

GSMf&sr

GALERI SENI MERBOK UITM KEDAH

Edisi "Versatility"

- **Batik Merbok Di Konvensyen Pembangunan Dan Kesejahteraan Rakyat "Pembangunan Madani, Rakyat Disantuni"**

Penulis:

Normaziana Hassan dan Juaini Jamaludin



- **KPSK UiTM Kedah ke Jepun**

Penulis:

Suhaiza Hanim Suroya, Dr Wan Noor Faaizah Wan Omar, Dr Hasnul Azwan Azizan & Abu Hanifa Ab. Hamid



- **Sirih Junjung Sebuah Keindahan Seni Kreatif Dalam Perkahwinan Melayu Moden**

Penulis:

Asrol Hasan



- **Program Aktiviti Kreatif: "Grooming Artistic Talents Through Sharing"**

Penulis:

Abu Hanifa Ab.Hamid, Fadila Mohd Yusof, Zaidi Yusoff dan Shuhaila Md Shahid



ISSN 2637-028X

kandungan

BULETIN GM | EDISI "VERSATILITY"

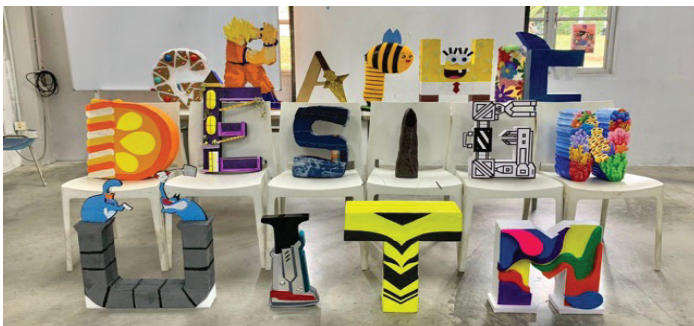


Laporan Galeri

- 02** **BATIK MERBOK & BLACK N RED LIVE STUDIO TABLE TALK SHOW GRAND FINALE MUSIM 01 EP 05 | SENI BATIK WARISAN UTARA**
Penulis:
Ts. Normaziana Hassan & Shuhaila Md Shahid
- 03** **BATIK MERBOK BERSAMA KOMUNITI DI DAERAH BALING**
Penulis:
Shuhaila Md Shahid & Ts. Normaziana Hassan
- 04** **PROGRAM SEMARAK SISWA MADANI: BENGKEL BATIK MERBOK "APA ITU BATIK"**
Penulis:
Ts. Normaziana Hassan & Shuhaila Md Shahid
- 05** **BATIK MERBOK DI KONVENSyen PEMBANGUNAN DAN KESEJAHTERAAN RAKYAT**
"Pembangunan Madani, Rakyat Disantuni"
Penulis:
Ts. Normaziana Hassan & Juaini Jamaludin
- 07** **BATIK BLOK KEUNIKAN DAN KEBANGGAAN BATIK MERBOK**
Penulis:
Shuhaila Md Shahid
- 08** **BATIK MERBOK MERIAHKAN ARTS YOUNG "PRENEUR FIESTA 2022"**
Penulis:
Pn. Normaziana Hassan & Shuhaila Md Shahid

Versatility

- 10** **CEO TALK: SESI SATU**
Penulis:
Izza Syahida Binti Abdul Karim & Abu Hanifa Bin Ab. Hamid
- 12** **CEO TALK: SESI DUA**
Penulis:
Izza Syahida Binti Abdul Karim & Abu Hanifa Bin Ab. Hamid
- 14** **BRIDGING THE GAP: EQUIPPING GRAPHIC ARTS STUDENTS FOR SUCCESS THROUGH INDUSTRY-RELEVANT DIGITAL PLATFORMS**
Penulis:
Dr. Shafilla Subri
- 16** **CETUSAN VISUAL: POTENSI TEKS KE IMEJ DALAM SENI REKA PERINDUSTRIAN**
Penulis:
Mohd Hamidi Adha Mohd Amin
- 18** **VERSATILITI DI KALANGAN OKU**
Penulis:
Mohd Syazrul Hafizi Husin & Anita Abu Hassan
- 19** **UNLEASHING CREATIVITY AND EMPOWERING GROWTH: THE POSITIVE IMPACT OF HYBRID LEARNING ON GRAPHIC AND DIGITAL MEDIA STUDENTS**
Penulis:
Dr. Shafilla Subri
- 21** **PENILAIAN AKHIR SUBJEK TIPOGRAFI SEMESTER 02 (MAC - OGOS 2023)**
Penulis:
Dr. Faryna Mohd Khalis
- 22** **REKA BENTUK PERABOT BERINSPIRASIKAN ALAM SEMULAJADI: PENGGUNAAN PERISIAN 3D DALAM SENI REKA PERINDUSTRIAN**
Penulis:
Ahmad Fazlan Ahmad Zamri



- 23** **CEZANNE@KPSK**
Penulis:
Mohd Zamri Azizan
- 24** **THE BEAUTY OF ISLAMIC ART**
Penulis:
Mahamat Najib Mat Noor
- 26** **3D PRESENTATION**
Penulis:
Muhamad Aiman Afiq Mohd Noor
- 27** **SIRIH JUNJUNG SEBUAH KEINDAHAN SENI KREATIF DALAM PERKAHWINAN MELAYU MODEN**
Penulis:
Asrol Hasan
- 29** **KPSK UİTM KEDAH KE JEPUN**
Penulis:
Suhaiza Hanim Suroya, Dr. Wan Noor Faaizah Wan Omar, Dr. Hasnul Azwan Azizan & Abu Hanifa Ab Hamid
- 31** **ADAPTASI SENI KRAF DALAM REKA BENTUK PERABOT MODEN**
Penulis:
Asrol Hasan
- 33** **SIMULASI TEMUDUGA PELAJAR IJAZAH SARJANA MUDA SENI REKA PERINDUSTRIAN: PEMANTAPAN KAEDAH DAN CARA MENJAWAB SOALAN TEMU DUGA**
Penulis:
Fadila Mohd Yusof & Abu Hanifa Bin Ab. Hamid
- 34** **PROGRAM AKTIVITI KREATIF: "GROOMING ARTISTIC TALENTS THROUGH SHARING"**
Penulis:
Abu Hanifa Ab.Hamid, Fadila Mohd Yusof, Zaidi Yusoff & Shuhaila Md Shahid

Galeri Seni Merbok "Versatility"

Alhamdulillah Buletin Galeri Seni Merbok kembali dengan Edisi "Versatility" bagi bulan Januari hingga Oktober 2023. Pembelajaran secara bersemuka telah dijalankan semula. Sesi hybrid juga telah dikelolakan oleh Universiti Teknologi MARA bagi memenuhi keperluan university seiring dengan keperluan semasa. Oleh yang demikian, Galeri Seni Merbok, Kolej Pengajian Seni Kreatif UiTM Cawangan Kedah telah menerima banyak jemputan bagi mempergiatkan lagi pendedahan program-program di dalam Kolej Pengajian Seni Kreatif di UiTM Kedah serta Batik Merbok.

Sehubungan dengan itu, Kolej Pengajian Seni Kreatif, UiTM Cawangan Kedah turut serta dalam program-program terutama berbentuk ilmiah, penglibatan akademik yang mendapat anugerah di dalam pertandingan bertaraf antarabangsa dan terus maju dalam mencari ruang bagi memperkasakan Kolej Pengajian Seni Kreatif.

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

SIDANG REDAKSI

Penasihat

Prof. Dr. Roshima Haji Said

Penasihat I

Dr. Nurul 'Ayn Ahmad Sayuti

Ketua Editor

Izza Syahida Abdul Karim

Editor

Juaini Jamaludin

Reka Letak Grafik

Syahrini Shawalludin

Laman Sesawang

Khairul Wanis Ahmad

Penerbit

Galeri Seni Merbok

Cetakan

Perpustakaan Sultan Badlishah

Penulis

Izza Syahida Abdul Karim

Normaziana Hassan

Shuhaila Md. Shahid

Dr. Shafilla Subri

Abu Hanifa Ab. Hamid

Mohd Hamidi Adha Mohd Amin

Mohd Syazrul Hafizi Husin

Anita Abu Hassan

Dr. Faryna Mohd Khalis

Ahmad Fazlan Ahmad Zamri

Mohd Zamri Azizan

Mohamat Najib Mat Noor

Muhamad Aiman Afiq Mohd Noor

Asrol Hasan

Suhaiza Hanim Suroya

Dr. Wan Faaizah Wan Omar

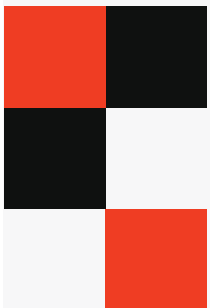
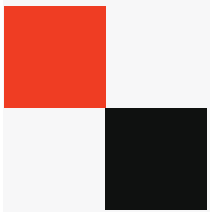
Dr. Hasnul Azwan Azizan

Fadila Mohd Yusof

Zaidi Yusoff



Laporan Galeri





BATIK MERBOK & BLACK N RED LIVE STUDIO TABLE TALK SHOW GRAND FINALE MUSIM 01 EP 05 | SENI BATIK WARISAN UTARA

Penulis:

Ts. Normaziana Hassan & Shuhaila Md Shahid



Pada 19 Januari 2023, Black N Red Live Studio telah memilih Batik Merbok sebagai destinasi penggambaran - Seni Batik Warisan Utara. Sesi Dialog ini bersama pengacara program iaitu Tunku Yusrina Tunku Nazrin dan kru dari Black N Red Live Studio dan Pengurus Batik Merbok, UiTM Cawangan Kedah.

Rancangan ini lebih kepada aktiviti bersembang santai dengan tema “Seni Batik Warisan Utara” sambil minum-minum kopi tajaan program oleh Yayasan Hasanah, ArtsFAS, MOF dan Black N Red Live Studio.

Video yang berdurasi selama 30 minit ini mengupas berkenaan sejarah penubuhan Batik Merbok, pengenalan batik dan motif yang dihasilkan serta idea asal yang menjadi olahan idea kepada motif dan elemen batik yang memang menjadi tarikan kepada seluruh masyarakat terutamanya penggemar batik. Motif ini begitu istimewa yang menjadi permata kepada negeri Kedah kerana hasil kajian motif adalah di sekitar Merbok, Kedah iaitu negeri jelapang padi ini. Antara reka bentuk corak adalah motif padi yang menjadi motif utama sehingga mendapat tempat dihati KDYMM Sultan Kedah.

Kata Tunku Yusrina Tunku Nazrin, Batik Merbok begitu istimewa dan motif yang dihasilkan mempunyai penceritaannya tersendiri dan begitu unik. Dalam usaha Black N Red Live Studio membantu mempromosi dan memartabatkan Batik Merbok dalam seni batik warisan utara menjadikan Batik Merbok semakin dikenali ramai.





BATIK MERBOK BERSAMA KOMUNITI DI DAERAH BALING

Penulis:

Shuhaila Md Shahid & Ts Normaziana Hassan



Pada 12 & 13 Oktober 2022, Batik Merbok telah memenuhi jemputan pihak Majlis Daerah Baling bagi mengadakan Pameran Hari Bertemu Pelanggan Agensi Kerajaan / Swasta sempena Sambutan Hari Kesihatan Mental Sedunia Peringkat Negeri Kedah Darul Aman dan Program Jaringan Interaksi Bersama Komuniti Daerah Baling. Program selama 2 hari ini telah diadakan di Kompleks Sukan Baling.

Pada 12 & 13 Oktober 2022, Batik Merbok telah memenuhi jemputan pihak Majlis Daerah Baling bagi mengadakan Pameran Hari Bertemu Pelanggan Agensi Kerajaan / Swasta sempena Sambutan Hari Kesihatan Mental Sedunia Peringkat Negeri Kedah Darul Aman dan Program Jaringan Interaksi Bersama Komuniti Daerah Baling. Program selama 2 hari ini telah diadakan di Kompleks Sukan Baling.

Pada 12 & 13 Oktober 2022, Batik Merbok telah memenuhi jemputan pihak Majlis Daerah Baling bagi mengadakan Pameran Hari Bertemu Pelanggan Agensi Kerajaan / Swasta sempena Sambutan Hari Kesihatan Mental Sedunia Peringkat Negeri Kedah Darul Aman dan Program Jaringan Interaksi Bersama Komuniti Daerah Baling. Program selama 2 hari ini telah diadakan di Kompleks Sukan Baling.

Sepanjang program Batik Merbok menjalankan aktiviti mewarna batik, membuat jualan kain Batik Merbok, produk cenderahati serta memberi pendedahan berkaitan seni batik dan seterusnya dapat mengenali para usahawan di sekitar daerah dan secara tidak langsung membentuk jalinan kerjasama dalam memperkembangkan Batik Merbok.

Program ini dirasmikan oleh Pengarah Kesihatan Negeri Kedah Darul Aman, Dr. Osman Warijo dan turut serta adalah pegawai-pegawai kerajaan dan swasta Negeri Kedah.

Sepanjang program berlangsung, booth Batik Merbok dimeriahi dengan kehadiran masyarakat setempat untuk menyertai pakej mewarna batik dan ada juga yang membeli untuk dijadikan cenderahati.

Rata-rata para tetamu yang hadir telah mengenali nama Batik Merbok terutamanya pegawai kerajaan dan ada juga yang pernah membeli dan memakai Batik Merbok.

Maklumbalas yang diterima sangat positif dan membanggakan Batik Merbok seterusnya dapat menaikkan nama dan martabat kesenian UiTM Cawangan Kedah.



PROGRAM SEMARAK SISWA MADANI: BENGKEL BATIK MERBOK “APA ITU BATIK”

Penulis:

Ts. Normaziana Hassan & Shuhaila Md Shahid

Batik Merbok telah menyahut saranan kerajaan, Jabatan Pendidikan Tinggi KPT yang merangka program Semarak Siswa Madani di seluruh Universiti Awam dalam matlamat untuk menjadikan ketampakan universiti sebagai satu agen transformasi dan pembangunan sosio masyarakat yang memanfaatkan komuniti setempat.

Dalam program yang diadakan pada 16 Julai 2023 Bertempat di Dewan Kampung Bujang, Kedah, Batik Merbok memperkenalkan 4 aktiviti kepada Komuniti Kampung iaitu Aktiviti tie & dye (ikat celup), aktiviti lakaran, mencanting batik dan mewarna batik secara berkumpulan.

“Apa itu Batik” telah memberi satu pengenalan tentang sejarah batik yang rata-rata generasi muda kurang arif dan kurang menghargai seni batik. Justeru itu, dengan program yang diadakan ini, masyarakat dapat mendekati secara bertulis, melakar, merekod dan seterusnya menjadi tatapan umum. Ia juga bertujuan memupuk generasi akan datang faham setiap unsur yang dipamerkan ini adalah pemangkin yang kaya dengan pelbagai tafsiran dan kepentingan budaya.

Selain itu, objektif Batik Merbok melaksanakan aktiviti adalah bertujuan untuk mengukur kebolehan untuk membezakan apa itu warna panas, warna sejuk dan warna komplimentari. Ia juga dapat mempelajari kemahiran untuk menggabungkan kombinasi warna yang bersesuaian, menghasilkan reka corak dalam teknik pembuatan seterusnya dapat melegakan tekanan ‘Stress relief’.

Hasil pembelajaran dari bengkel ini, peserta dapat mempelajari pelbagai bentuk pembuatan batik yang boleh diketengahkan terutamanya dalam bentuk penajaan pendapatan masyarakat setempat sekaligus mengekalkan nilai-nilai sejarah seni.



BATIK MERBOK DI KONVENSYEN PEMBANGUNAN DAN KESEJAHTERAAN RAKYAT

"Pembangunan Madani, Rakyat Disantuni"

Penulis:

Ts. Normaziana Hassan & Juaini Jamaludin

UiTM Cawangan Kedah telah dipilih sebagai rakan strategik bagi penganjuran Konvensyen Pembangunan dan Kesejahteraan Rakyat, anjuran Unit Penyelarasan Pelaksanaan, Jabatan Perdana Menteri (ICU JPM) pada 16 hingga 17 Jun 2023 bertempat di Dewan Perdana, UiTM Cawangan Kedah.

Konvensyen bertujuan menyediakan platform bagi menterjemah aspirasi MADANI dalam konteks pembangunan dan kesejahteraan rakyat. Ia juga bagi membincangkan tata kelola dari sudut peraturan serta amalan terbaik dalam merealisasikan agenda sosio-pembangunan nasional. Majlis ini juga berhasrat untuk memperkukuhkan sinergi antara agensi pusat, negeri, daerah termasuk pihak berkuasa tempatan dalam menyelaras dan mengurus agenda pembangunan rakyat terutamanya menangani kemiskinan.

YAB Dato' Seri Anwar Ibrahim, Perdana Menteri telah menyempurnakan Majlis Perasmian Penutupan Konvensyen Pembangunan Dan Kesejahteraan Rakyat "Pembangunan Madani, Rakyat Disantuni" pada 17 Jun 2023 di Dewan Perdana, UiTM Cawangan Kedah.

Majlis ini turut dihadiri oleh YBhg. Datuk Dr. Zulkapli Mohamed, Ketua Pengarah Perkhidmatan Awam dan YBhg. Datuk Seri Sollehuddin Alyubi Zakaria, Timbalan Ketua Setiausaha Kanan, Jabatan Perdana Menteri. Majlis juga telah diserikan dengan kehadiran Naib Canselor UiTM, Prof Datuk Ts Dr. Roziah Janor.



YAB Dato' Seri Anwar Ibrahim, Perdana Menteri bersama tetamu kehormat di Majlis Perasmian Penutupan Konvensyen Pembangunan Dan Kesejahteraan Rakyat "Pembangunan Madani, Rakyat Disantuni"

Batik Merbok telah terpilih untuk mewakili UiTM Cawangan Kedah bagi mempromosikan produk hasil batik di bawah jenama Batik Merbok.

Ia bertujuan untuk memperkenalkan hasil produk batik khususnya bagi pasaran tempatan dan antarabangsa. Batik Merbok

diilhamkan sebagai satu cetusan dan pembinaan entiti, gagasan idea dan falsafah ke arah pembinaan satu batik yang unik. Kewujudan Batik Merbok ini juga bertujuan untuk membantu golongan ibu-ibu tunggal, orang miskin dan orang kurang upaya untuk menceburi projek perintis di bawah kategori industri kampung (cottage industry) yang berteraskan batik.



YAB Dato' Seri Anwar Ibrahim melawat 'booth' Batik Merbok

Reka corak Batik Merbok adalah bercirikan 'custom made' atau eksklusif hanya dihasilkan berdasarkan tempahan pelanggan selain mementingkan kualiti, antara sebab ia menjadi buruan penggemar batik. Batik Merbok mempunyai lapan motif utama iaitu bakau, akar sintok, runtunan monumen, buluh, burung merbok, tulisan sanskrit, seni ukiran dan slipper orkid yang mana kesemua motif ini saling berkait antara satu sama lain. Rekaannya cukup menarik kerana dihasilkan berdasarkan motif tertentu setelah mendapat persetujuan pelanggan, di mana batik akan dicanting menggunakan lukisan tangan selain kombinasi warna sepadan menghasilkan rekaan eksklusif untuk si pemakai.



Pensyarah bertugas di 'booth' Batik Merbok



Prof. Dr. Roshima Said, Rektor UiTM Cawangan Kedah bersama YBhg. Datuk Seri Wan Ahmad Dahlan Abdul Aziz, Ketua Unit Penyelarasan Pelaksanaan (ICU), Jabatan Perdana Menteri



Prof. Dr. Roshima Said, Rektor UiTM Cawangan Kedah bersama tetamu



BATIK BLOK KEUNIKAN DAN KEBANGGAAN BATIK MERBOK

Penulis:
Shuhaila Md Shahid



Keunikan serta keistimewaan seni kraftangan batik iaitu Batik Blok telah menarik perhatian ramai. Penghasilan Batik Blok adalah keluaran kedua selepas batik canting yang diperkenalkan oleh Batik Merbok Universiti Teknologi MARA Cawangan Kedah. Pada awal 2023 batik blok telah diperkenalkan dan mendapat sambutan luar biasa terutamanya staf dalaman universiti malahan organisasi luar. Ini disebabkan oleh harga yang ditawarkan adalah harga mampu milik sebagai inisiatif Batik Merbok untuk memartabatkan industri batik tempatan selaras dengan galakan pemakaian batik di Malaysia.

Terdapat nama lain bagi Batik Blok ialah Batik Terap, Batik Cap atau Batik Tukul. Keunikan Blok Batik merupakan kehalusan seni batik yang dihasilkan oleh masyarakat Melayu yang melambangkan sebuah budaya dan identiti masyarakat Melayu. Seni halus ini merupakan tunjang budaya yang membentuk identiti masyarakat di Malaysia. Keunikan blok batik ini dalam arus pemodenan ini dapat dilihat daripada hasil kreativiti dan olahan pengusaha atau penggiat itu sendiri. Rekaan yang dihasilkan selalunya mempunyai asal usul seperti flora dan fauna yang cuba diketengahkan melalui olahan.

Blok batik merupakan khazanah seni halus yang dekat dengan masyarakat Melayu sejak berzaman lagi. Nilai estetika sesebuah motif atau corak yang dihasilkan bukan sahaja diaplikasikan melalui teknik pembuatan, bahan yang digunakan malah turut disokong oleh motif yang berunsurkan keindahan alam yang cuba disampaikan. Batik Merbok memilih motif hasil kajiannya yang terperinci sebelum dijadikan blok untuk menghasilkan batik. Penghasilan idea ini adalah berdasarkan kepada beberapa faktor yang ada di sekeliling kampus universiti ini dan diolah untuk menjadi seni yang boleh diterima oleh masyarakat. Secara tidak langsung hasil dari setiap rekaan membawa sesuatu maksud dan keunikan yang tersendiri.

Batik Merbok percaya teknik baru yang diketengahkan ini pasti mendapat perhatian yang lebih meluas dalam dan luar negara. Antara produk yang dihasilkan adalah kain pasang lelaki dan perempuan, shawl, cenderahati, sapu tangan, bingkai batik, sarung bantal, aksesori dan banyak lagi. Selain itu, pengemar perlu bijak dalam memilih dan mengenali teknik pembuatan dalam memilih batik. Keutamaan Batik Merbok adalah selari dengan fesyen terkini yang suka mengikut trend.

BATIK MERBOK MERIAHKAN ARTS YOUNG “PRENEUR FIESTA 2022”

Penulis:

Pn. Normaziana Hassan & Shuhaila Md Shahid



Pada 03 Januari 2023 Kolej Pengajian Seni Kreatif telah menganjurkan program Arts Young “Preneur Fiesta 2022”. Program ini diadakan di Foyer Kolej Pengajian Seni Kreatif dan selama dua hari dimana para pelajar dari seluruh fakulti di UiTM Cawangan Kedah telah datang memeriahkan program.

PASANGAN KOREA DAN WARGA JERMAN MEMINATI BATIK

09 Februari 2023 Batik Merbok dikunjungi oleh pelawat dari luar negara. Kunjungan ini diiringi oleh Ketua Pusat Pengajian Akademi Bahasa, UiTM Cawangan Kedah. Lawatan ini memilih lawatan secara tidak formal supaya lawatan menjadi lebih santai dan tidak dihadiri lebih ramai pelawat.



Menurut Mr Kim Tek and Ms Song Ju dari Korea Selatan. Kecantikan motif Batik Merbok begitu unik dan beliau amat tertarik untuk Mr Ruben dari Jerman.

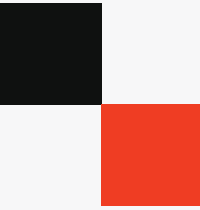
1. Batik Merbok & Black N Red Live Studio 19012023



2. JEMPUTAN IPSIS BERSAMA KPP SISWAZAH DAN KOORDINATOR SELURUH SISTEM UiTM (MiKEPPS) KALI KE -24 23012023 SWISS AVENUE HOTEL, SUNGAI PETANI

3. 28092023 LAWATAN SMKPP



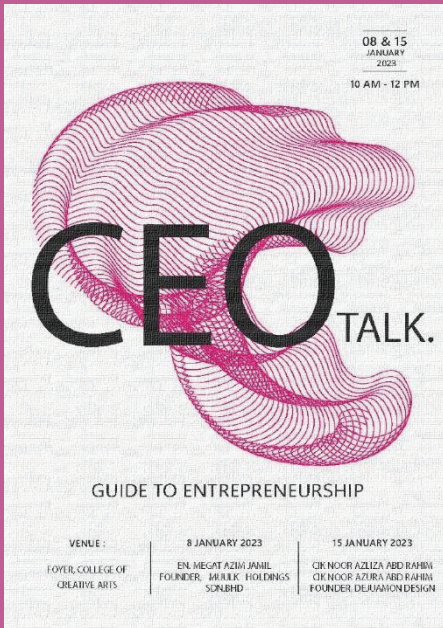


-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-



Versatility





CEO TALK: SESI SATU

Penulis:

Izza Syahida Binti Abdul Karim & Abu Hanifa Bin Ab. Hamid

Pada semester Oktober 2022 – Februari 2023 yang lepas, Jabatan Seni Reka Perindustrian di Kolej Pengajian Seni Kreatif, UTM Cawangan Kedah telah menganjurkan program Pengajaran Kolaboratif CEO Talk: Guide to Entrepreneurship. Program ini terbahagi kepada dua sesi, yang berlangsung pada hari Ahad, 8 & 15 Januari 2023, 10.00 pagi hingga 12.00 tengah hari secara bersemuka yang bertempat di Foyer Kolej Pengajian Seni Kreatif, UTM Cawangan Kedah. Program ini merupakan program Pengajaran Kolaboratif bersama beberapa rakan industri yang secara tidak langsung untuk memudah cara pengajaran, mendidik, membimbing dan berkongsi pengalaman bersama para pelajar bagi memperkasa pengetahuan dan pembelajaran sendiri pelajar.



Pada semester Oktober 2022 – Februari 2023 yang lepas, Jabatan Seni Reka Perindustrian di Kolej Pengajian Seni Kreatif, UTM Cawangan Kedah telah menganjurkan program Pengajaran Kolaboratif CEO Talk: Guide to Entrepreneurship. Program ini terbahagi kepada dua sesi, yang berlangsung pada hari Ahad, 8 & 15 Januari 2023, 10.00 pagi hingga 12.00 tengah hari secara bersemuka yang bertempat di Foyer Kolej Pengajian Seni Kreatif, UTM Cawangan Kedah. Program ini merupakan program Pengajaran Kolaboratif bersama beberapa rakan industri yang secara tidak langsung untuk memudah cara pengajaran, mendidik, membimbing dan berkongsi pengalaman bersama para pelajar bagi memperkasa pengetahuan dan pembelajaran sendiri pelajar.

Program ini melibatkan 3 orang rakan dari industri, iaitu Encik Megat Azim Jamil, Pengasas dan Chief Executive Officer (CEO) bagi MUULK Holdings Sdn Bhd. Manakala, Cik Noor Azura Abd Rahim dan Cik Noor Azliza Abd Rahim pula rakan industri yang mana merupakan Pengasas serta CEO bagi DEJUAMON Design. Seramai 25 orang pelajar teribat dalam Pengajaran Kolaboratif ini yang mengambil kursus IDT318 – Presentation for Commercialization.

Objektif program Pengajaran Kolaboratif bersama beberapa rakan industri ini bertujuan untuk menghasilkan satu kaedah pengajaran dan pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan pelajar terutama dalam melahirkan usahawan di kalangan pelajar bidang seni industrial di Malaysia bersama penceramah dari industri yang juga Alumni UTM & OUM. Program ini juga dapat melihat dan menilai keberkesanan kolaboratif dalam meningkatkan pengetahuan pelajar terutama dalam seni industrial di Malaysia. Ia juga dapat melibatkan pelbagai strategi perkongsian ilmu yang bukan sahaja menekankan penguasaan kandungan dan idea semata-mata, tetapi juga menggabungkan kemahiran sedia ada pelajar melalui pendekatan keusahawanan yang efisien dari industri.



Bagi sesi pertama CEO Talk: Guide to Entrepreneurship pada 8 Januari 2023, pihak jabatan telah menjemput Pengasas dan Chief Executive Officer (CEO) Muulk Holdings Sdn. Bhd., iaitu Encik Megat Azim Jamil ke KPSK UTM Kedah bagi memberikan input serta pandangan tentang cara mengendalikan syarikat serta pengalaman bagi memastikan bidang industri yang diceburi itu berjaya. Dari programmer ke penternak yang berjaya, syarikat beliau telah berjaya mengeluarkan pelbagai jenis makanan dan minuman dari produk tenusu. Beliau menyatakan bahawa minat sahaja tidak mencukupi bagi memastikan kejayaan sesebuah syarikat atau perniagaan itu. Ia memerlukan ilmu keusahawanan serta proses pembelajaran yang berterusan, lebih-lebih lagi jika sekiranya bidang perniagaan yang diceburi itu tidak sama dengan bidang yang dipelajari di universiti. Beliau juga memberikan tips serta maklumat mengenai asas perancangan serta persediaan diri sebagai usahawan yang mana ia juga penting bagi memastikan potensi perniagaan ke arah yang maksimum.



Pihak Jabatan Seni Reka Perindustrian di Kolej Pengajian Seni Kreatif, UTM Cawangan Kedah amat berbesar hati dengan kehadiran rakan industri dengan maklumat yang telah disampaikan kepada para pelajar. Pihak KPSK mengharapkan agar Pengajaran Kolaboratif CEO Talk: Guide to Entrepreneurship ini dapat memberikan pengetahuan dan kemahiran kepada para pelajar mengenai manfaat keusahawanan serta meningkatkan semangat untuk terus berusaha agar cemerlang dalam pencapaian akademik serta berkebolehan dari semua aspek.

CEO TALK: SESI DUA

Penulis:

Izza Syahida Binti Abdul Karim & Abu Hanifa Bin Ab. Hamid

Jabatan Seni Reka Perindustrian, Kolej Pengajian Seni Kreatif, UiTM Cawangan Kedah telah menganjurkan program Pengajaran Kolaboratif CEO Talk: Guide to Entrepreneurship bagi semester Oktober 2022 – Februari 2023 yang lepas. Program yang diadakan secara bersemuka ini bertempat di Foyer Kolej Pengajian Seni Kreatif, UiTM Cawangan Kedah dan telah berlangsung secara dua sesi yang berasingan. Program diadakan pada hari Ahad, 8 & 15 Januari 2023, 10.00 pagi hingga 12.00 tengah hari. Tujuan program Pengajaran Kolaboratif ini diadakan adalah yang secara tidak langsung untuk memudah cara pengajaran, mendidik, membimbing dan berkongsi pengalaman rakan-rakan dari industri bersama para pelajar bagi memperkasa pengetahuan dan pembelajaran sendiri pelajar bersama beberapa rakan industri ini.

Program ini melibatkan 3 orang rakan jemputan dari dua industri. Rakan industri yang pertama merupakan Pengasas dan Chief Executive Officer (CEO) dari MUULK Holdings Sdn Bhd., iaitu Encik Megat Azim Jamil. Beliau merupakan pengeluar barangan makanan dan minuman tenusu dari ladang yang dimilikinya sendiri. Manakala, rakan industri yang kedua merupakan adik beradik yang juga rakan kongsi bagi syarikat DEJUAMON Design, Cik Noor Azura Abd Rahim dan Cik Noor Azliza Abd Rahim, merupakan Pengasas serta CEO bagi syarikat tersebut. DEJUAMON Design adalah syarikat reka bentuk perabot serta rekaan dalaman dari Pulau Pinang. Seramai 25 orang pelajar terlibat dalam Pengajaran Kolaboratif ini, merupakan pelajar tahun akhir Jabatan Seni Reka Perindustrian yang mengambil kursus IDT318 – Presentation for Commercialization.



Program ini merupakan salah satu dari keperluan bagi silibus pelajar bagi melengkapkan diri pelajar dengan asas keusahawanan serta persediaan bagi mencari peluang pekerjaan serta menonjolkan kemahiran dan pencapaian pelajar. Objektif utama program Pengajaran Kolaboratif bersama beberapa rakan industri ini bertujuan untuk menghasilkan satu kaedah pengajaran dan pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan pelajar terutama dalam melahirkan usahawan di kalangan pelajar bidang seni reka perindustrian di Malaysia bersama penceramah dari industri yang juga merupakan Alumni dari UiTM serta Open University Malaysia (OUM). Program ini juga dapat melihat dan menilai keberkesanan kolaboratif dari segi pengajaran dalam meningkatkan pengetahuan pelajar terutama dalam seni reka perindustrian, terutamanya di Malaysia. Program ini juga diharap dapat melibatkan pelbagai strategi perkongsian ilmu yang bukan sahaja menekankan penguasaan kandungan dan idea semata-mata, tetapi juga menggabungkan kemahiran yang sedia ada pada pelajar melalui pendekatan keusahawanan yang efisien dari sudut industri.



Sesi kedua CEO Talk: Guide to Entrepreneurship berlangsung pada 15 Januari 2023 bertempat di Foyer KPSK. Pihak jabatan telah menjemput rakan kongsi, Pengasas dan juga Chief Executive Officer (CEO) dari DEJUAMON Design, iaitu Cik Noor Azura Abd Rahim dan Cik Noor Azliza Abd Rahim ke KPSK UITM Kedah bagi memberikan maklumat serta pengetahuan tentang cara menggunakan kemahiran yang telah dipelajari di universiti bagi membuka peluang pekerjaan bagi para pelajar. Mereka juga berkongsi pengalaman mengenai cara mengendalikan syarikat bagi memastikan bidang industri yang diceburi itu berjaya. DEJUAMON Design juga memberi peluang kepada pelajar seni reka perindustrian untuk membuat latihan praktikal. Selain dari itu, mereka juga memberikan tips serta makluman mengenai kepentingan dalam komunikasi dan kesefahaman sebagai usahawan terutama yang mempunyai rakan kongsi, yang mana faktor ini juga penting bagi memastikan potensi perniagaan ke arah yang maksimum.



Jabatan Seni Reka Perindustrian, Kolej Pengajian Seni Kreatif, UITM Cawangan Kedah amat berbesar hati atas kehadiran rakan-rakan industri ini bagi para pelajar tahun akhir Seni Reka Perindustrian. Semoga dengan maklumat yang telah disampaikan oleh mereka kepada para pelajar, pihak KPSK mengharapkan agar Pengajaran Kolaboratif CEO Talk: Guide to Entrepreneurship ini dapat diteruskan lagi di masa akan datang bagi memberikan pengetahuan dan kemahiran kepada para pelajar mengenai manfaat keusahawanan serta mencetus semangat untuk terus berusaha agar cemerlang dalam pencapaian akademik dan juga bersifat versatiliti.



BRIDGING THE GAP: EQUIPPING GRAPHIC ARTS STUDENTS FOR SUCCESS THROUGH INDUSTRY-RELEVANT DIGITAL PLATFORMS

Penulis:

Dr. Shafilla Subri

In the realm of graphic arts education, the integration of digital platforms plays a crucial role in preparing students for future careers and equipping them with the practical skills and industry relevance required in the ever-evolving graphic arts industry. This article explores how digital platforms mirror professional tools and workflows, providing students with hands-on experience and familiarity with industry-standard software. By working with these platforms, students gain practical skills, develop a deep understanding of professional practices, and become well-prepared for successful careers in the dynamic field of graphic arts.

1. Professional Tools and Workflows:

Digital platforms used in graphic arts education closely align with the tools and workflows employed in the professional industry. Students have the opportunity to work with industry-standard software, such as Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign), CorelDRAW, or Sketch. By using these tools, students become acquainted with the same software used by professional graphic designers, allowing them to navigate the interface, utilize advanced features, and master the techniques required for efficient and effective design work.

2. Hands-on Experience:

Working with industry-relevant digital platforms provides students with hands-on experience that mirrors real-world scenarios. Through practical exercises and assignments, students gain familiarity with the software's capabilities, learn to manipulate design elements and develop the technical skills required for professional graphic design work. This hands-on experience allows students to build confidence, hone their abilities, and understand the nuances of working in a digital environment.

3. Industry Relevance and Current Practices:

Digital platforms utilized in graphic arts education reflect current industry practices and trends. By incorporating these platforms into the curriculum, educators ensure that students are up-to-date with the latest tools, techniques, and design standards employed by professionals. This industry relevance enables students to adapt quickly to industry expectations and align their work with contemporary design aesthetics, ensuring their portfolios and skills remain relevant and marketable.

4. Workflow Simulations:

Digital platforms enable educators to simulate professional workflows, providing students with a realistic understanding of project management, collaboration, and file organization. Through assignments that mimic real-world design projects, students learn how to organize and manage files, collaborate with team members, and follow a structured design process from ideation to final deliverables. This workflow simulation prepares students for the expectations and demands they will encounter in professional design settings.

5. Exposure to Design Industry Practices:

Digital platforms offer students exposure to design industry practices, including file sharing, remote collaboration, and version control. By utilizing cloud-based platforms, students learn how to collaborate effectively with peers, receive feedback from instructors, and share their work seamlessly. These practices mirror the collaborative nature of the design industry and help students develop the necessary communication and project management skills required for success in a team-oriented professional environment.

6. Adaptability and Lifelong Learning:

Working with industry-relevant digital platforms encourages students to embrace adaptability and lifelong learning. The graphic arts industry is constantly evolving, with new tools and technologies emerging regularly. By familiarizing themselves with industry-standard software, students develop the ability to adapt to changing trends and remain receptive to continuous learning. This adaptability prepares them to embrace new technologies, stay ahead of industry shifts, and navigate the challenges that come with an ever-evolving profession.

Conclusion:

Digital platforms used in graphic arts education serve as a bridge between the classroom and the professional graphic arts industry. By mirroring the tools, workflows, and industry practices, these platforms provide students with hands-on experience, industry relevance, and technical skills necessary for success. By working with industry-standard software, students gain practical knowledge, develop a deep understanding of professional practices, and become well-equipped to thrive in the dynamic and competitive world of graphic arts. The integration of digital platforms in graphic arts education ensures that students are prepared for the demands of the graphic arts industry, empowering them to embark on successful careers and embrace lifelong learning in this rapidly evolving field. With their familiarity with industry-relevant digital platforms, students are positioned to make a seamless transition from the classroom to the professional world, equipped with the technical skills, adaptability, and industry relevance needed to thrive in the ever-changing landscape of graphic arts.



Source:
Google Image, <https://www.artplacer.com/how-to-get-better-at-drawing-7-tips-to-improve-your-skills/>

CETUSAN VISUAL: POTENSI TEKS KE IMEJ DALAM SENI REKA PERINDUSTRIAN

Penulis:

Mohd Hamidi Adha Mohd Amin

Dalam era perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI), satu trend yang semakin popular adalah penggunaan teks ke imej dalam penghasilan visual kreatif. Kebolehan untuk menghasilkan imej realistik berdasarkan arahan teks membawa impak yang signifikan dalam industri kreatif dan secara tidak langsung berkaitan dalam bidang seni reka perindustrian.

Teks ke imej merujuk kepada teknik yang melibatkan penggunaan model AI untuk menghasilkan imej berdasarkan arahan teks. Dengan menggunakan algoritma pembelajaran kod yang canggih, sistem ini dapat memahami arahan teks dan menghasilkan imej berdasarkan dengan arahan setiap teks tersebut. Dengan kehadiran pelbagai aplikasi teks ke imej seperti Midjourney, Recraft Ai, Microsoft Bing Image dan Canva Image Creator, pereka boleh mengabungkan pelbagai teks terminologi yang bersesuaian untuk mendapatkan visual yang diinginkan.

Contohnya, dengan memberikan arahan yang lebih efektif terutamanya dalam Bahasa Inggeris seperti "Kettle, form inspired by Retro-futuristic design", sistem teks ke imej akan menghasilkan imej berdasarkan ciri-ciri tersebut.



Variasi A

Variasi B

Prompt:
kettle, form inspired by
Retro-futuristic design (Variasi A & B)
oleh Mohd Hamidi Adha

Kelebihan penggunaan teks ke imej dalam reka bentuk perindustrian sangat signifikan. Pertama, ia memberikan kelebihan kepada pereka untuk menggambarkan idea mereka dengan lebih jelas dan realistik. Sebagai contoh, dalam peringkat awal proses reka bentuk, pereka dapat menggunakan teks ke imej untuk membantu mereka dalam memberi konsep visual secara lebih tepat berdasarkan kepada kata kunci yang diberi. Ini membantu pereka menjana dan menerokai pilihan reka bentuk yang sesuai dengan pantas dan berkemungkinan akan melihat visual yang tepat. Oleh itu, pereka dapat menvariasikan reka bentuk dan memperhalusi mengikut kriteria reka bentuk yang diperlukan.

Dalam usaha untuk memanfaatkan teknologi dan trend terkini dalam reka bentuk, ianya penting bagi pereka industri untuk terus mengkaji dan mengaplikasikan teks ke imej secara bijak dan kreatif. Dengan memahami kekuatan, kelebihan, dan potensi peningkatan produktiviti yang ditawarkan oleh teknologi ini, pereka industri dapat meneroka keunggulan visual dan menghasilkan reka bentuk yang inovatif dan menarik bagi dunia reka bentuk perindustrian.

Contoh penggunaan platform Recraft Ai sebagai model AI dalam mencipta visual berdasarkan teks. Penulis menggunakan produk Pengisar (Kitchen Blender) sebagai medium utama dalam pengolahan idea dan digabungkan dengan elemen stail.



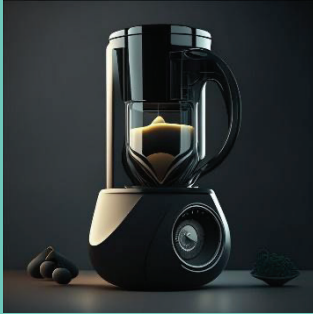
blender, form inspired by Retro-futuristic design



blender, a form inspired by Cyber-surrealism design



blender, form inspired by Memphis design



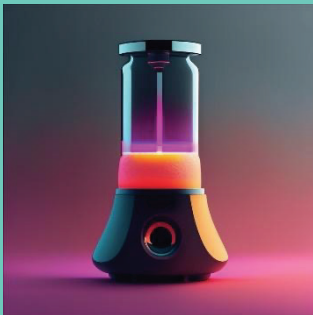
blender, a form inspired by Post-modernism design



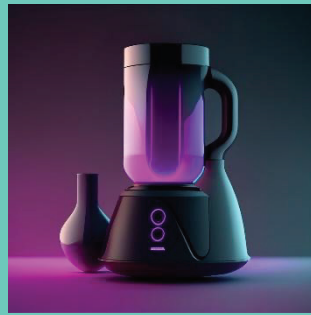
blender, form inspired by Modernism-Memphis design



blender, form inspired by Ferdinand Porsche-inspired transport design



blender, form inspired by Minimalist pop-fusion design



blender, a form inspired by Futuristic minimalism design



blender, form inspired by Retro-fusion design

Penulis Prompt: Mohd Hamidi Adha Mohd Amin

Melihat reka bentuk yang dijana oleh perisian AI Teks ke Imej, reka bentuk pengisar di dihasilkan dengan lebih menarik bergantung kepada jenis stail yang diberikan. Oleh itu, ianya memberi kelebihan dari sudut penggunaan masa yang lebih cepat dalam memahami elemen bentuk yang bersesuaian dengan stail yang diigini oleh pereka.

Walaupun bagaimanapun, proses rekabentuk dalam penggunaan teks ke imej hanya bersesuaian untuk proses awal, dan untuk proses seterusnya, ia akan bergantung kepada kreativiti pereka tersebut dalam memastikan reka bentuk akhir dapat menepati piawaian dalam proses pembuatan dan kos yang terlibat.

Secara keseluruhannya, teks ke imej telah membuktikan teknologi ini sebagai satu trend yang memberi manfaat yang besar kepada pereka industri. Dengan mempercepat proses reka bentuk dan memberikan pandangan visual yang jelas, teknologi ini membantu dalam meningkatkan produktiviti dan kreativiti dalam industri reka bentuk. Namun begitu, ia memerlukan kesedaran atas potensi kelemahan dan isu-isu yang berkaitan dengan penggunaan teks ke imej, dan langkah-langkah yang bersesuaian perlu diambil untuk memastikan penggunaan teknologi ini berterusan dengan beretika dan memberikan manfaat yang optimum dalam konteks reka bentuk industri.

VERSATILITI DI KALANGAN OKU



Penulis:

Mohd Syazrul Hafizi Husin & Anita Abu Hassan

Versatility atau versatile merupakan satu perkataan yang membawa maksud serba boleh atau lebih tepat sekali membawa maksud kebolehan upaya yang terdapat di dalam diri seseorang. Setiap manusia secara fitrahnya dilahirkan serba boleh. Allah menjadikan setiap kelahiran itu dengan penuh keajaiban untuk kita mengagumi akan kebesaran Illahi. Sains telah membuktikan manusia merupakan subjek hidup yang sangat kompleks. Seawal dari alam rahim melalui teknologi ultrasound kita akan mendapati setiap bayi telah pun mempunyai kemahiran serba boleh yang tidak memerlukan asuhan atau didikan dari sesiapa seperti pergerakan berkoordinasi, menggenggam dan membuka genggaman tangan, menendang dan membuat riak wajah mukanya. Ini membuktikan bahawa setiap manusia adalah versatile samada seseorang itu cukup sifat fizikalnya atau dilahirkan sebagai orang kurang upaya (OKU). Memetik laporan dari Astro Awani bertarikh 3 Desember 2021, lima atlet negara iaitu Bonnie Bunyau (powerlifting), Cheah Like Hou (badminton), Abdul Latif Romly (lompat jauh), Jong Yee Khie (powerlifting) dan Chew Wei Lun (boccia) pernah menerima anugerah khas sempena Hari OKU sedunia kerana berjaya meraih pingat dalam Sukan Paralimpik Tokyo pada tahun 2020. Terbaharu memetik laporan akhbar Kosmo bertarikh 21 Julai 2023, seorang penolong akauntan OKU iaitu Encik Khairuddin Saad, 40, telah menerima Anugerah Perkhidmatan Cemerlang (APC) dari Politeknik dan Kolej Komuniti (PolyCC) zon Pulau Pinang dan ini membuktikan golongan kurang upaya juga mampu meraih kejayaan. Kekurangan pada diri bukanlah penghalang untuk menjadi insan yang versatile, sebaliknya menjadi pemangkin dalam meningkatkan kemahiran dalam diri.

Di dalam bidang seni lukis, pancaindera terpenting yang merupakan nadi seseorang pelukis selain dari anggota tangan ialah mempunyai penglihatan mata yang baik. Namun kecacatan seseorang pelukis bukanlah batu penghalang dari seseorang itu untuk terus berkarya. Ini telah dibuktikan oleh seorang pemegang kad OKU, Noor Baiti Razali yang mempunyai kecacatan kekal pada matanya dan masih menghasilkan karya-karya lukisan yang menarik. Menurut sumber artikel dari Bernama bertarikh 28 Nov 2016, Noor Baiti Razali hanya menyedari tentang bakat melukis yang ada padanya setelah suaminya diserang angin ahmar. Untuk membiayai kos perubatan tersebut, beliau mula melukis gambar kucingnya sendiri dan akhirnya ramai pencinta kucing mulai menempah karya lukisan dari beliau untuk melukis gambar kucing-kucing mereka. Selain dari Noor Baiti Razali, terdapat ramai lagi pelukis OKU yang serba boleh dari dalam dan luar negara yang telah membuktikan kejayaan mereka dalam arena ini. Salah seorang pelukis OKU antarabangsa yang buta penglihatannya ialah John Bramblitt yang menjadi pelukis setahun selepas kedua-dua matanya sudah tidak lagi berfungsi. Berikut merupakan karya beliau berjudul Brightside yang sangat mengagumkan dari sumber Liputan 6 Online.



Menjadi seorang yang versatile bukanlah sesuatu yang mudah kerana ianya merupakan anugerah bakat dari Sang Pencipta. Namun begitu, Allah tidak menjadikan kekurangan pada hamba-Nya dengan sesuatu yang sia-sia. Bak kata pepatah Melayu, 'menggenggam bara api biar sampai menjadi arang'. Oleh itu, kita sebagai hamba-Nya seharusnya menjadikan kekurangan pada diri sebagai satu bentuk cabaran untuk mengatur langkah ke depan bagi merealisasikan segunung impian.

Rujukan:

1. Kosmo Online <https://www.kosmo.com.my/2023/07/21/penolong-akauntan-oku-terima-anugerah-cemerlang-polycc/>

2. Bernama Online <http://youth.bernama.com/v2/news.php?id=960723&c=6>

3. Astro Awani Online <https://www.astroawani.com/berita-sukan/tiga-lagi-atlet-para-layak-ke-olimpik-tokyo-302335>

4. Liputan 6

https://www.liputan6.com/lifestyle/read/2484099/ini-10-lukisan-dari-seniman-buta-yang-hanya-andalkan-indra-peraba#google_vignette

UNLEASHING CREATIVITY AND EMPOWERING GROWTH: THE POSITIVE IMPACT OF HYBRID LEARNING ON GRAPHIC AND DIGITAL MEDIA STUDENTS

Penulis:

Dr Shafilla Subri



Source: Google Image,
<https://www.hbs.edu/news/articles/Pages/creating-hybrid-classrooms.aspx>

Hybrid learning has revolutionized education, particularly in the fields of graphics and digital media. This innovative approach combines traditional classroom instruction with online learning experiences, offering graphic and digital media to students with a range of benefits. This study explores the positive impact of hybrid learning on students in this field, including enhanced creativity, industry-relevant skill development, access to diverse learning resources, and the cultivation of a global network.

1. Enhanced Creativity and Experimentation.

Hybrid learning provides a conducive environment for graphic and digital media students to explore their creativity and conduct experiments using various tools and techniques. The integration of online platforms, design software, and multimedia resources allows students to engage in hands-on interactive projects that push the boundaries between their creative abilities. With the freedom to collaborate, iterate, and receive timely feedback, students can refine their skills and produce innovative, visually compelling work.

2. Industry-Relevant Skill Development.

The graphic and digital media industry is evolving, demanding that students acquire a diverse skill set. Hybrid learning equips students with the necessary technical skills, software proficiency, and industry knowledge through a combination of theoretical instruction and practical applications. Online modules, tutorials, and virtual workshops provide access to cutting-edge software tools, industry trends, and real-world case studies, thus preparing students for the demands of the professional world.

3. Access to Diverse Learning Resources.

Hybrid learning broadens the horizons of graphic and digital media students by providing access to diverse learning resources. Online platforms and digital libraries offer a vast collection of tutorials, design templates, and inspirational content that students can explore beyond traditional classroom resources. Exposure to a wide range of styles, techniques, and artistic perspectives nurtures their creative vision and helps them develop a unique artistic voice.

4. Collaboration and Networking Opportunities.

Hybrid learning facilitates collaboration among graphic and digital media students, promoting the exchange of ideas and fostering a sense of community. Online forums, group projects, and virtual critique sessions enable students to connect, share insights, and receive constructive feedback from their peers and instructors. This collaborative environment cultivates a supportive network of like-minded individuals, providing opportunities for professional growth, networking, and potential collaboration, even beyond the physical classroom.

5. Flexibility and Adaptability.

Hybrid learning offers flexibility and adaptability, enabling graphic and digital media students to balance their academic pursuits with other commitments. Online components provide freedom to engage with course materials at their own pace, revisit concepts, and practice skills as needed. This flexibility accommodates students' diverse learning styles and allows them to develop time management and self-directed learning skills, which are vital for success in the dynamic graphic and digital media industries.

6. Exposure to Global Perspectives.

Through hybrid learning, graphic and digital media students can tap into the global community of designers, artists, and industry professionals. Online platforms facilitate connections with individuals from diverse backgrounds and cultures and offer exposure to a wide range of artistic styles, perspectives, and trends. This exposure broadens students' understanding of the global design landscape, encourages cross-cultural collaboration, and fosters a global mindset essential for success in today's interconnected world.

Conclusion

Hybrid learning has a profound impact on graphic and digital media students, empowering them to unleash their creativity, develop industry-relevant skills, access diverse learning resources, and forge connections within a global network. This innovative approach nurtures talent, promotes collaboration, and prepares students to thrive in dynamic and competitive fields of graphic and digital media. By embracing hybrid learning, students become equipped with the tools and experiences necessary to make a meaningful impact and embark on successful careers in this ever-evolving industry.

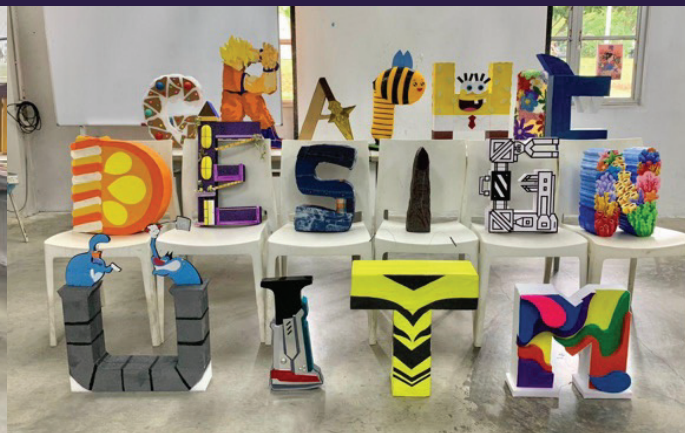
PENILAIAN AKHIR SUBJEK TIPOGRAFI SEMESTER 02 (MAC – OGOS 2023)

Penulis:
Dr. Faryna Mohd Khalis



Tipografi merupakan salah satu subjek bagi kursus Seni Reka Grafik & Media Digital. Pelajar-pelajar akan diajar tentang sejarah tipografi, anatomi, jenis atau klasifikasi dan bagaimana penggunaan yang bersesuaian di dalam rekaan poster, majalah, website, dan pelbagai platform/medium. Bagi projek akhir subjek tipografi ini, pelajar dikehendaki untuk mereka bentuk set tipografi (Upper Case dan Lower Case) secara berkumpulan, berdasarkan pemilihan tema seperti flora, fauna, karakter kartun dan lain-lain lagi mengikut kreativiti masing-masing. Olahan idea perlu dilakar dan dibincangkan bersama pensyarah agar penghasilan menepati anatomi tipografi yang betul. Berdasarkan set tipografi yang telah direka itu, pelajar perlu memilih satu huruf sahaja untuk dihasilkan dalam bentuk tiga dimensi (3D) bersaiz A3 atau A2. Hasil daripada susunan ke semua rekaan tipografi 3D itu akan membentuk perkataan seperti Graphic Design UTM.

Sebanyak 53 huruf 3D telah dihasilkan daripada 3 kumpulan pelajar yang dipimpin oleh Dr. Faryna Mohd Khalis dan Encik Syazrul Hafizi Husin. Turut sama menghadiri penilaian subjek tipografi adalah Puan Atikah Adnan yang juga bertindak sebagai penilai pada hari pembentangan akhir pelajar yang berlangsung pada 31 Julai 2023 di Kolej Pengajian Seni Kreatif, UTM Merbok Kedah. 3 orang pelajar terbaik daripada setiap kelas telah diberi hadiah iaitu Mohamad Akmal dari kumpulan KCAAD1112A, Nur Liyana dari kumpulan KCAAD1112B dan Aziza dari kumpulan KCAAD1112C. Diharap agar pelajar akan lebih bersemangat untuk menghasilkan hasil kerja yang terbaik bagi semester-semester yang akan datang.





REKA BENTUK PERABOT BERINSPIRASIKAN ALAM SEMULAJADI: PENGGUNAAN PERISIAN 3D DALAM SENI REKA PERINDUSTRIAN

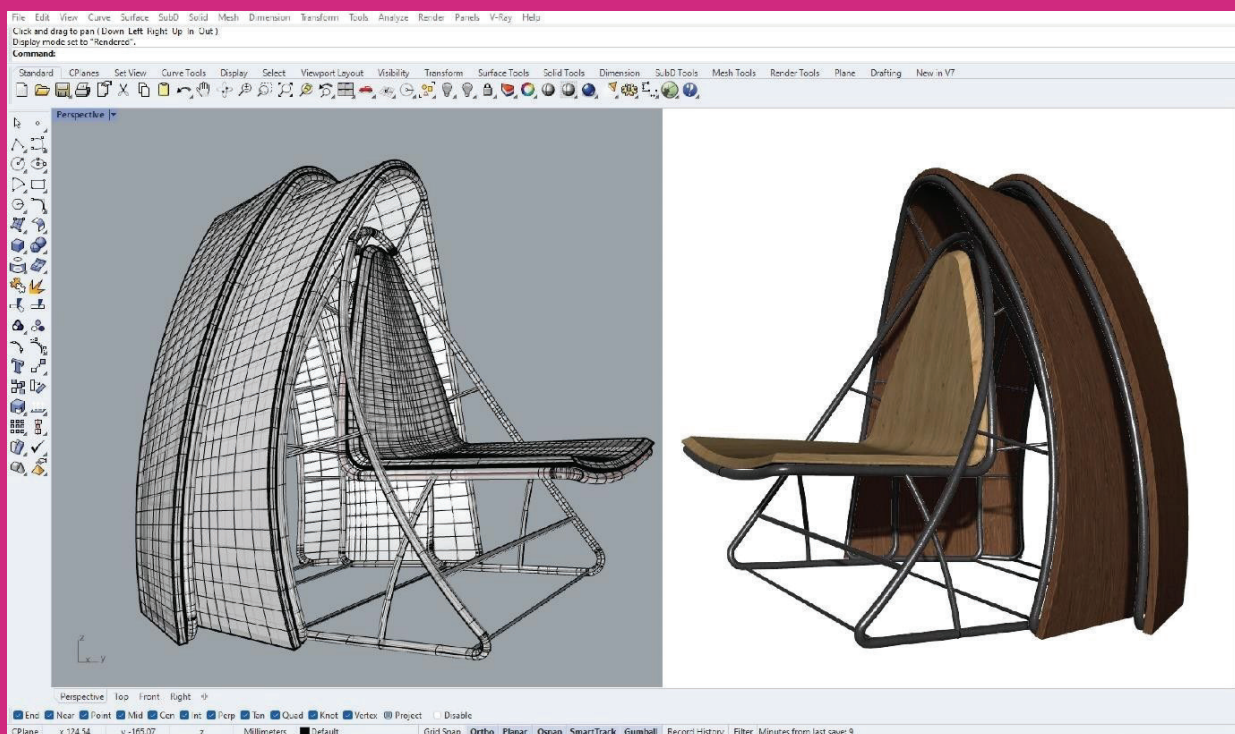
Penulis:

Ahmad Fazlan Ahmad Zamri

Reka bentuk perabot yang mengambil inspirasi daripada alam semulajadi (Designing Nature-Inspired Furniture) seperti tumbuh-tumbuhan merupakan salah satu pendekatan yang menarik dalam seni reka perindustrian. Dalam konteks ini, penggunaan perisian 3D seperti Rhinoceros 3D memberi daya kreatif kepada para pelajar dan pereka industri untuk menggabungkan elemen-elemen organik ke dalam rekaan perabot mereka. Perisian ini membantu dalam penjaanaan model 3D yang fleksibel dan terperinci, memudahkan simulasi struktur yang lebih baik dan bentuk semulajadi.

Keunikan perisian Rhinoceros 3D terletak pada ciri-ciri seperti pemodelan parametrik, pembentukan permukaan canggih, dan perincian yang lebih tepat dengan dimensi asal. Ini membolehkan pereka seni reka perindustrian menyelaraskan ciri-ciri semulajadi seperti garisan lembut, bentuk organik, dan kepelbagaian tekstur dalam reka bentuk perabot yang lebih baik. Kebolehannya untuk menghasilkan perubahan pada model dengan mudah membolehkan perancang mengkaji pelbagai struktur asas dari alam semulajadi yang diinspirasi, menghasilkan reka bentuk akhir yang konsisten dan lebih berestetik. Dengan menggunakan Rhinoceros 3D, perancang dapat menghasilkan prototaip asas secara digital yang membenarkan mereka menilai kesesuaian reka bentuk dan fungsi sebelum menghasilkan prototaip fizikal.

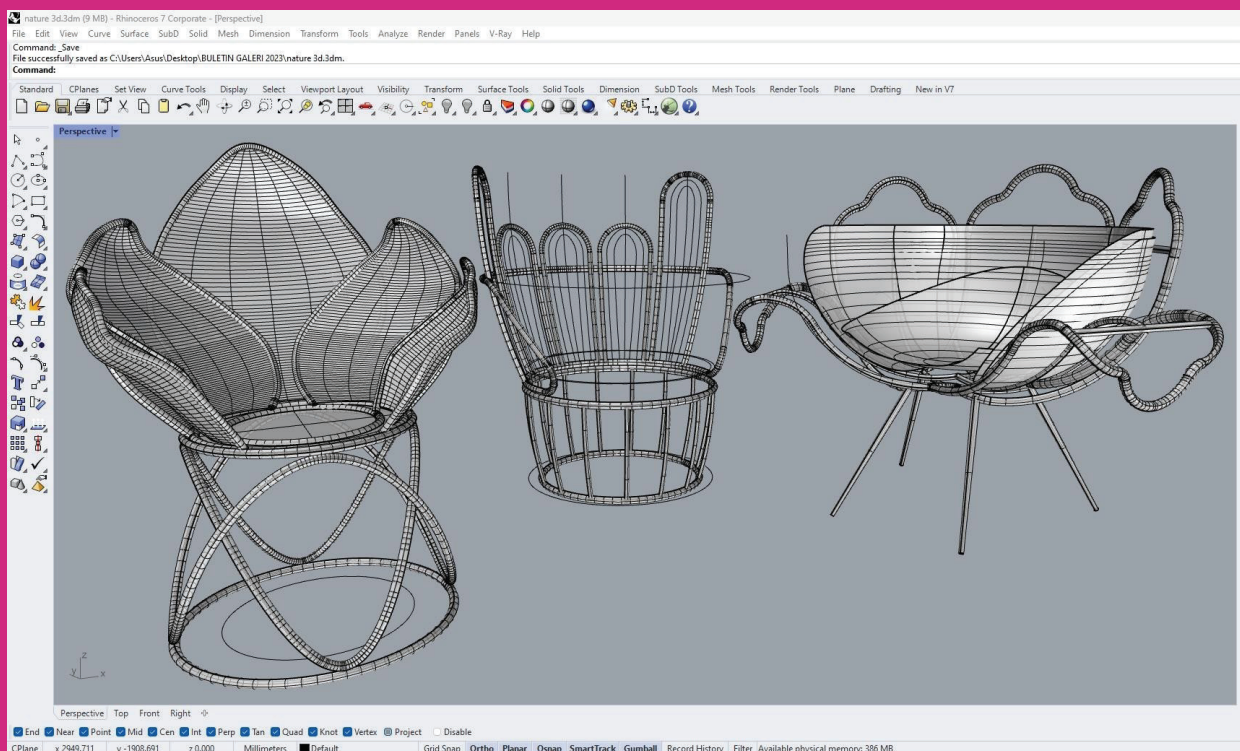
Dalam aspek teknikal, perisian 3D seperti Rhinoceros 3D boleh menjadi medium penting dalam menghasilkan rekaan semulajadi ini. Ciri-ciri seperti pemodelan 3D, pengubahan permukaan, dan analisis struktur memungkinkan pereka untuk merealisasikan konsep dengan presisi tinggi. Kemampuan perisian ini untuk menghasilkan prototaip digital yang lebih baik memungkinkan pereka untuk menguji dan menilai struktur serta keseimbangan rekaan sebelum memulakan fasa pengeluaran produk.



Contoh rekaan perabot yang diinspirasi dari daun sirih junjung

Kebolehan perisian Rhinoceros 3D memberi kesan positif kepada daya saing produk dan inovasi dalam industri perabot. Ia membantu perancang untuk mewujudkan perabot yang tidak hanya menarik mata tetapi juga menawarkan keselesaan dan kebolehgunaan kepada pengguna. Salah satu contoh yang menarik daripada rekaan berinspirasi alam semulajadi adalah Jambatan Pintasan Saloma atau Saloma link ini terletak di Kuala Lumpur. Jambatan Saloma ini dibina dan diinspirasi dengan reka bentuk yang cukup menarik di mana ianya direka berinspirasi 'sirih junjung' yang merupakan sebahagian dari identiti masyarakat Melayu. Jejambat ini merupakan pencapaian seni reka perindustrian yang menggabungkan elemen alam semulajadi dengan keindahan seni bina moden.

Secara keseluruhannya, penggunaan perisian 3D seperti Rhinoceros 3D dalam reka bentuk perabot berinspirasi alam semulajadi memainkan peranan penting dalam menggabungkan elemen keindahan semulajadi ke dalam rekaan perindustrian. Melalui rekaan berinspirasi alam semulajadi membawa pandangan baru dalam seni reka perindustrian dengan menggabungkan elemen keindahan semulajadi ke dalam produk-produk yang berfungsi dan memberikan nilai tambah yang baik. Reka bentuk perabot seperti ini juga menggambarkan potensi yang lebih besar untuk mencipta produk yang berinspirasi alam semulajadi sambil memenuhi keperluan dan citarasa pasaran masa kini.



Rekaan berinspirasi alam semulajadi - poppy flowers, cactus & hibiscus

CEZANNE@KPSK

Penulis:

Mohd Zamri Azizan



Apaaa...? Paul Cezanne mai KPSK? Biar betullll...bila niiii...?? tapi bukankah beliau dah errrr...?? Bukan dia yang datang lah tapi jiwa dan stail beliau yang singgah kejam kat KPSK ni...oooooo macam tu ek? Apa buktinya ni...? Oooo kalau nak tahu seramai 13 orang pelajar semester 01 Diploma Senireka Grafik & Media Digital telah diberi tugas akhir untuk mengadaptasi stail Post Impressionism yang telah dibawa oleh Paul Cezanne di awal abad ke 20 dalam karya masing-masing. Pembelajaran terhadap pengolahan kondisi warna pada set situasi yang digarap sendiri oleh para pelajar adalah merupakan agenda utama penghasilan tugas ini di samping mengekalkan teori-teori elemen dan prinsip seni dengan penuh teliti agar memberi kesempurnaan pada keseluruhan karya. Dalam masa yang sama juga aspek pembentukan imejan-imejan perlu direalisasikan dengan kadar banding yang tepat dan diolah dengan komposisi kreatif.



Sebagai rumusannya pelajar-pelajar ini dilihat berjaya dalam menzahirkan semula stail yang dibawa oleh Cezanne melalui sentuhan baru pecahan warna yang menjadi manifesto utama para Impressionist. Ini jelas kelihatan melalui adunan warna-warna gemilang pada setiap karya untuk menimbulkan sesuatu form tanpa perlu mendorong pada kadar realistik yang tinggi dan berbeza dengan paparan visual aliran seni yang lain khususnya realism.



Dengan terbitnya tugas yang diberikan ini setidak-tidaknya memberi kefahaman dan peluang kepada para pelajar untuk memvisualisasikan semula aliran seni yang telah dipelajari dan tidak hanya tertakluk pada teori sejarah seni dan paparan dalam media elektronik semata-mata malah berkesempatan untuk mempraktikkannya dalam bentuk fizikal.





THE BEAUTY OF ISLAMIC ART

Penulis:

Mohamat Najib Mat Noor

ABSTRACT

Islamic art and architecture have their own identity and influence in any past and modern structure. The beauty of Islamic art came from three main elements that have been proposed by previous scholars according to the Quran. Calligraphy, geometry and floral motifs are three main elements and components in Islamic art. The words and phrases from the Quran or hadith were illustrated in calligraphy. Repeated shapes such as squares and circles are among the geometry used in the decoration. Meanwhile, floral motifs were used to represent nature. This paper's objective is to briefly discuss these three elements that showed the beauty of Islamic art.

Introduction

Islam is not simply a religion but Islam is a way of life. This religion is unique enough to portray the culture not only in life but also in art and architecture throughout the Muslim world. Islamic art describes the characteristics of the art and architecture historically created by Muslim artists in Muslim land and it also has spread widely to the entire world. According to (Rahman et al., 2011), Islamic art can be defined as art that shows the concept of tawhid and Islamic sensibility without copying Allah's creation and accepting tawsir. In general, Islamic art and architecture is an architectural characteristic that is used by Muslims to represent themselves (Dariyadi et al., 2022). Islamic art styles can be seen at the mosque, the castle, the tomb, the fort, the school and also in the current urban structure. Their styles are also famous in ceramics, pottery and tiles.

To date, a lot of research has been done to study Islamic art be it in the past or in the modern world. Many architects and designers have applied Islamic art in their work including Malaysian architects. One major structure that applied Islamic architectural elements in Malaysia is Putrajaya. If Korea has the Blue House, in Malaysia there is Putrajaya, a city where the administration of Malaysia is centered at. Putrajaya is also known as an Islamic city. A thorough research on the construction of Putrajaya has been done by Dariyadi et al., 2022 to study the Islamic components that have been applied to the buildings around Putrajaya. This study found that the designers and architects managed to apply all elements of Islamic art on most of the buildings but they missed one important element which is calligraphy.

There are three main elements or components in Islamic art: calligraphy, geometry and floral motifs. These elements are influenced by principles in the Quran. This article will briefly discuss each element with examples showing those elements that have been applied in the past and modern structure.

Concept of Islamic Art

As has been supposed and discussed by previous researchers, there are three important elements that give Islamic art its identity. They are calligraphy, geometry and floral motifs.

Calligraphy

The first calligraphy style was introduced at the end of the seventh century. Kufic, as shown in Figure 1, was the first calligraphy used in the Quran despite being hard to write long texts. Calligraphy displays the words and verses of the Quran to decorate buildings, sculptures, structures, etc. This is why many scholars agree that calligraphy is the most crucial element of Islamic art (Blair 2006; George 2017). In Islam, instead of using the images of people, idols or animals, the words and phrases from the Quran were used as the decorations and inscriptions on the walls such as castles, mosques, and houses. The words and phrases that are inscribed often carry a meaningful message from the Quran or hadith.

Figure 1 Kufic Calligraphy Style





Figure 2 Calligraphy on the walls of the Alhambra Palace, Granada, Spain

Architectures in Al Andalus are among the structures that embellished calligraphy as their decoration. The mosque or even the walls of the palaces are full of calligraphy.

Geometry

Since Islam has prohibited the usage of figurative images, geometric patterns are used to add more diversity to Islamic art and architecture. The use of geometric patterns in Islamic art is believed to have been inspired by the Quranic verse, "Verily, in the creation of the heavens and the earth, and in the alternation of night and day, there are indeed signs for men of understanding." (Quran 3:190). This pattern is often designed by combining repeated squares, ubiquitous star patterns and circles. It has been said that geometric patterns represent a remarkable amount of freedom. For instance, a circle symbolizes unity and diversity. Other than buildings and structures, a geometric design can also be found on Kilim carpets, Persian girih and Moroccan zellij tilework, muqarnas decorative vaulting, jali pierced stone screens, ceramics, leather, stained glass, woodwork, and metalwork.

The geometric pattern was also combined with calligraphy to add more uniqueness to Islamic art. A scholar once said, quoted: "The pattern of the arabesque, without a beginning or an end, portrays this sense of infinity, and is the best means to describe in art the doctrine of tawhid, or Divine Unity."

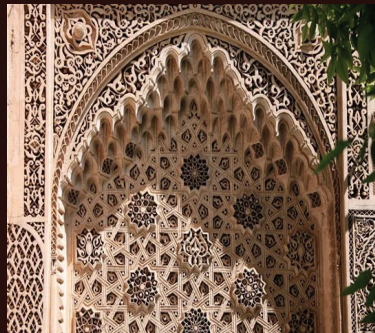


Figure 3 Geometric pattern on a structure

Floral Motifs

Floral or flower motifs were used in Islamic art as a replacement for the usage of human or animal forms. These motifs were also known as arabesque which was used as a representation of nature. Floral motifs can be combined with geometric patterns or come separately but framed with geometry.

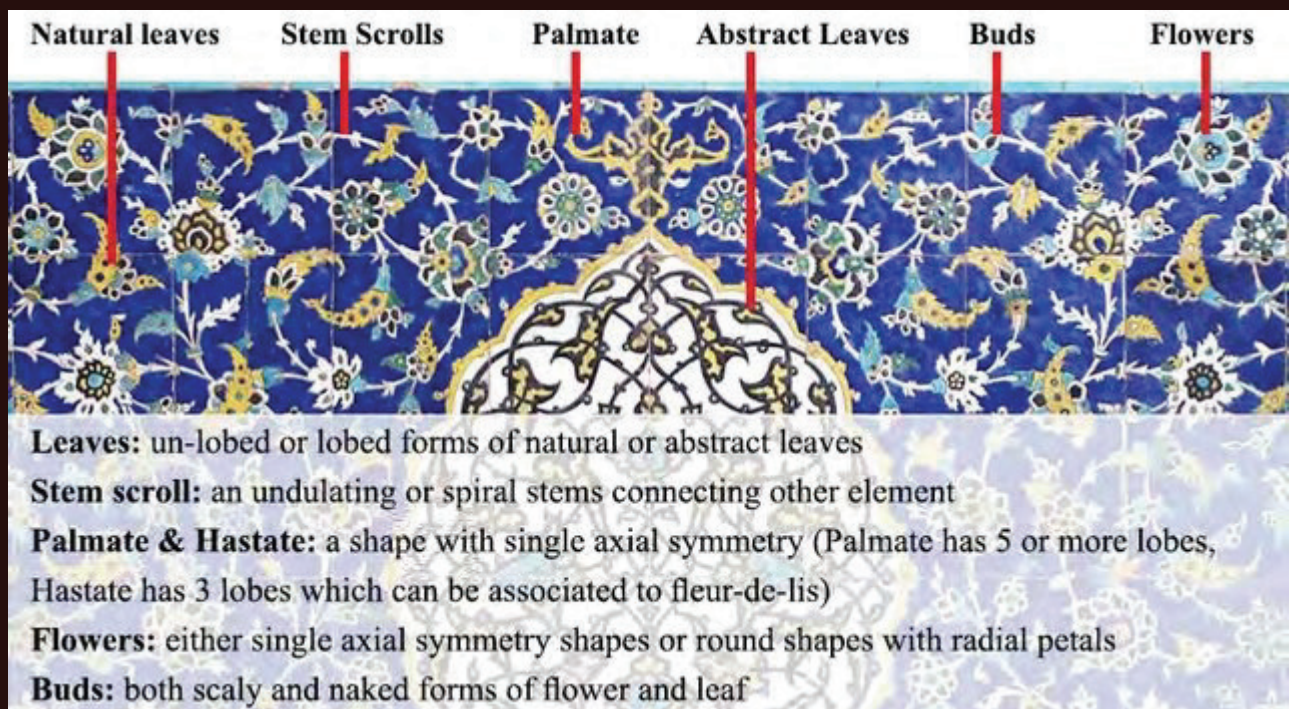


Figure 4 Predominant elements of Islamic floral ornament in Sheikh Lutfallah Mosque
 (Source: Mandana Fard, 2008)

Conclusion

Calligraphy, geometry and floral motifs are three elements of Islamic art that have been applied to many Islamic structures for centuries. Not only in Muslim land, these elements also managed to influence Western architects and designers to adopt these elements in their structures. Islam is unique in every way. The elements of Islamic art are not simply created by the previous designers but they proposed the elements according to the Quran. Because of this, Islamic art has created its own identity which makes people instantly know and recognize Islamic art in any structures they found.

References

- Kesenian Melayu Islam: Jiwa Islam Dalam Pengkaryaan Nik Hassan Shuhaimi Nik Abd. Rahman, Zuliskandar Ramli, Othman Md. Yatim, Ros Mahwati Ahmad Zakaria, Wan Salleh Wan Ibrahim (2011)
- The Islamic art and design elements applied in the Islamic city Moch Wahib Dariyadi, Ziad Baydoun, Zumahiran Kamarudin and Nurul Murtadho (2022)
- Department of Islamic Art. "Geometric Patterns in Islamic Art." In Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000-. http://www.metmuseum.org/toah/hd/geom/hd_geom.htm (October 2001)

3D PRESENTATION

Penulis:

Muhamad Aiman Afiq Mohd Noor



A three-dimensional (3D) presentation refers to an interactive environment that encompasses three dimensions, hence possessing volume. Furthermore, there is a significant disparity in the level of complexity associated with each of these tasks. It is conceivable for this concept to be actualized within a virtual world or through a more simplified presentation that utilises distinct components presented in three dimensions. For example, there are several items that exhibit rotational motion.



3D
MODEL



A three-dimensional model serves as a versatile tool that aids manufacturers and designers during the first phase of product design, followed by the subsequent stage of product manufacturing, and ultimately in the last step of marketing and sales.

Furthermore, the utilisation of presentations incorporating 3D aspects enables us to enhance our communication capabilities by providing increased flexibility and a wider choice of options. For example, the utilisation of three-dimensional (3D) models enables the ability to adjust the scale and examine items from various perspectives, irrespective of their dimensions.

In conclusion, it is common practice to employ 3D models in the creation of product prototypes for the purpose of assessing design concepts, intricate elements, manufacturing expenses, and other relevant factors. The methodology employed in the development of a product prototype has a high degree of adaptability and versatility. A 3D model can be generated by several means, such as by converting a hand-drawn image or a 2D sketch, or even by conceptualising an idea. This enables a 3D designer to conveniently engage in product design and enhance the model without the need for additional sketches that showcase the product from multiple perspectives.

SIRIH JUNJUNG SEBUAH KEINDAHAN SENI KREATIF DALAM PERKAHWINAN MELAYU MODEN

Penulis:
Asrol Hasan

Perkahwinan di dalam budaya Melayu sangat kaya dengan adat dan tradisi yang telah menjadi akar umbi sejak dari dahulu lagi. Adat memberi hantaran sirih junjung merupakan salah satu elemen yang penting dalam sesebuah majlis perkahwinan orang Melayu terdahulu. Ia adalah salah satu cara untuk menunjukkan penghargaan dan penyatuan sebuah keluarga baru di kedua-dua belah pihak. Sirih junjung adalah sebuah ciptaan hiasan seni kreatif yang terdiri daripada bahan utama iaitu daun sirih, bunga-bunga dan pelbagai hiasan yang diletakkan pada dulang, bekas atau junjung. Ianya melambangkan keindahan, penyatuan, dan pertemuan dua buah keluarga baru. Adat dalam memberi hantaran sirih junjung ini melibatkan proses memberi dan menerima, serta mempunyai simbolik yang sangat mendalam. Sirih junjung merupakan elemen utama dan menjadi kepala (ketua) dulang hantaran kepada dulang-dulang yang lain.



Kebiasaannya, kedua-dua pihak akan menyediakan sirih junjung sebagai hantaran. Pengantin lelaki akan menghantar sirih junjung kepada pengantin perempuan, dan sebaliknya. Ada juga dimana hanya sebelah pihak lelaki sahaja yang memberi sirih junjung. Ini melambangkan simbolik persetujuan dan penerimaan oleh kedua-dua pihak keluarga untuk menerima ahli baru dalam keluarga tersebut. Dalam adat hantaran sirih junjung, setiap dulang sirih junjung mungkin mempunyai sejumlah bahan yang berbeza, seperti daun sirih, bunga-bunga, manisan, wang ringgit, dan barang-barang lain yang melambangkan kemakmuran dan kebahagiaan. Adat memberi hantaran sirih junjung ini tidak

hanya mempunyai makna tradisional, tetapi juga mengandungi unsur-unsur estetika dan nilai seni yang unik dan tersendiri. Olahan dan penyusunan setiap junjung biasanya diberikan perhatian rapi untuk mencipta penampilan yang cantik, menarik dan memberi simbolik keindahan sebuah rumah tangga yang hendak dibina. Dalam perkahwinan Melayu, adat-adat seperti ini memainkan peranan penting dalam menghormati budaya dan adat tradisi dahulu. Walaupun tradisi ini masih dikekalkan sehingga kini, ia juga boleh mengalami sedikit variasi bentuk dan olahan yang lebih moden, segar mengikut tempat dan keluarga yang terlibat.

Sirih junjung adalah gabungan elemen-elemen seni dan budaya dalam hiasan yang mempunyai ciri-ciri khusus. Diantara cara-cara dimana seni dan budaya digabungkan dalam konsep sirih junjung adalah komposisi estetika dimana sirih junjung melibatkan penyusunan yang sangat estetik, dengan perhatian terhadap harmoni warna, tekstur, bentuk dan gaya. Setiap unsur diatur dengan teliti untuk mencipta tampilan yang indah dan menarik. Selain itu simbolik budaya menjadikan setiap unsur dalam sirih junjung mempunyai makna yang tersendiri dalam budaya Melayu. Daun sirih, bunga-bunga dan hiasan lain melambangkan kebersamaan, keindahan, kebahagiaan, dan pertemuan keluarga. Sirih junjung adalah warisan tradisional yang memartabatkan budaya Melayu. Karya seni ini mengekalkan ciri-ciri yang diwarisi dari generasi ke generasi, mencerminkan identiti dan warisan budaya. Meskipun mengandungi elemen tradisional, kreativiti moden dalam hiasan sirih junjung juga memberi ruang kepada keunikan sebuah karya sirih junjung.

Kreativiti olahan dengan pelbagai warna, bentuk, dan tekstur memungkinkan pengantin dan keluarga untuk menunjukkan ciri-ciri peribadi mereka. Penglibatan kreativiti, seni dan budaya dalam sirih junjung membantu meneruskan kelestarian warisan budaya kepada generasi akan datang. Ianya dapat menjaga kesinambungan tradisi dan menghargai nilai-nilai yang dipegang teguh oleh masyarakat Melayu terdahulu agar tidak hilang dengan arus kemodenan.

Sirih junjung moden adalah suatu interpretasi yang lebih kontemporari dari tradisi asal sirih junjung dalam budaya Melayu. Ia mempertahankan elemen-elemen tradisional sambil menggabungkan unsur-unsur moden yang lebih kreatif. Sirih junjung moden adalah contoh bagaimana warisan budaya dapat dihidupkan dalam bentuk yang lebih segar dan sesuai dengan perkembangan semasa. Namun, penting untuk masih mengekalkan dan menghormati nilai-nilai dan simbolik yang mendasari tradisi sirih junjung dalam segala adaptasi moden. Sirih junjung moden akan mempunyai reka bentuk yang lebih kreatif dan berinovatif termasuk dalam bentuk, struktur, dan susunan setiap olahan kom-

ponen. Sirih junjung moden memungkinkan dalam penggunaan warna-warna yang lebih berani dan cerah, termasuk warna-warna moden contohnya seperti merah cili, biru keunguan, atau hijau zamrud. Selain daun sirih, sirih junjung moden mungkin menggunakan bahan-bahan alternatif seperti kertas, kain, atau bahan sintetik dalam hiasannya. Penggabungan teknologi seperti pemodelan 3 dimensi dan pencetakan 3 dimensi boleh juga digunakan untuk mencipta hiasan yang lebih kompleks dan berstruktur. Dalam penyusunan dan olahan hiasan, sirih junjung moden boleh menggabungkan elemen-elemen seperti kaca, logam, dan aksesori moden untuk memberikan penampilan yang lebih kontemporari. Walaupun mempertahankan simbolik tradisi asal, sirih junjung moden boleh diperkembangkan atau disuntik dengan makna-makna tradisional agar dapat berhubung dengan konteks masa kini. Dengan cara ini sirih junjung moden boleh membawa unsur-unsur tradisional ke dalam dunia moden dengan cara yang lebih berinovatif dan menarik.





KPSK UİTM KEDAH KE JEPUN

Penulis:

Suhaiza Hanim Suroya, Dr. Wan Noor Faaizah Wan Omar, Dr. Hasnul Azwan Azizan & Abu Hanifa Ab Hamid



Sesi pengenalan Chiba University bersama wakil universiti, Ms Sakura mengenai sesi lawatan

Lawatan ke Jepun ini merupakan pelaksanaan aktiviti yang berlangsung dari 30 Mei hingga 5 Jun 2023, telah memberi landasan utama kepada pencapaian Prestasi Indeks (PI) Universiti dalam tahun 2023.

Program dan aktiviti pengantarabangsaan ini telah berjaya mempereratkan hubungan serta kerjasama di antara dua buah universiti iaitu Universiti Teknologi MARA dan Chiba University. Kejayaan rangkaian kerjasama strategik ini dijangka akan menjadi pencetus bagi pelbagai aktiviti kolaborasi di masa depan. Disasarkan pada masa akan datang aktiviti-aktiviti ini akan memberi peluang kepada lebih ramai ahli akademik dan pelajar dari Universiti Teknologi Mara (UTM) untuk bersama-sama memperkenalkan kepada dunia terhadap nama besar UİTM di peringkat global, selari dengan matlamat Pelan Strategik Universiti tahun 2025 (GRU 2025). Usaha ini juga setaraf dengan bidang kepakaran yang diutamakan dalam GRU 2023, iaitu pencapaian kebolehpasaran global.

Seramai empat staf dari KPSK UİTM Kedah yang diterajui oleh Dr Wan Noor Faaizah Wan Omar sebagai Pengarah Projek, dan disertai oleh Dr Hasnul Azwan Azizan, En Abu Hanifa Ab Hamid, dan Pn Suhaiza Hanim Suroya sebagai pegawai pengiring. Seramai 7 orang pelajar mengikuti lawatan akademik ini adalah terdiri daripada pelajar Sarjana Seni Reka Perindustrian dan Diploma Seni Reka Grafik.

Lawatan akademik merangkumi pelbagai tempat yang dilawati khusus dengan tujuan lawatan untuk mencapai objektif yang ditetapkan. Lawatan utama adalah ke Chiba University dimana usahasama antara universiti dan aktiviti pertukaran budaya antara pelajar. Lawatan akademik berikutnya adalah ke Studio Funabashi untuk pemerhatian kerja dan hasil kayu Teknik Moku-Zugan, Muzium Kraf Rakyat Jepun, Meguro-Ku, pendedahan kepada arkib hasilan kraf rakyat zaman Meingei Era. Di samping itu, lawatan diteruskan ke Kawagoe, Saitama dimana kajian senibina dan rekabentuk kraf lama yang masih dikekalkan zaman berzaman sejak dari 'Edo Period'.



Delegasi di Chiba University

Selain daripada teknik tradisional diatas, peserta turut didedahkan kepada evolusi kemajuan robotik, pembangunan produk, dari aspek keusahawanan dan pengkomersilan. Pendedahan ini adalah hasil dari lawatan ke Yokohama dan Akihabara. Sesi perkongsian bersama wakil dari Embassy Malaysia turut diadakan bagi penyampaian maklumat dan pengalaman oleh Kaunselor, En. Imran Bin Yussof dan Cik. Salfarina Salim, Menteri-Kaunselor (Politik-Ekonomi) / Ketua Chancery.



Delegasi di Embassy Malaysia di Tokyo, Jepun

Pelbagai aktiviti program dan lawatan di Jepun memberikan sudut dan pandangan yang baharu yang boleh dikongsi bersama universiti dan pemegang taruh yang terlibat. Disamping membantu dari segi pencapaian PI, lawatan ini telah berupaya mengukuhkan hubungan kolaborasi diantara universiti dan industri dari Jepun serta menggarap intipati penyelidikan empirikal terhadap proses rekabentuk yang berteraskan pendidikan. Pendedahan aktiviti secara terus terhadap aspek trans-budaya semasa berada di tempat tempat yang telah dinyatakan didalam lawatan ke Jepun memberikan pengamatan yang lebih mendalam terhadap tema dan subjek yang perlu dikaji berbanding dengan media arus perdana. Secara keseluruhan, program ini berjalan lancar seperti yang dirancang, walaupun tempoh keberadaan di Jepun agak terhad namun pengalaman yang dilalui sangat membantu bagi merealisasikan program akademik ini.



Pembangunan produk baik dari segi fasiliti kemudahan awam dan pengkomersilan produk, serta pendedahan dari aspek keusahawanan (Akihabara)

Evolusi dari seni reka produk tradisional ke kemajuan teknologi robotik





ADAPTASI SENI KRAF DALAM REKA BENTUK PERABOT MODEN

Penulis:
Asrol Hasan

Kraf yang juga dikenali sebagai kerajinan tangan atau seni kraftangan, merupakan sebuah karya seni yang dihasilkan secara manual oleh artisan dengan menggunakan pelbagai bahan dan teknik. Ia melibatkan kemahiran tangan yang tinggi, kreativiti yang luas dan inovasi pemikiran manusia untuk menghasilkan barang-barang yang mempunyai nilai estetika, fungsi dan cara guna yang praktikal. Dahulu seni kraf banyak dihasilkan dalam skala yang kecil dan fokus pada penggunaan bahan-bahan tradisional dari alam semula jadi, walaupun ada juga seni kraf yang melibatkan teknologi moden atau bahan-bahan sintetik pada masa kini. Seni kraf mencerminkan budaya, tradisi, dan identiti sesebuah masyarakat di mana asal ia dihasilkan. Penghasilan produk kraf merupakan salah satu cara bagaimana warisan serta budaya dapat dikekalkan dan juga untuk menghubungkan generasi yang berbeza melalui warisan yang kreatif.

Di antara contoh-contoh seni kraf yang terdapat di Malaysia adalah anyaman, sulaman, batik, ukiran kayu, seni logam, tenunan, tembikar, kraf manik dan banyak lagi. Setiap seni kraf mempunyai teknik, bahan, dan ciri-ciri unik yang membezakannya dari jenis seni kraf yang lain. Seni kraf memainkan peranan penting dalam menghormati dan mewarisi tradisi serta budaya masyarakat, sambil memberikan ruang untuk berekspresi secara kreatif dan berinovasi dalam pembuatan produk yang indah dan bermakna.

Kraf dan reka bentuk perabot adalah dua aspek yang berkaitan dalam dunia seni dan reka bentuk. Kraf merujuk kepada seni dan kerajinan tangan manakala reka bentuk perabot melibatkan proses merancang dan mencipta rekaan dengan mengambil kira faktor estetika, fungsi, nilai keselesaan dan praktikaliti. Hubungan di antara kraf dan reka bentuk perabot dapat dinyatakan dalam beberapa kaedah iaitu:

1. Penggunaan Bahan Kraf Dalam Rekaan Perabot: Reka bentuk perabot dengan penggunaan bahan-bahan tradisional yang sering dikaitkan dengan seni kraf seperti kayu, rotan, buluh, mengkuang, fabrik atau logam mampu memberikan elemen kreatif dan estetika kepada perabot. Contohnya, penggunaan ukiran kayu pada kerusi atau hiasan logam tembaga pada meja.
2. Kraf Sebagai Hiasan atau Bahagian Rekaan Perabot: Seni kraf seperti ukiran kayu, sulaman, atau anyaman sering kali digunakan sebagai hiasan atau bahagian utama atau perincian perabot untuk memberikan sentuhan kreatif dan unik. Ianya melibatkan hiasan permukaan perabot, penambahan sulaman pada kusyen, lilitan atau anyaman rotan dan aksesori tambahan pada bahagian-bahagian kecil.
3. Reka Bentuk Perabot Berasaskan Prinsip Kraf: Prinsip-prinsip kraf, seperti ketelitian, kehalusan dan kreativiti boleh diaplikasikan dalam rekabentuk perabot untuk mencipta perabot yang berkualiti tinggi dan menarik. Secara tidak langsung akan menambah nilai pada harga dan jualan sesebuah perabot yang direka.
4. Inovasi Dan Eksperimen: Artisan dan pereka reka bentuk perabot boleh melakukan eksperimen dengan teknik kraf yang baru atau tidak konvensional serta penggunaan teknologi terkini untuk mencipta perabot yang berinovatif, moden, unik dan mempunyai kelainan dari segi fungsi serta cara guna.



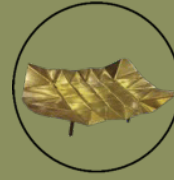
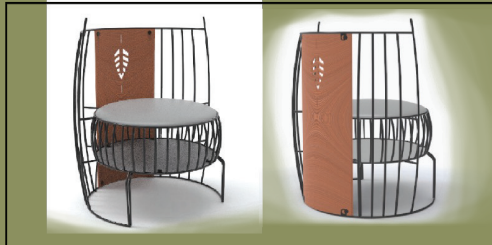
Kraf Bantal Tekat



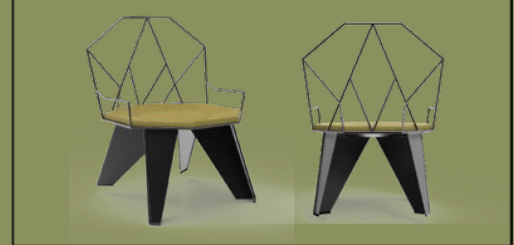
Kraf Manik Pangiah



Kraf Tembikar Labu Sayong



Kraf Logam Tembaga



Kraf Set Terenang



Kraf Mangkuk Tingkat



Kraf Jebak Burung



Kraf Ukiran Kayu



Oleh itu, hubungan antara kraf dan reka bentuk perabot memberi ruang untuk kolaborasi yang amat luas dalam mencipta rekaan yang lebih kreatif dan saling melengkapi antara dua bidang seni ini.



SIMULASI TEMUDUGA PELAJAR IJAZAH SARJANA MUDA SENI REKA PERINDUSTRIAN: PEMANTAPAN KAEDAH DAN CARA MENJAWAB SOALAN TEMU DUGA

Penulis:

Fadila Mohd Yusof & Abu Hanifa Bin Ab. Hamid



Memenuhi keperluan silibus, pelajar tahun akhir Ijazah Sarjana Muda, perlu menglenkapkan simulasi sesi temu duga yang telah dijalankan di Bilik Innovation for Industry (i4i) Universiti Teknologi MARA Cawangan Kedah. Simulasi sesi temu duga ini bertujuan untuk menilai kebolehan pelajar tahun akhir dalam mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam bidang pengajian masing-masing serta menilai tahap komunikasi serta kebolehpasaran untuk menghadiri sesi temu duga sebenar selepas tamat pengajian.

Sesi temu duga ini dihadiri oleh panel penilai yang terdiri daripada para pensyarah Jabatan Seni Reka Perindustrian. Panel penilai terdiri daripada Puan Fadila Mohd Yusof, Pensyarah Kanan dan Cik Amalina, Pensyarah Sambilan Sepenuh Masa. Sesi temu duga berlangsung selama tiga jam, bermula dari jam 9 pagi hingga 12 tengah hari.

Pada sesi temu duga ini, para pelajar perlu menunjukkan kebolehan mereka dalam mengemukakan idea serta menjawab soalan-soalan yang diajukan oleh panel penilai. Mereka juga perlu menunjukkan pemahaman mendalam mengenai topik-topik yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing serta isu semasa.

Hasil temu duga menunjukkan bahawa pelajar-pelajar tahun akhir ini telah berjaya menunjukkan kecekapan mereka dalam aplikasi pengetahuan dan kemahiran yang diperolehi sepanjang pengajian mereka. Panel penilai memberikan penilaian yang positif terhadap projek akhir yang telah dibentangkan serta kemampuan berkomunikasi dan pemahaman pelajar-pelajar tersebut.

Secara keseluruhannya, simulasi sesi temu duga ini mampu mengukuhkan status universiti dalam menghasilkan graduan yang berkualiti dan bersedia untuk menyumbang dalam pembangunan negara. Pelajar-pelajar tahun akhir ini telah membuktikan bahawa mereka mempunyai potensi untuk menjadi tenaga pakar dalam bidang sains dan teknologi. Hasil simulasi temu duga ini akan memberi inspirasi kepada para pelajar untuk terus berusaha untuk mencapai kejayaan akademik yang tinggi dan kebolehpasaran graduan.



PROGRAM AKTIVITI KREATIF: “GROOMING ARTISTIC TALENTS THROUGH SHARING”

Penulis:

Abu Hanifa Ab.Hamid, Fadila Mohd Yusof, Zaidi Yusoff & Shuhaila Md Shahid



Memenuhi keperluan silibus , pelajar tahun akhir Ijazah Sarjana Muda, perlu menglenkapkan simulasi sesi temu duga yang telah dijalankan di Bilik Innovation for Industry (i4i) Universiti Teknologi MARA Cawangan Kedah. Simulasi sesi temu duga ini bertujuan untuk menilai kebolehan pelajar tahun akhir dalam mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam bidang pengajian masing-masing serta menilai tahap komunikasi serta kebolehpasaran untuk menghadiri sesi temu duga sebenar selepas tamat pengajian.

Sesi temu duga ini dihadiri oleh panel penilai yang terdiri daripada para pensyarah Jabatan Seni Reka Perindustrian. Panel penilai terdiri daripada Puan Fadila Mohd Yusof, Pensyarah Kanan dan Cik Amalina, Pensyarah Sambilan Sepenuh Masa. Sesi temu duga berlangsung selama tiga jam, bermula dari jam 9 pagi hingga 12 tengah hari.

Pada sesi temu duga ini, para pelajar perlu menunjukkan kebolehan mereka dalam mengemukakan idea serta menjawab soalan-soalan yang diajukan oleh panel penilai. Mereka juga perlu menunjukkan pemahaman mendalam mengenai topik-topik yang berkaitan dengan bidang pengajian masing-masing serta isu semasa.

Hasil temu duga menunjukkan bahawa pelajar-pelajar tahun akhir ini telah berjaya menunjukkan kecekapan mereka dalam aplikasi pengetahuan dan kemahiran yang diperolehi sepanjang pengajian mereka. Panel penilai memberikan penilaian yang positif terhadap projek akhir yang telah dibentangkan serta kemampuan berkomunikasi dan pemahaman pelajar-pelajar tersebut.

Secara keseluruhannya, simulasi sesi temu duga ini mampu mengukuhkan status universiti dalam menghasilkan graduan yang berkualiti dan bersedia untuk menyumbang dalam pembangunan negara. Pelajar-pelajar tahun akhir ini telah membuktikan bahawa mereka mempunyai potensi untuk menjadi tenaga pakar dalam bidang sains dan teknologi. Hasil simulasi temu duga ini akan memberi inspirasi kepada para pelajar untuk terus berusaha untuk mencapai kejayaan akademik yang tinggi dan kebolehpasaran graduan.





GSMf&sr

GALERI SENI MERBOK UITM KEDAH

ISSN 2637-028X