

Edisi

Inspirasi Pandemi Covid-19

GSMf&sr

GALERI SENI MERBOK UITM KEDAH

 UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA
Fakulti
Seni Lukis
dan Seni Reka
UITM Cawangan Kedah



- **BMxHM :**
Using algorithm as a tool to generate Batik Merbok via HINGARMERA
- **Deko**
Perintah Kawalan Pergerakan 2020
- **EVOLUSI**
FESYEN MODEST (MUSLIMAH)
- **Panduan Penggunaan StreamYard**
sebagai medium pengajaran
- **Bengkel Strategik
Fakulti Seni Lukis Dan Seni Reka**
UITM KEDAH 2020-2025

ISSN 2637-028X

KANDUNGAN

GALERI

• **BMxHM :**

Using Algorithm as a Tool to Generate Batik Merbok via HINGARMERA
By Syafiq Abdul Samat

FAKULTI

• **Kursus dan warga FSSR di**

Musim Pandemik Covid-19
Oleh : Dr Faryna Mohd Khalis

• **BENKEL STRATEGIK FAKULTI SENI LUKIS DAN SENI REKA**

UiTM KEDAH 2020-2025
Oleh : Dr. Neesa Ameerah Mohamed Salim

Inspirasi Pandemik Covid-19

• **Deko**

Perintah Kawalan Pergerakan 2020
Oleh: Zaidi Yusoff

• **Panduan Penggunaan StreamYard sebagai**

Medium Pengajaran
Oleh: Juaini Jamaludin

• **"Inspirasi Pandemik Covid-19" –**

Atasi Tekanan Dengan Berkarya
Oleh : Mohd Syazrul Hafizi Bin Husin

• **"Inspirasi Pandemik Covid-19" –**

Tips Berjimat ; Semai, Tanam Dan Tuai Sendiri
Oleh : Mohd Syazrul Hafizi Bin Husin

• **Google Classroom sebagai Medium Pengajaran :**

Inspirasi Pandemik Covid 19 di Institusi Pengajian Tinggi Awam
Oleh : Siti Fairuz Binti Ibrahim | Juaini Binti Jamaludin

• **PELITUP MUKA :**

BERGAYA DALAM MENCEGAH
Oleh : Mohd Hamidi Adha Mohd Amin

• **Design in Air:**

The Expedite of Augmented Tech in Design Education
By: Dr Hasnul Azwan Azizan

• **EVOLUSI**

FESYEN MODEST (MUSLIMAH)
Oleh : Normaziana binti Hassan

• **"Inspirasi Pandemik Covid-19" –**

Syukur
Oleh : Mohd Syazrul Hafizi Bin Husin

• **Fiv5 Str5ke**

(Five Strike/Five Stroke)
By : Suzani Azmin

• **FENOMENA COVID-19:**

PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN DARI RUMAH
Oleh : Mas Ayu Zainal @ Ismail

• **PIXEL ART CRAFT BEADS -**

IMAGINATIONS
By : Izza Syahida Binti Abdul Karim

• **"JOM CEGAH COVID 19"**

Sekolah Kebangsaan Batu Hampar
Oleh Nurul Atikah Adnan

Galeri Seni Merbok

Inspirasi Pandemik Covid-19

Alhamdulillah Buletin Galeri Seni Merbok kembali dengan Edisi "Inspirasi Pandemik Covid-19" bagi bulan Julai hingga Disember 2020. Pembelajaran secara dalam talian diteruskan lagi bagi semester Oktober 2020 hingga Februari 2021 kerana pertambahan kes Covid 19 yang telah mencecah ke ribuan kes dalam sehari menurut laporan sumber oleh Kementerian Kesihatan Malaysia (KKM).

Walaupun bagaimanapun, Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM Cawangan Kedah masih juga rancak dalam turut serta dengan program-program terutama berbentuk ilmiah, penglibatan akademik yang mendapat anugerah di dalam pertandingan bertaraf antarabangsa dan terus maju dalam mencari kaedah bagi memberi inspirasi di sebalik pandemic Covid-19 agar dapat menaikkan nama fakulti.

Diharap agar beroleh kejayaan yang berterusan di masa akan datang dan semoga bahan penerbitan ini mampu dimanfaatkan oleh seluruh warga kampus UiTM Cawangan Kedah.

SIDANG REDAKSI

Penasihat
Prof. Dr. Mohammad Abdullah Hemdi

Ketua Editor
Izza Syahida Abdul Karim

Editor
Juaini Jamaludin

Reka Letak Grafik
Syahrini Shawalludin

Penerbit
Galeri Seni Merbok

Cetakan
Perpustakaan Sultan Badlishah

Penulis

Syafiq Abdul Samat
Dr. Faryna Mohd Khalis
Dr. Neesa Ameera Mohamed Salim
Zaidi Yusoff
Normaziana binti Hassan
Juaini Jamaludin
Mohd Syazrul Hafizi Bin Husin
Siti Fairuz Binti Ibrahim
Mohd Hamidi Adha Mohd Amin
Mas Ayu Zainal @ Ismail
Suzani Azmin
Dr. Hasnul Azwan Azizan
Izza Syahida Binti Abdul Karim
Nurul Atikah Adnan

BMxHM :

Using Algorithm as a Tool to Generate Batik Merbok via HINGARMERA

By Syafiq Abdul Samat

HINGARMERA is a generative art application that uses available lights and sounds as input to affect its algorithm for creating unique abstract visuals. Rather than relying on coded random functions to generate variables, HINGARMERA uses "localised" variables depending on where the light and sound data was taken using camera and microphone. This allows the application to generate thematic visuals that relates with the subject or place the data was taken.

Taking this notion, BATIK MERBOK has initiated a project to use a customized HINGARMERA to create generative patterns for a new design concept. For a start, a customized code that draws algorithmic pattern relatable with paddy; an element that is well known for the designs by BATIK MERBOK, is applied into HINGARMERA. Colours sampled via webcam are applied into the pattern's line and shapes, and dependent on the season. Since the paddy itself does not produce audible sound, the microphone is placed at paddy field, capturing the sound produced as each of the paddy strands sway and rub against each other as the wind blows across the field. This sound data affects the placement of the lines vector point as the drawing process begins.

The patterns generated through this method are abstract, non-uniform arrangement, and unique for each piece as sound and light data varies over time, for example a sudden gush of wind or the increase of brightness as the sun shines after a cloudy period will affect the generated visuals.



Figure 1: Sample of a generated image, using paddy field as sample data



Figure 2: The sampling process
(LEFT: Zaidi Yusoff, RIGHT: Syafiq Abdul Samat)

Kursus dan warga FSSR di Musim Pandemi Covid-19

Oleh : Dr Faryna Mohd Khalis

Setelah beberapa bulan Malaysia berhadapan dengan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) bermula 18 Mac 2020 sehingga 9 Jun 2020, hampir semua pergerakan dibataskan sehingga segala urusan terpaksa dijalankan secara atas talian. Kesan turut dirasai oleh Universiti Teknologi MARA UiTM Kedah apabila segala urusan pembelajaran, kursus, aktiviti dan lain-lain lagi yang selama ini dilakukan secara bersemuka, terpaksa ditukar secara atas talian. Walaubagaimana pun, setelah Malaysia bertukar kepada Perintah Kawalan Pergerakan Pemulihan (PKPP), beberapa urusan telah dapat dijalankan secara bersemuka kembali.

Seramai 30 orang staf Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka (FSSR) dengan bantuan Institut Latihan dan Pembangunan (iLD) UiTM Kedah telah menyertai dua kursus secara bersemuka semula pada tarikh yang berbeza. Kursus pertama iaitu Pemerksaan Penasihat Akademik (PA) oleh Cik Syahrini Shawaluddin telah dijalankan pada 4 Oktober 2020. Manakala kursus Pelan Strategik Fakulti yang diketuai oleh Dr. Neesa Ameera bersama Encik Asrol Hasan serta Encik Abdullah Kula telah diadakan pada 7 Oktober 2020.

Walaubagaimana pun, kursus-kursus yang dijalankan ini juga perlu mematuhi SOP dari segi penjarakan sosial, pemakaian topeng muka oleh staf-staf dan menyemak suhu sebelum masuk ke dalam bilik kursus. Turut serta dalam kursus ini adalah Dr Wan Noor Faaizah Wan Omar selaku Ketua Fakulti FSSR. Kesemua staf FSSR juga telah memberi komitmen yang baik dan berjaya menyiapkan tugas masing-masing untuk menyumbang kepada kejayaan yang berterusan buat fakulti dan UiTM secara keseluruhannya



BENGGEL STRATEGIK FAKULTI SENI LUKIS DAN SENI REKA UiTM KEDAH 2020-2025

Oleh : Dr. Neesa Ameera Mohamed Salim

Selari dengan wawasan UiTM untuk menjadi sebuah universiti yang bereputasi antarabangsa "Globally Renowned University", satu bengkel pelan strategik Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka (FSSR) telah diadakan pada 7 Oktober 2020. Bengkel ini telah dihadiri oleh semua (32) pensyarah Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka yang terdiri dari dua jabatan ; Jabatan Senireka Grafik dan Media Digital dan Jabatan Senireka Perindustrian. Bengkel ini diadakan untuk memastikan hala tuju FSSR selari dengan visi dan misi UiTM 2020 hingga 2025. Untuk mencapai aspirasi tersebut, bengkel ini memerlukan semua pensyarah FSSR untuk memberikan cadangan yang strategik dan komprehensif dengan memberikan sumbangan bermakna kepada pembentukan kekayaan dan pembangunan fakulti dan universiti serta kemajuan sejagat menerusi penerokaan dan penyebaran ilmu.

Walaupun pandemik Covid-19 masih agak membimbangkan, namun, bengkel ini telah berjaya dikendalikan dengan memastikan semua pensyarah mematuhi SOP yang ditetapkan. Bengkel ini diketuai oleh Dr. Neesa Ameera selaku Ketua Pengurusan Strategik FSSR dan dibantu oleh Encik Asrol dan En Abdullah Kula. Bengkel ini juga mendapat sokongan dari Ketua Fakulti, Dr. Wan Noor Faaizah dan Koordinator Program, Puan Nurul Atikah Adnan. Bengkel strategik ini diharap dapat menghuraikan cabaran, nilai-nilai bersama, matlamat, objektif strategik, pelan tindakan dan sasaran fakulti (FSSR) dan UiTM untuk meningkatkan kecemerlangan dalam bidang akademik, penyelidikan, pembangunan pelajar, perkhidmatan masyarakat yang akan dilaksanakan untuk tempoh 2020 hingga 2025. Oleh yang demikian, FSSR akan memberikan penumpuan kepada tiga teras strategik utama UiTM 2025 iaitu : -

1. Quality Education
2. Global Excellence
3. Value-Driven Performance

Bagi mencapai kejayaan tiga teras strategik utama ini dan memenuhi Key Performance Indicators (KPI) UiTM 2020-2025, bengkel ini menggariskan pelan tindakan dan perancangan fakulti dan mengusulkan pelbagai inisiatif dan projek berimpak tinggi, sasaran dan petunjuk prestasi yang selari dengan kriteria penilaian penarafan UiTM. Perancangan yang akan diadakan diharap dapat membangunkan FSSR UiTM Kedah ke peringkat yang lebih maju seterusnya mencapai misi dan visi UiTM. Oleh itu, FSSR akan memastikan nilai-nilai bersama iaitu kecemerlangan, kepelbagaian, kelestarian dan integriti dapat dipupuk, dibudayakan dan diperkukuhkan dalam kalangan warga FSSR dan UiTM Kedah.



Deko

Perintah Kawalan Pergerakan 2020

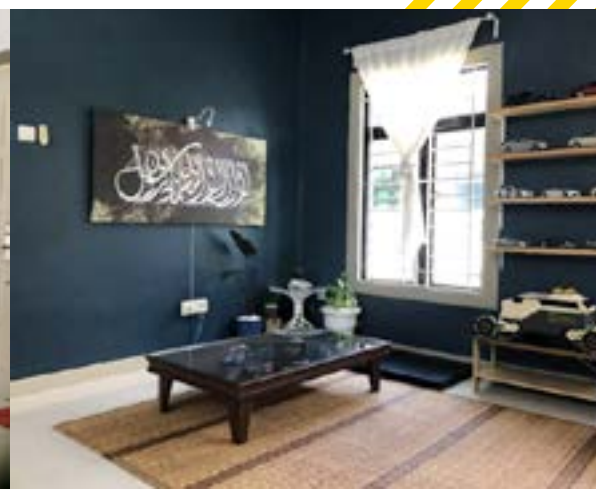
Oleh: Zaidi Yusoff

Mac 2020, negara telah digemparkan dengan serangan virus yang boleh mengancam nyawa manusia bukan sahaja di Malaysia malahan di seluruh dunia. Akibat daripada pandemik itu, kerajaan telah mengumumkan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) bagi mengekang penularan wabak tersebut dengan lebih teruk. Rakyat diperintahkan untuk kekal berada di rumah dalam usaha menjaga keselamatan serta nyawa semua golongan dan peringkat umur.

Di atas arahan PKP itu, masing-masing mula mencari aktiviti untuk memenuhi ruang masa yang terluang daripada berlalu begitu sahaja. Mengambil kira beberapa projek dan aktiviti yang tidak dapat dilakukan sebelum ini, maka saya telah mengambil peluang untuk deko raya dalam tempoh PKP. Berbekalkan bahan-bahan yang sedia ada di rumah serta atas bantuan bekas pelajar, maka projek dekorasi bermula dengan menetapkan tema yang bakal direalisasikan sebagai deko raya PKP.

Cubaan mengetengahkan konsep Modern Industrial melalui pemilihan warna yang dirasakan perkara asas dan utama dalam menghasilkan 'mood' serta suasana yang bersesuaian dengan tema yang telah dipilih. Menggunakan cat berjenama JOTUN Industrial Blue ini ianya merupakan pilihan tepat bagi disesuaikan dengan aksesori dan perabut sedia ada yang telah tersedia. Setelah siap mengecat, maka susunan kelengkapan perlu difikirkan agar bersesuaian dan tidak menampakkan ruang yang terlalu padat dan sesak.

Ruang menonton televisyen dipisahkan dengan rak peragaan dari Ikea serta kotak kayu hasil dari kayu-kayu pallet. Begitu juga rak peragaan model-model kereta diletakkan di dinding agar dengan jumlah yang minima agar tidak kelihatan penuh dan padat di ruang tersebut. Dekorasi bagi ruang tetamu dan menonton dihasilkan berlainan dengan menerapkan elemen semulajadi iaitu dengan meletakkan pokok-pokok hidup agar menampak keaslian serta segar. Satu ruang diwujudkan berdekatan dengan kolam buatan sendiri dengan tujuan untuk merehatkan diri sambil mendengar alunan air yang dialirkan turun dari kotak kaca ke dalam kolam dan menikmati pemandangan hijau di tepi dinding berkaca penuh. Dekorasi yang minima ini adalah sekadar memenuhi citarasa dan menggunakan kelengkapan perabut sedia ada tanpa perlu mengeluarkan belanja yang besar dan sesuai dengan kehidupan orang bujang.



EVOLUSI

FESYEN MODEST (MUSLIMAH)

Oleh : Normaziana binti Hassan

Pereka fesyen global kini telah mengorak langkah dengan melebarkan fokus penghasilan koleksi pakaian modest (muslimah) di peringkat global. Trend ini bermula pada tahun 2015 selepas Thomson Reuters mengeluarkan analisis tentang perbelanjaan wanita Muslim pada tahun 2013 yang mencecah angka \$266 bilion USD (RM1.1 trilion) setahun. Laporan ini turut menyatakan bahawa angka itu akan meningkat pada tahun 2019 terutama bagi pasaran negara Asia dan Rusia.

Dikhabarkan bahawa pasaran fesyen modest dunia kini mencecah ratusan billion dollar dan ia dijangka akan terus meningkat dengan pesat untuk lima tahun akan datang. Carian gambar popular Pinterest UK juga melaporkan bahawa carian untuk gambar fesyen modest meningkat sehingga 500% pada tahun lalu. Seiring dengan peredaran zaman, dunia fesyen Modest (Muslimah) juga turut berkembang.

Kebelakangan ini, fesyen muslimah atau fesyen modest yang membawa maksud sopan atau sederhana semakin mendapat perhatian rumah fesyen antarabangsa. Jika dilihat, busana labuh seperti jubah sering kali dianggap fesyen paling selamat untuk digayakan kerana ia dapat menutup keseluruhan aurat.

Sebahagian besar pemain industri fesyen telah menyifatkan kemunculan Halima Aden telah membuka pintu untuk model Muslimah lain seperti Amina Adan, Ugbad Abdi, Ikram Abdi Omar dan lain-lain melebarkan sayap dalam industri fesyen antarabangsa. Bagaimanapun, baik Halima mahupun Amina masing-masing memiliki tarikan tersendiri. Biarpun majoriti merupakan individu dalam keturunan kulit gelap dan beragama Islam, tetapi faktor tersebut bukan menghalang untuk mereka terus menerokai bidang itu. Malah kini lebih ramai model berhijab digunakan untuk berjalan di pentas petunjukan fesyen mahupun menghiasi kempen jenama-jenama terkenal dunia.

Generasi muda kini, mempunyai kebebasan di dalam mengekspresikan gaya fesyen agar tampak bersesuaian dengan keperibadian dan 'lifestyle' mereka. Bukan hanya untuk berketrampilan trendy dan chic, namun masih mengekalkan kesopanan dalam berfesyen. Kemunculan pelbagai jenis jenama tempatan mahupun antarabangsa telah memberi banyak pilihan kepada wanita dalam perbelanjaan mereka untuk berpakaian.

Siapa kata gadis Muslimah tidak tahu tentang fesyen? Jika diperhatikan, mereka amat gemar mengikuti trend fesyen terkini malah fesyen jalanan atau hipster turut menjadi ikutan gadis-gadis ini. Trend semasa ini telah menjadi alternatif bagi mereka yang ingin menutup aurat mereka dengan gaya penuh berketerampilan untuk apa sahaja tujuan, masa dan tempat.



Pereka fesyen tempatan mahupun global telah berusaha untuk memperluaskan rekaan mereka kepada golongan gadis Muslimah mengikut citarasa yang lebih sopan. Usaha mereka haruslah dipuji kerana telah memberi kepelbagaian bentuk rekaan yang lebih kontemporari tetapi labuh, longgar dan tidak jarang. Ini telah membuka lembaran baharu dalam mekanisme fesyen gadis Muslimah di Malaysia mahupun di peringkat global.

Gambar Hiasan -Fesyen Hijab Moden (Hipster)
oleh Aab, London

Hana Tajima, antara ikon fesyen berhijab antarabangsa yang popular di kalangan wanita Malaysia. Beliau sentiasa tampil sopan dengan gaya tersendiri dan mahir memanipulasikan pakaian agar lebih sopan tetapi 'trendy'. Hebat mempraktikkan stail yang minimalis, bersahaja dan trendy telah menyebabkan pereka kelahiran British ini sentiasa menjadi rujukan golongan wanita bertudung. Menariknya, kreativiti Hana, di dalam seni rekaan fesyen bukan untuk penampilan peribadi semata-mata. Sebaliknya, beliau yang kini menetap di New York, AS, telah mempraktikkan hasil eksperimentasi buat para wanita menerusi kerjasama dengan jenama peruncitan pakaian global Jepun iaitu UNIQLO.



Gambar Hiasan - Hana Tajima x UNIQLO



Gambar Hiasan - Mariah Idriss (Model Antarabangsa) untuk 'Emirates Fashion Magazine'

Empat tahun lalu, Mariah Idriss adalah merupakan wanita Muslim bertudung yang pertama menghiiasi kempen iklan fesyen antarabangsa. Biarpun pernah dikritik pada Minggu Fesyen London kerana disifatkan tidak memiliki kepelbagaian, Mariah Idriss, tidak pernah berputus asa. Menurut wanita berdarah Pakistan (sebelah ibu) dan Morocco (sebelah bapa itu), beliau berharap kehadirannya sebagai model beragama Islam dan berhijab dapat memberi inspirasi, sekali gus mengubah persepsi negatif khususnya mereka yang terlibat dalam industri. "Saya berbangga memakai tudung kerana ia adalah tuntutan agama yang wajib dituruti," tegasnya yang pernah dipilih untuk kempen Close The Look jenama H&M tahun 2015. Terkini, beliau juga antara wajah bagi produk kecantikan Rihanna, Fenty Beauty.

Di Malaysia, fesyen modest (muslimah) semakin rancak mendominasi pasaran fesyen tanah air. Kehadiran pelbagai jenama tudung serta pakaian muslimah sudah cukup membuktikan bahawa ia kini sedang menguasai industri fesyen tanah air. Jenama seperti Naelofar Hijab, Duck Scarves, AS Legacy, Ariani, Bawal Exclusive dan pelbagai lagi telah mengaut jutaan ringgit kerana semakin ramai wanita moden memilih untuk berhijab.



Gambar Hiasan - Neelofa Takluki Kota Milan dengan Fesyen Modest (Muslimah)

Neelofa, Yuna, Hanis Zalikha, Elfira Loy, Ziana Zain, Rozita Che Wan dan Erra Fazira adalah sebahagian selebriti yang bijak mengatur gaya mereka biarpun mereka berhijab. Neelofa juga berjaya mengikat kontrak dengan jenama mega antarabangsa seperti Lancome dan Swarovski untuk menjadi wajah wakilan jenama mereka. Beliau juga adalah selebriti Malaysia pertama yang dijemput khusus untuk menghadiri pertunjukan fesyen jenama mega antarabangsa Versace di Milan Fashion week. Satu demi satu undangan dari luar diterima Neelofa menjadikan dia sebagai artis Malaysia paling sibuk pada ketika ini. Beliau juga tidak lagi menoleh ke belakang dalam usahanya membina nama di peringkat antarabangsa.

Jika trend ini masih lagi berterusan, tidak mustahil satu hari nanti fesyen modest bakal menguasai pasaran fesyen dunia. Namun bersediakah kita dalam menerima trend dan stail terbaru untuk masa akan datang, tepuk dada, tanya diri sendiri?

Panduan Penggunaan StreamYard sebagai Medium Pengajaran

Oleh: Juaini Jamaludin

Di kala pandemik pada tahun 2020, ramai golongan pendidik memilih pengajaran di atas talian. Pelbagai kaedah dan alternatif digunakan untuk pengajaran berjalan dengan lancar. Streaming merupakan salah satu cara yang paling mudah sekiranya golongan pendidik perlu mengajar atas talian dengan kapasiti pelajar lebih daripada 200-300 orang. Streamyard merupakan salah satu aplikasi paling mudah berbanding aplikasi lain.

Langkah Penggunaan StreamYard

1. Pendaftaran di laman Streamyard

Tanpa perlu memuat turun aplikasi, anda hanya mendaftar menggunakan e-mail (sama ada e-mail rasmi/individu). Untuk yang pertama kali, pendaftaran sangat mudah, hanya perlu masukkan e-mail, dan kemudian tunggu sehingga beberapa saat sebelum menerima LOGIN CODE. Bagi yang sudah mendaftar anda juga perlu memasukkan LOGIN CODE yang dihantar ke e-mail sewaktu pendaftaran. Mudah kan!



Pendaftaran baru

Log in to your account

Enter the email you signed up with and we'll send you a login code. See to StreamYard? [Create an account](#)

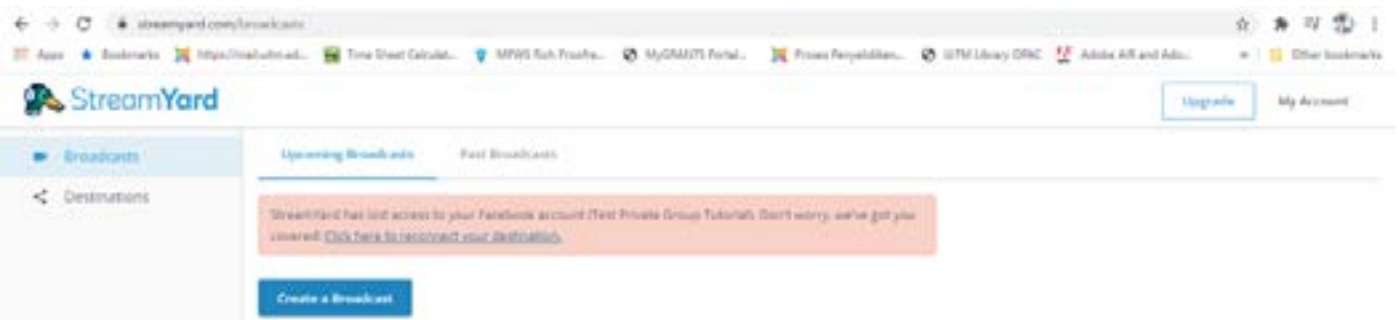
Email

Get Login Code

Yang telah mendaftar

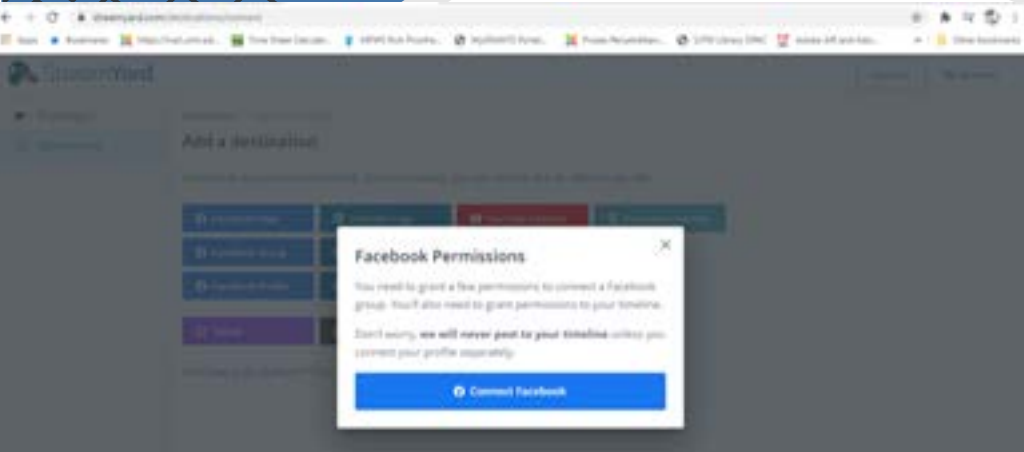
2. Hubungkan dengan Channel pilihan anda!

Untuk yang pertama kali, anda akan diberikan DESTINATION VIDEO LIVE perkongsian tersebut. Anda boleh pilih sama ada mahu ke Facebook, Youtube atau lain-lain. Pastikan anda telah mendaftar di dalam setiap pilihan Destination Video Live anda.



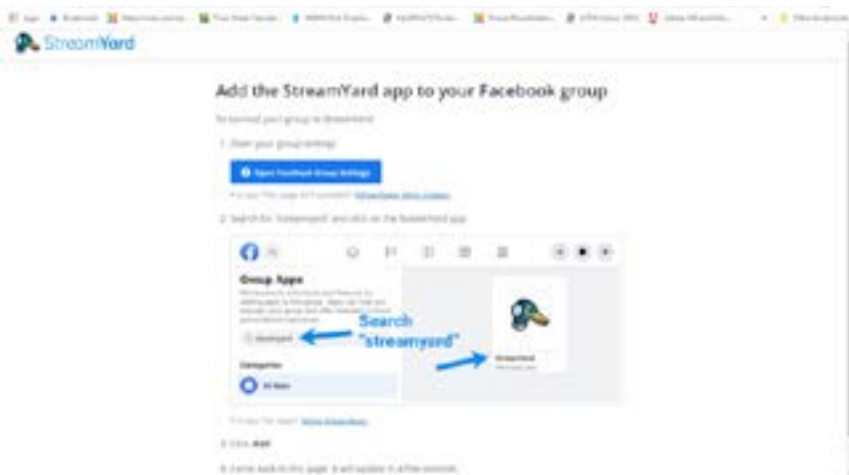
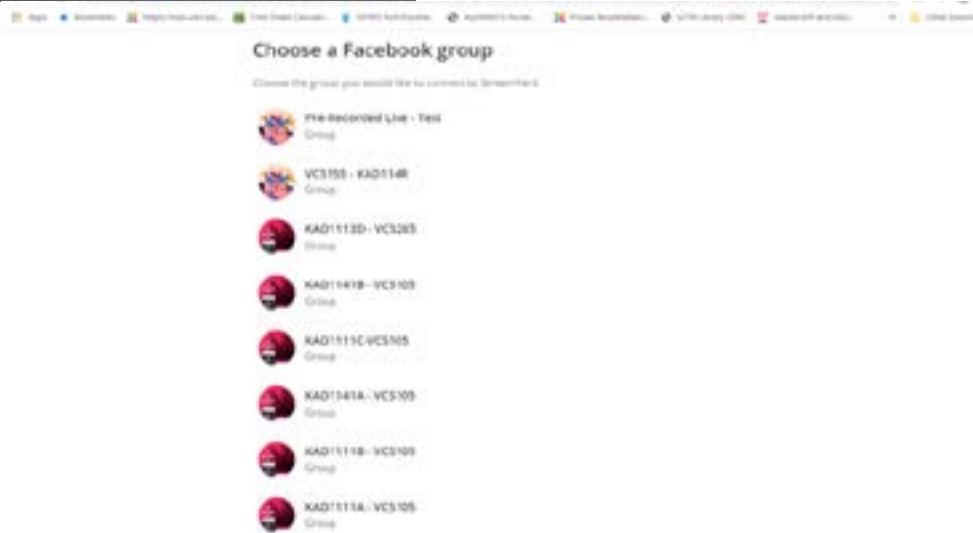
Berikut adalah pilihan Streaming anda. Pilihan di tangan anda!





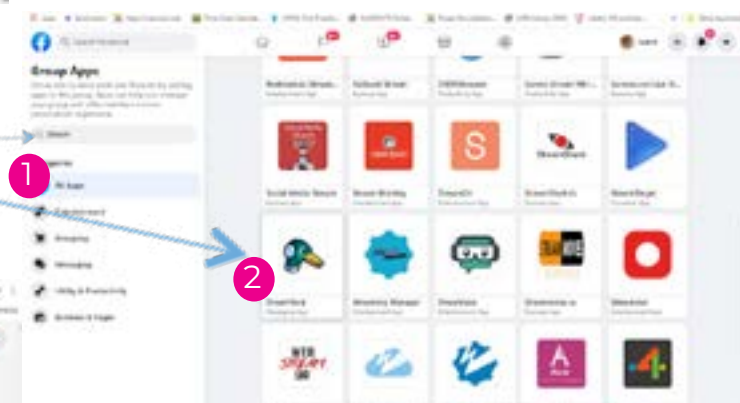
Jika anda memilih untuk bersiaran menggunakan Facebook Group, ianya tidak lama untuk mendapatkan keizinan dari 3rd party. Anda hanya perlu menghubungkan Facebook Group pilihan anda.

Pilih sahaja Facebook Group anda. Pastikan anda adalah ADMIN group! Itu yang paling penting.

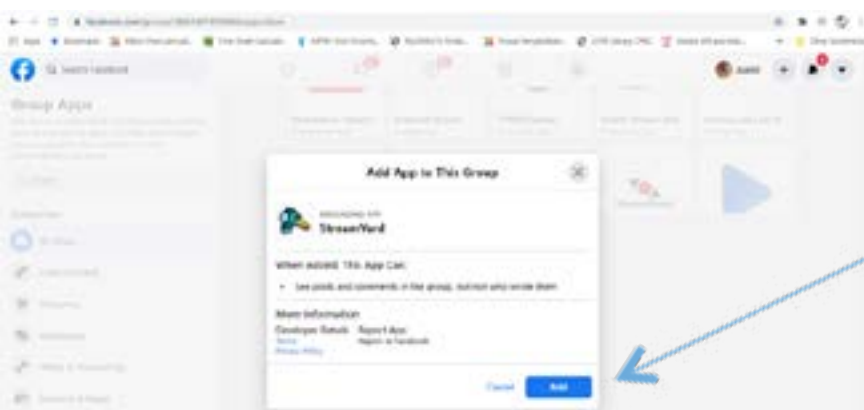


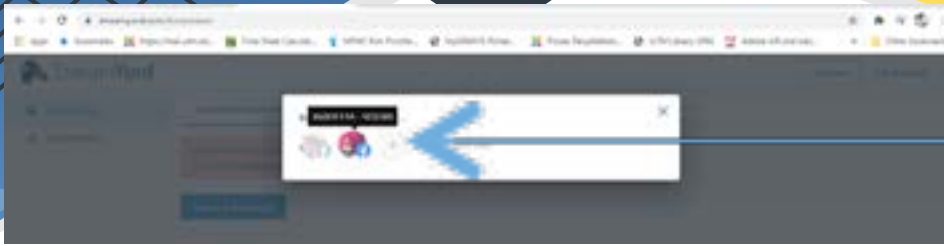
Penggunaan aplikasi Streamyard perlu di masukkan sebagai aplikasi di dalam Facebook Group pilihan anda.

Pergi ke Setting di Facebook Group pilihan anda, kemudian pergi ke Aplikasi, dan cari StreamYard.



Tambah aplikasi di dalam Facebook Group. (Tekan Add)



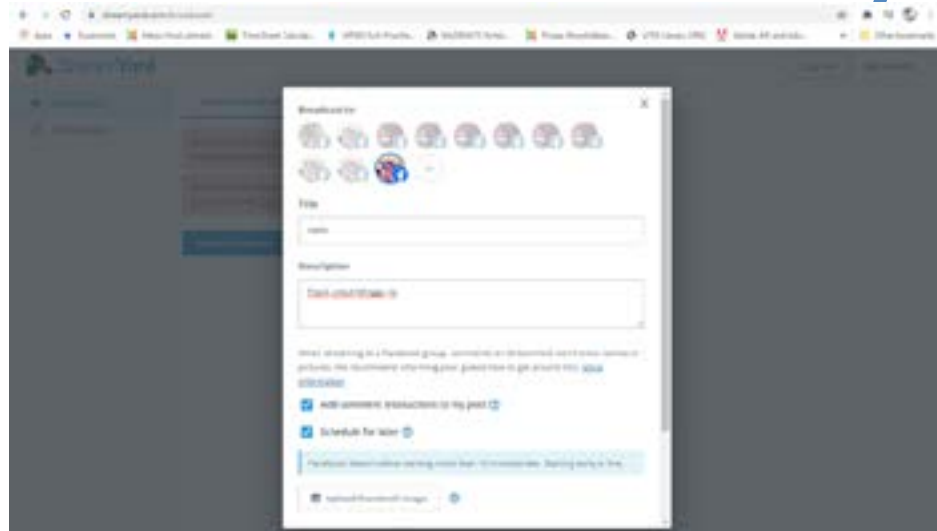


Telah selesai menghubungkan aplikasi StreamYard di dalam Facebook Group.

3. CREATE BROADCAST.

Langkah seterusnya, mengisi maklumat bersesuaian untuk perkongsian anda.

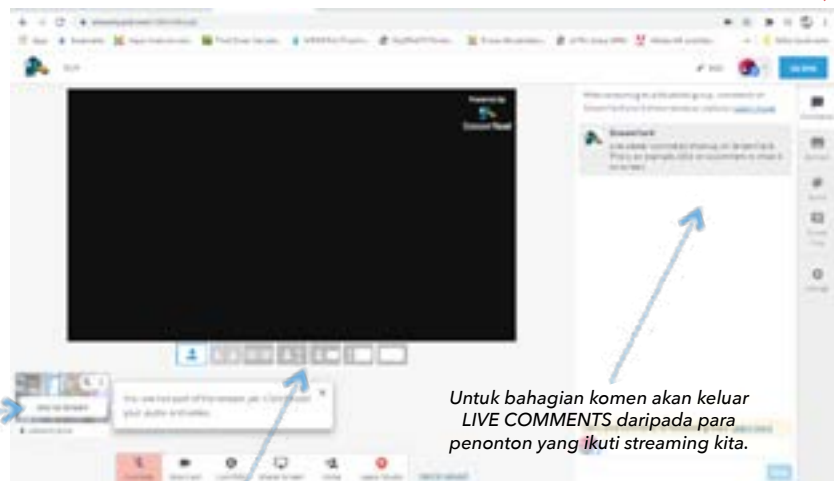
Boleh juga diset kepada **SCHEDULE** pada masa tertentu. Anda boleh meletakkan thumbnail ataupun gambar preview sebelum penonton dapat menonton pada masa yang ditetapkan. Setkan tarikh dan masa, seterusnya anda boleh saja kongsi kepada murid-murid dengan lebih baik.



Jangan lupa untuk benarkan Akses Mikrofon dan Kamera

4. Kenali Broadcast Studio StreamYard anda.

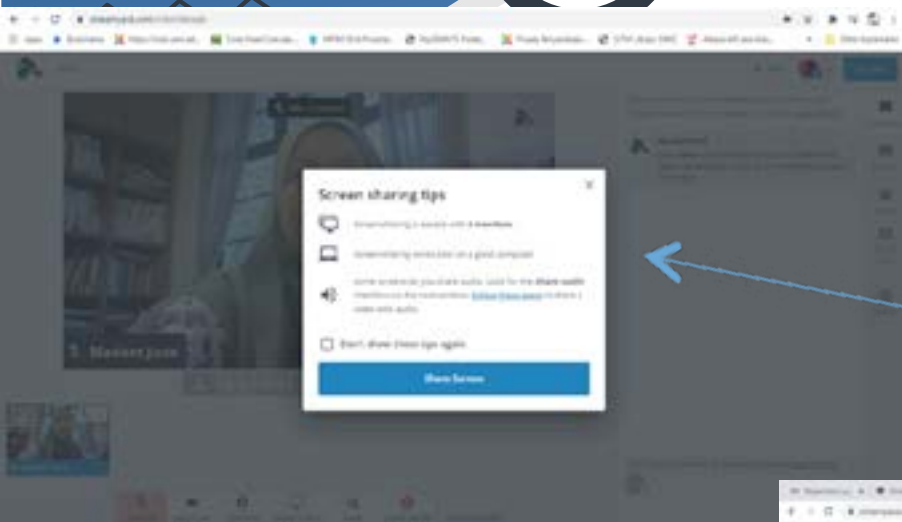
Tahniah! Anda telah memasuki dunia streaming StreamYard. Tetapi muka anggun anda masih tidak kelihatan di skrin. Jadi langkah pertama klik pada gambar anda, tekan sahaja butang **ADD TO STREAM**. Barulah ianya terpancar di skrin. Jika tidak mahu, anda boleh sahaja klik butang **REMOVE FROM STREAM**.



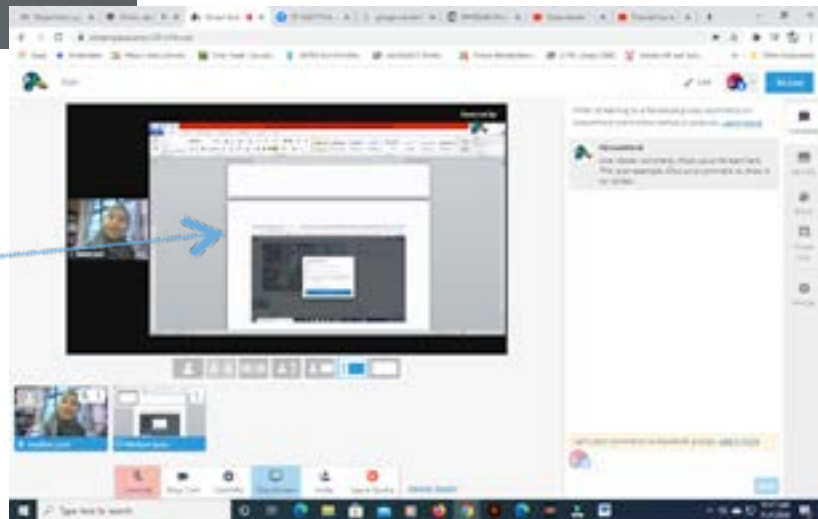
Klik Butang untuk kelihatan

Untuk bahagian komen akan keluar **LIVE COMMENTS** daripada para penonton yang ikuti streaming kita.

Susun atur sama ada untuk streaming lebih daripada seorang ataupun untuk **SHARE SCREEN**



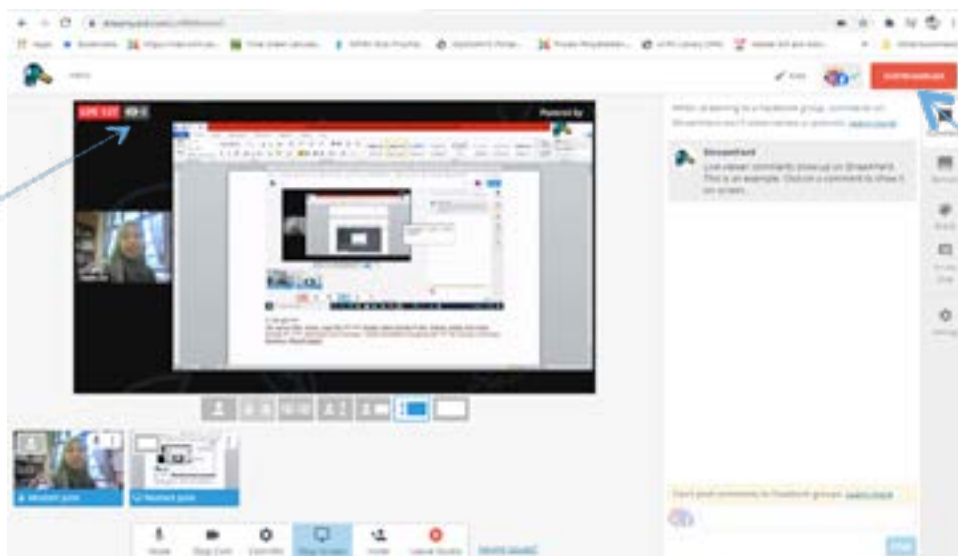
Kemudahan untuk SHARE SCREEN.



Kemudahan untuk SHARE SCREEN.

5. Jom go Live!

Jika semua telah selesai, mari kita GO LIVE dengan tekan butang di atas. Selepas sahaja anda tekan butang GO LIVE, anda akan mula bersiaran. Tanda dia adalah butang merah LIVE dan berapa minit telah bersiaran. Mudah sangat.

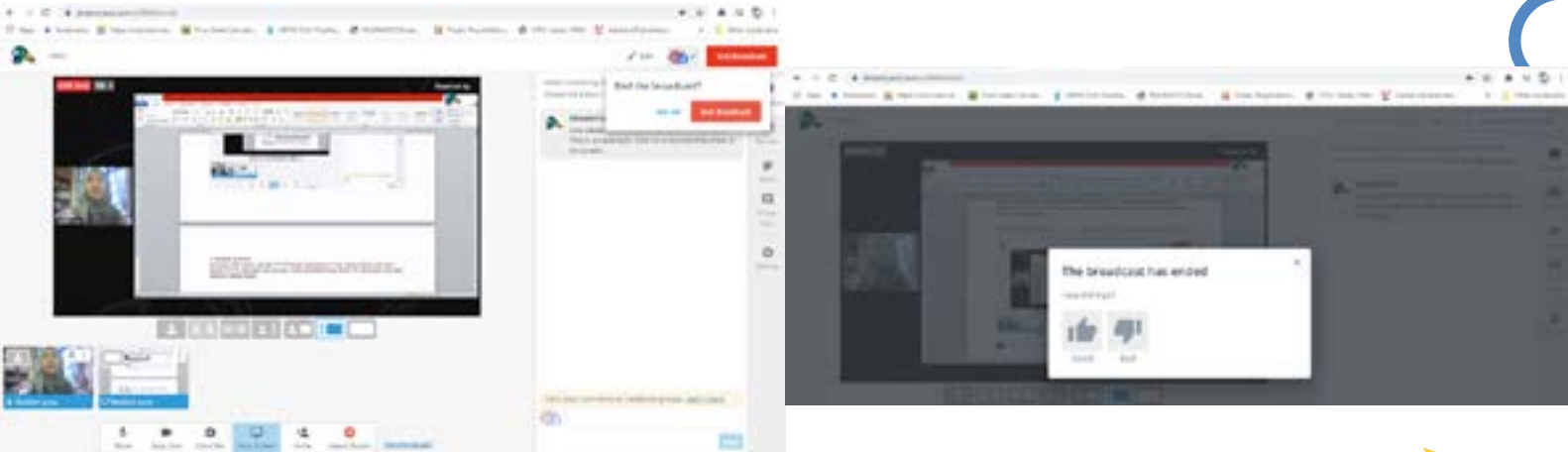


Viewers anda!

Anda sedang bersiaran secara langsung

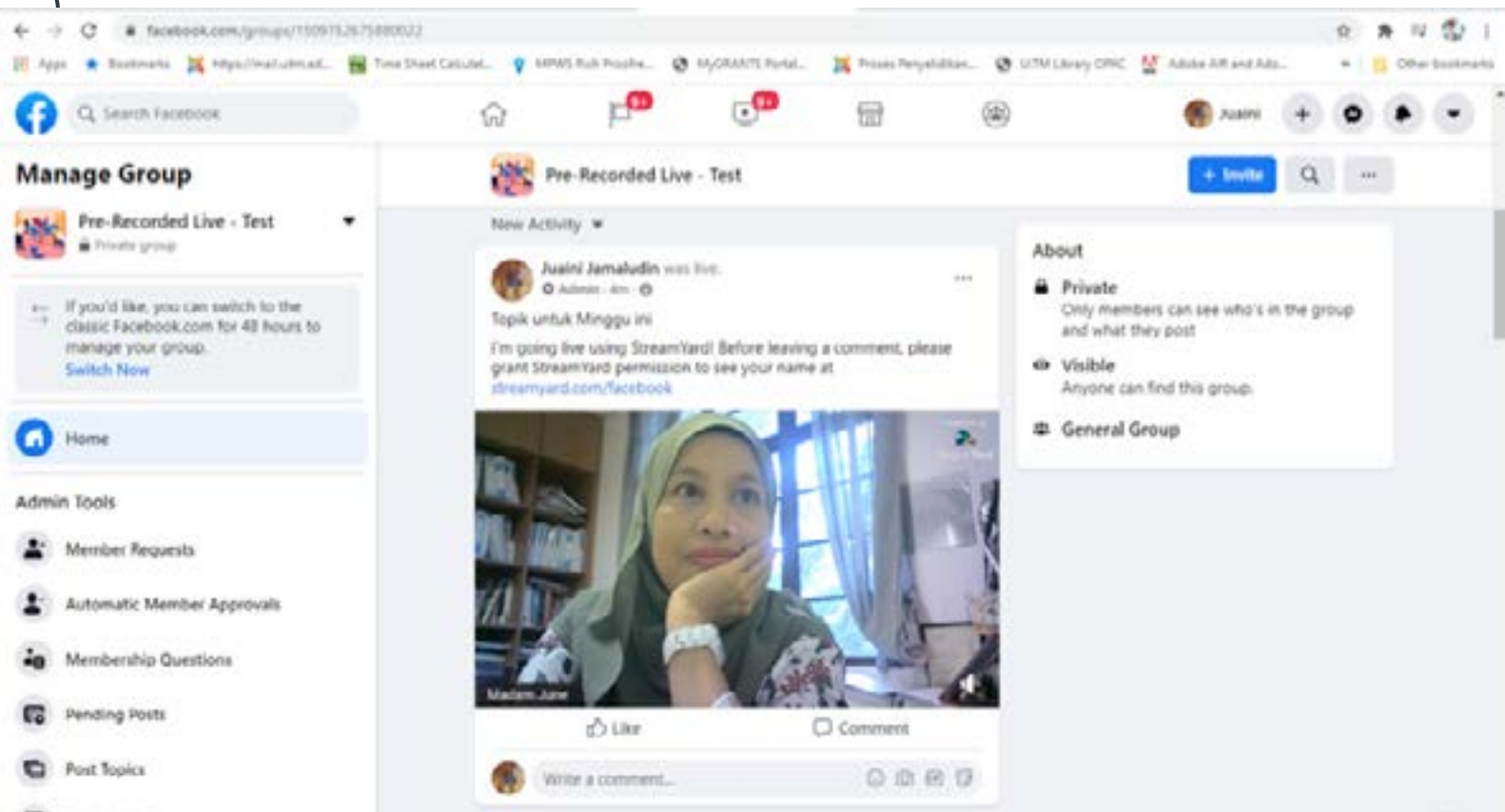
5. Hentikan broadcast.

Ini langkah paling mudah. Tekan saja butang, kemudian teruskan dengan End the Broadcast. Bila sudah selesai, anda harus memberi maklumbalas terhadap kualiti StreamYard.



6. Live anda terakam.

Yang bagusnya, Live anda tadi sudah tersimpan di dalam FACEBOOK GROUP anda.



"Inspirasi Pandemi Covid-19" - Atasi Tekanan Dengan Berkarya

Oleh : Mohd Syazrul Hafizi Bin Husin

Umum telah mengetahui bahawa tahun 2020 bukanlah sesuatu yang indah seperti tahun-tahun sebelumnya. Dunia dilanda pandemik Covid-19 yang telah meragut ratusan ribu nyawa di seluruh dunia. Keadaan semasa yang cukup membimbangkan ini sedikit sebanyak telah memberi kesan ke atas emosi manusia. Penulis juga tidak terkecuali dari mengalami sedikit tekanan emosi apabila mengikuti perkembangan berkaitan Covid-19 di media sosial dan berita di televisyen yang ternyata situasi masih belum reda sepenuhnya. Bagi mengatasi tekanan akibat dari pandemik yang melanda ini, penulis mengambil inisiatif dengan berkarya.



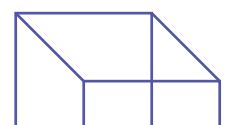
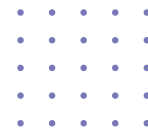
Buah jambu di halaman rumah yang ditanam sendiri oleh penulis

Berilhamkan gugusan buah jambu yang sedang ranum di perkarangan rumah, penulis mencapai sebatang pensil dan kertas untuk memulakan proses lakaran. Dengan cara ini, ternyata dapat mengurangkan sedikit kegusaran penulis terhadap isu-isu semasa kerana minda dan fikiran lebih fokus terhadap lukisan yang sedang dihasilkan.



Proses lakaran dan mewarna

Lukisan yang telah Berjaya disiapkan.



"Inspirasi Pandemi Covid-19" -

Syukur

Oleh : Mohd Syazrul Hafizi Bin Husin

Pandemik covid 19 yang melanda dunia bermula pada awal tahun 2020 cukup memberi impak kepada seluruh penduduk dunia dari segi mental, emosi, gaya hidup dan sosio ekonomi setempat. Segelintir kelompok masyarakat berada dalam keadaan tertekan kerana kesan pandemik ini telah menjejaskan sumber pendapatan para peniaga khususnya dan ada juga sehingga terpaksa menutup terus perniagaan masing-masing. Begitu juga dengan Mohd Shukor Khamis, seorang remaja yang namanya tidak asing lagi bagi rakyat Malaysia kerana cukup sinonim dengan haiwan ternakannya iaitu kerbau. Syukur yang juga dikenali sebagai "Mowli Malaysia" pernah bergambar dengan haiwan kerbau ternakannya yang diambil oleh jurugambar Mohd Nazri Sulaiman dan telah memenangi Anugerah Imej Asia 2018 dari Asian Geographic. Bermula dari titik bersejarah itu, nama Syukur terus dikenali dan disayangi rakyat Malaysia.



Foto yang memenangi Anugerah Imej Asia 2018 dari Asian Geographic



Pada 9 Oktober 2020, pemilik page Syukur Khamis - Kampong Boy telah berkongsi lukisan penulis bertajuk "Syukur" di Facebook rasmi beliau.
Link <http://www.facebook.com/556826541169027/post/14745036068025/>

Kategori Orang / Jalanan

Namun panas tidak hingga ke petang apabila hujan turun di tengah hari. Syukur dan ayahnya Encik Khamis dilanda musibah ketika Malaysia masih berdepan dengan ancaman pandemik Covid 19. Pada September 2020, berpuluh ekor kerbau telah mati akibat wabak hawar berdarah yang melanda ladang ternakan milik mereka. Seluruh rakyat Malaysia menzahirkan rasa sedih akibat tragedi ini di media sosial dan semestinya Syukur turut berada dalam keadaan yang cukup tertekan ketika itu. Penulis mengambil pendekatan untuk melukis semula foto Syukur bersama kerbaunya yang memenangi anugerah tersebut sebagai tanda sokongan dan rasa amat berbangga dengan semangat beliau dalam mengharumkan nama Malaysia di persada dunia. Berbekalkan dengan sekeping kertas bersaiz A3 dan sebatang pensil, penulis memulakan lakaran lukisan dan ianya mengambil masa selama dua hari sehingga siap sepenuhnya.



Proses lakaran pensil bertajuk "Syukur"

Adalah menjadi harapan saya agar adik Syukur akan terus tabah dalam mengharungi dugaan ini dan terus bangkit mara ke hadapan mengharungi segala jenis dugaan yang melanda ketika pandemik Covid 19 ini. Sesungguhnya kejayaan tidak datang bergolek tetapi pengalaman ketika jatuh dan bangkitsemulaakanmenjadikanseseorangitulebihberjayadimasa hadapan.

"Inspirasi Pandemi Covid-19" - Tips Berjimat ; Semai, Tanam Dan Tuai Sendiri

Oleh : Mohd Syazrul Hafizi Bin Husin

Umum telah mengetahui bahawa tahun 2020 bukanlah sesuatu yang indah seperti tahun-tahun sebelumnya. Dunia dilanda pandemik Covid-19 yang telah meragut ratusan ribu nyawa di seluruh dunia. Keadaan semasa yang cukup membimbangkan ini sedikit sebanyak telah memberi kesan ke atas emosi manusia. Penulis juga tidak terkecuali dari meng Saranan dari kerajaan supaya rakyat duduk di rumah sekiranya tiada keperluan atau urusan penting disambut baik oleh hampir seluruh rakyat bagi membendung penularan Covid 19 di Malaysia. Namun di dalam situasi pandemik ini, kita tidak dapat hindar dari keluar untuk membeli keperluan asas makanan seperti daging, ikan, buah-buahan dan sayur- sayuran di pasar atau di kedai-kedai runcit yang berhampiran. Adakalanya kita terpaksa beratur panjang untuk masuk ke permissualan untuk ke mana SOP yang ditetapkan semata-mata hanya untuk membeli seikat sayur. Penulis merasakan adalah lebih baik masa yang lama ketika beratur ini digunakan untuk menanam dan menjaga sendiri pokok sayuran di perkarangan rumah. Berinspirasi situasi ini, penulis telah membeli benih sayuran seperti sawi dan memulakan projek tanaman di halaman rumah bersama keluarga ketika situasi pandemik sedang melanda. Ternyata aktiviti ini sangat menyihatkan, jimat dan dapat mengeratkan lagi ikatan kekeluargaan apabila dilakukan bersama-sama.

Langkah pertama: Semai

Semai biji benih sawi sekitar kedalaman 2cm dan siram setiap hari. Biji benih akan mula bercambah pada hari ke 3 dan apabila mencapai umur 14 hari penulis mencabut anak-anak pokok tersebut dengan berhati-hati untuk dialihkan ke tapak tanaman.



Anak pokok sawi berusia 14 hari dan sedia dialihkan ke tapak tanaman

Langkah kedua : Tanam

Jarak tanaman antara satu pokok ke pokok yang lain adalah sekitar sejengkal agar pokok berada dalam kedudukan selesa untuk membesar. Tanaman sawi merupakan sejenis sayuran berdaun dan tidak berbuah. Oleh itu, keperluan nutrisinya lebih menjurus kepada kesihatan pada lembaran daunnya agar tumbuh segar dan sihat. Penulis menggunakan pendekatan secara organik dari sisa-sisa buangan dapur seperti air basuhan beras, air cucian ikan dan udang dan sedikit baja organik yang diproses dari hampas soya sebagai baja asas. Pembajaan dilakukan seminggu sekali setiap minggu.



Tanam sawi dari usia 14 hari dari tarikh penanaman hingga berusia 25 hari

Langkah ketiga : Tuai

Masa yang dinantikan telah tiba setelah usia tanaman 35 - 45 hari di mana fasa ini merupakan waktu yang sesuai untuk menuai hasil tanaman. Pokok tidak digalakkan menuai melebihi dari tempoh ini kerana sayur sawi akan menjadi sedikit pahit dan batangnya menjadi keras sekiranya melewati usia kematangan.

Tanaman sawi sedia dituai



Penulis melakukan aktiviti menuai bersama ahli keluarga yang lain untuk sama-sama merasai kepuasannya setelah hampir 40 hari kami bersama-sama menjaga tanaman. Ternyata dengan hanya menggunakan teknik semai, tanam dan tuai ini telah sedikit sebanyak telah menjimatkan duit dapur kami keluarga disamping menyahut saranan kerajaan untuk tidak keluar rumah jika tiada urusan penting di luar bagi membendung penularan pandemik Covid 19.

Fiv5 Str5ke

(Five Strike/Five Stroke)

By : Suzani Azmin

Exhibition: FIVE (FACA International Virtual Exhibition) organized by UNIMAS (under submission)

Type of Artwork: Digital Art Typography

Keywords: Visual Stimuli, Kinetic Art, Typography, Graphic Communications, Gestalt Theory, Optical



Art, Kinetic Typography, Ambiguous space, Visual Literacy

Fiv5 Str5ke signifies the subconscious visual literacy or visual interpretation when the viewers see the words overlapping each other. They become to perceive the words at their own understanding as they glance and look at this artwork. This leads them to get the first impression. The composition of overlapping fonts is understood by depending on how the reader interpret the message, with perception and understanding occurring subconsciously. The artist organized and replaced the letter 'e' and 'i' (if the audience interpreted it as Five Strike), or 'o' (if the audience interpreted it as Five Stroke) with no.5 and subconsciously guide them to interpret what they read. The artist has done the preliminary survey to see the first impression of how the readers interpreted the artwork. Among ten respondents, seven of them interpreted it as Five Strike and three of them interpreted it as Five Stroke at the first view. The overlapping typefaces which is ambiguous can create a mind stimulation to consciously response and paying attention sequentially. The artist applies the Gestalt Theory which are Law of Continuation, Law of Closure and the Law of Figure and Ground to the artwork. The overlapping words are placed on a circle black stripe to create visual stimuli that is adapted from optical art movement. The composition of all the images are merged together in the centre of the layout with the spacious vivid yellow as a background to create focus and highlights for the artworks to exposed. There will be more coming artwork which are a series for this artwork and will be focused on kinetic typography to create mind stimulation. This series of artwork is intended to be documented as a research paper in the future.

References:

Bruno van Swinderen, in *Consciousness Transitions*, 2007, *The Remote Roots of Consciousness in Fruit-fly Selective Attention*.

Jan-Christoph Otto, ... Martin Geilhausen, in *Developments in Earth Surface Processes*, 2011, *Geomorphological Mapping*.

Google Classroom sebagai Medium Pengajaran :

Inspirasi Pandemi Covid 19 di Institusi Pengajian Tinggi Awam

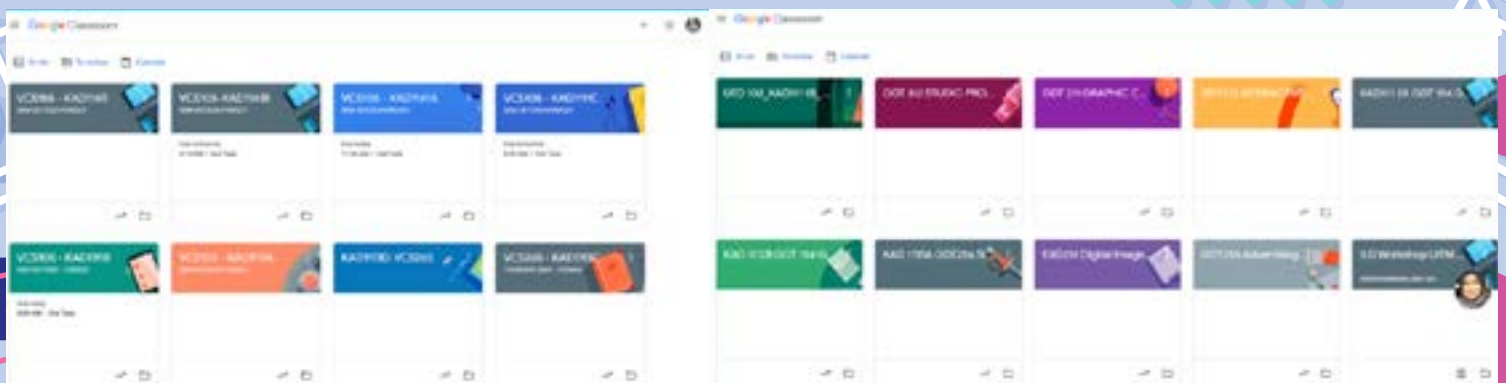
Oleh : Siti Fairuz Binti Ibrahim| Juaini Binti Jamaludin

Covid-19 (Coronavirus Disease) telah meninggalkan impak yang besar apabila menjadi masalah kesihatan dunia pada 30 Januari 2020 setelah World Health Organization (WHO) mengistiharkannya dan Covid-19 sebagai pandemik seterusnya pada 11 Mac 2020. Dunia telah berdepan dengan pelbagai perubahan termasuk juga bidang pendidikan pengajian tinggi seperti yang dilaporkan oleh Pertubuhan Pendidikan, Sains dan Kebudayaan Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu (UNESCO) pada 5 Mac 2020, yang telah mengatakan situasi Covid-19 ini telah memberi kesan kepada sektor pendidikan dunia. Situasi yang berbeza dengan kebiasaan normal menyebabkan kita perlu menyesuaikan diri dengan perubahan ini dengan adaptasi norma baru. Di peringkat pengajian tinggi, platform pembelajaran secara online (E-Learning) atau di atas talian telah dilaksanakan sepenuhnya menggantikan kaedah lama secara bersemuka atau face to face. Aktiviti kuliah secara online telah dilaksanakan dengan pelbagai kaedah seperti pengajaran atas talian menggunakan Google Classroom, pengajaran melalui video yang direkodkan (Recording Video Lecture) atau kelas maya (Virtual Class) seperti Google Meet yang secara langsung belajar tanpa bersemuka antara tenaga pengajar dengan pelajar.

Covid-19 telah menjadikan Google Classroom sebagai inspirasi dalam dunia pendidikan tinggi hari ini dimana sistem pembelajaran dijalankan sepenuhnya secara atas talian. Melalui sistem pembelajaran ini, para pelajar akan berbincang, belajar, menyoal dan menyiapkan tugas yang diberikan secara atas talian tanpa menuntut kehadiran pelajar di bilik kuliah.

Google Classroom merupakan satu platform yang popular diguna pakai semasa pembelajaran secara atas talian berlangsung. Google Classroom adalah aplikasi yang ditawarkan di dalam Google Play dan ianya adalah percuma untuk sekolah-sekolah dan bertujuan memudahkan perkongsian fail antara guru-guru dan para pelajar. Google Classroom dibangunkan oleh Google pada 12 Ogos 2014 menggunakan sistem pengendalian iOS dan Android sebagai pelayar web dengan jenis Pendidikan dan tapak sesawang adalah classroom.google.com. Google Classroom menggabungkan Google Drive untuk penciptaan dan penderatan tugas, manakala Google Form ataupun Dokumen Google, Helaian dan Slaid dan sesuai digunakan untuk tujuan penulisan. Pelajar boleh dijemput untuk menghadiri kuliah secara atas talian melalui kod. Setiap subjek boleh diasingkan mengikut folder di dalam Drive masing-masing dan seterusnya pelajar boleh menghantar tugas untuk dinilai oleh tenaga pengajar masing-masing. Selain itu, platform ini juga membenarkan para pensyarah untuk memantau tugas yang telah diberikan, dinilai dan memberikan maklum balas kepada pelajar. Ini menjadikan Google Classroom sesuai untuk pembelajaran secara atas talian selain ia dapat di akses melalui laman web dan dan aplikasi.

Dengan adanya Google Classroom secara tidak langsung pelajar tidak lagi bergantung sepenuhnya kepada pensyarah semata-mata sebagai sumber ilmu. Pelajar perlu membuka minda untuk meneliti bahan pembelajaran lain atas talian juga dan bukan nota dan kuliah pensyarah semata-mata. Sememangnya bukan senang untuk membina kemahiran pembelajaran sepanjang musim pandemik ini, namun kita diberi peluang untuk mengasah memahirkan diri dan kekal bermandiri pada abad ini. Bak kata pepatah, kalua tidak dipecahkan ruyung manakan dapat sagunya.



PELITUP MUKA : BERGAYA DALAM MENCEGAH

Oleh : Mohd Hamidi Adha Mohd Amin

Kehidupan NORMA BAHARU di Malaysia tidak asing lagi kepada penduduk disini, dengan situasi Pandemi COVID-19 yang belum ada penyelesaian penuh. Saranan KKM terutamanya berkenaan kewajipan pemakaian pelitup muka oleh semua orang perlu dipatuhi. Hal ini bagi mengurangkan jangkitan secara terus. Oleh itu, keperluan pelitup muka semakin mendapat permintaan oleh orang ramai. Selain itu juga, pelbagai rekabentuk pelitup muka tumbuh dengan banyaknya. Sebagai contoh bahan daripada medical grade dan juga daripada jenis fabrik.

Sementalahan daripada itu, pemakaian pelitup muka, telah menjadi salah satu gaya hidup yang terkini, dimana pelbagai rekabentuk yang menarik dihasilkan dalam menarik minat pembeli. Hal ini dapat dilihat, pelitup muka fabrik yang dicetak secara sublimation oleh pengilang.



Contoh rekabentuk Pelitup muka yang direka oleh Mohd Hamidi Adha Mohd Amin



Contoh pelitup muka bercorakkan animasi Gundam.

Dengan teknologi masa kini, penggunaan percetakan 3D untuk menghasilkan topeng separuh muka juga semakin meningkat. Ia boleh dilihat kepada satu kelompok peminat cosplay membuat tempahan kepada pengeluar yang mengiklankan di talian terutamanya di media social seperti Instagram dan Facebook.



Contoh topeng separuh muka yang dipakai diatas pelitup muka oleh pemilik Kruzen-X Cyberware.

Oleh itu, apabila untuk mematuhi SOP yang digariskan oleh pihak kerajaan dalam membendung pandemik COVID-19, pelbagai bentuk kaedah diperlukan dalam mendidik orang untuk melaksanakan pematuhan itu. Salah satunya, menginovasikan konsep pelitup muka itu sendiri. Ia bukan sekadar pakai dan cegah, tetapi pada masa kini, pakai dengan bergaya sambil mencegah. Oleh yang demikian, daripada sudut ekonomi, ia sedikit sebanyak dapat membantu mewujudkan peluang pekerjaan untuk bidang yang berkaitan pelitup muka seperti, tukang jahit, pengilang percetakan sublimation dan juga pengeluar yang berpaksikan percetakan 3D. Pandemi ini bukan hanya satu cabaran yang besar, tetapi ia juga satu pencetus kepada bidang-bidang yang baru yang dimana, pelbagai inovasi-inovasi dihasilkan dalam memenuhi gaya hidup manusia disamping mengamalkan norma baharu.

FENOMENA COVID-19: PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN DARI RUMAH

Oleh : Mas Ayu Zainal @ Ismail

Pengajaran dan pembelajaran dari rumah merupakan satu inisiatif kaedah pembelajaran secara dalam talian. Kaedah penyampaian digital seperti Google Classroom, Google Meet, Zoom dan Webex digunakan di peringkat rendah dan menengah bagi memudahkan proses pembelajaran berlangsung. Tatkala sektor perindustrian lumpuh akibat penularan pandemik COVID-19, Kementerian Pendidikan (KPM) mengambil sikap tegas untuk memastikan sistem pembelajaran di rumah terus berfungsi sebagai medium perantaraan di antara guru dan murid-murid. Perdana Menteri, Tan Sri Muhyiddin Yassin dalam sidang media di kediamannya pada 13 Oktober 2020 menyatakan bahawa kerajaan sedang berusaha untuk memastikan kemudahan internet ke semua sekolah di seluruh negara serta fasiliti yang lain di tahap baik.



Adelia Sofia Mohamad Emran, 8, menyiapkan tugas sepanjang tempoh Perintah Kawalan Pergerakan (PKP)

Meskipun terdapat kekangan kepada pengaplikasian sistem pembelajaran secara maya, guru dan ibu bapa seharusnya bekerjasama dan dapat menyesuaikan diri dengan keadaan semasa ini. Peranan yang dimainkan oleh ibu bapa membantu pihak sekolah serta guru dalam mencapai matlamat pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. Selain itu, kaedah maya ini memberi kemudahan dalam membimbing serta memastikan murid-murid untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara terus dengan guru melalui platform tersebut. Proses pembelajaran menggunakan platform secara digital ini mendorong dan menggalakkan anak untuk memahami sesuatu mata pelajaran dengan lebih mudah dan merangsang minat murid dalam mengaplikasikan teknologi maklumat.

Kemudahan teknologi canggih sebagai platform utama sistem pendidikan juga dapat meningkatkan kemahiran berkomunikasi dengan pelbagai medium dalam mendorong perkembangan pengetahuan dikalangan murid-murid khususnya. Pembelajaran maya di rumah bukanlah menjadi isu yang membebankan sekiranya ibu bapa turut sama mengambil langkah yang proaktif dalam memastikan anak-anak tidak ketinggalan dalam pembelajaran. Kaedah ini bukan sahaja membantu mengekang wabak ini terus berleluasa, ia juga dapat membentuk kaedah pemikiran yang kreatif dan kritis kepada anak-anak dalam menghadapi fenomena COVID-19.

Aplikasi internet serta kemudahan teknologi maklumat dalam gaya penyampaian moden melahirkan murid-murid yang mampu berdaya saing seterusnya melatih mereka untuk lebih kompetitif di dalam menghadapi cabaran kelak. Dalam dunia berhadapan dengan krisis global, sama ada guru, murid mahupun ibu bapa seharusnya melengkapkan diri dengan cabaran dunia pendidikan selaras dengan perubahan fenomena bagi menangani senario tersebut. Penguasaan ilmu secara menyeluruh membuktikan bahawa guru prihatin akan kepentingan pendidikan dalam membentuk sebuah negara yang maju pada masa hadapan. Tugas guru ialah berusaha untuk meningkatkan pengetahuan dalam penguasaan ilmu digital dari aspek pengajaran, pentaksiran dan penyampaian dalam menghadapi normal baharu.



Areesya Sofia Mohamad Emran, 10, program Nilam yang dilaksanakan oleh pihak sekolah sepanjang tempoh Perintah Kawalan Pergerakan (PKP)

Design in Air:

The Expedite of Augmented Tech in Design Education

By: Dr Hasnul Azwan Azizan

The rise of technological advancement in the recent decade has impacted society life in work, play and even education. Seeds of the fourth revolution repertoire has certainly being planted into our mind with its core main pillars being at work at a faster rate. It is undeniably hard to ignore its importance when the very essence of its existence will definitely affect people's life one way or the other.



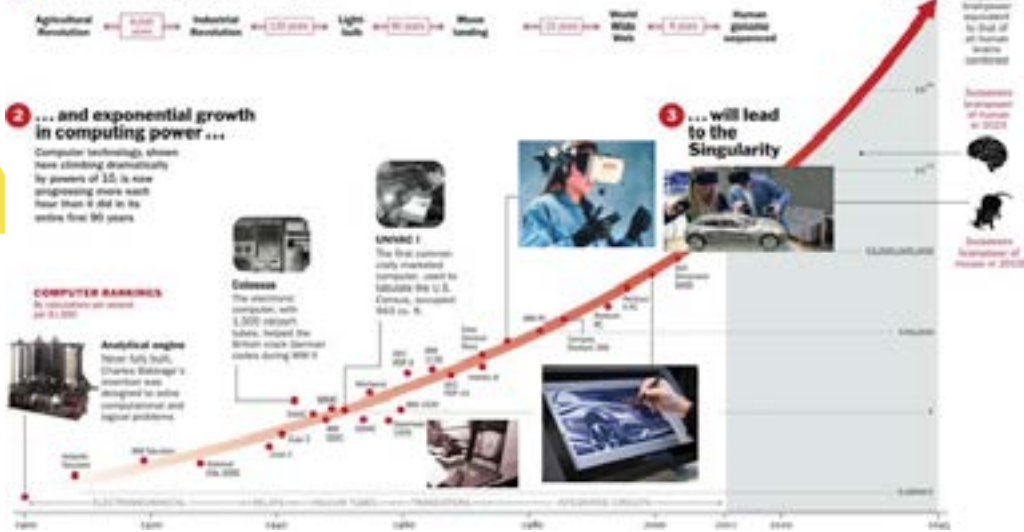
9 Pillars of IR 4.0 diagram with assimilated opportunities for Design-led education, source: circuitdigest.com

As the name suggest, Industry 4.0 was coined in 2011 by a German initiative and the Federal government in association with several renowned universities and private firms to increase productivity and efficiency especially in the manufacturing sector.

Importantly, as it is being implanted in the educational system in these recent years, the progress of implementation has seen to be roughly slow although the tech attached to it e.g. smartphones, computers, are increasing in performance. This led to innovative product being churned out yearly and applauded at. But what happens when a global pandemic suddenly appeared? Well, there is a significant shift in embracing the new style of teaching and learning, wary of this article title in design education, it is essential to review this in the part of an amazing concept tools which now only beginning to get more traction than ever before.

According to Moore (1965), the growth of integrated circuits will double every two years which inexplicably revolutionised the computer technology we have seen today, arguably only a few seeing this prediction as irrelevant to the current ecosystem architecture. However, in the recent years this principal continues to grow into a similar trend. Morales (2019) resent the notion for the law to be replace, but rather, augmented.

1 The accelerating pace of change ...



Moore's law principal chart with updated graphics towards haptics innovations, source: Time Magazine

"Moore's Law has been in place for 55 years and it's still going,"

Augmented reality is a disambiguation from virtual reality which come to prominence in the late 70's regarding impressiveness of special computers to human interactivity, as the technology matured in these recent years, augment technology has becoming more efficient and reliable enough to be handled inside a teaching and learning facility.

There are a few terminologies could be associated with augmented reality, via mixed or immersive but augmentation has certainly gained its popularity with the social media and gaming platform due to advancement in camera tracking or a virtual 3-dimensional presence.

This acceptance should be quick to adapt into the teaching and learning environment especially for the design related areas. Academic design research also could benefit from this type of technology by tracking its maturity and future implementations.



Oculus Rift 'Gravity sketch': Source Ford Motor company

The design education sector is always a bit behind in adopting trend fascinating technology and treated it as a novelty, however amidst the pandemic there is a recent spike in communicating virtually where social distancing is largely normalised. With attainable smart devices for educators and student to use, it can now be streamlined more efficiently in the traditional design studio classes. The floodgate has now beginning open and it is interesting to see how far does this "Technovolution" will go from here to next.

PIXEL ART CRAFT BEADS - IMAGINATIONS

By : Izza Syahida Binti Abdul Karim

With the restrictions on going to public places during pandemic and quarantine situations right now, we need to find activities to occupy time at home especially with children to make most out their time. There are lots of activities ideas for making the best out of being in the quarantine.

One of activity ideas are using craft beads. Craft beads are fine, tiny hollow beads that require precise fine motor control skills with hand-eye coordination to place the beads onto craft board. It needs extreme carefulness with minimal movement to avoid beads fall all over the place and needing the beads to stick onto craft board before fusing with the iron. The outcome of the beads after being fused by the iron are similar to pixel art.

According to Wikipedia, pixel art is a form of digital art, created through the use of software, where images are edited on the pixel level. When pixel art is displayed at a higher resolution than the source image, it is often scaled using the nearest-neighbour interpolation algorithm. It makes diagonal lines and curves look blocky, an effect called pixilation.

Real life forms or characters can be used for inspirations to adapt as pixel art. By using imaginations, children can transform these characters into pixel art using craft beads. This fusible craft beads suitable as a gift by adapting their favourite character into beaded form. Besides developing fine motor skill, this activity takes imagination, creativity & concentration that beneficial for children to focus and be creative by combining colours as well as strategy planning to make craft beads look similar with the chosen subject matter. This also allow children to learn in fun, flexible & creative way.

This craft beads also perfect for bonding as a family time activity, as it's empowering for each family member to participate and showing their individuals unique amazing imaginative project ideas.



Here is an example of fictional character, Sans from role-playing video game Undertale created by Toby Fox released in 2015. It's a popular video game that sold for more than 1 million copies and listed as game of the year. Depending on the path chosen, the game is fairly cheerful and interesting to draw interest for kids to play. The picture above that made by MLGAllan65 using pixelartmaker.com, a platform to sketch pixilation.

This artwork created using craft beads by Umayr Sharel age 11 based on his favourite video game fictional character, Sans from Undertale. Sans is the major character of Undertale and serves as heroic antagonist. The fictional character was transformed into pixel art craft beads.



This craft beads artwork also created by Umayr Sharel based on his other favourite video game fictional character, Frisk from Undertale. The fictional character was also called as The Human, is a playable character and main protagonist of Undertale, converted into craft beads.



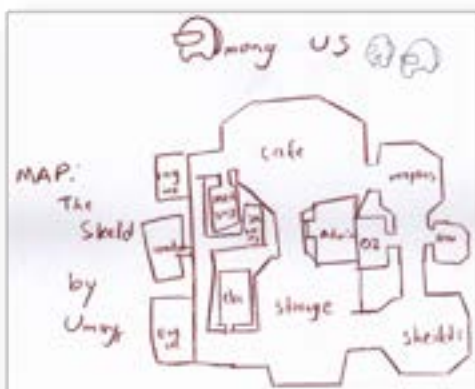
Umayr Sharel also created this craft beads artwork based on his other favourite video game fictional character, Papyrus from Undertale. Papyrus is the brother of Sans and also a major character in Undertale. The fictional character was also called as The Great Papyrus, is a skeleton, transformed into craft beads.

This pixel art artwork created using craft beads by Anas Sharel age 9 based on his favourite MARVEL fictional character, Spider Man. Peter Parker, a teenage science genius was bitten by radioactive spider, soon after gifted with spider-like amazing abilities and chose to fight crime as well as help others by becoming Spider Man. The fictional character was transformed into craft beads. Anas was diagnosed as Autism Spectrum Disorder (ASD) at the age of 5, loves to create and be creative and gifted with creativity traits regardless his diagnosed. A recent study revealed that children on the autism spectrum in particular can display a deep sense of creativity and imagination. Nevertheless, individuals with the spectrum can be exceptionally creative thinkers and becoming artists as professionals. However, to get the most out of this potential, having healthy outlets of creativity and creation from a young age is very important. Exploring craft beads as part of creative activity, involving autism and creativity are one of the best ways to foster that creativity to help autistic child make art and develop their cognitive skills.



This craft beads artwork created by Uwais Sharel age 6 based on his imagination, Love. The Love was created similar to emoji character and transformed into pixel art craft beads.

This craft beads artwork also created by Umayr, Anas and Uwais Sharel based on their newest favourite online game Among Us. Among Us is an online multiplayer social deduction game developed and published by American game studio InnerSloth and released on 2018. The game using space-themed setting, take place in spaceship called The Skeld that can be found in 3 different maps. Among Us can be played by one to three players and one of the players chosen to be the impostor. Each characters are called Crewmates. Artwork above resemblance of the online game, Among Us. The LEGO represents spaceship map, The Skeld and meanwhile Green Crewmate holding knife chosen by host as The Impostor. Orange and Red Crewmate must avoid The Impostor at all cost to win the game. These fictional characters also converted into pixel art craft beads along with LEGO. Below is the initial sketch of Map: The Skeld by Umayr Sharel before transform into LEGO spaceship and pixel art craft beads.



As a conclusion, children could use their imaginations and creative mind turning something they like into craft. These craft beads can be played as a toy or serves as decorations.

Moreover, craft beads are the most frugal for crafting, but they can also be the most versatile. Letting children explore their creativity mind and imagination to express their artistic side by bringing pixel art to life can be rewarding, as kids having fun playing while being creative.

"Jom Cegah Covid 19"

Sekolah Kebangsaan Batu Hampar

oleh : Nurul Atikah Adnan

Jabatan Seni Reka Grafik & Media Digital, Fakulti Seni Lukis & Senireka di bawah anjuran Reqa Community telah mengadakan Program khidmat masyarakat 'Jom cegah Covid 19' pada 6 - 14 Julai 2020. Program ini adalah jalinan kerjasama Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Cawangan Kedah dan Sekolah Kebangsaan Batu Hampar, Bedong, Kedah.

Semua sekolah di seluruh negara akan mula dibuka secara berperingkat bermula 15 Julai ini, menurut Menteri Kanan Pendidikan, Dr Radzi Jidin. Bagaimanapun, hal ini memerlukan prosedur operasi standard (SOP) khas yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) bagi pencegahan penularan penyakit Covid-19 di sekolah. Operasi sekolah sudah tentu mengubah kebiasaan baharu dalam menguruskan hal ehwal persekolahan seperti penjadualan harian, tempoh masa persekolahan serta amalan pedagogi serta pentaksiran yang berubah sepenuhnya.

Tidak terkecuali keperluan untuk menggariskan langkah SOP yang ketat serta jelas seperti pemeriksaan suhu, pendaftaran rekod murid dan guru secara harian, termasuklah pergerakan dan penjarakkan sosial murid.

Pensyarah Jabatan Grafik dan Media Digital, UiTM Cawangan Kedah telah menjalinkan kerjasama dengan Sekolah Kebangsaan Batu Hampar, Bedong, Kedah untuk menyumbang kepakaran dalam menghasilkan rekabentuk dan papan tanda penyediaan SOP mencegah Covid-19. Antara objektif program khidmat masyarakat ini adalah untuk menyumbang kepakaran idea & rekabentuk dalam memastikan langkah SOP dipatuhi oleh murid & guru dengan menghasilkan rekabentuk dan papan tanda penyediaan SOP mencegah Covid-19 di kawasan Sekolah.

Seramai 11 Pensyarah Jabatan Seni Reka Grafik & Media Digital, Fakulti Seni Lukis UiTM Cawangan Kedah diketuai oleh Puan Nurul Atikah Adnan & 29 orang guru Sekolah Kebangsaan Batu Hampar. Program ini menyediakan khidmat kepakaran merekabentuk sistem papan tanda langkah-langkah pencegahan Covid 19 di sekolah. Hasil rekabentuk yang konsisten ini dapat memastikan penyampaian mesej yang lebih berkesan terhadap tindakan murid-murid mematuhi SOP dalam mencegah penularan wabak covid 19.

Semoga jalinan kerjasama ini dapat memberikan impak yang positif dalam menangani penularan wabak Covid19 di sekolah selaras dengan saranan Kementerian Pendidikan Malaysia. Murid-murid Sk Batu Hampar juga dapat mematuhi SOP yang ditetapkan dengan rekabentuk penunjuk arah dan papan tanda arahan yang konsisten. Ini juga antara isyarat positif keberhasilan usaha-usaha ke arah ketampakan UiTM Cawangan Kedah khususnya.

