05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

PERKEMBANGAN GAYA ILUSTRASI KOMIK KONVENSIONAL DAN DIGITAL DI KALANGAN KARTUNIS MALAYSIA: KAJIAN KES UEJANG, KERANGGA DAN SARAH JANE

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

MULIYATI BINTI MAT ALIM

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2012

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

PERKEMBANGAN GAYA ILUSTRASI KOMIK KONVENSIONAL DAN DIGITAL DI KALANGAN KARTUNIS MALAYSIA: KAJIAN KES UEJANG, KERANGGA DAN SARAH JANE

MULIYATI BINTI MAT ALIM

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEHI IJAZAH SARJANA SENI KOMUNIKASI VISUAL (MOD PENYELIDIKAN)

FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2012

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

PENGAKUAN

Saya mengaku disertasi ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya saya jelaskan sumbernya.

31.08.2012

Tandatangan
MULIYATI BINTI MAT ALIM
M20091000412

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

DECLARATION

I hereby declare that the work in this dissertation is my own except for quotations and summaries which have been duly acknowledged.

31.08.2012

Signature
MULIYATI BINTI MAT ALIM
M20091000412

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

PENGHARGAAN

Syukur Alhamdulillah kepada yang Maha Esa kerana dengan izin-Nya penulisan disertasi ini telah berjaya disiapkan. Setinggi-tinggi penghargaan dan jutaan terima kasih kepada penyelia Dr. Ridzuan Bin Husin yang banyak memberi panduan dan tunjuk ajar serta nasihat. Terima kasih yang tidak terhingga ditujukan kepada Uejang, Kerangga dan juga Sarah Jane, kerana banyak membantu dan sudi meluangkan masa dalam mendapatkan maklumat dan data sepanjang proses menyiapkan penulisan ini. Segala usaha seperti mengumpulkan bahan-bahan kajian seperti komik-komik, mendapatkan data dan dokumentasi, penyelidikan telah mendapat bantuan secara langsung dan tidak daripada penyelia dan juga para pensyarah Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif yang mana telah memberikan ilmu dan tunjuk ajar di dalam kaedah penyelidikan iaitu Dr. Abdul Halim Bin Husin dan tidak dilupakan kepada Dr. Md. Nasir Ibrahim yang banyak membantu dalam penyusunan dan pembaikan semula penulisan. Penghargaan ini juga buat rakan-rakan pengajian yang banyak memberi bantuan, kerjasama, semangat serta ilmu dalam menyiapkan kajian ini. Paling tidak dilupakan, kepada Ayah dan Ibu serta suami tercinta Muhamad Safarulnizam, juga anak-anak kerana berkat kesabaran, sokongan dan dorongan serta doa yang berterusan kepada diri ini sehinggalah penulisan ini berjaya dihasilkan. Akhir kata semoga penulisan ini memberi manfaat kepada semua.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

ABSTRAK

Kajian kualitatif ini dijalankan bertujuan untuk mengkaji dan meneroka serta melihat "Perkembangan Gaya Ilustrasi Komik Konvensional dan Digital di Kalangan Kartunis Malaysia. Kajian kes: kartunis iaitu Uejang, Kerangga dan Sarah Jane". Kajian juga bertujuan untuk mengenal pasti faktor yang mempengaruhi gaya ilustrasi para kartunis yang berbeza, sebab berlakunya transformasi di dalam gaya ilustrasi serta kesan terhadap kartun ataupun komik Malaysia. Penyelidikan ini juga bertujuan untuk melihat dan menganalisis proses penghasilan komik. Metodologi kajian dimulakan dengan satu kajian keperluan yang telah dijalankan ke atas empat puluh tujuh orang pelajar kolej dalam mendapatkan kesahan dari sudut pengetahuan mengenai kartunis di Malaysia dan gaya dalam ilustrasi komik. Soal selidik dan temu bual dijalankan untuk meneroka kefahaman dan sejauh mana pengetahuan mereka. Kaedah pengumpulan data lain ialah temu bual bersama kartunis, dokumen, rakaman visual dan juga penilaian pakar. Analisis data dijalankan semasa dan selepas data dikumpulkan. Temu bual dipindahkan ke dalam bentuk transkrip sebelum dikategorikan mengikut tema. Analisis dokumen pula dilakukan pada koleksi ilustrasi komik kartunis terpilih dan dikumpulkan daripada komik terawal sehingga yang terkini. Karya terpilih dianalisis menggunakan teori-teori serta model yang terkandung di dalam bab kedua. Hasil daripada rakaman visual disemak keperincian lakaran awal, penghasilan dan juga karya akhir. Hasil daripada dapatan kajian, didapati bahawa perkembangan gaya ilustrasi komik konvensional ke digital melalui proses transformasi yang memberi kesan terhadap kartun mahupun komik di Malaysia. Perkembangan teknologi telah memberi perubahan terhadap hasil karya komik. Setiap karya juga berbeza mengikut individu atau kartunis berdasarkan kepada faktor pengalaman estetika, latar belakang budaya, persekitaran, juga kemahiran yang dikuasai. Gaya ilustrasi komik konvensional dihasilkan dengan kaedah melukis dan mewarnai secara manual, manakala bagi ilustrasi komik digital, tablet grafik dan pen teknikal berupaya menghasilkan lukisan komik. Kajian yang dijalankan ini boleh dikembangkan atau dilanjutkan untuk mendapatkan maklumat dan dapatan yang lebih menyeluruh dengan menambahkan lagi bilangan responden sebagai informan dan gaya ilustrasi juga boleh dikaji dengan mendalam mengenai pengaruh kebudayaan luar dalam penghasilan komik.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

ABSTRACT

The qualitative study is conducted to study, explore and observe the "Development of Comic Illustration style in Conventional and Digital among Malaysian cartoonists. A study case: Uejang, Kerangga and Sarah Jane". This study also aims to identify the reasons of cartoonists use different illustration style and the causes of transformation in the illustration as well as effects towards Malaysian comic and cartoonists. A part from that, this research is done to observe and analyze the process in producing comics. The methodology of the study starts with a research needs study conducted among 47 college students in order to test and validate their knowledge about Malaysian cartoonists and the comic illustration style. Others methods conducted were questionnaires and interview to explore their understanding and knowledge in this area. Data collections were also gathered through interviews with the cartoonists, documentation, visual recording and experts view. Data analysis was conducted during and after data was collected. The interviews were transform into transcript prior to its categorization according to theme. The analysis of document were performed on the cartoonists' selected collection of comic illustration and were gathered starting from the earliest comic to the latest. An analysis on selected works were conducted using theories and models as described in second chapter. The visual recording findings were used to verify the details of initial sketches, production and final work. The findings showed that development of conventional comic illustration style to digital through transformation has impact on cartoonists and comics in Malaysia. The technological development has given a revolution to the work of comic. Each work vary according to individuals or cartoonists based on the experience of aesthetic, cultural background, environment, and skills mastered. The conventional comic illustration style were produced by drawing and manual coloring, while the graphic tablet and technical pen are capable in producing digital comic illustration. The study conducted could be expanded or extended to get more information and more comprehensive findings by increasing the number of respondents as informer while illustration style could also be examined in detail about the influence of foreign culture in the production of comics.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

KANDUNGAN

Muka surat

PENGHARGAAN iv

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

KANDUNGAN vii

SENARAI JADUAL xvii

SENARAI RAJAH xx

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan 1

1.2 Keperluan Kajian 4

1.3 Penyataan Masalah 7

1.4 Tujuan Kajian 8

1.5 Persoalan Kajian 9

1.6 Teoretis Kajian 10

1.7 Kepentingan Kajian 13

1.8 Batasan Kajian 15

1.9 Skop Kajian 15

1.10 Kesimpulan 16

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pengenalan 17

2.2 Sejarah Kartun di Malaysia 17

2.3 Visual Leksikon 22

2.3.1 Implikasi visual leksikon terhadap kajian 37

2.4 Bingkai Berulang *(loopy framing)* 38

2.4.1 Implikasi Bingkai Berulang (*Loopy Framing)* terhadap kajian 43

2.5 Seni Jujukan *(sequential art)* 44

2.5.1 Implikasi Seni Jujukan *(sequential art)* Terhadap Kajian 46

2.6 Visual Naratif 47

2.6.1 Implikasi Visual Naratif Terhadap Kajian 49

2.7 Penggayaan 50

2.7.1 Implikasi Penggayaan Terhadap Kajian 52

2.8 Pengaruh Gaya Visual 53

2.8.1 Implikasi Pengaruh Gaya Visual Terhadap Kajian 54

2.9 Kajian Lepas 55

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.9.1 Implikasi Kajian lepas Terhadap Kajian 56

2.10 Kesimpulan 57

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pengenalan 58

3.2 Metodologi Gaya Ilustrasi Komik 59

3.3 Kajian Keperluan 65

3.4 Etika Penyelidikan 66

3.5 Tata cara Pengumpulan Data 67

3.6 Tata cara Menganalisis Data 72

3.7 Kesimpulan 78

BAB 4 DAPATAN KAJIAN: UEJANG

4.1 Pengenalan 79

4.2 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional 80

4.2.1 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional Uejang 81

4.2.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Konvensional 83

4.3 Gaya Ilustrasi Komik Digital 84

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.3.1 Gaya Ilustrasi Komik Digital Uejang 85

4.3.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Digital 86

4.4 Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Uejang 87

4.4.1 Rumusan Terhadap Dapatan Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Uejang 90

4.5 Transformasi Terhadap Gaya Ilustrasi Komik Uejang 91

4.5.1 Pengaruh Teknologi memberi transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik Uejang 93

4.5.2 Rumusan Terhadap Dapatan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik 96

4.6 Perkembangan dan Transformasi Gaya Ilustrasi Komik Uejang serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia 97

4.6.1 Perkembangan gaya dan karakter yang baik 97

4.6.2 Perkembangan Ilustrasi Komik di Malaysia 99

4.6.3 Analisis Temu Bual : Perkembangan dan Transformasi dalam gaya ilustrasi komik 103

4.6.4 Rumusan Terhadap Dapatan Perkembangan dan Transformasi Gaya Ilustrasi Komik Uejang

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia 113

BAB 5 DAPATAN KAJIAN: KERANGGA

5.1 Pengenalan 115

5.2 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional 116

5.2.1 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional Kerangga 117

5.2.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Konvensional 118

5.3 Gaya Ilustrasi Komik Digital 119

5.3.1 Gaya Ilustrasi Komik Digital Kerangga 120

5.3.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Digital 121

5.4 Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Kerangga 122

5.4.1 Rumusan Terhadap Dapatan Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Kerangga 122

5.5 Transformasi Terhadap Gaya Ilustrasi Komik Kerangga 123

5.5.1 Pengaruh Teknologi memberi transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik Kerangga 124

5.5.2 Rumusan Terhadap Dapatan Transformasi dalam

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Gaya Ilustrasi Komik 127

5.6 Perkembangan dan Transformasi Gaya Ilustrasi Komik Kerangga serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia 128

5.6.1 Perkembangan gaya dan karakter yang baik 128

5.6.2 Perkembangan Ilustrasi Komik di Malaysia 129

5.6.3 Analisis Temu Bual : Perkembangan dan Transformasi dalam gaya ilustrasi komik 133

5.6.4 Rumusan Terhadap Dapatan Perkembangan dan Transformasi Gaya Ilustrasi Komik Kerangga serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia 139

BAB 6 DAPATAN KAJIAN: SARAH JANE

6.1 Pengenalan 141

6.2 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional 142

6.2.1 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional Sarah Jane 143

6.2.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Konvensional 144

6.3 Gaya Ilustrasi Komik Digital 146

6.3.1 Gaya Ilustrasi Komik Digital Sarah Jane 147

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

6.3.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Digital 148

6.4 Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Sarah Jane 149

6.4.1 Rumusan Terhadap Dapatan Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Sarah Jane 150

6.5 Transformasi Terhadap Gaya Ilustrasi Komik Sarah Jane 151

6.5.1 Pengaruh Teknologi memberi transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik Sarah Jane 153

6.5.2 Rumusan Terhadap Dapatan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik 156

6.6 Perkembangan dan Transformasi Gaya Ilustrasi Komik Sarah Jane serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia 157

6.6.1 Perkembangan gaya dan karakter yang baik 157

6.6.2 Perkembangan Ilustrasi Komik di Malaysia 159

6.6.3 Analisis Temu Bual : Perkembangan dan Transformasi dalam gaya ilustrasi komik 163

6.6.4 Rumusan Terhadap Dapatan Perkembangan dan Transformasi Gaya Ilustrasi Komik Sarah Jane serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia 173

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

BAB 7 DAPATAN KAJIAN: PROSES PENGHASILAN ILUSTRASI KOMIK

7.1 Pengenalan 174

7.2 Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Konvensional dan Digital 174

7.2.1 Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Konvensional 174

7.2.2 Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Digital 179

7.2.3 Proses Penghasilan Buku Ilustrasi Komik 182

7.2.4 Rumusan Terhadap Dapatan Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Konvensional dan Digital 185

BAB 8 RUMUSAN DAN PENUTUP

8.1 Pengenalan 187

8.2 Rumusan dan Penemuan Kajian 187

8.2.1 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional Uejang, Kerangga Dan Sarah Jane 188

8.2.2 Gaya Ilustrasi Komik Digital Uejang, Kerangga Dan Sarah Jane 189

8.2.3 Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Uejang, Kerangga

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Dan Sarah Jane 190

8.2.4 Transfomasi dalam Gaya Ilustrasi komik Uejang, Kerangga dan Sarah Jane 191

8.2.5 Perkembangan dan transfomasi gaya ilustrasi komik Uejang, Kerangga dan Sarah Jane member kesan Terhadap kartun Malaysia 192

8.2.6 Proses penghasilan ilustrasi komik dalam konteks Konvensional dan digital di kalangan kartunis Malaysia 195

8.3 Implikasi Dapatan Kajian 196

8.3.1 Implikasi Dapatan Kajian terhadap Gaya Ilustrasi Komik dalam Perkembangan Konvensional ke Digital dalam Pendidikan seni visual 196

8.3.2 Implikasi Dapatan Kajian terhadap Gaya Ilustrasi Komik dalam Perkembangan Konvensional ke Digital di sekolah: Pelajar, guru dan masyarakat 198

8.3.3 Implikasi Dapatan Kajian terhadap Gaya Ilustrasi Komik dalam Perkembangan Konvensional ke Digital dalam industri komik dan animasi 200

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

8.4	Cadangan dan Kajian Lanjutan	202
8.5	Penutup	203
RUJUKAN		205
LAMPIRAN		
A1	Tata cara Temu bual Kartunis	211
A2	Tata cara Temu bual Pelajar	213
B	Soalan Kajian Keperluan	215
C1	Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Konvensional	221
C2	Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Digital	223
D	Senarai Pakar	224
E	Keputusan Analisis	225

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

SENARAI JADUAL

Jadual		Muka surat
1.0	Gaya Ilustrasi Komik (Lampiran E)	
1.1	Komik Konvensional (Lampiran E)	
1.2	Komik Digital (Lampiran E)	
1.3	Ilustrasi Komik Malaysia (Lampiran E)	
1.4	Rumusan temu bual dengan pelajar berikut pengaruh teknologi di dalam Ilustrasi komik di Malaysia	6
2.1	Pengaruh gaya ilustrasi yang digunakan oleh kartunis	53
4.1	Rumusan temu bual dengan kartunis Uejang mengenai gaya ilustrasi komik konvensional	80
4.2	Rumusan temu bual dengan kartunis Uejang mengenai gaya ilustrasi komik digital	84
4.3	Rumusan temu bual dengan kartunis Uejang mengenai pengaruh teknologi dalam gaya ilustrasi komik	92
4.4	Pengaruh gaya ilustrasi komik digital pada kartunis Uejang	95
4.5	Rumusan Temu bual dengan Kartunis Uejang Mengenai Perkembangan dan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik	103

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.6 Perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital : kartunis Uejang. 104

5.1 Rumusan temu bual dengan kartunis Kerangga mengenai gaya ilustrasi komik konvensional 116

5.2 Rumusan temu bual dengan kartunis Kerangga mengenai gaya ilustrasi komik digital 119

5.3 Rumusan temu bual dengan kartunis Kerangga mengenai pengaruh teknologi dalam gaya ilustrasi komik 123

5.4 Pengaruh gaya ilustrasi komik digital pada kartunis Kerangga 126

5.5 Rumusan Temu bual dengan Kartunis Kerangga Mengenai Perkembangan dan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik 133

5.6 Perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital : kartunis Kerangga 134

6.1 Rumusan temu bual dengan kartunis Sarah Jane mengenai gaya ilustrasi komik konvensional 142

6.2 Rumusan temu bual dengan kartunis Sarah Jane mengenai gaya ilustrasi komik digital 146

6.3 Rumusan temu bual dengan kartunis Sarah Jane

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

	mengenai pengaruh teknologi dalam gaya ilustrasi komik	152
6.4	Pengaruh gaya ilustrasi komik digital pada kartunis Sarah Jane	155
6.5	Rumusan Temu bual dengan Kartunis Sarah Jane Mengenai Perkembangan dan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik	163
6.6	Perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital : kartunis Sarah Jane	164
7.1	Perkakasan Komik Konvensional	175

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

SENARAI RAJAH DAN ILUSTRASI

Rajah		Muka surat
1.1	Kerangka Teori	10
2.1	Unsur positif dan unsur negatif.	24
2.2	Pengulangan entiti satu panel	25
2.3	Satu babak yang penuh dan lebih daripada satu entiti.	26
2.4	Panel yang mengandungi satu entiti	26
2.5	Kurang daripada satu entiti dan merupakan imej yang dilukis dengan jarak lebih dekat.	27
2.6	Panel yang langsung tidak mempunyai entiti.	27
2.7	Graf turutan atau aliran tahap yang digunakan dalam ilustrasi komik.	28
2.8	*Micro refiner.*	29
2.9	*Micro refiner.*	29
2.10	*Micro refiner* panel *close up* bunga dan tangan serta panel tangan yang memetik bunga.	30
2.11	Leksikon ikonik	31
2.12	Garis kelajuan	32

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.13	Simbol jantung	33
2.14	*set-up beat*	35
2.15	*Chicago* Tribune	36
2.16	*Chicago* Tribune	36
2.17	Belon digunakan sebagai panel.	39
2.18	Bingkai yang dipecahkan.	40
2.19	Infiniti juga boleh digunakan dalam penghasilan komik	41
2.20	Penggunaan bingkai grafik tanpa belon kata-kata	42
4.1	Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Uejang	81
4.2	Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Uejang	83
4.3	Gaya ilustrasi komik digital kartunis Uejang	85
4.4	Bentuk gaya ilustrasi komik digital Uejang	87
4.5	Gaya ilustrasi komik Konvensional kartunis Uejang	93
4.6	Gaya ilustrasi komik digital kartunis Uejang	94
4.7	Bentuk pengaruh teknologi gaya ilustrasi komik konvensional Uejang	96
4.8	Bentuk pengaruh teknologi gaya ilustrasi komik digital Uejang	97
5.1	Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Kerangga	117

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.2 Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Kerangga 119

5.3 Gaya ilustrasi komik digital kartunis Kerangga 120

5.4 Bentuk gaya ilustrasi komik digital Kerangga 121

5.5 Gaya ilustrasi komik Konvensional kartunis Kerangga 124

5.6 Gaya ilustrasi komik digital kartunis Kerangga 125

5.7 Bentuk pengaruh teknologi gaya ilustrasi komik konvensional Kerangga 127

5.8 Bentuk pengaruh teknologi gaya ilustrasi komik digital Kerangga 128

6.1 Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Sarah Jane 143

6.2 Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Sarah Jane 145

6.3 Gaya ilustrasi komik digital kartunis Sarah Jane 147

6.4 Bentuk gaya ilustrasi komik digital Sarah Jane 149

6.5 Gaya ilustrasi komik Konvensional kartunis Sarah Jane 153

6.6 Gaya ilustrasi komik digital kartunis Sarah Jane 154

6.7 Bentuk pengaruh teknologi gaya ilustrasi komik konvensional Sarah Jane 156

6.8 Bentuk pengaruh teknologi gaya ilustrasi komik digital Sarah Jane 157

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 PENGENALAN

Komik adalah sejenis seni visual yang menggabungkan lukisan dan tulisan untuk menyampaikan cerita. Komik juga adalah satu medium grafik di mana lukisan-lukisan dan lakaran disusun dalam petak. Petak-petak ini menggambarkan peristiwa yang ingin disampaikan dan juga mengandungi belon-belon yang berisi dialog supaya watak-watak dalam komik tersebut seolah-olah menjadi hidup.

Pada mulanya komik hanya disiarkan di akhbar-akbar harian dengan gaya lukisan kartun yang mana ia mengandungi unsur-unsur humor dan juga kritikan. Perkataan komik yang berasal daripada perkataan 'comic' dalam bahasa Inggeris itu sendiri bermaksud 'bersifat lucu' atau ‘revel’ dalam bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16. Ini adalah kerana pada awalnya, komik memang ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan tentang perkara yang lucu. Namun kemudian komik-komik berunsur aksi mula diterbitkan. Antara komik-komik aksi yang terawal adalah Superman, Batman dan Captain America. Kewujudan komik telah berkembang ke Asia pada Perang Dunia ke dua. Negara Jepun yang turut

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

terpengaruh dengan budaya ini telah berjaya mencipta Manga yang merupakan identiti gaya ilustrasi bagi negara tersebut.

Komik jika dilihat dari sudut seni visual berasal dari seni ilustrasi. Secara Etimologi perkataan Ilustrasi iaitu *illustration* yang berasal dari bahasa Latin, *Illustrare* yang bermaksud menjelaskan atau menerangkan sesuatu, iaitu cerita atau artikel bersama gambar.

Seni ilustrasi dapat diklasifikasikan ke dalam lima kategori, iaitu ilustrasi cerita,ilustrasi artikel, ilustrasi sampul, karikatur dan vignet. Berdasarkan kategori di atas komik termasuk di dalam kategori ilustrasi cerita, dan juga sama dalam kelompok ilustrasi cerpen. Adapun penjelasan dari klasifikasi seni ilustrasi adalah sebagai berikut: Ilustrasi cerita, terdiri dari ilustrasi cerita bergambar (komik), ilustrasi cerpen atau novel atau roman, ilustrasi kartun, ilustrasi artikel, ilustrasi sampul (*cover*), karikatur dan vignet.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Ilustrasi merupakan salah satu unsur utama di dalam komik, kerana ianya mampu menyampaikan kekuatan cerita, menunjukkan turutan kejadian, membangkitkan emosi, dan menciptakan suasana. Manakala unsur verbal dan visual tidak dapat dipisahkan di dalam komik namun tidak dapat dinafikan bahawa gaya ilustrasi masih menjadi kekuatan utama.

Keberkesanan sebuah ilustrasi dalam menyampaikan suatu mesej terhadap pembaca, haruslah memenuhi beberapa kriteria seperti berikut: mempunyai daya tarikan, jelas, sederhana, mudah difahami dan representatif iaitu mewakili isi penceritaan yang terkandung di dalam gambar.

Melihat pentingnya kedudukan ilustrasi dalam komik, sebelum dialog dihasilkan secara lebih jelas, ilustrasi harus mampu ‘bercerita’ melalui visualisasi gerak, ekspresi, latar, dan situasi, kerana hal-hal seperti ini tidak dapat disampaikan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

secara tepat hanya dengan melalui dialog. Pada peringkat awal, ilustrasi menjadi daya tarikan bagi orang ramai untuk membaca komik dan daya tarikannya lebih ditentukan oleh kelancaran penyampaian cerita dan susunan cerita.

Ilustrasi berkait rapat dengan gaya visual. Terdapat tiga aliran utama yang mendominasi komik konvensional atau digital iaitu (i) gaya komik Amerika yang identitinya dengan gaya super hero yang berotot, (ii) gaya Jepun dengan karakter kartun berlatar belakang realistik dan (iii) gaya Eropah yang menggambarkan karakter cenderung 'bersih' dan ikonik, namun menampilkan latar belakang dengan terperinci.

Komik bermula dengan *Comic Strip* yang selalu dikeluarkan di dalam beberapa majalah atau surat khabar dan buku-buku, dan seiring dengan perkembangannya, komik tidak lagi dibuat secara *Comic Strip* manakala temanya tidak lagi cenderung kepada perkara yang lucu, tetapi lebih meluas kepada tema-tema lain, seperti aksi, mistik hinggalah kepada fiksyen ilmiah. Komik konvensional dihasilkan bermula dengan lakaran kasar, dan hasil kerja akhir diwarnakan secara manual yang kemudiannya dicetak untuk diterbitkan. Proses awal hingga akhir penghasilan komik dilakukan di atas kertas. Hari ini, komik bukan lagi menjadi bacaan kanak-kanak sahaja tetapi telah beralih kepada bahan bacaan remaja dan dewasa.

Ukuran komik juga sudah berubah dan bervariasi, tidak lagi berbentuk *Comic Strip* satu baris atau dua baris, tetapi lebih anjal, ada yang berhalaman penuh dengan berbagai macam ukuran yang disesuaikan dengan keperluan misalnya mulai dari ukuran A-5. Hari ini, komik yang dulunya menggunakan media kertas kini mulai merebak ke dunia Internet hingga disebut dengan nama *webcomic, e-comic, mobile comic electronic* dan dengan kata lainnya ialah komik digital.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Scott McCloud, memasarkan produknya secara talian berdasarkan konsep 'kanvas tanpa batasan' yang seterusnya memberi idea kepada pelukis komik untuk melakukan idea yang sama. Pelukis komik seperti Mark Fiore pula bersama karikatur berasaskan *'flash'* menggunakan kaedah gabungan animasi dan interaktif. Walaupun begitu, kebanyakan komik digital dipopularkan melalui hasilan lakaran komik konvensional sedia ada yang membawanya ke dunia maya seperti hasil karya Tatsuya Ishida melalui Sinfest dan PVP oleh Scott Kurtz. Mereka cenderung menghasilkan komik secara konvensional dahulu sebelum mengubahnya ke format talian yang dipaparkan kepada orang ramai.

1.2 KEPERLUAN KAJIAN

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Kajian keperluan telah dijalankan dalam kajian ini adalah bertujuan untuk melihat peratusan mengenai pengetahuan responden terhadap gaya ilustrasi komik dan juga kartunis-kartunis di Malaysia. Hasil daripada kajian rintis yang dilakukan ke atas 47 responden di sebuah kolej swasta yang berusia di antara 20 hingga 30 tahun, didapati peratusan mengenai pengetahuan responden terhadap gaya ilustrasi komik dapat dilihat dalam bentuk komik konvensional dalam jadual 1.1 di lampiran E, dan juga mengenai gaya ilustrasi komik digital di Malaysia dalam jadual 1.2 di lampiran E, dapat ditunjukkan melalui jadual 1.0 juga di lampiran E. Rasional pemilihan responden ini iaitu pelajar kolej adalah kerana mereka merupakan antara pembaca dan penggemar komik dan juga merupakan pelajar jurusan seni grafik dan multimedia di mana mereka selalu terdedah dengan seni lukis dan seni reka. Kebanyakan tugasan melibatkan penghasilan lakaran, lukisan dan juga rekaan ilustrasi seperti muka depan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

buku, majalah dan juga komik selain daripada rekaan grafik seperti logo, poster dan sebagainya. Malah ada di antara tugasan ialah menghasilkan animasi sama ada 2D atau 3D. Gaya ilustrasi komik adalah antara tajuk yang dekat, baik serta relevan untuk dijadikan sebab para pelajar ini dipilih sebagai responden bagi kajian rintis ini secara tidak langsung memberi pendedahan dan kesedaran kepada mereka bahawa gaya ilustrasi komik merupakan satu topik yang boleh diketengahkan dan dikaji untuk tujuan akademik.

Hasil kajian gaya ilustrasi komik yang diperoleh menunjukkan skor tertinggi ialah gaya ilustrasi Jepun di mana 42.6%, seperti yang dapat dilihat di dalam jadual 1.0. Peratusan ini membuktikan bahawa responden lebih berminat dengan gaya ilustrasi komik Jepun berbanding gaya-gaya komik yang lain.

Hasil kajian keperluan mengenai komik konvensional dapat dilihat di dalam jadual 1.1, menunjukkan skor tertinggi ialah kepada ilustrasi yang dihasilkan sangat menarik dengan peratusan sebanyak 44.7%. Peratusan ini menyatakan bahawa responden tertarik dengan gaya ilustrasi yang menonjolkan penceritaan yang berkesan dan menghiburkan.

Jadual 1.2 di lampiran E, menunjukkan hasil daripada kajian keperluan dalam ilustrasi komik digital. Skor tertinggi yang dapat dilihat ialah sangat menggemari ilustrasi komik digital sebanyak 44.7%. Peratusan ini menyatakan bahawa responden sangat gemar kepada ilustrasi komik berbentuk digital yang dihasilkan dengan menggunakan perisian contohnya *Adobe ilusttrator, photoshop* dan juga beberapa perisian lain.

Jadual 1.3 di lampiran E, menunjukkan hasil kajian keperluan ini mengenai ilustrasi komik Malaysia. Jika dilihat jadual menunjukkan peratusan dan kekerapan responden terhadap empat soalan yang berkaitan ilustrasi komik di Malaysia. Soalan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

mengenai kartunis yang paling dikenali menunjukkan peratus yang paling tinggi iaitu 40.4% terhadap kartunis Uejang. Manakala soalan mengenai bentuk ilustrasi komik Malaysia, ilustrasi menarik adalah skor peratus yang paling tinggi iaitu 72.3%. Bagi soalan ketiga peratusan yang paling tinggi adalah 54.7% di mana ia menunjukkan pilihan warna yang digunakan oleh kartunis ialah berwarna-warni. Akhir sekali dalam kajian keperluan ini menunjukkan peratusan isi kandungan yang penting di dalam sebuah ilustrasi komik ialah mesej dan humor dengan peratusan sebanyak 59.6%. Dapatan data menunjukkan ilustrasi komik Malaysia dari aspek warna, isi kandungan, humor, mesej dan kartunis mempengaruhi minat responden terhadap ilustrasi komik di Malaysia.

Jadual 1.4. Rumusan temu bual dengan pelajar berikut pengaruh teknologi di dalam ilustrasi komik di Malaysia

Pengaruh teknologi dalam gaya Ilustrasi komik konvensional dan digital	Pelajar yang ditemu bual menyatakan bahawa :
	(i) Bentuk gaya ilustrasi komik digital menggunakan teknologi komputer lebih kemas berbanding cara konvensional (ii) Penggunaan warna di dalam ilustrasi komik adalah lebih ringkas (iii) Melukis menggunakan komputer dan manual adalah dua kaedah yang menjadi pilihan dan mudah (iv) Gaya ilustrasi akan menjadi berbeza apabila kaedah yang digunakan ialah secara digital (berkomputer) berbanding kaedah manual (konvensional) (v) Perbezaan di antara gaya ilustrasi komik menggunakan komputer adalah lebih terperinci dan tepat berbanding cara konvensional

Sumber : Soal Selidik 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 1.4 menunjukkan rumusan temu bual dengan responden terhadap pengaruh teknologi di dalam ilustrasi komik. Bagi persoalan mengenai bentuk gaya ilustrasi komik digital pelajar menyatakan bahawa penggunaan menghasilkan gaya yang lebih kemas. Penggunaan warna pula di dalam ilustrasi komik pelajar menyatakan ianya lebih ringkas. Bagi kaedah dalam menghasilkan ilustrasi komik kedua-dua kaedah menjadi pilihan iaitu sama ada berkomputer dan juga manual. Pelajar juga bersetuju menyatakan bahawa gaya ilustrasi akan menjadi berubah apabila kaedah yang digunakan berlainan. Terakhir di dalam rumusan temu bual ini pelajar menyatakan bahawa perbezaan dalam gaya ilustrasi komik digital ialah lebih terperinci dan tepat berbanding komik konvensional.

1.3 PENYATAAN MASALAH

Permasalahan yang dikaji dalam kajian ini ialah gaya ilustrasi komik secara konvensional yang dihasilkan oleh kartunis Uejang, Kerangga, Sarah Jane dan perkembangannya hingga kini di dalam reka bentuk gaya ilustrasi digital. Terdapat gaya ilustrasi yang dihasilkan oleh kartunis-kartunis Malaysia sehingga ia menjadi satu tanda atau *trademark* kepada pengkaryanya. Gaya setiap kartunis berbeza kerana ia berkemungkinan disebabkan oleh perkara yang berkaitan dengan latar belakang kehidupan, emosi pengkarya, pendedahan persekitaran dan juga kemahiran yang dikuasai. Kajian ini meneroka dan mengenal pasti sebab mengapa setiap kartunis mempunyai gaya yang berbeza. Kajian ini juga meneroka mengapa berlakunya transformasi terhadap gaya ilustrasi komik kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane serta kesannya terhadap kartun atau komik Malaysia. Kesan ini diteliti dalam kajian ini untuk

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

melihat dari perspektif mana ia telah merubah atau memberi transformasi terhadap gaya ilustrasi komik bagi ketiga-tiga kartunis tersebut. Selain daripada itu kajian ini turut melihat bagaimana proses dan teknik komik konvensional dan juga digital dihasilkan. Ini adalah kerana masih terdapat masyarakat yang belum mengetahui proses awal dan juga teknik tertentu terutamanya dalam penghasilan ilustrasi komik konvensional, lebih-lebih lagi golongan muda yang kebanyakan terdedah dan terbiasa dengan komik digital.

1.4 TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini ialah untuk meneroka dan menganalisis gaya ilustrasi komik yang dihasilkan oleh kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane dalam bentuk konvensional. Kajian ini juga turut meneroka serta membandingkan gaya ilustrasi yang dihasilkan dalam komik bentuk digital di dalam gaya ilustrasi komik. Selain itu kajian ini mengenal pasti sebab mengapa kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane mempunyai gaya ilustrasi komik yang berbeza. Kajian ini juga meneroka mengapa berlakunya transformasi terhadap gaya ilustrasi komik kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane dan kesan terhadap kartun atau komik Malaysia. Penyelidikan ini juga bertujuan untuk melihat dan menganalisis mengenai proses penghasilan komik.

Secara keseluruhannya, kajian ini mempunyai lima objektif utama iaitu untuk:

1. Meneroka gaya ilustrasi komik konvensional oleh kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane.
2. Meneroka gaya ilustrasi komik digital oleh kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

3. Mengenal pasti apakah faktor yang mempengaruhi gaya ilustrasi komik kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane.

4. Meneroka mengapa berlakunya transformasi terhadap gaya ilustrasi komik kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane.

5. Melihat kesan transformasi gaya ilustrasi komik Uejang, Kerangga dan Sarah Jane terhadap kartun atau komik Malaysia.

6. Menganalisis proses penghasilan ilustrasi komik terdahulu dan terkini dalam konteks konvensional dan digital oleh kartunis oleh kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane.

1.5 PERSOALAN KAJIAN

Untuk mencapai objektif kajian yang ditetapkan ini beberapa persoalan kajian dibina seperti berikut:

1. Apakah bentuk gaya ilustrasi komik konvensional oleh kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane?
2. Apakah bentuk gaya ilustrasi komik digital oleh kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane?
3. Apakah faktor yang mempengaruhi gaya ilustrasi komik kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane?
4. Mengapakah berlakunya transformasi terhadap gaya ilustrasi komik Uejang, Kerangga dan Sarah Jane?
5. Bagaimanakah transformasi gaya ilustrasi komik Uejang, Kerangga dan Sarah Jane memberi kesan terhadap kartun Malaysia?

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

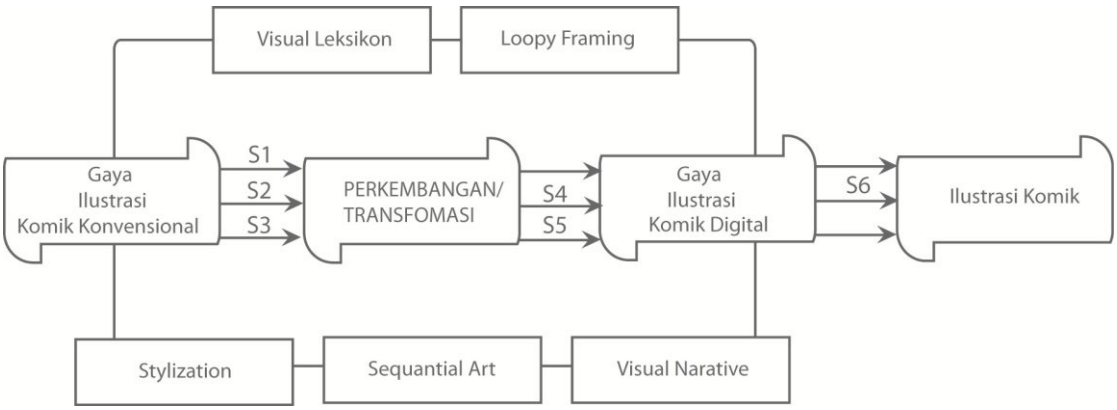
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

6. Bagaimanakah proses penghasilan ilustrasi komik-komik dihasilkan sehinggalah ianya diterbitkan sebagai naskhah bercetak ataupun reka bentuk digital?

1.6 KERANGKA TEORETIS KAJIAN

Kerangka teoretis kajian yang dapat dilihat dalam rajah 1.1 dibina untuk memperoleh data bagi menjawab segala persoalan kajian perkembangan gaya ilustrasi komik konvensional dan digital di kalangan kartunis Malaysia yang berfokus kepada kajian kes kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane.

Teori-teori yang digunakan dalam kajian ini meliputi teori penggayaan, gaya visual, teori visual leksikon, *loopy framing*, *sequential art* dan *visual narative* digunakan. Kesemua teori-teori ini membawa ke arah pembentukan gaya ilustrasi dalam sesebuah ilustrasi komik sama ada dalam bentuk konvensional atau pun digital dalam kajian ini.



Rajah 1.1: kerangka teori

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Visual leksikon digunakan bagi mengkaji dan melihat bagaimana penggunaannya yang merupakan sebuah model bahasa visual di mana mempunyai beberapa kandungan atau item visual seperti Unit perhatian, Lebih kecil daripada Sintaksis, dan Pembinaan. Visual leksikon ini mengandungi unit dalam bahasa visual berbentuk "Panel" atau "bingkai," yang menjadi batasan paling jelas sebagai satu unit oleh penggunaan beberapa jenis sempadan yang di kapsul, sama ada berbentuk bingkai yang dilukis atau ruang putih kosong dalam sesebuah ilustrasi komik. Dalam persembahan visual terdapat dua ciri yang dibezakan dalam hubungan untuk urutan keseluruhan yang boleh dikenali sebagai pertama unsur positif dan unsur negatif. Unsur-unsur positif adalah berupa angka dan tindakan tumpuan dalam panel, manakala unsur-unsur negatif adalah maklumat latar belakang (Natsume, 1997). Dalam teori ini juga memperlihatkan ia tidak mengehadkan panel dari memasukkan unsur-unsur yang lebih positif daripada yang perlu, walaupun ia boleh membebankan keberkesanan komunikasi visual. Berdasarkan jumlah entiti positif yang dipaparkan, ia boleh dikategorikan sebagai Matrix perwakilan Leksikon atau *Lexicon Representional Matrix (LRM)* di mana hanya tahap asas yang dipaparkan. Aplikasi teori ini mempengaruhi gaya ilustrasi komik dan membezakan gaya yang digunakan di antara Uejang, Kerangga dan Sarah Jane.

Selepas visual Leksikon, *Loopy framing* ataupun bingkai pula merupakan teori yang mana bingkai dipecahkan beberapa bahagian, dipaparkan dalam penghasilan ilustrasi komik. Elemen-elemen seperti belon perkataan, kotak fikiran, dan panel yang kebanyakannya digunakan sebagai medium menyampaikan ekspresi pemikiran. Dalam sesebuah ilustrasi komik, salah satu elemen, dikenali sebagai fenomena *invisible* (tidak kelihatan) dalam bentuk grafik. Manakala belon merupakan perbincangan atau fikiran dan panel menentukan sempadan dalam dan di antara

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

peristiwa. Bentuk-bentuk elemen ini melayani fungsi secara umum untuk menyampaikan maklumat. Penggunaan teori ini membezakan di antara ilustrasi komik yang dihasilkan oleh para kartunis.

Teori yang seterusnya ialah hubungan antara teks dan gambar, dan penulis dan artis, termasuk penggunaan skrip dan boneka adalah maksud di sebalik *sequential art* (seni jujukan). Kemahiran yang diperlukan untuk menghasilkan seni jujukan yang baik termasuklah kemahiran menggambar atau melukis, menghasilkan pandangan perspektif, pengetahuan umum berhubung dengan, bagaimana peralatan yang digunakan dan teknik komik, khususnya belon dialog. Hal ini juga merangkumi proses pencetakan, penggunaan komputer ataupun pengaruh teknologi untuk membuat komik cetak, dan komik elektronik. Semestinya aplikasi seni jujukan ini terkandung dalam setiap ilustrasi komik sama ada bentuk konvensional atau pun digital. Walau bagaimana pun ia tetap berbeza bentuknya dan bergantung kepada kartunis bagaimana ia menggunakannya.

Visual Naratif pula melibatkan proses konseptual di mana ia adalah pemahaman yang menyeluruh dan kognitif singkat dengan aspek sepenuhnya diteliti dan di kumpul dari subjek dan mendefinisikan sebelum terhasilnya komunikasi visual. Proses awal memulakan dan menghasilkan idea dan konsep pada dasarnya sama, dan amalan yang paling umum adalah untuk bertukar fikiran dan mencatat semua idea dengan cara nota bertulis dan gambaran visual. Dengan mencari sesuatu inspirasi dan mengembangkan akan menjadikan sebuah gagasan visual yang kreatif.

Dalam membincangkan teori dan model bagi ilustrasi komik, pengayaan adalah bahasa visual khas bagi mengenal pasti 'tanda' seseorang atau ikonografi peribadi yang semestinya terdapat dalam ilustrasi komik. Aplikasi penggayaan ini memperlihatkan ciri-ciri tertentu dan kualiti yang menentukan jenis ilustrasi yang

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

berkaitan. Hal ini juga harus menetapkan penempatan seseorang dalam genre, ilustrasi visual. Seperti muzik, sastera dan seni rupa, seni gunaan dan disiplin rekaan seperti ilustrasi akan terdiri dari banyak variasi, tema dan *treatments*. Sesetengahnya boleh dikategorikan kepada trend kontemporari, fesyen dan lain-lainnya. Pengayaan adalah penting untuk disesuaikan dengan subjek yang dipilih dalam konteks pelaksanaan dan juga penerimaan oleh audiens. Dalam penghasilan ilustrasi, ia merupakan bahasa visual yang boleh dikembangkan merupakan cabaran bagi sesuatu pengayaan yang digunakan dan bagaimana ia digunakan dan di manipulasi lebih dari satu gaya ilustrasi. Begitu juga para kartunis yang kadang kala mempunyai lebih dari satu gaya atau gayanya telah berubah atau ditransformasikan dan dikembangkan.

Perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional kepada digital berlaku seiring dengan perubahan teknologi yang memudahkan cara ia dihasilkan. Penggunaan teori juga adalah serupa di dalam penghasilan kedua-dua bentuk ilustrasi komik. Walau bagaimana pun hasil bagi setiap kartunis adalah berbeza bergantung kepada cara aplikasi dan seni estetika individu.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.7 KEPENTINGAN KAJIAN

Peranan ilustrasi dalam merakamkan peristiwa-peristiwa penting yang berlaku di negara kita dan dimuatkan dalam buku, akhbar dan majalah akan berupaya menyedarkan khalayak tentang kepentingan visual. Begitu juga dengan peranan ilustrasi komik yang banyak merakam peristiwa dalam bentuk humor dan kritikan mengenai masyarakat di Malaysia. Komik juga diterima oleh semua lapisan masyarakat dan peringkat umur tidak seperti seni visual yang lain.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Kajian ini juga penting kerana ilustrasi berupaya mengubah makna dan konsep visual di kalangan masyarakat umum. Peranannya ialah memanggil khalayak untuk berinteraksi dengannya sambil memahami, memikir serta menilai imej-imej yang terkandung di dalamnya. Jadi masyarakat dididik bagaimana mengapresiasi sebuah hasil karya seni seperti ilustrasi. Meski pun ia bukannya didikan formal mamun ilustrasi tersebut berupaya menggerakkan pancaindera untuk melihat titik-titik, garisan, ton, serta imej-imej yang terbentuk dalam ilustrasi tersebut. Juga melihat sebagai satu pengalaman estetik adalah dengan cara merekodkan simbol-simbol atau imej melalui mata yang kemudiannya disalurkan kepada otak.

Kajian ini juga akan menjadi sebagai rujukan dan bahan dalam pendidikan kerana penyatuan di antara teknologi konvensional dan digital akan menjadi satu evolusi baru di dalam industri. Ini adalah kerana dapat dilihat pengaruh teknologi di dalam gaya ilustrasi dalam perkembangan ilustrasi komik daripada komik terdahulu dan terkini.

Secara keseluruhannya kajian turut memaparkan dan menggambarkan teknologi sebagai pemudah cara yang digunakan dan perkembangan gaya ilustrasi sama ada dalam bentuk konvensional atau pun digital dengan lebih jelas. Malah dapat melihat perbezaan setiap satunya. Selain itu pembaca akan dapat mengetahui dan mengenali kartunis-kartunis yang terlibat dan dapat melihat perbezaan hasil kerja yang dihasilkan dan proses penghasilan daripada mula hinggalah yang terkini.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.8 BATASAN KAJIAN

Kajian akan menjurus kepada reka bentuk dan gaya ilustrasi komik era 90 an dan perkembangannya, begitu juga bentuk-bentuk komik digital, dari segi pemilihan karakter, warna dan juga elemen-elemen dan prinsip seni reka yang digunakan. Selain itu kajian ini juga mengupas dan menterjemahkan bentuk-bentuk visual atau peristiwa yang dilukis oleh kartunis berserta konsep yang dipilih.

Kajian ini terbatas kepada mengkaji pengaruh teknologi di dalam gaya ilustrasi dalam perkembangan ilustrasi komik Uejang, Kerangga dan Sarah Jane bermula daripada komik konvensional sehinggalah komik digital di dalam pasaran tempatan iaitu Malaysia. Asasnya dalam kajian ini adalah melihat bagaimanakah perkembangan ilustrasi komik konvensional bermula daripada era tahun 90 an sehinggalah yang terkini.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.9 SKOP KAJIAN

Skop kajian ini adalah tertumpu kepada tiga orang kartunis sebagai informan iaitu Uejang, Kerangga dan Sarah Jane dalam mengkaji reka bentuk dan gaya ilustrasi komik konvensional dan perkembangannya, begitu juga bentuk-bentuk komik digital, dari segi pemilihan karakter, warna, elemen-elemen dan prinsip seni reka yang digunakan.

Kajian turut memfokuskan kepada pengaruh teknologi di dalam gaya ilustrasi dalam perkembangan ilustrasi komik bermula daripada komik konvensional sehinggalah komik digital di dalam pasaran tempatan iaitu Malaysia.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Dalam batasan kajian ini adalah untuk melihat bagaimanakah perkembangan ilustrasi komik konvensional bermula daripada era tahun 90 an sehinggalah yang terkini di dalam karya kartunis-kartunis tersebut.

Secara tidak langsung kajian ini juga melihat dan mengenal pasti apakah teknologi yang diaplikasikan dalam proses penghasilan komik oleh ketiga-tiga orang kartunis tersebut.

1.10 KESIMPULAN

Perkembangan gaya ilustrasi komik jika dilihat secara kasar semakin berkembang maju dan diterima oleh semua lapisan masyarakat, terutama penggemar komik. Sama ada komik konvensional ataupun digital, komik tetap menjadi pilihan pembaca terutama remaja untuk mengisi masa terluang. Keperluan kajian dalam bab ini juga menunjukkan pengetahuan pembaca mengenai gaya ilustrasi komik dan juga bagaimana pembentukan gaya ilustrasi komik melalui penggunaan teori-teori yang dinyatakan di dalam kerangka teoretis.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

BAB 2

TINJAUAN LITERATUR

2.1 PENGENALAN

Bab ini membincangkan mengenai teori, model, kajian lepas dan juga implikasi terhadap kajian. Pelbagai teori digunakan dalam penghasilan gaya ilustrasi komik sama ada dalam bentuk konvensional dan juga digital. Setiap teori yang digunakan mempunyai peranan penting dalam membawa kepada pembentukan visual dan gaya ilustrasi komik malah turutan jalan cerita menjadi lebih kukuh.

2.2 SEJARAH KARTUN DI MALAYSIA

Sejarah kartun di Malaysia bermula sejak zaman sebelum merdeka. Terdapat dua akhbar yang menyiarkan kartun pada masa itu iaitu **Warta Ahad** dan **Warta Jenaka**, bertarikh Mei 1936 **Warta Ahad** edisi pertama telah diterbitkan dituruti oleh **Warta Jenaka** pada bulan September tahun 1936. Semenjak itu, sejarah kartun Malaysia mula berkembang dan melahirkan ramai kartunis yang hebat seperti Raja Hamzah, K.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Bali, Osman Kangkong, Mohd. Sallehuddin, Halim Teh, Yusuf Sharif dan Hashim Awang dan ramai lagi kartunis yang hebat. Menjelang akhir 1930-an, kartun Ali Sanat muncul menghiasi ruangan pojok Kajai dalam **Utusan Zaman** menerusi watak **Wak Ketok** yang menggarap isu-isu kebangsaan dan jati diri Melayu. Kritikan-kritikannya begitu pedas, keras, tajam, terang-terangan dan kadang-kadang simbolik (Muliyadi, 2007).

Pada tahun 60-an pula, muncul kartunis daripada Majalah **Filem** yang ketika itu ada menyediakan ruangan kartun sebanyak dua halaman. Majalah tersebut melahirkan Rejabhad, Lat, Shukur Lin, Ade, Mohd. Radi Hanif, Shahary, Wahidi dan beberapa nama lain.

Selain itu, **Wak Dojer** pula merupakan karya kartun yang diterbitkan sendiri oleh Allahyarham Hussain Saad dan mendapat sambutan daripada para pembaca. Pada ketika itu juga beberapa kartunis lain berjaya menerbitkan komik kartun mereka sendiri.

Pada tahun 1974, Majalah **Ha Hu Hum** yang diusahakan oleh raja Kartun Malaysia, Allahyarham Rejabhad pula muncul di pasaran. Manakala pada tahun 1978, kartunis Mishar, Jaafar Taib, Zainal Buang Hussein dan Azman Yusuf pula menerbitkan Majalah Humor Nasional Gila-gila. Allahyarham Rejabhad dan Alim turut menyumbangkan karya mereka pada edisi sulung Majalah **Gila-gila**. Ketika itu kartun berunsur satira menjadi tumpuan para pembaca.

Dunia kartun Malaysia dihiasi karya-karya yang betul-betul menunjukkan identiti Malaysia yang unik. Gaya yang dihasilkan oleh para kartunis juga mempunyai daya tarikan tersendiri dan berjiwa tempatan. Ketika itu juga muncul komik-komik dari luar, namun pasaran komik dan majalah kartun tempatan tidak pernah terjejas. Unsur-unsur keunikan budaya, masyarakat, persekitaran dan sosial

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

ekonomi tempatan tidak pernah dilupakan oleh kartunis dalam berkarya. Keaslian kartun kita juga jelas terserlah dan menarik perhatian pihak luar. (Adittyaregas, 2010)

Kartunis-kartunis di Malaysia yang menempa nama yang tidak asing bagi peminat komik Malaysia seperti Rejab Hab, Jaafar Taib, Ujang, Hanafiah Ibrahim, Sarah Joan Mokhtar dan beberapa kartunis hebat yang lain. Salah seorang daripada kartunis yang menjadi kajian kes bagi penyelidikan ini ialah Uejang atau nama sebenarnya ialah Ibrahim Anon pula berasal dari Kuala Pilah, Negeri Sembilan. Beliau berusia 45 tahun dan memulakan karier sebagai seorang kartunis di usia 17 tahun. Kini genap 28 tahun Uejang sebagai seorang kartunis yang cukup dikenali. Uejang merupakan kartunis generasi kedua di Majalah **Gila-Gila**. Pembabitan awal Uejang dalam dunia kartun bermula pada awal 80 an. Berbekalkan bakat dan lukisan kartunnya setebal 24 muka surat yang bertajuk **'Hikayat Ujang Senang',** beliau bertemu dengan Jaafar Taib di Creative Enterprise. Bermula di situ Jaafar Taib telah melatih Uejang menghasilkan kartun-kartun satu petak dan pertama kali telah disiarkan dalam Majalah **Gila-Gila** pada bilangan 130, keluaran 1 Februari 1984, bertajuk **Si Tenggang**. Lukisan kartun '**Hikayat Ujang senang'** telah disimpan untuk diperbaiki semula. Pada tahun 1985 karya tersebut telah disiarkan (Rebana, 2008).

Kemudian beliau menerbitkan komik yang seterusnya dan mendapat sambutan ialah '**Aku Budak Minang'**, **'Aca', 'Intelligence Blues Club'** dan **'Jibam'**. Selepas berhenti daripada komik **Gila-Gila**, Ujang berhijrah ke Karisma Publication dan menggunakan karakter **Din Beramboi** sebagai maskot. Karakter **Din Beramboi** diperkenalkan oleh Ujang pada tahun 1987 dalam komik **Gila-Gila** dan membawa kepada kemunculan komik **Ujang**.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Uejang juga telah menghasilkan sebuah animasi semasa di **Karisma Publication,** mengenai seorang budak kampung iaitu, '**Usop Sontorian'** dan diterbitkan oleh RTM pada tahun 1993 sehingga 1996 dan diulang tayang oleh RTM sehingga 2000. Selain itu, **'Aku Budak Minang'**, merupakan komik yang menceritakan tentang kisah hidupnya, dan mendapat sambutan yang amat menggalakkan. Begitu juga komik '**Aca' dan 'Atuk'**. '**Aca**' adalah karakter komik yang diinspirasikan oleh adik beliau sendiri, di mana ramai yang sedia maklum dalam komik tersebut karakter Uejang tidak pernah menyukai adiknya. Dia sering menyalahkan adiknya yang diberi lebih perhatian oleh ibu mereka sehinggalah mereka menjadi yatim piatu dan tinggal bersama atuk mereka. Bahagia bersama isterinya Zaiha Abd Rahman, dan anak-anak seramai 4 orang yang sentiasa memberi dorongan kepada beliau.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun PustakaTBainun ptbupsi

Hanafiah Ibrahim pula merupakan seorang kartunis yang selalu slot kartun editorialnya itu menjadi ruang menyampaikan pendapat atau maklumat berhubung sesuatu isu. Watak yang selalu ditampilkan dalam ruangan '**Macam-Macam'** di dalam akhbar Berita Harian di mana ruang kartun editorial ini disiarkan pada hari Isnin, Rabu dan Jumaat. Temanya merangkumi pelbagai golongan seperti pemimpin, ahli politik dan individu terkenal. Beliau berusia 51 tahun dan lahir pada 13 Julai 1958, berasal dari Kuala Lumpur. Berkelulusan *Graphic And Art Design*, ITM dan mula berkarya bersama sebuah majalah kanak-kanak yang dikelolakan oleh Allahyarham *Uncle Sam* di Kuantan. Ketika itu beliau baru tamat persekolahan sekolah menengah. Kemudian beliau menghasilkan kartun **'tiga segi empat segi'** bersama sebuah komik **'Ala Beano dan Dandy'** terbitan Abu Hassan di Kuala Lumpur. Kerangga adalah nama pena beliau dalam berkarya.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Kerangga kemudian berkarya bersama majalah **Gelihati** dan akhirnya ditawarkan masuk ke majalah **Gila-Gila**. Di sinilah beliau berkarya bersama kartunis dan illustrator hebat seperti Azman Yusof, Jaafar Taib, Rejabhad, Tazidi, Rasyid Asmawi, Long, Don dan ramai lagi. Selain itu, beliau pernah juga berkarya bersama majalah **Batu Api** yang ditangani oleh Mishar. Antara karya lain yang popular **Diari Rang Bujang** dan banyak lagi.

Kartunis muda Sarah Jane merupakan salah seorang kartunis muda dilahirkan pada tahun 1984 dan beliau mula menonjolkan bakatnya dalam bidang kartun dan komik melalui satu temu bual bersama majalah **'Alwancomics'** menampilkan komik-komik dakwah hasil tulisan dan adaptasi cerpen yang pada awalnya merupakan karya sumbangan pelajar-pelajar Malaysia dari Mesir beberapa tahun yang lalu. Beliau cenderung dalam bidang ilustrasi, komik dan terbabit dengan memberi nasihat dan konsultasi mengenai rekaan kepada sesiapa yang menghubungi beliau. Karya beliau turut disiarkan oleh majalah **G3** iaitu '**Elysium Saga'** dan turut ditampilkan di laman webnya. Beliau merupakan anak kacukan Melayu Irish. Sarah Jane juga mula menonjolkan bakatnya melalui majalah komik **Ujang** pada tahun 1997 iaitu komik '**Awek Aspuri'**.

Beliau sangat cenderung dalam bidang ilustrasi, komik dan sedang menghasilkan beberapa buku kanak-kanak dan juga seni mural yang boleh dilihat di Bangsar Village II seperti di Marmalade Cafe dan Kitsch Boutique. Pendidikan awal beliau bermula di Sekolah Rendah Kebangsaan Jalan Gurney, KL dan S.R.K Seksyen 19, Shah Alam serta S.R.K Hicom, Shah Alam. Kemudian beliau mendapat pendidikan di Sekolah Menengah Kebangsaan Alam Megah, Shah Alam dan Sekolah Menengah Kebangsaan Seksyen 18, Shah Alam dan memperoleh Ijazah sarjana Muda di Universiti Teknologi Mara. Kejayaan yang pernah diraih oleh beliau ialah

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

memenangi pertandingan **Malaysian Digital Komik 2006**. Komik beliau pernah dipamerkan di Pameran **Cartoon Art (Malaysia)** dan Notthatbalai Art Festival serta dipilih untuk mewakili Malaysia dalam **International Comic Asia-Europe Comic Project** di London.

2.3 VISUAL LEKSIKON

Bahasa mempunyai beberapa unit bermula daripada perkataan, imbuhan dan menjadi sebuah ayat. Antara contohnya ialah seperti perkataan cantik, kemudian ditambah imbuhan seperti ke-, me- atau –kan menjadi sebuah unit lain iaitu kecantikan. Terdapat juga perkataan yang mempunyai corak secara formal apabila diletakkan bersama seperti perkataan dalam bahasa Inggeris ini '*kick the bucket, miss the mark,* dan *hung out to dry*, atau dalam membina tatabahasa seperti '*What this X doing Y?'* dimanifestasikan menjadi ayat contohnya '*What's this fly doing in my soup?'* atau '*What is this scratch doing on the table?'* (Kay dan Fillmore, 1999). Menurut Ray Jackendoff, 2002, semua pembinaan tatabahasa ini boleh dimasukkan sebagai leksikon mental. Pendekatan sebelum ini ialah daripada satu perkataan sebagai item leksikon tunggal kemudian ia boleh menjadi pelbagai jenis corak kombinasi perkataan. Ini mencerminkan sentimen "pembinaan tatabahasa" pergerakan dalam linguistik, yang meneliti pasangan bentuk dengan makna apa-apa pada saiz dalam bahasa (Goldberg, 2003).

Menurut Jackendoff, 2002, lagi model-model tradisional lain dalam tatabahasa adalah untuk menunjukkan "leksikon" yang wujud di luar struktur tatabahasa yang lain seperti sintaksis dan fonologi. Dalam model ini leksikon muncul sebagai

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

pengantara muka bersama selari struktur tatabahasa iaitu: struktur fonologi, sintaksis, dan konsep. Menurutnya lagi dengan struktur bahasa pertuturan iaitu bahasa isyarat yang diterima secara tersirat, pelbagai isu-isu yang sama dalam pelbagai variasi saiz boleh ditangani dalam modaliti visual. Walau bagaimana pun untuk menerima bahasa visual ke dalam model Jackendoff menimbulkan sedikit kesukaran apabila menambah "struktur photological" kepada seni bina selari dengan prinsip-prinsip yang perlu bagi mengiktiraf dan membina persembahan visual bertentangan dengan yang lisan. Penambahan struktur sedemikian adalah penting untuk tatabahasa bagaimanapun, dalam penulisan memerlukan memori yang disimpan untuk persembahan visual bagi menyambung ke aspek tatabahasa yang lain dan membawa kepada kandungan dalam visual leksikon.

Visual leksikon merupakan sebuah model bahasa visual yang mempunyai beberapa kandungan atau item visual seperti Unit perhatian, Lebih kecil daripada Sintaksis, dan Pembinaan.

i) Unit Perhatian

Unit yang paling jelas atau pun unit yang menjadi perhatian dalam bahasa visual ialah dalam bentuk "Panel" atau "bingkai," yang menjadi batasan paling jelas sebagai satu unit oleh penggunaan beberapa jenis sempadan yang di kapsul, sama ada berbentuk bingkai yang dilukis atau ruang putih kosong. Dalam persembahan visual terdapat dua ciri yang dibezakan dalam hubungan untuk urutan keseluruhan yang boleh dikenali sebagai pertama unsur positif dan unsur negatif. Unsur-unsur positif adalah berupa angka dan tindakan tumpuan dalam panel, manakala unsur-unsur negatif adalah maklumat latar belakang (Natsume, 1997). Walaupun unsur-unsur

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

positif dan negatif kelihatan *prototypically* tetapi bersesuaian dengan fungsi masing-masing kepada aksara latar depan dan persekitaran bahawa mereka berada dalam, dan akhirnya keseluruhan visual itu datang melalui turutan sendiri. Sebagai contoh, dalam turutan seperti ini, alam sekitar adalah elemen positif dan orang yang menjadi elemen negatif:



Rajah 2.1. unsur positif dan unsur negatif.
Sumber: Visual Leksikon, Neil Cohn, 2007

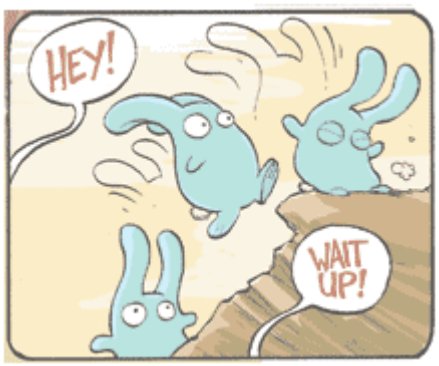
Rajah 2.1 di atas menunjukkan satu contoh di mana walaupun matahari terbenam dan latar belakang alam sekitar berubah, pertapa masih berdiri tegak. Contoh yang diberikan, walaupun menunjukkan aspek ciri-ciri negatif, manusia tidak diabaikan untuk semantik nilai. Turutan menyampaikan keinginannya untuk berdiri di satu tempat dalam tempoh masa yang panjang, dan ia adalah satu aspek penting dalam keseluruhan urutan. Walaupun kepentingan ini semantik, lelaki dalam turutan ini tidak menjejaskan sintaks atau struktur fasa. Sintaks sepenuhnya ditetapkan oleh pergerakan matahari dan kesan ia terhadap alam sekitar, dan oleh itu rajah yang berelemen positif kepada elemen negatif lelaki itu. Walaupun kecenderungan mungkin wujud bagi mengingati dari segi kandungan latar depan sebagai unsur-unsur positif tempat kejadian, perbezaan itu tidak mutlak. Selain itu, kerana keperluan untuk

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

mengiktiraf hubungan merentasi jujukan, panel tunggal tidak perlu terlalu banyak unsur-unsur positif. Jika terlalu banyak unsur-unsur positif wujud dalam setiap panel, ia menjadi lebih dan lebih sukar untuk menghurai perubahan sintaksis. Ini bukan satu keperluan tetapi boleh disamakan untuk memaksimumkan kuantiti perbualan (Grice, 1967), di mana hanya maklumat yang mencukupi diperlukan untuk mencapai kejayaan dalam komunikasi. Walau bagaimana pun ini tidak mengehadkan panel dari memasukkan unsur-unsur yang lebih positif daripada yang perlu, walaupun ia boleh membebankan keberkesanan komunikasi visual. Berdasarkan jumlah entiti positif yang dipaparkan, ia boleh dikategorikan sebagai Matrix perwakilan Leksikon atau Lexicon Representional Matrix (LRM) di mana hanya tahap asas yang dipaparkan.

Polymorphic adalah tahap tertinggi yang terkandung dalam LRM dan dituruti oleh *Macros, Monos, Micros,* dan tahap terendah adalah *Amorphics* di mana ia tahap-tahap ini adalah mengenai peletakan visual ataupun imej di dalam panel. *Polymorphic* yang merupakan peringkat yang terakhir ataupun peringkat yang paling tinggi dalam turutan LRM ini dan ia mengandungi aksi yang penuh dalam satu panel, iaitu pengulangan entiti yang berulang-ulang, Rajah 2.2



Rajah 2.2. Pengulangan entiti satu panel.
Sumber: ComixTalk, Neil Cohn, 2006

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Macros pula menunjukkan satu *scene* atau babak yang penuh, dan lebih daripada satu entiti, Rajah 2.3



Rajah 2.3. Satu babak yang penuh dan lebih daripada satu entiti.
Sumber: ComixTalk, Neil Cohn, 2006

Monos ialah panel yang mengandungi hanya satu entiti, Rajah 2.4



Rajah 2.4. Panel yang mengandungi satu entiti.
Sumber: ComixTalk, Neil Cohn, 2006

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Micros adalah tahap di mana di dalam satu panel entiti kurang daripada satu ataupun merupakan entiti yang dilukis dengan jarak lebih dekat, Rajah 2.5



Rajah 2.5. Kurang daripada satu entiti dan merupakan imej yang dilukis dengan jarak lebih dekat.
Sumber: ComixTalk, Neil Cohn, 2006

Tahap atau peringkat yang paling rendah ialah *Amorphics,* merupakan panel yang langsung tidak mempunyai entiti. Hanya menunjukkan elemen atau imej yang statik seperti suasana sekeliling sesuatu kawasan, Rajah 2.6



Rajah 2.6. Panel yang lansung tidak mempunyai entiti.
Sumber: ComixTalk, Neil Cohn, 2006

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Inilah turutan tahap yang boleh dilihat dengan bentuk graf kuantiti panel yang dipanggil “Lexicon Representational Matrix” atau “LRM” (*Neil Cohn, 2006*). Rajah 2.7



Rajah 2.7. Graf turutan atau aliran tahap yang digunakan dalam ilustrasi komik.
Sumber: ComixTalk, Neil Cohn, 2006

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jika dilihat dari alirannya tahap-tahap ini boleh digunakan dalam pelbagai cara mengikut kepada kuantiti dan keperluan ataupun di antara panel yang berpotensi menarik perhatian. Berikut adalah contoh aliran tahap atau peringkat yang boleh ditambah.

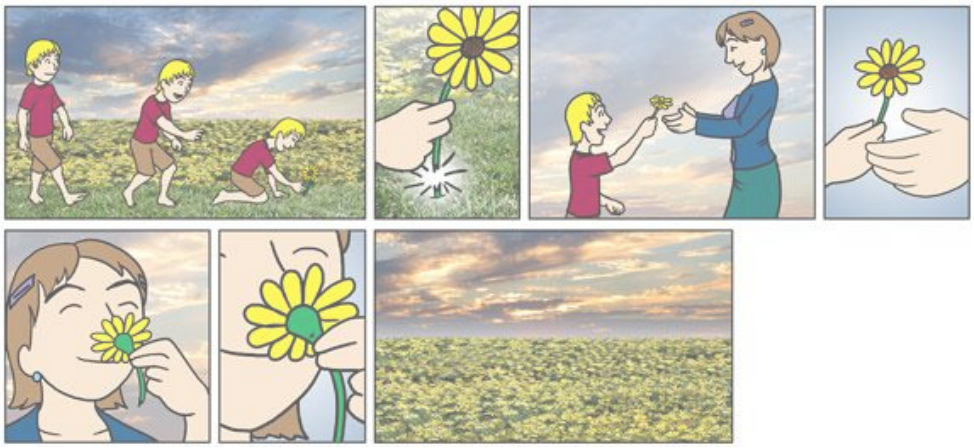
“Polymorphic - Micro Refiner - Macro - Micro Refiner - Mono - Micro Refiner.”

Aliran ini adalah asas daripada LRM dan ditambah dengan Micro di antara panel. Dengan menggunakan perkataan *refiner* dapat dilihat *micro* diterjemahkan daripada perkataan *zooming* (mendekatkan dan membesarkan visual) di dalam panel yang berkaitan, (*Neil Cohn, 2007).*

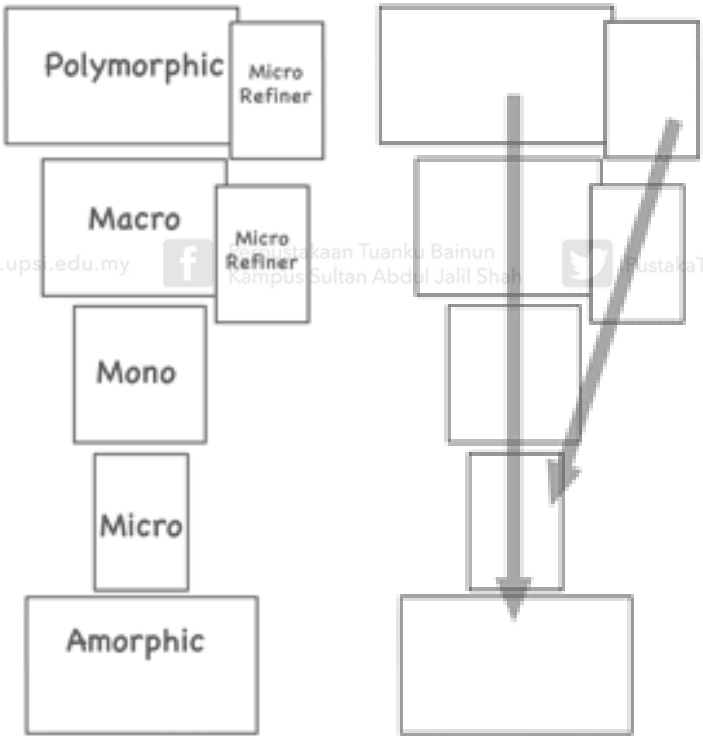
Rajah 2.8 menunjukkan bagaimana disusun dan dikenalpasti sebagai *micro refiner*.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Ilustrasi 2.8. Micro refiner.
Sumber: ComixTalk, Neil Cohn, 2006

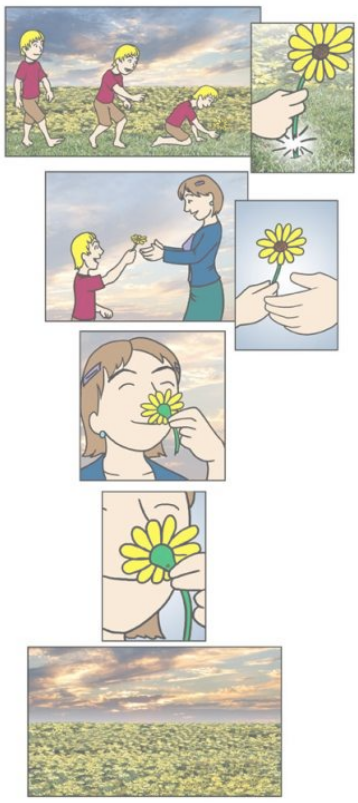


Rajah 2.9. Micro refiner.
Sumber: ComixTalk, Neil Cohn, 2006

Rajah 2.9 menunjukkan Micro refiner seperti pada rajah 2.10 yang membawa kepada hasil berikut:

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Rajah 2.10. Micro refiner panel *close up* bunga dan tangan serta panel tangan yang memetik bunga.
Sumber: ComixTalk, Neil Cohn, 2006

ii) Lebih kecil daripada Sintaksis

Panel boleh menjadi unit yang paling ketara dalam pembentukan visual leksikon, walau bagaimana pun jarang sekali panel dikekalkan sebagai keseluruhan hasil karya seperti mengulangi penggunaan perkataan. Sebaliknya, struktur dalaman panel yang sentiasa berubah, walaupun unsur-unsur produktif dalam diri mereka mungkin tetap sama. Panel bertindak sebagai unit sintaksis yang dipilih, tetapi struktur dalaman mereka adalah berbeza analisis bahasa seperti Bahasa Inggeris, di mana morfologi struktur dalaman perkataan yang memainkan peranan yang agak kecil dan bentuk perkataan konsisten dan memasuki sintaks. sebaliknya, Visual Leksikon panel boleh

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

dianggap agak seperti bahasa sintetik seperti Turki atau Barat Greenlandic di mana unsur-unsur yang lebih kecil produktif bergabung untuk membentuk unit yang memasuki sintaks dalam pelbagai cara.

Leksikon ikonik boleh mengubah perwakilan entiti di seluruh panel, walaupun mereka membawa ciri-ciri yang sama malar. Misalnya, dalam contoh pada rajah 2.11, watak-watak yang sama berterusan melalui banyak panel, dan kebanyakan garis kerja bagi setiap daripada mereka adalah konsisten walaupun ia berubah dalam setiap panel dengan perspektif yang berbeza, saiz, dan cara ia ditunjukkan.



Rajah 2.11. Leksikon ikonik
Sumber: Visual Leksikon, Neil Cohn, 2007

Selain itu, bahasa visual mengandungi morfem yang tidak produktif iaitu tidak boleh membuat sintaks secara langsung di semua panel. Contohnya, laluan melekatkan objek, yang sering menunjukkan perkembangan pergerakan di sepanjang jalan sebagai "garisan kelajuan." Ini mengikat morfem kerana mereka tidak boleh wujud bersendirian daripada objek akar dan ia mengubah suai seperti yang dapat dilihat di dalam contoh pada rajah 2.12 di bawah.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



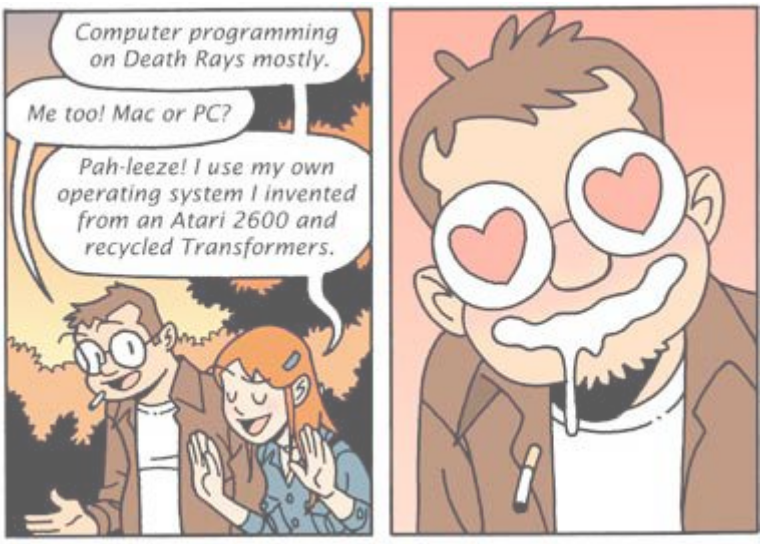
Rajah 2.12. Garis kelajuan
Sumber: Visual Leksikon, Neil Cohn, 2007

Garisan mewakili aspek ghaib atau tidak kelihatan dalam perwakilan visual, dan boleh berkisar dari yang menggambarkan kepada objek yang bergerak, atau objek yang berbau dengan garisan beralun (McCloud, 1993) yang muncul dari mulut untuk menunjukkan laluan udara dilalui dalam nafas. Kesemua elemen-elemen ini adalah "tidak kelihatan" dalam mana-mana "realistik" deria visual, tetapi muncul dalam bentuk grafik yang berupa simbol *conventionalized.*

Simbol jantung misalnya yang dapat diperhatikan di dalam rajah 2.13, mempunyai fleksibiliti yang lebih besar dalam cara ia memasuki perwakilan visual, walaupun ia mewakili konsep abstrak yang bukan persepsi sepenuhnya. Hati boleh terapung-apung untuk menyampaikan emosi cinta yang umum atau ia boleh menjadi sebagai bentuk seluruh panel sebagai pengubahsuai semantik yang melengkungi. Mereka juga boleh digantikan ke dalam mata yang bersifat mencerminkan keinginan yang dirasai bagi objek dalam mimpi, tetapi komponen sintaksis masih dilihat dalam bentuk keseluruhan, seperti dalam contoh ini oleh Derek Kirk Kim, 2001.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Rajah 2.13. Simbol jantung
Sumber: Visual Leksikon, Neil Cohn, 2007

Ini adalah perbezaan di antara tanda-tanda yang produktif, seperti figura manusia, dan konvensional simbol, seperti simbol hati dan garis kelajuan, ia boleh disamakan dengan perbezaan linguistik antara item leksikal kelas terbuka dan tertutup. Morfem yang dianggap terbuka biasanya dalam kelas yang besar yang *augmentable*, manakala kelas tertutup secara umumnya terhad dan ditetapkan. Perbezaan di sini biasanya dibuat antara morfem "leksikal" seperti kata nama dan kata kerja, yang terbuka dan produktif, manakala "tatabahasa" morfem seperti kata depan tergolong dalam kelas tertutup yang kecil dan tidak berubah (Talmy, 2001). Tetapi mereka tidak semestinya memainkan peranan yang sama dalam tatabahasa. Tanda-tanda produktif kelihatan jelas tergolong dalam kelas terbuka tanda-tanda visual, manakala simbol konvensional berada dalam tertutup kelas, membuat leksikon bahasa visual yang serupa dengan bentuk bahasa lain. Oleh itu, dalam konteks bahasa visual, kedua-dua kelas item leksikal seolah-olah mengambil kira pada kepelikan semiotik juga. Sebagai contoh, item kelas tertutup seperti hati, kelajuan talian, dan belon perkataan semua mengandungi tahap yang lebih tinggi simbolisme daripada imej

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

ikonik manusia. Tidak mengejutkan jika lebih banyak unsur ikonik cenderung untuk jatuh ke dalam kelas terbuka, kerana input persepsi boleh menyediakan pelbagai potensi yang tidak terhad pada objek atau variasi pada bentuk objek. Ikon boleh membenarkan sifat tradisional seperti muka senyum atau tanda-tanda *Arrernte*, atau banyak lagi, dan tanda-tanda simbolik ini mesti menjadi konvensional. Hasilnya, item simbolik terpaksa menjadi peneraju dan seterusnya jatuh ke dalam kelas tertutup dalam kategori item leksikal.

iii) Pembinaan

Pembinaan adalah bentuk corak yang bermakna dalam bahasa yang mempunyai pelbagai saiz dan boleh menjadi lebih panjang daripada perkataan individu. Sebagai contoh pembinaan produktif kata nama kata kerja dan objek langsung, dapat dilihat dalam ayat seperti *Bill slept the afternoon away* and *We're twistin' the night away* (Jackendoff, 1997). Pembinaan boleh menghasilkan ayat yang penuh, tetapi ia boleh menjadi suatu keadaan seperti semakin anda memikirkannya, semakin sedikit anda memahami, ia memiliki pola sintaksis canggung yang kesannya akan disimpan dalam memori jangka panjang (Goldberg, 2003). Pada masa ini, tidak cukup dengan hanya mengetahui tentang tata bahasa visual untuk mengidentifikasikan visual dengan hanya pembinaan sama dengan bahasa lisan. Sementara Panel *polymorphic* telah memasuki tata bahasa pada tahap yang lebih tinggi daripada sintaks *Monos* atau Makro, tetapi mereka tidak membina dengan cara yang sama sebagai idiom atau pola kerana mereka masih secara umumnya dibangunkan secara produktif. Bermaksud, panel *polymorphic* tidak merubah pola. Namun, ini tidak bermaksud potensi untuk pembinaan tidak ada dalam bahasa visual.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Salah satu pola yang konsisten dalam pemodal teks atau gambar *syntagms* kesannya muncul apabila Neal von Flue telah menciptakan *"set-up beat* atau lucunya" pola untuk komik setrip rajah 2.14, (Von Flue, 2004). Ini dimulai dengan satu atau dua panel "pengaturan" yang lucu dialognya atau situasi, kemudian memberikan "beat" atau umpan dengan sebuah panel yang tidak berisi teks dalamnya. Akhir sekali, barulah panel akhir akan memberikan bahagian lucunya.

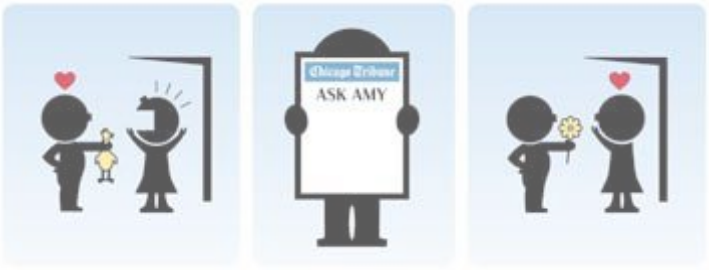


Rajah 2.14. set-up beat
Sumber: Visual Leksikon, Neil Cohn, 2007

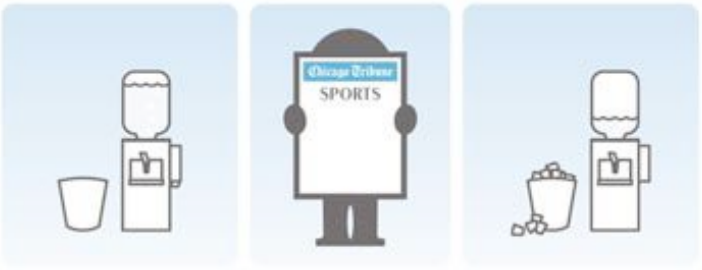
Meskipun pembinaan di dominasi oleh visual belum digunakan dengan meluas, potensi penciptaan mereka jelas dalam konteks tempatan. Misalnya, pada awal tahun 2005 Chicago Tribune melancarkan kempen iklan yang menggunakan komik setrip untuk menyampaikan mesej, penggunaan segmen yang berbeza dalam halaman surat khabar. Semua setrip mengikuti pola yang sama, dengan panel pertama menunjukkan perlakuan sesuatu, panel kedua karakter yang membaca surat khabar yang ditandai hanya dengan teks dalam turutan, dan panel akhir menyediakan beberapa perubahan yang bermula dari gambar pertama. Contoh dapat dilihat di bawah seperti berikut:

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Rajah 2.15. Chicago Tribune
Sumber: Visual Leksikon, Neil Cohn, 2007



Rajah 2.16. Chicago Tribune
Sumber: Visual Leksikon, Neil Cohn, 2007

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Pembinaan menjadikan contoh di atas sangat jelas. Panel pertama meletakkan suatu situasi atau perlakuan manakala panel kedua pula menunjukkan aksi penyebab dan panel akhir menunjukkan hasil atau kesan daripada penyebab itu. Secara asasnya dapat dilihat begini:

Initial state – Causative [reading of paper section] – Resultant state

Situasi –Penyebab – kesan

Meskipun komik setrip perlu mengandungi teks sebagai elemen yang penting untuk pemahaman secara keseluruhan, tetapi ia tetap masih didominasi oleh sintaks visual. Apabila pembaca memahami pola ini, pembaca akan membuat kesimpulan tentang hubungan antara panel pertama dan terakhir, juga mengetahui bahawa panel

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

kedua telah mengekspresikan suatu kekuatan kausatif atau penyebab berdasarkan bahagian di dalam segmen tersebut. Jika dilihat pada rajah 2.15 ia menggambarkan naratif yang jelas perkembangan dengan individu dan tindakan mereka dapat difahami dalam setiap panel, manakala rajah 2.16 pula tidak memiliki apa-apa tindakan sebagai klu bacaan. Karakter dengan kertas di panel yang kedua muncul mesin penyejuk air berfungsi sepenuhnya sebagai representasi metonimi untuk menyampaikan konsep secara keseluruhan di dalam setrip berkenaan: contohnya "jika anda ingin memiliki sesuatu topik untuk dibualkan di tempat kerja, sila baca di bahagian olahraga". Panel kedua hanya memiliki makna kausatif atau penyebab untuk memberikan setrip secara keseluruhan dan mempunyai konseptual dalam naratif semantik. Persepsi ini tidak mewakili mana-mana individu tetapi hanya singkatan konsepsi masyarakat pada umumnya yang selalu membaca surat khabar.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.3.1 Implikasi visual leksikon terhadap kajian

Sama seperti bahasa lisan, bahasa visual mengandungi berbagai ukuran item leksikon yang menggabungkan beberapa tahap untuk membuat unit yang mempunyai makna dan pembinaan. Sebuah item leksikon kemudian didefinisikan sebagai unit bermakna atau kombinasi dari unit bentuk-makna dan ia merupakan pasangan produktif atau tidak produktif. Bentuk-bentuk yang mempunyai makna tidak mempunyai batasan dari segi kualiti dalam tanda-tanda semiotik. Oleh yang demikian, item leksikon berpotensi menjadi simbolik, indeks, atau ikon, yang semuanya terdapat dalam bahasa visual, dan menjadikan ia termasuk dalam morfem kelas terbuka atau tertutup berdasarkan potensi mereka untuk dikembangkan terutama dalam ilustrasi komik.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Kebanyakan bahasa visual, panel unit perhatian yang diciptakan dari sebuah morfologi adalah lebih produktif, meskipun ia bukanlah sesuatu yang mutlak. Sistem seperti naratif *Arrernte* menampilkan tanda-tanda yang sangat konvensional yang kesannya untuk berdiri sendiri sebagai unit sintaksis. Pola yang menunjukkan pembinaan tata bahasa dalam pendekatan linguistik dalam *Visual Language* memberikan kesan dan menunjukkan potensi di mana penggunaan tata bahasa berpasangan lebih baik dari penggunaan secara individu. Dengan penelitian yang lebih lanjut, pelbagai sifat item leksikon bahasa visual dapat dikembangkan lagi dengan lebih menyeluruh.

2.4 BINGKAI BERULANG *(LOOPY FRAMING)*

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Loopy framing ataupun bingkai yang dipecahkan beberapa bahagian, merupakan salah satu teori yang dipaparkan dalam penghasilan ilustrasi komik. Elemen-elemen yang wujud di dalam bingkai seperti belon perkataan, kotak fikiran, dan panel yang kebanyakannya digunakan sebagai medium menyampaikan ekspresi pemikiran.

Jika dilihat secara kasar di dalam ilustrasi komik, salah satu elemen, dikenali sebagai fenomena *invisible* (tidak kelihatan) dalam bentuk grafik. Manakala belon merupakan perbincangan atau fikiran dan panel menentukan sempadan dalam dan di antara peristiwa. Bentuk-bentuk elemen ini melayani fungsi secara umum untuk menyampaikan maklumat.

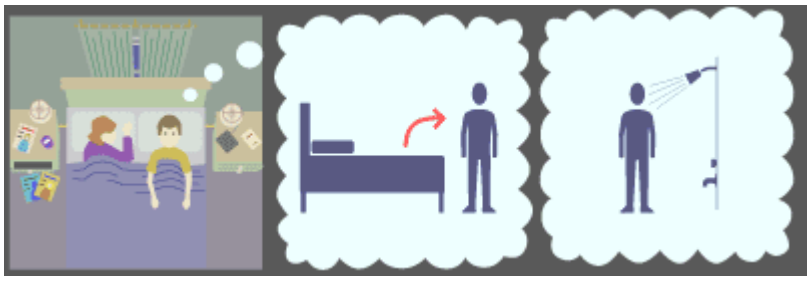
Kebiasaannya, sesebuah panel diletakkan imej, figura, *subject matter* (entiti) dan belon pula diletakkan perkataan ataupun teks. Walau bagaimana pun kedua-dua elemen ini boleh bertukar di mana belon juga boleh mengandungi imej dan panel

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

mengandungi teks. Jika dilihat secara radikal keduanya mempunyai persamaan apabila fungsi keduanya boleh bertukar. Kedua-dua elemen ini jelas digunakan di dalam komik Manga.

Rajah 2.17 menunjukkan persamaan di mana belon dengan mudah boleh menjadi panel.



Rajah 2.17. Belon digunakan sebagai panel.
Sumber: ComixTalk, Neil Cohn, 2007

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Di dalam Rajah 2.17 ia membawa maksud ‘apa yang difikirkan’ dan bukan ‘invisible’ seperti yang digambarkan. Walau bagaimanapun ia bergantung kepada pengarang atau kartunis dalam menghasilkan karya. Sudah tentu belon dan panel mempunyai perbezaan yang ketara. Tetapi belon selalunya akan diletakkan bersama di dalam panel. Rajah 2.17 menerangkan walaupun panel yang ketiga tidak disambung kepada panel yang pertama tetapi masih mempunyai hubungan dan talian dalam penceritaan yang sama.

Rajah 2.18 pula, menggunakan elemen pertalian dan berhubung antara satu sama lain dengan bentuk bingkai yang dipecahkan:

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Rajah 2.18. Bingkai yang dipecahkan.
Sumber: ComixTalk, Neil Cohn, 2007

Menarik tentang *linking* (pertalian) di dalam aspek belon kata-kata atau panel ini ialah, ia turut menggambarkan aspek kemanusiaan yang ditekankan oleh *Naom Chomsky* seorang professor di Amerika Syarikat yang pakar dalam bidang linguistik, revolusi, hak kemanusiaan dan analisis politik. Beliau menegaskan tentang *recursion* iaitu fenomena di mana sesuatu ayat boleh mencapai infiniti (tidak terhad) kerana telah mempunyai struktur di dalamnya.

Contoh yang diberi ini datang dengan kata-kata seperti Dia berkata, berfikir atau bimbang yang boleh ditambah ke bahagian depan kalimah dengan apa pun. Bermula dengan kalimah seperti Gina suka komik dengan dapat menambah panjang ayat seolah-olah tiada had:

"Ray mengatakan bahawa Gina suka komik.
Phil mengatakan bahawa Ray mengatakan bahawa Gina suka komik.
Ibu mengatakan bahawa Phil mengatakan bahawa Gina suka komik."

Dan semestinya, kita juga boleh melakukan hal yang sama dalam rekaan grafik ataupun dalam komik:

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

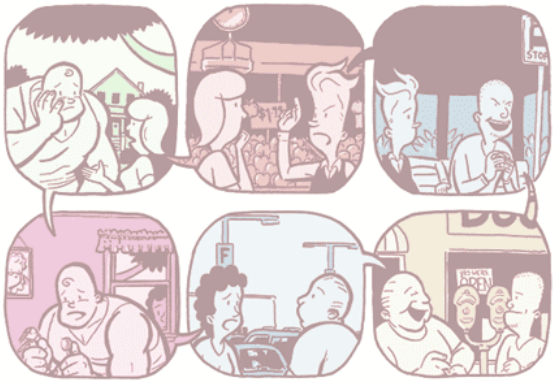


Rajah 2.19. Infiniti juga boleh digunakan di dalam penghasilan ilustrasi komik.
Sumber: ComixTalk, Neil Cohn, 2007

Rajah 2.19 menunjukkan jenis ilustrasi dalam susun atur yang berbeza, tetapi masih kelihatan bersangkutan. Reka bentuk grafik membolehkan potensi tambahan di mana tidak tersedia langsung dengan bentuk lisan jadi ia boleh berulang-ulang kembali dengan sendirinya. Secara tidak langsung memperoleh pengulangan yang tidak terbatas dan yang menjadi penyambungnya hanyalah bingkai grafik, (Cohn & Godek, 2007).

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Rajah 2.20. Penggunaan bingkai grafik dan tanpa belon kata-kata.
Sumber: ComixTalk, Neil Cohn, 2007

Tidwell, 2010, menyatakan bahawa, terdapat beberapa kelebihan dan kekuatan ilustrasi komik. Di antaranya ialah *Specific Subtleties* atau sensitif pada bahagian tertentu, di mana satu perkara yang buku komik atau novel grafik boleh lakukan manakala prosa kata tidak boleh lakukan adalah menunjukkan hal-hal yang sangat halus dengan membuat mereka jelas bagi pembaca. Jika anda mengatakan bahawa seseorang berkerut kening mereka dalam kemarahan, dalam komik, anda boleh mempunyai watak yang melakukan sesuatu yang tampak serupa.

Dalam Prosa kata, penulis perlu melakukan yang terbaik untuk membuat paparan dalam fikiran mengikuti peristiwa dan orang-orang di sekitar dengan mudah. Dalam komik juga boleh mengawal sama seperti apa yang penonton lihat dan tidak melihat. Komik mengawal kawasan yang menjadi tumpuan, warna yang digunakan (kecuali yang hitam dan putih komik) dan berapa banyak ke perincian yang dimasukkan ke dalam gambar. Juga boleh memilih gaya karakter seni dan membuat sesuatu yang lucu atau memilih gaya dan membuatnya kelihatan sedih tanpa mengubah perkataan. Jadi kelebihan komik di sini dapat memfokuskan dan memperjelaskan lagi sesuatu kandungan komik dengan mengawal dan mengubah karakter atau babak.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Selain itu komik juga dapat menunjukkan karakter dengan spesifik. Walaupun tanpa warna tetapi cukup hanya karakter yang dilukis menggambarkan bagaimana sifat sesuatu karakter itu. Komik juga boleh mengawal tempoh masa jauh lebih baik daripada buku prosa kerana boleh menggambarkan situasi tertentu dan dapat menyampaikan lebih banyak maklumat dalam setiap panel tanpa sedar, rajah 2.20 (Tidwell, 2010).

2.4.1 Implikasi Bingkai Berulang (*Loopy Framing)* terhadap kajian

Loppy framing merupakan salah satu teori di dalam penghasilan komik di mana ia membincangkan mengenai perpecahan bingkai kepada beberapa bahagian di dalam komik. Elemen-elemen yang terkandung di dalam bingkai ialah belon dialog ataupun perkataan, kotak fikiran dan panel. Manakala di dalam ilustrasi komik, salah satu elemen lain, dikenali sebagai fenomena *invisible* ataupun tidak kelihatan dalam bentuk grafik. Manakala belon merupakan perbincangan atau fikiran dan panel menentukan sempadan dalam dan di antara peristiwa. Selain itu implikasi teori ini menjelaskan komik juga dapat menunjukkan karakter dengan spesifik, walaupun tanpa warna tetapi cukup hanya karakter yang dilukis menggambarkan bagaimana sifat sesuatu karakter itu.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.5 SENI JUJUKAN *(SEQUENTIAL ART)*

Menurut Eisner, 2001, secara tradisional, sebahagian besar kartunis dan juga mereka yang menggemari serta sering berbicara mengenai komik, menghasilkan seni mereka secara *viscerally* atau tiada bersebab. Jadi kebanyakan terhasil dengan idea yang spontan dan ada kalanya sukar dijelaskan. Eisner pernah mencuba untuk mendiagnosis bentuk itu sendiri dan mulai membongkar beberapa komponen kompleks. Beliau mendapati bahawa ia melibatkan 'seni komunikasi' lebih daripada sekadar aplikasi seni.

Eisner menganggap hubungan antara teks dan gambar, dan penulis dan artis, termasuk penggunaan skrip dan boneka adalah maksud di sebalik *sequential art* (seni jujukan). Eisner membahagikan seni jujukan kepada dua kategori iaitu arahan dan hiburan, misalnya Komik Hiburan, Novel Grafik, Komik Arahan Teknikal, Komik arahan dan papan cerita.

Kemahiran yang diperlukan untuk menghasilkan seni jujukan yang baik termasuklah kemahiran menggambar atau melukis, menghasilkan pandangan perspektif, pengetahuan umum berhubung dengan, bagaimana peralatan yang digunakan dan teknik komik, khususnya belon dialog. Hal ini juga merangkumi proses pencetakan, penggunaan komputer ataupun pengaruh teknologi untuk membuat komik cetak, dan komik elektronik. Teori *sequential art* telah mengupas mengenai prinsip yang dijelaskan dan salah satu daripada komponen lainnya ialah komik sebagai bahan bacaan. Tambahan lagi komik mempunyai kosa kata dan tata bahasa baik prosa dan ilustrasi. Dia merujuk pada sebuah artikel oleh Wolfe, 1997, mengetahui bahawa "membaca" istilah yang bererti lebih daripada "perkataan membaca" sahaja. Komponen yang terlibat ialah imej di dalam ilustrasi komik.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Timing (waktu) pula, menerangkan penggunaan masa yang singkat ataupun lama di dalam sesuatu panel. Contohnya elemen *suprise* ataupun terkejut atau panel yang menunjukkan paip air yang menitis. Ia juga menetapkan irama waktu. *Frame* ataupun bingkai juga merupakan salah satu komponen yang berkaitan di dalam *sequential art* dia mana ia merupakan satu alat dasar ataupun asas dalam ilustrasi komik. Dalam seni jujukan, ekspresi anatomi juga merupakan prinsip yang digunakan dalam menyokong penghasilan ilustrasi komik dan ia melibatkan sikap, postur tubuh dan wajah.

Menurut Bennet, 2007, seni jujukan juga dikenali sebagai imej jujukan di mana ia merupakan imej jujukan secara semula jadi memperlihatkan siri imej yang berterusan dari permulaan dan membentuk satu konteks mesej yang ingin disampaikan. Selain daripada ia secara tidak langsung dapat memperlihatkan gaya dalam ilustrasi tetapi ia boleh dikatakan sebagai imej bergerak yang di animasi melalui kaedah tradisional iaitu *motion picture* , televisyen ataupun di dalam pakej digital iaitu Internet. Jadi ia secara asasnya dan kontemporari dalam mempersembahkan ilustrasi seperti buku komik, gambar strip, novel grafik atau fiksyen naratif kepada penggemar dan juga audiens. Secara amnya imej jujukan ini boleh digunakan dalam pelbagai tujuan seperti pengiklanan, promosi, informasi, pendidikan, hiburan, bungkusan, dan editorial dan juga jenaka yang kebanyakannya terdapat di dalam majalah dan surat khabar.

Seperti yang pernah dinyatakan di awal bab di dalam kajian ini imej jujukan sebenarnya berasal daripada zaman paleolitik di mana lukisan pada dinding gua yang digambarkan dalam bentuk jujukan dalam penyampaian mesej. Oleh yang demikian sejarah telah merakamkan bahawa itu adalah contoh ilustrasi pertama yang memaparkan kisah kehidupan harian termasuk habitat, persekitaran, status, serta aktiviti pemburuan. Beberapa abad kemudian, purba mesir telah memperkembangkan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

visual jujukan ini dan ia dipanggil *hierographic* yang merupakan gabungan bersama simbol membawa kepada pembentukan awal komunikasi secara bertulis.

Kesimpulannya di dalam bahasa visual potensi seni jujukan adalah besar dengan munculnya teknologi digital dan mempunyai masa depan yang baik sebagai salah satu kaedah penyampaian komunikasi berbentuk visual. Secara tidak langsung pengaruhnya dapat dilihat di dalam animasi tradisional dan juga pada ilustrasi awal buku komik.

2.5.1 Implikasi Seni Jujukan *(Sequential art)* terhadap kajian

Implikasi seni jujukan terhadap kajian ini adalah selain dapat dilihat hubungan antara teks dan gambar, dan penulis dan artis, termasuk penggunaan skrip dan boneka ia turut mempamerkan gaya ilustrasi di dalam hasil komik tersebut.

Setiap kartunis yang menghasilkan komik mempunyai gaya tersendiri di dalam menggambarkan karakter-karakter komik. Terdapat juga gaya yang dipengaruhi oleh gaya daripada komik antarabangsa dan juga pengaruh dari kartunis idola. Semuanya mempunyai seni jujukan yang dapat dilihat dari segi penggunaan teks, karakter yang dilukis, gambaran seperti penggunaan perspektif dan lain-lain yang berkaitan. Walaupun gaya ilustrasi setiap kartunis berlainan tetapi asas dalam seni jujukan adalah sama dan saling mempengaruhi.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.6 VISUAL NARATIF

Komik setrip contohnya merupakan salah satu jenis ilustrasi komik dianggap serupa dengan naratif grafik (*graphic narration).* Kebiasaan ini adalah usaha menyetarakan komik dengan model awal naratif visual seperti gambaran relief dalam Trajan Column, lembaran-lembaran papirus Mesir, Bayeux Tapestry, dan juga novel cukilan kayu. Gambaran terdekat dapat di temui pada relief candi Borobudur dan Prambanan, Wayang *Beber* di Jawa, yang menggunakan teknik bercerita dengan gambar adegan. Ilustrasi dan lukisan dari daun lontar ditemui di Bali dan menurut Bonneff, 1998, ilustrasi naratif manuskrip Jawa ditemui seperti Serat Rama Kawi, Serat Bratayuda, Serat Panji Jayakusuma dan Serat Damarwulan.

Bermula daripada lukis an dinding zaman pra-sejarah, dapat dipelajari ianya adalah sebagai sebuah arkeologi komik. Membezakan antara 'komik' dan model awal 'naratif visual' yang tersebut, sama seperti melihat perbezaan 'sinema dan pawagam, layar *tancap'* dengan 'wayang' *(shadow teater / puppet)* dan meskipun filem atau animasi yang di wayangkan, namun dengan jelas kita boleh membezakannya.

Di Eropah tercatat banyak eksplorasi daripada naratif bergambar *(illustrated narratives),* yang seiring dengan perkembangan teknologi cetak seperti *zincography* dan *photoengraving*. Tetapi terdapat naratif yang disebut "*Images d'Epinal*" di Perancis dan "*Bilderbogen"* di Jerman, masih meletakkan "jarak" di antara teks dan gambar. Secara artis tikal rekaan cerita bergambar *(picture stories*) ini dibuat oleh Rodolphe Toppfer dan Wilhelm Busch. Pada abad sebelumnya berlaku eksperimen-eksperimen dan terdapat teks dan ilustrasi berjalan di jalur yang berbeza, kemudian muncul ilustrasi cerita karya William Hogarth pada tahun 1730-an yang menyatukan keterpisahan antara teks dan gambar, ke dalam satu jalinan cerita (Wigan, 2007).

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Hogarth menghasilkan sebaik mungkin rangkaian adegan atau jujukan dari sebuah visual naratif, dengan melukis adegannya seolah-olah berada pada sebuah aksi di pawagam. Hasilnya timbul kesan dramatik yang amat menarik. Hogarth melakukan sesuatu yang berbeza masa itu iaitu cara menghasilkan ilustrasi yang lazimnya di zamannya belum dihasilkan. Bermula daripada itu, terhasillah sebuah karya ilustrasi yang disebut "kartun". Konsepnya meletakkan teks dan gambar yang dibuat sehingga kepada penemuan sistematik penggunaan belon kata. Konsep ini berterusan sehingga menghasilkan bentuk komik yang baik dan konsisten iaitu 'komik jalur'.

Meminjam pepatah Confucius yang berbunyi, "A Picture means A Thousand Words", komik adalah sebagai sebuah media penyampai mesej yang menggabungkan teks naratif dan ilustrasi. Sebagaimana yang diusahakan Eisner, berjaya mengembangkan komik dalam bentuk yang disebut novel grafik (*graphic novel*), di mana menurut pandangannya buku komik merupakan montaj kata dan gambar di mana seorang pembaca harus mempunyai kemampuan menginterpretasikan hal secara verbal dan visual yang sama. Elemen Seni seperti, pandangan perspektif, komposisi, sapuan berus dan literatur seperti: tata bahasa, plot, sintaksis keduanya menjadi keutamaan. Jadi dapat disimpulkan di sini membaca komik adalah sebentuk keupayaan melakukan persepsi estetik atau nilai keindahan dan pengajaran intelektual. Ia menunjukkan komik sebagai seni merangkaikan adegan (*sequential art).*

Visual Naratif melibatkan proses konseptual di mana ia adalah pemahaman yang menyeluruh dan kognitif singkat dengan aspek sepenuhnya diteliti dan di kumpul dari subjek dan mendefinisikan sebelum terhasilnya komunikasi visual. Proses awal memulakan dan menghasilkan idea dan konsep pada dasarnya sama, dan amalan yang paling umum adalah untuk bertukar fikiran dan mencatat semua idea

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

dengan cara nota bertulis dan gambaran visual. Dengan mencari sesuatu inspirasi dan mengembangkan akan menjadikan sebuah gagasan visual yang kreatif.

Pereka Hannah Cumming (Male, 2007), telah menyusun dari awal naratif rekaan asal untuk audiens muda dan mencipta papan cerita awal untuk pertimbangan harus dibuat supaya tepat dan bersesuaian mengikut kandungan narasi dan aliran ideanya. Sebaiknya dalam menghasilkan idea-idea haruslah dengan cara membuat diagram labah-labah atau lebih dikenali sebagai *spider diagrams*, serta membuat senarai, juga lakaran sederhana atau kompleks. Dengan itu proses kreatif mula mengalir lebih mudah dan konkrit serta tepat.

Menurut Wigan, 2006, gabungan perkataan dan juga imej untuk menyokong jalan cerita adalah penting selain memahami siapakah kumpulan sasaran. Visual naratif juga mempunyai fungsi tertentu dalam penerbitan contohnya buku sama ada untuk hiburan atau pun pendidikan.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.6.1 Implikasi Visual Naratif terhadap kajian

Visual naratif merupakan proses konseptual di mana ia adalah mengenai pemahaman yang menyeluruh dan kognitif singkat dengan aspek sepenuhnya diteliti dan di kumpul dari subjek dan mendefinisikan sebelum terbentuknya komunikasi visual.

Implikasinya ialah dalam penghasilan ilustrasi komik setiap kartunis harus memahami konsep yang ingin diketengahkan melalui subjek tertentu sebelum dapat diterjemahkan di dalam bentuk kreatif seperti komik. Bermula dengan kajian peringkat awal dan idea-idea yang dikembangkan selepas itu akan memberi relatif terhadap penghasilan visual naratif. Seterusnya melalui visual naratif ini akan terlihat

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

gaya ilustrasi di dalam setiap komik yang dihasilkan sama ada mempunyai pengaruh lain atau gaya tersendiri.

2.7 PENGGAYAAN

Penggayaan adalah bahasa visual khas yang mengenal pasti sebagai 'tanda' seseorang atau ikonografi peribadi. Ini adalah ciri-ciri tertentu dan kualiti yang menentukan jenis ilustrasi yang berkaitan. Hal ini juga harus menetapkan penempatan seseorang dalam genre, ilustrasi visual. Seperti muzik, sastera dan seni rupa, seni gunaan dan disiplin rekaan seperti ilustrasi akan terdiri dari banyak variasi, tema dan *treatments.* Sesetengahnya boleh dikategorikan kepada trend kontemporari, fesyen dan lain-lainnya.

Sejarah ilustrasi kontemporari boleh dilihat dalam ratusan gaya. Bagaimanapun secara asasnya terdapat dua bentuk kategori pengimejan. Semua variasi daripada bahasa visual ini boleh digunakan salah satu daripadanya. Ilustrasi literal misalnya, cenderung memperlihatkan gambaran ilustrasi sebenar. Secara am memperjelaskan sesuatu secara lebih tepat mengenai realiti sesuatu imej bahkan jika gambar menggambarkan rekaan naratif yang bersifat fiksyen atau dramatik, ia akan mencipta sebuah adegan yang baik dan bagus. Bentuk bahasa visual atau kategori yang kedua ialah konseptual. Kebanyakannya boleh dilihat serta digambarkan melalui metafora sesuatu subjek dan penggambaran visual sesuatu idea dan juga teori. Imej yang terhasil boleh berupa elemen realiti, tetapi jika dilihat secara keseluruhan ia mungkin berbeza dari segi bentuk seperti diagram, komposisi, surealisme, *distortion* yang sangat ketara ataupun dalam bentuk abstrak.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Kedua-dua jenis ilustrasi kontemporari dan konseptual boleh diaplikasikan di dalam lima konteks praktis iaitu informasi, deskripsi, fiksyen naratif, pengaruh atau kepercayaan dan identiti. Walau bagaimanapun terdapat penggayaan yang hanya sesuai digunakan dalam aplikasi dan kes tertentu sahaja. Misalnya ia digunakan dalam bahasa visual yang menunjukkan informasi yang lebih realistik bagi penyampaian informasi, karikatur, dan juga penyesuaian tertentu untuk mempersembahkan sesuatu situasi politik ataupun contoh lain digunakan dalam mempersembahkan elemen visual untuk tujuan periklanan (Male, 2007).

Penggayaan adalah penting untuk disesuaikan dengan subjek yang dipilih dalam konteks pelaksanaan dan juga penerimaan oleh audiens. Dalam penghasilan ilustrasi, ia merupakan bahasa visual yang boleh dikembangkan merupakan cabaran bagi sesuatu penggayaan yang digunakan dan bagaimana ia digunakan dan di manipulasi lebih dari satu gaya ilustrasi. Menariknya di dalam dunia perniagaan dan profesional pula kebanyakan ilustrator atau kartunis akan menghasilkan hanya satu gaya dalam mempromosi hasil kerja, dan melihat ia lebih mudah tetapi sebaliknya berlaku kepada kebanyakan penerbit lebih gemar bekerjasama dengan ilustrator atau kartunis yang boleh menghasilkan lebih banyak gaya dalam hasil kerja seni.

Menurut Male, 2007, di dalam memperkatakan mengenai bahasa visual yang melibatkan penggayaan terdapat satu lagi yang dipanggil *Visual Intelligence*. Penghasilan sesebuah karya seni seperti komik tidak akan berjaya tanpa penggunaan *Visual Intelligence* kerana terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kejayaan sesebuah imej visual. Secara umumnya faktor seperti estetika, cita rasa, emosi warna, tekstur dan bentuk serta simbolisme adalah faktor yang dipilih secara subjektif dan rujukan secara personal. Ilustrasi sebenarnya adalah objektif kerana konteks seperti pengukuran kualiti imej juga mempengaruhi keberkesanan dalam penyampaian mesej

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

kerana ilustrasi komik misalnya merupakan medium dalam menyampaikan mesej. Tetapi di dalam menilai hasil karya seni ini ia bukanlah kerana teknik penghasilan semata tetapi gaya spontan dan agresif seorang ilustrator dan juga kartunis akan member kesan yang menonjol dan ‘panas’ dalam menarik minat audiens. Sensitiviti dan ketelitian juga merupakan antara faktor di mana akan menghasilkan kualiti yang lebih teliti dan mempunyai nilai estetika. Walau bagaimanapun kematangan, pengalaman, sofistikasi visual dan juga kontekstual adalah kriteria yang penting dalam membuat penilaian bagi *visual intelligence* (Male, 2007).

2.7.1 Implikasi Penggayaan terhadap kajian

Implikasi Penggayaan ataupun *stylization* terhadap kajian adalah penggayaan dapat dilihat sebagai bahasa visual khas yang mengenal pasti 'tanda' seseorang atau ikonografi peribadi. Ini adalah ciri-ciri tertentu dan kualiti yang menentukan jenis ilustrasi yang berkaitan. Hal ini juga harus menetapkan penempatan seseorang dalam genre, ilustrasi visual.

Penggayaan ini member identiti kepada pelukisnya dan kartunis di dalam mempamerkan karya komik. Melalui penggayaan ini dapat difahami bahawa penggayaan juga melibatkan kategori tertentu seperti ilustrasi literal di mana ia menerangkan gaya sesebuah ilustrasi yang dihasilkan di dalam bentuk realisme. Begitu juga dengan kategori konseptual di mana gaya yang dipersembahkan di dalam sesebuah ilustrasi lebih cenderung digambarkan melalui metafora sesuatu subjek atau penggambaran visual sesuatu idea dan juga teori. Imej yang terhasil boleh berupa elemen realiti, tetapi jika dilihat secara keseluruhan ia mungkin berbeza dari segi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

bentuk seperti diagram, komposisi, surealisme, *distortion* yang sangat ketara ataupun dalam bentuk abstrak.

Begitu juga di dalam penghasilan ilustrasi komik di mana dapat dilihat ratusan gaya yang dipersembahkan oleh setiap kartunis dan mempunyai perbezaan tersendiri walaupun saling mempengaruhi antara satu sama lain. Misalnya kartunis Malaysia yang menggemari gaya Jepun atau Manga, menyebabkan secara tidak langsung ilustrasi komik yang dihasilkan mempunyai pengaruh gaya tersebut.

2.8 PENGARUH GAYA VISUAL

Gaya ilustrasi dihubungkaitkan dengan elemen-elemen yang terdapat dalam gaya seni visual. Sehingga kini, boleh gaya ilustrasi utama yang mendominasi komik sama ada jenis konvensional atau digital adalah gaya komik Amerika di mana identitinya dengan gaya super hero yang berotot, dan gaya Jepun (Manga) dengan karakter kartun berlatar belakang realistik. Gaya visual ilustrasi lain yang muncul, walaupun tidak terdominan dua gaya Amerika dan Jepun, ialah gaya Eropah yang menggambarkan karakter 'bersih' dan ikonik, namun menampilkan latar belakang dengan terperinci**,** (Imansyah, 2009). Jadual 2.1 menunjukkan data tentang pengaruh gaya visual yang digunakan oleh kartunis dalam menghasilkan komik fotokopi Indonesia pada tahun 1998 sehingga tahun 2001.

Jadual 2.1. Pengaruh gaya visual yang digunakan oleh kartunis Indonesia

Pengaruh Gaya Visual	1998	1999	2000	2001	1998 – 2001	Jumlah
	K	K	K	K	K	K
	%	%	%	%	%	%

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1. Amerika	22.6 14	14.9 13	18.0 13	11.3 6	17.7 20	17.1 66
2. Jepang	33.9 21	24.1 21	52.8 38	50.9 27	39.3 44	39.1 151
3. Eropa	12.9 8	9.2 8	16.7 12	11.3 6	15.2 17	13.2 51
4. Lain-lain	30.6 19	51.7 45	12.5 9	26.4 14	27.7 31	30.6 118

Sumber : Soal Selidik 1998-2001

Dapatan kajian ini menunjukkan pengaruh gaya ilustrasi Jepun (Manga), lebih dominan bila dibandingkan dengan gaya visual Amerika mahu pun Eropah. Gaya visual lain ini pelbagai dan eksperimental, paling tidak akan menggabungkan lebih dari satu gaya ilustrasi dalam satu karya komik.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.8.1 Implikasi pengaruh gaya visual terhadap kajian

Kajian mengenai pengaruh gaya visual ini memberi implikasi terhadap kajian di mana dapat dilihat ia memberi pemahaman kepada semua bagaimana gaya luar mempengaruhi kartunis dalam menghasilkan karya masing-masing. Walaupun kajian pengaruh gaya ini hanya terhadap kartunis di Indonesia tetapi ia juga mempengaruhi gaya ilustrasi komik para kartunis tanah air. Ini dapat diperhatikan di dalam penghasilan komik digital yang semakin berkembang oleh kartunis muda di mana pendedahan terhadap gaya komik luar begitu meluas dan mudah didapati, kerana kebanyakan kartunis menjadikan gaya kartunis lain sebagai rujukan dan juga idola dalam mencari identiti sendiri.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.9 KAJIAN LEPAS

Salah satu kajian lepas yang telah dibaca dan dirujuk, iaitu *Rhiz- Comics: The structure, sign, and play of image and text* oleh Jason Muir Helms pada Mei 2010 adalah sebuah disertasi yang menggabungkan prinsip atau kritikan daripada Gregory Ulmer's mengenai *post-criticism* atau *modernism dan juga* struktur dengan komposisi multi modal. Ia adalah sebuah karya yang mengkritik media komik dalam format komik. Terdapat enam bab teks yang membentuk landasan teori dan praktikal. Di dalam kajian ini juga disertakan sesekali visual dan tiga bahagian komik.

Kajian oleh Garcia, 2009, yang bertajuk "Comic books and the experience of self-fulfillment: a study with high school students", kajian ini meneliti mengenai remaja yang gemar melukis komik selepas tamat sekolah di dalam kelab komik. Penekanannya adalah kepada pengalaman lapan remaja dan bagaimana mereka mencapai kepuasan diri melalui penciptaan buku komik. Berdasarkan rancangan kajian ia adalah mengenai pemeriksaan daripada hubungan antara perkembangan remaja daripada "diri dan pengalaman mereka juga kepuasan diri melalui penciptaan artistik itu. Kajian juga berpendapat bahawa cara-cara di mana para peserta dimanfaatkan dan memperkembangkan buku komik, mempengaruhi prestasi diri, kepuasan dan akibat dalam perkembangan diri mereka.

Reka bentuk kajian ini adalah penelitian kualitatif dan kajian ini diikuti tiga kaedah data koleksi: pemerhatian, temu bual semi-berstruktur, rakaman visual dan analisis dokumen. Lapan peserta dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Keputusan kajian ini menunjukkan bahawa pembentukan identiti pada masa remaja mengambil unsur-unsur dari setiap aspek dunia sekitar remaja, dan dalam kes peserta, beberapa unsur-unsur ini berkaitan dengan bacaan mereka dan bentuk buku komik.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Melalui penciptaan komik, para peserta mampu mengakui ciri-ciri keperibadian mereka, keinginan mereka untuk belajar, dan idea-idea mereka mengenai bagaimana memperbaiki mereka bakat. Mereka juga memberi petunjuk untuk mengetahui pengaruh buku komik di mereka hidup.

Dapatan kajian menunjukkan, idea-idea peserta menjadi seniman memang suatu keputusan berdasarkan kepada aspirasi mereka, kepada pengetahuan sendiri mengenai kapasiti mereka, dan pengalaman mereka mencipta buku komik. Setiap langkah dari proses kreatif dari para peserta adalah berkaitan dengan kesedaran mereka sama ada khayalan atau pengetahuan tentang kemahiran mereka. Keseimbangan antara para peserta aspirasi dan kapasiti memberikan sumbangan kepada lampiran mereka pemenuhan diri. Komik kelab buku mereka menghadiri adalah tempat yang dianggap sebagai konteks positif bagi peserta bebas amalan usaha artistik mereka.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.9.1 Implikasi Kajian Lepas Terhadap Kajian

Implikasi daripada kajian lepas yang telah dirujuk dan dikaji ialah, ia dapat digunakan sebagai rujukan kepada teori-teori dan prinsip tertentu dalam melengkapkan maklumat di dalam kajian ini. Selain itu kajian lepas ini membantu dalam menyatakan dengan lebih kukuh mengenai struktur di dalam ilustrasi komik dan juga penggunaan imej dan teks. Hasil daripada kajian lepas juga seperti pengalaman dalam menghasilkan komik oleh para peserta sampel kajian digunakan sebagai salah satu bukti dalam penghasilan gaya ilustrasi komik.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.10 KESIMPULAN

Adalah diharapkan bahawa dengan maklumat terperinci yang dibincangkan dari tinjauan literatur di atas, maka bolehlah penyelidik meneroka tentang teori, model-model, serta kajian lepas agar usaha untuk kajian yang dikaji mencapai hasil yang dikehendaki. Pembinaan metodologi kajian dalam bab yang seterusnya akan dirujuk dengan tinjauan literatur yang menjadi panduan bagi melengkapkan kajian ini.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

3.1 PENGENALAN

Kajian ini melibatkan pengkajian terhadap mengenal pasti gaya ilustrasi komik yang dihasilkan oleh kartunis Malaysia. Selain daripada itu, kajian juga turut mengenal pasti sebab gaya ilustrasi kartunis berbeza, faktor berlakunya transformasi dan perkembangan komik konvensional kepada digital serta kesan terhadap kartun atau komik Malaysia. Kaedah dalam kajian ini dilengkapkan lagi dengan menganalisis proses penghasilan komik. Bab ini, membincangkan metodologi bagi aspek-aspek yang tersebut. Metodologi kajian meliputi partisipan kajian, reka bentuk kajian, proses pemilihan informan kajian, instrumen kajian, prosedur pengumpulan dan menganalisis data.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

3.2 METODOLOGI GAYA ILUSTRASI KOMIK

Di dalam sesebuah kajian yang dijalankan, mengenal pasti jenis reka bentuk kajian adalah penting kerana setiap kajian mempunyai tujuan yang melibatkan pelaporan atau penerokaan, deskriptif, explantori, dan prediftif. Ia melibatkan sama ada kajian itu berbentuk kuantitatif atau pun kualitatif.

Kajian kuantitatif dan kualitatif dapat dibezakan dari aspek seperti tujuan kajian di mana kuantitatif menyelidik hubungan, sebab dan kesan manakala kajian kualitatif pula memahami fenomena sosial. Jika dilihat pula dari segi reka bentuk kajian, kuantitatif dibentuk sebelum kajian dijalankan dan kualitatif dibentuk semasa kajian dijalankan. Dari sudut pendekatan kuantitatif adalah deduktif dan menguji teori manakala kualitatif ialah induktif dan menjana teori.

Instrumen atau pun alatan yang digunakan dalam kuantitatif ialah menggunakan alat-alat piawai manakala kualitatif pula menggunakan interaksi bersemuka manakala sampel yang digunakan lebih kecil berbanding sampel dalam kuantitatif yang lebih besar. Rakaman visual merupakan alatan atau instrumen dalam pengumpulan data, dan rakaman visual ini akan dibuat dan dijadikan salah satu data utama. Teknik seperti lakaran kasar, peletakan warna, memasukkan dialog dan lain-lain teknik yang berkaitan dalam penghasilan komik akan dirakam.

Kajian ini mengaplikasikan kaedah kualitatif dan proses pengutipan data dilakukan melalui teknik temu bual, dokumen dan rakaman visual serta penilaian pakar. Dalam kajian ini, temu bual adalah salah satu cara yang telah digunakan untuk proses pengutipan data bagi menentukan gaya ilustrasi komik dalam perkembangan komik konvensional ke digital di kalangan kartunis Malaysia.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Kaedah temu bual dilakukan dengan berperingkat iaitu peringkat pertama bertujuan untuk mendapatkan maklumat latar belakang kartunis serta pemahaman mereka mengenai gaya ilustrasi komik yang dihasilkan secara umum dan gaya ilustrasi komik yang terdapat di pasaran mengikut perkembangan komik bermula daripada konvensional sehinggalah ke era digital. Seterusnya disusuli dengan temu bual mengenai gaya ilustrasi kartunis sendiri dan penghasilan idea mengikut kreativiti dan pengaruh teknologi di dalam ilustrasi komik itu sendiri. Data dikumpulkan kemudian dikenal pasti bagi menjawab setiap persoalan kajian dan memberikan jawapan maka setiap penyataan masalah dapat ditentukan.

Kaedah kajian yang dipilih haruslah bersesuaian dengan persoalan kajian menurut Bogdan dan Biklen, 1998. Aspek yang menjadi persoalan dalam kajian ialah bentuk gaya ilustrasi komik konvensional dan gaya ilustrasi komik digital, malah faktor yang mempengaruhi gaya ilustrasi kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane. Persoalan lain ialah sebab berlakunya transformasi terhadap gaya ilustrasi ketiga-tiga kartunis tersebut dan kesan terhadap kartun Malaysia. Akhir sekali ialah proses penghasilan ilustrasi komik sehinggalah diterbitkan sebagai sebuah naskhah.

Temu bual adalah merupakan cara yang lazim digunakan untuk mengutip data deskriptif. Ini dinyatakan oleh Merriam, 1988. Tambahan pula, temu bual sering digunakan untuk mendapatkan maklumat lebih lanjut, lebih jelas dan lebih mendalam menurut Wiersma, 1991.

Pengumpulan data mengenai latar belakang kartunis dan pandangan mereka mengenai gaya ilustrasi komik diambil dalam temu bual peringkat pertama. Selepas itu gaya ilustrasi yang dihasilkan oleh kartunis-kartunis itu sendiri akan dikenal pasti. Kemudian maklumat yang di perolehi daripada kajian ini akan dihuraikan secara deskriptif dalam bab seterusnya. Menurut Patton, 1987, menerangkan bahawa kajian

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

kualitatif dengan teknik temu bual mampu memberikan satu kerangka kerja di mana responden dapat meluahkan pemahaman serta pengetahuan mereka mengikut cara mereka sendiri.

Kaedah kualitatif juga membantu kartunis sebagai informan menjelaskan sesuatu perkara atau situasi dari sudut pandangan mereka sendiri (Colby & Kohlberg, 1987).

Menurut Merriam, 1998, pengkaji kualitatif lebih berminat dalam memahami makna yang ingin disampaikan oleh informan dan menjelaskan bahawa hasil dapatan daripada kajian kualitatif adalah sangat berinformasi dengan maklumat deskriptif. Maklumat yang diperoleh melalui kaedah temu bual telah di rekod, ditranskripsikan dan boleh diserah kepada kartunis di dalam kajian ini yang bertindak sebagai '*second rater'* bagi tujuan pengesahan. Kaedah *triangulation* iaitu kaedah penyemakan semula dua atau ketiga kali dengan cara *"cross examination"* akan digunakan dalam temu bual ini untuk mendapat kebolehpercayaan terhadap data dan maklumat yang telah diberikan (Bogdan & Biklen, 2006).

(i) Partisipan Kajian

Partisipan kajian adalah berkaitan dengan proses memilih sebilangan subjek daripada sesuatu populasi untuk dijadikan sebagai responden kajian. Partisipan merupakan satu aspek penting dalam penyelidikan kerana penggunaannya yang tidak sesuai akan mengurangkan kesahan dan kebolehpercayaan kajian. Selain daripada faktor-faktor reka bentuk kajian dan pengukuran, kualiti hasil penyelidikan juga bergantung kepada partisipan kajian. Masalah akan timbul jika pengkaji tidak membuat perancangan prosedur partisipan sebelum kajian dilakukan. Perancangan yang rapi bukan sahaja

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

memudahkan pengkaji mengumpul maklumat dan data daripada partisipan kajian malah dapat juga mengurangkan ralat pengukuran dan menjimatkan masa serta perbelanjaan.

(ii) Temu bual

Temu bual merupakan salah satu kaedah mengumpul maklumat yang hampir sama dengan kaedah soal selidik dalam beberapa aspek yang kebanyakannya sama. Perbezaannya ialah cara pelaksanaan kajian, di mana temu bual dilaksanakan dengan cara lisan iaitu perbualan dan jawapan akan direkodkan oleh pengkaji secara bertulis, rakaman, atau media elektronik yang lain.

Temu bual biasanya dilaksanakan dengan cara yang berbeza-beza mengikut kebiasaan pengkaji. Ia boleh dikategorikan kepada tiga jenis iaitu temu bual berstruktur yang merupakan temu bual yang dijalankan secara formal, dirancang secara teliti dan dilaksanakan mengikut satu senarai soalan yang perlu dijawab oleh responden. Menurut Yan Piaw, 2006, Jenis temu bual seperti ini mestilah mempunyai andaian seperti semua responden mempunyai keupayaan bahasa dan kefahaman yang sama terhadap soalan.

Kategori temu bual yang kedua ialah semi-struktur di mana ia terletak di antara temu bual berstruktur dan temu bual tidak berstruktur. Temu bual ini membenarkan pengkaji bebas untuk menyoal dan menjelajah lebih mendalam tentang jawapan yang diberi responden walaupun sebilangan soalan formal telah dibina sebelum sesi temu bual. Andaian boleh dibuat seperti soalan yang diberikan mestilah mempunyai aras bahasa yang berbeza kerana berkemungkinan responden daripada latar belakang yang berbeza. Jenis temu bual ini telah dijalankan ke atas ketiga-tiga

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

kartunis yang terpilih dan data serta maklumat yang diperoleh adalah lebih mendalam kerana sebilangan jawapan dapat dipecahkan menjadi beberapa sub soalan yang lebih terperinci. Misalnya mengenai perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik di Malaysia.

Kategori temu bual yang ketiga ialah temu bual tidak berstruktur. Sifatnya amat bertentangan dengan temu bual berstruktur dan penemubual atau pengkaji tidak menggunakan senarai soalan yang telah dibina sebelum sesi temu bual. Dalam sesi temu bual ini pengkaji akan membina dan mengubah suai soalan berdasarkan jawapan subjek kajian dan objektif kerana kebanyakan soalan akan dibina secara spontan. Jenis temu bual ini juga dijalankan dalam kajian, tetapi hanya beberapa soalan sampingan seperti inspirasi dan juga perancangan masa hadapan dalam berkarya.

Temu bual yang dilakukan terhadap ketiga orang kartunis yang terpilih ialah temu bual semi struktur dan tidak berstruktur. Ini menjadikan data serta maklumat penting dapat dikumpulkan.

Kaedah *triangulation* iaitu kaedah penyemakan semula dua atau ketiga kali dengan cara *"cross examination"* akan digunakan dalam temu bual ini untuk mendapat kebolehpercayaan terhadap data dan maklumat yang telah diberikan (Bogdan & Biklen, 2006). Sebuah protokol temu bual dibina dan digunakan dalam kajian secara sistematik dapat dilihat dalam lampiran.

(iii) Dokumen

Kaedah pengumpulan data yang seterusnya ialah dengan mengumpul dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen bertulis, gambar mahu pun data

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

elektronik. Dokumen seperti lakaran dan idea awal boleh menjadi bahan maklumat mengenai perkembangan karakter komik, jalan cerita dan juga teknologi penghasilan. Selain itu pengkaji akan cuba mendapatkan lakaran dan idea bagaimana kartunis merekodkan setiap perkembangan idea dan jalan cerita. Penyemakan semula diaplikasikan untuk mendapatkan kesahihan penilaian, andaian dan analisis yang dibuat.

Dokumen lain yang telah di peroleh seperti koleksi komik Uejang, **Gila-gila** yang terdahulu dianalisis, dibandingkan serta digabungkan melalui sintesis bagi membentuk satu hasil kajian yang sistematik, padat dan kukuh.

(iv) Penilaian Pakar

Penilaian gaya ilustrasi oleh pakar dilakukan oleh empat orang pakar yang terdiri daripada pelbagai bidang aspek kemahiran berkaitan gaya ilustrasi, karakter, digital komik, kartun, pakar teknologi, pakar mata pelajaran pendidikan seni visual dan pakar animasi. Hasil daripada penilaian oleh penilai pakar dapat membantu penyelidik mengenal pasti masalah yang timbul. Segala cadangan dan komen yang diberikan oleh mereka diaplikasikan dalam proses menghasilkan protokol temu bual, soal selidik dan rakaman visual. Cik Kok Hui Meian merupakan seorang pensyarah yang berkelulusan *Master of Computer Science*, Universiti Putra Malaysia di dalam pengkhususan Multimedia telah membantu dari aspek digital komik dan juga sebagai pakar dalam penggunaan perisian 2D yang diaplikasikan dalam penghasilan ilustrasi komik seperti *Adobe ilustrator* dan *Adobe Photoshop*. Manakala Cik Tan Ser Zian pula yang *berkelulusan Master of Arts, University of Nottingham* dalam pengkhususan *International Communications Studies* dan juga merupakan pensyarah

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

serta ketua jabatan telah membantu dari sudut komunikasi visual seperti penggunaan ayat dan hubungan dengan ilustrasi di dalam setiap panel. Jika dilihat daripada aspek elemen-elemen yang terdapat di dalam ilustrasi seperti penggunaan warna dan yang berkaitan dikaji dengan bantuan Puan Ida Puteri Binti Mahsan, pensyarah yang berkelulusan *Master of Education*, Universiti Pendidikan Sultan Idris dan mahir dalam bidang yang tersebut. Puan Norhayati Bt. Itam Ganti pula membantu dari aspek asas dalam mengenal pasti teori dan model yang bersesuaian yang boleh dikaitkan dan digunakan dalam kajian ini. Beliau berkelulusan *Bachelor in Art and Design* dalam jurusan grafik, Universiti Teknologi Mara dan kini memegang jawatan Ketua Panitia Pendidikan Seni Visual dan Guru Pendidikan Seni Visual. Senarai penilai dapat dilihat dalam lampiran D.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

3.3 KAJIAN KEPERLUAN

Kajian keperluan merupakan kajian yang dilaksanakan sebelum kajian sebenar dijalankan. Ia dilakukan untuk melihat kebolehcapaian sesuatu kajian yang bakal dijalankan. Oleh kerana itu kajian keperluan juga dikenali sebagai kajian mini bagi sesuatu kajian sekala penuh. Ia merupakan bahagian yang penting di mana untuk menghasilkan kajian yang baik memerlukan kajian yang membantu pengkaji mengenal pasti tahap kesahan dan kebolehpercayaan kajian yang ingin dilakukan walaupun ia belum dapat memastikan kejayaan utama sesebuah kajian.

Kajian keperluan boleh dimulakan dengan kaedah temu bual secara mendalam ke atas kumpulan sasaran untuk membina item soal selidik isu yang ingin dikaji.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Susunan item, dan susunan pilihan dilakukan untuk menentukan item-item individu yang harus dikekalkan atau disingkirkan.

Dalam melaksanakan kajian keperluan untuk membantu dalam membentuk kajian sebenar yang mempunyai kesahan dan kebolehpercayaan, namun ia juga mempunyai batasan. Ini adalah kerana kebiasaannya bilangan subjek yang digunakan di dalam kajian keperluan adalah kecil antara 30 sehingga 50 daripada kajian sebenar. Dalam kajian ini telah dilaksanakan ke atas 47 orang responden yang terdiri daripada pelajar kolej di awal peringkat kajian. Kemudian dianalisis sebagai keperluan kajian di mana ia mengkaji pengetahuan responden terhadap gaya ilustrasi komik dan juga kartunis di Malaysia. Lokasi responden untuk kajian keperluan ini ialah sebuah kolej di Ipoh, Perak Darul Ridzuan. Responden terdiri daripada kalangan pelajar kolej yang mengikuti kursus seni reka grafik dan multimedia.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

3.4 ETIKA PENYELIDIKAN

Bagi menjaga anonimiti partisipan penyelidik telah menggantikan nama asal setiap kartunis yang menjadi partisipan kepada nama lain. Dalam kajian ini nama yang digunakan ialah Uejang, Kerangga dan Sarah Jane. Isu-isu ini adalah berkaitan dengan ciri-ciri kualitatif atau metodologi bidang yang biasanya termasuk penglibatan jangka panjang dan dekat peribadi, temu bual dan pemerhatian partisipan. Bidang penyelidikan adalah satu pendekatan berdasarkan interaksi manusia, dan bukannya satu dilihat sebagai interaksi di luar manusia. Terdapat pendirian berbeza mengenai isu-isu etika dalam penyelidikan kualitatif. Ini termasuk pendirian mutlak, pendirian relativisme, pendirian *contextualist* dan penipuan model. Pendirian mutlak menangani

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

empat bidang kebimbangan etika, iaitu: perlindungan partisipan dari bahaya (fizikal dan psikologi), pencegahan penipuan, perlindungan privasi dan persetujuan berpengetahuan. Pendirian relativisme menyatakan bahawa penyiasat mempunyai kebebasan mutlak untuk mengkaji apa yang mereka lihat, tetapi mereka hanya perlu belajar masalah yang mengalir dari pengalaman mereka sendiri. Penetapan agenda ditentukan oleh biografi peribadi, bukan oleh beberapa komuniti saintifik yang lebih besar. Etika yang munasabah ditentukan oleh hati nurani penyelidik. Tiada set tunggal piawaian etika kerana setiap situasi memerlukan pendirian etika yang berbeza. Seseorang penyelidik itu seharusnya lebih terbuka dan berkongsi dengan orang-orang yang menjadi partisipan.

3.5 TATA CARA PENGUMPULAN DATA

Dalam melaksanakan penyelidikan terdapat beberapa prosedur yang perlu diambil kira semasa proses mendapatkan data yang diperlukan. Antara prosedur tersebut ialah melibatkan kaedah seperti merekodkan maklumat di mana terdapat tata cara temu bual, tata cara soal selidik dan tata cara pensampelan. Selain itu prosedur lain ialah kaedah dalam menganalisis data kajian. Kaedah merekodkan maklumat melibatkan beberapa tata cara dan ia membawa kepada pengumpulan data yang diperlukan untuk kajian. Data yang di peroleh akan dikumpulkan dan dianalisis.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

(i) Tata cara temu bual

Temu bual boleh dikendalikan dengan menggunakan kaedah bersemuka dan juga tidak bersemuka. Temu bual bersemuka ialah temu bual individu dan temu bual berkumpulan. Bagi temu bual individu ia dilakukan dengan cara pengkaji atau penemubual menemu bual setiap responden secara berasingan pada masa yang berlainan. Kaedah ini telah dijalankan ke atas tiga orang kartunis di mana temu bual individu bersama Uejang dilakukan di Taman Danau Kota, Kuala Lumpur, pada tarikh 6 April 2011. Kerangga pula dijalankan di Underwater World, Langkawi, pada 18 September 2010 dan Sarah Jane Pula di Seksyen 26, Shah Alam, pada 12 Februari 2011. Sebelum temu bual dijalankan, temu janji dengan ketiga kartunis dibuat melalui telefon dan juga atas talian laman sosial iaitu *Facebook.*

Temu bual berkumpulan pula dilaksanakan dengan cara menyoal soalan kepada sekumpulan responden. Dalam temu bual ini ahli-ahli kumpulan responden dibenarkan berbincang dan memberitahu hasil perbincangan. Kelebihan melalui kaedah temu bual ini ialah dapat menjimatkan masa dan mengurangkan ralat dari segi tarikh, masa dan tempat temu bual. Kaedah ini dijalankan ke atas 47 responden dalam kajian rintis di mana responden diasingkan kepada beberapa kumpulan. Kemudian soalan diedarkan dan ahli kumpulan mula membincangkan jawapan dan menulis di dalam kertas yang disediakan.

Temu bual tidak bersemuka ialah kaedah di mana temu bual dilakukan melalui telefon dan bantuan komputer. Temu bual telefon digunakan di dalam kajian tinjauan misalnya apabila sampel kajian berada di lokasi yang jauh. Ia dilakukan apabila pengkaji sudah mempunyai soalan-soalan temu bual semi struktur. Temu bual bantuan komputer pula ialah dengan cara meminta responden menjawab soalan yang

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

telah dimasukkan di dalam program komputer. Kaedah ini juga telah dijalankan ke atas tiga orang kartunis terpilih di mana ia berlaku kerana terdapat beberapa persoalan lain yang muncul dalam proses menganalisis data dibuat. Temu bual telefon dibuat kepada Kerengga bagi menjawab beberapa persoalan berkaitan hasil karya yang terdahulu. Manakala temu bual berkomputer dilakukan kepada Uejang dan Sarah Jane yang mana temu bual tersebut bukan soalan yang diprogramkan di dalam komputer tetapi adalah soalan yang dinyatakan melalui laman sosial *Facebook.* Soalan-soalan tersebut diajukan di dalam ruangan pesanan dan dijawab apabila responden membaca pesanan tersebut. Masa menjawab tidak terhad kerana ia tidak bergantung kepada keberadaan responden pada masa yang sama.

Tata cara temu bual melibatkan empat bulan tempoh dilaksanakan. Partisipan dari tiga kartunis terlibat dalam proses tersebut, menggunakan jadual temu bual yang dibina dapat dilihat dalam lampiran A1.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

(ii) Tata cara Soal Selidik

Menurut Yan Piaw, 2006, penghasilan dan pembentukan soal selidik adalah tertakluk kepada etika dalam penyelidikan di mana ia haruslah dibina dengan unsur keaslian iaitu setiap item adalah asli. Pengkaji tidak boleh meniru atau mengambil soal selidik pengkaji lain tanpa kebenaran. Item-item yang terkandung juga haruslah tidak mendatangkan kesan mental dan fizikal negatif kepada responden. Selain itu kesahan dan kebolehpercayaan perlu dibina sebelum digunakan di dalam kajian. Soalan soal selidik telah dihasilkan selepas meneliti semua persoalan kajian. Kemudian soalan diberikan kepada pakar dalam bidang ilustrasi dan juga bidang animasi untuk disemak kesesuaian dan relevan soalan yang akan diberikan kepada responden.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

(iii) Tata cara pemilihan partisipan

Tata cara pemilihan partisipan di dalam penyelidikan dilakukan dengan menentukan kerangka terdahulu kemudian memilih daripada kerangka tersebut dan melakukan ujian statistik ke atas pemilihan tersebut (Yan Piaw, 2006).

Tata cara bagi kajian ini ialah bertujuan memastikan subjek yang mempunyai ciri-ciri tertentu sahaja akan dipilih sebagai responden. Dalam kajian ini partisipan dipilih adalah terhadap responden yang menghasilkan ilustrasi komik dalam Majalah **Gila-gila** bermula daripada keluaran majalah tahun 80 an dan selaku kartunis senior seperti Uejang telah mula berkarya pada tahun 1984 dalam Majalah tersebut terbitan 1 Februari. Manakala Kerangga juga merupakan kartunis senior dalam Majalah **Gila-gila** yang popular dengan siri Sarah Jane pada 1993. Partisipan kajian dipilih berdasarkan keperluan kajian dalam kajian keperluan dan juga ciri-ciri partisipan kajian yang mempunyai data demografi yang sama. Walau pun partisipan kajian kecil tetapi data yang diperoleh cukup bagi menyokong dalam kajian ini. Lokasi bagi partisipan atau pun informan yang terlibat dalam kajian ini ialah, Shah Alam, Langkawi dan Kuala Lumpur. Mereka terdiri daripada tiga orang kartunis terpilih hasil daripada keperluan kajian dalam kajian keperluan yang dilakukan.

Rasional pemilihan ketiga-tiga kartunis ini selain daripada hasil keperluan kajian ia juga berdasarkan pengalaman sebagai kartunis misalnya Uejang bermula daripada awal tahun 80 an dengan pelbagai jenis kartun telah dihasilkan termasuk animasi **'Usop Sontorian'** yang diterbitkan oleh RTM pada tahun 1993 sehingga 1996 seterusnya menjadikan beliau kartunis pertama yang menghasilkan animasi di Malaysia pada masa itu. Malah Uejang juga telah mendapat didikan dan panduan daripada kartunis dan pelukis Jaafar Taib di awal pembabitan beliau. Kini beliau

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

masih lagi berkarya dan terbaru telah menerbitkan majalah **'Animax'** yang berkonsepkan ilustrasi komik digital.

Kartunis Kerangga pula merupakan kartunis yang mula berkarya ketika tamat persekolahan sekolah menengah dan merupakan kartunis yang menggemari tema pelbagai golongan seperti pemimpin, ahli politik dan individu terkenal. Malah beliau juga antara kartunis yang berkarya bersama-sama kartunis-kartunis hebat termasuk Jaafar Taib. Pengalaman Kerangga sebagai kartunis sehingga kebanyakan karyanya telah dibukukan semula dan dikeluarkan oleh **Creative Enterprise Sdn. Bhd**. Karya-karya Kerangga juga boleh didapati di dalam blog-blog personal di dalam internet. Terbaru beliau kini menjadi pelukis karikatur di Under Water World di Langkawi.

Sarah Jane merupakan kartunis muda yang banyak menghasilkan karya ilustrasi buku kanak-kanak, komik-komik remaja, malah seni mural juga pernah dihasilkan. Beliau pernah memenangi pertandingan **Malaysian Digital Komik 2006** dan mewakili Malaysia dalam **International Comic Asia-Europe Comic Project** di London. Pemilihan Sarah sebagai salah satu daripada sampel kajian adalah tepat kerana tidak ramai kartunis wanita yang mempunyai pencapaian seperti beliau. Selain itu latar belakang beliau yang merupakan anak kacukan Melayu Irish telah memperlihatkan pengaruh budaya dalam karya beliau seperti karya '**The Good People'.** Karya-karya beliau boleh didapati di dalam blog personalnya daripada karya yang terdahulu hinggalah yang terkini.

(iv) Tata cara Rakaman Visual

Dalam kajian ini tata cara bagi rakaman visual ialah dibuat terhadap proses dalam menghasilkan ilustrasi komik konvensional dan digital. Semasa temu bual dijalankan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

visual proses penghasilan ilustrasi konvensional dan digital dirakam untuk melihat dengan lebih jelas dan terperinci. Dalam rakaman visual ini juga melibatkan beberapa individu lain yang turut serta dalam proses penghasilan ilustrasi komik. Ini adalah kerana proses tersebut adalah di bawah satu jabatan atau bahagian yang sama dalam organisasi. Misalnya bahagian lakaran dan pewarnaan digital. Bagi rakaman visual karya akhir juga dilakukan, contohnya bagi karya Kerangga yang menghasilkan karikatur secara spontan bagi pelanggannya. Penghasilan komik secara digital pula rakaman visual dibuat semasa proses pemasukan warna dibuat. Maka dapat diperhatikan penggunaan tablet dan pen grafik digunakan dan hasilnya dapat di peroleh dengan cepat. Rakaman visual bagi kartunis Sarah Jane pula di peroleh daripada koleksi peribadi beliau.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

3.6 TATA CARA MENGANALISIS DATA

Terdapat beberapa langkah umum dalam proses analisis data iaitu memproses bukti-melibatkan proses mengedit, kod, pensampelan: konseptual dan teoretikal. Kedua ialah pemetaan data di mana menunjukkan kekerapan isu. Kemudian menginterpretasikan bukti seperti penginterpretasian data; membina model dan seterusnya mempersembahkan atau melaporkan keputusan iaitu melaporkan bukti dan membuat kesimpulan. Bahagian ini menghuraikan kaedah menganalisis data yang di peroleh. Teknik analisis dapatan kajian dalam bentuk data kualitatif dibincangkan dalam bahagian ini.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

(i) Teknik Analisis Data Kualitatif

Kajian ini menggunakan teknik mengumpul data kualitatif dengan kaedah temu bual, rakaman visual dan dokumen.

(a) Temu Bual

Temu bual adalah suatu teknik yang amat berkesan untuk meninjau persepsi seseorang, termasuk pemikiran, sikap, nilai dan pendapat. Menganalisis data melalui kaedah temu bual ialah dengan melibatkan beberapa langkah. Tesch, 1990, menyatakan bahawa menganalisis data daripada transkrip temu bual adalah seperti berikut: mendapatkan gambaran keseluruhan, memilih satu transkrip, menyediakan senarai kesemua topik, kembali kepada data seterusnya, deskripsi yang jelas dijadikan kategori-kategori tertentu, membuat keputusan dan mengumpul data mengikut kategori dan menganalisis.

Hasil analisis data temu bual dipersembahkan dalam bentuk memerihalkan semula atau menggunakan kekerapan tema yang diperoleh melalui transkripsi temu bual. Kesemua jenis temu bual dianalisis mengikut proses yang sama iaitu dengan menghasilkan tema-tema dan dipersembahkan dalam bentuk petikan percakapan responden kajian. Hasil temu bual dianalisis dan diletakkan dalam bentuk transkripsi dan jadual rumusan temu bual bagi menjawab persoalan kajian serta dapat dilihat di dalam analisis dapatan kajian Bab 4, 5, 6 dan 7.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

(b) Rakaman Visual

Data yang diperlukan dalam kajian ini dianalisis melalui teknik fotografi atau rakaman visual dan pengimbas, yang menurut kamus dewan bahasa, iaitu alat yang digunakan untuk membaca bahan-bahan berbentuk tulisan atau grafik dari kertas dan menukarkannya kepada bentuk data digital. Teknik ini menjadi medium dalam menjalankan kajian seiring dengan perkembangan teknologi semasa dan juga di dalam pendidikan. Bagi mendapatkan dan menganalisis data yang di peroleh melalui teknik ini, pengkaji telah mendapat persetujuan daripada responden yang terlibat sebelum mengambil data menggunakan rakaman secara visual.

Dalam kaedah ini gambar-gambar yang di peroleh adalah sebagai penyokong dan tambahan kepada teks. Misalnya proses penghasilan ilustrasi komik dan juga visual-visual ilustrasi komik yang dirakam melalui teknik fotografi dan pengimbas adalah di antara sumber yang akan menjadi data analisis bagi kajian ini. Hasil daripada rakaman visual tersebut, visual akan disemak dan diperhatikan dengan lebih terperinci dari segi proses awal lakaran, penghasilan dan juga karya akhir. Karya-karya ilustrasi konvensional pula diimbas untuk mendapatkan ketepatan dan ke perincian visual dalam proses menganalisis gaya ilustrasi komik tersebut.

Menurut Flick, 2002, gambar atau pun visual ini menjadi kebiasaan untuk merangsang satu temu bual atau menggalakkan seorang peserta untuk mengeluarkan sebuah cerita di mana ia akan bersama memperluaskan lagi bukti secara fotografi. Ini boleh dilihat secara kukuh di dalam temu bual yang berfokus.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

(c) Dokumen

Analisis dokumen melibatkan data-data seperti buku, kitab, akhbar, jurnal, majalah, tesis, laporan kajian, perangkaan dan rekod. Dalam analisis dokumen, terdapat dua jenis kumpulan dokumen iaitu dokumen utama dan dokumen kedua. Dalam kajian ini dokumen yang di analisa ialah majalah-majalah komik, tesis atau kajian lepas, buku-buku berkaitan komik dan ilustrasi serta jurnal.

Dokumen utama atau dikenali sebagai *primary document* ialah nota secara terus dan ditulis oleh peserta sebenar atau saksi kepada sesuatu peristiwa. Contohnya dalam kajian ini dokumen utama ialah lakaran idea, autobiografi, diagram, buku, gambar, rakaman, transkripsi dan jurnal kajian. Begitu juga majalah ilustrasi komik yang akan digunakan dan dirujuk dalam kajian ini adalah merupakan salah satu daripada dokumen utama.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Menurut Gorad, 2002, pengkaji kualitatif melihat pelbagai perkara berpotensi memberi maklumat, dan pengkaji menjadi pengaut data yang teliti. Sekecil-kecil perkara seperti brosur sekolah, nota-nota, tiket, seni kata lagu, sehinggalah sebesar-besar perkara seperti bangunan, kapal terbang, dan tempat-tempat sejarah adalah artifak yang mempunyai pelbagai maklumat untuk dijadikan bahan bukti.

Menurut Saufi & Hasan, 2008, dokumen kedua atau *secondary document* ialah laporan-laporan dari seseorang yang menceritakan kesaksian orang yang sebenarnya saksi, atau peserta, kepada sesuatu peristiwa. Penulis sumber sekunder tiada pada tempat kejadian tetapi hanya melaporkan apa yang dikatakan atau ditulis oleh orang yang berada di tempat kejadian. Misalnya buku teks atau ensiklopedia. Tetapi akan menjadi sumber utama jika salah satu kajian adalah isi buku berkaitan pelajaran dan ilmiah.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Tujuan kajian dokumen dalam penyelidikan ini ialah menjadi *literature review* bagi sesebuah kajian atau penyelidikan, mencari maklumat bagi membantu kajian misalnya mengenal pasti apa telah diketengahkan sebelum ini, menyokong dapatan kajian, mengemukakan fakta-fakta, dan membandingkan maklumat sedia ada dengan dapatan baru. Selain itu ia juga sebagai kerangka teori dalam kajian ini.

Menurut Mohd. Asri, 2009, kaedah dalam analisis dokumen ialah ketelitian di mana ia melibatkan gaya bahasa, keaslian, suasana penerbitan dan juga fakta yang terkandung. Kaedah seterusnya ialah menggunakan 5WsH iaitu siapa, apa, di mana, bila, mengapa dan bagaimana (*who, what, when, where, why, how).* Kaedah ini ialah bertujuan untuk menyoal ketepatan dan kebenaran dan juga bagi menimbulkan persoalan. Kemudian kaedah perbandingan dilakukan dengan melihat persamaan antara dokumen atau idea lain dan juga mencari perbezaan antara dokumen dan juga sekiranya terdapat idea lain. Setelah itu kaedah kritikan digunakan tanpa memilih atau memihak kepada pernyataan tertentu di dalam dokumen dan mestilah mempunyai asas dalam membuat kritikan.

Begitu juga dengan koleksi ilustrasi komik kartunis yang terpilih dikumpulkan daripada komik pertama sehinggalah komik terkini. Setiap karya yang terpilih dianalisis dengan menggunakan teori-teori serta model yang terkandung di dalam bab yang kedua. Misalnya teori daripada Neil Cohn mengenai visual leksikon di mana merupakan model bahasa visual yang mengandungi item visual seperti unit perhatian, lebih kecil daripada sintaksis dan pembinaan. Penggunaan panel di dalam setiap karya dikaji yang mana ia menjadi batasan dalam setiap unit ilustrasi dan mengandungi ciri-ciri dalam hubungan yang dikenali sebagai unsur positif dan negatif. Kemudian di dalam setiap panel dapat dikaji dan diterjemahkan unsur yang menjadi entiti dalam setiap panel dan dikategorikan sebagai Matrix Perwakilan Leksikon atau *Lexicon*

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Representational Matrix (LRM). Model ini juga membentuk unit-unit memasuki sintaks dalam pelbagai cara misalnya ditunjukkan di dalam leksikon ikonik yang mengubah perwakilan entiti di seluruh panel. Garisan mewakili aspek ghaib atau tidak kelihatan dalam perwakilan visual boleh menggambarkan objek bergerak, beralun atau berbau dan tidak kelihatan dalam realistik deria visual tetapi muncul dalam bentuk grafik iaitu simbol *conventionalized.*

Selain itu teori bingkai berulang ataupun *Loopy Framing* diterjemahkan daripada ilustrasi komik konvensional dan digital ketiga-tiga kartunis ini di mana ia dipecahkan kepada beberapa bahagian seperti belon perkataan, kotak fikiran, dan ia digunakan sebagai medium menyampaikan ekspresi pemikiran.

Analisis juga dilakukan untuk melihat seni jujukan yang melibatkan kemahiran menggambar atau melukis seperti menghasilkan pandangan perspektif, peralatan yang digunakan dan teknik komik. Seni Jujukan juga menjelaskan komponen di mana komik bukan semata bahan bacaan tetapi lebih daripada itu seperti imej di dalam ilustrasi komik yang mengandungi elemen kejutan dan juga imej yang berirama.

Visual naratif pula dikaji dan dapat dilihat bermula daripada idea awal seperti lakaran, perkembangan idea sehinggalah terbentuknya komunikasi visual iaitu ilustrasi komik. Analisis dalam teori penggayaan pula adalah bahasa visual khas untuk mengenal pasti sebagai tanda atau ikonografi seseorang. Dapat dilihat di dalam kajian ini gaya yang berbeza bagi ketiga-tiga kartunis ini yang menggambarkan identiti tersendiri.

Karya-karya ilustrasi komik yang dipilih untuk dianalisis adalah berdasarkan kesesuaiannya dengan tema sosial, kekeluargaan, budaya, politik tempatan, serta isu global dan ianya bukan atas dasar kuantitatif.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

3.7 KESIMPULAN

Dalam penyelidikan ini telah membincangkan pelbagai cara atau kaedah yang dapat digunakan oleh pengkaji kualitatif untuk mendapatkan data. Data yang di peroleh dianalisis dengan beberapa kaedah yang telah dibincangkan seperti soal selidik dalam kajian rintis, temu bual, rakaman visual, serta analisis dokumen. Semua kaedah pengumpulan data ini memberi peluang kepada pengkaji mendapatkan data sebanyak mungkin serta mendalam untuk dianalisis. Dalam kajian ini kaedah seperti soal selidik dalam kajian rintis, temu bual, rakaman visual, serta analisis dokumen malah penilaian pakar telah digunakan.

Ketelitian adalah penting dalam memilih data yang sesuai digunakan untuk memberi jawapan kepada persoalan kajian. Pada masa yang sama, proses kutipan data kualitatif memberi ruang untuk pengkaji menjumpai data yang tidak dijangkakan. Selain dapat melihat persamaan dan perbezaan dalam hasil data yang dianalisis.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

BAB 4

DAPATAN KAJIAN:

UEJANG

4.1 PENGENALAN

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Dapatan kajian yang diperoleh daripada kajian yang dijalankan dibentangkan dalam bab ini. Kajian tersebut melibatkan aspek utama seperti berikut:

1. Gaya ilustrasi komik konvensional oleh kartunis Uejang.
2. Gaya ilustrasi komik digital oleh kartunis Uejang.
3. Perbezaan gaya ilustrasi kartunis Uejang.
4. Sebab berlakunya transformasi terhadap gaya ilustrasi komik Uejang.
5. Perkembangan dan Transformasi gaya ilustrasi komik Uejang memberi kesan terhadap kartun Malaysia.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.2 GAYA ILUSTRASI KOMIK KONVENSIONAL

Gaya ilustrasi komik ialah gaya yang terhasil berdasarkan persembahan dan konsep sesuatu gaya yang berkaitan masa dan tempat karya dihasilkan, pengalaman dan juga cara pembelajaran. Menurut Muliyadi, 2004, perubahan gaya berlaku mengikut aliran atau sejarah dalam sesebuah masyarakat. Selain itu penyusunan ruang, perspektif dan sebagainya menjadi asas peletakan sesebuah gaya dalam ilustrasi komik.

Jadual 4.1. Rumusan temu bual dengan kartunis Uejang mengenai gaya ilustrasi komik konvensional

Kartunis	Gaya Ilustrasi komik Konvensional
A) Uejang	Komik konvensional – kaedah penghasilannya lambat, melalui pelbagai proses yang agak sukar tetapi boleh dihasilkan tanpa bergantung kepada tenaga elektrik dan perisian komputer. Ini adalah kerana penghasilannya secara manual atau lukisan tangan.

Sumber: Temu bual 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.2.1 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional Uejang



Ilustrasi 4.1. Gaya ilustrasi komik konvensional Kartunis Uejang
Sumber; Aku Budak Minang, 1993, Gila-Gila, Creative Interprise Sdn. Bhd

Ilustrasi 4.1 menunjukkan hasil karya kartunis Uejang di mana ia adalah gaya ilustrasi komik konvensional yang diterbitkan pada tahun 1993. Gaya ilustrasi ini mengandungi model visual leksikon yang mempunyai item seperti Unit perhatian dan lebih kecil daripada sintaksis. Unit perhatian yang dimaksudkan ialah penggunaan panel atau bingkai yang menjadi sempadan sama ada dilukis atau ruang putih yang kosong. Dalam ilustrasi ini dapat dilihat penggunaan bingkai yang memisahkan panel-panel dan terdapat unsur positif dan negatif di mana unsur positif menjadi angka atau tumpuan di dalam panel. Figura di dalam ilustrasi Uejang ini menjadi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

unsur tumpuan dan latar belakang adalah unsur negatif. Subjek atau unsur tumpuan boleh menjadi lebih daripada satu entiti. Jika di lihat di dalam setiap panel pula hanya satu entiti dikenali sebagai *monos* digunakan dan ia merupakan salah satu daripada matrix perwakilan leksikon yang mengandungi *polymorphic,* dituruti oleh *macros, monos, micros,* dan tahap yang terendah ialah *amorphics.* Kesemua ini merupakan peletakan imej di dalam panel.

Selain itu di dalam gaya ilustrasi ini mengandungi item lebih kecil daripada sintaksis di mana ia merupakan item bahasa visual yang mempunyai morfem yang tidak produktif iaitu tidak boleh membuat sintaks secara langsung di dalam panel. Contohnya 'garisan kelajuan' yang menggunakan garisan menggambarkan objek bergerak atau objek berbau dengan garisan beralun (McCloud, 1993). Penggunaan garisan dan juga jalinan kelihatan teliti dan nyata dapat menunjukkan emosi atau ekspresi setiap karakter dan suasana di dalam reka letak. Menurut Lazzari & Schlesier, 2002, penggunaan garisan atau jalinan adalah sebagai teras di dalam ilustrasi komik di mana ia berperanan dalam menyatakan emosi atau ekspresi.

Ilustrasi ini juga dapat dilihat mengandungi visual naratif yang baik seperti penggunaan perspektif, komposisi imej, sapuan berus dan pen lukisan. Bagi kartunis Uejang, ilustrasi figura manusia menjadi gaya atau *trademark* beliau. Idea beliau dikembangkan dan di manipulasi dari sudut imej figura misalnya menjadikan karakter kelihatan mencuit hati dan menarik. Juga dapat diperhatikan di dalam ilustrasi ini gaya spontan dan teliti dan membawa kepada nilai estetika (Male, 2007).

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.2.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Konvensional

Dapatan gaya ilustrasi komik konvensional dalam kajian ini, menunjukkan bahawa gaya ilustrasi komik konvensional ialah gaya yang terhasil daripada kerja tangan atau secara manual di mana menurut kartunis Uejang kaedah penghasilannya lambat, melalui pelbagai proses yang agak sukar tetapi boleh dihasilkan tanpa bergantung kepada sumber tenaga elektrik dan perisian komputer. Ini adalah kerana penghasilannya secara manual atau lukisan tangan.

Dalam penghasilan gaya ilustrasi komik konvensional ini juga, peranan garisan luar ataupun *outline* yang menghasilkan pelbagai garisan atau *strokes* adalah penting. Setiap garisan yang dihasilkan menggambarkan ekspresi seperti kemas, lembut dan pelbagai lagi. Menurut Doug Eyre, 2007, gaya berkaitan dengan teknik yang digunakan untuk mencapai kesan yang baik termasuklah minimalistik, kompleks dan teliti, aliran melengkung yang bebas dan juga garisan bersegi geometri. Penggunaan teori dan model di dalam setiap panel membezakan dan mencipta gaya ilustrasi individu.



Ilustrasi 4.2 . Bentuk gaya ilustrasi komik
Konvensional Uejang.
Aku Budak Minang, 1993
Sumber; Gila-Gila, Creative Interprise Sdn. Bhd

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.3 GAYA ILUSTRASI KOMIK DIGITAL

Gaya ilustrasi komik digital adalah gaya yang terhasil berdasarkan persembahan dan konsep sesuatu gaya yang berkaitan masa dan tempat karya dihasilkan, pengalaman dan juga cara pembelajaran. Begitu juga perubahan gaya berlaku mengikut aliran atau sejarah dalam sesebuah masyarakat. Apa yang membezakan di antara gaya ilustrasi komik digital berbanding gaya ilustrasi komik konvensional ialah pertamanya dapat dilihat melalui kaedah penghasilan ilustrasi komik tersebut.

Jadual 4.2.Rumusan Temu bual dengan Kartunis Uejang

Kartunis	Gaya Ilustrasi Digital
A) Uejang	Komik digital - adalah lebih mudah, pantas, maju, disukai oleh golongan remaja dan lebih bergantung kepada penggunaan komputer serta perisian tertentu. Selain itu ia amat bergantung pada bekalan elektrik. Sekiranya tiada sumber yang sedemikian maka komik digital tak dapat dihasilkan.

Sumber: Temu bual 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.3.1 Gaya Ilustrasi Komik Digital Uejang



Ilustrasi 4.3. Gaya ilustrasi komik digital Kartunis Uejang Lobai Deraman, 2007, Majalah G3, Karang kraf Sdn. Bhd. Sumber; http://akujohan.blogspot.com/2007/08/comeback-Uejang.html

Ilustrasi 4.3 adalah komik digital hasil karya daripada kartunis Uejang keluaran **Majalah G3**. Karya ini dihasilkan gabungan daripada konvensional pada permulaan lakarannya kemudian diwarnakan secara digital. Jika dilihat pada pewarnaan latar belakang di dalam reka letak, jelas menunjukkan peletakan warna yang sekata dan tepat. Masih boleh dilihat penggunaan visual leksikon iaitu unsur positif sebagai subjek tumpuan dan latar belakang sebagai unsur negatif. Penggunaan garisan tebal dan nipis serta jalinan jelas dalam gaya ilustrasi ini dan dapat dilihat pada setiap watak dalam karya ini. Secara tidak langsung penegasan watak dan juga ekspresi dapat ditonjolkan.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Setiap panel menggunakan peletakan visual LRM yang dikenali sebagai *macros* yang mana ia lebih daripada satu entiti kecuali panel kedua akhir hanya satu entiti iaitu *monos.*

Seni jujukan juga baik jika dilihat pada setiap panel mempunyai penceritaan yang jelas, begitu juga dengan visual naratif di mana penggunaan perspektif dan komposisi memberi elemen estetika.

Gaya ilustrasi di dalam karya kali ini menunjukkan sedikit perubahan di mana kartunis Uejang telah menghasilkan karakter yang sedikit berbeza daripada gaya komik konvensional. Gaya karakternya lebih kemas dan ringkas berbanding figura yang terdahulu yang mempunyai anatomi yang lebih tepat dan sedikit teliti. Walau bagaimana pun beliau berjaya menghasilkan kelainan karakter secara total mengikut kelainan dalam siri ilustrasi komik ini. Tetapi persamaan dari segi konsep kemelayuan, kemasyarakatan dan kehidupan di kampung masih diterapkan oleh kartunis Uejang di dalam karya beliau.

4.3.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Digital

Menurut kartunis Uejang gaya ilustrasi komik digital adalah lebih mudah, pantas, maju, disukai oleh golongan remaja dan lebih bergantung kepada penggunaan komputer serta perisian tertentu. Sekiranya tiada teknologi berkomputer maka komik digital tidak dapat di hasilkan.

Menurut Glassbergen, 1997, beliau menjelaskan bahawa komputer merupakan sebuah perkakasan yang popular dalam penghasilan grafik dan juga penerbitan. Kartunis hanya perlu mengetahui jenis komputer dan juga perisian untuk

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

menghasilkan atau melukis komik. Walau bagaimana pun, kartunis tidak melukis menggunakan komputer tetapi menggunakan pensel, pen dan berus di atas meja atau papan lukisan sama seperti mana kartunis yang melukis bermula ratusan tahun dahulu. Komputer merupakan sebuah perkakasan yang sangat bernilai tetapi tidak sesuai untuk melukis kartun. Menurut beliau lagi komputer digunakan untuk mengimbas dan menyimpan fail yang imbas atau pun digunakan untuk memasukkan warna, menambah kesan khas atau menganimasikan karakter kartun yang dilukis. Perisian seperti *CorelDraw, Freehand, Adobe Ilustrator* dan *Photoshop* boleh membantu dalam menghasilkan rekaan ilustrasi yang hebat tetapi cara lama atau manual masih menjadi cara yang terbaik dan tinggi nilainya.



Ilustrasi 4.4. Bentuk gaya ilustrasi komik Digital Uejang
Sumber; Lobai Deraman, 2007

4.4 PERBEZAAN GAYA ILUSTRASI KARTUNIS UEJANG

Gaya ilustrasi setiap kartunis sememangnya berbeza walaupun kadang kala apabila dilihat secara kasar ia kelihatan hampir sama. Ini adalah kerana jika dikaji pada awalnya gaya merupakan seni individu atau seni kelompok. Hal ini berlaku disebabkan gaya yang bersifat berterusan, juga melibatkan kualiti dan juga ekspresi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

diterapkan pada aktiviti individu dan masyarakat ataupun lebih tepat disebut gaya hidup atau gaya bertamadun (Schapiro, 1994).

Bidang arkeologi misalnya, gaya yang ditunjukkan adalah berupa motif atau pola, atau dalam kualiti beberapa kerja seni, yang membantu untuk menentukan kedudukan dan tarikh kerja dan mewujudkan sambungan antara kumpulan kerja atau antara budaya. Gaya di sini adalah sifat simptomatik, seperti ciri-ciri *nonaesthetic* artifak. Ia dikaji lebih kerap sebagai satu cara diagnostik daripada semata-mata sebagai juzuk yang penting budaya. Jika dikaitkan dengan gaya, arkeologi mempunyai istilah estetik dan ilmu firasat yang relatif sedikit.

Pelukis misalnya, cenderung untuk tampilkan gaya sebagai nilai jangka dan gaya itu adalah yang berkualiti dan seseorang pengkritik boleh mengatakan seorang pelukis bahawa dia mempunyai 'gaya' dan dalam erti kata normatif, ia digunakan terutamanya untuk artis-artis perseorangan. Ia adalah satu ukuran pencapaian dan oleh itu ia berkaitan dengan pemahaman kedua-dua seni dan budaya secara keseluruhan. Jadi setiap pelukis akan berbeza gayanya berdasarkan seni dan budayanya.

Walaupun gaya dikaitkan sebagai sejenis seni sintaks atau corak komposisi corak, yang boleh dianalisis secara matematik, seseorang itu tidak dapat menganalisis tanpa pemahaman bahasa yang tepat dalam menghuraikan gaya. Ciri-ciri tertentu cahaya dan warna dalam lukisan misalnya yang paling mudah dinyatakan dalam bentuk kualitatif dan walaupun sebagai kualiti ilmu firasat, seperti sejuk dan panas, gembira dan sedih. Terang dan gelap, selang antara warna palet yang tertentu sangat penting bagi struktur kerja dan ia adalah hubungan yang berbeza antara unsur-unsur, namun tidak terkandung dalam skema komposisi keseluruhannya. Ia masih mudah, serta lebih relevan kepada pengalaman estetik, untuk membezakan garisan sebagai keras dan lembut daripada memberi kepada pengukuran bahan sesuatu karya. Untuk

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

ketepatan dalam mencirikan gaya, sesuatu kualiti perlu digredkan dengan keamatan dengan membandingkan contoh yang berbeza secara langsung atau dengan merujuk kepada kerja yang standard (Schapiro, 1994).

Gaya jika diteroka dalam bentuk ilustrasi komik pula ia hampir sama jika menilai mengenai sesebuah karya lukisan. Setiap karya berbeza mengikut individu atau kartunis berdasarkan kepada faktor seperti pengalaman estetikanya, latar belakang budaya, pendedahan persekitaran, dan juga kemahiran yang dikuasai. Menurut Noorhazeleen, bakat melukis yang dimilikinya bermula sejak kecil (kemahiran) apabila dia didapati aktif melukis dan meminati seni lukisan menjadikan gaya ilustrasinya unik dan tersendiri. Beliau terkenal dengan karya **Leen Mafia Real Life** dan juga **Tok Teh**. Begitu juga hal yang berlaku kepada kartunis Uejang yang mempunyai gaya ilustrasi yang berbeza berdasarkan faktor yang tersebut di atas.

Kartunis Uejang mempunyai latar belakang budaya Melayu yang tinggi apabila banyak karya yang dihasilkan beliau menceritakan dan menggambarkan kehidupan kampung termasuk kampung kelahirannya sendiri iaitu Kuala Pilah, Negeri Sembilan. Siri komik beliau seperti *Aku budak Minang* jelas menggambarkan kehidupan masyarakat Minang dan meletakkan pengalaman hidup beliau di dalam karya tersebut begitu juga dengan karya **Aca** yang penuh dengan nilai kekeluargaan. Selain itu kemahiran melukis yang dikuasai oleh Uejang menjadikan gaya ilustrasi beliau amat unik dengan perincian dalam setiap panel yang dihasilkan malah lakaran spontan meletakkan gaya beliau amat berbeza berbanding kartunis lain. Faktor pengalaman estetika hasil daripada tunjuk ajar kartunis Jaafar Taib dan juga pendedahan persekitaran juga membuatkan karya beliau unik dan tersendiri.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.4.1 Rumusan Terhadap Dapatan Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Uejang.

Gaya ilustrasi setiap karya komik menjadi berbeza pada setiap individu atau kartunis berdasarkan faktor yang seharusnya dilalui atau diteroka oleh kartunis itu sendiri. Walaupun kadang kala faktor yang menjadikan gaya ilustrasi itu berbeza hanyalah faktor kebiasaan tetapi ia tetap memberi kesan dan sebab ianya berbeza daripada yang lain.

Latar belakang budaya misalnya semestinya akan memberi kesan terhadap gaya karya seseorang artis kerana ia begitu dekat dengan gaya hidup dan menjadi rutin dalam kehidupan harian. Maka ia akan mempengaruhi dan akan terlihat di dalam hasil karya. Pengalaman estetika pula menjadikan seseorang artis itu lebih berkeyakinan dan membuatkan setiap idea atau konsep dapat dikembangkan dan diterjemahkan dengan lebih baik.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Manakala kemahiran yang dikuasai menjadikan setiap karya akan lebih cepat, tepat dan mudah untuk dihasilkan. Menurut Muliyadi, kartunis disarankan melengkapkan diri dengan kemahiran dan pendidikan formal di peringkat yang lebih tinggi untuk bersaing dan mengikuti perkembangan semasa seterusnya kartunis perlu mencari identiti sendiri dalam menterjemahkan karya mereka (Basir, 2012). Pergaulan bersama rakan artis atau kartunis merupakan pendedahan persekitaran yang baik kerana ia menjadikan mereka saling bertukar pendapat selain dapat mempelajari dan menjadikan rakan senior sebagai rujukan.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.5 TRANSFORMASI TERHADAP GAYA ILUSTRASI KOMIK UEJANG.

Teknologi memainkan peranan penting dalam menuju ke arah kemajuan dan sebagai salah satu pencetus untuk menjadi lebih baik dalam apa jua bidang yang diceburi. Teknologi membawa transformasi dan terdapat dalam pelbagai bentuk mengikut keperluan industri. Industri penghasilan ilustrasi komik misalnya, pelbagai teknologi telah diketengahkan bagi membantu para kartunis dan juga syarikat penerbitan dalam menerbitkan ilustrasi komik yang dihasilkan (Ahmad Syukran, 2008).

Teknologi yang terlibat adalah seperti penggunaan teknologi komputer yang kini menjadi perkakasan utama dalam penghasilan ilustrasi komik. Selain itu teknologi percetakan untuk hasil cetakan yang berkualiti dengan kos yang diperuntukkan. Internet pula adalah teknologi paling terkini dan membantu dalam menyampaikan apa jua bentuk mesej dan informasi kepada pengguna atau pembaca komik khususnya. Ini adalah kerana Internet telah mula mengambil alih peranan dunia percetakan ilustrasi komik kepada pembacaan dalam bentuk digital ataupun dalam talian. Menurut Tazidi Yusof, 2008, Komik dan kartun dengan mudah dapat dibaca dan dilihat secara dalam talian. Pembaca tidak perlu bersusah payah lagi pergi ke kedai untuk membeli majalah komik. Perkembangan pesat penggunaan Internet dan keghairahan banyak syarikat melabur dalam perniagaan secara *online* turut memberi ruang kepada lebih ramai pelukis komik menerbitkan hasil karya di Internet dan menerima bayaran.

Penggunaan teknologi-teknologi ini telah memberi pengaruh dan transformasi dalam penghasilan gaya ilustrasi komik bermula daripada komik konvensional hinggalah kepada komik digital. Paling mendapat perhatian ialah teknologi komputer di mana kebanyakan kartunis mula menghasilkan karya menggunakan perisian yang

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

terkini dan juga pen teknikal untuk hasil ilustrasi komik yang lebih cepat, mudah, dan menarik. Justeru, cabaran pelukis komik sekarang ialah mereka perlu melukis dengan lebih tepat, cepat dan cantik. Penggunaan tablet grafik misalnya yang dikeluarkan bersama pen teknikal di mana ia digunakan untuk melukis lebih sesuai dan penting berbanding penggunaan tetikus yang kurang mesra pengguna sebagai alatan untuk melukis. Teknologi tablet grafik dan pen ini memberi kesan di mana ia sangat bertindak balas dan sensitif terhadap permukaannya dan membenarkan kita menghasilkan garisan yang pelbagai dan mengurangkan kesilapan.

Jadual 4.3. Rumusan temu bual dengan kartunis Uejang mengenai pengaruh teknologi yang memberi transformasi dalam gaya ilustrasi komik

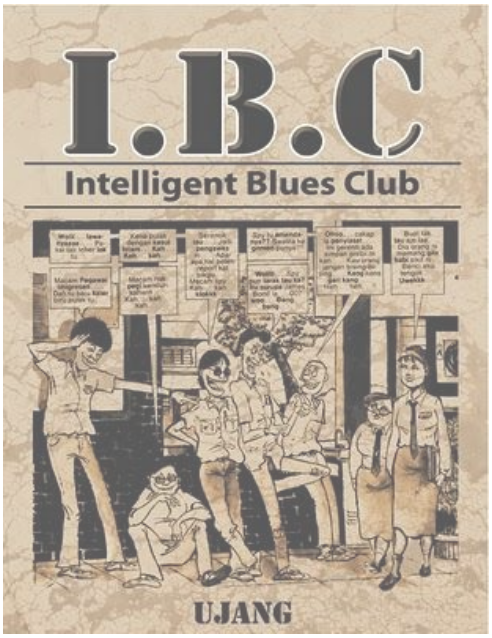
Kartunis	Pengaruh Teknologi dalam Gaya Ilustrasi Komik
A) Uejang	**(**i) Pendapat Uejang mengenai pengaruh teknologi di dalam gaya ilustrasi komik ialah: - Melihat dengan pandangan terbuka dan positif. Sekiranya tidak mengikuti perkembangan teknologi kita akan ketinggalan. (ii) Pendapat Uejang mengenai kepentingan pengaruh teknologi dalam penghasilan komik dan sebab ialah: - Penting kerana teknologi membantu dari segi masa dan juga ia mudah serta pantas sesuai dengan perkembangan zaman yang serba laju. (iii) Uejang melihat penggunaan teknologi dalam penghasilan komik dulu dan sekarang (digital) ialah: - Komik dulu (konvensional) juga mempunyai teknologi tetapi dalam bentuk manual – contohnya peletakan reka letak kartun dan dialog secara berasingan. Komik digital menggunakan teknologi pengkomputeran di mana contoh peletakan teks menjadi lebih mudah.

Sumber: Temu bual 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.5.1 Pengaruh Teknologi memberi transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik Uejang



Ilustrasi 4.5. Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Uejang
Sumber; Intelligent Blues Club, 1990, Gila-Gila, Creative Sdn.Bhd.

Ilustrasi 4.5 menunjukkan gaya ilustrasi komik konvensional hasil daripada karya kartunis Uejang. Karya ini berjudul **Intelligent Blues Club** yang diterbitkan pada tahun 1990 an. Jika dilihat kepada gaya ilustrasi yang dihasilkan amat bersahaja dan langsung tidak mempunyai pengaruh gaya daripada luar.

Visual leksikon jelas dengan unsur positif dan negatifnya. Bagi kartunis Uejang beliau masih mengekalkan unsur negatif atau latar belakang yang penuh dan terperinci. Peletakan visual pula atau pun LRM ialah *macros* iaitu entiti yang lebih daripada satu di dalam satu panel. Ilustrasi ini dijadikan kulit majalah bagi komik yang tersebut.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

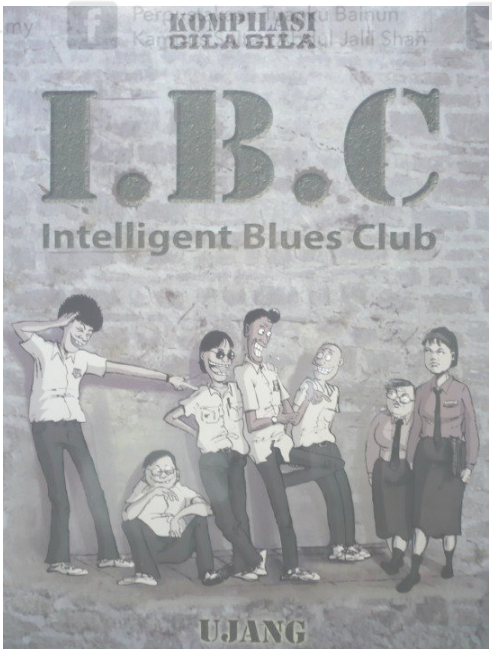
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Garisan luar yang digunakan menonjolkan karakter secara terperinci dan jelas. Seperti gaya Uejang sebelum ini menekankan aspek ke perincian dalam setiap karakternya.

Seni jujukan baik dan visual naratifnya dapat dilihat pada peletakan imej atau komposisi dan juga penggunaan plot tata bahasa atau pun dialognya.

Gaya yang ditonjolkan juga masih realistik dari segi figura dan juga anatomi cuma ia sedikit bersifat kartun dari segi garisan ekspresi wajah. Penggunaan warna pula Uejang selesa menggunakan hitam dan putih sahaja sama seperti siri komik sebelum ini. Keseluruhan proses dan teknik penghasilan dilakukan secara manual kecuali proses cetakan untuk penerbitan.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Ilustrasi 4.6. Gaya Ilustrasi Komik Digital Kartunis Uejang
Sumber; Intelligent Blues Club, 2011, Hybrid Creative Evolution Sdn Bhd

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Ilustrasi 4.6 menunjukkan karya kartunis Uejang yang sama dengan ilustrasi komik konvensional sebelum ini yang bertajuk **Intelligent Blues Club.** Perbezaan ilustrasi ini ialah ia diubahsuai dalam bentuk digital menggunakan perisian pengimejan digital. Penggunaan garisan luar dan juga ekspresi pada wajah lebih kemas dan teliti. Begitu juga dengan pewarnaan yang lebih baik dan kemas walaupun masih mengekalkan warna-warna natural seperti kelabu namun ia jelas menunjukkan perbezaan dengan pengaruh teknologi di dalam gaya ilustrasi komik digital ini. Secara tidak langsung dengan pengaruh teknologi telah memberi nafas baru kepada gaya ilustrasi komik konvensional tersebut. Gaya ilustrasi komik ini dapat dilihat di paparan dalam talian.

Jadual 4.4. Pengaruh dan transformasi gaya ilustrasi komik digital pada kartunis Uejang

Kartunis	Visual leksikon	*Loopy Framing*	Seni Jujukan/Visual Naratif	Gaya Ilustrasi	Media-Warna
Uejang					
-Komik *Intelligent Blues Club (*konvensional)	-Unsur positif dan negatif, LRM- *macros*	Tiada-hanya satu panel	-komposisi figura dan juga peletakan plot penceritaan yang baik.	-Spontan, teliti terperinci	-Hitam dan putih -Pen dan dakwat
-Komik *Intelligent Blues Club (*digital)	-Unsur positif dan negatif, LRM- *macros*	Tiada-hanya satu panel	-Hanya komposisi figura.	-Spontan, teliti, ringkas, perisian *adobe photoshop*-kesan khas pada latar belakang, karakter dibersihkan	-Hitam, putih dan kelabu, pen dakwat dan perisian komputer

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.5.2 Rumusan Terhadap Dapatan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik

Menurut kartunis Uejang, pengaruh teknologi telah memberi transformasi di dalam gaya ilustrasi komik ianya dilihat dengan pandangan terbuka, positif dan sekiranya tidak mengikuti perkembangan teknologi dunia tanpa sempadan kita akan ketinggalan. Tambah beliau lagi, pengaruh teknologi dalam penghasilan komik adalah penting kerana teknologi membantu dari segi masa dan juga ia mudah serta pantas sesuai dengan perkembangan zaman yang serba pantas. Jika dibandingkan penggunaan teknologi dalam penghasilan komik dulu dan sekarang iaitu dalam bentuk digital, beliau berkata, komik konvensional juga mempunyai teknologi tetapi dalam bentuk manual contohnya peletakan reka letak kartun dan dialog secara berasingan manakala komik digital menggunakan teknologi pengkomputeran di mana contoh peletakan teks menjadi lebih mudah.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Menurut Dato' Lat, 2008, penggunaan teknologi-teknologi ini telah memberi pengaruh dan menjadi alat transformasi dalam penghasilan gaya ilustrasi komik bermula daripada komik konvensional hinggalah kepada komik digital. Paling mendapat perhatian ialah teknologi komputer di mana kebanyakan kartunis mula menghasilkan karya menggunakan perisian yang terkini dan juga pen teknikal untuk hasil ilustrasi komik yang lebih cepat, mudah, dan menarik. Justeru, cabaran pelukis komik sekarang ialah mereka perlu melukis dengan lebih tepat, cepat dan cantik.



Ilustrasi 4.7. Bentuk Pengaruh Teknologi dan transformasi gaya ilustrasi komik Konvensional ke Digital Uejang.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Ilustrasi 4.8. Bentuk Pengaruh Teknologi dan transformasi gaya ilustrasi komik Konvensional ke Digital Uejang.

4.6 PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI GAYA ILUSTRASI KOMIK UEJANG SERTA KESAN TERHADAP KARTUN MALAYSIA

4.6.1 Perkembangan Gaya dan karakter yang baik.

Gaya ilustrasi komik atau kartun yang profesional dan baik boleh dihasilkan dengan latihan yang berterusan. Walaupun terdapat kartunis yang dilahirkan dengan bakat semula jadi yang hebat namun bukan semuanya bersifat sedemikian. Bakat semula jadi adalah lahir dari dalam diri tetapi ia juga memerlukan latihan dan praktis yang cukup untuk melahirkan kartunis yang hebat.

Terdapat beberapa perkara yang perlu dipelajari sebelum menjadi seorang kartunis yang hebat dan profesional serta dapat menghasilkan gaya ilustrasi yang hebat. Antaranya ialah belajar dan meneliti hasil kerja kartunis yang digemari di mana melihat dengan lebih jelas terhadap ketelitian hasil kerja mereka. Contohnya apabila membaca komik **Calvin and Hobbes**, tekankan pada bagaimana kartunis melukis panjang kaki dan badan Calvin dan bandingkan dengan karakter yang telah dihasilkan sendiri. Contoh lain ialah apabila membaca atau melihat komik kartun **Ziggy**, perhatikan bentuk badan yang menyerupai belon air dan kemudian cuba bayangkan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

dan hasilkan sendiri karakter komik yang sedemikian dan lihat bagaimanakah gaya ilustrasi komik yang dihasilkan. Secara tidak langsung ia dapat menghasilkan gaya ilustrasi yang tersendiri. Apa sahaja watak atau ilustrasi komik yang dilihat haruslah dinikmati dan diteliti dan cuba terapkan agar ia menjadi gaya ilustrasi komik personal yang tersendiri (Glasbergen, 1997).

Walau bagaimanapun kita tidak meniru atau cuba mengambil gaya ilustrasi komik atau kartun hasil kerja kartunis lain tetapi kita hanya meminjam sedikit atau secebis untuk digunakan dalam gaya ilustrasi komik kita sendiri. Dr. Frankenstein sendiri jika dilihat sebagai contoh mengambil secebis daripada badan orang lain untuk menghasilkan kehidupan baru. Selain itu kartunis yang telah dipinjam gaya hasil kerjanya juga meminjam sedikit daripada kartunis yang mereka gemari. Jadi apabila kita telah meminjam sedikit ramuan maka cuba menjadikan ia sebagai ramuan sendiri dengan hanya mengubah ia untuk menjadi sesuatu yang baru iaitu *Imitation + Innovation = Style*. Menurut Glasbergen, 1996, Peniruan yang ditambah dengan inovasi akan menghasilkan gaya yang baru. Begitu juga bagi kartunis Sarah Joan yang memahirkan diri dengan praktis dan juga rujukan daripada kartun **Walt Disney**.

Selain itu, meletakkan diri atau membiasakan diri dengan aktiviti melukis atau melakar. Juga kita boleh menjadikan sebagai satu kemestian maka ia juga dapat menjadikan kita seorang kartunis yang mempunyai gaya tersendiri dalam ilustrasi komik. Melukis atau melakar adalah salah satu cara terbaik untuk memecah kebiasaan dalam tabiat melukis dan secara tidak langsung ia akan memperkembangkan dan dapat menjumpai sesuatu yang baru dan unik untuk diterapkan di dalam gaya karakter komik. Sekiranya menjadi kebiasaan seseorang kartunis itu melakar sebuah karakter yang berhidung besar mungkin dengan melakar secara terus secara tidak langsung ia mencuba melakar hidung karakter tersebut

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

dengan lebih kecil dan ia kelihatan menarik dan baru. Juga dengan melakar mungkin juga dapat menghasilkan gaya baru bagi potongan rambut sesebuah karakter komik atau kartun. Jadi melakar sebenarnya penuh dengan kejutan.

4.6.2 Perkembangan ilustrasi komik di Malaysia.

Industri komik dan kartun tempatan tidak begitu menonjol berbanding pelbagai hiburan berteknologi yang semakin menjadi pilihan masyarakat masa kini, tetapi kebanyakan penggiat komik terus-menerus mempertahankan industri berkenaan.

Pelbagai aktiviti melibatkan karyawan kartun dan komik sentiasa dianjurkan sebagai ruang bagi mempersembahkan kreativiti serta menjadi ruang bagi peminat industri ini melihat karya terkini yang dihasilkan kartunis dan artis komik kegemaran mereka. Antara acara yang dianjurkan termasuklah dengan menganjurkan Konvensyen dan Anugerah Pekomik, acara penuh aktiviti yang menghimpunkan penggiat tempatan serta memberi pengiktirafan kepada penggiat komik dan kartun atas bakat dan kreativiti yang disumbangkan dalam industri ini. Bagi kartunis Uejang, acara seperti ini banyak disertai dan ini menyumbang kepada industri dan memberi pendedahan kepada masyarakat.

Penganjuran acara ini selaras dengan tujuan penubuhan Pekomik (Persatuan Penggiat Komik Malaysia) yang direalisasikan komuniti penggiat komik tempatan bagi memberi faedah secara menyeluruh bukan saja kepada golongan penggiat tapi juga masyarakat yang menghargai komik tanah air. Selain itu, ia turut bermatlamat untuk memperkembangkan serta memartabatkan dunia komik Malaysia.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Presiden Persatuan Animasi Malaysia, Hassan Muthalib misalnya, pernah tampil menceritakan mengenai pembabitan artis komik dan kartunis dalam penerbitan filem animasi yang semakin mendapat tempat di dalam industri kreatif.

Konvensyen dan Anugerah Pekomik yang pernah diadakan, dilihat bukan saja membantu mengumpulkan komuniti penggiat industri komik tempatan, pada masa yang sama melalui saluran seperti konvensyen ia dapat membantu menyalurkan pelbagai idea dan cetusan kreatif untuk memastikan industri komik tempatan terus relevan kepada pembaca secara keseluruhannya.

Ahmad Syukran, 2008, menulis mengenai transisi humor ke komersial di mana ia menceritakan perkembangan dan transformasi mengenai karya ilustrasi komik di Malaysia. Tambah beliau lagi 'Kartun Internet' dan mewarnakan menggunakan teknologi komputer ialah sebahagian transformasi industri komik di Malaysia dalam tempoh 50 tahun.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Ini jelas menunjukkan bahawa ramai yang menyedari teknologi komputer mempengaruhi dalam penghasilan gaya ilustrasi komik di Malaysia terutamanya di kalangan kartunis Malaysia sendiri. Begitu juga yang berlaku kepada kartunis Uejang.

Menurut salah seorang pelukis komik veteran, Nek Norzarah Abdullah, beliau mula melukis komik sejak tahun 1954 lagi. Penceritaan komik ketika itu lebih tertumpu kepada kehidupan rumah tangga yang pada zaman sebelum merdeka dan turut diadun dengan unsur-unsur dongeng lama. Apabila memasuki tahun 1970-an, perubahan masyarakat dan pembangunan yang semakin pesat serba sedikit mengubah landskap komik tempatan. Contoh hasil karya beliau ialah mengenai hutan belantara mula dikacau dengan pembangunan di mana beliau menyatakan kebimbangan tersebut menerusi komik.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Menurut ikon komik tempatan, Dato' Lat, dahulu pelukis cuma memakai berus dan pen celup. Berbeza dengan kini, pensel boleh menghasilkan pelbagai bentuk lakaran dan lukisan komik. Begitu juga perubahan dari segi nilai humornya yang semakin kasar. Walau bagaimana pun secara keseluruhannya ialah perasaan atau *feeling* dalam menghasilkan karya kini semakin berkurangan sedikit.

Pengarah Seni majalah komik *Hype* dan *Utopia*, Julian Kam pula berpendapat ramai peminat komik tempatan mula terpengaruh dengan karya komik-komik Barat seperti *X-Men, Spiderman* dan *Batman* pada 1990-an. Secara tidak langsung ia juga memperlihatkan permulaan seni digital. Ini bermakna kebanyakan komik diwarnakan secara digital, bukan lagi manual, manakala kualiti warnanya semakin baik. populariti komik Manga dari Jepun sudah lama berakar umbi dalam masyarakat Jepun dan orang Cina di Malaysia. Gaya penceritaan komik sekarang juga dipengaruhi oleh Manga sedangkan pada tahun 1980-an, jarang sekali mendengar mengenai komik Manga. Para penerbit turut menterjemahkan komik Manga ke bahasa Melayu dan Cina, sekali gus meningkatkan lagi pengaruh komik Manga.

Perkembangan pesat penggunaan Internet dan keghairahan banyak syarikat melabur dalam perniagaan secara *online* turut memberi ruang kepada lebih ramai pelukis komik menerbitkan hasil karya di Internet dan menerima bayaran.

Sufi Norliyana Mohd Sufian, merupakan seorang kartunis muda telah menyatakan bahawa terdapat perbezaan ketara di antara komik pada era-era tertentu. Contohnya komik pada tahun 1980 dan 1990-an yang lebih kepada unsur humor, sementara komik pada tahun 2000 mempunyai elemen fantasi yang kental dan banyak dipengaruhi oleh unsur komik Manga. Sasaran penghasilan komik pula lebih kepada komersial. Komik Manga misalnya adalah satu kegilaan baru, jadi secara tidak langsung kebanyakan kartunis terikut dengan gaya tersebut. Tetapi pengaruh komik

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Amerika juga kuat, terutamanya komik berbaur sains fiksyen. Jika dilihat kembali zaman komik *Gila-Gila* kepada *Gempak Starz*, ternyata besar sekali perbezaannya.

Rohaizad, 2008, pula berpendapat orang ramai sudah boleh menerima komik sebagai satu medium bacaan, sedangkan dahulu ia dianggap sebagai bahan untuk kanak-kanak. Wujud juga sebuah gelombang baru di mana melukis komik telah menjadi satu kerjaya yang ada *standard.* Ramai anak-anak muda yang mahu turut sama terlibat dalam industri komik. Namun, di Malaysia, kartunis yang baru hendak mula melukis, membayangkan popularity tetapi realitinya artis komik tidak ada kelas dan kurang diiktiraf.

Seorang lagi pelukis komik dan kartun, Roslim Jamil menyatakan lukisan komik dahulunya agak ringkas dengan gaya lukisan yang sedikit ‘longgar’. Walau bagaimana pun ia mula berubah dengan bermulanya karya kartunis Uejang, di mana lukisan komik menjadi semakin terperinci, gambarnya penuh dengan latar belakang dan berwarna-warni. Komik hasil karya Uejang ini banyak menjadi rujukan dan memberi inspirasi kepada kartunis baru.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.6.3 Analisis temu bual: Perkembangan dan transformasi dalam gaya ilustrasi komik

Jadual 4.5. Rumusan Temu bual dengan Kartunis Uejang Mengenai Perkembangan dan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik

Kartunis	Perkembangan dan transformasi dalam gaya ilustrasi komik
A) Uejang	(i) *Uejang melihat perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital adalah seperti berikut:* -Komik Konvensional di Malaysia bermula daripada zaman sebelum merdeka dan mula mendapat perhatian di sekitar tahun 1980 an di awal penerbitan komik di negara ini, ia sukar diterima secara meluas kerana ramai ibu bapa yang menganggap komik memberi unsur negatif dan mempengaruhi pemikiran anak mereka. Walau bagaimanapun, contohnya apabila komik majalah Gila-gila mula diterbitkan sambutannya amat menggalakkan pada awal tahun 90 an dan pasarannya semakin baik kerana masyarakat mulai sedar kebanyakan komik mengajar pembacanya menanam sifat murni dan memberi kebaikan tambahan lain melalui ilustrasi atau visual. Kini perkembangan pesat dunia penerbitan majalah humor dan kartun dewasa ini yang menyuntik pelbagai pengaruh pada karyanya serta lambakan komik-komik luar yang bertentangan dengan norma dan budaya tempatan, Majalah Gila-gila misalannya masih kekal bertahan dengan gayanya yang tersendiri dan masih mempunyai pengaruh yang kuat. Majalah- majalah komik yang lain dapat dilihat kini mempunyai pelbagai pengaruh luar. (ii) *Berdasarkan pengalaman Uejang, transformasi ini telah mempengaruhi hasil karya beliau dan bagi beliau:* -Ya ia mempengaruhi dan sangat membantu dalam perkembangan karya-karya terbaru saya. (iii) *Di antara ilustrasi komik konvensional dan digital yang menjadi pilihan Uejang dalam berkarya ialah*: - kedua-duanya bergantung pada keadaan.

Sumber: Temu bual 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 4.6. Perkembangan dan Transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital : kartunis Uejang

Bil	Kartunis	Tahun	Gaya Ilustrasi komik konvensional	Gaya ilustrasi komik Digital
A)	**Uejang**	**1990-1993 Aku Budak Minang**	(i) Garisan yang digunakan lebih terperinci dan teliti. Karakter dilukis lebih jelas.(Visual Leksikon) iii) LRM- *Macros* (iv) Dialog (belon kata) digunakan tetapi lebih kepada penceritaan dalam bentuk panel.(Visual naratif dan seni jujukan) (v) Bingkai tidak banyak tetapi di dalam satu bingkai karakter dan latar belakang terperinci.(*Loopy Framing*)	

komik konvensional



Sumber;http://akujohan.blogspot.com /2007/08/comeback-ujang.htm

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 4.6 (sambungan)

komik konvensional



Sumber;http://akujohan.blogspot.com/2007/08/comeback-Uejang.htm

1991-1993 Atuk	(i) Garisan halus banyak digunakan. (ii) Garisan tebal untuk menegaskan subjek(Visual Leksikon) (iii) LRM – *Macros, Monos* (iv) Seni Jujukan – penceritaan Visual Naratif- elemen garisan berirama (v) Ekspresi emosi terdapat dengan garisan yang menunjukkan aksi yang sangat jelas.(Penggayaan)

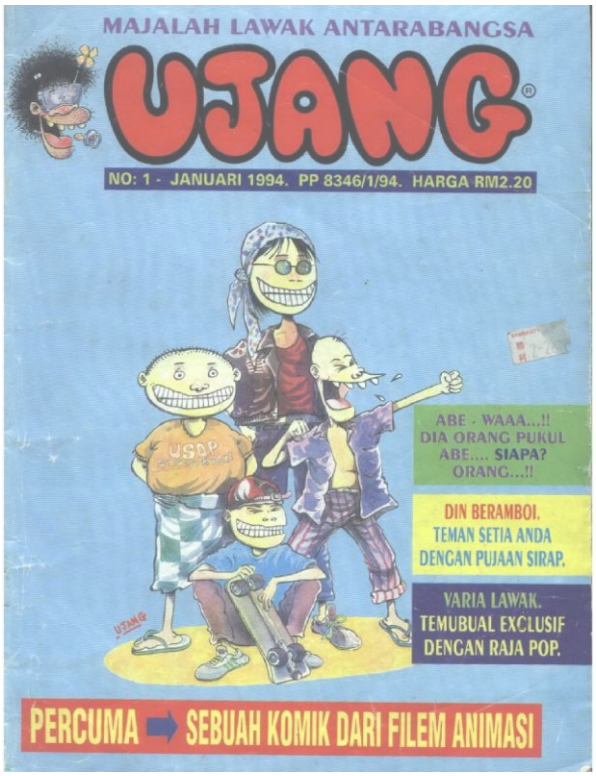
(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 4.6 (sambungan)

komik konvensional



Sumber;http://akujohan.blogspot.com/2007/08/rentetan-perjalanan-seni-Uejang.html

1994 **Cover** **Majalah** **Uejang**	(i) Garisan tebal dan nipis tidak mempunyai perbezaan yang ketara. penggunaan latar Belakang kosong (Visual Leksikon) (ii) LRM- *Macros* (iii) karakter bersifat separuh realistik tetapi masih terdapat figura anatomi.(Pengayaan) Bentuk karakter -mata dan muka yang bulat mempunyai unsur humor dan bersih. Ekspresi emosi, gembira, jelas kelihatan. (vi) Penggunaan elemen ruang dan perspektif yang baik.(Visual Naratif) (vii) Penggunaan warna dari cat air, warna harmoni dan kurang kontras.

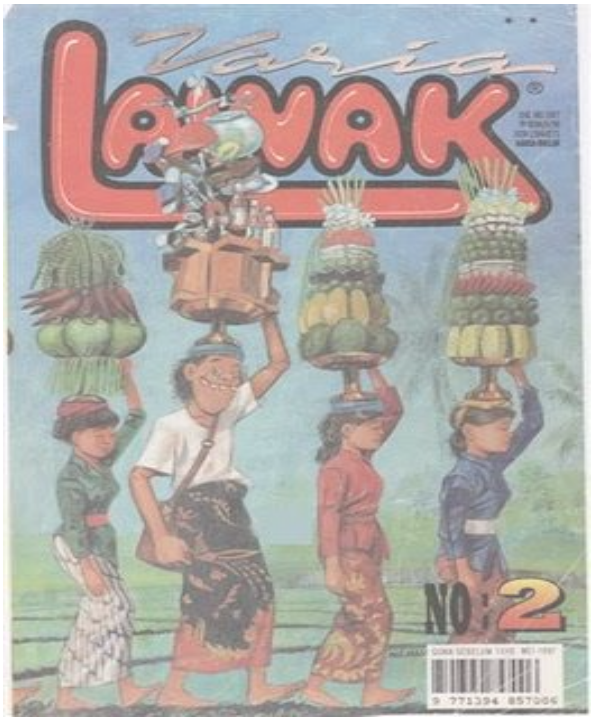
(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 4.6 (sambungan)

komik konvensional



Sumber;http://www.mudah.my/Varia+Lawak+No+2-11265994.htm

1997 **Varia** **Lawak**	(i) Garisan tebal dan nipis tidak mempunyai perbezaan yang ketara. (ii) penggunaan latar Belakang kabur (unsur negatif-visual leksikon) (iii) karakter bersifat separuh realistik tetapi masih terdapat figura anatomi bersesuaian- *LRM-Macros* (iv) Bentuk karakter -mata dan muka yang bulat mempunyai unsur humor dan bersih (karakter Pakcik Din Beramboi).(pengayaan) (v) Ekspresi emosi, gembira, humor jelas kelihatan (bentuk gigi pakcik Din). (vi) Penggunaan elemen ruang dan perspektif yang baik.(visual naratif) (vii) Penggunaan warna dari cat air, warna harmoni dan kurang kontras.

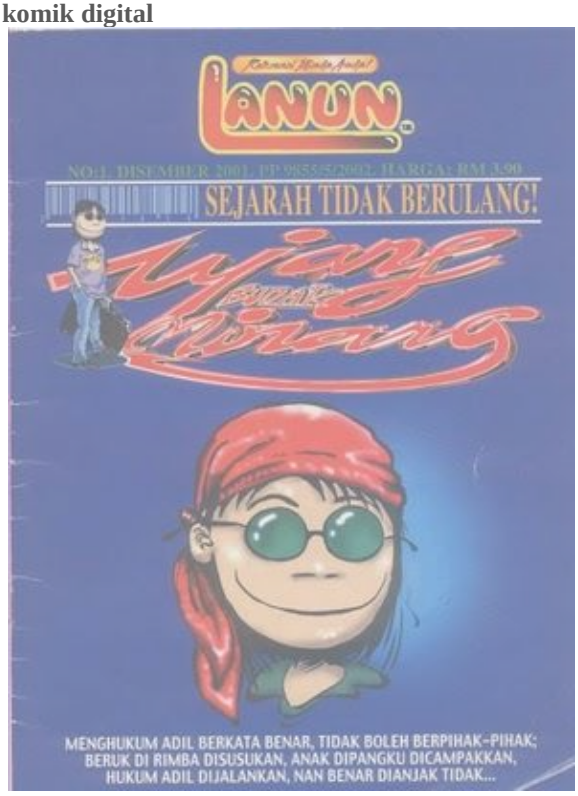
(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 4.6 (sambungan)

komik digital



Sumber;http://akujohan.blogspot.com/2007/08/rentetan-perjalanan-seni-Uejang.html

1998-2000 **Lanun**		(i) Penggunaan garisan tebal dan nipis yang jelas (ii) Penggunaan latar belakang hanya warna digital – ton cerah dan gelap.(Positif - negatif Leksikon) LRM- *Monos* (iii) Karakter – bentuk masih sama bermata dan muka yang bulat, berkepala besar dan badan lebih kecil tetapi figura anatomi masih jelas bersifat humor.(pengayaan) (iv) Garisan ekspresi jelas. (v) Penggunaan warna digital – menggunakan perisian pengimejan digital – *air brush* (perkakasan dalam pewarnaan dan melukis) dalam perisian tersebut.

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 4.6 (sambungan)

komik digital  Sumber ;http://akujohan.blogspot.com/2007/08/rentetan-perjalanan-seni-Uejang.html		
Malim Pelita(2000)		(i)Penggunaan garisan tebal dan nipis yang ketara- dilukis secara manual terdahulu. Visual leksikon -*LRM-Macros* (ii)Karakter masih kekal bentuk yang sama bermata dan bermuka bulat, figura anatomi juga digunakan dan prinsip seni reka iaitu keseimbangan jelas kelihatan. (iii)Garisan yang menunjukkan ekspresi juga jelas walaupun karakter kelihatan serius.(pengayaan) (iv)Pewarnaan adalah secara digital di mana penggunaan ton cerah dan gelap pada setiap warna dan diolah supaya kelihatan lebih bersih-perisian pengimejan digital digunakan.

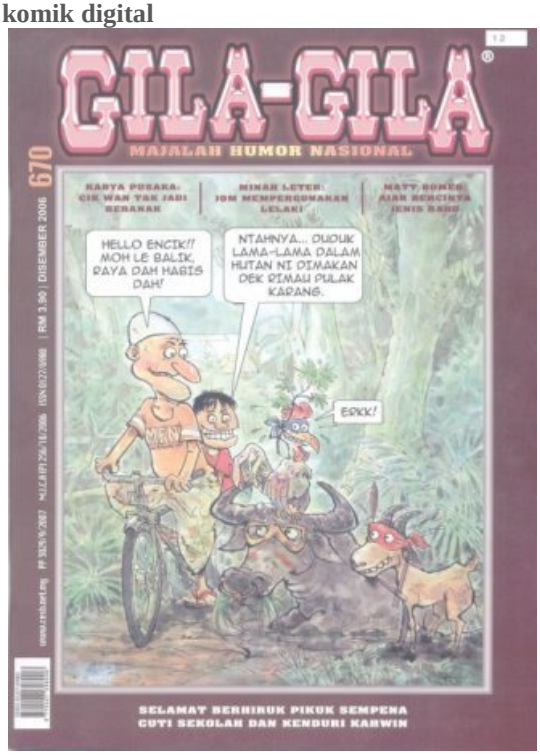
(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 4.6 (sambungan)

komik digital



Sumber;http://akujohan.blogspot.com/2007/08/rentetan-perjalanan-seni-Uejang.html

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2006 **Gila-Gila**		(i)Penggunaan garisan tebal dan nipis digunakan dan lebih terperinci dan jelas. (ii)Terdapat penggunaan latar belakang tetapi warnanya kurang jelas untuk menonjolkan karakter utama.(Visual Leksikon-*LRM-Macros)* (iii)Karakter kekal sama bentuk bermuka dan mata yang bulat, figura anatomi juga jelas tetapi bersifat humor (pengayaan) (iv)Karakter binatang juga jelas bentuknya (v)Garisan ekspresi pada wajah dan badan jelas walaupun ekspresi tersebut pada karakter binatang.(Seni jujukan dan visual naratif) (vi)Penggunaan warna adalah digital walau pun karakter dilukis secara manual.

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 4.6 (sambungan)

	komik digital  Sumber;http://akujohan.blogspot.com/2007/08/comeback-Uejang.html	
2007 **Gila-Gila**		(i)Penggunaan garisan tebal, nipis, lebih bersih hanya jalinan garisan ditekankan di bahagian bawah karakter. (ii)Tiada penggunaan latar belakang hanya menonjolkan karakter utama.(Visual Leksikon) *LRM-Monos* (iii)Bentuk figura anatomi jelas tetapi bentuk karakter kekal sama bermata dan muka yang bulat bersifat humor (Pengayaan) (iv)Penggunaan warna adalah digital dapat dilihat ton gelap dan cerah dan juga berbayang.

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 4.6 (sambungan)

komik digital



komik digital + konvensional



Sumber;http://akujohan.blogspot.com/2007/08/comeback-Uejang.html

2009 **Jibam/Atuk**		(i) Garisan tebal dan nipis digunakan tetapi kelihatan lebih ringan dan bebas tetapi tidak terlalu ketara. (ii) Tiada latar belakang.(Visual Leksikon) (iii) Karakter kekal sama bentuk dan lebih bersih. (iv) karakter kelihatan sedikit abstrak tetapi garisan ekspresi lebih jelas dan terperinci.(seni Jujukan/Pengayaan) (v) figura anatomi masih ada dan humor. (vi) Penggunaan warna adalah secara digital dan konvensional, medium *marker* berwarna natural dan pen lukisan serta cat air digunakan dan diolah dalam perisian pengimejan digital

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.6.4 Rumusan Terhadap Dapatan Perkembangan dan Transformasi Gaya Ilustrasi Komik Uejang serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia

Kartunis Uejang melihat perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional kepada digital adalah komik konvensional di Malaysia bermula daripada zaman sebelum merdeka dan mula mendapat perhatian di sekitar tahun 1980 an di awal penerbitan komik di negara ini dan ianya sukar diterima secara meluas kerana ramai ibu bapa yang menganggap komik memberi unsur negatif dan mempengaruhi pemikiran anak mereka. Walau bagaimanapun, contohnya apabila komik majalah **Gila-gila** mula diterbitkan sambutannya amat menggalakkan pada awal tahun 90 an dan pasarannya semakin baik kerana masyarakat mulai sedar kebanyakan komik mengajar pembacanya menanam sifat murni dan memberi kebaikan tambahan lain melalui ilustrasi atau visual.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Kini perkembangan pesat dunia penerbitan majalah humor dan kartun dewasa ini yang menyuntik pelbagai pengaruh pada karyanya serta lambakan komik-komik luar yang bertentangan dengan norma dan budaya tempatan, Majalah **Gila-gila** misalannya masih kekal bertahan dengan gayanya yang tersendiri dan masih mempunyai pengaruh yang kuat. Majalah-majalah komik yang lain dapat dilihat kini mempunyai pelbagai pengaruh luar. Berdasarkan pengalaman beliau, transformasi ini telah mempengaruhi hasil karya beliau dan bagi beliau sangat membantu dalam perkembangan karya-karya terbaru. Di antara ilustrasi komik konvensional dan digital yang menjadi pilihan Uejang dalam berkarya ialah kedua-duanya bergantung pada keadaan.

Tazidi, 2008, berkata komik pada 1980-an lebih tertumpu kepada apa yang disukai pembaca. Misalnya, majalah **Gila-gila** mempunyai pembaca sasaran termasuk

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

suri rumah, remaja dan tentera. Secara tidak langsung penceritaan komik akan berkisar kepada kehidupan golongan ini. Jadi terdapat ruangan **Prebet Lapuk** yang dihasilkan oleh Pak Rejab untuk polis dan tentera. Menurut Tazidi lagi komik untuk golongan muda-mudi dihasilkan oleh pelukis komik Fatah menerusi komik **A. Mahmud.** Sementara pelukis komik terkenal, Uejang, tumpuan karyanya lebih kepada pelajar sekolah dan universiti.

Pada tahun 1990 an berlaku transformasi di mana tempo atau pun rentak bagi komik konvensional sedikit perlahan berikutan kemunculan teknologi Internet. Komik dan kartun dengan mudah dapat dibaca dan dilihat secara dalam talian. Malah cara melukis juga telah berubah. Kini, melukis komik boleh dihasilkan menggunakan komputer atau pen teknikal.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

BAB 5

DAPATAN KAJIAN:

KERANGGA

5.1 PENGENALAN

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Dapatan kajian yang diperoleh daripada kajian yang dijalankan dibentangkan dalam bab ini. Kajian tersebut melibatkan aspek utama seperti berikut:

1. Gaya ilustrasi komik konvensional oleh kartunis Kerangga.
2. Gaya ilustrasi komik digital oleh kartunis Kerangga.
3. Perbezaan gaya ilustrasi kartunis Kerangga.
4. Sebab berlakunya transformasi terhadap gaya ilustrasi komik Kerangga.
5. Perkembangan dan Transformasi gaya ilustrasi komik Kerangga memberi kesan terhadap kartun Malaysia.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.2 GAYA ILUSTRASI KOMIK KONVENSIONAL

Gaya ilustrasi komik ialah gaya yang terhasil berdasarkan persembahan dan konsep sesuatu gaya yang berkaitan masa dan tempat karya dihasilkan, pengalaman dan juga cara pembelajaran. Menurut Muliyadi, 2004, perubahan gaya berlaku mengikut aliran atau sejarah dalam sesebuah masyarakat. Selain itu penyusunan ruang, perspektif dan sebagainya menjadi asas peletakan sesebuah gaya dalam ilustrasi komik.

Jadual 5.1. Rumusan temu bual dengan kartunis Kerangga mengenai gaya ilustrasi komik konvensional

Kartunis	Gaya Ilustrasi komik Konvensional
B) Kerangga	Komik Konvensional – proses penghasilan bermula daripada melukis dan menulis adalah diset secara manual, bermula di awal tahun 30 an sehingga tahun 80 an. Nilai gaya komik konvensional lebih tinggi berbanding gaya komik digital.

Sumber: Temu bual 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.2.1 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional Kerangga



Ilustrasi 5.1. Gaya ilustrasi komik konvensional Kartunis Kerangga
Sumber; Sarah, 1993, Gila-Gila, Creative Interprise Sdn. Bhd;

Ilustrasi 5.1 menunjukkan pula hasil karya kartunis Kerangga dan ia adalah gaya ilustrasi komik konvensional yang diterbitkan oleh Majalah **Gila-gila** pada tahun 1993. Gaya ilustrasi ini semestinya mengandungi visual leksikon yang mana item unit perhatian dan lebih kecil daripada sintaksis di mana unsur positif menjadi tumpuan dan unsur negatif adalah sebagai latar belakang. Jika dilihat kepada peletakan imej menggunakan entiti pada setiap panel adalah *Monos* yang hanya satu entiti dan *Micros* ialah entiti pada jarak dekat.

Visual naratif seperti ruang perspektif juga dihasilkan di dalam reka letak ilustrasi ini dengan berkesan sekali.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Sifat karakter pula dapat dilihat ciri-ciri seperti bermata dan berwajah bulat dengan hidung yang tidak mengikut figura sebenar hasil daripada idea yang dikembangkan dan dimanipulasikan di dalam gaya Kerangga. Secara tidak langsung ia menonjolkan karakter kartun pada watak tersebut. Walau bagaimana pun karakter mempunyai anatomi lengkap seperti manusia tetapi jelas ia lebih kepada gaya kartun di mana jika diperhatikan tangan dan kakinya dilukis dengan bebas dan bersahaja. Penggunaan garisan dan juga jalinan kelihatan nyata dapat menunjukkan emosi atau ekspresi setiap karakter dan suasana di dalam reka letak yang berfantasi. Ini adalah kerana konsep penceritaannya sendiri yang berkonsepkan fantasi dan khayalan.

Ekspresi wajah yang pelbagai dan dijelmakan dengan bersahaja dan lebih bebas kerana kartunis menjiwai watak yang dihasilkan berdasarkan konsep dalam gaya ilustrasi tersebut. Gaya dalam ilustrasi ini dapat dilihat gaya yang spontan dan agresif dan memberikan kesan panas dan menarik (Male, 2007).

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.2.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Konvensional

Dapatan gaya ilustrasi komik konvensional dalam kajian ini, Kerangga berpendapat di mana proses penghasilan bermula daripada melukis dan menulis adalah diset secara manual, bermula di awal tahun 30 an sehingga tahun 80 an. Beliau juga berpandangan nilai gaya komik konvensional lebih tinggi berbanding gaya komik digital.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Ilustrasi 5.2. Bentuk gaya ilustrasi komik Konvensional Kerangga.
Sarah, 1993;
Sumber; Gila-Gila, Creative Interprise Sdn. Bhd;

5.3 GAYA ILUSTRASI KOMIK DIGITAL

Jadual 5.2. Rumusan Temu bual dengan Kartunis Kerangga Mengenai Gaya Ilustrasi Komik Digital

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Kartunis	Gaya Ilustrasi Digital
B) Kerangga	Komik digital- melibatkan proses melukis secara manual dan selebihnya melibatkan penggunaan komputer. Atau lebih tepat ianya gabungan di antara manual dan digital. Proses penghasilan lebih menjimatkan masa.

Sumber: Temu bual 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.3.1 Gaya Ilustrasi Komik Digital Kerangga



Ilustrasi 5.3. Gaya ilustrasi komik digital Kartunis Kerangga
Sumber; Siapa yang memandu tu?, 2006,
http://Kerangga.wordpress.com/2006/12/30/siapa-yang-memandu-tu/

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Ilustrasi 5.3 komik digital hasil karya kartunis Kerangga keluaran tahun 2006. Karya ini dihasilkan, gabungan konvensional pada permulaan lakarannya kemudian diwarnakan secara digital. Tetapi pewarnaannya hanya menggunakan warna kelabu dan hitam putih. Peletakan warna pada berbayang kenderaan di dalam reka letak, jelas menunjukkan warna yang sekata dan tepat yang tidak mungkin boleh dihasilkan secara konvensional.

Penggunaan visual leksikon di dalam gaya ilustrasi ini dapat dilihat penggunaan ruang putih menjadi unsur negatif manakala imej sebagai subjek tumpuan. Hanya melibatkan satu panel sahaja dan LRM di dalam panel ini ialah *macros* iaitu lebih daripada satu entiti.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Walaupun hanya melibatkan penggunaan satu panel sahaja tetapi seni jujukannya jelas dari sudut penceritaannya dan elemen mengejutkan dengan penggunaan garisan-garisan.

Gaya ilustrasi di dalam karya kartunis Kerangga ini menunjukkan sedikit perubahan di mana hasilnya lebih kemas dan bersih. Gaya karakternya masih bersifat kartun berbanding figura dan gayanya tidak banyak berubah. Walau bagaimana pun beliau berjaya menghasilkan kelainan karakter mengikut kesesuaian dalam siri ilustrasi komik ini.

5.3.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Digital

Bagi kartunis Kerangga, digital melibatkan proses melukis secara manual dan selebihnya melibatkan penggunaan komputer, atau lebih tepat ianya gabungan di antara manual dan digital (hibrid) dan proses penghasilan pula lebih menjimatkan masa.



Ilustrasi 5.4. Bentuk gaya ilustrasi komik Digital Kerangga.
Sumber; Siapa yang memandu tu?, 2006;

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.4 PERBEZAAN GAYA ILUSTRASI KARTUNIS KERANGGA

Bagi kartunis Kerangga pula, faktor seperti pengalaman estetika dan juga kemahiran yang dikuasai memberikan kelainan di dalam karya beliau, di mana beliau berkelulusan Seni Reka Grafik daripada Institut Teknologi Mara pada masa itu dan kini dikenali sebagai UiTM. Segala teori dan praktikal yang dipelajari diaplikasikan malah digilap dan dikembangkan sehingga menjadikan gaya ilustrasi beliau berada dalam kelasnya yang tersendiri. Faktor pendedahan persekitaran dan isu semasa pula lebih-lebih lagi berkaitan isu politik dan individu terkenal merupakan tema atau gaya kegemaran beliau dalam berkarya. Latar belakang budaya juga ada diselitkan di dalam gaya ilustrasi beliau tetapi lebih kepada budaya dan kehidupan di bandar bertepatan pula beliau berasal daripada Kuala Lumpur.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.4.1 Rumusan Terhadap Dapatan Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Kerangga

Gaya ilustrasi setiap karya komik menjadi berbeza pada setiap individu atau kartunis berdasarkan faktor yang seharusnya dilalui atau diteroka oleh kartunis itu sendiri. Walaupun kadang kala faktor yang menjadikan gaya ilustrasi itu berbeza hanyalah faktor kebiasaan tetapi ia tetap memberi kesan dan sebab ianya berbeza daripada yang lain.

Latar belakang budaya misalnya semestinya akan memberi kesan terhadap gaya karya seseorang artis kerana ia begitu dekat dengan gaya hidup dan menjadi rutin dalam kehidupan harian. Maka ia akan mempengaruhi dan akan terlihat di dalam hasil karya. Pengalaman estetika pula menjadikan seseorang artis itu lebih

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

berkeyakinan dan membuatkan setiap idea atau konsep dapat dikembangkan dan diterjemahkan dengan lebih baik.

Manakala kemahiran yang dikuasai menjadikan setiap karya akan lebih cepat, tepat dan mudah untuk dihasilkan. Menurut Muliyadi, kartunis disarankan melengkapkan diri dengan kemahiran dan pendidikan formal di peringkat yang lebih tinggi untuk bersaing dan mengikuti perkembangan semasa seterusnya kartunis perlu mencari identiti sendiri dalam menterjemahkan karya mereka (Basir, 2012). Pergaulan bersama rakan artis atau kartunis merupakan pendedahan persekitaran yang baik kerana ia menjadikan mereka saling bertukar pendapat selain dapat mempelajari dan menjadikan rakan senior sebagai rujukan.

5.5 TRANSFORMASI TERHADAP GAYA ILUSTRASI KOMIK KERANGGA

Jadual 5.3. Rumusan temu bual dengan kartunis Kerangga mengenai pengaruh teknologi yang memberi transformasi dalam gaya ilustrasi komik

Kartunis	Pengaruh Teknologi dalam Gaya Ilustrasi Komik
B) Kerangga	(i) Pendapat Kerangga mengenai pengaruh teknologi di dalam gaya ilustrasi komik ialah: - Pengaruh teknologi dalam gaya ilustrasi komik telah menjadikan gaya komik kelihatan ringkas tetapi masih lucu, dari sudut pewarnaan juga mempunyai kesan yang berlainan, tekstur dalam gaya komik dan penggunaan ton juga menjadikan gaya komik berbeza.

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 5.3 (sambungan)

	(ii) Pendapat Kerangga mengenai kepentingan pengaruh teknologi dalam penghasilan komik dan sebab ialah: - Penting kerana ia membantu dan menjadi alat dalam berkarya selain ia menjimatkan masa.
	(iii) Kerangga melihat penggunaan teknologi dalam penghasilan komik dulu dan sekarang (digital) ialah: - komik dahulu iaitu konvensional menggunakan kaedah manual dengan lebih terperinci dan komik kini dalam bentuk digital tetap bermula dengan manual contohnya *sketches* atau lakaran kemudian diubah ke bentuk digital. Kelebihan dan kekurangannya bergantung kepada keadaan.

Sumber: Temu bual 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.5.1 Pengaruh Teknologi memberi transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik Kerangga



Ilustrasi 5.5. Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Kerangga
Sumber; Nak ke mana beb?, 1980, http://jiwatempatan.blogspot.com/2008/12/otai-kartun-Kerangga-return.html

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Ilustrasi 5.5 adalah hasil karya daripada Kerangga yang diterbitkan pada tahun 80an, di mana ia diterbitkan melalui siri komik Gila-gila. Gaya ilustrasi yang dihasilkan kelihatan lebih bersih dan halus.

Garisan luar yang digunakan menonjolkan karakter secara terperinci dan jelas sebagai unsur positif tanpa perlu meletakkan latar belakang yang penuh, tetapi sekadar garisan ringkas yang menunjukkan latar belakang sebuah dinding sebagai unsur negatif dan ia merupakan visual leksikon pada ilustrasi ini. Penggunaan LRM iaitu *macros* dan juga *loopy framing* di mana elemen hubung kait di antara panel dapat dilihat.

Seperti gaya beliau sebelum ini hanya menekan aspek karakter berbanding latar belakang dalam setiap karyanya. Karakter yang ditonjolkan kurus, hidung sedikit panjang dan tangan yang kecil. Bersifat kartun dan humor dari segi figura dan juga anatomi serta dari segi garisan ekspresi wajah. Contohnya dapat dilihat dengan jelas perbezaan karakter penagih dan polis melalui garisan ekspresi wajah. Penggunaan warna pula Kerangga menggunakan warna-warna natural dan medium ialah cat air. Keseluruhan proses dan teknik penghasilan dilakukan secara manual.



Ilustrasi 5.6. Gaya ilustrasi komik digital kartunis Kerangga
Sumber; Pulau, 2008, http://jiwatempatan.blogspot.com/2008/12/otai-kartun-Kerangga-return.html

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Ilustrasi 5.6 adalah hasil karya digital kartunis Kerangga yang dihasilkan untuk siri kartun editorial untuk Berita Harian pada tahun 2008. Penggunaan garisan tebal dan nipis menonjolkan karakter dengan jelas dan terperinci. Juga garisan ekspresi wajah yang amat jelas karakter dan mesejnya. Unsur negatif sebagai latar belakang untuk siri editorial ini hanya menggunakan ruang putih. LRM di dalam panel pula ialah *macros* dan seni jujukan begitu baik di dalam siri ini apabila penggunaan garisan-garisan yang memberikan elemen kejutan seterusnya memberi kesan penceritaan yang jelas.

Ilustrasi ini adalah gabungan manual dan digital dan dari sudut digital ia diubahsuai dan dikemaskan menggunakan perisian pengimejan kreatif, *Adobe Photoshop.* Warna pula hanyalah hitam dan putih bersesuaian dengan konsep siri komik setrip yang ringkas.

Gaya karakter bukan realistik tetapi anatomi manusia tetap digunakan dan ia berkonsep kartun humor. Jika dilihat dengan teliti gaya ilustrasi ini tidak mempunyai pengaruh luar tetapi terdapat sedikit perubahan dari segi gayanya yang kemas dan ringkas kerana penggunaan teknologi perisian.

Jadual 5.4. Pengaruh dan transformasi gaya ilustrasi komik digital pada kartunis Kerangga

Kartunis	Visual leksikon	*Loopy Framing*	Seni Jujukan/Visual Naratif	Gaya Ilustrasi	Media-Warna
Kerangga					
-Komik siri Gila-gila (konvensional)	-Unsur positif dan negatif, LRM- *macros*	Elemen hubung kait apabila bingkai dipecahkan	-komposisi figura dan juga peletakan plot penceritaan yang baik.	-Spontan, ringkas	-Natural -Pen dan Cat air
-Komik	-Unsur positif	Tiada-hanya	-komposisi	-Spontan, ringkas,	-Hitam dan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

setrip Berita Harian (digital)	dan negatif, LRM- *macros*	dua panel	figura dan juga peletakan plot penceritaan yang baik.	perisian *adobe photoshop*- kesan khas pada latar	Putih -Pen dan perisian komputer

5.5.2 Rumusan Terhadap Dapatan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik

Bagi kartunis Kerangga pula beliau berpendapat pengaruh teknologi dalam gaya ilustrasi komik telah menjadikan gaya komik kelihatan ringkas tetapi masih lucu, dari sudut pewarnaan juga mempunyai kesan yang berlainan, tekstur dalam gaya komik dan penggunaan ton juga menjadikan gaya komik berbeza. Menurut beliau lagi ia penting kerana membantu dan menjadi alat dalam berkarya selain ia menjimatkan masa. Bagi beliau penggunaan teknologi dalam penghasilan komik dulu dan digital ialah komik dahulu iaitu konvensional menggunakan kaedah manual dengan lebih terperinci dan komik kini dalam bentuk digital tetap bermula dengan manual contohnya *sketches* atau lakaran kemudian diubah ke bentuk digital. Kelebihan dan kekurangannya pula bergantung kepada keadaan.



Ilustrasi 5.7. Bentuk Pengaruh Teknologi dan transformasi gaya ilustrasi komik Konvensional ke Digital Kerangga

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Ilustrasi 5.8. Bentuk Pengaruh Teknologi dan transformasi gaya ilustrasi komik Konvensional ke Digital Kerangga

5.6 PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI GAYA ILUSTRASI KOMIK KERANGGA SERTA KESAN TERHADAP KARTUN MALAYSIA

5.6.1 Perkembangan Gaya dan karakter yang baik.

Gaya ilustrasi komik atau kartun yang profesional dan baik boleh dihasilkan dengan latihan yang berterusan. Walaupun terdapat kartunis yang dilahirkan dengan bakat semula jadi yang hebat namun bukan semuanya bersifat sedemikian. Bakat semula jadi adalah lahir dari dalam diri tetapi ia juga memerlukan latihan dan praktis yang cukup untuk melahirkan kartunis yang hebat.

Terdapat beberapa perkara yang perlu dipelajari sebelum menjadi seorang kartunis yang hebat dan profesional serta dapat menghasilkan gaya ilustrasi yang hebat. Antaranya ialah belajar dan meneliti hasil kerja kartunis yang digemari di mana melihat dengan lebih jelas terhadap ketelitian hasil kerja mereka. Contohnya apabila membaca komik **Calvin and Hobbes**, tekankan pada bagaimana kartunis melukis panjang kaki dan badan Calvin dan bandingkan dengan karakter yang telah dihasilkan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

sendiri. Contoh lain ialah apabila membaca atau melihat komik kartun **Ziggy,** perhatikan bentuk badan yang menyerupai belon air dan kemudian cuba bayangkan dan hasilkan sendiri karakter komik yang sedemikian dan lihat bagaimanakah gaya ilustrasi komik yang dihasilkan. Secara tidak langsung ia dapat menghasilkan gaya ilustrasi yang tersendiri. Apa sahaja watak atau ilustrasi komik yang dilihat haruslah dinikmati dan diteliti dan cuba terapkan agar ia menjadi gaya ilustrasi komik personal yang tersendiri, (Glasbergen, 1997).

5.6.2 Perkembangan ilustrasi komik di Malaysia.

Industri komik dan kartun tempatan tidak begitu menonjol berbanding pelbagai hiburan berteknologi yang semakin menjadi pilihan masyarakat masa kini, tetapi kebanyakan penggiat komik terus-menerus mempertahankan industri berkenaan.

Pelbagai aktiviti melibatkan karyawan kartun dan komik sentiasa dianjurkan sebagai ruang bagi mempersembahkan kreativiti serta menjadi ruang bagi peminat industri ini melihat karya terkini yang dihasilkan kartunis dan artis komik kegemaran mereka. Antara acara yang dianjurkan termasuklah dengan menganjurkan Konvensyen dan Anugerah Pekomik, acara penuh aktiviti yang menghimpunkan penggiat tempatan serta memberi pengiktirafan kepada penggiat komik dan kartun atas bakat dan kreativiti yang disumbangkan dalam industri ini. Bagi kartunis Kerangga acara seperti ini banyak disertai dan ini menyumbang kepada industri dan memberi pendedahan kepada masyarakat.

Penganjuran acara ini selaras dengan tujuan penubuhan Pekomik (Persatuan Penggiat Komik Malaysia) yang direalisasikan komuniti penggiat komik tempatan bagi memberi faedah secara menyeluruh bukan saja kepada golongan penggiat tapi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

juga masyarakat yang menghargai komik tanah air. Selain itu, ia turut bermatlamat untuk memperkembangkan serta memartabatkan dunia komik Malaysia.

Presiden Persatuan Animasi Malaysia, Hassan Muthalib misalnya, pernah tampil menceritakan mengenai pembabitan artis komik dan kartunis dalam penerbitan filem animasi yang semakin mendapat tempat di dalam industri kreatif.

Konvensyen dan Anugerah Pekomik yang pernah diadakan, dilihat bukan saja membantu mengumpulkan komuniti penggiat industri komik tempatan, pada masa yang sama melalui saluran seperti konvensyen ia dapat membantu menyalurkan pelbagai idea dan cetusan kreatif untuk memastikan industri komik tempatan terus relevan kepada pembaca secara keseluruhannya.

Ahmad Syukran, 2008, menulis mengenai transisi humor ke komersial di mana ia menceritakan perkembangan dan transformasi mengenai karya ilustrasi komik di Malaysia. Tambah beliau lagi 'Kartun Internet' dan mewarnakan menggunakan teknologi komputer ialah sebahagian transformasi industri komik di Malaysia dalam tempoh 50 tahun.

Ini jelas menunjukkan bahawa ramai yang menyedari teknologi komputer mempengaruhi dalam penghasilan gaya ilustrasi komik di Malaysia terutamanya di kalangan kartunis Malaysia sendiri. Begitu juga yang berlaku kepada kartunis Kerangga.

Menurut salah seorang pelukis komik veteran, Nek Norzarah Abdullah, beliau mula melukis komik sejak tahun 1954 lagi. Penceritaan komik ketika itu lebih tertumpu kepada kehidupan rumah tangga yang pada zaman sebelum merdeka dan turut diadun dengan unsur-unsur dongeng lama. Apabila memasuki tahun 1970-an, perubahan masyarakat dan pembangunan yang semakin pesat serba sedikit mengubah landskap komik tempatan. Contoh hasil karya beliau ialah mengenai hutan belantara

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

mula dikacau dengan pembangunan di mana beliau menyatakan kebimbangan tersebut menerusi komik.

Menurut ikon komik tempatan, Dato' Lat, dahulu pelukis cuma memakai berus dan pen celup. Berbeza dengan kini, pensel boleh menghasilkan pelbagai bentuk lakaran dan lukisan komik. Begitu juga perubahan dari segi nilai humornya yang semakin kasar. Walau bagaimana pun secara keseluruhannya ialah perasaan atau *feeling* dalam menghasilkan karya kini semakin berkurangan sedikit.

Pengarah Seni majalah komik *Hype* dan *Utopia,* Julian Kam pula berpendapat ramai peminat komik tempatan mula terpengaruh dengan karya komik-komik Barat seperti *X-Men, Spiderman* dan *Batman* pada 1990-an. Secara tidak langsung ia juga memperlihatkan permulaan seni digital. Ini bermakna kebanyakan komik diwarnakan secara digital, bukan lagi manual, manakala kualiti warnanya semakin baik. popularity komik Manga dari Jepun sudah lama berakar umbi dalam masyarakat Jepun dan orang Cina di Malaysia. Gaya penceritaan komik sekarang juga dipengaruhi oleh Manga sedangkan pada tahun 1980-an, jarang sekali mendengar mengenai komik Manga. Para penerbit turut menterjemahkan komik Manga ke bahasa Melayu dan Cina, sekali gus meningkatkan lagi pengaruh komik manga.

Perkembangan pesat penggunaan Internet dan keghairahan banyak syarikat melabur dalam perniagaan secara *online* turut memberi ruang kepada lebih ramai pelukis komik menerbitkan hasil karya di Internet dan menerima bayaran.

Sufi Norliyana Mohd Sufian, merupakan seorang kartunis muda telah menyatakan bahawa terdapat perbezaan ketara di antara komik pada era-era tertentu. Contohnya komik pada tahun 1980 dan 1990-an yang lebih kepada unsur humor, sementara komik pada tahun 2000 mempunyai elemen fantasi yang kental dan banyak dipengaruhi oleh unsur komik Manga. Sasaran penghasilan komik pula lebih kepada

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

komersial. Komik Manga misalnya adalah satu kegilaan baru, jadi secara tidak langsung kebanyakan kartunis terikut dengan gaya tersebut. Tetapi pengaruh komik Amerika juga kuat, terutamanya komik berbaur sains fiksyen. Jika dilihat kembali zaman komik *Gila-Gila* kepada *Gempak Starz*, ternyata besar sekali perbezaannya.

Rohaizad, 2008, pula berpendapat orang ramai sudah boleh menerima komik sebagai satu medium bacaan, sedangkan dahulu ia dianggap sebagai bahan untuk kanak-kanak. Wujud juga sebuah gelombang baru di mana melukis komik telah menjadi satu kerjaya yang ada *standard.* Ramai anak-anak muda yang mahu turut sama terlibat dalam industri komik. Namun, di Malaysia, kartunis yang baru hendak mula melukis, membayangkan populariti tetapi realitinya artis komik tidak ada kelas dan kurang diiktiraf.

Kartunis Kerangga merupakan salah seorang kartunis yang bersama-sama terlibat dalam menyumbangkan karya bagi majalah **Gila-gila** yang mendapat sambutan luar biasa. Kemunculan **Gila-gila** pada 1 April 1978 jelas membawa dimensi baru bukan sahaja dalam dunia penerbitan tanah air, tetapi juga terhadap industri kartun keseluruhannya (Sezali, 2008). Selain itu karya-karya Kerangga terus mendapat tempat di kalangan peminatnya apabila karyanya banyak dipamerkan di *blog-blog* individu dan juga arkib. Karya yang berkisar mengenai isu semasa seperti isu air, banjir dan politik juga dapat dilihat di laman web tertentu.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.6.3 Analisis temu bual: Perkembangan dan transformasi dalam gaya ilustrasi komik

Jadual 5.5. Rumusan Temu bual dengan Kartunis Kerangga Mengenai Perkembangan dan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik

Kartunis	Perkembangan dan transformasi dalam gaya ilustrasi komik
B) Kerangga	(i) *Kerangga melihat perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital adalah seperti berikut:* -Semakin diterima oleh masyarakat, kartunis sendiri kebanyakan memilih teknologi digital dalam penghasilan karya masing-masing. Walau bagaimanapun ia hanyalah alatan untuk memudahkan kerja kaedah manual tetap tidak dipinggirkan. Kerangga menyatakan dia lebih suka membiarkan para pelukis komik generasi baru agar mencuba kecenderungan lukisan masing-masing. Kemudian mereka harus menghasilkan stroke atau gaya ilustrasi lukisan mereka sendiri. Apabila sudah mempunyai *stroke* yang dominan, masyarakat akan menerima sebagai gaya yang terbaru dan tersendiri. Ditambah pula dengan teknologi yang ada, pelukis berbakat boleh terus berkarya ke peringkat global. Jika satu masa dahulu, pasaran komik agak terhad tetapi kini pelukis Malaysia boleh mengambil tugasan dari Amerika atau Jepun dan pelukis mempunyai peluang kerjaya dengan ilustrasi komik. Kerangga juga menyifatkan komik memiliki kebebasan dengan pelbagai genre termasuklah kepahlawanan, misteri dan tidak berkisar pada satu isu sahaja. Elemen-elemen inilah yang membuatkan komik terus diminati dan mendorong semakin ramai artis untuk melukis. (ii) *Berdasarkan pengalaman Kerangga, transformasi ini telah mempengaruhi hasil karya beliau dan bagi beliau:* - Ya kerana ia mudah dan cepat, kedua kaedah digunakan secara gabungan di mana kaedah manual seperti melukis sebanyak 15% dan selebihnya menggunakan kaedah digital. Karya lebih terperinci dan ringkas, proses memasukkan warna juga mudah.

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 5.5 (sambungan)

(iii*) Di antara ilustrasi komik konvensional dan digital yang menjadi pilihan Kerangga dalam berkarya ialah*:
- Kedua-duanya, walau bagaimana pun ilustrasi komik konvensional lebih bernilai tinggi.

Sumber: Temu bual 2010

Jadual 5.6. Perkembangan dan Transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital : kartunis Kerangga

Bil	Kartunis	Tahun	Gaya Ilustrasi komik konvensional	Gaya ilustrasi komik Digital
			komik konvensional  Sumber; Majalah Gila-Gila, Koleksi peribadi	
A)	**Kerangga**	**1992 Gila Gila**	(i) Penggunaan garisan tebal dan nipis yang kurang ketara. (ii) Lukisan kasar tetapi bersih pada elemen garisan. Terdapat penggunaan latar belakang tetapi tidak jelas.(Visual Leksikon) LRM-polymorphic (pengulangan entiti) (iii) Ciri-ciri karakter yang jelas, bermata bulat, hidung sedikit besar dan berkaki kecil.(penggayaan) (iv) Ekspresi wajah jelas dengan penggunaan garisan.(seni jujukan) (v) Mempunyai unsur figura dan anatomi tetapi tidak realistik. (vi) Pewarnaan secara Konvensional menggunakan medium cat air dan pen lukisan.	

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 5.6 (sambungan)

komik konvensional



Sumber; Majalah Gila-Gila, Koleksi peribadi

1993 **Gila Gila**	(i)Garisan tebal dan nipis digunakan tetapi sedikit kasar. (ii)Kurang menggunakan lukisan latar belakang (Visual Leksikon) LRM-*monos* (iii)Elemen ruang tetap digunakan dan juga ruang perspektif.(Visual naratif) (iv)Garisan *Scrable*(jalinan bersilang) digunakan tetapi masih jelas karakter subjek.(penggayaan) (v)Bentuk karakter kartun dan kurang realistik tetapi masih mempunyai unsur figura dan anatomi manusia. (vi)Ciri-ciri karakter lain ialah bermata dan hidung bulat, kasar dan berkaki kecil serta berdagu besar. (vii)Penggunaan bingkai jelas tetapi sedikit kasar.

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 5.6 (sambungan)

	komik konvensional  Sumber; Majalah Gila-Gila, Koleksi peribadi
1994-2000 **Gila Gila**	(i)Garisan tebal dan nipis, lebih bersih tetapi sedikit kasar. (ii)Ciri-ciri karakter masih sama bermata, hidung yang bulat dan berkaki kecil juga berdagu besar.(Penggayaan) (iii) LRM-*Macros* (iv) pewarnaan yang sedikit teliti dan terperinci
	Komik Digital  Sumber; http://Kerangga.wordpress.com/
2006 **Lesen**	(i)Garisan tebal dan nipis digunakan ketara. Garisan lebih bersih dan jelas. (ii) Ton warna kelabu digunakan untuk menghasilkan berbayang.(visual leksikon) LRM-*Macros* (iii)Ciri-ciri karakter kekal sama bermata, hidung bulat dan berkaki kecil tetapi masih berunsur figura anatomi manusia dan humor.(Penggayaan) (iv)Ekspresi wajah jelas dengan penggunaan garisan memberi kesan penceritaan. Perspektif yang baik (seni jujukan/visual naratif)

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 5.6 (sambungan)

komik konvensional



Sumber; http://Kerangga.wordpress.com/

2006 **Jimat Air**	(i)Garisan tebal dan nipis digunakan tetapi kurang ketara. Garisan lebih bersih dan jelas. (ii)Garisan tebal dan bertindih digunakan untuk menghasilkan berbayang.(visual leksikon) LRM-*Macros* (iii)Ciri-ciri karakter kekal sama bermata, hidung bulat dan berkaki kecil tetapi masih berunsur figura anatomi manusia dan humor.(Penggayaan) (iv)Ekspresi wajah jelas dengan penggunaan garisan memberi kesan penceritaan. Perspektif yang baik (seni jujukan/visual naratif)

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 5.6 (sambungan)

komik konvensional



Sumber; http://Kerangga.wordpress.com/

2007 **Jimat Air**	(i)Garisan tebal dan nipis digunakan tetapi kurang ketara. (ii)Garisan lebih bersih dan jelas. (iii)Garisan tebal dan bertindih digunakan untuk menghasilkan berbayang.(visual leksikon) LRM-*macros* (iv)Ciri-ciri karakter kekal sama bermata, hidung bulat dan berkaki kecil tetapi masih berunsur figura anatomi manusia dan humor.(penggayaan) (v)penceritaan yang jelas(seni jujukan)

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 5.6 (sambungan)

	komik konvensional
	
	Sumber; http://www.facebook.com/encikhanafiah
2010 Karikatur	**(i)** Garisan tebal dan nipis digunakan tetapi kurang ketara. Visual leksikon-unsur negatif ruang kosong (ii)Garisan lebih bersih dan jelas. (iii)Ciri-ciri karakter lebih kepada karikatur.(penggayaan)

5.6.2 Rumusan Terhadap Dapatan Perkembangan dan Transformasi Gaya Ilustrasi Komik Kerangga serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia

Kerangga pula melihat perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital semakin diterima oleh masyarakat, kartunis sendiri kebanyakan memilih teknologi digital dalam penghasilan karya masing-masing.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Walau bagaimanapun ia hanyalah alatan untuk memudahkan kerja kedah manual tetap tidak dipinggirkan.

Kerangga menyatakan dia lebih suka membiarkan para pelukis komik generasi baru agar mencuba kecenderungan lukisan masing-masing. Kemudian mereka harus menghasilkan *stroke* atau gaya ilustrasi lukisan mereka sendiri. Apabila sudah mempunyai *stroke* yang dominan, masyarakat akan menerima sebagai gaya yang terbaru dan tersendiri. Ditambah pula dengan teknologi yang ada, pelukis berbakat boleh terus berkarya ke peringkat global. Jika satu masa dahulu, pasaran komik agak terhad tetapi kini pelukis Malaysia boleh mengambil tugasan dari Amerika atau Jepun dan pelukis mempunyai peluang kerjaya dengan ilustrasi komik.

Beliau juga menyifatkan komik memiliki kebebasan dengan pelbagai genre termasuklah kepahlawanan, misteri dan tidak berkisar pada satu isu sahaja. Elemen-elemen inilah yang membuatkan komik terus diminati dan mendorong semakin ramai artis untuk melukis. Berdasarkan pengalaman beliau, transformasi ini telah mempengaruhi hasil karya beliau dan bagi beliau ia mudah dan cepat, kedua kaedah digunakan secara gabungan di mana kaedah manual seperti melukis dan selebihnya menggunakan kaedah digital. Karya akan menjadi lebih terperinci dan ringkas, proses memasukkan warna juga mudah. Di antara ilustrasi komik konvensional dan digital yang menjadi pilihan Kerangga dalam berkarya ialah kedua-duanya, walau bagaimana pun bagi beliau ilustrasi komik konvensional lebih bernilai tinggi.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

BAB 6

DAPATAN KAJIAN:

SARAH JANE

6.1 PENGENALAN

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Dapatan kajian yang diperoleh daripada kajian yang dijalankan dibentangkan dalam bab ini. Kajian tersebut melibatkan aspek utama seperti berikut:

1. Gaya ilustrasi komik konvensional oleh kartunis Sarah Jane.
2. Gaya ilustrasi komik digital oleh kartunis Sarah Jane.
3. Perbezaan gaya ilustrasi kartunis Sarah Jane.
4. Sebab berlakunya transformasi terhadap gaya ilustrasi komik Sarah Jane.
5. Perkembangan dan Transformasi gaya ilustrasi komik Sarah Jane memberi kesan terhadap kartun Malaysia.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

6.2 GAYA ILUSTRASI KOMIK KONVENSIONAL

Gaya ilustrasi komik ialah gaya yang terhasil berdasarkan persembahan dan konsep sesuatu gaya yang berkaitan masa dan tempat karya dihasilkan, pengalaman dan juga cara pembelajaran. Menurut Muliyadi, 2004, perubahan gaya berlaku mengikut aliran atau sejarah dalam sesebuah masyarakat. Selain itu penyusunan ruang, perspektif dan sebagainya menjadi asas peletakan sesebuah gaya dalam ilustrasi komik.

Jadual 6.1. Rumusan temu bual dengan kartunis Sarah Jane mengenai gaya ilustrasi komik konvensional

Kartunis	Gaya Ilustrasi komik Konvensional
C) Sarah Jane	Komik konvensional – merupakan hasil komik secara manual dan menggunakan pelbagai jenis pen lukisan dan gayanya bebas.

Sumber: Temu bual 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

6.2.1 Gaya Ilustrasi Komik Konvensional Sarah Jane



Ilustrasi 6.1. Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Sarah Jane
Sumber; Awek Aspuri, 2000, Ujang, MOY Publication;

Ilustrasi 6.1 menunjukkan hasil karya kartunis Sarah Jane dan ia merupakan gaya ilustrasi komik konvensional yang diterbitkan pada tahun 2000. Gaya ilustrasi ini mengandungi item visual leksikon iaitu unsur positif yang menjadi subjek tumpuan dan imej latar belakang sebagai unsur negatif. Penggunaan garisan tebal pada imej subjek menegaskan lagi bahawa ia adalah subjek yang menjadi tumpuan di dalam panel. Selain itu dapat dilihat peletakan visual pada setiap panel misalnya panel yang pertama ialah *monos* yang berupa satu entiti sahaja di dalam panel, manakala panel kedua ialah *macros* iaitu lebih daripada satu entiti. Jika dilihat di panel yang ketiga ia merupakan *micros* iaitu imej pada jarak dekat. Peletakan visual yang dinyatakan ini adalah yang terkandung di dalam Matrix perwakilan leksikon. Keseluruhan panel jika diperhatikan ia merupakan *Loopy framing* ataupun bingkai yang dipecahkan di mana merupakan lagi satu teori yang digunakan di dalam penghasilan gaya ilustrasi komik. Ia menggunakan elemen pertalian dan berhubung antara satu sama lain dengan bentuk bingkai panel yang dipecahkan.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Seni jujukan yang digunakan amat baik jika diperhatikan pada panel yang ketiga dan terakhir menunjukkan elemen berirama dan ekspresi anatomi.

Visual naratif juga baik misalnya daripada sudut perspektif yang dihasilkan. Malah dapat dilihat penceritaan dalam setiap panel walaupun tidak mengandungi dialog.

Gaya ilustrasi ini kelihatan lembut dan teliti pada garisan tebal dan nipisnya. Bentuknya adalah figura tetapi bukan realistik. Walau bagaimana pun karakter mempunyai anatomi lengkap seperti manusia tetapi jelas ia lebih kepada gaya kartun di mana tangan dan kakinya dilukis dengan ciri-ciri yang kelihatan comel dan lembut serta bersahaja. Ini merupakan gaya atau tanda yang membezakan gaya ilustrasi komik Sarah Jane berbanding kartunis lain.

Penggunaan garisan dan juga jalinan kelihatan nyata dapat menunjukkan emosi atau ekspresi setiap karakter dan suasana di dalam reka letak ini yang lengkap seolah-olah berada di situasi tersebut. Penggunaan garisan yang lembut dan teliti dihasilkan oleh kartunis ini bersesuaian dengan gayanya yang tersendiri dan sifatnya sebagai kartunis wanita.

6.2.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Konvensional

Dapatan gaya ilustrasi komik konvensional dalam kajian ini, menunjukkan bahawa gaya ilustrasi komik konvensional ialah gaya yang terhasil daripada kerja tangan atau secara manual di mana menurut kartunis Ujang kaedah penghasilannya lambat, melalui pelbagai proses yang agak sukar tetapi boleh dihasilkan tanpa bergantung

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

kepada sumber tenaga elektrik dan perisian komputer. Ini adalah kerana penghasilannya secara manual atau lukisan tangan.

Bagi kartunis Sarah Jane pula beliau menjelaskan bahawa hasil gaya ilustrasi komik konvensional adalah secara manual dan menggunakan pelbagai jenis pen lukisan dan gayanya lebih bebas. Temu bual yang dijalankan ke atas ketiga-tiga orang kartunis ini jelas membawa kepada satu kesimpulan bahawa secara praktikalnya gaya ilustrasi komik konvensional ini terhasil daripada kaedah manual dari segi menulis, melukis malah penggunaan pelbagai jenis pen dan juga gayanya lebih bebas.

Dalam penghasilan gaya ilustrasi komik konvensional ini juga, peranan garisan luar ataupun *outline* yang menghasilkan pelbagai garisan atau *stroke* adalah penting. Setiap garisan yang dihasilkan menggambarkan ekspresi seperti kemas, lembut dan pelbagai lagi. Menurut Doug Eyre, 2007, gaya berkaitan dengan teknik yang digunakan untuk mencapai kesan yang baik termasuklah minimalistik, kompleks dan teliti, aliran melengkung yang bebas dan juga garisan bersegi geometri. Penggunaan teori dan model di dalam setiap panel membezakan dan mencipta gaya ilustrasi individu.



Ilustrasi 6.2 . Bentuk gaya ilustrasi komik Konvensional Sarah Jane
Awek aspuri, 2000;
Sumber; Ujang, MOY Publication

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

6.3 GAYA ILUSTRASI KOMIK DIGITAL

Gaya ilustrasi komik digital adalah gaya yang terhasil berdasarkan persembahan dan konsep sesuatu gaya yang berkaitan masa dan tempat karya dihasilkan, pengalaman dan juga cara pembelajaran. Begitu juga perubahan gaya berlaku mengikut aliran atau sejarah dalam sesebuah masyarakat. Apa yang membezakan di antara gaya ilustrasi komik digital berbanding gaya ilustrasi komik konvensional ialah pertamanya dapat dilihat melalui kaedah penghasilan ilustrasi komik tersebut.

Jadual 6.2. Rumusan Temu bual dengan Kartunis Sarah Jane Mengenai Gaya Ilustrasi Komik Digital

Kartunis	Gaya Ilustrasi Digital
C) Sarah Jane	Komik digital- merupakan hasil komik menggunakan teknologi komputer, mudah dan cepat tetapi perbezaan di antara konvensional dan digital hanya berdasarkan peralatan atau perkakasan yang digunakan. Walau bagaimana pun digital adalah satu keperluan.

Sumber: Temu bual 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

6.3.1 Gaya Ilustrasi Komik Digital Sarah Jane



Ilustrasi 6.3. Gaya ilustrasi komik digital kartunis Sarah Jane
Sumber; Elysium Saga, 2010, Majalah G3, Karang kraf Sdn.Bhd.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Ilustrasi 6.3 hasil karya daripada kartunis muda Sarah Jane dan diterbitkan di dalam **majalah G3** pada tahun 2010. Karya ini adalah hasil daripada gabungan konvensional pada permulaan lakarannya kemudian diwarnakan secara digital. Pewarnaannya menggunakan warna yang pelbagai bersesuaian dengan konsepnya sebagai sebuah siri komik baru yang segar dalam majalah komik remaja, walaupun ia diperkenalkan dalam bentuk poster. Warnanya lebih terperinci pada karakter di dalam reka letak manakala warna pada latar belakang sedikit kabur tetapi ia jelas menunjukkan warna yang sekata dan tepat yang tidak mungkin boleh dihasilkan secara konvensional. Selain itu dalam gaya ilustrasi komik ini dimasukkan kesan khas seperti pencahayaan yang dengan mudah diletakkan melalui penggunaan perisian komputer.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Visual leksikon di dalam ilustrasi ini meletakkan imej tumpuan sebagai unsur positif dan dapat dilihat pada penggunaan garisan tebal pada imej yang menonjolkan imej utama.

Walaupun ini merupakan sebuah ilustrasi dalam bentuk poster tetapi dapat dilihat mempunyai seni jujukan daripada sudut penceritaan yang jelas dan baik. Visual naratif juga diperhatikan sangat menonjol pada penggunaan perspektif dan komposisi subjek.

Gaya ilustrasi di dalam karya kartunis Sarah Jane ini masih menunjukkan ciri-ciri lembut dan tidak banyak berubah dari komik konvensional terdahulu malah ia lebih kemas. Gaya karakternya masih bersifat kartun berbanding figura manusia. Walau bagaimana pun beliau berjaya menghasilkan kelainan karakter mengikut kesesuaian dalam siri ilustrasi komik ini. Berdasarkan hasil temu bual bersama kartunis Sarah Jane, menjadikan watak kartun animasi **Walt Disney** sebagai rujukan di awal pembabitan sebelum mendapat gayanya yang tersendiri. Maka tidak hairanlah gaya yang dihasilkan lebih lembut, kemas dan bersih seperti gaya di dalam karya-karya komik dan kartun Amerika. Karya Sarah ini berkonsepkan kepahlawanan dan fantasi, penggunaan garisan tebal dan nipis serta jalinan jelas dalam gaya ilustrasi ini seperti biasa dapat menonjolkan penegasan pada setiap watak kepahlawanan.

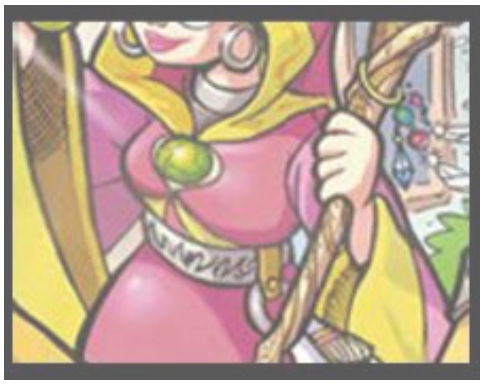
6.3.2 Rumusan Terhadap Dapatan Gaya Ilustrasi Komik Digital

Kartunis Sarah Jane, menyatakan komik digital merupakan hasil ilustrasi komik yang menggunakan teknologi komputer, mudah dan cepat tetapi perbezaan di antara konvensional dan digital hanya berdasarkan peralatan, perkakasan dan perisian

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

komputer yang digunakan. Walau bagaimana pun digital adalah satu keperluan. Seperti mana dalam temu bual yang dijalankan ke atas ketiga-tiga kartunis yang tersebut, dapat disimpulkan di sini bahawa gaya ilustrasi komik digital adalah melibatkan penggunaan komputer sebagai salah satu perkakasan utama dalam penghasilan ilustrasinya.



Ilustrasi 6.4. Bentuk gaya ilustrasi komik Digital Sarah Jane
Sumber; Elysium Saga, 2010

6.4 PERBEZAAN GAYA ILUSTRASI KARTUNIS SARAH JANE

Gaya ilustrasi setiap kartunis sememangnya berbeza walaupun kadang kala apabila dilihat secara kasar ia kelihatan hampir sama. Ini adalah kerana jika dikaji pada asalnya gaya merupakan seni individu atau seni kelompok. Hal ini berlaku disebabkan gaya yang bersifat berterusan, juga melibatkan kualiti dan juga ekspresi diterapkan pada aktiviti individu dan masyarakat ataupun lebih tepat disebut gaya hidup atau gaya bertamadun, (Schapiro, 1994).

Kreativiti kartunis wanita di Malaysia dilihat setanding dengan golongan lelaki yang lebih banyak mencipta nama. Namun, dari minda dan hati seorang wanita,

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

karya yang dihasilkan mempunyai mesej yang halus dan bersifat kekeluargaan, (Basir, 2012). Begitu juga hal yang berlaku kepada kartunis Sarah Jane di mana faktor sifat semula jadi wanita menjadikan gaya ilustrasi beliau begitu halus, lembut dan comel. Selain itu latar belakang budaya juga menjadikan gaya karya beliau unik dan sedikit kelihatan seperti gaya luar. Ini adalah kerana beliau sendiri yang berdarah kacukan Melayu dan *Irish* dan beliau sendiri menjadikan **Walt Disney** sebagai rujukan awal sebelum mendapat gaya yang tersendiri. Faktor lain yang menjadikan gaya ilustrasi berbeza adalah seperti pengalaman estetikanya yang mana beliau berkelulusan daripada UiTM dan pendedahan persekitaran seperti beliau sering terlibat dengan pameran-pameran komik dan beliau sendiri menyertai pertandingan seperti **Malaysian Digital Komik** pada tahun 2006. Ini menjadikan bakat dan gaya beliau terus digilap serta dikembangkan dengan hasil yang tersendiri. Beliau juga amat mahir dengan perisian komputer seperti manipulasi imej digital seperti *Adobe Photoshop.*

6.4.1 Rumusan Terhadap Dapatan Perbezaan Gaya Ilustrasi Kartunis Sarah Jane

Gaya ilustrasi setiap karya komik menjadi berbeza pada setiap individu atau kartunis berdasarkan faktor yang seharusnya dilalui atau diteroka oleh kartunis itu sendiri. Walaupun kadang kala faktor yang menjadikan gaya ilustrasi itu berbeza hanyalah faktor kebiasaan tetapi ia tetap memberi kesan dan sebab ianya berbeza daripada yang lain.

Latar belakang budaya misalnya semestinya akan memberi kesan terhadap gaya karya seseorang artis kerana ia begitu dekat dengan gaya hidup dan menjadi rutin dalam kehidupan harian. Maka ia akan mempengaruhi dan akan terlihat di dalam

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

hasil karya. Pengalaman estetika pula menjadikan seseorang artis itu lebih berkeyakinan dan membuatkan setiap idea atau konsep dapat dikembangkan dan diterjemahkan dengan lebih baik.

Manakala kemahiran yang dikuasai menjadikan setiap karya akan lebih cepat, tepat dan mudah untuk dihasilkan. Menurut Muliyadi, kartunis disarankan melengkapkan diri dengan kemahiran dan pendidikan formal di peringkat yang lebih tinggi untuk bersaing dan mengikuti perkembangan semasa seterusnya kartunis perlu mencari identiti sendiri dalam menterjemahkan karya mereka. (Basir, 2012). Pergaulan bersama rakan artis atau kartunis merupakan pendedahan persekitaran yang baik kerana ia menjadikan mereka saling bertukar pendapat selain dapat mempelajari dan menjadikan rakan senior sebagai rujukan.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

6.5 TRANSFOMASI TERHADAP GAYA ILUSTRASI KOMIK SARAH JANE

Teknologi memainkan peranan penting dalam menuju ke arah kemajuan dan sebagai salah satu pencetus untuk menjadi lebih baik dalam apa jua bidang yang diceburi. Teknologi membawa transformasi dan terdapat dalam pelbagai bentuk mengikut keperluan industri. Industri penghasilan ilustrasi komik misalnya, pelbagai teknologi telah diketengahkan bagi membantu para kartunis dan juga syarikat penerbitan dalam menerbitkan ilustrasi komik yang dihasilkan (Ahmad Syukran, 2008).

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 6.3. Rumusan temu bual dengan kartunis Sarah Jane mengenai pengaruh teknologi yang memberi transformasi dalam gaya ilustrasi komik

Kartunis	Pengaruh Teknologi dalam Gaya Ilustrasi Komik
C) Sarah Jane	(i) Pendapat Sarah mengenai pengaruh teknologi di dalam gaya ilustrasi komik ialah: - melibatkan penggunaan komputer dan kartunis kini lebih banyak menghasilkan karya menggunakan digital. Sebagai mana yang dinyatakan sebelum ini ianya satu perkakasan dalam berkarya dan digital adalah satu keperluan. Hasil karya komik akan kelihatan lebih kemas dan teliti.
	(ii) Pendapat Sarah mengenai kepentingan pengaruh teknologi dalam penghasilan komik dan sebab ialah: -Penting kerana ia membantu menjimatkan masa dan hasilnya pelbagai. Hasil karya Sarah sendiri kini banyak menggunakan teknologi komputer.
	(iii) Sarah melihat penggunaan teknologi dalam penghasilan komik dulu dan sekarang (digital) ialah: - Teknologi mempengaruhi gaya ilustrasi komik. Misalannya animasi *Walt Disney* telah mempengaruhi gaya Sarah dalam penghasilan komik sewaktu mula melukis komik secara manual. Kemudian Sarah mula mencari gaya sendiri berdasarkan gaya dan semangat kartunis kegemaran sehinggalah Sarah menghasilkan komik dalam bentuk digital.

Sumber: Temu bual 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

6.5.1 Pengaruh Teknologi memberi transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik Sarah Jane



Ilustrasi 6.5. Gaya ilustrasi komik konvensional kartunis Sarah Jane
Sumber, Rojak, 2006, http://sarah-joan.blogspot.com/2006/12/complete-24-hour-comic.html

Ilustrasi 6.5 adalah hasil karya daripada Sarah Jane yang diterbitkan pada tahun 2006 di mana ia diterbitkan melalui siri komik **Rojak**. Gaya ilustrasi yang dihasilkan kelihatan sangat kemas dan bersih, serta halus penggunaan garisannya.

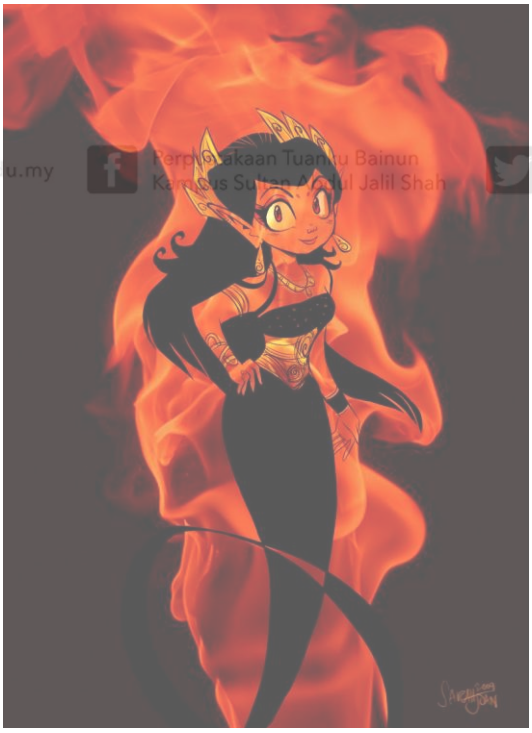
Garisan luar kasar yang digunakan menonjolkan karakter secara terperinci dan jelas untuk membezakan karakter utama dan latar belakang. Maka jelas penggunaan visual leksikon pada ilustrasi ini. Peletakan visual atau pun LRM ialah *macros* iaitu lebih daripada satu entiti.

Seni jujukan jelas daripada penceritaan dan visual naratifnya baik dengan perspektif dan juga komposisi figuranya.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Gaya ilustrasi beliau dapat dilihat seolah-olah gaya ilustrasi luar yang comel dan cantik tetapi tersendiri dalam kelasnya. Gaya yang ditonjolkan pada setiap karakter bersifat kartun dan humor dari segi figura dan juga anatomi juga dari segi garisan ekspresi wajah. Misalnya dapat dilihat bentuk bengkokkan tangan dan kaki karakter yang lembut dan kemas. Garisan ekspresi wajah yang comel dan cantik dengan mata yang besar dan berhidung kecil. Penggunaan warna pula Sarah hanya membiarkan karya hitam dan putih dan medium adalah dakwat dan pen yang pelbagai jenis saiz mata penanya. Keseluruhan proses dan teknik penghasilan dilakukan secara manual.



Ilustrasi 6.6. Gaya ilustrasi komik digital kartunis Sarah Jane
Sumber; Don't Play with Fire, 2009, http://sarah-joan.blogspot.com/

Ilustrasi 6.6 adalah karya Sarah Jane dalam bentuk gaya ilustrasi komik digital dan diletakkan di dalam *blog* beliau untuk peminat karyanya yang tersendiri. Tajuk

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

bagi karya ini ialah ***Don't Play with Fire*** di mana garisan yang digunakan lebih terperinci dan halus. Gaya ilustrasi masih terdapat pengaruh **Walt Disney** dan gabungan elemen timur pada aksesori karakter. Unsur negatif pada latar belakangnya hanya ruang kosong berwarna hitam. Hanya satu entiti di dalam panel ini. Bentuk figuranya yang lembut dan terdapat kesan khas seperti api diletakkan. Bersesuaian dengan tajuk bagi ilustrasi komik tersebut. Kesan khas tersebut lebih realistik dan amat berbeza jika dibandingkan dengan ilustrasi komik Sarah sebelum ini dalam bentuk konvensional. Jadi secara langsung dapat dilihat pengaruh teknologi dalam karya atau ilustrasi komik Sarah Jane.

*Jadual 6.4.*Pengaruh dan transfomasi gaya ilustrasi komik digital pada kartunis Sarah Jane

Kartunis	Visual leksikon	*Loopy Framing*	Seni Jujukan/Visual Naratif	Gaya Ilustrasi	Media-Warna
Sarah Jane -Komik Rojak (konvensional) -Komik *Don't Play with Fire* (digital)	-Unsur positif dan negatif, LRM- *macros* -Unsur positif dan negatif, LRM- *monos*	-Tiada-hanya satu panel -Tiada-hanya satu panel	-komposisi figura dan juga peletakan plot penceritaan yang baik. -komposisi figura	-Spontan, terperinci, lembut, gaya *Walt Disney* - Spontan, terperinci, lembut, gaya *Walt Disney*, perisian *adobe photoshop*-kesan khas api.	-Hitam dan putih -Dakwat dan pen -Hitam dan merah (gabungan kesan khas perisian komputer) lebih realistik dan amat berbeza

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

6.5.2 Rumusan Terhadap Dapatan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik

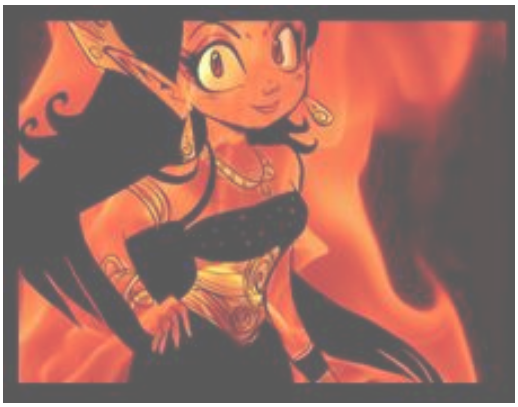
Kartunis Sarah Jane pula berpendapat ia melibatkan penggunaan komputer dan kartunis kini lebih banyak menghasilkan karya menggunakan digital. Sebagai mana yang dinyatakan sebelum ini ianya satu perkakasan dalam berkarya dan digital adalah satu keperluan. Hasil karya komik akan kelihatan lebih kemas dan teliti. Bagi Sarah kepentingan pengaruh teknologi dalam penghasilan komik ialah ia membantu menjimatkan masa dan hasilnya pelbagai malah hasil karya sarah sendiri kini banyak menggunakan teknologi komputer. Sarah melihat penggunaan teknologi dalam penghasilan komik dulu dan sekarang ialah teknologi mempengaruhi gaya ilustrasi komik di mana contoh paling dekat ialah karyanya sendiri iaitu animasi **Walt Disney** telah mempengaruhi gaya Sarah dalam penghasilan komik sewaktu mula melukis komik secara manual. Kemudian Sarah mula mencari gaya sendiri berdasarkan gaya dan semangat kartunis kegemaran sehinggalah Sarah menghasilkan komik dalam bentuk digital.



Ilustrasi 6.7. Bentuk Pengaruh Teknologi dan transformasi gaya ilustrasi komik Konvensional ke Digital Sarah Jane

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Ilustrasi 6.8. Bentuk Pengaruh Teknologi dan transformasi gaya ilustrasi komik Konvensional ke Digital Sarah Jane

6.6 PERKEMBANGAN DAN TRANSFOMASI GAYA ILUSTRASI KOMIK SARAH JANE SERTA KESAN TERHADAP KARTUN MALAYSIA

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

6.6.1 Perkembangan Gaya dan karakter yang baik.

Gaya ilustrasi komik atau kartun yang profesional dan baik boleh dihasilkan dengan latihan yang berterusan. Walaupun terdapat kartunis yang dilahirkan dengan bakat semula jadi yang hebat namun bukan semuanya bersifat sedemikian. Bakat semula jadi adalah lahir dari dalam diri tetapi ia juga memerlukan latihan dan praktis yang cukup untuk melahirkan kartunis yang hebat.

Terdapat beberapa perkara yang perlu dipelajari sebelum menjadi seorang kartunis yang hebat dan profesional serta dapat menghasilkan gaya ilustrasi yang hebat. Antaranya ialah belajar dan meneliti hasil kerja kartunis yang digemari di mana melihat dengan lebih jelas terhadap ketelitian hasil kerja mereka. Contohnya apabila membaca komik **Calvin and Hobbes**, tekankan pada bagaimana kartunis melukis panjang kaki dan badan Calvin dan bandingkan dengan karakter yang telah dihasilkan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

sendiri. Contoh lain ialah apabila membaca atau melihat komik kartun **Ziggy,** perhatikan bentuk badan yang menyerupai belon air dan kemudian cuba bayangkan dan hasilkan sendiri karakter komik yang sedemikian dan lihat bagaimanakah gaya ilustrasi komik yang dihasilkan. Secara tidak langsung ia dapat menghasilkan gaya ilustrasi yang tersendiri. Apa sahaja watak atau ilustrasi komik yang dilihat haruslah dinikmati dan diteliti dan cuba terapkan agar ia menjadi gaya ilustrasi komik personal yang tersendiri (Glasbergen, 1997).

Walau bagaimanapun kita tidak meniru atau cuba mengambil gaya ilustrasi komik atau kartun hasil kerja kartunis lain tetapi kita hanya meminjam sedikit atau secebis untuk digunakan dalam gaya ilustrasi komik kita sendiri. Dr. Frankenstein sendiri jika dilihat sebagai contoh mengambil secebis daripada badan orang lain untuk menghasilkan kehidupan baru. Selain itu kartunis yang telah dipinjam gaya hasil kerjanya juga meminjam sedikit daripada kartunis yang mereka gemari. Jadi apabila kita telah meminjam sedikit ramuan maka cuba menjadikan ia sebagai ramuan sendiri dengan hanya mengubah ia untuk menjadi sesuatu yang baru iaitu *Imitation + Innovation = Style*. Menurut Glasbergen, 1996, Peniruan yang ditambah dengan inovasi akan menghasilkan gaya yang baru. Begitu juga bagi kartunis Sarah Jane yang memahirkan diri dengan praktis dan juga rujukan daripada kartun **Walt Disney**.

Selain itu, meletakkan diri atau membiasakan diri dengan aktiviti melukis atau melakar. Juga kita boleh menjadikan sebagai satu kemestian maka ia juga dapat menjadikan kita seorang kartunis yang mempunyai gaya tersendiri dalam ilustrasi komik. Melukis atau melakar adalah salah satu cara terbaik untuk memecah kebiasaan dalam tabiat melukis dan secara tidak langsung ia akan memperkembangkan dan dapat menjumpai sesuatu yang baru dan unik untuk diterapkan di dalam gaya karakter komik. Sekiranya menjadi kebiasaan seseorang

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

kartunis itu melakar sebuah karakter yang berhidung besar mungkin dengan melakar secara terus secara tidak lansung ia mencuba melakar hidung karakter tersebut dengan lebih kecil dan ia kelihatan menarik dan baru. Juga dengan melakar mungkin juga dapat menghasilkan gaya baru bagi potongan rambut sesebuah karakter komik atau kartun. Jadi melakar sebenarnya penuh dengan kejutan. Bagi kartunis Kerengge melukis secara spontan atau secara tidak sengaja dan bersahaja meletakkan beliau sebagai pelukis karikatur yang baik.

6.6.2 Perkembangan ilustrasi komik di Malaysia.

Industri komik dan kartun tempatan tidak begitu menonjol berbanding pelbagai hiburan berteknologi yang semakin menjadi pilihan masyarakat masa kini, tetapi kebanyakan penggiat komik terus-menerus mempertahankan industri berkenaan.

Pelbagai aktiviti melibatkan karyawan kartun dan komik sentiasa dianjurkan sebagai ruang bagi mempersembahkan kreativiti serta menjadi ruang bagi peminat industri ini melihat karya terkini yang dihasilkan kartunis dan artis komik kegemaran mereka. Antara acara yang dianjurkan termasuklah dengan menganjurkan Konvensyen dan Anugerah Pekomik, acara penuh aktiviti yang menghimpunkan penggiat tempatan serta memberi pengiktirafan kepada penggiat komik dan kartun atas bakat dan kreativiti yang disumbangkan dalam industri ini. Bagi kartunis Sarah Jane acara seperti ini banyak disertai dan ini menyumbang kepada industri dan memberi pendedahan kepada masyarakat.

Penganjuran acara ini selaras dengan tujuan penubuhan Pekomik (Persatuan Penggiat Komik Malaysia) yang direalisasikan komuniti penggiat komik tempatan bagi memberi faedah secara menyeluruh bukan saja kepada golongan penggiat tapi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

juga masyarakat yang menghargai komik tanah air. Selain itu, ia turut bermatlamat untuk memperkembangkan serta memartabatkan dunia komik Malaysia.

Presiden Persatuan Animasi Malaysia, Hassan Muthalib misalnya, pernah tampil menceritakan mengenai pembabitan artis komik dan kartunis dalam penerbitan filem animasi yang semakin mendapat tempat di dalam industri kreatif.

Konvensyen dan Anugerah Pekomik yang pernah diadakan, dilihat bukan saja membantu mengumpulkan komuniti penggiat industri komik tempatan, pada masa yang sama melalui saluran seperti konvensyen ia dapat membantu menyalurkan pelbagai idea dan cetusan kreatif untuk memastikan industri komik tempatan terus relevan kepada pembaca secara keseluruhannya.

Ahmad Syukran, 2008, menulis mengenai transisi humor ke komersial di mana ia menceritakan perkembangan dan transformasi mengenai karya ilustrasi komik di Malaysia. Tambah beliau lagi 'Kartun Internet' dan mewarnakan menggunakan teknologi komputer ialah sebahagian transformasi industri komik di Malaysia dalam tempoh 50 tahun.

Ini jelas menunjukkan bahawa ramai yang menyedari teknologi komputer mempengaruhi dalam penghasilan gaya ilustrasi komik di Malaysia terutamanya di kalangan kartunis Malaysia sendiri. Begitu juga yang berlaku kepada kartunis Ujang, Kerengge dan Sarah Jane.

Menurut salah seorang pelukis komik veteran, Nek Norzarah Abdullah, beliau mula melukis komik sejak tahun 1954 lagi. Penceritaan komik ketika itu lebih tertumpu kepada kehidupan rumah tangga yang pada zaman sebelum merdeka dan turut diadun dengan unsur-unsur dongeng lama. Apabila memasuki tahun 1970-an, perubahan masyarakat dan pembangunan yang semakin pesat serba sedikit mengubah landskap komik tempatan. Contoh hasil karya beliau ialah mengenai hutan belantara

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

mula dikacau dengan pembangunan di mana beliau menyatakan kebimbangan tersebut menerusi komik.

Menurut ikon komik tempatan, Dato' Lat, dahulu pelukis cuma memakai berus dan pen celup. Berbeza dengan kini, pensel boleh menghasilkan pelbagai bentuk lakaran dan lukisan komik. Begitu juga perubahan dari segi nilai humornya yang semakin kasar. Walau bagaimana pun secara keseluruhannya ialah perasaan atau *feeling* dalam menghasilkan karya kini semakin berkurangan sedikit.

Pengarah Seni majalah komik *Hype* dan *Utopia,* Julian Kam pula berpendapat ramai peminat komik tempatan mula terpengaruh dengan karya komik-komik Barat seperti *X-Men, Spiderman* dan *Batman* pada 1990-an. Secara tidak langsung ia juga memperlihatkan permulaan seni digital. Ini bermakna kebanyakan komik diwarnakan secara digital, bukan lagi manual, manakala kualiti warnanya semakin baik. popularity komik Manga dari Jepun sudah lama berakar umbi dalam masyarakat Jepun dan orang Cina di Malaysia. Gaya penceritaan komik sekarang juga dipengaruhi oleh Manga sedangkan pada tahun 1980-an, jarang sekali mendengar mengenai komik Manga. Para penerbit turut menterjemahkan komik Manga ke bahasa Melayu dan Cina, sekali gus meningkatkan lagi pengaruh komik manga.

Perkembangan pesat penggunaan Internet dan keghairahan banyak syarikat melabur dalam perniagaan secara *online* turut memberi ruang kepada lebih ramai pelukis komik menerbitkan hasil karya di Internet dan menerima bayaran.

Sufi Norliyana Mohd Sufian, merupakan seorang kartunis muda telah menyatakan bahawa terdapat perbezaan ketara di antara komik pada era-era tertentu. Contohnya komik pada tahun 1980 dan 1990-an yang lebih kepada unsur humor, sementara komik pada tahun 2000 mempunyai elemen fantasi yang kental dan banyak dipengaruhi oleh unsur komik Manga. Sasaran penghasilan komik pula lebih kepada

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

komersial. Komik Manga misalnya adalah satu kegilaan baru, jadi secara tidak langsung kebanyakan kartunis terikut dengan gaya tersebut. Tetapi pengaruh komik Amerika juga kuat, terutamanya komik berbaur sains fiksyen. Jika dilihat kembali zaman komik *Gila-Gila* kepada *Gempak Starz*, ternyata besar sekali perbezaannya.

Rohaizad, 2008, pula berpendapat orang ramai sudah boleh menerima komik sebagai satu medium bacaan, sedangkan dahulu ia dianggap sebagai bahan untuk kanak-kanak. Wujud juga sebuah gelombang baru di mana melukis komik telah menjadi satu kerjaya yang ada *standard.* Ramai anak-anak muda yang mahu turut sama terlibat dalam industri komik. Namun, di Malaysia, kartunis yang baru hendak mula melukis, membayangkan populariti tetapi realitinya artis komik tidak ada kelas dan kurang diiktiraf.

Kartunis Sarah Jane misalnya adalah antara kartunis wanita generasi tahun 1990 an yang mampu menghasilkan kartun berdasarkan kehidupan seharian seorang wanita. Perspektif tersebut tidak dapat digambarkan oleh kartunis lelaki dengan tepat (Syamsul Ikram, 2012). Menurut Syamsul lagi dengan adanya ramai kartunis wanita, masyarakat boleh mendalami sifat humor dengan lebih feminin dan tidak seganas kartunis lelaki.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

6.6.3 Analisis temu bual: Perkembangan dan tranfomasi dalam gaya ilustrasi komik

Jadual 6.5. Rumusan Temu bual dengan Kartunis Sarah Jane Mengenai Perkembangan dan Transformasi dalam Gaya Ilustrasi Komik

Kartunis	Perkembangan dan transformasi dalam gaya ilustrasi komik
C) Sarah Jane	*(i) Sarah melihat perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital adalah seperti berikut:* - Kini ia mula diterima dan kebanyakan kartunis muda kini memilih untuk berkarya secara digital. Dengan rujukan yang banyak daripada komik-komik luar ia menjadi lebih mudah terutama kepada yang baru dalam bidang komik dan kartun. *(ii) Berdasarkan pengalaman Sarah, transformasi ini telah mempengaruhi hasil karya beliau dan bagi beliau:* - Ya dan sangat membantu dalam karya Sarah. *(iii) Di antara ilustrasi komik konvensional dan digital yang menjadi pilihan Sarah dalam berkarya ialah:* - Sarah lebih memilih gaya komik konvensional tetapi pada masa yang sama juga memilih digital kerana ia adalah perkakasan penting kini berdasarkan masa dan keperluan.

Sumber: Temu bual 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 6.6. Perkembangan dan Transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital : kartunis Sarah Jane

Bil	Kartunis	Tahun	Gaya Ilustrasi komik konvensional	Gaya ilustrasi komik Digital
			komik konvensional  **komik konvensional**  Sumber; http://sarah-joan.blogspot.com/p/comics.html	
C)	**Sarah Joan**	**1998-2001 Awek Aspuri**	(i)Penggunaan garisan tebal dan nipis jelas pada setiap karakter.(visual leksikon-unsur + dan -) (ii)Elemen garisan menggunakan prinsip pengulangan digunakan menghasilkan kesan berbayang.(spontan-seni jujukan) (iii)Garisan pada ekspresi wajah juga jelas.	

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 6.6 (sambungan)

		(iv)Setiap garisan yang digunakan bersih dan memberi kesan lembut pada karakter dan tersendiri. (penggayaan). (v)Ciri-ciri karakter bermata bulat, berhidung kecil, dan comel. (vi)Mempunyai unsur figura dan anatomi manusia tetapi tidak realistik. (vii)Mempunyai lukisan latar belakang dan juga ruang perspektif yang baik.(Visual Naratif)
	komik digital	
	 Sumber; http://sarah-joan.blogspot.com/p/comics.html	
2002-2006 **Elysium Saga**		(i) Garisan tebal,nipis,bersih digunakan membezakan karakter utama dan latar belakang.(Visual Leksikon) (ii) Garisan kelihatan lembut dan bersih untuk setiap karakter. Juga garisan berulang untuk kesan berbayang.(spontan-seni jujukan) (iii) Ciri-ciri karakter yang comel dan lembut, mata yang cantik, hidung kecil ala *Walt Disney*.(penggayaan) (iv) Penggunaan elemen ruang dan perspektif yang baik.(visual naratif) (v) Pewarnaan adalah digital sepenuhnya, ton gelap dan cerah serta warna yang jelas dan tepat. (vi) Juga terdapat penggunaan kesan khas untuk kesan cahaya menggunakan perisian pengimejan digital.

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 6.6 (sambungan)

komik konvensional



Sumber;http://sarah-joan.blogspot.com/2006/12/complete-24-hour-comic.html

2006	(i) Penggunaan garisan tebal.
Rojak	dan nipis digunakan menonjolkan imej(visual leksikon)
Complete 24	(ii) Garisan yang lembut bersesuaian
Hour Comic	dengan karakter.(penggayaan)
	(iii) Garisan tebal diulang untuk kesan berbayang, juga garisan nipis diulang bagi kesan latar belakang.(spontan- seni jujukan)
	(iv) Ciri-ciri karakter, bermata bulat, hidung kecil dan comel. Setiap garisan yang digunakan bersih.
	(v) Penggunaan elemen ruang dan keseimbangan serta perspektif yang baik.(visual naratif)
	(vi) Tiada warna hanya hitam dan putih.

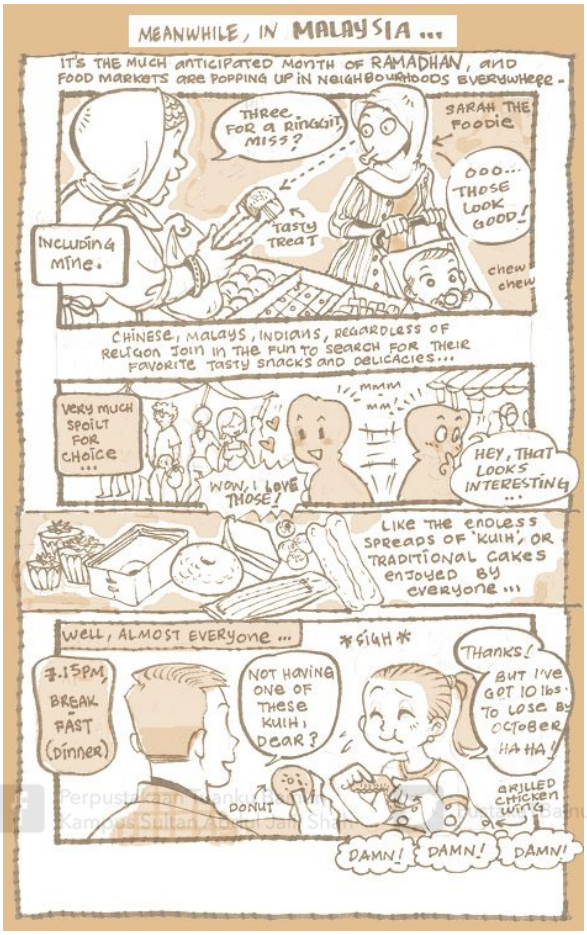
(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 6.6 (sambungan)

komik konvensional



Sumber; http://sarah-joan.blogspot.com/

2007 **Meanwhile In Malaysia**	(i) Garisan tebal dan nipis kurang ketara. (ii) Tiada penggunaan latar belakang hanya warna natural digunakan memenuhi ruang. (visual leksikon) (iii) Garisan yang terperinci menonjolkan setiap karakter. (iv) Ciri-ciri karakter lebih ringkas tetapi masih terlihat identiti, bermata bulat yang cantik, hidung kecil dan berunsur figura tidak realistik.(penggayaan) (v) Menggunakan warna natural sebagai latar belakang, dan medium *marker* serta pen lukisan digunakan.

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 6.6 (sambungan)

komik konvensional



Sumber; http://sarah-joan.blogspot.com/

2008 Monkey Business,	(i) Garisan tebal digunakan untuk garisan luar karakter dan nipis untuk ke perincian (ii) Garisan yang digunakan terpencil pada setiap karakter. (iii) LRM- *Amorphic*, *Macros*, *micro* (iv) Perspektif- Visual naratif (v) penceritaan jelas- seni jujukan (vi) warna- Hitam dan putih Kelabu.

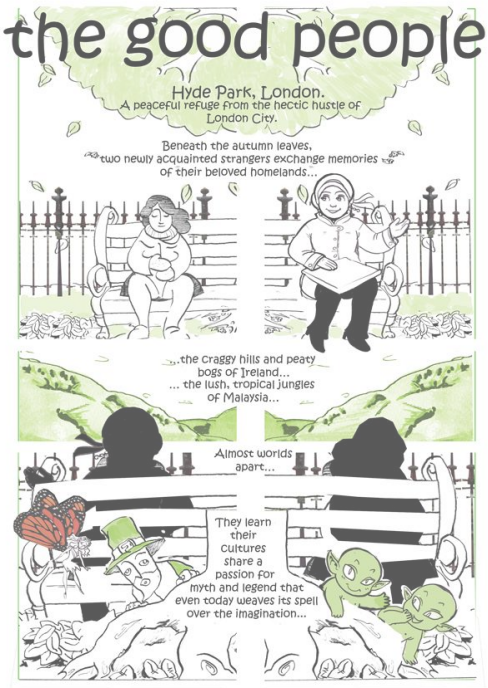
(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 6.6 (sambungan)

komik konvensional



Sumber;http://sarah-joan.blogspot.com/

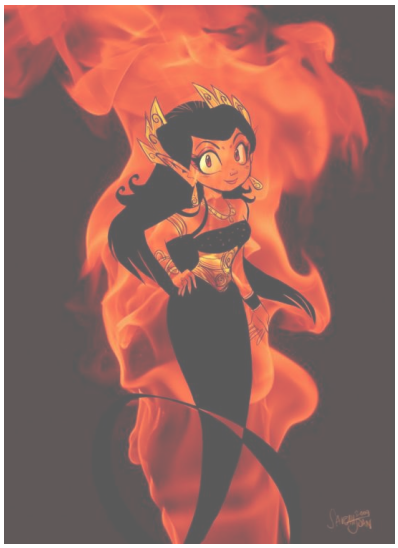
The Good People	(i) Ciri-ciri karakter masih kekal sama, cantik, mata yang bulat hidung kecil dan juga pada karakter binatang yang digunakan.(penggayaan) (ii) Elemen ruang, dan juga prinsip Keseimbangan digunakan dengan baik, juga ruang perspektif.(visual naratif) (iii) Teknik bingkai yang baik. Visual leksikon-LRM-*macros* (iv) warna hanya hitam dan putih serta hijau. Medium pen lukisan.

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 6.6 (sambungan)

	komik digital  Sumber; http://sarah-joan.blogspot.com/	
2009 **Don't Play With Fire**		(i) Garisan tebal dan nipis digunakan jelas. (ii) Garisan tebal dan nipis digunakan, dan juga penggunaan kesan khas seperti api.
	komik digital  Sumber; http://sarah-joan.blogspot.com/	
Parent		(i) Ciri-ciri karakter yang jelas dan terperinci. figura anatomi dan realistik.-Karakter bermata besar dan cantik, hidung yang kecil.(penggayaan)

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 6.6 (sambungan)

		(ii) Terperinci dan halus dan gaya yang lembut.-Sedikit kesan digital digunakan pada tekstur. (iv) Diwarnakan sepenuhnya secara digital, kain.(*Parent*) dibaiki pada garisan.
	komik konvensional  Sumber; http://sarah-joan.blogspot.com/	
2010 **Happy** **2010**		(i) Garisan tebal dan nipis digunakan menonjolkan subjek. (ii) Ciri-ciri karakter sedikit berbeza untuk menonjolkan karakter berbangsa cina, mata sedikit sepet, tetapi masih comel.(penggayaan) (iii) Terdapat unsur figura anatomi Tetapi tidak realistik. (iv) Perwarnaan menggunakan medium *caryon* dan sedikit gabungan digital sebagai kemasan akhir.
	komik konvensional  Sumber; http://sarah-joan.blogspot.com/	

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 6.6 (sambungan)

2011 Valentine Day 2010	**(i)** Penggunaan garisan tebal, nipis pada ekspresi wajah jelas, bersih serta lembut(seni jujukan (ii) Ciri lain, karakter bermata besar, hidung yang kecil, berunsur figura dan anatomi tetapi tidak realistik.(penggayaan) (iii) Tiada penggunaan lukisan latar belakang hanya penonjolan karakter.(visual leksikon) (iv) Pewarnaan sepenuhnya secara digital, warna dan ton yang sekata dan tepat.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

6.6.4 Rumusan Terhadap Dapatan Perkembangan dan Transformasi Gaya Ilustrasi Komik Sarah Jane serta Kesan Terhadap Kartun Malaysia

Bagi Sarah pula melihat perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital ialah ia mula diterima dan kebanyakan kartunis muda kini memilih untuk berkarya secara digital. Dengan rujukan yang banyak daripada komik-komik luar ia menjadi lebih mudah terutama kepada yang baru dalam bidang komik dan kartun. Berdasarkan pengalaman Sarah, transformasi ini telah mempengaruhi hasil karya beliau sangat membantu dalam berkarya. Di antara ilustrasi komik konvensional dan digital yang menjadi pilihan Sarah dalam berkarya ialah beliau lebih memilih gaya komik konvensional tetapi pada masa yang sama juga memilih digital kerana ia adalah perkakasan penting kini berdasarkan masa dan keperluan.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

BAB 7

DAPATAN KAJIAN:

PROSES PENGHASILAN ILUSTRASI KOMIK

7.1 PENGENALAN

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Dapatan kajian yang diperoleh daripada kajian yang dijalankan dibentangkan dalam bab ini. Kajian tersebut melibatkan aspek utama seperti berikut:

1. Proses penghasilan ilustrasi komik terdahulu dan terkini dalam konteks konvensional dan digital di kalangan kartunis Malaysia.

7.2 PROSES PENGHASILAN ILUSTRASI KOMIK KONVENSIONAL DAN DIGITAL

7.2.1 Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Konvensional

Dalam penghasilan ilustrasi komik konvensional terdapat beberapa teknik dan perkakasan yang digunakan. Menurut Umbut dan Junuh, 2006, di antaranya ialah pen,

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

berus lukisan, pensel, pemadam, pembaris, dakwat putih, pelakar, cecair pemadam pen, kertas lukisan, bahan sampingan, dialog, bahasa, dan sistem semasa berkarya. Bagi kartunis Uejang, permulaan bagi sesebuah penghasilan ilustrasi komik ialah dengan idea kemudian lakaran, kemasukan dakwat ke atas visual, kemasukan dialog atau belon kata-kata, seterusnya peletakan reka letak dan cetak. Begitu juga dengan Kerangga yang menyatakan perkara hampir sama di mana bermula dengan idea, lakaran dan pecahan muka surat yang masih boleh diubah sekiranya masih di peringkat tersebut. Kemudian peletakan jalan cerita, dialog, pewarnaan, filem dan akhir sekali proses cetakan. Berikut adalah penerangan mengenai setiap perkakasan yang digunakan.

Jadual 7.1. Perkakasan komik konvensional

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Perkakasan	Pernyataan
• Pen	(i) pen celup dan pen biasa. (ii) Pen celup adalah sejenis pen klasik dan antik. (iii) Ramai kartunis memilih penggunaan pen biasa jenis ‘Uni pen’ pigmen ink. (iv) poin saiz 0.1, 0.2, 0.3,0.5,0.7 dan lain-lain.
• Berus lukisan	(i) sedikit rumit tetapi hasilnya lebih menarik (ii) garisan yang lebih lembut boleh diperoleh (iii) contohnya garisan halus dan garisan tebal
• Pensil	(i) Digunakan bagi melakar. (ii)Pensel mekanikal bermata halus atau pun pensel biasa

(Bersambung)

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Jadual 7.1 (sambungan)

• Pemadam	(i)Penting, tidak kira sebarang jenis pemadam (ii) Digalakkan jenis yang lembut seperti *vynil eraser* jenama *Faber Castell*.
• Pembaris	(i) Digunakan untuk mengukur saiz atau membuat panel
• Dakwat putih / pelakar/ cecair pemadam pen	(i) Digunakan semasa memadam kesilapan dalam proses melukis dan *inking.*
• Kertas lukisan	(i) Dua jenis kertas lukisan: lakaran dan lukisan terakhir (ii)Bagi kerja-kerja akhir: gunakan kertas jenis *radiobond*.
• Bahan-bahan tambahan	(i) bahan rujukan seperti kamus dan gambar-gambar.
• Dialog dan tipografi	(i) ringkas, tepat supaya mudah difahami dan diingati
• Merancang dengan sistematik	(i) melibatkan penggunaan kotak dialog yang patut didahulukan dan dikemudiankan. (ii)bertujuan supaya aliran pembacaan tidak terganggu.
• Cerita	(i) Jenis cerita sama ada kartun ataupun komik, cerita *loose part*, cerita satu muka surat, cerita pendek 2,4 hingga 5 muka surat dan cerita panjang bersambung.

- Pen

Terdapat dua jenis pen yang digunakan oleh kartunis iaitu pen celup dan pen biasa. Pen celup adalah sejenis pen klasik dan antik. Tidak ramai kartunis baru menggunakannya dan perlu berhati-hati supaya dakwat yang dicelup tidak menitis ke

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

atas lukisan. Walau bagaimana pun kini ramai kartunis memilih penggunaan pen biasa jenis ‘Uni pen’ pigmen ink. Ia lebih selesa digunakan semasa memasukan dakwat selain dakwatnya yang tidak kembang atau pekat. Terdapat pelbagai poin saiz 0.1, 0.2, 0.3,0.5,0.7 dan lain-lain.

- Berus lukisan

Penggunaan berus lukisan sedikit rumit tetapi hasilnya lebih menarik. Dengan berus lukisan, garisan yang lebih lembut boleh diperoleh dan banyak perbezaan pada setiap lukisan, contohnya garisan halus dan garisan tebal.

- Pensel

Ianya digunakan bagi melakar. Pensel mekanikal bermata halus atau pun pensel biasa jenis B diasah tajam sebelum melakar yang kerap digunakan oleh kartunis.

- Pemadam

Penting dalam melukis kartun tidak kira sebarang jenis pemadam tetapi digalakkan menggunakan jenis yang lembut seperti *vynil eraser* jenama *Faber Castell*.

- Pembaris

Digunakan untuk mengukur saiz ataupun membuat panel. Tidak menjadi satu kemestian tetapi bergantung kepada kreativiti kartunis itu sendiri.

- Dakwat putih /pelakar/cecair pemadam pen

Digunakan semasa memadam kesilapan dalam proses melukis dan *inking* menggunakan dakwat.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

- Kertas lukisan

Terdapat dua jenis kertas lukisan iaitu bagi lakaran dan bagi lukisan terakhir. Bagi lakaran boleh digunakan kertas biasa atau pun kertas terpakai. Bagi kerja-kerja akhir, kertas jenis *radiobond*. Kelebihannya ia tidak kembang apabila proses memasukkan dakwat. Ia juga nipis, bersih, senang ditekapkan dan menjimatkan. Saiz A4 ataupun A3, lebih besar lukisan adalah lebih baik kerana proses cetakan lukisan akan kelihatan terperinci dan cantik kualitinya.

- Bahan-bahan tambahan

Pelbagai bahan sampingan boleh digunakan sebagai bahan rujukan seperti kamus, gambar-gambar yang hendak dilukis dan sebagainya.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

- Dialog dan tipografi

Dialog atau bahasa yang digunakan perlulah ringkas dan tepat supaya mudah difahami dan diingati pembaca.

- Merancang dengan sistematik

Teknik di mana melibatkan penggunaan kotak dialog yang perlu didahulukan dan dikemudiankan. Ini adalah bertujuan supaya aliran pembacaan tidak terganggu. Bagi melukis watak dalam petak yang tersedia, kita haruslah tahu membuat pembahagian kerana ia akan memudahkan kita menggunakan ruang dengan sebaik-baiknya. Setelah kesemua teknik dan perkakasan disediakan, kartunis boleh memulakan sebuah karya yang telah dirancang.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

- Cerita

Perkara pertama yang perlu difikirkan sebelum memulakan karya adalah cerita. Terdapat beberapa jenis cerita sama ada kartun ataupun komik, cerita *loose part* atau pun cerita satu muka surat, cerita pendek di mana ianya 2,4 hingga 5 muka surat dan cerita panjang iaitu ianya bersambung. Jenis cerita perlulah dirancang terlebih dahulu supaya proses penghasilan karya menjadi lebih mudah. Sebaiknya lakarkan dahulu bentuk cerita atau ringkasan cerita. Semasa proses lakaran masukkan dialog-dialog yang sesuai sedikit demi sedikit. Kemudian aksi-aksi watak kartun atau pun komik boleh dimasukkan sekali.

Cerita satu muka surat biasanya mudah difahami. Selalunya cerita jenis ini bertemakan santai dan humor. Subjeknya pula kebanyakan antara manusia dengan manusia dan antara binatang dengan binatang. Cerita jenis ini lebih banyak dihasilkan kerana ianya mudah dan tidak perlu berfikir panjang. Cerita pendek pula adalah jenis cerita yang dibuat dalam 2,4 hingga 5 muka surat sahaja dan ianya mudah serta tidak membebankan pembaca.

7.2.2 Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Digital

Penghasilan ilustrasi komik dan juga animasi pada masa kini, peranan teknologi komputer sebagai sebuah perkakasan digital menjadi amat penting. Komputer tidak hanya diaplikasikan untuk memperhalus dan menyempurnakan sesebuah gambar yang sudah ada atau dihasilkan sebelumnya, ia juga digunakan untuk menggambar secara langsung iaitu dengan adanya aksesori tambahan seperti *tablet* grafik di mana

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

seseorang dapat secara langsung menggambar atau melukis dengan menggunakan komputer sama seperti semudah melukis di atas kertas biasa.

Dengan yang demikian peralatan seperti pengimbas, kertas, pensel, cat air, krayon, pen, dakwat dan perkakas-perkakas atau bahan-bahan melukis lainnya sudah tidak diperlukan lagi. Sebuah *tablet* grafik sudah dapat menggantikan kesemua perkakasan tersebut. Walau bagaimanapun ia tetap memerlukan latihan dan kemahiran serta ia juga terdapat keterbatasan tertentu dalam penggunaannya. Oleh yang demikian karya dapat dihasilkan dengan lebih cepat dan juga murah.

Dalam proses menghasilkan lukisan secara terus di dalam komputer, perisian seperti *Adobe Photoshop, ilustrator, GIMP, Corel Painter, Freehand, 3D max, Maya* dan lain-lain diperlukan untuk pengolahan. Namun perisian-perisian tersebut mempunyai pengkhususan tertentu, contohnya perisian untuk keperluan menghasilkan komik dan animasi. Terdapat perisian khusus untuk menghasilkan komik seperti *Manga Studio, Boon Toon* dan *Flash.* Walau bagaimana pun perisian khusus tersebut biasanya bukan perisian percuma tetapi berbayar atau pun komersil. Tetapi terdapat perisian alternatif seperti perisian percuma dan berbayar *TwistedBrush.*

Kelebihan menggunakan perisian seperti *TwistedBrush* adalah ia memiliki konsep seperti buku dengan reka letak halaman muka surat. Sekiranya menggunakan perisian seperti *GIMP* dan *Adobe Photoshop*, untuk menghasilkan halaman baru dalam satu fail yang sama, satu-satunya cara adalah dengan menggunakan *layer* baru, namun *layer* atau lapisan baru ini akan membuat fail semakin kompleks, dengan lapisan-lapisan yang berkumpul untuk semua halaman. Di samping itu agak sukar untuk berpindah halaman secara cepat, kerana harus mengetahui terlebih dahulu *layer* atau lapisan mana yang harus dipilih. Melainkan membuat halaman baru dalam fail

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

baru tetapi ia tidak praktikal, lebih-lebih apabila menghasilkan animasi dan ingin melihat gerakannya secara cepat.

Bagi perisian *TwistedBrush* yang memiliki konsep seperti buku lakaran dengan reka letak halaman, kartunis boleh melukis dengan bebas pada satu halaman, dengan semua kemudahan seperti *layer* atau lapisan. Hanya dengan menuju ke halaman seterusnya dan teruskan melukis, semudah melukis pada buku lakaran biasa. Kemudian kartunis boleh ke halaman lain dengan cepat untuk melihat kesan khas gerakannya atau untuk membaca kembali komik yang telah dihasilkan.

Walau bagaimanapun ianya tetap mempunyai kekurangan di mana perisian ini terbatas dan terhad, seperti kurangnya perkakasan berus, kurang sensitiviti terhadap penekanan pen *tablet* grafik dan kemudahan perkakasan pemilihan yang minimum. Selain itu ia tidak mempunyai kemudahan untuk menghasilkan animasi, gambar di setiap halamannya harus disimpan satu persatu untuk digabungkannya kembali dalam bentuk animasi dengan perisian lain. Namun bagi kartunis yang baru berjinak dengan dunia komik dan kartun secara sederhana dengan cepat menggunakan tablet grafik, *TwistedBrush* adalah pilihan yang baik. Lebih-lebih lagi ia memiliki kemudahan grid perspektif yang memudahkan pengguna membuat gambar dalam bentuk perspektif.

Walau bagaimana pun bagi kartunis Uejang, Kerangga dan Sarah Jane, mereka lebih gemar menggunakan perisian *Adobe Photoshop* dan *Ilustrator* dalam menghasilkan karya dalam bentuk digital. Ini adalah kerana kebanyakan karya mereka dibuat mengikut siri tertentu dan dimuat turun ke atas talian satu persatu sama ada di dalam *blog, web site* dan juga laman sosial *facebook.* Siri terbaru komik digital karya Uejang adalah majalah **'Animax'** yang menggunakan perisian *Server Toon Boom.*

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

7.2.3 Proses Penghasilan Buku Ilustrasi Komik

Dalam menghasilkan sebuah buku komik, ia merupakan sebuah proses yang sangat rumit. Ada beberapa langkah utama yang harus ditempuh dan ramai yang terlibat dalam pemprosesannya. Bermula daripada idea-idea yang dikemukakan dan dirancang sehinggalah proses pengedaran.

- Idea atau konsep

Menurut Albert, 2011, setiap komik dimulai dengan idea ataupun konsep. Biasanya ia berupa sebuah pertanyaan, seperti "Apa yang akan terjadi bila seorang adiwira bertemu dengan makhluk asing yang jahat?" Ia juga boleh berupa suatu konsep perjalanan waktu atau berdasarkan seseorang tokoh, misalnya Perdana Menteri, seorang pemimpin berjiwa rakyat. Semua idea atau pun konsep tersebut boleh menjadi dasar serta asas sesebuah ilustrasi komik.

- Penulis cerita

Kumpulan ini membuat keseluruhan cerita dan dialog yang ada dalam sesebuah ilustrasi komik. Ia akan menjadi lebih mudah apabila penulis sudah mempunyai idea atau konsep sendiri, tetapi ia bukanlah suatu kemestian. Penulis akan memberikan asas struktur, rentak, ketetapan, watak, dan plot yang akan digunakan pada komik. Kadang kala penulis akan menghasilkan cerita yang sempurna dan lengkap, termasuk latar dan karakter yang ada pada cerita tersebut dan penulis hanya memberikan asas aliran cerita, dialog dan bahasa.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

- Pengilustrasi

Setelah cerita dan aliran cerita dikeluarkan, pengilustrasi akan menggambarkan cerita yang telah disediakan dengan pensel atau pen. Ia merupakan bahagian yang paling penting kepada keseluruhan proses penghasilan ilustrasi komik, kerana komik sering dinilai berdasarkan hasil kerjanya yang menarik dan hebat.

- *Inker*

Inker akan menambahkan dakwat hitam pada keseluruhan garis gambar sehingga ia akan menambah nilai seni dan memberi kesan tiga dimensi yang lebih dalam ilustrasi komik tersebut. Seorang *Inker* juga menghasilkan hal-hal lain, seperti memperbaiki dan memudahkan gambar untuk disalin dan diwarnai kerana kadang kala hasil gambar daripada pensel agak kasar. Beberapa orang ilustrator akan menyiapkan proses ini sendiri, tetapi memasukkan dakwat memerlukan kemahiran lain daripada yang diperlukan oleh seorang ilustrator. Tujuan asal ialah untuk memperindah dan mencantikkan lagi ilustrasi, tetapi memasukkan dakwat merupakan proses terpenting yang memberi kesempurnaan dan keterampilan yang indah dalam sesebuah ilustrasi komik dan ia merupakan gaya tersendiri daripada kartunis.

- *Colorist*

Tugas seorang *colorist*, ialah menambahkan warna, pencahayaan, dan bayangan pada setiap gambar atau ilustrasi dalam sesebuah komik. Perhatian yang khusus pada setiap ke perinciannya amatlah penting kerana jika pemberi warna tidak menggunakan warna yang tepat, pembaca tidak akan dapat mengenal pasti karakter yang menggambarkan sesebuah watak. Misalnya apabila rambut dari watak yang berwarna coklat dalam satu adegan, tetapi kuning di dalam adegan yang lain, pembaca akan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

terkeliru. Seorang pemberi warna yang baik akan membuatkan reka letak halaman yang harus diwarnainya menjadi lebih hidup dan menarik.

- Penulis senario

Pada tahap ini, penulis senario akan memasukkan dialog dan bahasa, kesan khas suara, judul, tulisan di bawah gambar, serta dialog dan fikiran di dalam belon dialog. Kebanyakan penulis senario akan memasukkannya secara manual dengan menulis tangan bersama bantuan pengukur *Ames* dan *T-Square*, tetapi kebanyakannya dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer.

- Editorial

Dalam proses ini, editor akan mengawasi kualiti sesebuah produksi. Kerja-kerja seperti pembetulan dan penyemakan dilakukan dan kesalahan akan diperbaiki sama ada dipulangkan kepada bahagian yang terbabit atau dibaiki sendiri. Editor juga merupakan bahagian terakhir untuk menemukan sebarang kesalahan dan akan meluluskan sama ada komik tersebut adalah sebuah komik yang baik dan berkualiti.

- Pencetakan dan Penerbitan

Apabila sesebuah ilustrasi komik selesai disiapkan, proses percetakan akan dilakukan. Sama ada ianya dicetak, atau pun dibuat di dalam bentuk digital. Mesin cetak yang digunakan dipilih khusus dan digunakan untuk mencetak komik-komik tertentu. Kadang-kala masa yang diperlukan hanya dalam beberapa minggu sahaja, komik-komik sudah dapat dan siap untuk dijual.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

- Pemasaran

Ilustrasi komik yang sudah siap untuk dijual, pemasaran juga adalah satu proses yang penting. Pelancaran majalah-majalah, dan iklan akan menolong sesebuah ilustrasi komik laris terjual.

- Pengedaran

Sebagai seorang kartunis atau pengeluar komik, pengedaran adalah bahagian yang penting dalam proses menyampaikan dan memperkenalkan ilustrasi komik kepada umum. Selain itu kartunis atau pengeluar boleh mengadakan pertemuan dengan para kartunis yang lain malah boleh diadakan di seluruh dunia. Kartunis juga boleh membuat sebuah iklan di laman web untuk menjual dan mengirimnya melalui *e-mail* atau mungkin juga mengirim terus ke kedai-kedai buku.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

7.2.4 Rumusan Terhadap Dapatan Proses Penghasilan Ilustrasi Komik Konvensional dan Digital

Rumusan terhadap dapatan kajian ini ialah dalam penghasilan ilustrasi komik konvensional mahu pun digital, keduanya mempunyai kaedah yang sama. Walau bagaimana pun yang membezakan dia antara keduanya ialah proses penghasilannya.

Menurut Umbut dan Junuh, 2006, perkakasan seperti pen, berus lukisan, pensel, pemadam, pembaris, dakwat putih atau pelakar atau cecair pemadam pen, kertas lukisan, bahan sampingan, dialog dan bahasa dan sistem semasa berkarya adalah di antara bahan terpenting dalam penghasilan ilustrasi komik konvensional. Kemudian ia dihasilkan dengan kaedah melukis secara manual. Manakala bagi ilustrasi komik

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

digital ianya dilukis menggunakan grafik tablet yang mempunyai pen teknikal yang sensitif dan peka kepada sensor sehingga boleh menghasilkan lukisan komik sama seperti melukis di atas kertas lukisan biasa. Walau pun demikian ia memerlukan latihan dan kemahiran serta ia juga mempunyai keterbatasan tertentu dalam penggunaannya tetapi karya dapat dihasilkan dengan lebih cepat dan juga murah.

Dalam proses untuk menghasilkan lukisan secara terus di dalam komputer atau pun secara konvensional, perisian seperti *Adobe Photoshop, GIMP, Corel Painter* dan lain-lain diperlukan untuk pengolahan. Namun perisian-perisian tersebut mempunyai pengkhususan tertentu, contohnya perisian untuk keperluan menghasilkan komik dan animasi. Tetapi bagi komik konvensional tidak banyak yang diolah sekadar untuk memperkemaskan lukisan kerana kebanyakan kerjanya diselesaikan secara manual.

Walau bagaimana pun kepada yang ingin menghasilkan komik secara digital perisian seperti *Adobe Photoshop* dan *Ilustrator* adalah yang paling mudah untuk digunakan sama ada dilukis secara terus dengan tetikus atau diolah selepas dilukis secara manual. Cara lain yang lebih mudah dan terkini adalah dengan menggunakan tablet grafik yang dilukis terus dengan pen grafik dan boleh dilihat di paparan skrin komputer. Perisian *Toon Boom* pula amat sesuai digunakan untuk menghasilkan komik digital dan animasi dalam bentuk 2D.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

RUJUKAN

Aaron Albert. (2011). The Process Of Creating Comic Books, March 2011, from, http://comicbooks.about.com/od/creatingcomicbooks/tp/process.htm

Adittyaregas. (2010). Asal usul karikatur, Cesb.net, July 2010, from, http://adittyaregas.wordpress.com/2010/07/31/asal-usul-karikatur/

Ahmad Atory Hussain, (2009). Pembaca komik mampu bijak dan kreatif, from, http://www.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=2009&dt=0505&pub=Utusan_Malaysia&sec=Keluarga&pg=ke_02.htm

Ahmad Suhaimi Mohd. Noor. (2008). *Susur Masa*, Balai Seni Lukis Negara.

Ahmad Syukran Zainuddin, Nek Norzarah Abdullah, Lat, Julian Kam, Sufi Norliyana, Mohd Sufian, Rohaizad, Tazidi. (2008), Transisi Humor ke Digital, from, http://www.kosmo.com.my/kosmo/content.asp?y=2008&dt=0508&pub=kosmo&sec=rencana_utama&pg=ru_01.htm, from, www.kosmo.com.my

Alan Male. (2007), *Ilustration, Theoretical & Contextual Perspective*, AVA Publishing SA.

Anne Colby, Lawrence Kohlberg, (1987), *The Measurement of Moral Judgment: Standard issue scoring manual*, Cambridge University Press.

Annabel Teh Gallop. *Malay Comic Books from the 1959s and 1960s*. Unpublished manuscript.

Ary, Jacobs & Razavieh. (2002), *Introduction to research in Education*. 6th ed. Belmont CA: Wadsworth.

Basir Abu Bakar, Noorhazeleen, Syamsul Ikram. (2012), Bakat Menjana Motivasi dan Wang, Rencana Utama, May 2012, from, basir.abubakar@kosmo.com.my

Bonneff, Marcel. (1998), *Komik Indonesia*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Bogdan, R. C. & Biklen, S. K. (2006), *Qualitative research in education*: *An introduction to theory and methods.* Allyn & Bacon.

Carolyn Knight & Jessica Glaser. (2005), *The Graphic Designer's Guide to effective visual Communication*, Page One Publishing Private Limited.

Chua Yan Piaw. (2006), *Kaedah dan Statistik Penyelidikan*; *Kaedah Penyelidikan*. Mc Graw Hill (Malaysia) Sdn. Bhd.

Cohn, Neil. (2003), *Interfaces and Interactions: A Study of Bimodality*, from, Emaki Productions.

Cohn, Neil. (2003), *Early Writings on Visual Language*, from, Emaki Productions.

Cohn, Neil. (2006), Comic Theory 101: Visual Poetry, Too Many Twos, ComixTalk, from, http://comixpedia.com/node/7294

Cohn, Neil. (2007), Comic Theory 101: Loopy Framing, ComixTalk, from, http://www.comixpedia.com/loopy_framing

Cohn, Neil. (2007), *A Visual Lexicon*. *The Public Journal of Semiotics*, 1(1), 35-56. From, www.emaki.net

Dewan Bahasa Dan Pustaka. (2008), *Kamus Pelajar Bahasa Malaysia Edisi Kedua*, Dewan Bahasa Dan Pustaka ISBN:9789836294548

Dhea Febrina, (2009), Ketika Teknologi Semakin Canggih, From, http://www.waena.org

Doug Eyre. (2007), *Types and Style of Caricature*. The Crowood Press Ltd, Ramsbury, Marlborough.

Eisner, Will. (2001), *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.

Grice, H. Paul. (1967), *Logic and conversation. In Cole, P. and Morgan, J.L. 1975*: *Syntax and Semantics 3*. New York: Academic Press.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Goldberg, Adele. (2003), Constructions: A new theoretical approach to language. Trends in Cognitive Science 7.5, 2003, from, http://www.routledge.com/books/details/9780415574938/

Gorad, S. (2002), *Can we overcome the methodological schism? Four models for combining qualitative and quantitative evidence. Research Papers in Education* 17(4), 345-361.

Hafiz Ahmad, Alvanov Zpalanzani, Beni Maulana. (2005), *Martabak Keliling Komik Dunia*. PT.Alex Media Komputindo.

Hafiz Ahmad, Beny Maulana, Alvanov Zpalanzani. (2006), *Histeria! Komikita: Membedah Komikita Masa Lalu, Sekarang, dan Masa Depan.* Elexmedia Komputindo.

Hazel Harrison. (2002), *Drawing Step By Step Teaching Through Inspirational Projects.* Anness Publishing Ltd.

Herbert Read. (1984), *The Meaning of Art*. Faber & Faber

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Ian Gordon. (1998), *Review of Comic Strips and Consumer Culture, 1890-1945* . Washington and London: Smithsonian Institution Press.

Imansyah Lubis. (2009), konteks sosial komik fotokopian indonesia:ilustrasi 1998 – 2001. Jan 2009, from, http://bapakranger.multiply.com/journal/item/258

Jackendoff, Ray. (1997), *Twistin' the night away. Language* 73.3 , 534-599

Jackendoff, Ray. (2002), *Foundations of Language: Brain, Meaning, Grammar, Evolution*. New York, NY: Oxford University Press

Jason Muir Helms. (2010), *comics: The structure, sign, and play of image and text.* Clemson University

Jeannine Fiedler. (2001), *Laszlo Moholy-Nagy*. Phaidon

June Mc Fee. (1961). *Preparation for Art*. Wadsworth Pub. Co.; First Edition edition 1961

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Khairunnisa Sulaiman. (2007), Saladin: Bukti kejayaan anak tempatan, Utusan Malaysia, October. 2007, from, www.topix.com/forum/world/**malaysia**/.../p4

Kim, Derek Kirk. (2001), Dave's Blind Date. May 2001, From, www.narbonic.com/070701.html.

Mark Wigan. (2006), *Basic ilustration : Thinking Visually*, AVA Publishing SA.

Mark Wigan. (2007), *Sequential image*, AVA Publishing SA.

Mark Wigan. (2008), *Text and image*, AVA Publishing SA.

Max Travers. (2001), *Qualitative research through case studies*, Carlifonia.

Merriam, S. B. (1988), *Case study research in education: A qualitative approach*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.

Meyer Schapiro. (1994). *Theory and Philosophy of Art: Style, Artist, and Society Volume 4 of Selected Papers*, George Braziller.

Mohd Saufi Ismail & Dr. Hasan Baharon. (2008), Analisis Dokumen: Pendekatan Ahli Tafsir dan Aplikasinya dalam Penyelidikan Kualitatif, Seminar UTM.

Mohd. Asri Silahuddin. (2009). *Kaedah 1: Analisis Dokumen*, Attribution Non-commercial.

Muliyadi Mahamood. (2004), *The History of Malay Editorial Cartoons* (1930's-1993). Utusan Publication

Muliyadi Mahamood. (2007), Gaya dan Tema Kartun Editorial Melayu Sejak 1993, kajian lanjutan Malay Editorial Cartoons: The Development of Style and Critical Humour 1993, 1-10, from, http://eprints.ptar.uitm.edu.my/3272/1/LP_MULIYADI_MAHAMOOD_07_24.pdf

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Nadzarul Amir Zainal Azam, Che Onn & Khairul. (2011), Wuuhuu media baru alam maya, from, http://kosmo.com.my/kosmo/content.asp?y=2011&dt=0413&pub=Kosmo&sec=Infiniti&pg=in_01.htm

Natsume, Fusanosuke. (1997), *Manga wa naze omoshiroi no ka [Why are Manga Fascinating?: Their visual idioms and grammar*. Tokyo: NHK Library

Patton, M. Q. (1987), *How to Use Qualitative Methods in Evaluation*. California: Sage Publications, Inc.

Peter Bennet. (2007), *Ilustration*, AVA Publishing Pte, Ltd, Singapore.

Randy Glasbergen. *(*1997), *Toons*!. F&W Publications, Ohio.

Rebana. (2008), Ujang Perintis Animasi Bersiri Pertama di Malaysia. April 2008, from, http://jiwatempatan.blogspot.com/2008_04_01_archive.html

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Robert Tidwell. (2010). The Power Of Comics. January 2010 From, http://bookstove.com/children/the-power-of-comics/

Sezali. (2008), Di mana Khazanah Tersimpan, Perihal Majalah Gila-Gila, from, http://sezali1970.multiply.com/photos/album/79/PERIHAL_MAJALAH_GILA_GILA_SEKADAR_BERKONGSI?&show_interstitial=1&u=%2Fphotos%2Falbum

Scott McCloud. (1993), *Understanding Comics*, HarperCollins Publishers, INC, New York.

Steven Withrow & Alexender Denner. (2007), *Character Design for Graphic Novel*, RotoVision SA UK.

Talmy, Leonard. (2001), *Toward a Cognitive Semantics*. Cambridge, Mass.: MIT Press von Flue, Neal. 2004. Set-up, (beat), Punchline. From, http://apelaw.com/hypercomics/beat.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Tesch Renata. (1990), *Qualitative Research: Analysis types and Software Tools,* Great Britain by LSL Press Ltd, Bedford.

Umbut & Junuh. (2006), *Teknik Melukis Kartun dan Komik,* PTS Millennia Sdn. Bhd, Kuala Lumpur.

Uwe Flick. (2002), *An Introduction to Qualitative Research, Second Edition,* SAGE Publications Ltd, London.

Von Flue, Neal. (2004), Set-up, (beat), from, http://ape-law.com/hypercomics/beat.

William Wiersm**a. (**1991), *Research Methods in Education: An Introduction,* Allyn and Bacon (Boston)**.**

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

LAMPIRAN A1

TATACARA TEMU BUAL KARTUNIS
Uejang, Kerangga dan Sarah Jane

1. Bilakah anda mula berkarya?

.....

.....

.....

2. Apakah karya pertama anda dan bila ia diterbitkan secara komersial?

.....

.....

.....

3. Siapakah rujukan anda dalam berkarya?

.....

.....

.....

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4. Apakah pandangan anda mengenai gaya ilustrasi komik konvensional?

.....

.....

.....

5. Apakah pandangan anda mengenai gaya ilustrasi komik digital?

.....

.....

.....

6. Pendapat mengenai pengaruh teknologi di dalam gaya ilustrasi komik?

.....

.....

.....

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

7. Pendapat mengenai kepentingan pengaruh teknologi dalam penghasilan komik dan sebab?

.....
.....
.....

8. Penggunaan teknologi dalam penghasilan komik dulu dan sekarang (digital)?

.....
.....
.....

9. Bagaimana anda melihat perkembangan dan transformasi gaya ilustrasi komik konvensional ke digital?

.....
.....
.....

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

10. Berdasarkan pengalaman anda, transformasi ini telah mempengaruhi hasil karya?

.....
.....
.....

11. Di antara ilustrasi komik konvensional dan digital yang mana menjadi pilihan anda dalam berkarya?

.....
.....
.....

12. Bagaimanakah proses penghasilan ilustrasi komik secara konvensional dan digital?

.....
.....
.....

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

LAMPIRAN A2

TATACARA TEMU BUAL PELAJAR

Pengaruh teknologi di dalam gaya ilustrasi komik

a) Penggunaan komputer
   1. Bagaimanakah bentuk gaya ilustrasi komik digital yang menggunakan teknologi komputer?

      _____
      _____
      _____
      _____
      _____

   2. Bagaimanakah anda melihat penggunaan warna di dalam ilustrasi komik?

      _____
      _____
      _____
      _____
      _____

   3. Melukis menggunakan komputer berbanding melukis secara manual yang mana menjadi pilihan lebih mudah?

      _____
      _____
      _____
      _____
      _____

b) Gaya ilustrasi menggunakan teknologi komputer
   1. Adakah gaya ilustrasi komik menjadi berbeza apabila menggunakan teknologi komputer?

      _____
      _____
      _____
      _____
      _____

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2. Apakah perbezaan yang anda lihat di antara gaya ilustrasi komik yang menggunakan teknologi komputer berbanding cara konvensional(manual)?

_____
_____
_____
_____
_____

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

LAMPIRAN B

SOALAN KAJIAN KEPERLUAN

Soalan Kaji selidik (Kajian Keperluan)
PERKEMBANGAN GAYA ILUSTRASI KOMIK KONVENSIONAL DAN DIGITAL DI KALANGAN KARTUNIS MALAYSIA
Pengajian Komunikasi Visual
Fakulti Seni, Perkomputeran dan Industri Kreatif
Universiti Pendidikan Sultan Idris

a) Demografi

1. Berapakah umur anda?
   Kumpulan Umur:
   < 20 ☐ **21 – 30** ☐ **31 – 40** ☐ **41 – 50** ☐ **> 50** ☐

2. Jantina:
   Perempuan ☐
   Lelaki ☐

3. Bangsa:
   Melayu ☐ **Cina** ☐ **India** ☐ **Lain-lain** ☐

4. Taraf pendidikan
   Diploma ☐ **Sarjana Muda** ☐ **Sarjana** ☐ **Phd** ☐

5. Jenis kursus
   Senireka Grafik ☐
   Multimedia ☐
   Rekaan Dalaman ☐
   Lain-lain ☐

b) Gaya Ilustrasi Komik

Gaya ilustrasi secara umum.

1. Pernahkan anda mendengar perkataan atau terbaca mengenai gaya ilustrasi?
   Tidak Pernah langsung 1 2 3 4 5 Pernah

2. Pernahkah anda terbaca atau tahu mengenai gaya komik Jepun/Manga?
   Tidak Pernah langsung 1 2 3 4 5 Pernah

3. Pernahkah anda terbaca atau tahu mengenai gaya komik Amerika?
   Tidak Pernah langsung 1 2 3 4 5 Pernah

4. Pernahkah anda terbaca atau tahu mengenai gaya komik Eropah?
   Tidak Pernah langsung 1 2 3 4 5 Pernah

5. Pernahkah anda terbaca atau tahu mengenai gaya komik Hong Kong?
   Tidak Pernah langsung 1 2 3 4 5 Pernah

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

6. Mengikut fahaman anda, gaya ilustrasi komik ialah gaya yang mempengaruhi pembentukan sesuatu karektor komik mengikut cara tersendiri serta bebas?

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

7. Setujukah anda sekiranya dikatakan bahawa gaya ilustrasi komik kartunis Malaysia mempunyai gaya tersendiri?

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

8. Mengikut fahaman anda, gaya ilustrasi komik ialah gaya yang mempengaruhi pembentukan sesuatu karektor komik mengikut budaya?

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

c) Ilustrasi Komik Malaysia

Ilustrasi Komik

9. Pernahkah anda membaca komik kartunis malaysia?

Tidak Pernah langsung 1 2 3 4 5 Pernah

10. Sekiranya anda membaca komik, ruangan mana yang paling di gemari?

☐ Kartun bersiri ☐ kartun strip(3 atau 4 petak).

11. Siapakah kartunis Malaysia yang anda kenali?

☐ Ujang	☐ Zunar	☐ Jaafar Taib
☐ Dato Lat	☐ Ubi	☐ Rejab Hab
☐ Kerengga	☐ Sarah Joan Mokhtar	☐ Reegie Lee

12. Bagaimanakah reka bentuk gaya ilustrasi komik yang dihasilkan oleh kartunis Malaysia?

Sangat menarik	Menarik	Biasa	Kurang Menarik	Tidak Menarik
☐	☐	☐	☐	☐

13. Apakah pilihan warna yang sesuai dan menarik yang digunakan oleh kartunis Malaysia?

Berwarna- warni	Hitam Putih	Kedua-dua	Tiada warna	Tiada
☐	☐	☐	☐	☐

14. Isi kandungan yang penting di dalam ilustrasi komik konvensional dan digital di Malaysia

Homour	Mesej	Kedua-duanya	Tidak penting
☐	☐	☐	☐

15. Ilustrasi Komik Digital Malaysia

Pernahkah anda mendengar atau terbaca mengenai komik digital?

Tidak Pernah langsung 1 2 3 4 5 Pernah

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

d) Ilustrasi komik konvensional(tradisional) dan Digital

1. Bagaimanakah anda melihat perbezaan di antara ilustrasi komik konvensional(tradisional) dan digital?

Komik konvensional(tradisional)	**Komik Digital**
☐ Warna menarik	☐ Warna menarik
☐ Ilustrasi dilukis secara manual	☐ Ilustrasi dilukis secara manual
☐ Ilustrasi dilukis secara berkomputer	☐ Ilustrasi dilukis secara berkomputer
☐ Kartunis Veteran/Lama	☐ Kartunis Veteran/Lama
☐ Kartunis muda/baru	☐ Kartunis muda/baru
☐ Asli	☐ Asli
☐ Kesan khas	☐ Kesan Khas

2. Bagaimanakah penerimaan anda terhadap komik konvensional (tradisional) dan komik digital?

Komik konvensional(tradisional)

1. sangat menarik kandungannya

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

2. sangat gemar

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

3. Ilustrasinya sgt menarik

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

4. kurang menarik

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

5. Asli

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Komik Digital

1. sangat menarik kandungannya

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

2. sangat gemar

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

3. Ilustrasinya sgt menarik

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

4. kurang menarik

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

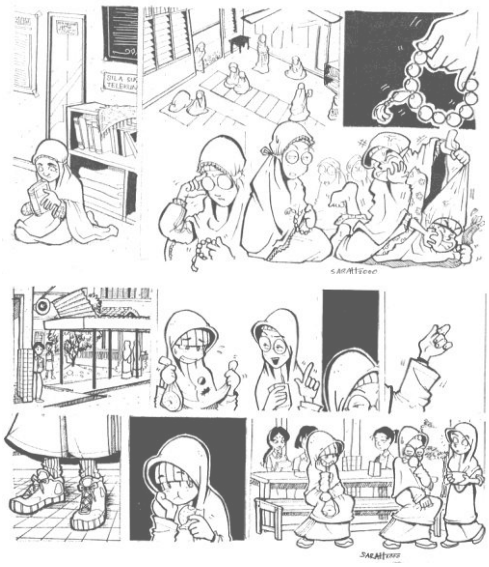
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5. Asli

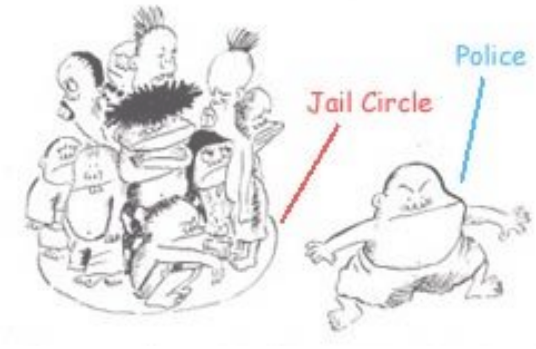
Sangat tidak setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

e) Kartunis Malaysia



1. Namakan siri komik/watak kartun/kartunis untuk komik yang dipaparkan:

_____

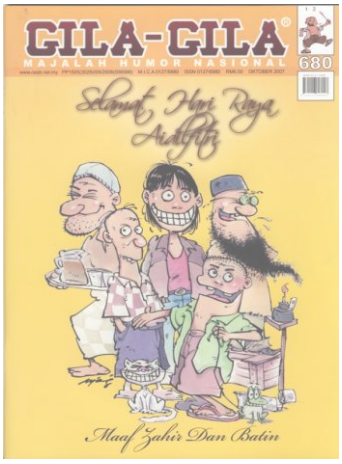




2. _____ 3. _____

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

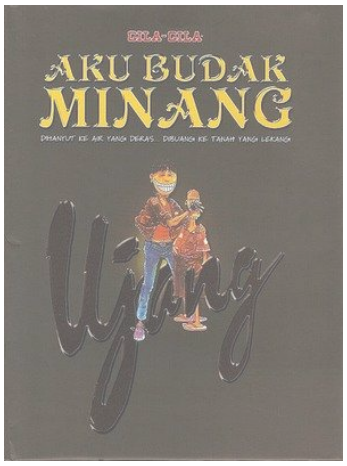
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



4._____



5._____

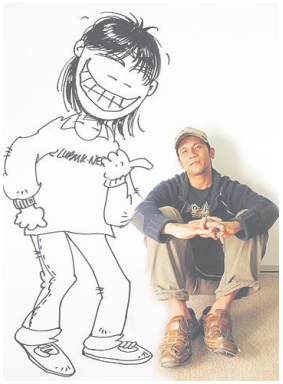


6._____





7._____



8._____



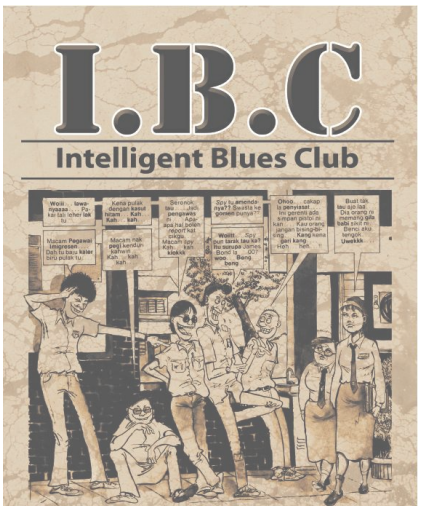
9._____



10._____

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



11._____

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

LAMPIRAN C1

PROSES PENGHASILAN ILUSTRASI KOMIK KONVENSIONAL



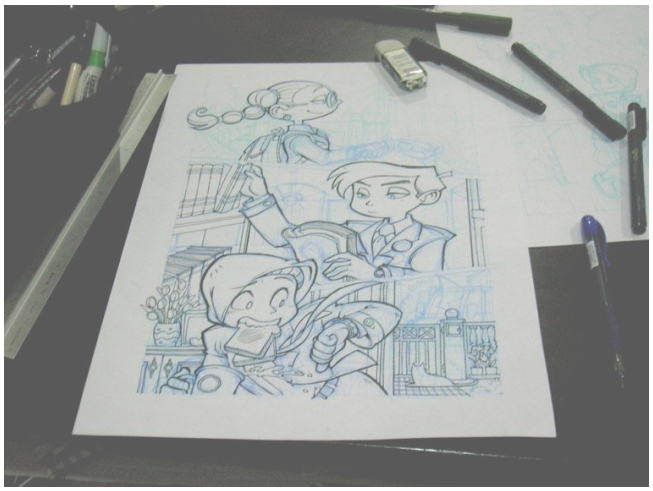
Rajah 1;Lakaran awal pembentukan idea



Rajah 2; Lakaran awal perkembangan idea



Rajah 3;lakaran akhir dan pewarnaan secara manual



Rajah 4; lakaran awal karektor

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Rajah 5;Hasil akhir dalam panel komik



Rajah 6; kartunis Sarah Joan:proses melakar

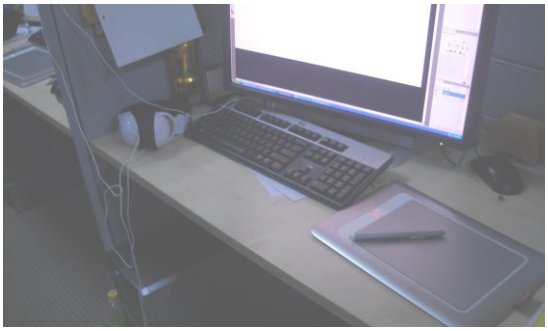
Proses penghasilan ilustrasi komik secara konvensional : lakaran dan pemasukkan warna secara manual.
Sumber : kartunis Sarah Jane 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

LAMPIRAN C2

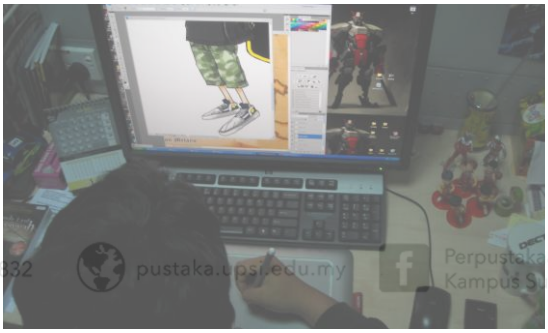
PROSES PENGHASILAN ILUSTRASI KOMIK DIGITAL



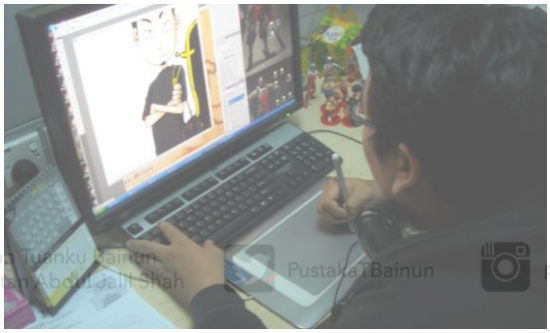
Rajah 7; Tablet grafik dan perkakasan komputer



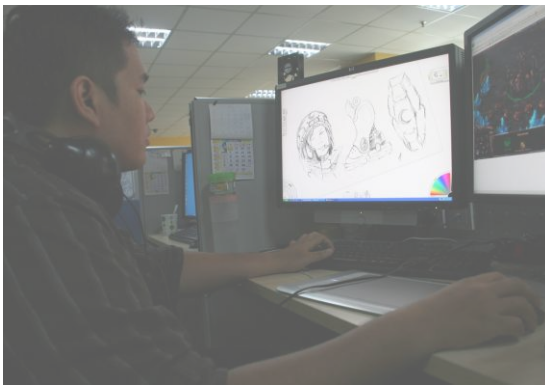
Rajah 8; Proses lakaran menggunakan tablet grafik



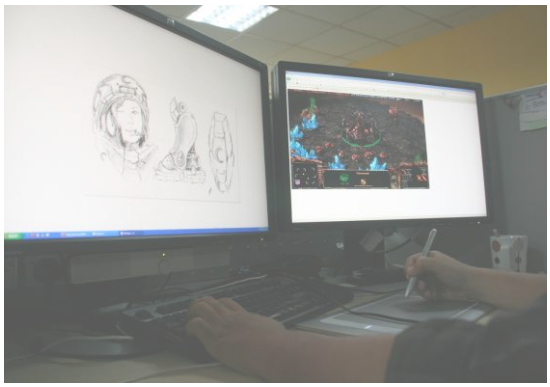
Rajah 9;Proses lakaran dan pemasukkan warna menggunakan tablet grafik



Rajah 10;Proses lakaran karektor menggunakan tablet grafik



Rajah 11;Proses lakaran karektor menggunakan tablet grafik



Rajah 12;Proses lakaran karektor menggunakan tablet grafik

Penggunaan tablet grafik dalam penghasilan ilustrasi komik secara digital. Perisian yang digunakan pula ialah *Adobe Photoshop* dan *Toon Boom* bagi ilustrasi komik 2D dan juga animasi.
Sumber: Penyelidik, *Studio SpaceToon*

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

LAMPIRAN D

SENARAI PAKAR

Nama	Akademik	Jawatan dan Kepakaran
Dr Sebastian a/l K. Francis	Doctor of Philosophy, Universiti Putra Malaysia (Human Resource Development) Master of Education, Deakin University (General)	Pembantu Profesor dan Dekan Fakulti Seni dan Sains Sosial
Ms Tan Ser Zian	Master of Arts, University of Nottingham (International Communications Studies)	Ketua Jabatan (Advertising) di Universiti Tunku Abdul Rahman, Kampar
Ms Kok Hui Meian	Master of Computer Science, Universiti Putra Malaysia (Multimedia)	Pensyarah: subjek-subjek perisian multimedia di Universiti Tunku Abdul Rahman, Kampar
Puan Ida Puteri Binti Mahsan	Master of Education, Universiti Pendidikan Sultan Idris (Art)	Pensyarah : Subjek-subjek Asas seni dan Ilustrasi di Universiti Tunku Abdul Rahman, Kampar
Puan Norhayati Bt. Itam Ganti	Bachelor in Art and Design (Graphic) Universiti Teknologi Mara	Ketua Panitia Pendidikan Seni Visual : Guru Pend. Seni Visual SMK Tasek Damai, Ipoh

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

LAMPIRAN E

KEPUTUSAN ANALISIS

Senarai Semakan Analisis soal selidik (kajian Keperluan)
Gaya Ilustrasi Komik

***Jadual 1.0*. Gaya Ilustrasi Komik**

Bil	Item	TPL %	HTP %	N %	HP %	P %
1.	Gaya ilustrasi umum	4.3	6.4	27.7	25.5	36.2
2.	Gaya ilustrasi komik Jepun	8.5	19.1	10.6	19.1	42.6
3.	Gaya ilustrasi komik Amerika	10.6	25.5	23.4	14.9	25.5
4.	Gaya ilustrasi komik Eropah	34.0	34.0	14.9	4.3	12.8
5.	Gaya ilustrasi komik Hong Kong	38.3	17.0	17.0	6.4	21.3
		STS	HTS	N	S	SS
6.	Gaya tersendiri (Malaysia)	6.4	6.4	25.5	31.9	29.8
7.	Pengaruh Budaya	0.0	14.9	38.3	23.4	23.4
8.	Gaya tersendiri dan bebas	2.1	4.3	31.9	29.8	31.9

1: TPL (Tidak Pernah Langsung) 2: HTP (Hampir Tidak Pernah) 3: N (Neutral) 4: HP (Hampir Pernah) 5: P (Pernah) 6: STS (Sangat Tidak Setuju) 7: HTS (Hampir Tidak Setuju) 8: S (Setuju) 9: SS (Sangat Setuju)

Sumber: Soal Selidik 2010

***Jadual 1.1*. Komik Konvensional (tradisional)**

Bil	Item	STS %	TS %	N %	S %	SS %
1.	Isi kandungan komik Konvensional sangat menarik	2.1	17.0	38.3	27.7	14.9
2.	Sangat mengemari komik Komik konvensional	0.0	23.4	31.9	29.8	14.9

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

3. Ilustrasi yang dihasilkan sangat menarik	0.0	4.3	38.3	44.7	12.8
4. Ilustrasi yang dihasilkan kurang menarik	21.3	27.7	42.6	4.3	4.3
5. Mengekalkan keaslian Ilustrasi secara konvensional	4.3	8.5	27.7	31.9	27.7

1: STS (Sangat Tidak Setuju) 2: TS (Tidak Setuju) 3: N (Neutral) 4: S (Setuju)
5: SS (Sangat Setuju)

Sumber: Soal Selidik 2010

***Jadual 1.2*. Komik Digital**

Bil	Item	STS	TS	N	S	SS
		%	%	%	%	%
1.	Isi kandungan komik Konvensional sangat menarik	4.3	2.1	29.8	34.0	29.8
2.	Sangat mengemari komik Komik digital	2.1	4.3	44.7	25.5	23.4
3.	Ilustrasi yang dihasilkan sangat menarik	2.1	6.4	23.4	36.2	31.9
4.	Ilustrasi yang dihasilkan kurang menarik	17.0	42.6	19.1	17.0	4.3
5.	Mengekalkan keaslian Ilustrasi secara konvensional	10.6	19.1	36.2	25.5	8.5

1: STS (Sangat Tidak Setuju) 2: TS (Tidak Setuju) 3: N (Neutral) 4: S (Setuju)
5: SS (Sangat Setuju)

Sumber: Soal Selidik 2010

***Jadual 1.3*. Ilustrasi Komik Malaysia**

Bil	Item	%
1.	Siapakah kartunis Malaysia yang anda kenali?	
	a. Ujang	40.4
	b. Dato Lat	14.9
	c. Kerengga	23.4
	d.Ubi	19.1
	e. Jaafar Taib	2.1

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2. Bagaimanakah reka bentuk gaya ilustrasi komik yang dihasilkan oleh kartunis Malaysia?

a. Sangat menarik	8.5
b. Menarik	72.3
c. Biasa	17.0
d. Kurang menarik	2.1
e. Tidak menarik	0.0

3. Apakah pilihan warna yang sesuai dan menarik yang digunakan oleh kartunis Malaysia?

a. Berwarna-warni	57.4
b. Hitam Putih	10.6
c. Warna dan hitam putih	31.9
d. Tiada warna	0.0
e. Tiada satu pun	0.0

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4. Isi kandungan yang penting di dalam ilustrasi komik konvensional dan digital di Malaysia.

a. Humor	19.1
b. Mesej	21.3
c. Humor dan Mesej	59.6
d. Bebas	0.0

Sumber: Soal Selidik 2010

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi