi tujuan melihat sebagai penentu kepada bentuk karektor kartun Malaysia.

Menurut Dhevi Enlivena IRM (2013), dalam jurnal beliau bertajuk *Gaya Manga Dalam Komik Garubayana Karya Is Yuniarto*, menyatakan gaya manga merupakan sebuah fenomena dalam dunia komik yang tetap perlu diapresiasi dan dikaji, khususnya bagi para pengamat yang hanya melihat dari bentuk luarnya sahaja, seperti mata lebar dan rambut lancip.

Menurut Shanika Abdul Latib (2009), dalam penulisan beliau dalam akhbar kosmo yang bertajuk *Gayour Kartunis Rock* menyatakan , banyak aspek yang perlu diambil kira sebelum sesuatu karektor kartun itu diwujudkan. Antaranya seorang kartunis itu perlu membuat banyak kajian contohnya untuk melukis aksi bermain gitar, drum serta alat muzik mereka perlu ada rujukan agar gambar yang dilukis tepat. Menurutnya Gayour, bukan mudah untuk bertapak dalam bidang pengkaryaan kartun sementelah dirinya yang sebelum ini tidak mempunyai pengetahuan asas melukis,

tidak mengenali jenis pen dan kertas. Namun dengan minat melukis dalam diri mampu memberi ruang untuk mencari ilmu. Tambahan lagi, karektor yang berkonsep *rock*, berambut panjang serta elemen motosikal dan gitar elektrik yang diketengahkan bertujuan supaya masyarakat mengetahui bahawa golongan *rock* juga mampu menyuarakan isu tentang apa sahaja termasuklah bidang muzik, politik, kasih sayang, persahabatan malah tentang dunia.

Menurut Norizal (2009), menyatakan sebagai pelukis kartun banyak cabaran yang perlu dihadapi terutama dalam mencipta karektor yang bersesuaian berpandukan perwatakan seperti yang dikehendaki penulis atau tukang cerita. Pelukis perlu membayangkan gaya berjalan, ekspresi muka, cara duduk, cara bercakap dan setiap gerak-geri dan perlakuan yang diperlukan oleh karektor yang ditulis supaya gaya dan cara percakapan karektor itu dapat disampaikan dengan baik melalui pergerakan lukisan.

Menurut Mohd Foad Hassan (2014), kartunis dahulu mempunyai asas lukisan yang baik untuk menghasilkan kartun-kartun dari segi penyusunan yang kemas, garisan yang padu, penggunaan ruang yang terperinci dan gaya lukisan yang tersendiri biarpun pelukis itu tidak mendapat pendidikan yang formal dalam seni visual. Dari segi idea dan cerita juga menurutnya cerita dahulu boleh diterima semua peringkat umur, namun kartun zaman ini cerita seperti *bubble gum*, manis tetapi tidak berkhasiat.

Menurut Hashim Man atau Ubi (2014), karya kartunis dulu dan kini jauh berbeza dari segi nilai artistik, tema, mesej mahupun penceritaannya. Kartunis dahulu mempunyai gaya, *stroke* dan idea yang tersendiri biarpun tidak mengenali siapa kartunis tersebut. Idea dan tema yang dipersembahkan mesra khalayak meskipun sinis

jenaknya namun memberi kesan seperti contoh Mishar dengan Asmaradana dan Don dengan Pendekar Mata Tiga. Menurutnya lagi, kartunis era kini dianggap mempunyai krisis identiti yang banyak dipengaruhi oleh pengaruh Jepun seperti Manga.

Menurut Abdullah Jones (2014), kartun dahulu dari segi teknikal lebih beridentiti budaya tempatan dan *stroke* yang dipersembahkan mempunyai jati diri berbanding hari ini yang dipengaruhi anime. Menurut Mat Tapau (2013) rata-rata pelukis muda hari ini lebih terpengaruh dengan gaya lukisan Manga, Marvel dan Hong Kong dan ini memperlihatkan hilangnya identiti mereka..

Tiada rujukan daripada mana-mana sumber mengenai sejarah, perkembangan mahupun kandungan komik Melayu dari dulu sehingga sekarang. Sehingga kini belum ada kajian yang dibuat terhadap komik di Malaysia sama ada dari segi plot penceritaan atau lakaran. Yang terbaharu terdapat satu kajian oleh Faryna Mohd Khalis, Normah Mustaffa dan Mohd. Nor Shahizan Ali (2017), tetapi lebih kepada pembentukan identiti karakter animasi di Malaysia dan Jepun. Bukan sahaja komik Melayu, malah terdapat banyak rujukan yang diperlukan pengkaji bahasa, sejarah dan budaya Melayu berada di luar negara seperti Jerman dan England.( Roslina Mamat, Normaliza Abd Rahim, Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi & Roswati Abdul Rashid, 2019: 271).

Jika Jepun boleh mempopularkan produk budaya mereka seperti manga, anime, shodo dan sebagainya sehingga mampu menyumbang kepada pendapatan tinggi negara, kenapakah kita tidak boleh mempopularkan komik, animasi dan seni khat Melayu? Kajian ini menunjukkan kita boleh mencapai apa yang telah dicapai negara Jepun jika kita konsisten dan memberi komitmen yang tinggi. Adalah menjadi

tanggungjawab setiap penyelidik untuk menyedarkan masyarakat yang terlibat dalam sesuatu bidang atau industri supaya mereka membuat yang terbaik demi diri mereka, masyarakat dan negara. ( Roslina Mamat, Normaliza Abd Rahim, Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi & Roswati Abdul Rashid, 2019: 273).

Menurut Benny Wong Tong Hou atau lebih dikenali sebagai Ben Wong dalam MyMetro 29 Mei 2015, karya awalnya dilihat lebih ke arah komik antarabangsa dengan pengaruh konsep komik Jepun, Manga iaitu wataknya ditampilkan dengan mata besar dan karakter kartun yang comel. Kini ramai yang meminati konsep Manga terutama yang mempunyai banyak aksi. Kehadiran komik Jepun sebenarnya banyak mempengaruhi penggemar komik tempatan. Namun, lama-kelamaan saya mencari sesuatu yang lebih dekat dengan budaya masyarakat negara ini.

Berdasarkan tinjauan kajian lalu dan beberapa artikel akhbar didapati, masih belum wujud sebarang kajian ilmiah secara terperinci berkenaan dengan pengaruh karektor kartun *anime* terhadap penghasilan karektor kartun khusus pada struktur wajah yang beridentitikan Malaysia di Malaysia ini. Kebanyakan kajian tertumpu kepada pengaruh emosi, perlakuan dan tabiat karektor kartun anime tersebut. Kajian terhadap karektor beridentiti Malaysia dalam karektor kartun Malaysia sangat kurang dikaji, sedangkan elemen ini merupakan faktor penting dalam memperkenalkan identiti Malaysia melalui medium kartun.

Daripada penulisan ini juga penulis merasakan perlunya satu kajian yang mendalam dilakukan bagi menambahbaik proses penghasilan karektor kartun beridentitikan Malaysia terutama pada struktur wajah karektor agar tidak terus dipengaruhi oleh unsur luar.

## **PENUTUP**

Secara umumnya, pengaruh luar dalam penghasilan karektor kartun memberi kesan besar kepada pelajar-pelajar dan masyarakat untuk mencari identiti kartun Negara ini. Selain itu, penulisan berkenaan dengan karektor kartun beridentitikan Malaysia juga masih ditahap yang rendah. Oleh demikian, semua pihak wajar memainkan peranan dan berusaha mencari inisiatif bagi mengelakkan generasi baru lebih jauh terpengaruh dengan ciri-ciri kartun luar.

## **RUJUKAN**

Roslina Mamat, Normaliza Abd Rahim, Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi & Roswati

Abdul Rashi. 2019. *Perkembangan Komik dan Animasi: Satu Kajian Perbandingan antara Melayu dan Jepun*. Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication Jilid 35(2) 2019: 260-276

## **LAMAN SESAWANG**

[-http://chocokids-choco.blogspot.com/2012/05/sejarah-kartun.html](http://chocokids-choco.blogspot.com/2012/05/sejarah-kartun.html)

[-http://janithatriana.blogspot.com/2011/01/asal-usul-kartun.html](http://janithatriana.blogspot.com/2011/01/asal-usul-kartun.html)

[-http://www.artikata.com/arti-333125-kartun.html](http://www.artikata.com/arti-333125-kartun.html)

[-http://apadefinisinya.blogspot.com/2010/10/kartun-dalam-pembelajaran-untuk.html](http://apadefinisinya.blogspot.com/2010/10/kartun-dalam-pembelajaran-untuk.html)

[-http://jurnalista263.wordpress.com/2008/07/27/kartun-dan-karikatur/](http://jurnalista263.wordpress.com/2008/07/27/kartun-dan-karikatur/)

[-https://mediapls2009.wordpress.com/2011/03/28/kartun/](https://mediapls2009.wordpress.com/2011/03/28/kartun/)

[-https://www.hmetro.com.my/node/54290](https://www.hmetro.com.my/node/54290)



[-http://www.themalaysianinsider.com/opinion/meor-yusof-aziddin/article/mishar-bakat-dan-perkembangan-seni-kartun-di-malaysia-bahagian-2#sthash.V8goISGL.dpbs](http://www.themalaysianinsider.com/opinion/meor-yusof-aziddin/article/mishar-bakat-dan-perkembangan-seni-kartun-di-malaysia-bahagian-2#sthash.V8goISGL.dpbs)

[-http://ad.uitm.edu.my/v2/research-a-publication/publication/491-kartun-dan-kartunis-di-malaysia.html](http://ad.uitm.edu.my/v2/research-a-publication/publication/491-kartun-dan-kartunis-di-malaysia.html)

# **KAEDAH MELUKIS MENGGUNAKAN TEKNIK GRID**

Norsharizan binti Abd Wahab  
Kolej Komuniti Segamat  
Kementerian Pengajian Tinggi

## **Abstrak**

Teknik grid merupakan salah satu kaedah melukis. Kaedah ini digunakan untuk meniru semula imej kepada lakaran baru yang lebih besar mengikut saiz hasil karya. Ia hampir dilupakan oleh generasi kini, namun masih tetap digunakan bagi golongan praktis seni atau pelukis karya yang berkaitan dengan seni lukis. Teknik grid adalah teknik melukis kaedah lama yang masih digunakan sehingga kini walaupun teknologi cuba menggantikannya dengan banyak perisian-perisian yang baru. Sungguhpun banyak inovasi terkini yang dihasilkan bagi menggantikan teknik grid ini, namun teknik ini masih terus diguna pakai oleh penggiat seni lukis tanpa mempertikaikan keberkesanannya. Teknik grid adalah teknik melukis menggunakan silangan garisan berskala yang menzahirkan kotak-kotak kecil bagi memudahkan tumpuan meniru dari gambar asal kepada lukisan yang baru. Berdasarkan kepada keunikan teknik melukis ini, kupasan tentangnya dilaksanakan bagi tujuan informasi yang lebih lanjut mengenainya.

## **1.0 Pendahuluan**

Kaedah melukis menggunakan teknik grid bukanlah kaedah yang baru. Ia merupakan teknik melukis lukisan tangan yang agak 'primitif', tetapi tetap diguna pakai sehingga dewasa ini. Di zaman teknologi ini, lukisan boleh didigitalkan dan dibesarkan dengan kaedah pembesaran menggunakan perisian-perisian yang sesuai. Namun ia tetap digunakan bagi mengekalkan keaslian seni pada karya seni lukis yang dihasilkan. Kaedah ini tetap diangkat sebagai kaedah melukis manual yang paling mudah untuk tujuan pembesaran imej bagi semua medium termasuk mural dan juga lukisan dengan layar yang besar. Sungguhpun ianya memerlukan kerja-kerja yang teliti seperti menggaris dan mengukur mengikut peraturan,

namun hasilnya tetap menjanjikan komposisi seni lukis yang terbaik. Kaedah ini memerlukan penelitian yang rapi dan tidak ada hasil karya yang terbaik bagi mereka yang tidak melaksanakan penelitian yang kompleks dalam karya mereka.

## **2.0 Apa itu grid?**

Grid adalah dua garisan bersilang yang menegak dan mengufuk. Biasanya grid digunakan di dalam peta untuk mencari koordinat sesuatu kawasan dengan kaedah yang paling cepat. Grid biasanya digunakan untuk topografi yang melibatkan penggunaan skala yang tertentu yang telah ditetapkan. Grid juga digunakan sebagai teknik melukis untuk tujuan pembesaran dan pengecilan imej yang lebih sistematik.

## **3.0 Apakah kaitan grid di dalam penghasilan sebuah lukisan?**

Grid digunakan pada peta bagi pencarian lokasi yang cepat dan tepat. Dengan menggunakan koordinat pada grid, fokus pencarian akan lebih mudah. Kaedah yang sama digunakan di dalam menghasilkan sebuah lukisan, tetapi teknik grid yang digunakan dalam asas melukis, membantu pengelihatan seorang pelukis dengan memberi penumpuan imej yang dilihat pada skop yang lebih kecil. Penumpuan yang dimaksudkan bertujuan untuk meniru kembali satu koordinat kepada koordinat yang lain secara berperingkat mengikut tahap pemerhatian pelukis secara tidak langsung.

## **4.0 Melukis menggunakan teknik grid.**

Melukis menggunakan teknik grid ialah kaedah melukis menggunakan garisan-garisan mengufuk dan menegak yang diukur pada jarak yang sama. Garis tersebut disilangkan menjadi satu jaringan yang sama besar bagi memudahkan gambar dilukis dari satu petak kepada satu petak yang lain. Teknik ini bertujuan agar gambar yang cuba dihasilkan tidak lari dari skala yang normal.

## **5.0 Tujuan teknik grid.**

Berpandu daripada satu kordinat kepada kordinat yang lain, teknik grid dapat membantu mereka yang baru belajar melukis untuk melukis dengan sempurna. Ada beberapa tujuan penggunaan grid yang dapat membantu dan memberi manfaat kepada pelukis. Ia bersesuaian dengan keadaan dan aktiviti semasa. Antaranya ialah:-

- a) Membesar dan Mengecilkan saiz gambar.
- b) Mendapatkan skala lukisan yang lebih tepat.
- c) Menumpukan objek yang hendak dilukis dengan lebih fokus.
- d) Membantu pelukis yang sibuk dengan aktiviti semasa.
- e) Membantu mereka yang baru mencuba melukis untuk melukis dengan lebih sempurna.

Teknik grid digunakan sebagai kaedah melukis bagi memberi ruang penumpuan kepada objek yang hendak dilukis dengan lebih fokus merujuk pada satu kotak, kepada kotak yang lain mengikut kordinat.

### **a) Membesar dan mengecilkan saiz gambar.**

Teknik grid memberi peluang kepada seseorang yang minat melukis membesarkan satu karya yang kecil, kepada skala karya yang lebih besar. Grid membantu proses membesar dan mengecilkan saiz gambar yang hendak dilukis dengan skala ukuran. Skala ukuran hendaklah dibesarkan pada kertas lukisan untuk tujuan pembesaran. Manakala jika sebaliknya ukuran hendaklah dikecilkan untuk tujuan mengecilkan saiz. Besar atau kecil gambar yang hendak dilukis adalah bergantung pada jarak skala satu garisan ke garisan yang berikutnya.

### **b) Mendapatkan skala lukisan yang lebih tepat.**

Teknik grid akan memudahkan kita untuk mendapatkan saiz yang betul. Skala hasil karya tidak banyak berbeza dari bentuk gambar yang asal kerana dibantu oleh koordinat yang

dibina. Satu ketika dahulu kaedah grid digunakan untuk lukisan mural dan juga lukisan untuk skala yang amat besar. Sungguhpun kini, kita telah dilengkapkan dengan peralatan komputer dan kaedah printing yang lebih canggih. Kaedah grid masih digunakan bagi pereka bentuk grafik, untuk skala lukisan manual yang di luar jangka.

**c) Menumpukan objek yang hendak dilukis dengan lebih fokus.**

Oleh kerana grid akan memisahkan satu gambar menjadi beberapa bahagian yang kecil, penumpuan pada bahagian yang kecil dapat membantu pelukis melukis dengan lebih fokus. Dengan menumpukan perhatian dari satu kotak kepada kotak yang lain dengan teliti; tumpuan pemerhatian lakaran, warna dan juga kesan cahaya pada gambar asal, dapat dihadap dengan lebih terperinci dari segi garisan, hue warna dan juga kesan pencahayaan.

**d) Membantu pelukis yang sibuk dengan aktiviti semasa.**

Pelukis yang gemar melukis, tetapi sangat sibuk dengan aktiviti semasa, boleh menggunakan teknik grid ini. Kaedah ini dapat membatu pelukis menumpukan perhatian lakaran dari satu kotak kepada kotak yang lain dalam masa yang berbeza. Jika dibandingkan dengan melukis secara langsung, ia memerlukan tumpuan pengelihatan dan fikiran secara menyeluruh dalam satu masa. Untuk memberi tumpuan yang lebih pada lukisan yang besar pada satu masa, ia mengambil masa yang agak panjang.

Dengan melukis menggunakan teknik grid, hanya penumpuan pada koordinat atau kotak kecil yang hendak dilukis sahaja perlu dilaksanakan. Tumpuan pada koordiant yang lain boleh dilaksanakan pada masa yang seterusnya. Dengan ini, kerja melakar imej dapat dibahagi-bahagikan mengikut kesesuaian masa bersama aktiviti yang lain.

Pelukis boleh memulakan lukisan mereka mengikut grid yang mereka lukis, berhenti mengikut kelapangan masa mereka, dan seterusnya meneruskan lukisan mereka pada bila-bila masa. Proses ini dilaksanakan sehingga lukisan mereka siap.

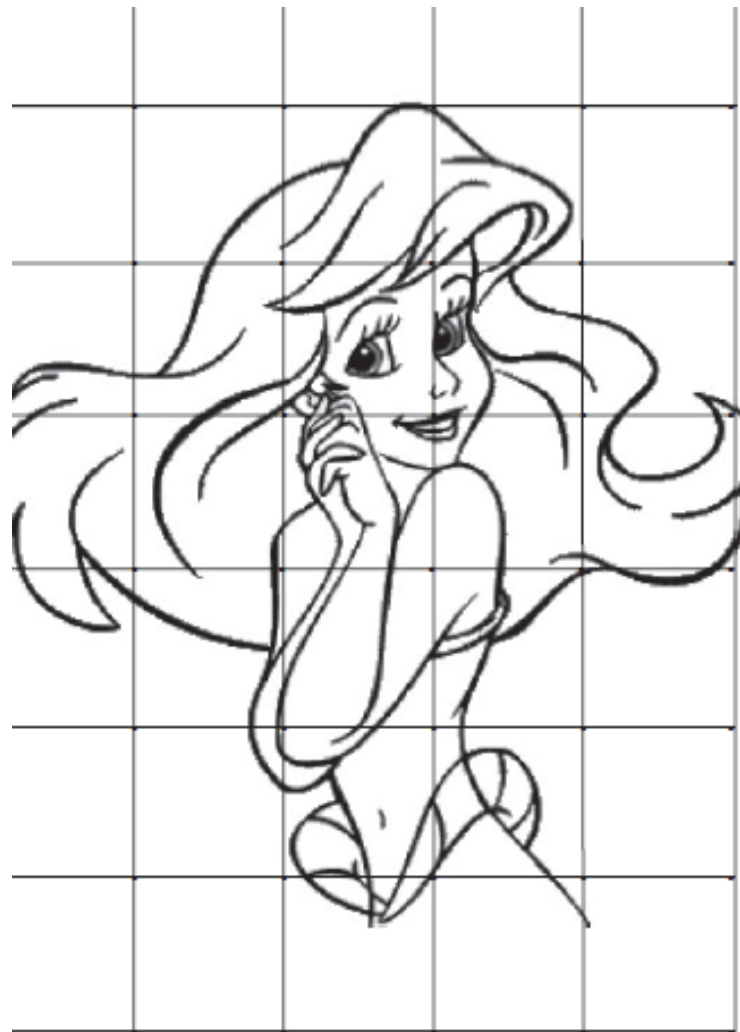
**e) Membantu mereka yang baru mencuba melukis, untuk melukis dengan sempurna.**

Bagi mereka yang masih baru dan ingin berjinak-jinak dengan aktiviti melukis, penggunaan grid dapat membantu mereka meniru gambar yang hendak dilukis dengan lebih sistematik mengikut turutan silangan garisan grid yang dibuat. Lukisan dapat ditumpukan kerana grid membantu mengecilkan skala ruang melukis yang besar kepada ruangan kotak-kotak yang lebih kecil.

## 6.0 Kaedah melukis menggunakan teknik grid

### Langkah demi langkah

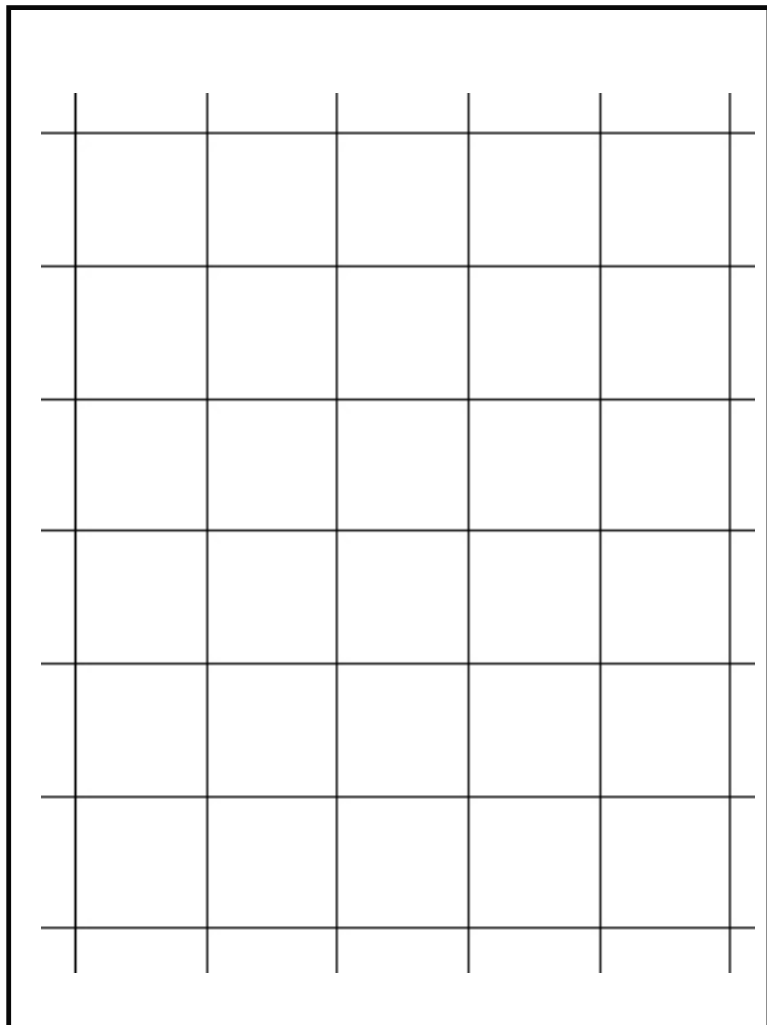
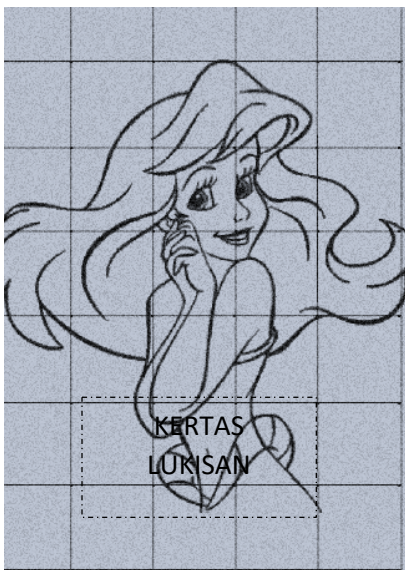
Langkah awal yang kita perlu lakukan adalah melukiskan garisan selari secara melintang dan menegak pada gambar seperti **Gambarajah 1**.



**Gambarajah 1:** Lukis garisan selari melintang dan menegak hingga terhasil kotak-kotak koordinat.

Pastikan garisan tersebut adalah lurus dan selari, serta dengan jarak ukuran yang sama. Langkah yang seterusnya adalah dengan membuat garisan yang sama pada kertas lukisan pula. Garisan yang dibuat haruslah lebih besar daripada garisan imej gambar yang ditiru (bagi tujuan pembesaran).

Perkara yang harus dilakukan ialah dengan cara menggunakan skala yang lebih besar pada kertas lukisan. Jika garisan pada imej gambar mempunyai 5 petak dengan skala 1 sentimeter, cuba dapatkan kiraan untuk meletakkan garisan sebanyak 5 petak dengan skala yang lebih besar, sebagai contoh 2 sentimeter pada kertas lukisan. Ia harus bersesuaian dengan berapa besar saiz kertas lukisan anda. Sila **Rujuk Gambarajah 2.**

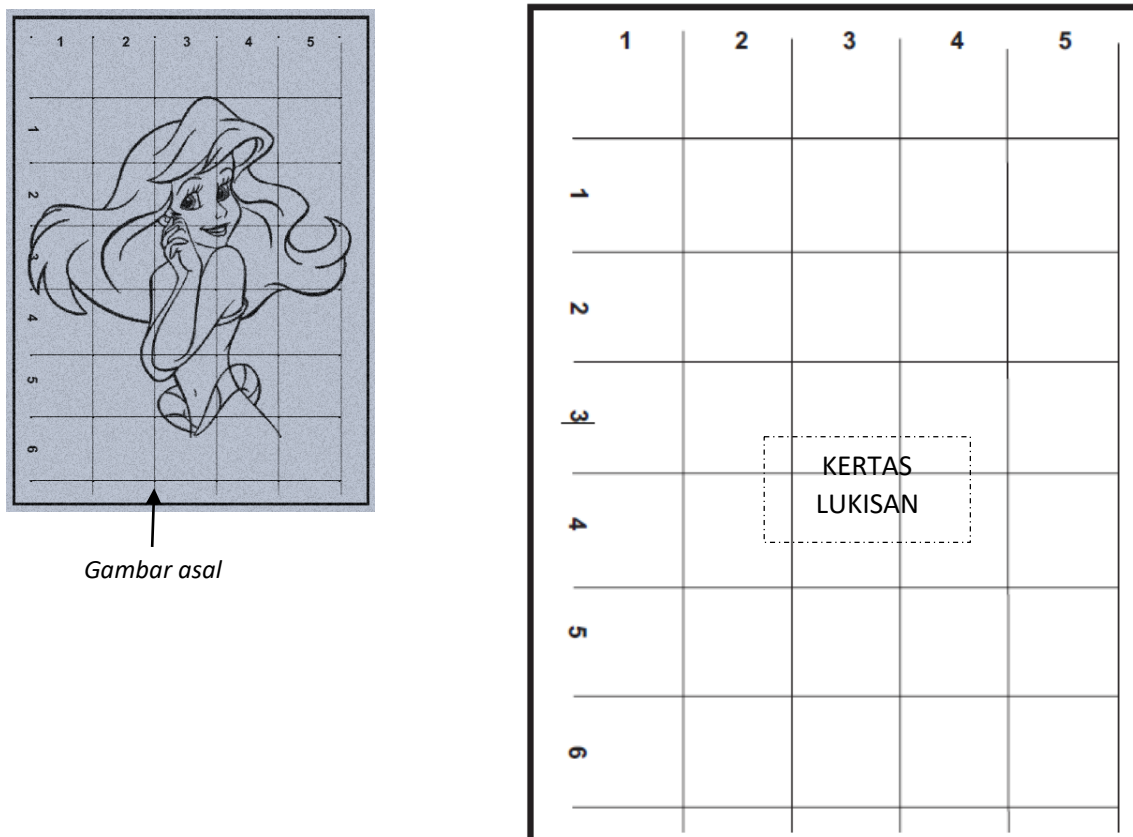


**Gambarajah 2:** Garisan selari melintang dan menegak dengan skala yang lebih besar di atas kertas lukisan dengan ukuran yang sama jarak dan bilangannya.

Elakkan daripada garisan yang tidak sekata atau saiz ukuran yang berbeza-beza di antara satu sama lain, ukuran yang berbeza akan menjadikan lukisan anda 'lari' dari skala sebenar gambar. Elakkan juga dari menghasilkan garis koordinat yang berbeza bilangannya dari gambar asal, kerana jumlah garisan yang tidak sama bilangan, mengakibatkan komposisi atau kedudukan gambar tidak seimbang. Besar kemungkinan komposisi gambar yang dilukis akan cacat.

Seterusnya letakkan nombor-nombor pada garisan yang dibina dan pada gambar yang dirujuk sebagai koordinat. Koordinat sangat penting kerana melaluinya kita akan meniru kembali objek yang kita lihat dengan lebih fokus dari satu kotak ke kotak yang lain. Sila **Rujuk**

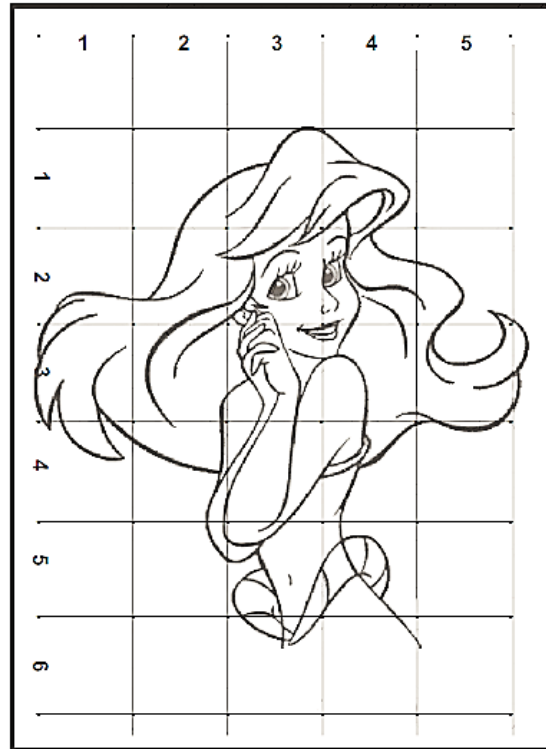
### Gambarajah 3



**Gambarajah 3:** Nombor-nombor ditulis, merujuk kepada garisan koordinat. Gambar mudah disalin dengan tumpuan fokus dari satu kotak ke satu kotak.

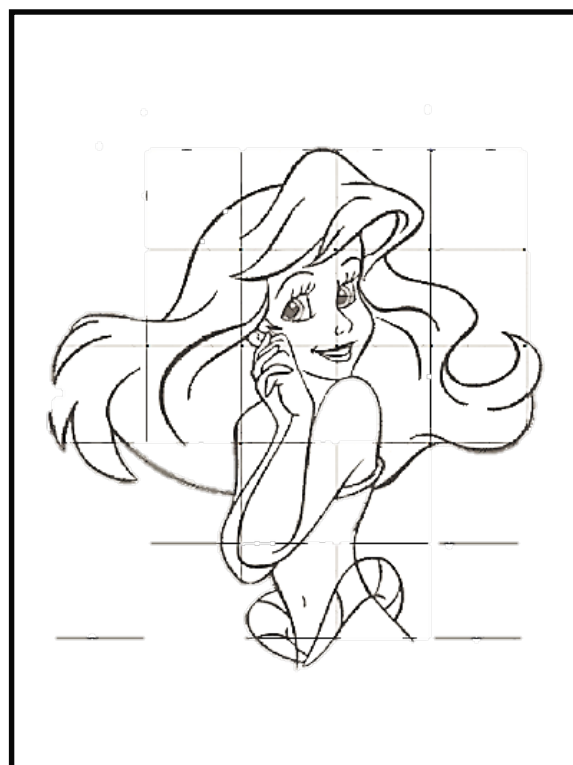


Langkah terakhir, anda boleh mula melukis 'outline 'atau melakar imej pada kertas lukisan yang telah di gariskan dengan grid seperti **gambarajah 4** di bawah.



**Gambarajah 4 :** imej yang dilakar pada kertas lukisan berpandukan garisan koordinat grid bernombor.

Selepas itu, bolehlah dipadam garisan silang grid pada kertas lukisan bagi memudahkan kerja-kerja melukis yang lebih teliti. Rujuk **gambarajah 5**.



**Gambarajah 5 :** Lakaran pada kertas lukisan berpandukan garisan koordinat. Setelah selesai, padamkan nombor grid dan garisan untuk terus melaksanakan kerja-kerja mewarna dan sebagainya.

## 7.0 Kesimpulan

Kaedah melukis menggunakan grid bukanlah kaedah yang baru. Ia merupakan kaedah melukis 'lukisan tangan' yang agak primitif, tetapi tetap diguna pakai sehingga dewasa ini. Kini lukisan boleh didigitalkan dan dibesarkan dengan kaedah pembesaran menggunakan perisian-perisian yang sesuai. Namun teknik grid ini tetap digunakan bagi mengekalkan keaslian seni dan karya seni lukis. Penggunaan grid ini memerlukan kemahiran mengukur dengan skala yang tepat, namun ia tetap memberi kepuasan kepada pelukis yang melaksanakan seni lukis dari hasil kerja tangan sendiri.

### Rujukan:

#### LAMAN SESAWANG

<http://belajarbel.blogspot.com/2019/10/cara-belajar-grid-dalam-menggambar.html>

<http://ikramazlan.blogspot.com/2012/02/how-to-draw-portrait-using-pen.html>

<https://gambarrealispencil.blogspot.com/2018/11/cara-menggambar-wajah-realis-dari-foto.html>

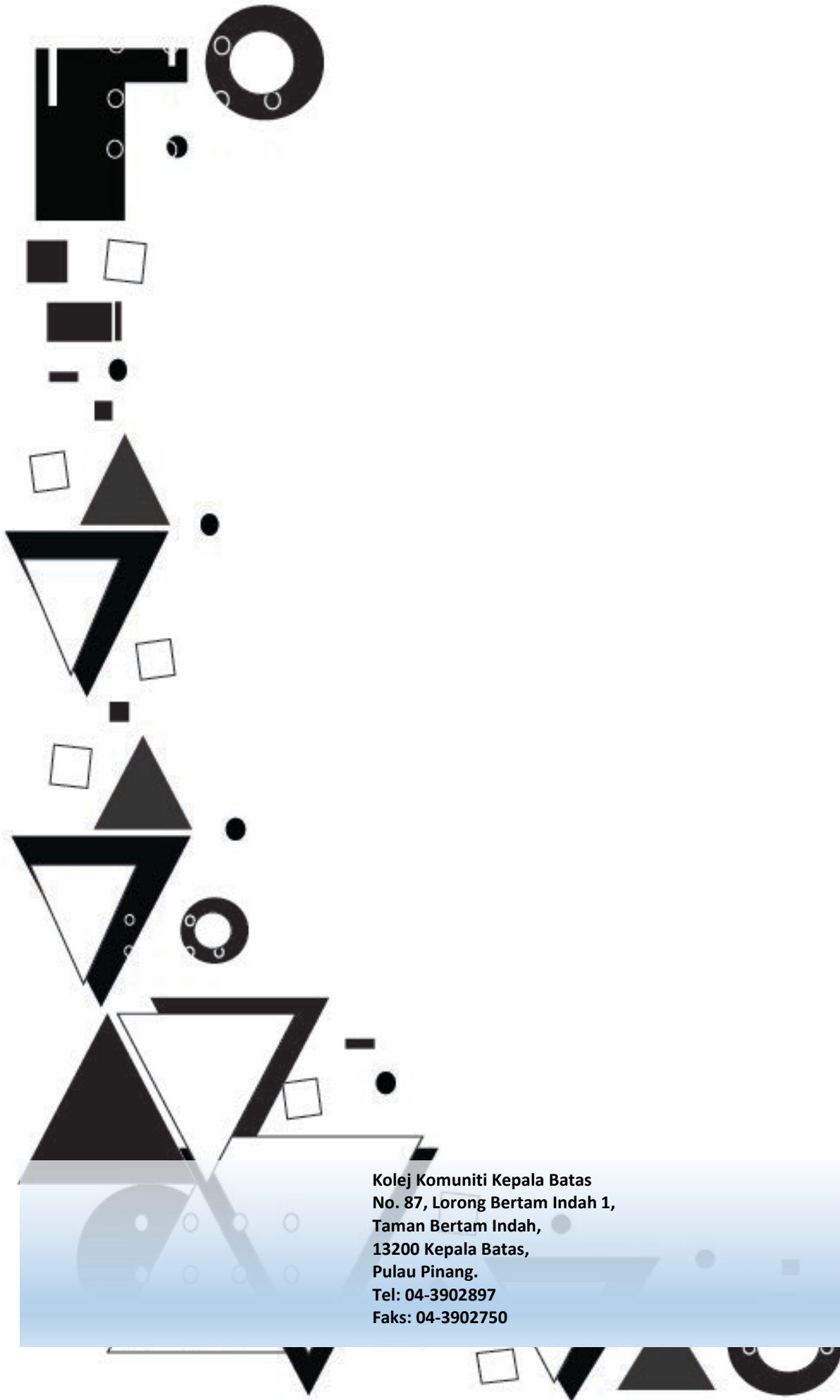
<http://karisma-seni.blogspot.com/2013/05/cara-membuat-sketsa-gambar-yang-akurat.html>

<https://febriantoedypratama.wordpress.com/2009/01/27/tutorial-3-metode-grid/>

[http://doriesarbi.blogspot.com/2013/03/cara-mudah-melukis-wajah\\_15.html](http://doriesarbi.blogspot.com/2013/03/cara-mudah-melukis-wajah_15.html)

<https://may.mainstreetartisans.com/4154327-drawing-in-cells-drawing-on-the-cells-for-children-the-development-of-logical-thinking-fine-motor-skills>

<https://ms.unansea.com/pencil-teknik-lukisan-latihan/>



**Kolej Komuniti Kepala Batas**  
**No. 87, Lorong Bertam Indah 1,**  
**Taman Bertam Indah,**  
**13200 Kepala Batas,**  
**Pulau Pinang.**  
**Tel: 04-3902897**  
**Faks: 04-3902750**