

TOPIK 2

TEKNIK ASAS LUKISAN DAN LAKARAN



PENILAIAN

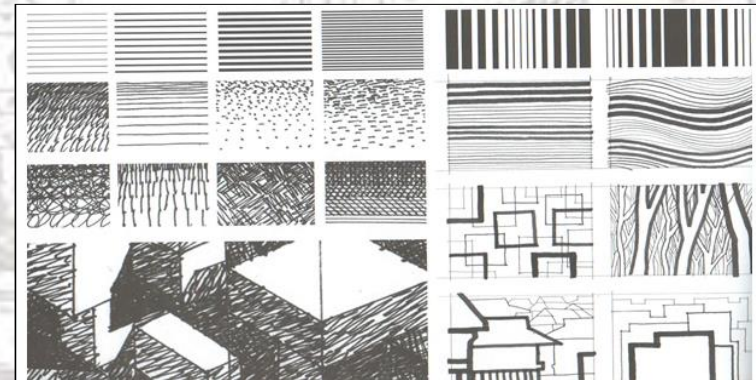
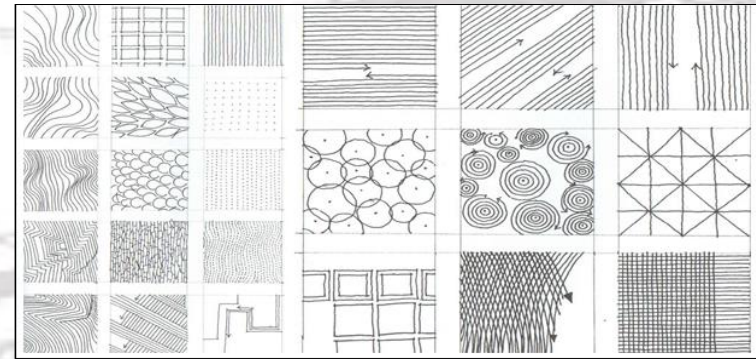
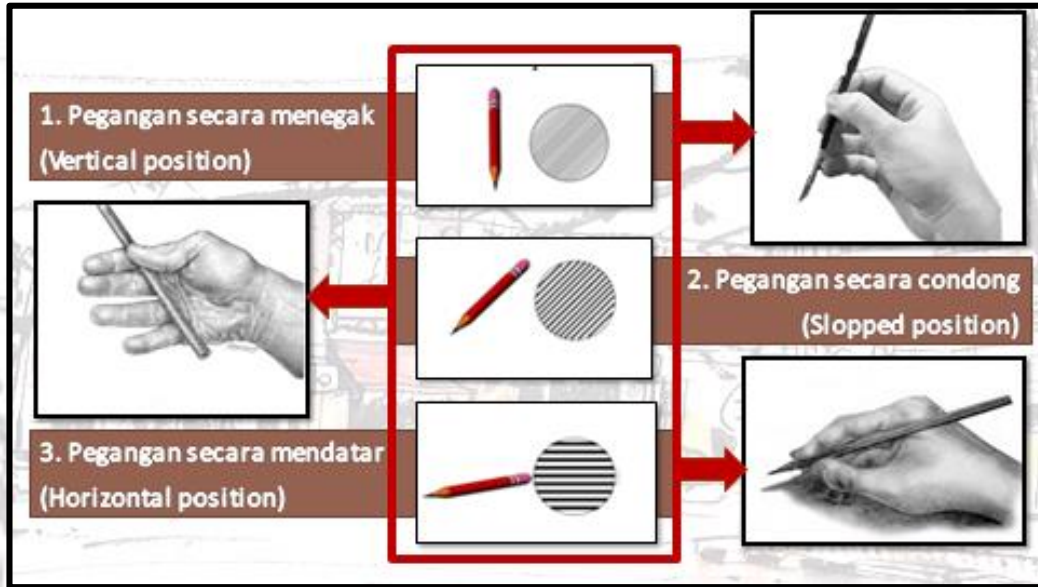
- UJIAN
- TUGASAN
- AMALI



TEORI

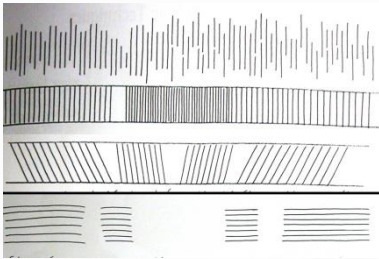
2.1 MENERANGKAN KAEDAH MELUKIS DAN MELAKAR

2.1.1 Posisi Pegangan Pensil

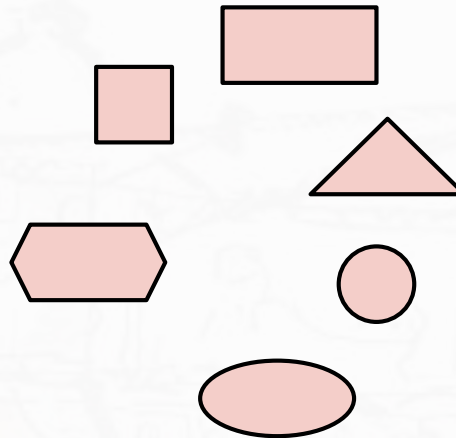


2.1 MENERANGKAN KAEDAH MELUKIS DAN MELAKAR

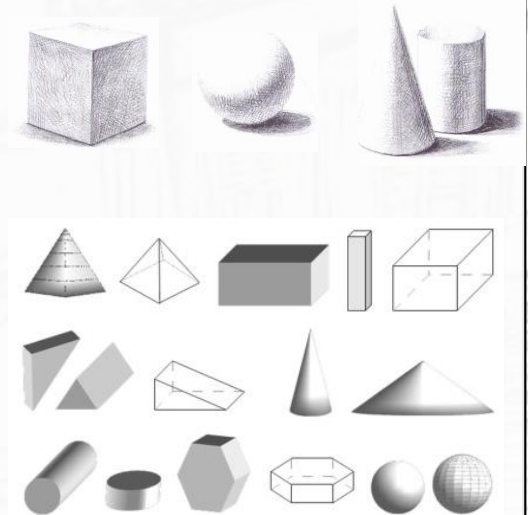
2.1.2 Teknik lukisan



Garisan



Bentuk



RupaBentuk

2.1 MENERANGKAN KAEDAH MELUKIS DAN MELAKAR

2.1.3 Asas lukisan dan lakaran



2.1 MENERANGKAN KAEDAH MELUKIS DAN MELAKAR

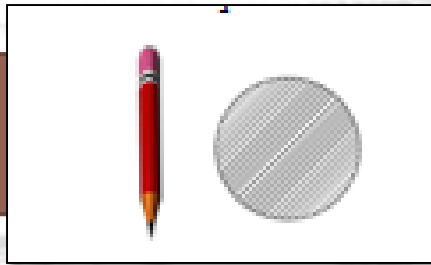
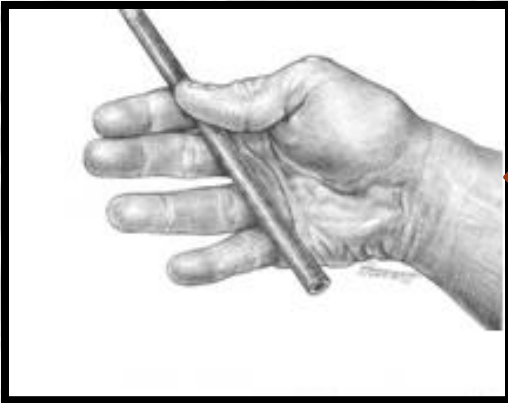
2.1.4 Teknik lakaran



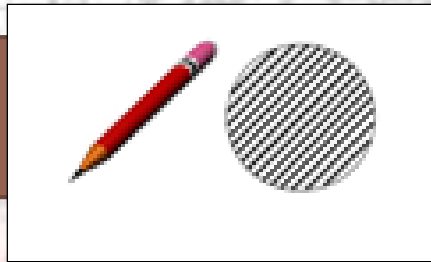
2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.1 Posisi Pegangan Pensil

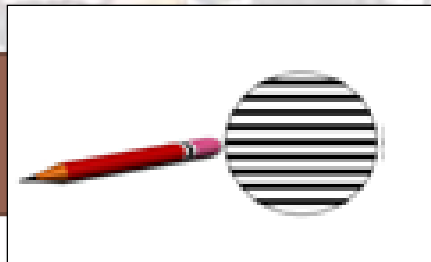
1. Pegangan secara menegak
(Vertical position)



2. Pegangan secara condong
(Sloped position)



3. Pegangan secara mendatar
(Horizontal position)

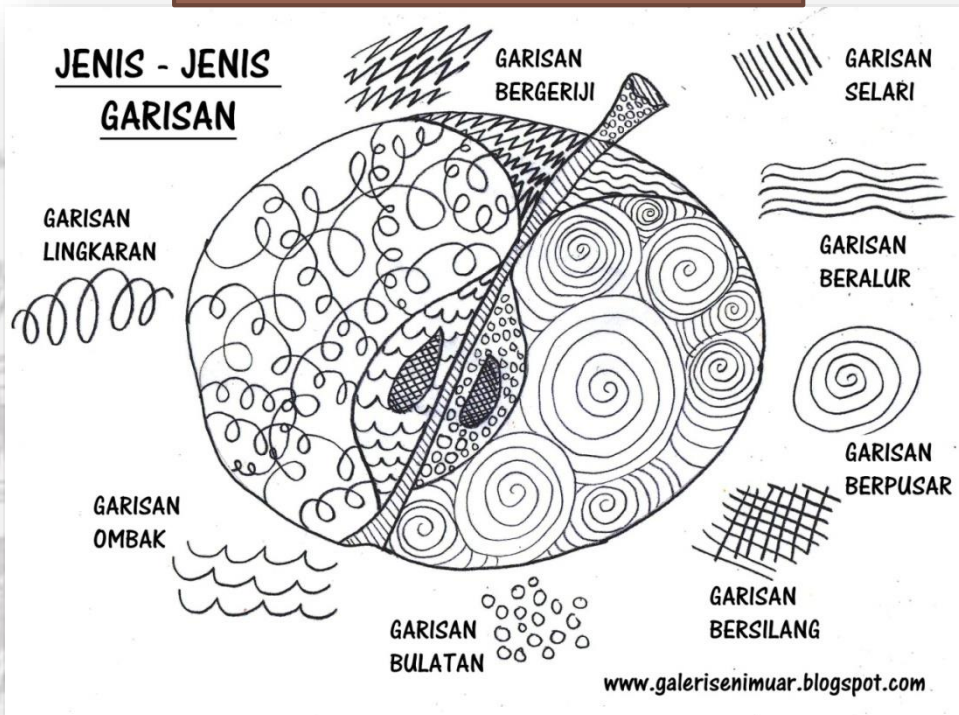


2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.2 Teknik lukisan

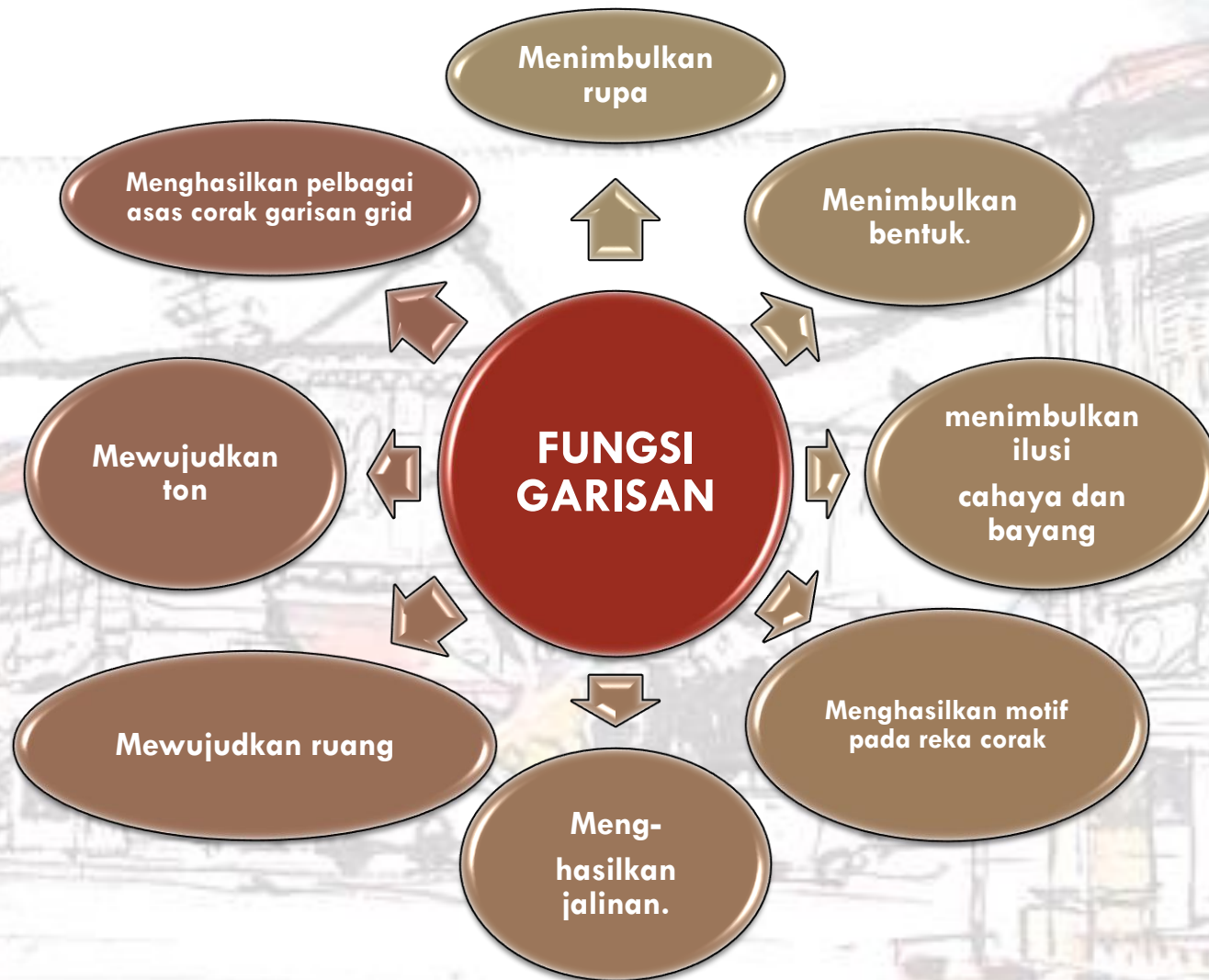
a. Garisan

JENIS GARISAN



1. Garisan halus
2. Garisan tebal
3. Garisan beralun
4. Garisan berpancar
5. Garisan berlingkar
6. Garisan berserabut
7. Garisan bersudut-sudut
8. Garisan bergerigi
9. Garisan berbiji
10. Garisan berbulu
11. Garisan putus-putus
12. Garisan berduri

2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS



2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

Garisan mewujudkan ton dan ruang

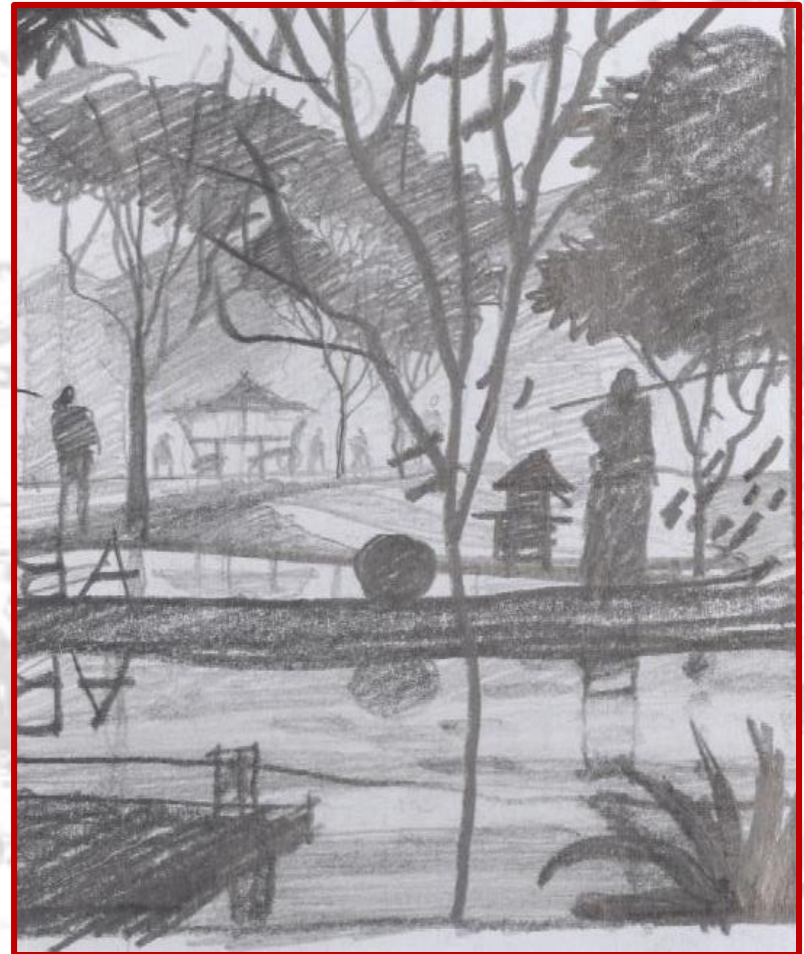
- Yang **halus** menimbulkan **ton yang cerah** manakala Yang **tebal** akan menimbulkan **ton yang gelap**.



- Yang **jarang-jarang** menimbulkan **ton yang cerah** manakala Yang **rapat-rapat** menimbulkan **ton yang gelap**.

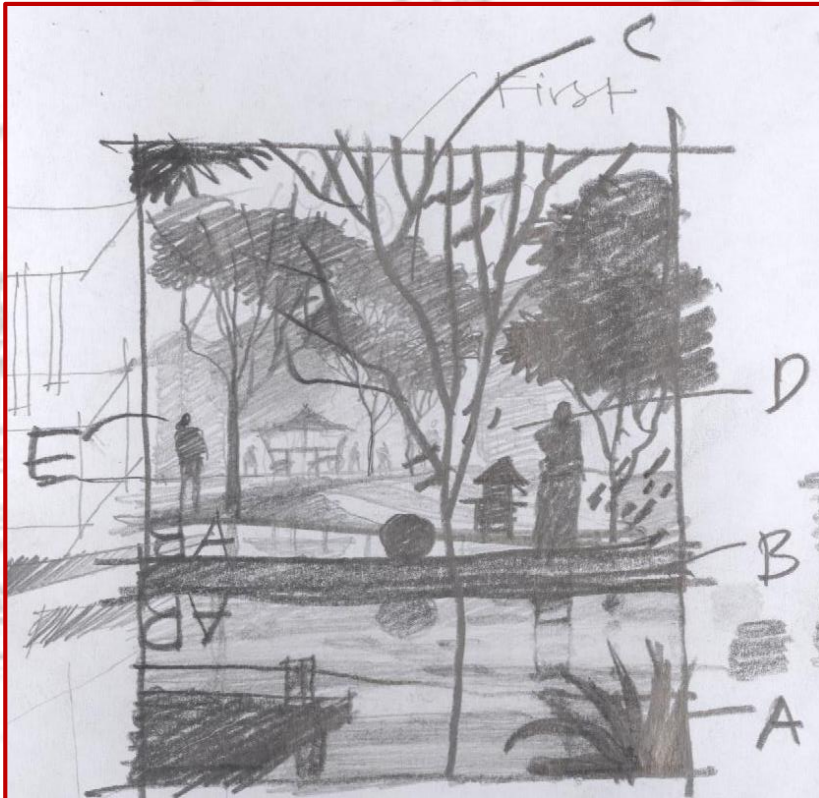
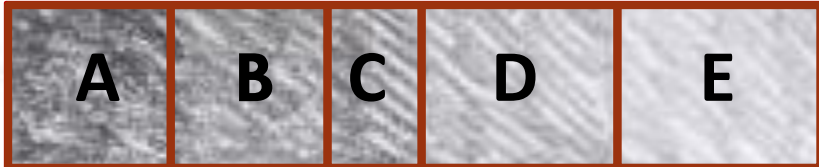


Yang **halus** akan menimbulkan **ilusi ruang yang jauh** manakala Yang **tebal** akan menampakkan **ruang yang hadapan/dekat**.



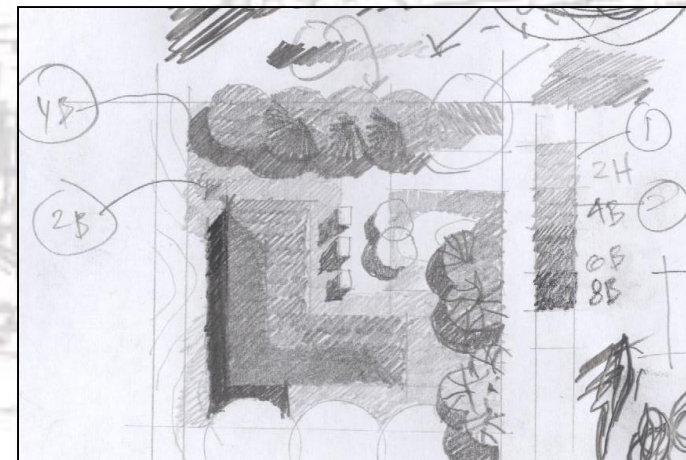
2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

Garisan mewujudkan ton dan ruang



Semasa menghasilkan lukisan ...

- Objek yang lebih hadapan hendaklah menggunakan **garisan yang lebih tebal atau saiz pensel yang tebal** atau kualiti yang gelap
- Kawasan belakang hendaklah menggunakan pensel **yang lebih cerah / kecil dengan tekanan yang lebih perlahan**



LATIHAN

LAMPIRAN

T2 / LATIHAN NAMA: _____ NO. PEND: _____

TEKNIK ASAS LUKISAN DAN LAKARAN TONA DAN PENCAHAYAAN (TONE AND SHADE)

Hasilkan *tone and shade* pada kotak yang diberi menggunakan pensil dan huraikan



6B	4B	2B	HB	H
----	----	----	----	---

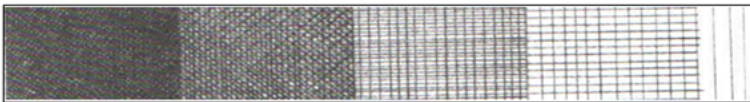
<u>Tebal</u> →	→	<u>Sederhana</u>	→	<u>Nipis</u>
----------------	---	------------------	---	--------------

Jarak antara garisan

Gred pensil H,HB,2B,4B,6B

Tekanan pensil

Hasilkan *tone and shade* pada kotak yang diberi menggunakan pen dan huraikan



0.6	0.4	0.2
-----	-----	-----

<u>Tebal</u> →	→	<u>Sederhana</u>	→	<u>Nipis</u>
----------------	---	------------------	---	--------------

Jarak antara garisan

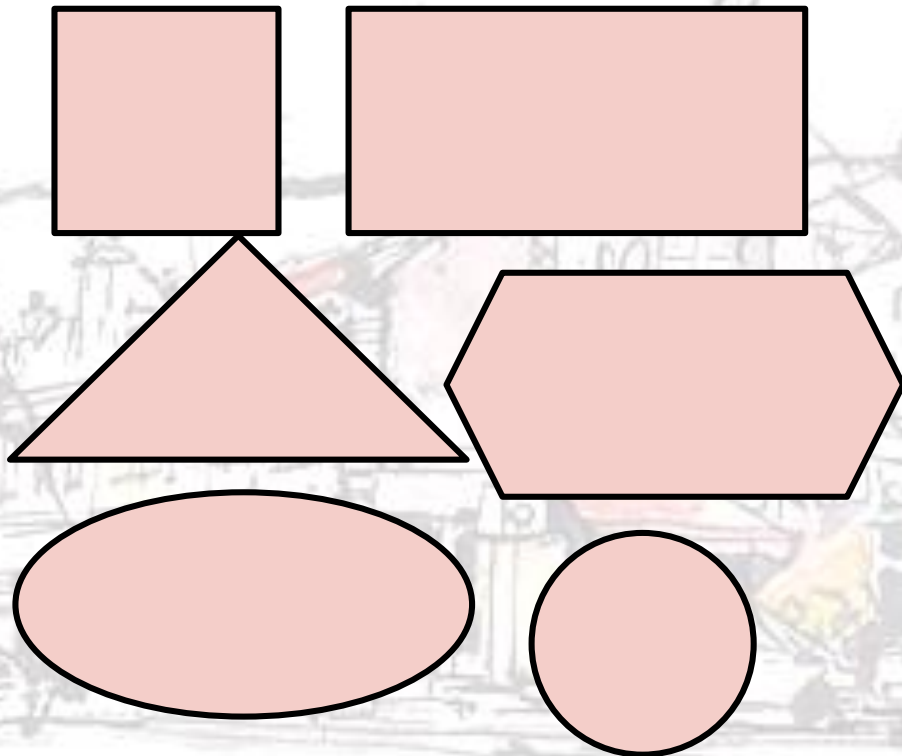
Gred pen 0.2,0.4,0.6

Ketebalan garisan

2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.2 Teknik lukisan

b. Bentuk (*shape*)



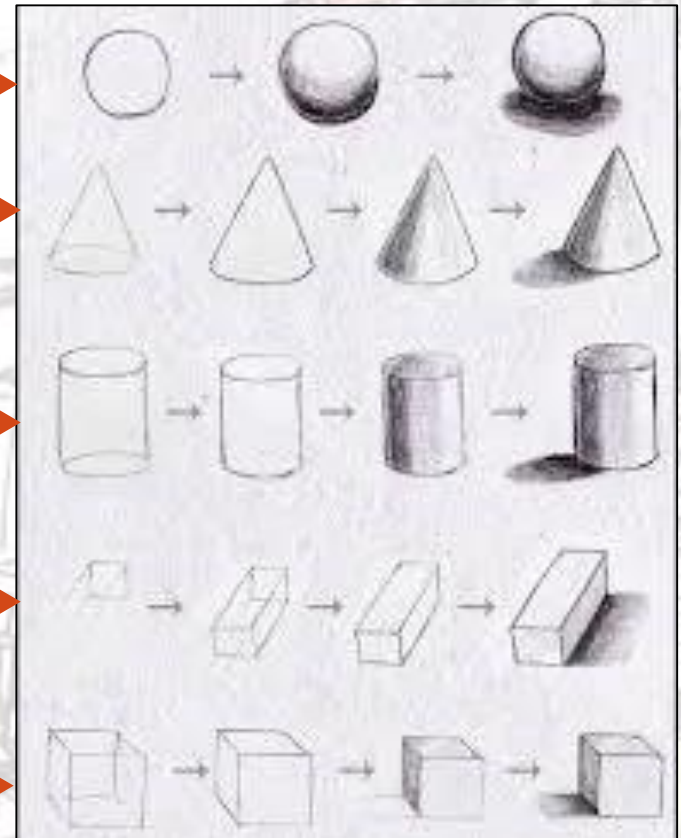
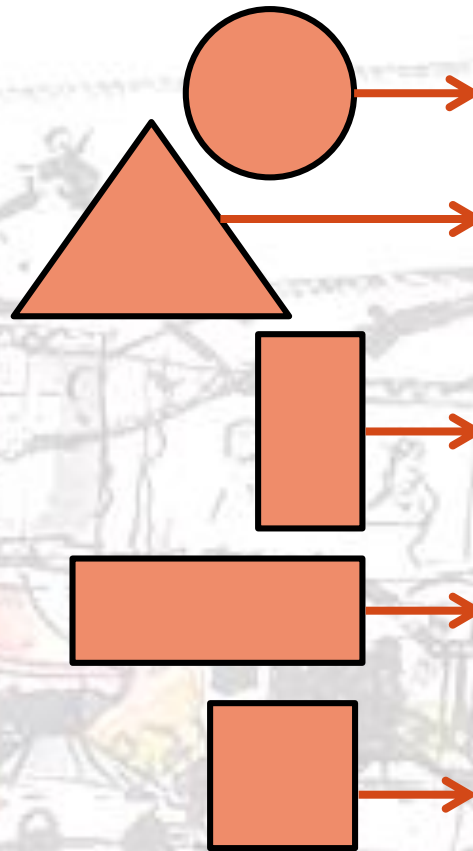
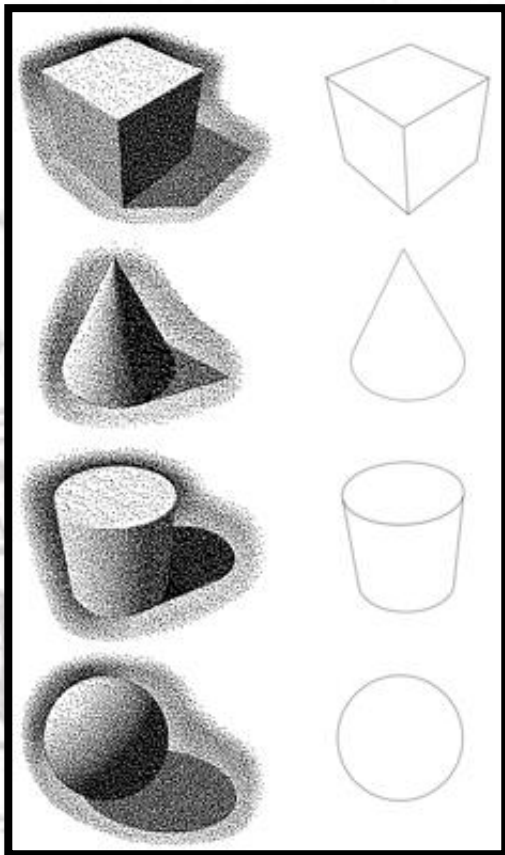
Bentuk geometri

Bentuk organik



2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.2 Teknik lukisan c. Rupa Bentuk (*form*)



Bentuk asal

Rupabentuk

2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

Makna atau mesej disebalik setiap bentuk dan rupabentuk bangunan



Circular shape:

Tenderness - Love - Friendship - Care - Support - Protection - Affection - Compassion



Squares, rectangles, pyramids:

Stability - Strength - Power - Balance - Reliability



Vertical shapes and lines:

Strength - Masculinity - Power - Aggression - Courage - Brutality - Dominate - Menacing



Horizontal lines:

Tranquillity - Feminine - Calm - Rest - Weak - Peaceful - Composed - Silent - Still - Non menacing



Soft curves:

Rhythm - Movement - Happiness - Pleasure - Generosity - Femininity



Sharp angled lines:

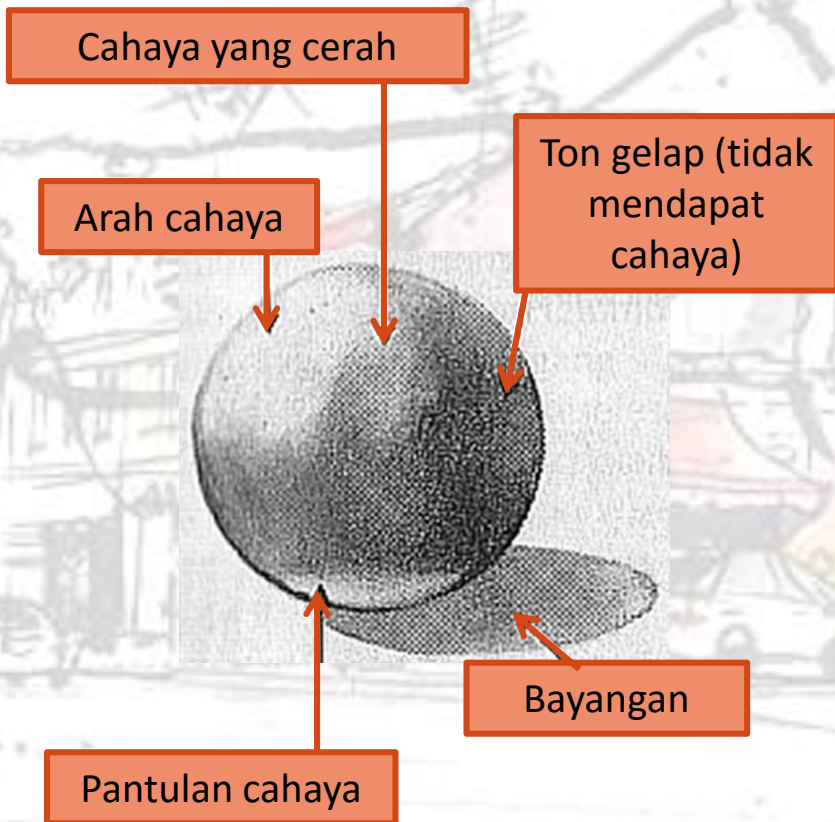
Energy - Lively - Young - Explosive - Violent - Anger - Rapidity - Dynamic - Movement

2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.3 Asas lukisan dan lakaran

a. Tona (*Tone*)

Tona adalah nilai kecerahan atau kegelapan pada sesuatu objek yang dapat mewujudkan ilusi bentuk dan ruang pada sesuatu objek / lukisan



- ❑ Ton perlu dibuat untuk mendapatkan sebuah lukisan dan lakaran yang sempurna
- ❑ Ton dapat memberikan efek 3 dimensi pada sesebuah objek/lukisan
- ❑ Ada pelbagai cara untuk menimbulkan kesan ton pada lukisan
- ❑ Ton dapat dihasilkan dengan mengaplikasikan pencahayaan dan bayang (*light and shade*) pada objek/lukisan

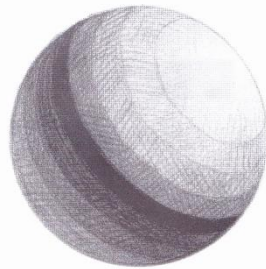
2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.3 Asas lukisan dan lakaran

d. Nilai tona



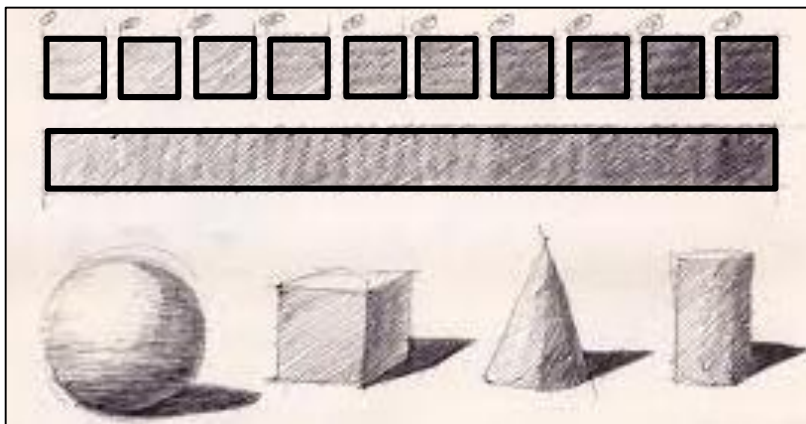
Kadar pencahayaan dan bayangan (light and shade) pada permukaan sfera dan silinder



Nilai tona

dari gelap ke terang terbentuk hasil dari kesan pencahayaan pada permukaan bersudut dan melengkung sesuatu objek.

- Ton merujuk kepada kepadatan sesuatu kawasan, berapa terang atau gelapkah ia, tanpa mengira warnanya
- Nilai ton adalah pengredan ton menggunakan skala dari hitam ke putih
- Ton juga adalah kesan keseluruhan pencahayaan dan bayangan 'light and shade' pada permukaan.



kepadatan cahaya berhubung kait dengan bayang (cahaya semakin terang, bayang akan menjadi semakin gelap)

Kualiti cahaya (semulajadi/tiruan)

Faktor mempengaruhi sesuatu ton

Keujudan cahaya pantulan

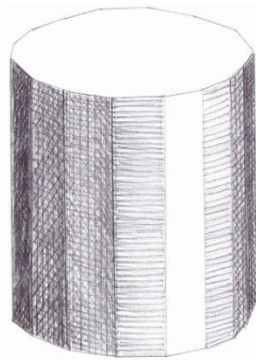
2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.3 Asas lukisan dan lakaran

b. Pencahayaan dan bayangan (*light and shade*)

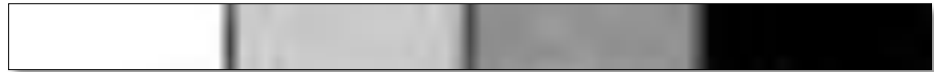
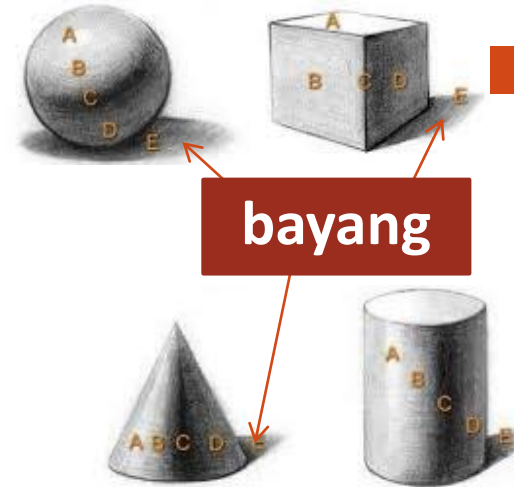
Untuk permukaan yang melengkung seperti sfera dan silinder, kawasan yang digelapkan akan bercampur sedikit demi sedikit secara tidak ketara dari terang ke gelap

Shade adalah kepelbagaian nilai dari gelap ke terang yang terbentuk hasil dari kesan pencahayaan pada permukaan bersudut dan melengkung sesuatu objek.

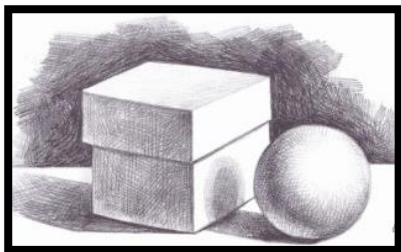
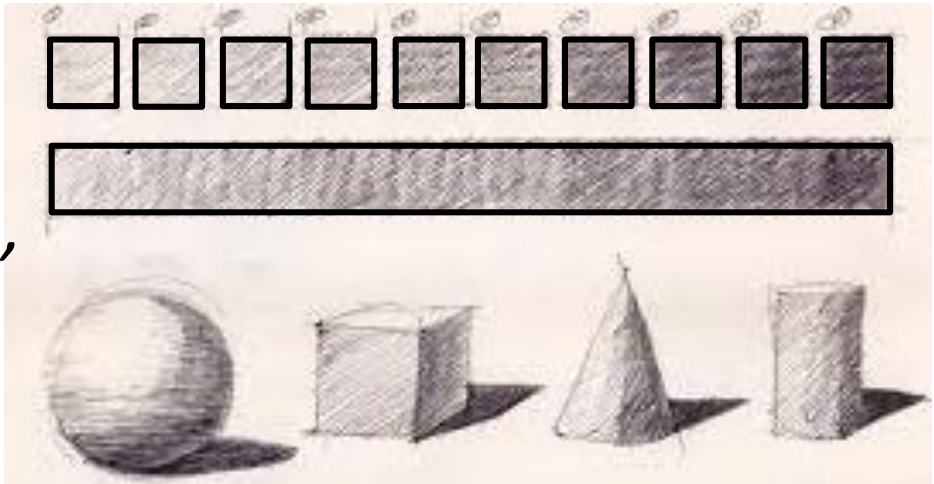


Bayang 'Shadow'

adalah bahagian paling gelap yang terbentuk

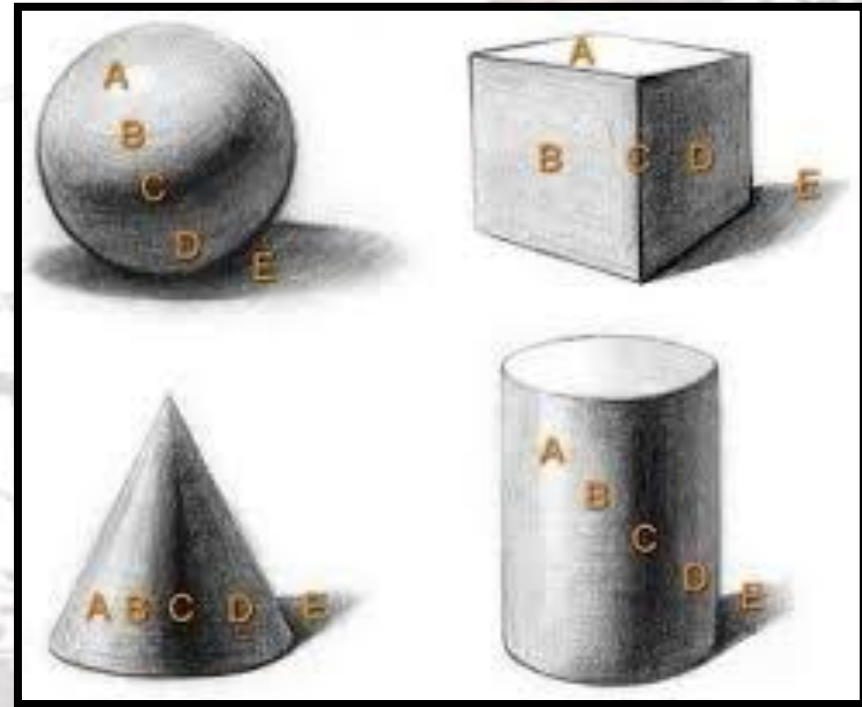
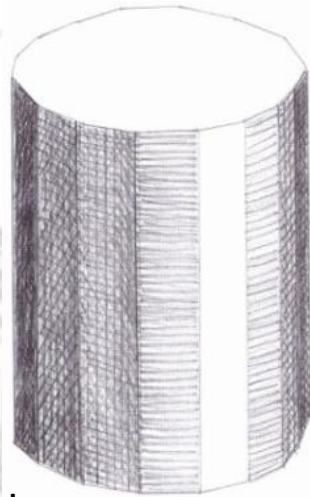
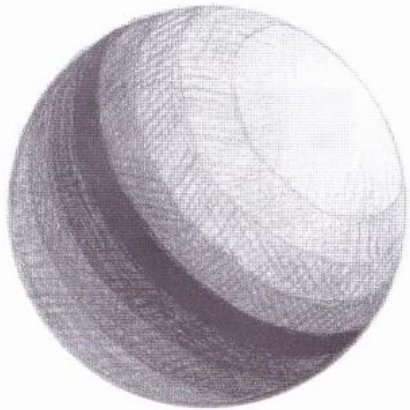


Untuk memudahkan pemahaman, bahagikan bahagian objek kepada 4 nilai kegelapan



2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

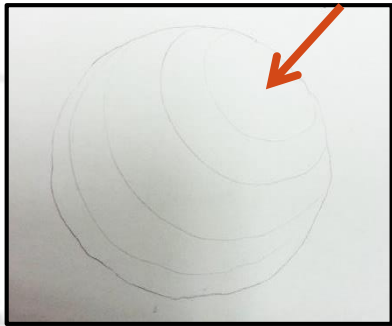
Shading untuk menghasilkan ton pada objek



- Kenalpasti bentuk keseluruhan
- Kenalpasti sumber cahaya
- Lorekkan kesan pencahayaan pada objek
- Mulakan dengan melorek kawasan yang paling gelap dan perlahan-lahan bergerak ke kawasan yang paling terang
- 'Blend' lorekan yang telah dibuat untuk memastikan tiada sempadan yang ketara antara setiap ton

2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

Cara untuk melorek 'shading' sfera

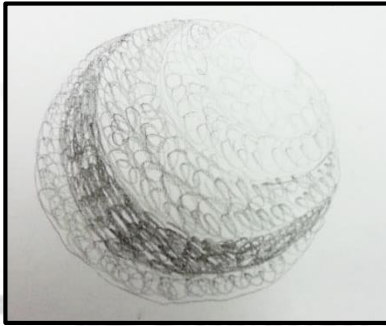


1

Lukis bentuk bulatan.

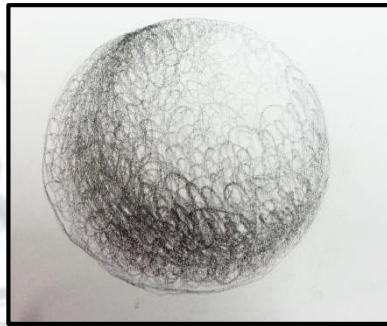
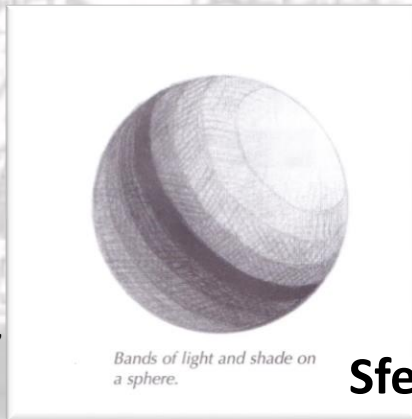
Kenalpasti kedudukan arah sumber cahaya

Lukis garis-garis segmen ton (sangat terang, terang, sederhana, gelap, sangat gelap)



2

Lorekkan setiap segmen ton



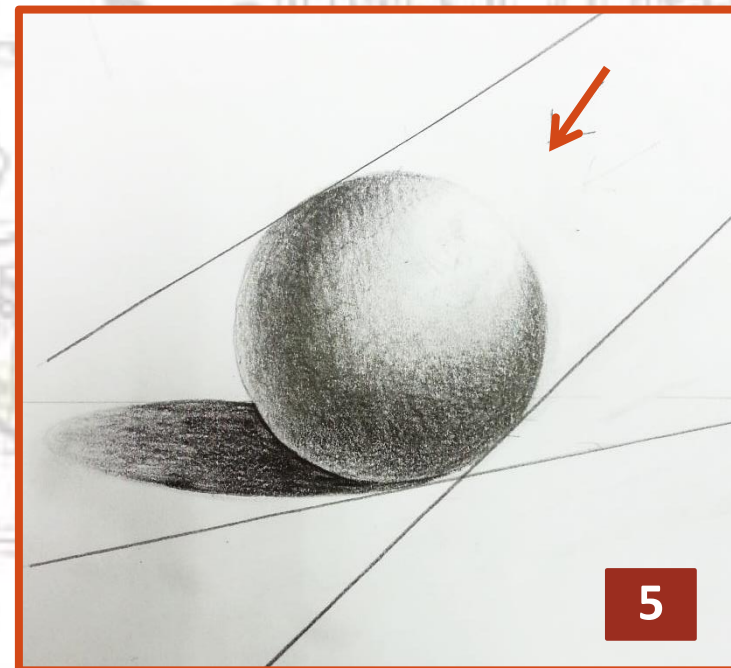
3

'Blend' setiap segmen supaya sempadan antara ton tidak kelihatan



4

Sfera yang lengkap tanpa bayang

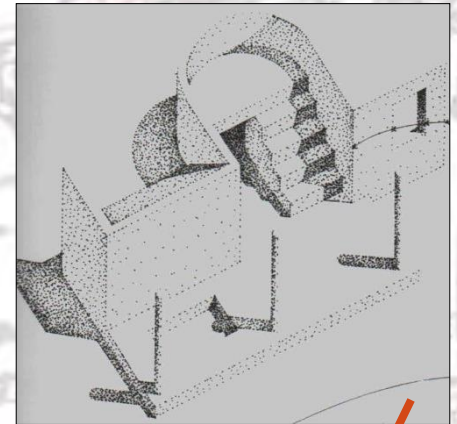
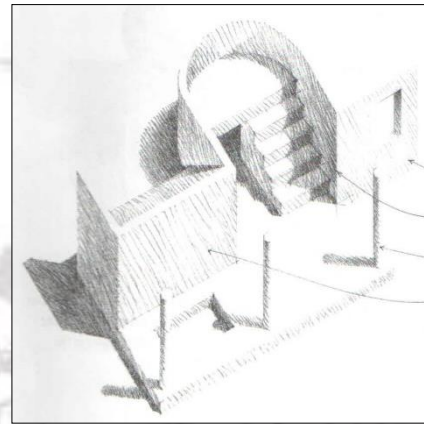
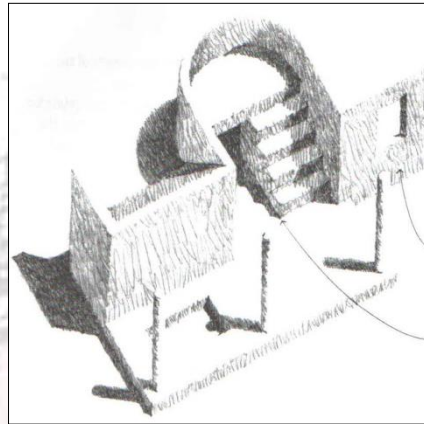
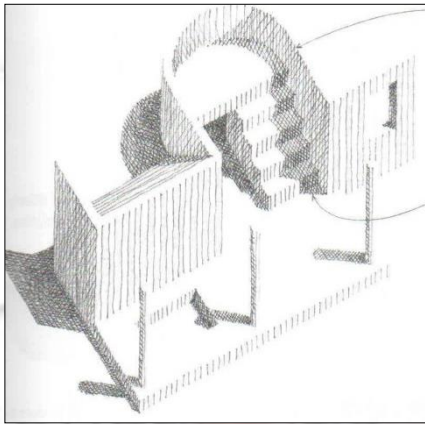


5

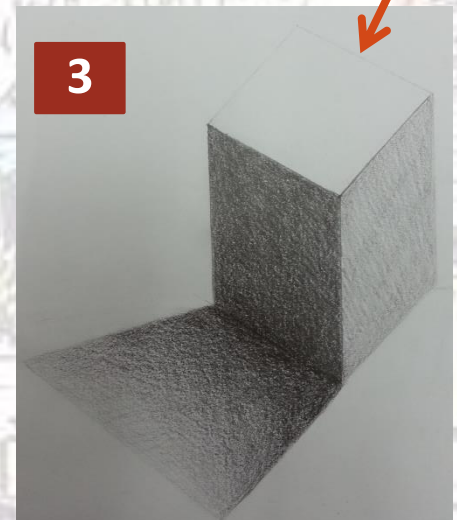
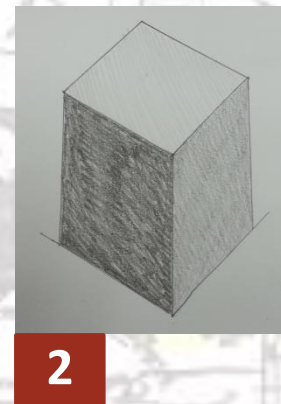
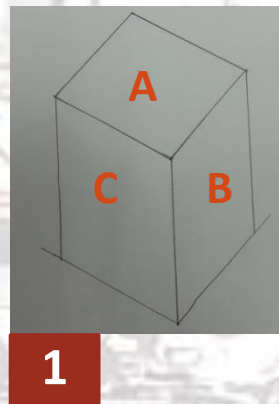
Sfera yang lengkap dengan bayang

2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

Cara untuk melorek 'shading' kuboid (*menggunakan 3 ton utama sahaja)



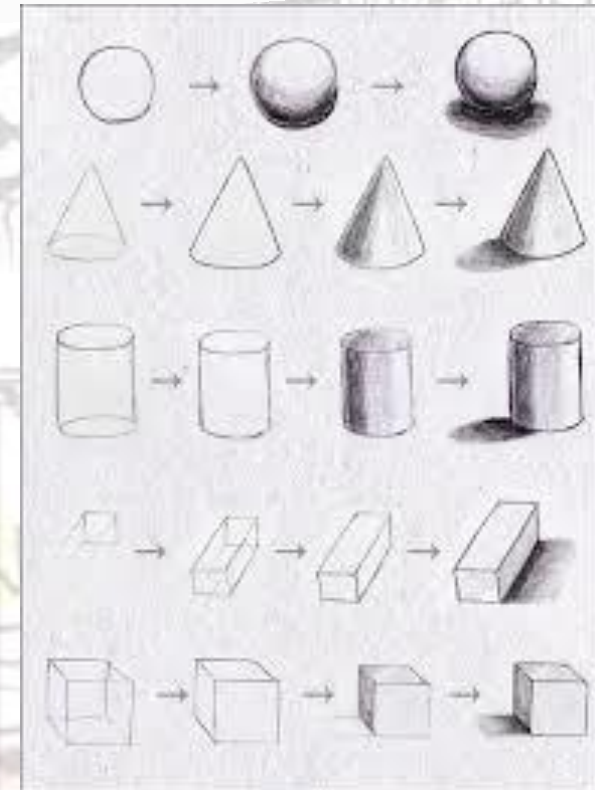
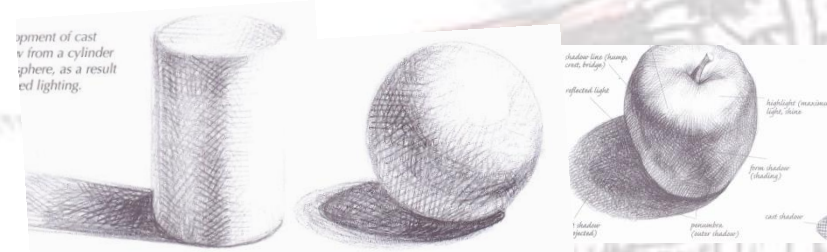
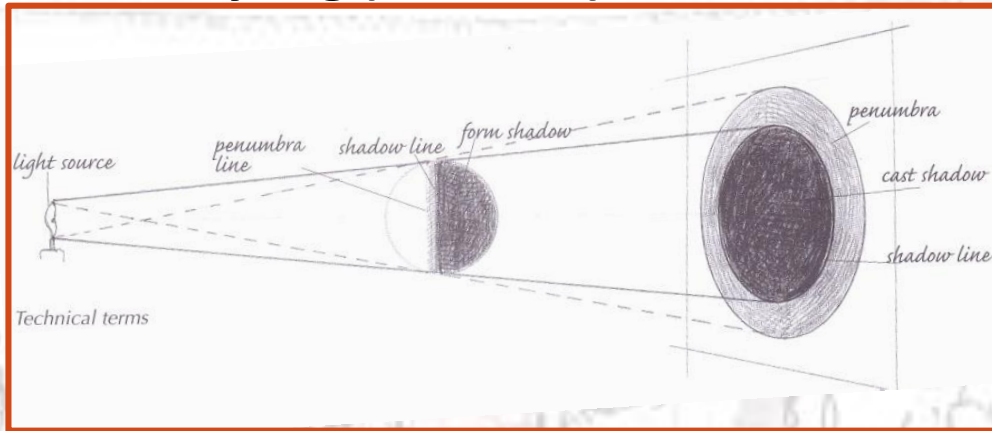
- Kenalpasti bentuk keseluruhan
- Kenalpasti sumber cahaya
- Kenalpasti 3 ton utama (gelap, sederhana, terang)
- Lorekkan setiap permukaan secara sekata
- Lorekkan bayang



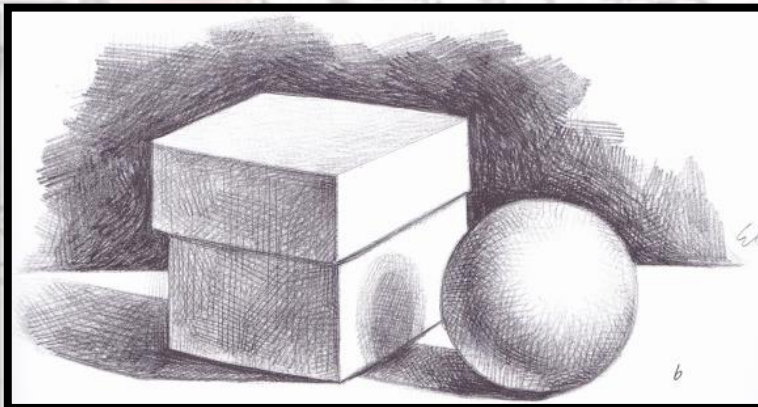
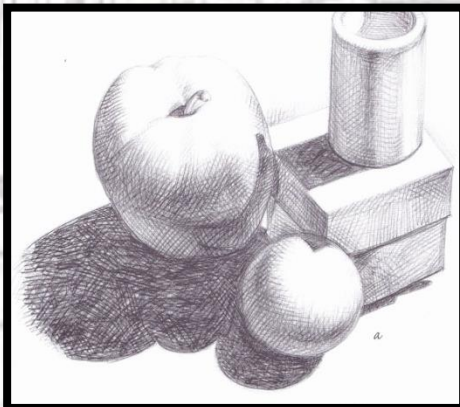
Kuboid yang lengkap dengan bayang

2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.3 Asas lukisan dan lakaran c. Bayang (*shadow*)



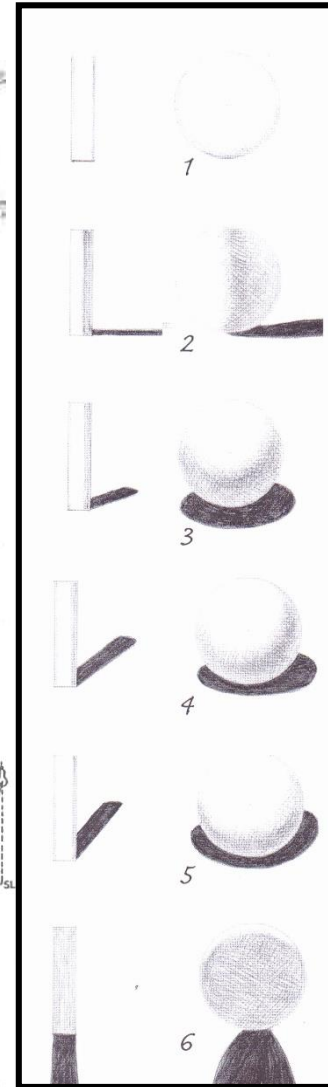
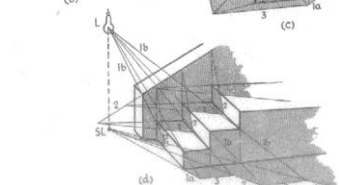
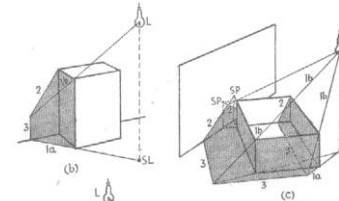
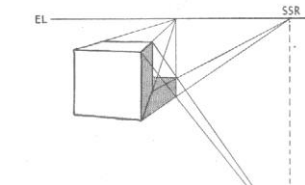
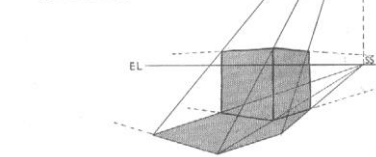
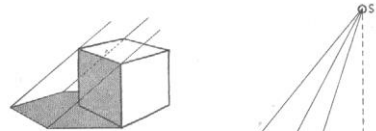
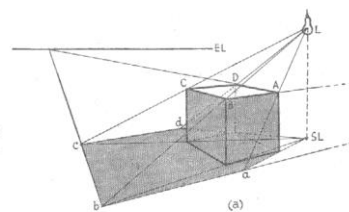
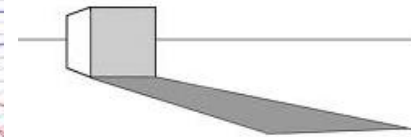
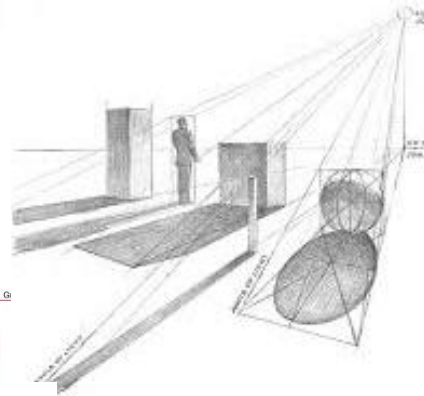
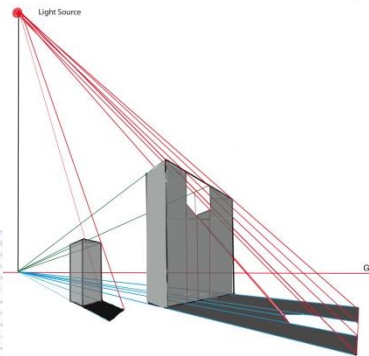
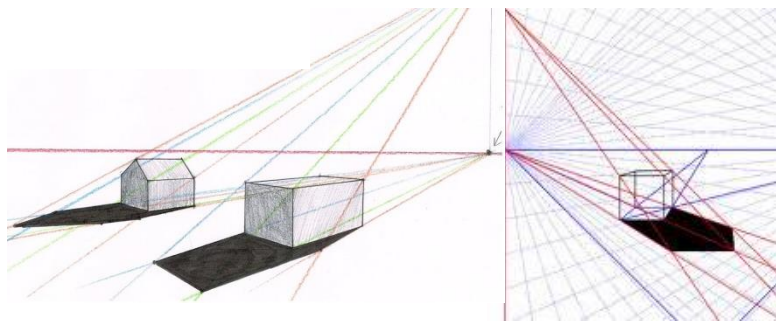
Bagaimana bayang terbentuk?



2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

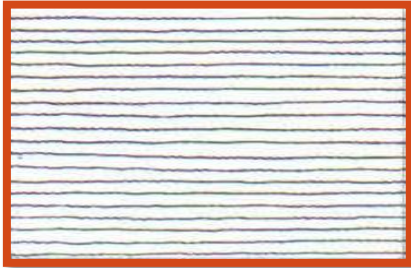
Pembentukan bayang

Pembentukan bayang pelbagai jenis objek

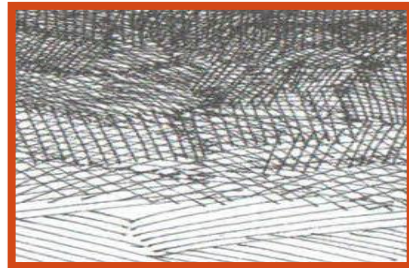


2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

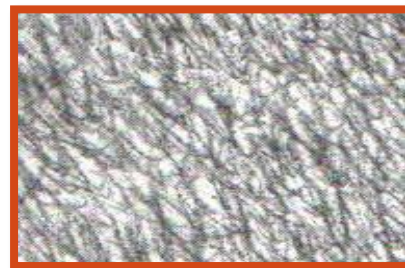
2.2.4 Teknik lakaran



Hatching



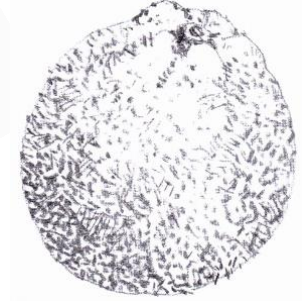
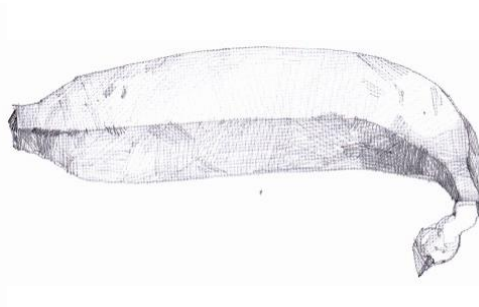
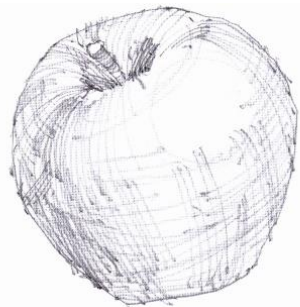
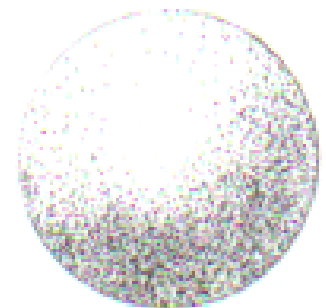
Crosshatching



Scribbling



Stippling

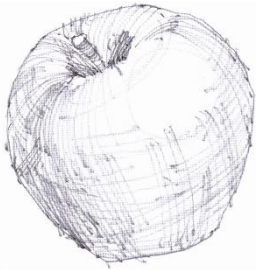


2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

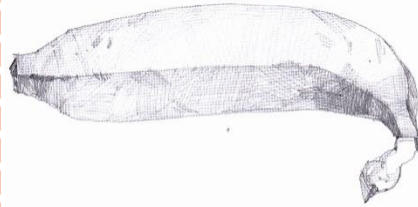


Aplikasi teknik lakaran pada lukisan senibina

Hatching



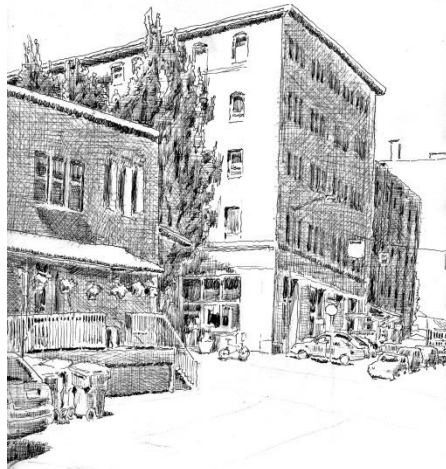
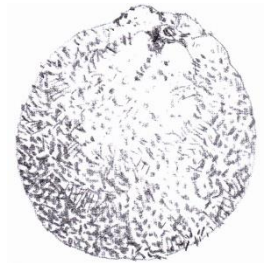
Crosshatching



Scribbling



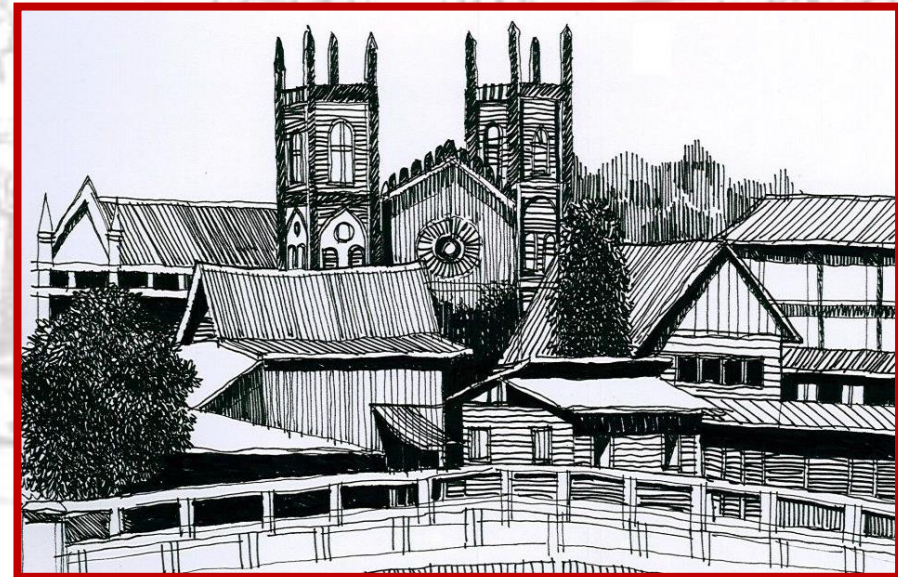
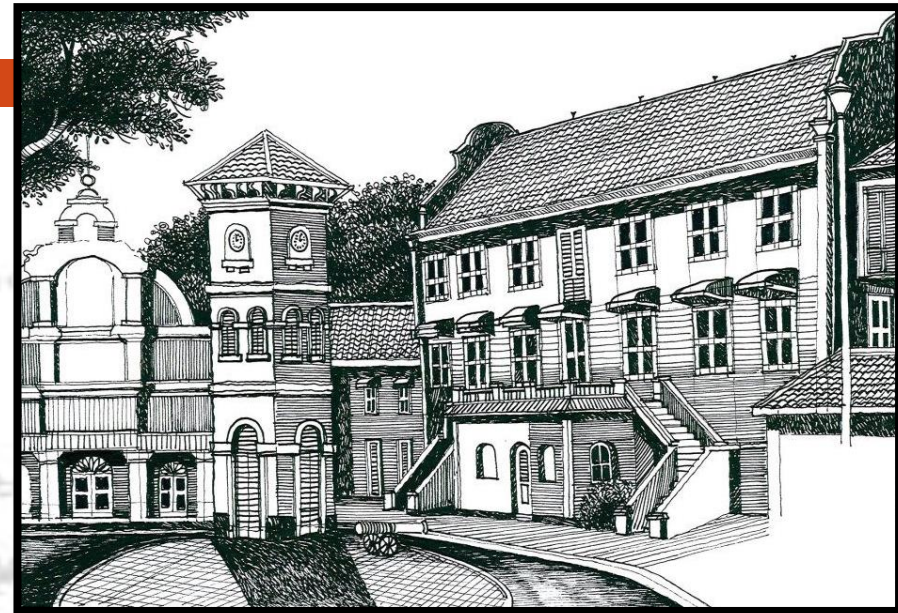
Stippling



2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

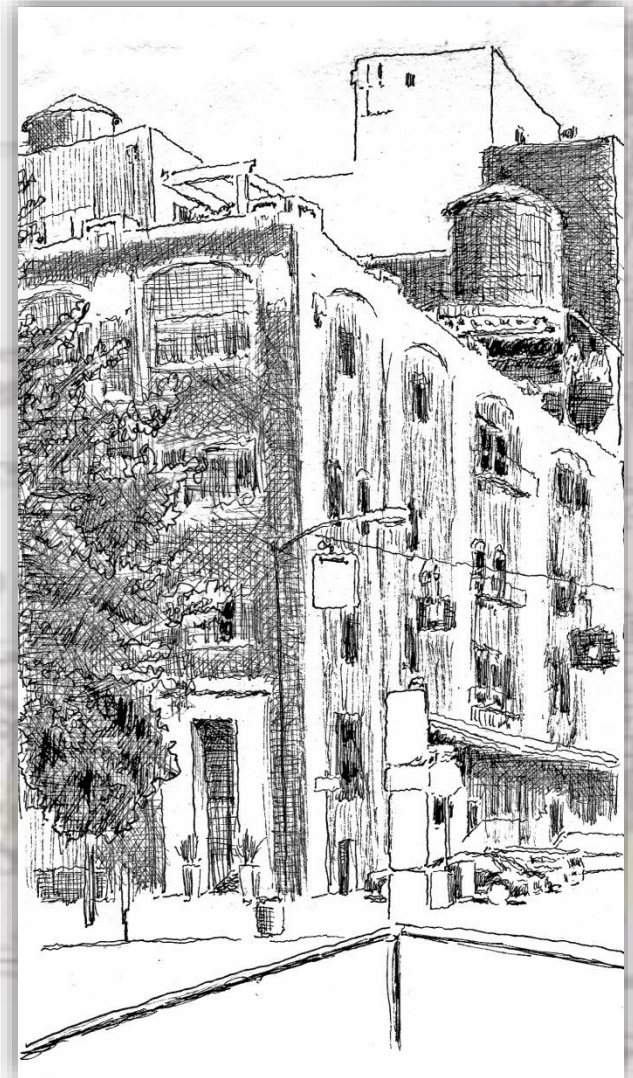
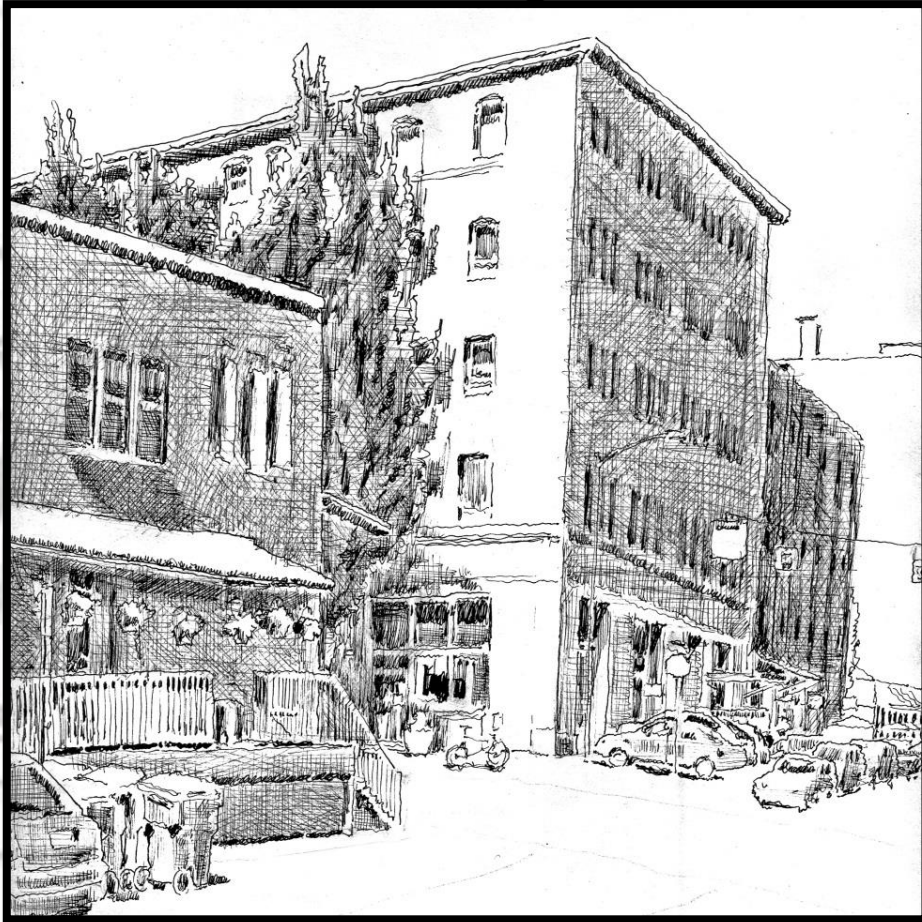
2.2.4 Teknik lakaran

a. *Hatching*



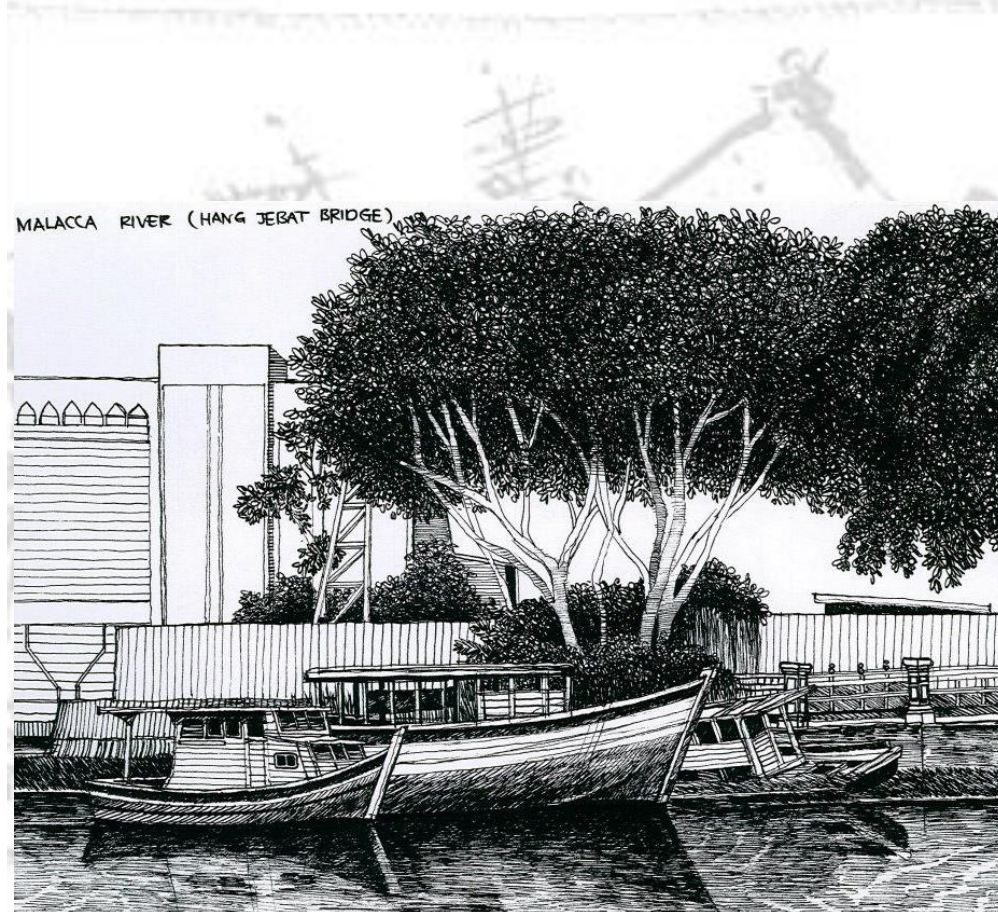
2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.4 Teknik lakaran b. *Crosshatching*



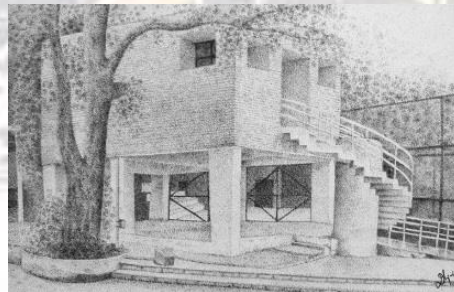
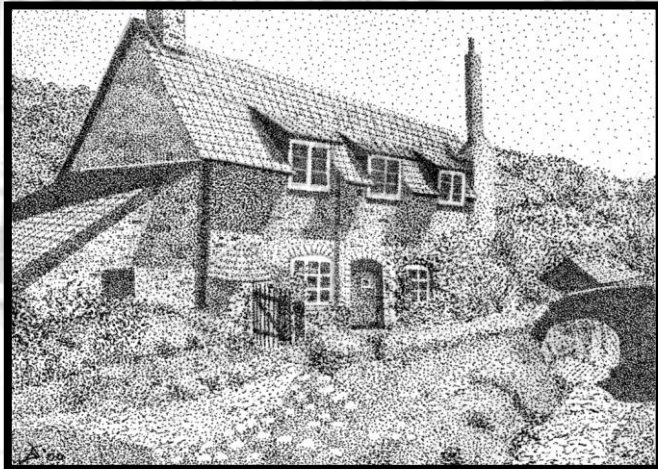
2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.4 Teknik lakaran c. *Scribbling*



2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.4 Teknik lakaran d. *Stippling*



2.3 MENGHASILKAN LUKISAN GRAFIK SENIBINA

Terdapat banyak kaedah untuk menghasilkan lukisan grafik senibina. Berikut adalah antara 3 kaedah yang sering digunakan :

Kaedah pengukuran

- Menganggar ukuran objek dengan sesuatu secara kasar, kemudian memindahkannya di atas kertas lukisan.

Kaedah pemindahan grid

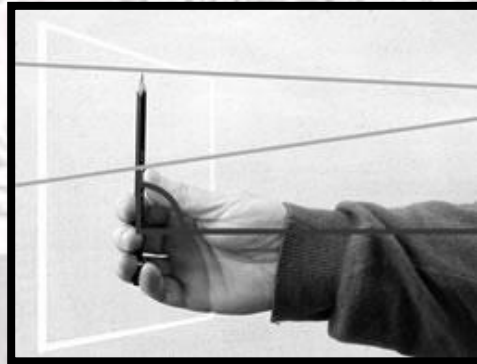
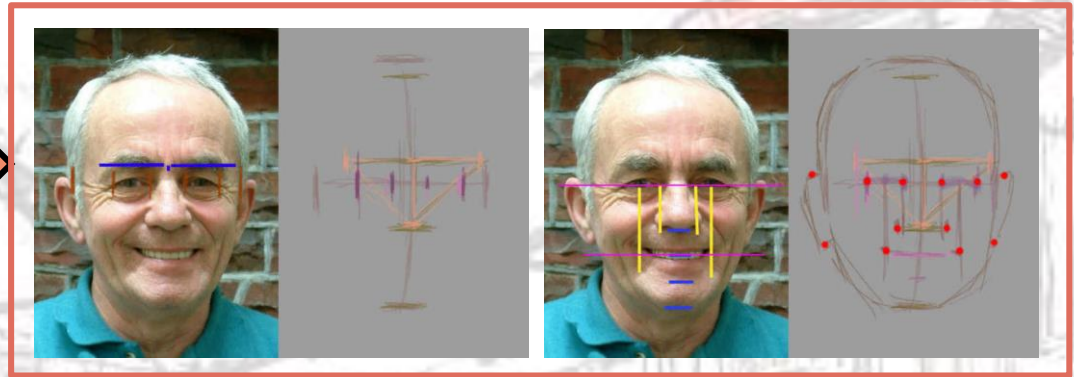
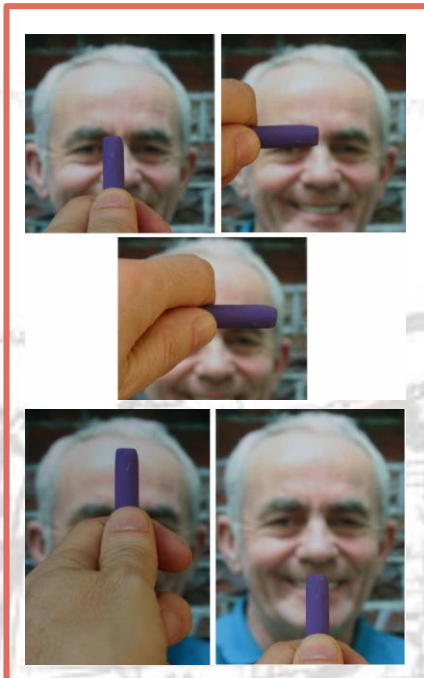
- Melakar dengan merujuk kepada grid yang dilukis di atas gambar asal dan grid pada kertas lukisan

Kaedah lakaran bebas

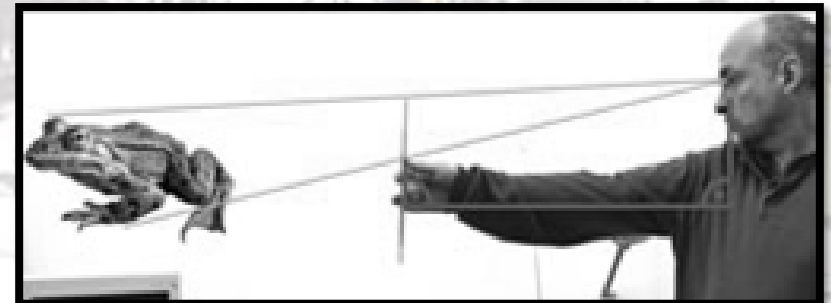
- Melakar secara bebas berdasarkan pemerhatian

2.3 MENGHASILKAN LUKISAN GRAFIK SENIBINA

2.3.1 Kaedah pengukuran



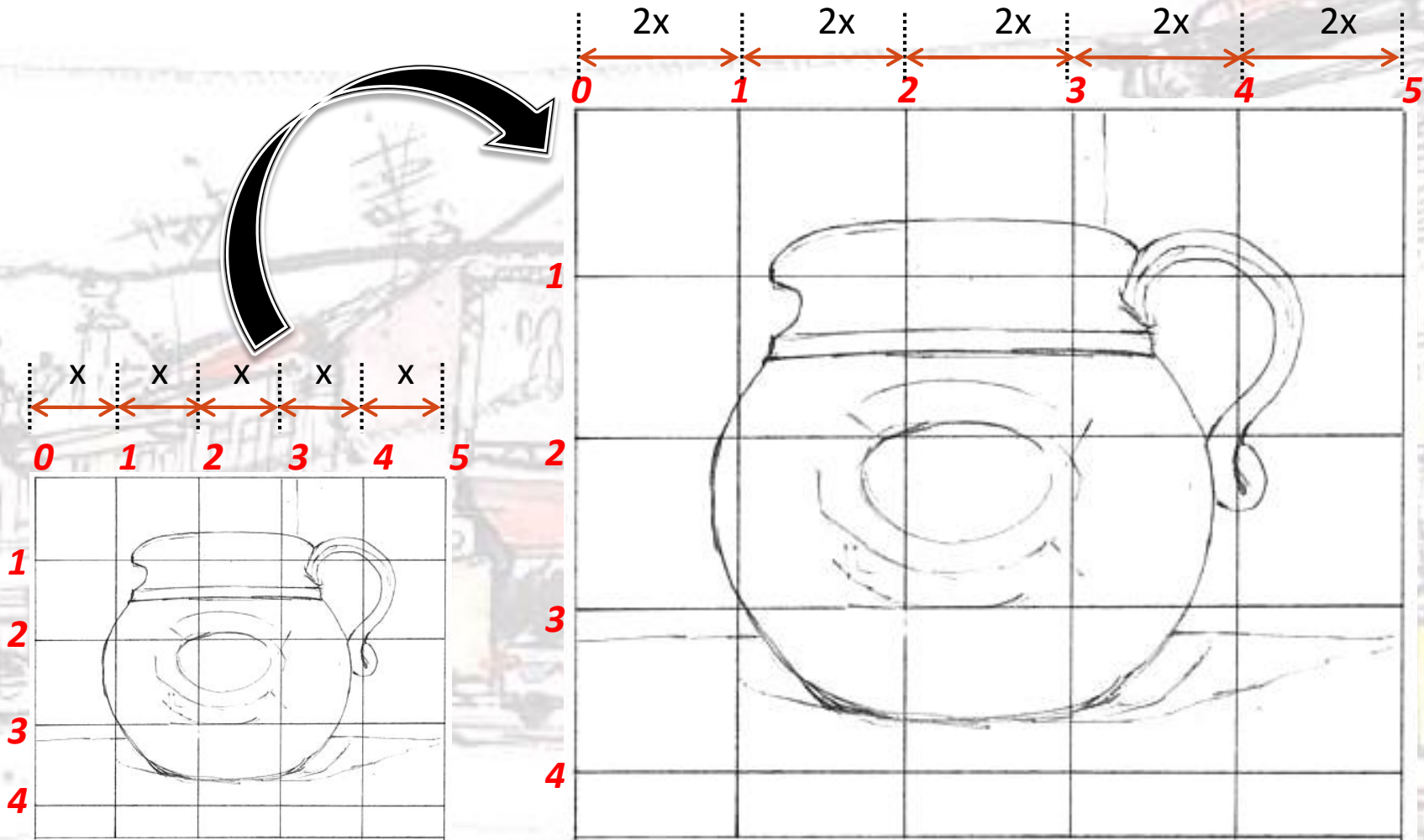
- ❑ Sewaktu aktiviti pengukuran ini dilakukan, pastikan lengan anda ditegangkan dan pensil (atau apa saja objek yang digunakan) adalah bersetentang dengan lengan anda



- ❑ Pegang pensil dalam gaya dan jarak pensil ke mata yang sama, dan bandingkan kepanjangan objek yang diukur di bahagian lain pula

2.3 MENGHASILKAN LUKISAN GRAFIK SENIBINA

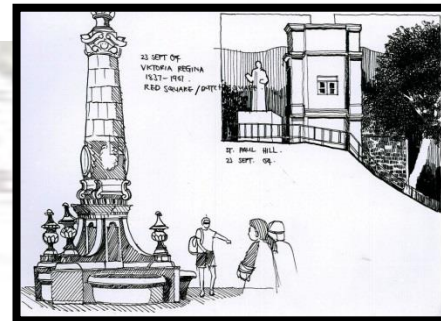
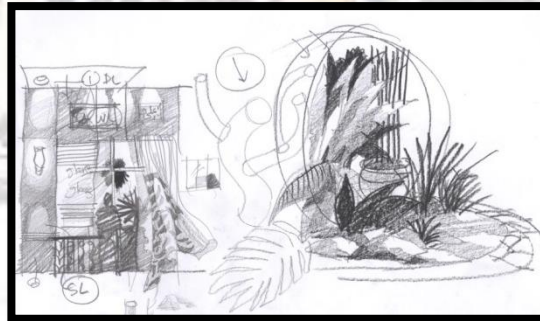
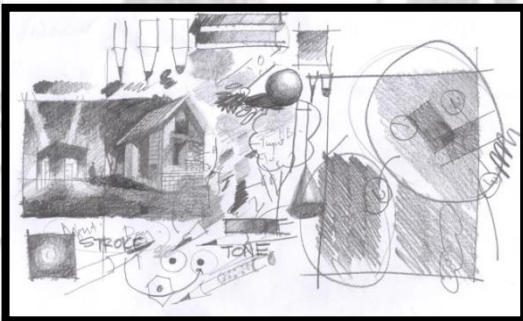
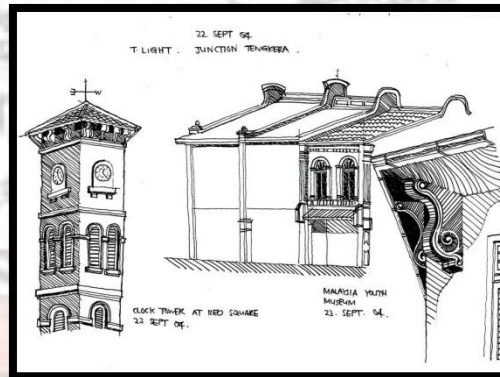
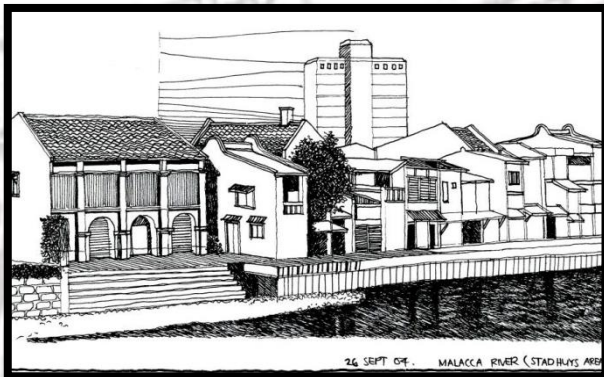
2.3.2 Kaedah pemindahan grid



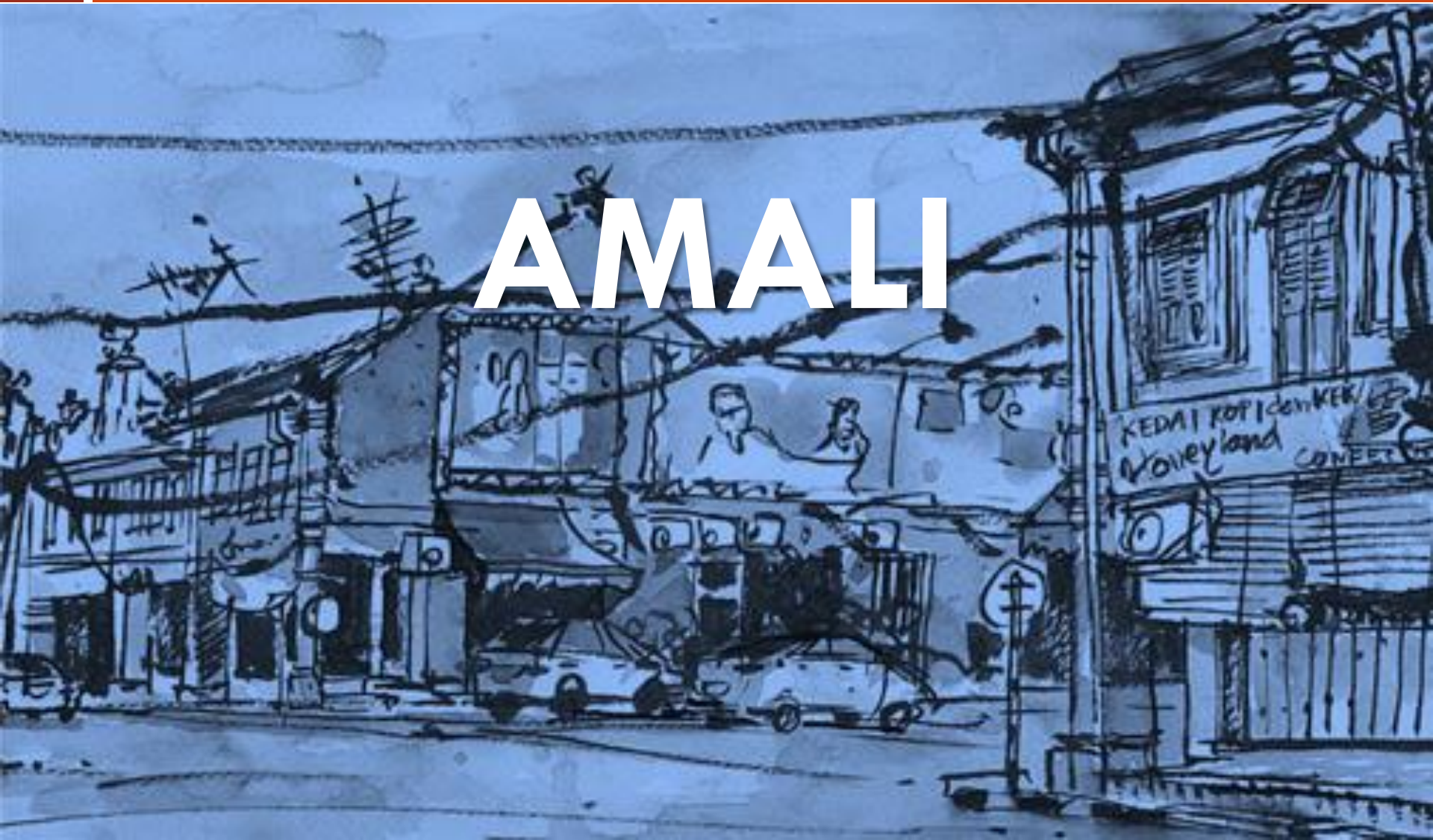
2.3 MENGHASILKAN LUKISAN GRAFIK SENIBINA

2.3.2 Kaedah lakaran bebas

Untuk kaedah lakaran bebas, pelajar boleh menggunakan apa sahaja kaedah yang dirasakan sesuai. Selalunya kaedah lakaran bebas lebih menggunakan imaginasi



AMALI



2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.1 Posisi pegangan pensil sudut condong

LAMPIRAN 1

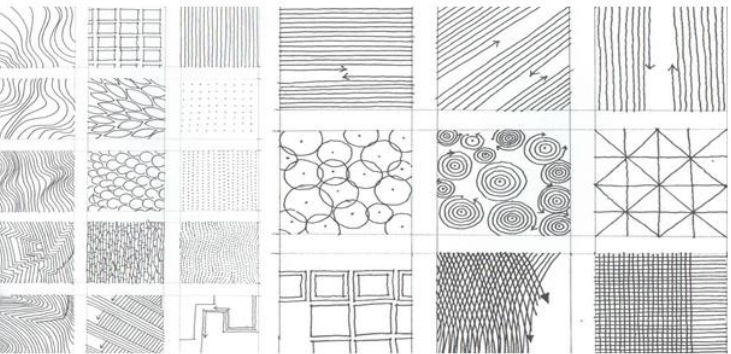
T2 / AMALI 1 NAMA: _____ NO. PEND: _____

TEKNIK ASAS LUKISAN DAN LAKARAN POSISI PEGANGAN PENSIL DAN TEKNIK LUKISAN - GARISAN

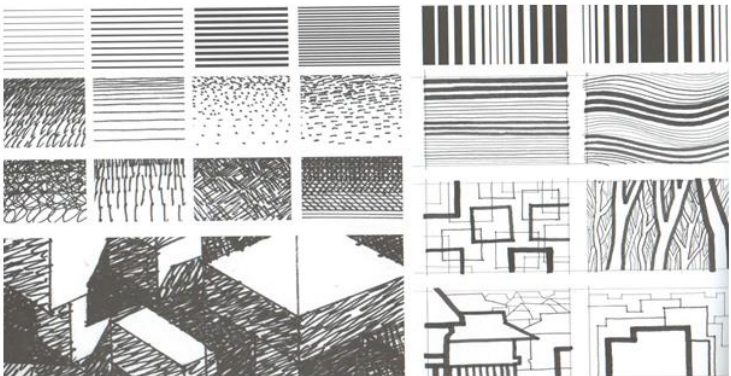
Hasilkan lakaran garisan dengan posisi pegangan pensil pelbagai sudut condong Lukiskan semula gambar yang diberikan menggunakan teknik lorekan menggunakan pensil dan pen

GRADE PENSIL	POSISI SECARA HORIZONTAL	POSISI SECARA VERTICAL	POSISI SECARA SLOPED
H			
HB			
2B			
6B			

Loresan Pensil




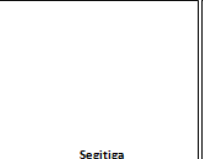
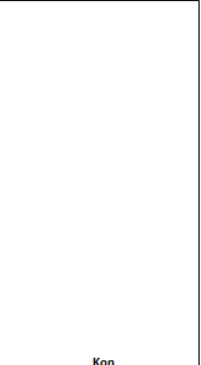
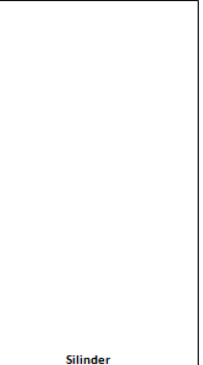
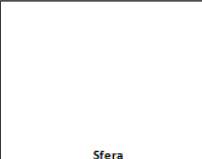
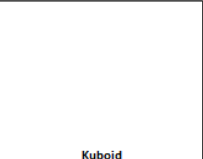
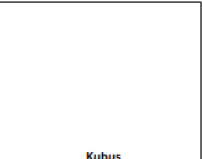
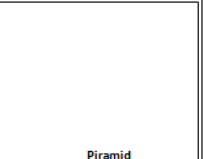
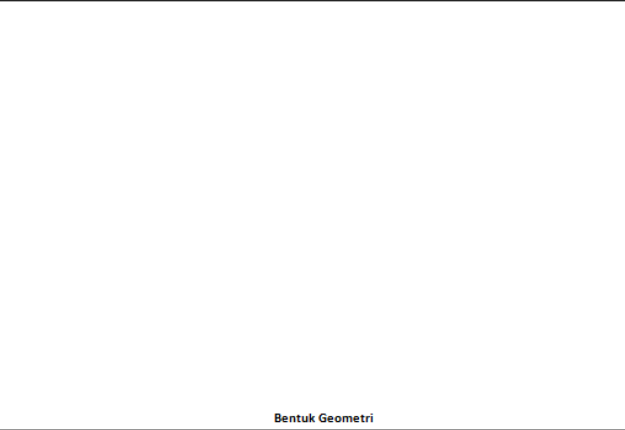
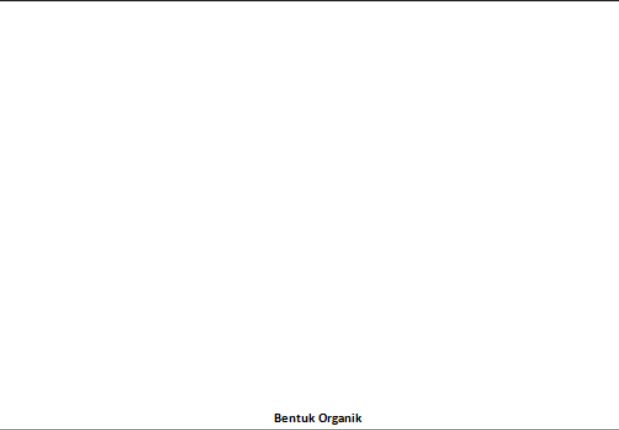


Loresan Pen



2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.2 Teknik lukisan

T2 / AMALI 1		NAMA:	NO. PEND:			LAMPIRAN 2
TEKNIK ASAS LUKISAN DAN LAKARAN		TEKNIK LUKISAN - GARISAN, BENTUK DAN RUPABENTUK				
Hasilkan Bentuk (Shape) seperti di bawah :						
 Bulat	 Segi Empat Tepat	 Segi Empat Sama	 Segitiga	 Kon	 Silinder	
Hasilkan Rupa Bentuk (Form) seperti di bawah:						
 Sfera	 Kuboid	 Kubus	 Piramid	 Bentuk Geometri	 Bentuk Organik	

2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.3 Asas lukisan dan lakaran

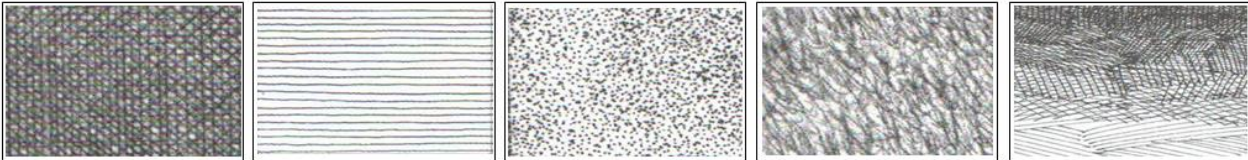
LAMPIRAN 3

T2 / AMALI 1 NAMA: _____ NO. PEND: _____

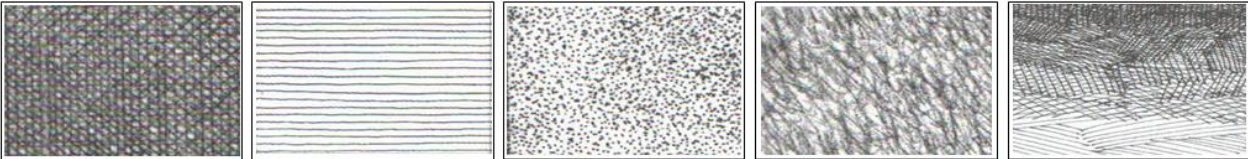
TEKNIK ASAS LUKISAN DAN LAKARAN | TONA, PENCAHAYAAN DAN BAYANGAN, BAYANG DAN NILAI TONA

Lakarkan teknik lorekan.

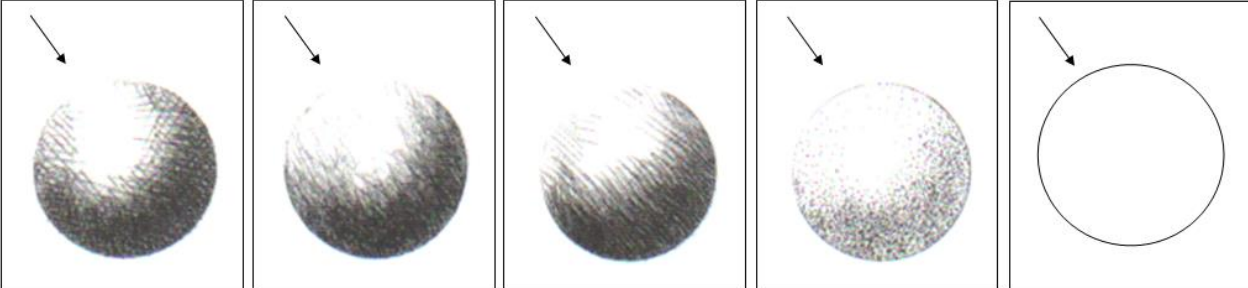
Kaedah menggunakan pensil



Kaedah menggunakan pen



Lakarkan teknik lorekan dengan menunjukkan *tone and shade*



Teknik Silang Pangkah Teknik Garisan Teknik Titikan Teknik Lorekan Bebas Teknik Camuran

2.2 MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

2.2.4 Teknik lakaran

LAMPIRAN 4

T2 / AMALI 1 NAMA: _____ NO. PEND: _____

TEKNIK ASAS LUKISAN DAN LAKARAN | TONA , PENCAHAYAAN DAN BAYANGAN, BAYANG DAN NILAI TONA

Hasilkan lorekan lengkap dengan *tone and shade* serta bayang dengan menggunakan pensil

			
---	---	--	---

Hasilkan lorekan lengkap dengan *tone and shade* serta bayang dengan menggunakan pen

			
--	--	---	--

Teknik Silang Pangkah	Teknik Lorekan Bebas	Teknik Garisan	Teknik Titikan
-----------------------	----------------------	----------------	----------------

2.3 MENGHASILKAN LUKISAN GRAFIK SENIBINA

2.3.1 Kaedah pengukuran

LAMPIRAN 5

T2 / AMALI 1	NAMA:	NO. PEND:
TEKNIK ASAS LUKISAN DAN LAKARAN	KAEDAH PENGUKURAN DAN KAEDAH PEMINDAHAN GRID	
Hasilkan lukisan lakaran menggunakan Kaedah Pengukuran		
Kaedah Pengukuran		

2.3 MENGHASILKAN LUKISAN GRAFIK SENIBINA

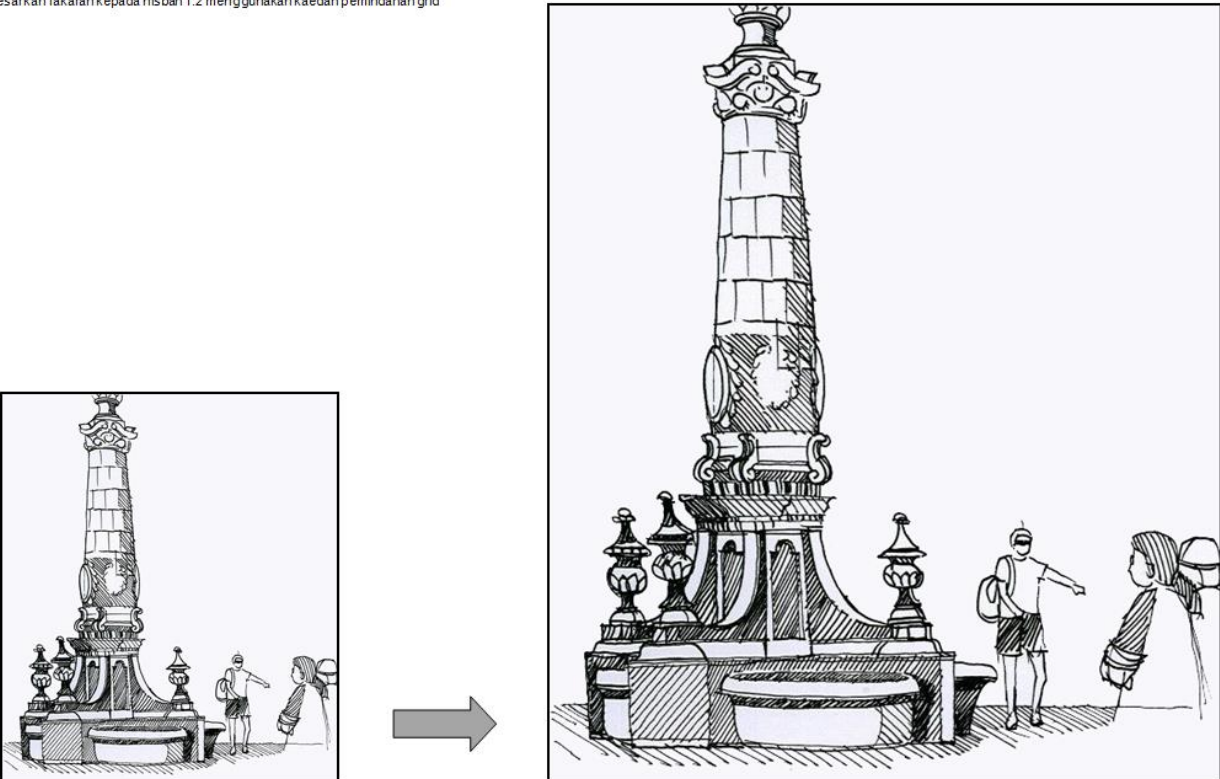
2.3.2 Kaedah pemindahan grid

LAMPIRAN 6

T2 / AMALI 1 NAMA: NO. PEND:

TEKNIK ASAS LUKISAN DAN LAKARAN KAEDAH PENGUKURAN DAN KAEDAH PEMINDAHAN GRID

Besarkan lakaran kepada nisbah 1:2 menggunakan kaedah pemindahan grid



Kaedah Pemindahan Grid

The diagram illustrates the grid transfer method for architectural drawing. It shows a small sketch of a monument on the left and a larger, more detailed sketch on the right, connected by a large arrow. The larger sketch shows the monument with a grid overlay and two figures for scale.

2.3 MENGHASILKAN LUKISAN GRAFIK SENIBINA


2.3.3 Kaedah lakaran bebas

LAMPIRAN 7


T2 / AMALI 1 NAMA: NO. PEND:

TEKNIK ASAS LUKISAN DAN LAKARAN **KAEDAH LAKARAN BEBAS**

Hasilkan lukisan dan lakaran menggunakan kaedah lakaran bebas



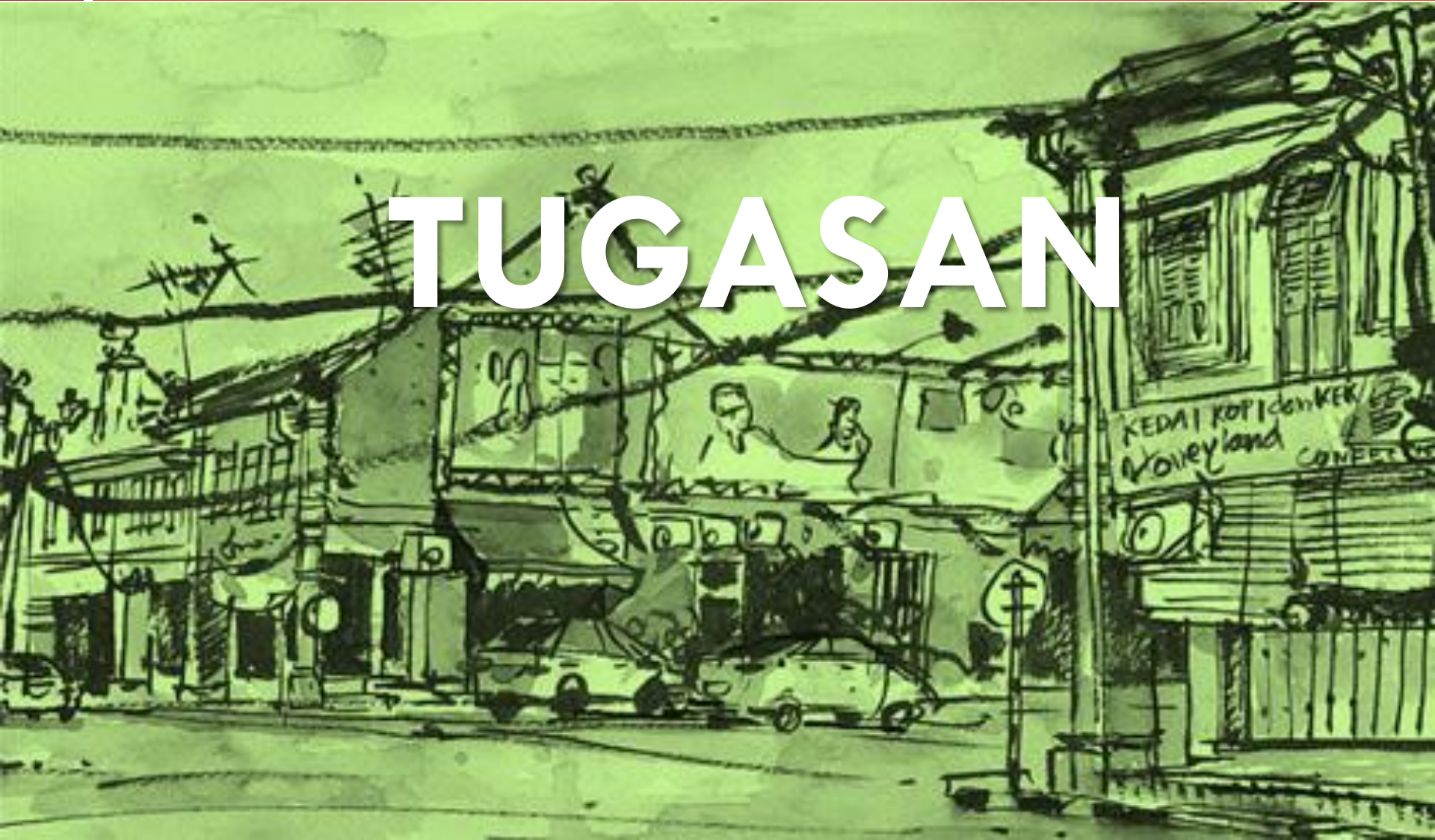
Kaedah Lakaran Bebas (lorekan pensil)



MASJID RAHULY
24 SEPT 04.
12.30 p.m.

Kaedah Lakaran Bebas (lorekan pen)

TUGASAN



TUGASAN

SOALAN TUGASAN

TOPIK 2.2 – MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

TOPIK 2.3 – MENGHASILKAN LUKISAN GRAFIK SENIBINA

A. PENGENALAN PROJEK

- 1) Pelajar perlu menghasilkan sebuah lakaran dan lorekan bebas (monokrom) bersaiz A3 dengan menggunakan salah satu / gabungan teknik lakaran seperti dibawah:
- hatching
 - cross hatching
 - scribbling
 - stippling

Lakaran tersebut perlulah mengaplikasikan asas lukisan dan lakaran iaitu :

- tona
- pencahayaannya dan bayangan (light and shade)
- bayang (shadow)
- nilai tona

Pelajar bebas memilih media pensil / pen untuk melaksanakan lakaran dan lorekan tersebut

BORANG PEMARKAHAN

SOALAN AMALI

TOPIK 2.2 – MENGHASILKAN LUKISAN DAN LAKARAN BEBAS

TOPIK 2.3 – MENGHASILKAN LUKISAN GRAFIK SENIBINA

NO.ID PELAJAR : _____ TANDATANGAN : _____

NAMA & KOD MODUL : _____

KRITERIA YANG DINILAI		SKOR			
1.	Teknik lakaran	1	2	3	4
2.	Teknik lorekan	1	2	3	4
3.	Tona dan pencahayaannya	1	2	3	4
4.	Bayang	1	2	3	4
JumlahSkor :					
JumlahMarkahKeseluruhan = _____ / 16 x 100%					

Disemak oleh,

Penilai pertama :

.....

()

Tarikh :

Penilaiankedua :

.....

()

Tarikh :

RUJUKAN

- Giovanni Civardi (2010). **Drawing Light & Shade**. Search Press.
- Ian Sidaway, Sarah Hogett (2007). **Start Drawing With Pencil, Pen And Pastel**. South Water
- Jomaithir Johari (2006). **Architectural Illustration Compilation**. Intisar Publishers.
- Jomaithir Johari (2009). **Tip Dan Teknik Lakaran**. Intisar Publishers.
- Jomaithir Johari (2006). **Architectural Watercolour Technique**. Intisar Publishers.
- Jomaithir Johari (2003). **Marker Technique, Architectural Rendering (Vol. One - Vol.Three)**. Intisar Publishers.
- Helen Douglas(1995).**Sketching Made Easy,A Complete Beginner's Guide**. Parragon Book.
- Richard Taylor (2006).**Watercolour Interiors, Projects,Tips and Techniques**. Amber Books.
- Jim Leggit (2010) **Drawing Shortcuts : Developing Quick Drawing Skills Using Today's Technology(2nd Edition)**. John Wiley & Sons.
- <http://senivisual1.blogspot.com/2009/10/lukisan.html#ixzz0oGHNns17>

RUMUSAN

