



**JABATAN PEMBANGUNAN KEMAHIRAN (JPK)
TINGKAT 7-8, BLOK D4, KOMPLEKS D,
PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN,
62530 PUTRAJAYA**

KERTAS PENERANGAN

KOD DAN NAMA PROGRAM	C141-005-2:2021 LADIES GARMENT MAKING	
TAHAP	2	
KOD DAN TAJUK UNIT KOMPETENSI	C141-005-2:2021-C01 LADIES GARMENT FASHION DESIGN ILLUSTRATION	
NO. DAN PENYATAAN AKTIVITI KERJA	1. IDENTIFY SILHOUETTE AND HUMAN BODY SHAPE. 2. PRODUCE FIGURE SKETCHES. 3. PRODUCE FIGURE DRAWING. 4. PRODUCE FASHION DESIGN ILLUSTRATION.	
NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 1/27

TAJUK:

PENGHASILAN LAKARAN FIGURA

TUJUAN:

Kertas Penerangan ini bertujuan untuk memberi kefahaman dan pengetahuan kepada pelatih tentang *silhouette* & bentuk badan manusia dan penghasilan lakaran figura mengikut kehendak reka bentuk, konsep serta keperluan tema sesuatu reka bentuk fesyen.

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 2/27
---------	-----------------------------	------------------

PENERANGAN:

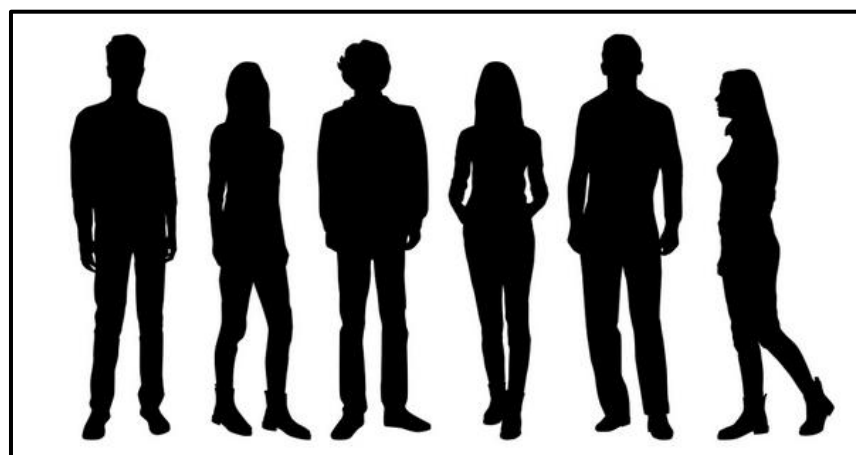
Lakaran figura menerangkan proses membangunkan sumber inspirasi awal yang ada di sekeliling seseorang pereka fesyen iaitu melalui penyelidikan dan pembangunan sistematik. Matlamat akhir sesuatu lakaran figura adalah untuk mengenali/ memahami *silhouette* dan bentuk badan manusia. Lakaran figura memudahkan pelanggan untuk melihat dan memahami hala tuju reka bentuk fesyen atau pakaian.

1) **SILHOUETTE DAN BENTUK BADAN MANUSIA**

1.1) Pengenalan *Silhouette* Dan Bentuk Badan Manusia

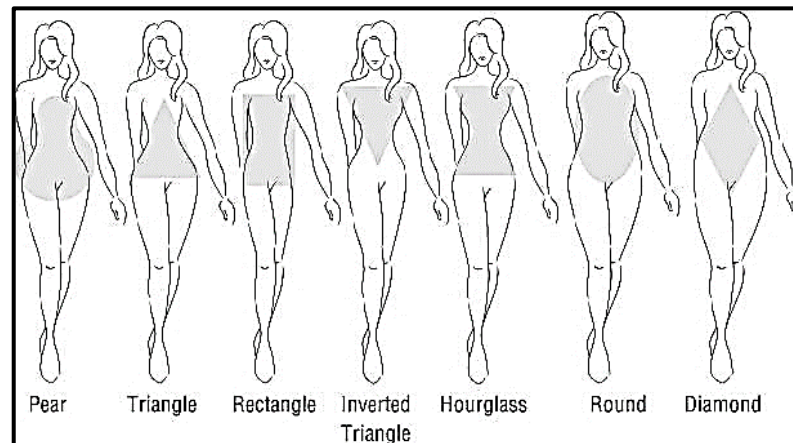
Silhouette adalah garisan luar seseorang individu, objek atau pemandangan yang diwakili oleh bentuk legap berwarna hitam. Bahagian dalam *silhouette* adalah tanpa ciri dan sering dipersembahkan dengan latar belakang putih atau warna terang.

Kebiasaannya, ianya juga dikenali sebagai garisan ilusi yang dapat dilihat pada pakaian dalam istilah rekaan fesyen. *Silhouette* dianggap sebagai pandangan pertama sebuah pakaian di atas pentas peragaan. Ia digunakan untuk menilai reka bentuk keseluruhan sebelum klasifikasi fabrik, tekstur, bentuk, warna dan perincian seperti rujukan Rajah 1.



Rajah 1: Lakaran *Silhouette*

Bentuk badan manusia atau figura umum seseorang seperti Rajah 2 ditakrifkan sebagai struktur rangka, pengedaran otot dan lemak pada badan. Bentuk badan manusia bergantung kepada beberapa faktor. Antaranya ialah keturunan, tabiat pemakanan dan aktiviti harian. Pengaruh keturunan memainkan peranan penting dalam menentukan bentuk badan seseorang.

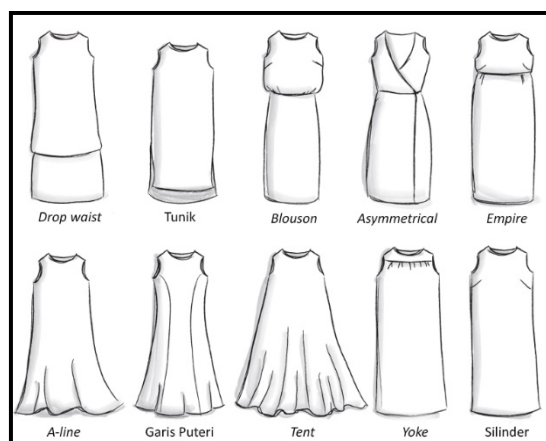


Rajah 2: Kategori Bentuk Badan Manusia

1.2) Jenis-Jenis *Silhouette* dan Bentuk Badan Manusia

a) *Silhouette*

Silhouette seperti yang digambarkan dalam Rajah 3 dapat membantu dalam mencipta ilusi pada suatu reka bentuk pakaian dengan fokus pada bahagian badan yang tertentu. Ianya juga dapat memudahkan pereka untuk mencipta versi lakaran, lukisan atau ilustrasi yang terbaik untuk seorang pelanggan.

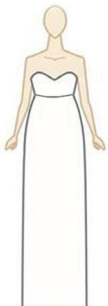
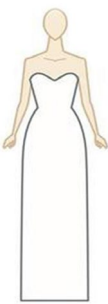


Rajah 3: Contoh dan Jenis *Silhouette*

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 4/27
---------	-----------------------------	------------------

Jadual 1 menerangkan jenis-jenis *silhouette* yang digunakan dalam penghasilan reka bentuk pakaian.

Jadual 1: Jenis-Jenis *Silhouette*

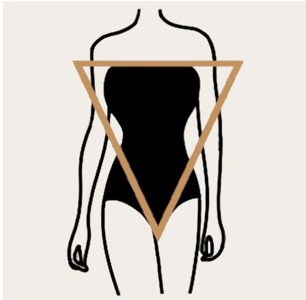
Bil.	Perkara	Penerangan
1.	Tent, Ballgown/ Loceng 	<i>Silhouette</i> berbentuk <i>Tent, Ballgown/ Loceng</i> akan kembang di bahagian pinggang hingga labuh kain. Gaya ini sesuai dipadankan hampir untuk semua jenis bentuk badan, terutamanya individu yang berbadan <i>petite</i> , pear dan berpinggang kecil.
2.	Garis <i>Empire</i> 	Garis <i>Empire</i> adalah <i>silhouette</i> yang garis pinggangnya dinaikkan dan beralun dari bahagian bawah dada. <i>Silhouette</i> ini sesuai untuk individu yang tidak mempunyai garis pinggang yang nyata atau bentuk badan pear dan epal.
3.	Silinder (<i>Sheath</i>) 	<i>Silhouette</i> silinder/ <i>sheath</i> bermaksud membalut atau menyarung bentuk badan individu sehingga membentuk seperti sebuah silinder. <i>Silhouette</i> ini sesuai dipadankan untuk individu yang tidak mempunyai sedikit lekuk, langsing dan garis pinggang yang nyata.
4.	Asimetrikal (<i>Asymmetrical</i>) 	<i>Silhouette</i> asimetrikal (<i>asymmetrical</i>) dipotong mengikut arah pepenjuru dan mempunyai labuh yang tidak simetri. Sesuai untuk semua jenis bentuk badan. Keseimbangan pakaian <i>silhouette</i> bentuk <i>asymmetrical</i> pada individu boleh diperolehi melalui kesan visual.

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 5/27
---------	-----------------------------	------------------

b) Bentuk Badan Manusia

Terdapat empat (4) kategori utama bentuk badan manusia seperti yang digambarkan dalam jadual 2.

Jadual 2: Jenis-Jenis Bentuk Badan Manusia

Bil.	Perkara	Penerangan
1.	Jam Pasir (<i>Hourglass</i>) 	Lazimnya ukuran dada dan pinggul adalah hampir sama dengan perbezaan lima (5) peratus ukuran antara satu sama lain. Ukuran pinggang bentuk badan manusia sekurang-kurangnya dua puluh lima (25) peratus lebih kecil daripada ukuran dada, bahu atau pinggul.
2.	Pir 	Individu yang pinggulnya berukuran sekurang-kurangnya lima (5) peratus lebih dan paling besar dari dada atau pinggang. Manakala, ukuran pinggangnya adalah paling kecil antara tiga (3) ukuran.
3.	Epal 	Bentuk badan epal sering dikenali dengan ukuran dada, bahu dan pinggang akan lebih besar dari ukuran pinggul. Ukuran pinggul akan menjadi ukuran yang terkecil sekurang-kurangnya lima (5) peratus lebih kecil antara tiga (3) ukuran.
4.	Segitiga Terbalik (<i>Inverted Triangle</i>) 	Bentuk segitiga terbalik sering dikenali dengan ukuran dada, bahu dan pinggang akan lebih besar daripada ukuran pinggul. Ukuran pinggul akan menjadi ukuran yang terkecil sekurang-kurangnya lima (5) peratus lebih kecil antara tiga (3) ukuran.

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 6/27
---------	-----------------------------	------------------

1.3) Sumber Rujukan Informasi

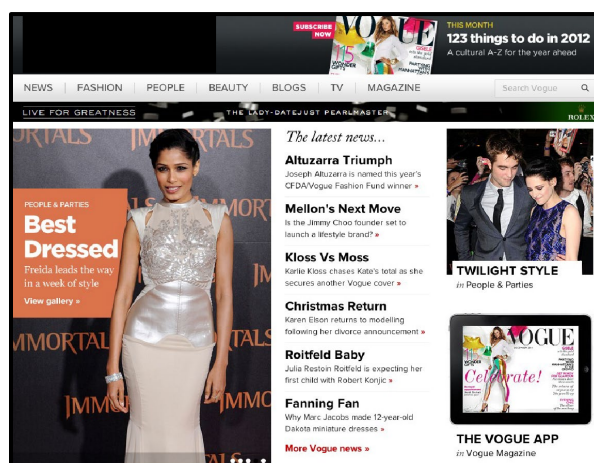
Sumber maklumat adalah informasi dari mana untuk mendapatkan maklumat yang diperlukan. Manakala, sumber rujukan membawa maksud merujuk kepada mendapatkan informasi secara khusus dan platform itu direka untuk menyediakan maklumat dalam bentuk yang paling mudah. Sumber rujukan merupakan dokumen bercetak atau digital seperti rujukan Rajah 4 yang digunakan untuk mendapatkan maklumat lanjut tentang sesuatu topik.



Rajah 4: Gambaran Sumber Rujukan

a) Laman sesawang

Sumber laman sesawang ialah bahan yang ditemui di dalam talian. Terdiri daripada akhbar digital, majalah digital, jurnal, forum, blog atau laman sesawang yang dikongsi oleh rakan atas talian untuk rujukan sesuatu topik dan subjek seperti rujukan Rajah 5.



Rajah 5: Contoh Laman Sesawang Fesyen

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 7/27
---------	-----------------------------	------------------

b) Buku rujukan

Rujukan atau sumber digunakan untuk mendapatkan fakta atau maklumat khusus dengan cepat atau gambaran keseluruhan subjek. Beberapa contoh sumber rujukan buku ialah kamus, ensiklopedia, bibliografi, buku panduan. Sumber jenis ini boleh didapati dalam bentuk atas talian atau cetakan fizikal seperti rujukan Rajah 6.



Rajah 6: Contoh Buku Fesyen

c) Majalah

Sumber majalah yang mengandungi artikel dan imej tentang pelbagai topik, peristiwa semasa, tren, budaya popular dan subjek. Biasanya, artikelnya ditulis oleh wartawan dan ditujukan kepada individu untuk bacaan umum seperti yang digambarkan di dalam Rajah 7.

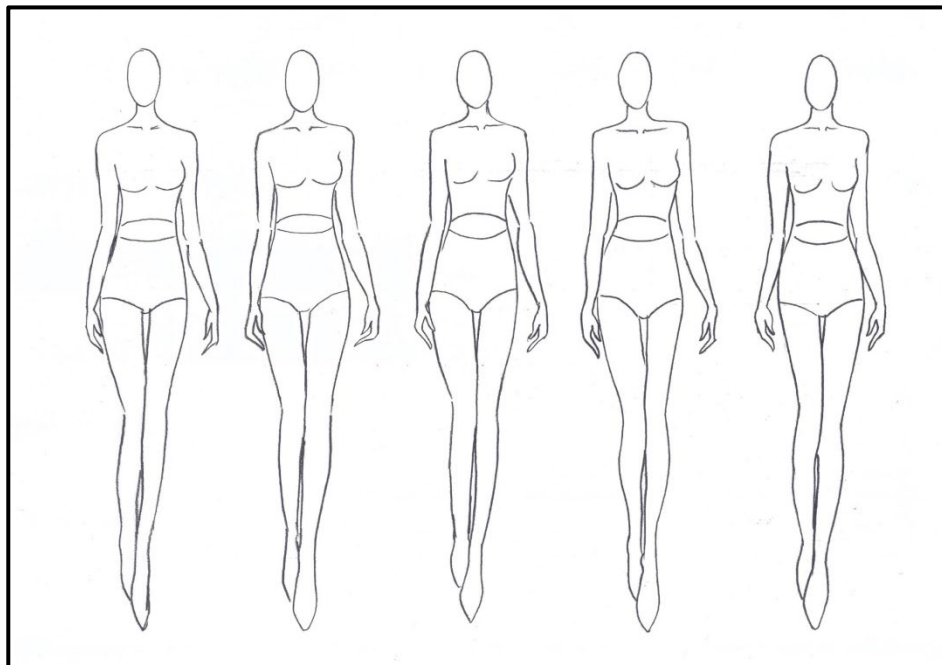


Rajah 7: Contoh Majalah Fesyen

2) LAKARAN FIGURA

Lakaran figura menggunakan gerak tangan bebas adalah lakaran secara pantas, garis kasar dan spontan. Perkadaran yang ditunjukkan dalam sesebuah lakaran figura akan menampilkan gaya dan personaliti seseorang pereka fesyen terhadap reka bentuknya.

Lakaran figura ialah seni bagi seorang pereka fesyen berkomunikasi dalam bentuk visual yang berasal daripada lakaran, lukisan dan ilustrasi fesyen. Lakaran figura juga dikenali sebagai *croquis* dalam bahasa Perancis yang membawa erti melakar. Istilah *croquis* menjadi faktor utama untuk pereka fesyen dalam menyumbangkan idea, reka bentuk di atas kertas atau secara digital sebelum proses penghasilan pakaian yang sebenar seperti rujukan Rajah 8.

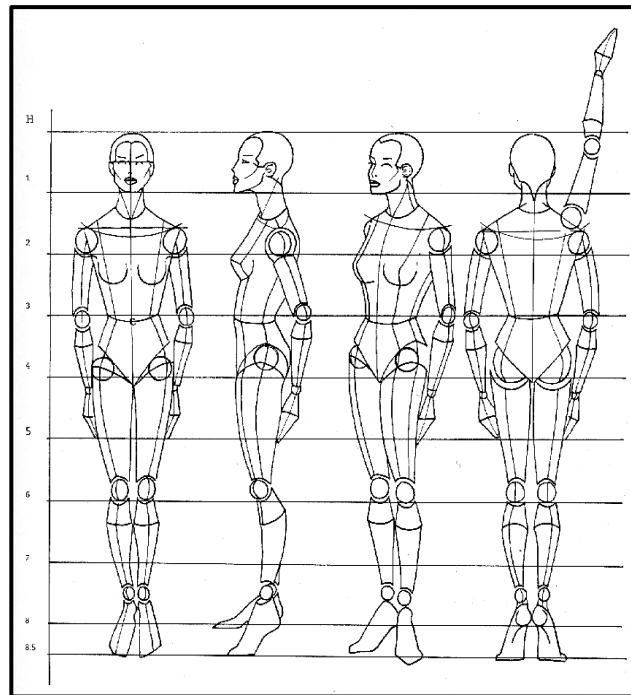


Rajah 8: Contoh Lakaran Figura

2.1) Pengenalan Lakaran Figura

a) Definisi

Lakaran figura adalah lukisan bentuk badan manusia seperti yang dirujuk dalam Rajah 9 dengan pelbagai bentuk dan postur yang menggunakan mana-mana media lukisan. Istilah ini juga boleh merujuk kepada penghasilan sebuah lakaran atau lukisan.



Rajah 9: Contoh Lakaran Figura

b) Tujuan

Lakaran figura lazimnya digunakan oleh pereka fesyen untuk berinteraksi dengan bentuk badan manusia atau pelanggan. Lakaran yang asasnya kemudian ditambahkan dengan idea, konsep, reka bentuk dan elemen *realism* dalam penghasilan sesebuah pakaian.

2.2) Spesifikasi Arah Kerja**a) Tarikh**

Memasukkan tarikh untuk penentuan kemajuan dan perkembangan postur dalam penghasilan lakaran figura.

b) Jangka masa

Berupaya untuk menyelesaikan tugas yang diberi dalam jangka masa yang telah ditetapkan untuk penghasilan lakaran figura.

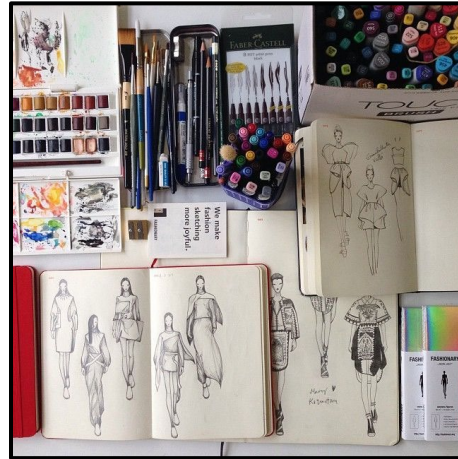
c) Huraian/ perincian

Mampu untuk menghuraikan tugas, lakaran yang diberi mengikut kehendak dan keperluan lakaran figura.

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 10/27
---------	-----------------------------	-------------------

2.3) Jenis Material, Peralatan Dan Bahan Lukisan

Kebiasaannya pereka fesyen bermula dengan lakaran figura yang digelar *croquis* dengan membina reka bentuk sesuatu pakaian menggunakan media secara manual (*watercolour, marker, pastel* dan dakwat) atau perincian digital. Rajah 10 menerangkan rupa bentuk jenis material, peralatan dan bahan lukisan yang biasa digunakan dalam penghasilan lakaran figura.



Rajah 10: Instrumen, Peralatan dan Bahan Lukisan

a) Material/ media lakaran

Ia adalah instrumen yang digunakan oleh para pereka fesyen dalam mencipta karya seninya. Ianya boleh dihasilkan dengan hanya menggunakan media tunggal atau pelbagai media bergantung pada pilihan pereka itu sendiri seperti rujukan Rajah 11.



Rajah 11: Material Lazim Lakaran

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 11/27
---------	-----------------------------	-------------------

Pemilihan bahan, material atau instrumen adalah bahagian penting dalam cara pereka reka bentuk fesyen mengembangkan idea, konsep dan rupa akhir lakaran figura untuk memenuhi keperluan artistik sesuatu rekaan pakaian.

i) Media kering

Media Kering adalah penggunaan material yang tidak memerlukan pelarut seperti air atau *turpentine* seperti rujukan jadual 4.

Jadual 4: Material Media Kering

Bil.	Perkara	Penerangan
1.	Arang 	Diperbuat daripada bahan organik yang dikisar halus dalam bentuk bongkah bersegi yang pelbagai saiz. Sesuai digunakan untuk melakar/ bayangan objek. Senang diadun dengan jari/ <i>smudging stick</i> . Lakaran boleh disembur dengan penyembur anti-comot sebagai lapisan akhir.
2.	Kapur Pastel 	Diperbuat daripada serbuk pigmen dan mempunyai rupa bentuk seperti bongkah arang dalam pelbagai bentuk dan warna. Karakternya yang sederhana keras, rapuh dan sedikit berminyak. Boleh diaplikasikan secara berlapis sebelum disembur dengan penyembur anti-comot untuk lapisan akhir.
3.	Pensel Warna 	Sesuai untuk semua golongan individu dan memerlukan pembersihan yang sedikit berbanding arang & kapur pastel. Ianya senang untuk diaplikasi, diadun dan dilapiskan untuk menghasilkan lakaran atau lukisan yang lebih realistik.

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 12/27
---------	-----------------------------	-------------------

Bil.	Perkara	Penerangan
4.	Marker Ilustrasi 	<i>Marker</i> Ilustrasi juga dikenali dengan <i>rendering marker</i> yang kaya dengan pigmen warna dengan kualiti tinggi menjadikan ia pilihan para pereka kerana warnanya galak & terang, berupaya mencipta garisan yang tepat dan sering digunakan untuk ilustrasi atau lakaran fesyen.

ii) Media basah

Media basah biasanya dianggap sebagai cat dan dakwat, mempunyai sifat dan kesan visualnya tersendiri seperti di dalam Jadual 5.

Jadual 5: Material Media Basah

Bil.	Perkara	Penerangan
1.	Cat Acrylic 	Cat <i>arcylic</i> yang diperbuat daripada serbuk pigmen yang membentuk pes atau gel bergantung pada proses <i>acrylic polimer emulsion</i>. Boleh dilarutkan dengan air. Cat jenis ini juga boleh diaplikasi dengan berus atau pisau <i>palette</i> dan kesannya mudah kering.
2.	Cat Minyak 	Cat minyak terdiri daripada serbuk pigmen yang digaul dengan minyak. Pereka fesyen boleh menggunakan <i>turpentine</i> sebagai bahan pelarut. Kebiasaannya, cat minyak sering digunakan dalam lukisan potret pada kanvas dan memerlukan masa yang panjang untuk kering.

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 13/27
---------	-----------------------------	-------------------

Bil.	Perkara	Penerangan
3.	Cat Air 	Cat air yang berbentuk pes atau gel boleh dilarutkan dengan hanya menggunakan air. Kesannya yang sangat cepat kering menjadikan ianya sedikit sukar untuk dikawal. Para pereka gemar dengan material ini kerana ianya cepat, mudah dan kesan visual jelas.
4.	Dakwat 	Dakwat China/ India ialah cecair atau pes dakwat yang sering digunakan untuk penghasilan lakaran, lukisan atau kaligrafi. Dakwat ini bersifat tahan cuaca dan cahaya. Warnanya yang terang, tidak mudah luntur, ringan dan cepat kering.

iii) Media Campuran

Media campuran ialah karya seni yang mencampurkan media kering & basah atau bahan-bahan yang berbeza seperti rujukan Jadual 6.

Jadual 6: Material Media Campuran

Bil.	Perkara	Penerangan
1.	Kolaj (<i>Collage</i>) 	Kolaj (<i>Collage</i>) ialah bentuk seni visual yang unsur-unsurnya digabungkan untuk membentuk imej yang baru. Selalunya digunakan dalam penghasilan buku skrap, kerana ianya mudah untuk menggabungkan lakaran, lukisan, gambar, dan fabrik untuk menyampaikan sebuah idea atau konsep.

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 14/27
---------	-----------------------------	-------------------

Bil.	Perkara	Penerangan
2.	<i>Découpage</i> 	<i>Découpage</i> ialah proses melekatkan kain atau potongan kertas pada objek dan menutupnya keseluruhan objek sehingga terlihat seperti dicat. Sering digunakan untuk memberi nafas baru kepada objek atau hiasan rumah.
3.	Media Himpunan (<i>Assemblage</i>) 	Kolaj media campuran adalah penggunaan unsur-unsur seni yang berbentuk tiga (3) dimensi dipanggil himpunan. Ianya dilakukan dengan pelbagai bahan yang menonjol dalam arah yang berbeza.
4.	Media Kering dan Basah	Menggabungkan dan menggunakan material atau media yang tertentu untuk menonjolkan lapisan atau elemen yang khusus dalam penghasilan lakaran.

b) Peralatan *Tracing Light Box*

Tracing Light Box ialah peranti berbentuk *tablet* yang mempunyai cahaya lampu *Light-Emitting Diode (LED)* dan digunakan untuk proses menangkap dengan meletakkan imej rujukan di atasnya, kemudian diikuti dengan kertas kosong di atas imej rujukan semasa proses melakar. Lihat Rajah 12.

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 15/27
---------	-----------------------------	-------------------



Rajah 12: Tracing *Light Box*

c) Bahan

Jadual 7 menerangkan rupa bentuk dan penggunaan bahan-bahan lakaran figura semasa penghasilannya.

Jadual 7: Bahan-bahan Lakaran Figura

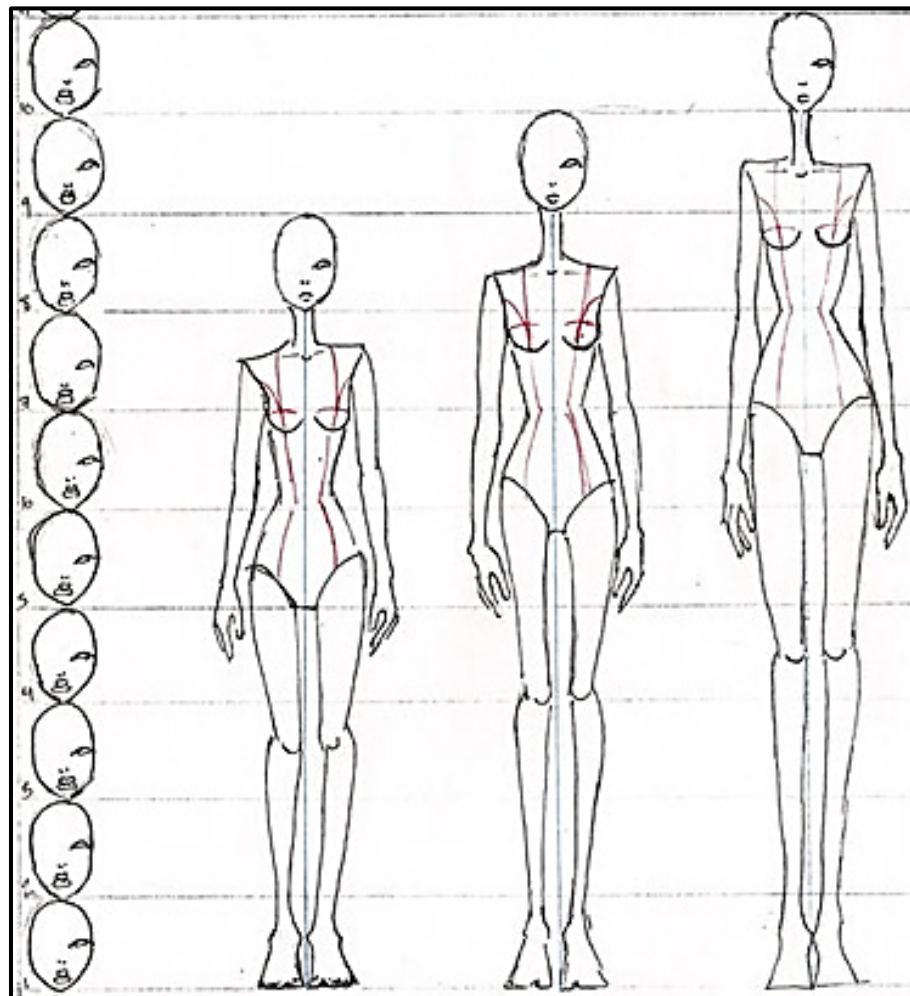
Bil.	Perkara	Penerangan
1.	Kertas Lukisan 	Untuk melakar, melukis dan mewarna bergantung kepada penggunaannya. Ianya mempunyai berat yang berlainan 70gm, 80gm, 100gm. Didapati dalam pelbagai saiz seperti A1,A2,A3,A4,A5,dan A6.
2.	Kertas Surih 	Untuk membuat lakaran berpandukan imej rujukan di bawahnya. Kertas separa lutsinar untuk menangkap imej atau lukisan. Boleh didapati dalam pelbagai saiz seperti A1, A2, A3, A4, A5 dan A6.

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 16/27
---------	-----------------------------	-------------------

2.4) Peraturan Perkadaran Untuk Lakaran Figura

Lakaran Figura juga dikenali sebagai Croquis terdiri daripada pelbagai bentuk, saiz, postur dan gaya. Lakaran figura bergantung pada penggunaan akhir reka bentuk dan demografi para pereka.

Lakaran *croquis* fesyen dengan perkadaran sembilan (9) atau sepuluh (10) kepala seperti yang digambarkan di dalam Rajah 13 adalah cara para pereka memaparkan pakaian atau sesuatu rekaan dengan skala yang memanjang dan dramatik. Walau bagaimanapun, lakaran figura boleh mempunyai perkadaran badan, bentuk dan saiz yang pelbagai bergantung kepada nilai estetika para pereka fesyen itu sendiri.

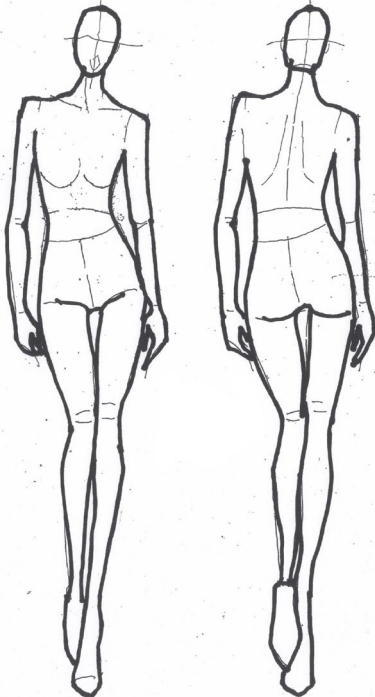
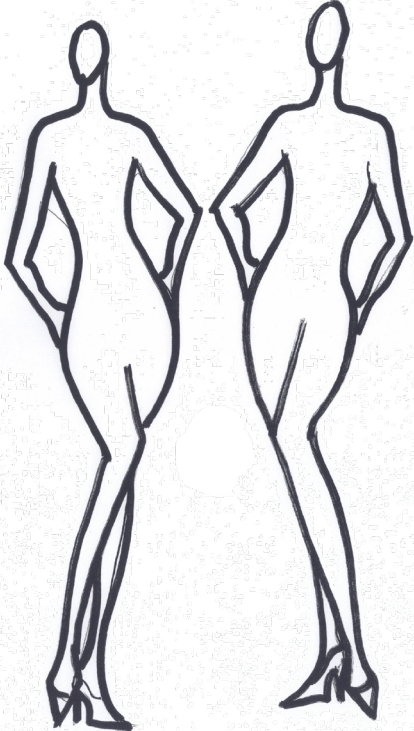


Rajah 13: Perkadaran Lakaran Figura Fesyen

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 17/27
---------	-----------------------------	-------------------

Lazimnya, para pereka akan mengubah mengikut kesan visual sesebuah rekaan fesyen. Model *croquis* untuk pentas peragaan berbentuk seperti seseorang yang sedang berjalan dengan gaya yang lebih lurus. Manakala, gaya yang lebih lebih dramatik digunakan untuk menampilkan rekaan yang khusus seperti postur rujukan Jadual 8.

Jadual 8: Contoh Lakaran Figura Fesyen

Lakaran Figura Peragaan	Lakaran Figura Dramatik
	

2.5) Penggayaan Dan Variasi *Postur*

Istilah penggayaan boleh ditakrifkan sebagai struktur lakaran figura yang sengaja dilakar secara keterlaluan dan mengurangkan beberapa ciri-ciri penting untuk nilai estetika para pereka. Terdapat pelbagai cara untuk menggayakan lakaran figura dan salah satunya ialah memanjangkan ketinggian model *croquis* dengan satu (1) atau dua (2) unit ukuran.

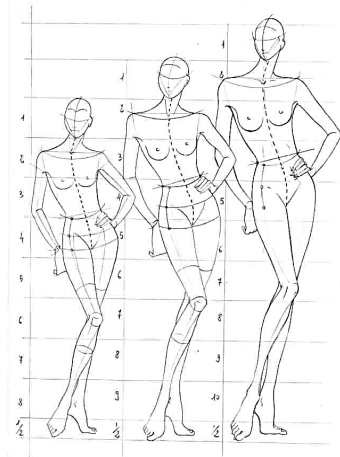
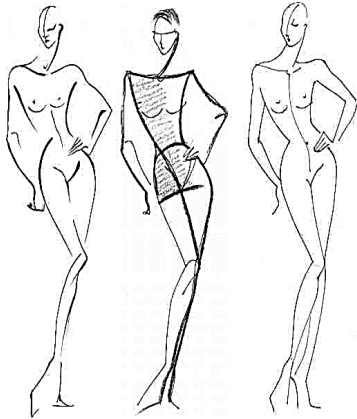
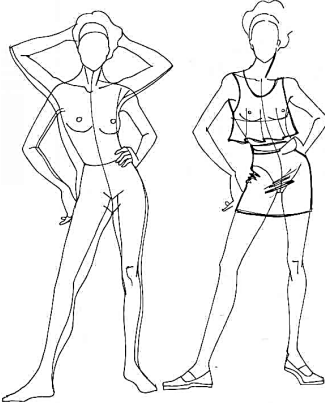
Sesuai lakaran figura digayakan untuk mewakili penekanan pada gaya tertentu dan memberi perhatian kepada beberapa butiran ringkas pada figura.

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 18/27
---------	-----------------------------	-------------------

a) Kaedah pengayaan figura fesyen

Jadual 9 menerangkan tiga (3) kaedah yang biasa digunakan untuk penghasilan lakaran figura oleh pereka fesyen.

Jadual 9: Kaedah Pengayaan Figura Fesyen

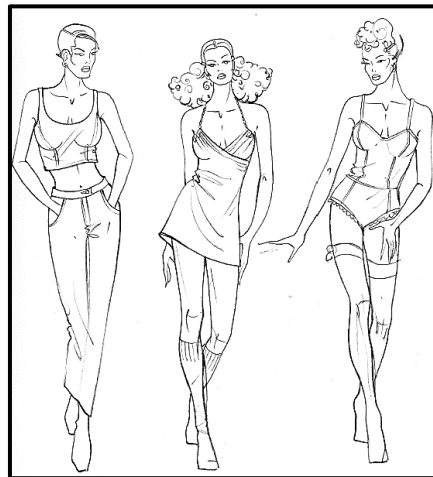
Kaedah Pertama 	Perkadaran dan anatomi figura kekal dalam setiap keadaan, manakala panjang anggota badan dan bahagian utama badan telah diubahsuai dan dipanjangkan sebanyak satu setengah ($1 \frac{1}{2}$) unit ukuran.
Kaedah Kedua 	Postur di buat lebih abstrak, mengurangkan bentuk figura kepada beberapa garis penting yang menonjolkan struktur bentuk badan figura. Lakaran yang dihasilkan menyerupai garis dasar bentuk figura tetapi memberikan kesan visual yang lebih cergas dan pergerakan yang jelas.
Kaedah Ketiga 	Perkadaran asas digunakan dan mengurangkan bentuk figura sebenar tanpa menjadikan lebih tinggi. Mengekalkan bentuk badan lakaran figura tetapi mengubah pada bahagian tertentu untuk penambahan nilai estetika pada lakaran figura. Manakala saiz kepala dan kaki tidak diubah daripada yang asal.

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 19/27
---------	-----------------------------	-------------------

b) Postur dan pergerakan

i) Tetap

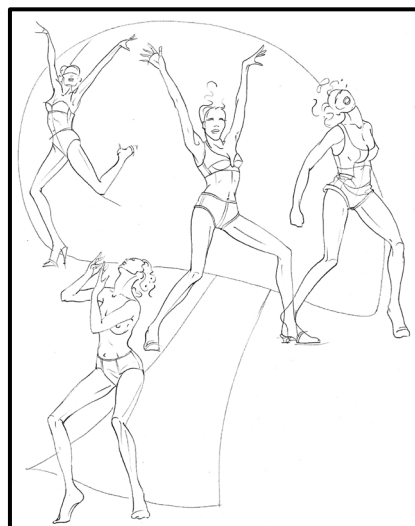
Teknik lakaran ini adalah dengan memastikan bahagian atas badan figura berada dalam posisi tetap, mengerakkan bahagian lengan, kaki dan kepala model *croquis* untuk menggambarkan pelbagai pergerakan figura daripada postur asas seperti rujukan Rajah 14.



Rajah 14: Lakaran Postur Tetap

ii) Dinamik

Teknik lakaran figura dinamik ditakrifkan sebagai lakaran figura yang mempunyai tekstur animasi atau corak grafik jelas berdasarkan perubahan gerakan lapisan pakaian, fabrik dan perincian lakaran dalam keadaan yang sedang bergerak seperti rujukan Rajah 15.

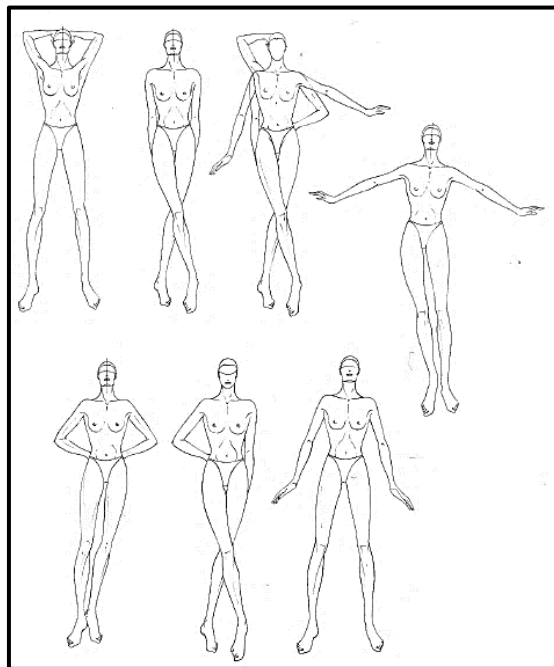


Rajah 15: Lakaran Postur Dinamik

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 20/27
---------	-----------------------------	-------------------

c) Variasi pengayaan

Lakaran figura sering digayakan secara berlebihan di kalangan pereka dan ilustrator. Malah setiap mereka mempunyai personaliti dan gaya tersendiri. Salah satu caranya memanjangkan beberapa bahagian badan model *croquis*, mengurangkan jisim otot dan bentuk badan manusia serta membentuk lakaran figura kepada lakaran yang lebih bergaya seperti yang digambarkan di dalam Rajah 16.



Rajah 16: Contoh Variasi Pengayaan Figura

Di dalam kaedah ini, figura dilakar untuk kelihatan lebih langsing dan tinggi tetapi mengekalkan bahagian asas bentuk badan. Terdapat *trend* semasa yang membesarkan bahagian kepala, mata atau memberikan kelenturan anatomi yang keterlaluan.

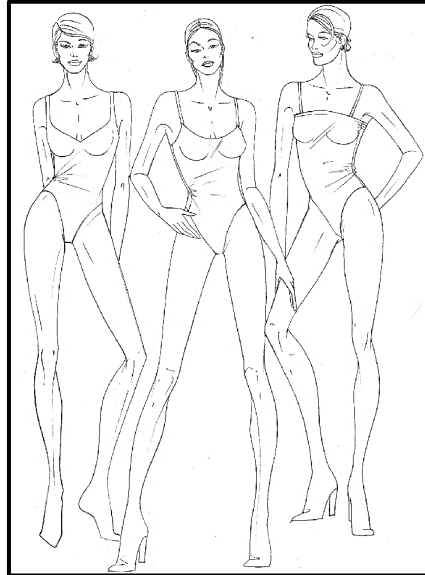
d) Teknik fokus

Teknik ini digunakan untuk menyerlahkan sesuatu perincian yang terdapat pada sesuatu rekaan. Ianya digunakan untuk memberi penekanan khusus dengan membawanya ke dalam jarak dekat demi memudahkan proses tafsiran penghasilan setiap rekaan mengikut spesifikasi para pereka. Kebiasaannya digunakan dalam bidang sinematografi perfileman dan fotografi.

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 21/27
---------	-----------------------------	-------------------

i) Gambaran penuh (*Full shot*)

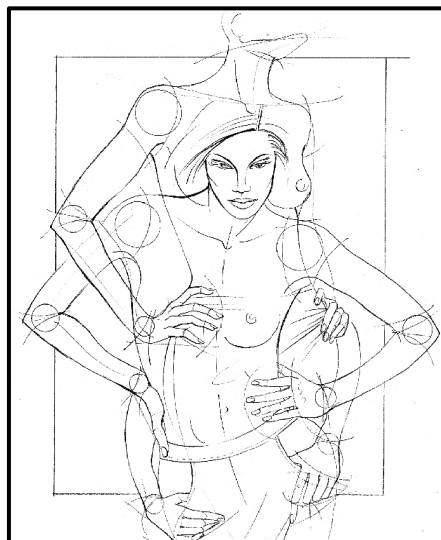
Gambaran penuh adalah gambaran kamera untuk figura atau model *croquis* mengisi bingkai dari kepala hingga ke kaki dengan perkadaran bentuk badan secara penuh seperti di dalam Rajah 17.



Rajah 17 : Contoh Gambaran Penuh

ii) Gambaran separa (*Medium/ waist shot*)

Teknik ini dikenali sebagai *mid-shot* atau gambaran aras pinggang dengan memberi penekanan seimbang kepada perincian yang terdapat dari pinggang ke atas dalam lakaran figura seperti rujukan Rajah 18.

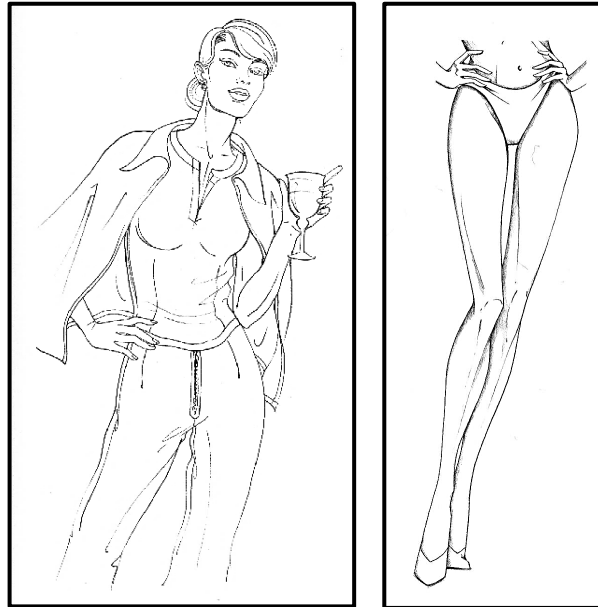


Rajah 18: Contoh Gambaran Separata

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 22/27
---------	-----------------------------	-------------------

iii) Gambaran paras lutut (*Knee shot*)

Teknik ini digunakan apabila bingkai kamera berada sama paras dengan bahagian lutut model *croquis* untuk menonjolkan perincian yang terdapat di bahagian sama ada dari paras lutut ke atas atau dari bahagian pinggang ke arah kaki seperti rujukan Rajah 19.



Rajah 19: Contoh Gambaran Paras Lutut

iv) Gambaran dekat (*Close-up*)

Gambaran dekat adalah dengan membingkai sesuatu bahagian bentuk badan model *croquis* secara dekat. Menumpukan lakaran figura pada bahagian tertentu dan memberi penekanan secara jarak dekat atau tumpuan utama di dalam lakaran seperti rujukan Rajah 20.



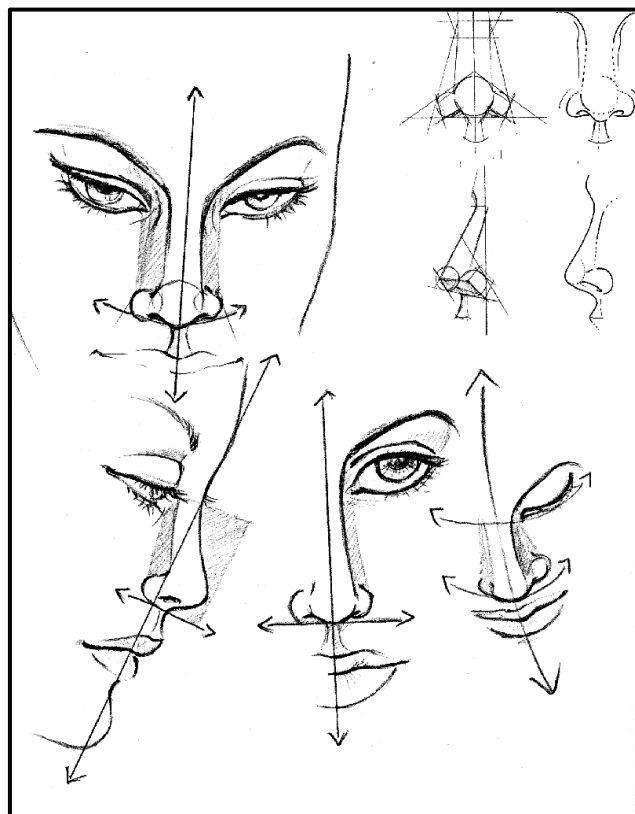
Rajah 20: Contoh Gambaran Dekat

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 23/27
---------	-----------------------------	-------------------

v) Gambaran khusus (*Detail shot*)

Gambaran khusus sering menceritakan situasi dengan memfokuskan bahagian yang agak kecil dan khusus.

Teknik ini digunakan untuk melakar butiran-butiran yang terdapat pada bahagian tertentu dan menarik perhatian kepada butiran khusus model *croquis* melalui teknik lakaran yang diperbesarkan atau dibawa dalam jarak yang sangat dekat seperti rujukan Rajah 21.



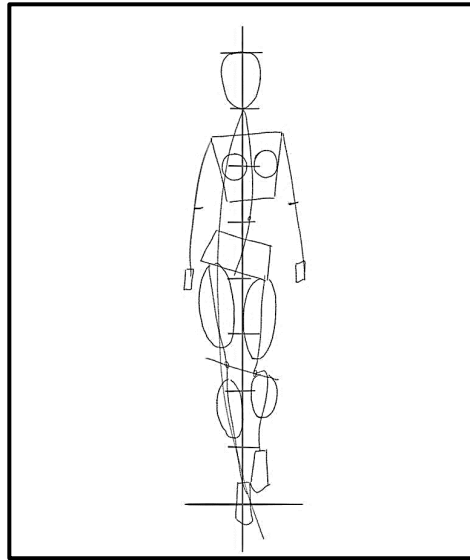
Rajah 21: Contoh Gambaran Khusus

2.6) Spesifikasi Kualiti Lakaran Figura

a) Perkadaran bentuk badan figura

Perkadaran lakaran figura dinilai dengan keseimbangan, proposi dan posisi yang betul dalam melakar bentuk figura seperti yang digambarkan dalam Rajah 22.

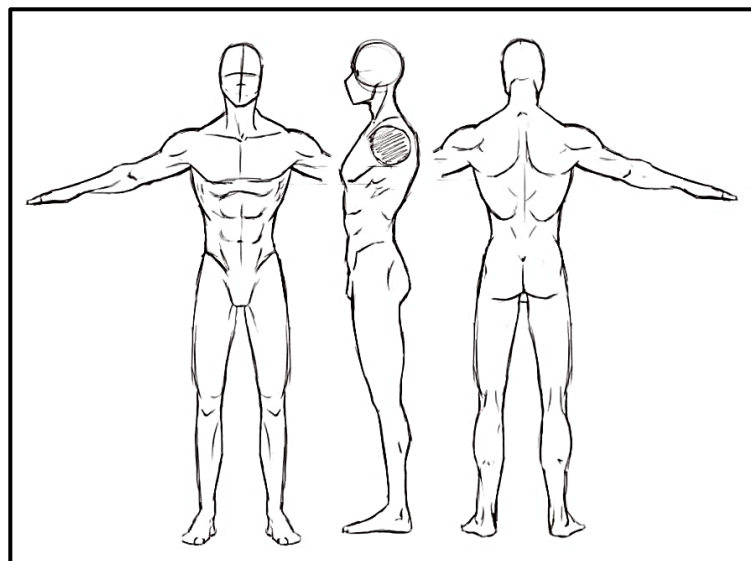
NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 24/27
---------	-----------------------------	-------------------



Rajah 22: Contoh Perkadaran Lakaran Figura

b) Ketepatan

Ketepatan dalam penghasilan lakaran figura ditentukan melalui lakaran yang tepat, proposi, kesesuaian lagak gaya (*pose*) dan postur bentuk badan figura seperti rujukan Rajah 23 .



Rajah 23: Contoh Ketepatan Lakaran Figura

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 25/27
---------	-----------------------------	-------------------

c) Kekemasan

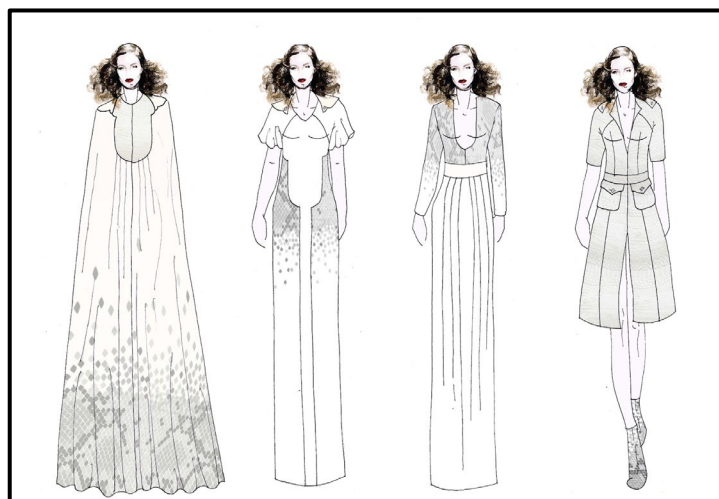
Elemen kekemasan dalam penghasilan lakaran figura dinilai melalui kekemasan dan kesan visual lakaran figura seperti rujukan Rajah 24.



Rajah 24: Contoh Kekemasan Lakaran Figura

d) Kebersihan

Elemen kebersihan dalam penghasilan lakaran figura dinilai melalui pengendalian warna, alat tulis dan kesan visual hasil daripada lakaran figura seperti yang digambarkan di dalam Rajah 25.



Rajah 25: Contoh Kebersihan Lakaran Figura

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 26/27
---------	-----------------------------	-------------------

SOALAN:

1. Nyatakan empat (4) jenis *silhouette* yang lazim digunakan oleh pereka fesyen.

2. Senaraikan empat (4) kategori bentuk badan manusia dalam penghasilan lakaran figura.

NO. KOD	C141-005-2:2021-C01/KP(1/2)	Muka Surat: 27/27
---------	-----------------------------	-------------------

RUJUKAN:

1. Bozhilova, T. (2015, July 23). *Drawing Process: Fashion-Sketch, Fashion Illustration & Flats Headline*. <https://www.idrawfashion.com/blog/>
2. Bradley, S. (2020, October 25). *Design Fundamentals: Elements, Attributes & Principles*. <https://www.smashingmagazine.com/2015/06/design-principles-compositional-balance-symmetry-asymmetry/>
3. Cheek, N., et al. (2013). *Creative Fashion Drawing: A Complete Guide To Design, Styles and Illustration*. 1st Edition. Bermondsey Street, London: Arcturus Publishing Limited. ISBN 9781782128908.
4. Hart, C. (2016). *Drawing With Christopher Hart*. 1st Edition. New York: Sixth & Spring Books. ISBN 9781936096992.
5. Ivanova, V. (2019). *Step By Step Fashion Drawing: Fashion Sketches, Illustration & Flats*. 1st Edition. USA: Art Design Project, Incorporation. ISBN 9780984356058.
6. Kuky, E., et al. (2016). *Figure Drawing For Fashion Design*. 15th Edition. The Netherlands, EH Amsterdam: The Pepin Press BV. ISBN 9789054961505.