



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اونيورسيتي قنديديقن سلطان ادريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

**PENGUNAAN MEDIA BAHARU DALAM PENGHASILAN KARYA GRAFIK
BAGI PRODUK PENDIDIKAN**

MSR3996 PROJEK TAHUN AKHIR

DR. NOR SYAZWANY BINTI MAT SALLEH

AMIR AZZAM BIN NOR MOHAMAD YANI

(D20191089012)



PENGAKUAN

Saya mengaku bahawa kajian ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali beberapa potongan ayat, petikan dan ringkasan yang setiap satunya saya jelas sumbernya.

Tarikh: 8 November 2022

Azzam

AMIR AZZAM BIN NOR MOHAMAD YANI

D20191089012

Saya mengaku bahawa kajian ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali beberapa potongan ayat petikan dan ringkasan yang setiap satunya saya jelas sumbernya.



PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim...

“Dengan Nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang”

Alhamdulillah, pertama sekali kami ingin melafazkan setinggi-tinggi rasa kesyukuran yang tidak terhingga ke atas hadrat Allah SWT kerana dengan limpah kurnia dan izin-Nya jua dapat kami menyiapkan kajian “Tahap Kesedaran Bakal Guru Menggunaklan Artificial Intelligence Dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Di Kalangan Pelajar Tahun Akhir UPSI FSKIK.” ini dengan jayanya. Jutaan terima kasih juga yang tidak terhingga ditujukan kepada Drs.Elis Syuhaila binti Mokhtar selaku penyelaras dan Drs.Syazwany binti Mat Salleh sebagai penyelia kursus Projek Tahun Akhir (MSR 3996) di atas segala bimbingan, tunjuk ajar, dorongan dan sokongan yang diberikan selama kajian ini dijalankan. Tidak lupa juga kepada ayah dan ibu kami yang berada di kampung halaman, ahli keluarga dan rakan-rakan kami yang banyak menyokong dari segi sokongan moral mahupun kewangan yang telah diberikan. Kami juga ingin mengucapkan berbanyak terima kasih kepada semua pihak yang banyak membantu sama ada secara langsung mahupun tidak langsung, terutama rakan-rakan seperjuangan, di atas perbincangan serta perkongsian idea, sokongan dan bantuan yang membina di samping menyiapkan tugas ini. Semoga Allah menerima amal baik kita semua.



ABSTRAK

Hasil kajian ini diinspirasi daripada karya dan produk *merchandise* yang berasaskan daripada Artificial Intelligence (AI). Artificial Intelligence (AI) adalah sebuah teknologi yang mempunyai keupayaan melaksanakan tugas yang memerlukan kecerdasan manusia, seperti persepsi, penaaakulan, pembelajaran, penyelesaian masalah dan membuat keputusan. Sistem Artificial Intelligence (AI) menggunakan algoritma dan model statistik untuk menganalisis maklumat dan boleh dilatih untuk meningkatkan prestasi mereka. Artificial Intelligence mempunyai potensi untuk revolusi pelbagai industri dan aplikasi, daripada penjagaan kesihatan dan kewangan kepada pengangkutan dan hiburan. Walau bagaimanapun, terdapat juga kebimbangan mengenai implikasi etika Artificial Intelligence (AI), terutamanya mengenai isu seperti kerjaya, privasi dan keselamatan. V Verdict Day merupakan sebuah karya digital diintegrasikan dengan elemen reka bentuk grafik yang membawa makna situasi bilik darjah bagi pembelajaran abad ke-21 menerusi penggunaan media baharu iaitu Artificial Intelligence (AI) melalui penghasilan lukisan digital 2D 'V Verdict Day'. Penghasilan karya ini terdiri daripada Teori Laura H. Chapman. Tujuan karya ini dihasilkan adalah untuk memberikan pendedahan kepada masyarakat melalui isu penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran Abad Ke-21. Perisian yang digunakan untuk menghasilkan karya ialah Adobe Photoshop CC 2020. Terdapat satu karya yang dihasilkan dengan berukuran 4x4 kaki, dua karya dalam bentuk buku lakaran, empat karya berbentuk *sticker* dan 4 karya dalam bentuk muka pengguna (User Interface). Pengkarya ingin menjadikan suatu medium dalam ICT untuk menyebarkan maklumat secara ringkas, cepat, dan padat kepada pengungjung. Justeru, diharapkan karya V Verdict Day mampu memberikan informasi kepada masyarakat tentang penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran Abad Ke-21.



ISI KANDUNGAN

PERKARA

MUKA SURAT

Pengakuan	i
Penghargaan	ii
Abstrak	iii
Isi Kandungan	iv
Senarai Gambar Rajah	vii

BAB 1 PENGENALAN

1.0 Pengenalan	1
1.1 Latar Belakang Kajian	3
1.2 Permasalahan Kajian	7
1.3 Persoalan Kajian	10
1.4 Objektif Kajian	10
1.5 Signifikan Kajian	11
1.5.1 Masyarakat	11
1.5.2 Pelajar	12
1.5.3 Bidang Pendidikan	12
1.5.4 Reka Bentuk Grafik	12
1.6 Skop Kajian	14
1.7 Carta Perbatuan	15
1.8 Kesimpulan	16

BAB 2 KONTEKS KAJIAN

2.1 Pengenalan	17
2.2 Konteks Teori dan Praktis Studio Penghasilan Karya	17
2.2.1 Teori Laura H. Chapman	18
2.2.2 Praktis Studio Penghasilan Karya	20
2.2.2.1 Proses Kreativiti Persediaan (Preparation)	20
2.2.2.2 Proses Kreativiti Pengeraman (Incubation)	21
2.2.2.3 Proses Kreativiti Penglihatan (Insight)	21
2.2.2.4 Proses Kreativiti Penilaian (Evaluation)	22
2.2.3 Rumusan	23
2.3 Konteks Pendidikan Seni Visual	23
2.4 Rujukan Pereka Grafik	26
2.4.1 Scene Precede – Mario Klingemann	28
2.4.2 Mining Nightfall – Daniel Ambrosi	29
2.4.3 Vampire Hunter D – Yoshitaka Amano	30
2.4.4 All Watched Over by Machines of Loving Grace – Memo Akten	31
2.4.5 GALAXIA – Xia Taptara	32
2.4.6 Rumusan	33
2.5 Kesimpulan	34

BAB 3 KAJIAN STUDIO

3.0 Pengenalan	35
3.1 Metodologi Penghasilan Karya	35
3.2 Kajian Studio	39

3.2.1 Fasa Perkembangan Praktis Studio	39
3.3 Penjanaan Idea	40
3.3.1 Pemilihan Subject Matter	41
3.3.2 Thumbnail art	44
3.3.3 Lakaran Idea	46
3.3.4 Lakaran Komprehensif	48
3.4 Konsep Reka Bentuk	51
3.4.1 Penggunaan Teknik	51
3.5 Pemilihan Bahan	56
3.6 Proses Kreatif	57
3.7 Rumusan	63

4.0 Pengenalan	64
4.1 Analisis Visual Karya	64
4.1.1 Analisis Visual Karya 1	64
4.1.2 Analisis Visual Karya 2	67
4.1.3 Analisis Visual Karya 3	70
4.2 Komunikasi Visual	72
4.3 Muka Pengguna (UI)	73
4.3.1 Muka Pengguna (UI) Permainan Video	73
4.4 Ilustrasi Digital	74
4.5 Merchandise	75
4.5.1 Sticker	75

4.5.2 Buku Lakar	76
4.6 Artificial Intelligence (AI)	76

BAB 5 PENUTUP DAN CADANGAN

5.0 Pengenalan	77
5.1 Penutup	78
5.2 Cadangan	80

BIBLOGRAFI	82
-------------------	----

LAMPIRAN	88
-----------------	----

Senarai Gambar Rajah

 05-4506832	 pustaka.upsi.edu.my	 Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah	 PustakaTBainun	 ptbupsi	
Gambar 1 Pemerhatian teknik dalam youtube					37
Gambar 2 Teknik Grayscale dalam deviantart					37
Gambar 3 Artificial Intelligence					41
Gambar 4 Artificial Intelligence 2					42
Gambar 5 Artificial Intelligence 3					42
Gambar 6 Suasana Studio Seni 1					43
Gambar 7 Studio Seni 2					43
Gambar 8 Studio Seni 3					44
Gambar 9 <i>Thumbnail art 1</i>					45
Gambar 10 <i>Thumbnail art 2</i>					46
Gambar 11 Lakaran idea 1					47
Gambar 12 Lakaran idea 2					47



Gambar 13 Lakaran idea 3	48
Gambar 14 Lakaran komprehensif 1	49
Gambar 15 Lakaran komprehensif 2	49
Gambar 16 Lakaran komprehensif 3	50
Gambar 17 Lakaran komprehensif 4	50
Gambar 18 Teknik <i>grayscale</i>	51
Gambar 19 Penggunaan teknik “ <i>overlay</i> ”	52
Gambar 20 Penggunaan teknik “ <i>Color Lookup</i> ”	53
Gambar 21 Penggunaan “ <i>color balance</i> ”	54
Gambar 22 Photoshop 3D	55
Gambar 23 <i>Pattern stamp tool</i> dan <i>mixer brush tool</i>	56
Gambar 24 Process karya 1 lakaran kasar dan “ <i>grayscale</i> ”	58
Gambar 25 Process karya 2 “ <i>grayscale</i> ” dan “ <i>overlay</i> ”	59
Gambar 26 Process karya penambahbaikan	60
Gambar 27 Process karya terperinci	61
Gambar 28 Process karya sehingga siap	61
Gambar 29 Process lakaran kasar dan “ <i>grayscale</i> ”	62
Gambar 30 Process karya “ <i>grayscale</i> ” dan terperinci	62
Gambar 31 Process karya stiker komputer riba	63
Gambar 32 Karya Akhir	78
Gambar 33 Qr code proses karya	88
Gambar 34 Qr code Deviantart pengkarya	88
Rajah 2.1 Proses Kreativiti teori Laura H. Chapman	19
Jadual 2.1 Jadual matrik menunjukkan lima artis atau pereka rujukan seni	26



digital yang telah dipilih oleh pengkarya



BAB 1

PENDAHULUAN

1.0 Pengenalan

Artchemist merupakan nama bagi batch atau lebih dikenali kumpulan semester 7 A221 yang melakukan pelbagai eksplorasi dan eksperimentasi. Khususnya bahan – bahan yang mengandungi bahan kimia. Antaranya seperti bahan catan dan batik serta peralatan dan teknik yang artistik bagi penghasilan karya seni atau produk reka bentuk setanding dengan kualiti profesional dan industri. Artchemist adalah gabungan dua perkataan iaitu ‘Art’ mewakili sebagai seni yang merangkumi semua bidang dari seni halus, kraf dan bidang reka bentuk manakala ‘Chemist’ diambil dari singkatan perkataan *Alchemy* yang membawa maksud sebagai ahli kimia.

Kemunculan teknologi ICT telah memberi impak terhadap dunia terutamanya dalam dunia pendidikan, kerana kemunculan teknologi ICT dalam pendidikan mampu mengembangkan potensi anak – anak. Seorang guru mestilah berusaha dengan sebaik – baiknya untuk menggunakan teknologi ICT sebagai alat bantu mengajar. Hal ini kerana, penggunaan teknologi multimedia merupakan alternatif yang tepat pada saat ini kerana teknologi ICT dapat menyentuh seluruh media pendidikan dalam satu perisian contoh aplikasi Adobe yang mengandungi pelbagai kegunaan antara salah satunya ialah penggunaan aplikasi ini sangat sesuai digunakan dalam Pendidikan seni visual iaitu dalam bidang seni reka grafik.





Disamping itu, reka bentuk grafik merupakan proses penghasilan seni komunikasi visual iaitu dari gabungan teks, ilustrasi, simbol dan warna. Bidang Reka Bentuk Grafik boleh dibahagikan beberapa bidang iaitu, pengiklanan, identiti korporat, pembungkusan, digital ilustrasi, penerbitan meja, *user interface*, infografik dan media baharu. Penghasilan karya yang berbentuk grafik mempunyai banyak manfaat kerana dapat dijadikan sebagai media utama dalam penyaluran sesuatu mesej atau makna yang ingin disampaikan. Namun demikian, bidang reka bentuk grafik ini juga merupakan satu profesion disiplin akademik dan seni iaitu terdiri dalam pengvisualan komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan satu maklumat khusus kepada kumpulan sosial masyarakat dengan objektif serta reka bentuk grafik ialah cabang reka bentuk antara disiplin dan seni halus.

Dalam era digital ini, media massa mempunyai peranan yang sangat penting kerana boleh menghubungkan dunia dengan setiap individu. Sebagai contoh setiap alat komunikasi seperti telefon pintar mempunyai jenis Artificial Intelligence (AI). Menurut Stephanie (2022), Kini, hampir setiap peranti telefon pintar didatangkan dengan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) sebagai ciri khas. Syarikat sedang berusaha untuk membangunkan perisian dan perkakasan baharu secara berterusan untuk meningkatkan fungsi AI. Pada masa ini, kebanyakan ciri AI dalam telefon pintar dikhususkan untuk keselamatan, kecekapan kuasa dan fotografi. Jika kita melihat ke masa hadapan, kita boleh memvisualisasikan dengan mudah bahawa AI dalam telefon pintar akan membawa evolusi futuristik untuk pengguna pintar. Oleh itu ciptaan teknologi yang digelar sebagai Artificial Intelligence sudah pasti menjadikan hidup masyarakat lebih mudah dari segi pengguna telefon pintar. Teknologi ini hanya menjadi lebih baik dari masa ke semasa. Dengan saingan ciptaan teknologi Artificial Intelligence (AI) ini dunia mempunyai banyak jangkaan daripada Artificial Intelligence





(AI). Artificial Intelligence telah menguasai pasaran elektronik. Hari ini kemungkinan besar hanyalah permulaan, Artificial Intelligence yang terbaik akan datang dalam masa terdekat.

1.1 Latar Belakang Kajian

Abad ke-21 sering dikaitkan dengan era teknologi maklumat (IT). Hal ini kerana masing – masing mengecapi arus pemodenan meningkat terutamanya dari segi pendidikan pada hari ini semakin berkembang pesat dengan penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) sehingga perlu melakukan perubahan yang sesuai dengan kehendak era ICT ini. Menurut Najwa Mohd Ghazali (2021), Sejarah perkembangan sistem pendidikan di Malaysia telah mengalami evolusi sejajar dengan pembangunan dan kemampuan negara. Ia bermula sejak Zaman Pramerdeka (sebelum 1957), kemudian berkembang pada Zaman Pasca Merdeka (1957-1970), beralih pula ke Zaman Dasar Ekonomi Baru (1971-1990), diikuti Zaman Dasar Pembangunan Negara (1991-2000) dan Zaman Dasar Wawasan Negara (2001 hingga sekarang). Jika dahulu guru guna papan hitam dan kapur ketika mengajar, ia kemudian dinaiktarafkan kepada papan putih dan pen. Kini, PdPR menjadi sistem yang bukan sahaja dilaksanakan di Malaysia tetapi evolusi itu berlaku di seluruh dunia.

Selain itu, menurut Mahyudin bin Arsath (2020) juga menyatakan kehadiran teknologi Kehadiran teknologi multimedia merupakan saluran yang penting bagi penyebaran maklumat dalam pengajaran dan pembelajaran manakala guru-guru merupakan kunci kejayaan kepada aplikasi teknologi multimedia tersebut. Sehubungan dengan itu, Pihak Kementerian Pendidikan Malaysia melihat ICT sebagai suatu alat untuk merevolusikan pembelajaran, memperkayakan kurikulum, memperkembangkan



pedagogi, menstrukturkan organisasi sekolah dengan lebih berkesan, melahirkan hubungan yang lebih kuat di antara sekolah-sekolah dan masyarakat, dan meningkatkan penguasaan pelajar.

Seterusnya, Seni Reka Grafik merupakan salah satu cabang dari bidang komunikasi visual yang melibatkan proses penghasilan melalui penggunaan komputer. Seni reka grafik telah lama wujud, 15000-1000 S.M. Menurut Thpanorama (2022), menyatakan sepanjang sejarah, ciptaan teknologi telah membentuk perkembangan seni graf. Orang-orang Mesir kuno menggunakan simbol grafik untuk menyampaikan pemikiran mereka dalam bentuk bertulis yang dikenali sebagai hieroglif. Oleh itu, telah terbukti bahawa penggunaan seni grafik telah lama wujud tetapi ia direka melalui bentuk fizikal. Di samping itu, pada masa kini dengan perubahan teknologi maka wujudnya aplikasi – aplikasi yang menjadikan penggunaan seni grafik sangat penting. Antara salah satu contoh ialah Adobe Photoshop yang merupakan aplikasi mempunyai pelbagai jenis peralatan yang boleh digunakan bagi bertujuan untuk digunakan menghasilkan seni grafik. Seni Reka Grafik pada masa kini mempunyai pelbagai jenis iaitu infografik, ilustrasi, fotografi, lukisan digital, animasi, grafik bergerak dan berbagai lagi. Kajian ini juga akan melibatkan pengiklanan kerana pengiklanan merupakan salah satu cabang bidang reka bentuk grafik. Pengiklanan merupakan sebarang bentuk persembahan atau komunikasi yang berbayar serta ditujukan kepada kumpulan sasaran dengan tujuan mempromosi, memperkenalkan dan melariskan sesuatu produk, perkhidmatan ataupun idea oleh penaja. Oleh itu, pengkaji akan menghasilkan satu karya selain berbentuk ilustrasi seni digital, pengkarya juga akan menghasilkan karya tersebut dalam berbentuk pengiklanan dan produk bagi memperkenalkan mengenai isu yang dikaji iaitu Artificial Intelligence (AI).



Selain itu, teknologi kini semakin berkembang dan telah menjadi saingan masing – masing antara pakar – pakar untuk mengecapi dari Revolusi Industri 4.0 ke masyarakat 5.0. Apakah yang dikatakan masyarakat 5.0? Menurut Dr Nor Azaruddin Husni bin Hj. Nuruddin (2020), beliau menyatakan Masyarakat 5.0 ialah sebuah masyarakat yang dapat menguasai kehidupan di alam maya dan alam fizikal. Jika Masyarakat 4.0 hanya mampu mengakses maklumat atau berbagai-bagai bentuk informasi di alam maya tetapi Masyarakat 5.0 ini dapat menganalisa maklumat tersebut menggunakan “Kecerdasan Buatan” atau Artificial Intelligent (AI), dan hasil tersebut dikembalikan kepada manusia di ruang nyata dalam berbagai-bagai bentuk yang mengatasi kemampuan manusia. Kesannya, proses ini akan memberikan nilai baharu kepada industri dan masyarakat yang sebelum ini adalah mustahil dilakukan oleh manusia. Oleh itu, maksud masyarakat 5.0 ialah masyarakat pintar dan merupakan masyarakat yang mampu memberi penekanan integrasi teknologi pintar dan manusia. Hal ini kerana generasi muda pada masa kini telah didedahkan dengan teknologi.

Di samping itu, kemunculan teknologi Artificial Intelligence (AI) merupakan satu inovasi iaitu munculnya teknologi komputer dan rangkaian yang melibatkan penemuan *World Wide Web* (WWW). Namun begitu, dunia semakin berkembang maju menyebabkan Artificial Intelligence (AI) mampu mempelajari corak kehidupan manusia dan tidak mustahil untuk mempelajari nya sendiri pada masa depan. Menurut Nasfati Sabrina (2021), Kita semua sudah tahu bahwa banyak teknologi saat ini sudah menggunakan sistem AI atau Artificial Intelligence. Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan adalah sebuah kecerdasan yang ditambahkan pada suatu sistem yang dapat diatur ke dalam konteks ilmiah atau biasa disebut dengan intelegensi artifisial. Oleh itu, dalam kita melangkah ke masa depan, teknologi Artificial Intelligence (AI) bakal mengubah cara hidup kita. Hal ini kerana kewujudan Artificial Intelligence (AI)





sudah berada dalam kehidupan seharian kita tanpa sedar. Antara salah satunya ialah melalui penggunaan telefon pintar terbukti bahawa setiap telefon itu mempunyai sistem yang berbeza sebagai contoh IOS atau Android. Teknologi ini masih mempunyai banyak potensi dan perlu diterokai sebaiknya supaya dapat memberi manfaat terhadap masyarakat dan juga hidupan lain.

Artificial Intelligence merupakan satu sistem komputer yang dicipta bagi menyelesaikan tugas – tugas yang kompleks dengan mudah. Menurut Hilal Azmi (2019), Teknologi kecerdasan buatan merupakan salah satu cabang sains dalam menjadikan sesuatu benda mempunyai kepintaran seperti manusia. Antara cabang penting dalam AI ialah pembelajaran mesin (machine learning) iaitu keupayaan mesin yang mampu 'belajar' untuk menjadi pintar. Secara konsepnya, mesin yang bakal 'diajar' manusia perlu dilengkapi dengan maklumat yang banyak untuk menjadikannya lebih pintar berbanding mesin lain. Oleh itu, Artificial Intelligence belajar lebih cepat kerana Artificial Intelligence memperoleh banyak sumber maklumat iaitu dipanggil *machine learning* dan *deep learning*, maka menjadikan tugas – tugas yang diberi dapat menyelesaikan dengan mudah dan cepat.

Justeru, Era digital ini penggunaan Artificial Intelligence dalam berbentuk karya seni boleh dikategorikan sebagai media baharu yang merupakan salah satu istilah umum yang digunakan untuk pelbagai jenis komunikasi elektronik yang boleh dilakukan kerana inovasi teknologi komputer, erti kata lain Media Baharu bertujuan untuk menggambarkan pertembungan antara teknologi komunikasi digital kemudian disambungkan ke rangkaian. Menurut Siti Khadijah (2018), menyatakan lebih tujuh dekad yang lalu, telah muncul amalan baharu yang menerapkan elemen-elemen teknologi sebagai pendekatan utama menghasilkan seni. Selain mempercepatkan proses





penghasilan, penggunaan teknologi pada kerja-kerja artistik adalah untuk mencipta rupa seni yang bervariasi dan berinovasi hasil cantuman daripada medium seperti komponen-komponen elektronik, mesin pencetak berdigital, perisian dan sebagainya. Percantuman antara seni dan komponen teknologi tersebut juga telah melahirkan praktis berupa “Seni Media Baru” iaitu istilah yang berbeza dari takrifan medium atau seni bersifat konvensional. Oleh itu, kemunculan media baharu ini menyebabkan bidang seni mengalami perubahan iaitu bukan sahaja dari segi penggunaan medium tetapi kandungan dan fungsinya mempunyai pelbagai konteks sosial dan budaya.

1.2 Permasalahan Kajian

Menurut Datuk Seri Abdullah Bin Hj. Ahmad Badawi (2010), di dalam buku Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (PIPP) pihak Kementerian Pelajaran Malaysia telah menetapkan dasar bagi merapatkan jurang Pendidikan yang wujud seperti antara lokasi, tahap sosioekonomi dan tahap keupayaan pelajar. Oleh itu, dalam mengenalpasti jurang pendidikan tersebut, pihak Kementerian Pelajaran Malaysia telah mengenal pasti bahawa jurang pendidikan yang perlu dirapatkan supaya kualiti dalam pembelajaran dan pengajaran dapat ditingkatkan. Antara jurang pendidikan yang wujud adalah seperti jurang digital antara bandar dan luar bandar iaitu tahap pencapaian pelajar normal dan pelajar berkeperluan khas serta jurang sosioekonomi.

Dalam pengajaran dan pembelajaran yang ada pada hari ini tidak kesemua kaedah pengajaran guru lakukan dapat membantu pelajar dalam pembelajaran mereka. Penggunaan alat bantu mengajar pada hari ini tidak lagi sesuai digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran khususnya subjek seni di sekolah menengah contohnya penggunaan papan putih dan papan hitam akan membuatkan pelajar tidak berminat





untuk turut serta dalam sesi PdPC. Hal ini kerana, pelajar pada zaman ini banyak didedahkan dengan penggunaan teknologi ICT, maka menurut Ilias Athanasiadis (2011), menyatakan

today, as ICT promotes the artistic character of multimedia and transmedia applications, creates new types of Art (computer Art, animation, Internet Art, cyber Art, etc.) and makes the boundaries between Art and technological application more and more indistinguishable. The use of New Technologies in Art teaching leads to the creation of new learning environments that motivate the students in a positive way

Oleh itu, dengan penggunaan teknologi ICT, akan memberikan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan penglibatan pelajar lebih memberansangkan.

Seterusnya, topik yang ada pada buku teks dalam subjek pendidikan seni visual pada hari ini sangat memerlukan penambahbaikan dari segi kaedah mengajar dan alat bantu mengajar. Khususnya bagi tajuk seni reka grafik dalam bidang komunikasi visual yang agak sukar untuk difahami oleh pelajar pada hari ini kerana tidak menggunakan teknologi ICT dan menyebabkan pelajar kurang pendedahan dengan cara menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini kerana di dalam buku teks pendidikan seni tingkatan 3 aktiviti seni mereka tidak diberikan pendedahan menggunakan teknologi ICT.

Disamping itu, masalah yang dihadapi ialah, terdapat sebilangan masyarakat mempunyai persepsi bahawa kemunculan Artificial Intelligence ini membimbangkan, menurut Muhammad Saufi Hassan (2019), Kemunculan Kecerdasan Buatan atau Artificial Intelligence (AI) sebelum ini memang agak membimbangkan kerana wujud persepsi kononnya teknologi itu mampu untuk menggantikan manusia dalam kerja seharian. Ia berdasarkan fakta AI mampu mempelajari corak kehidupan manusia dan





tidak mustahil untuk mempelajari ‘diri sendiri’ pada masa depan. Oleh itu, dalam kemunculan Artificial Intelligence (AI), hanyalah satu persepsi yang wujud dalam dunia ‘Hollywood’, tetapi jika kita memandangnya dengan lebih baik apabila robot yang mempunyai Artificial Intelligence robot tersebut hanya mengambil alih tugas manusia seperti menjadi operator mesin di sebuah kilang sahaja.

Selain itu, kewujudan Artificial Intelligence dalam industri kreatif juga menyebabkan ramai pengkarya seni tidak berpuas hati. Menurut Kevin Rose (2022), pertandingan seni tahunan Colorado State Fair memberikan hadiah dalam semua kategori, lukisan, quilting, arca. Tetapi seorang peserta, Jason M. Allen dari Pueblo West, Colo, tidak membuat penyertaannya dengan berus atau ketulan tanah liat. Dia menciptanya dengan Midjourney, program kecerdasan buatan yang mengubah baris teks menjadi grafik hiper-realistik. Oleh itu, Artificial Intelligence juga mempunyai potensi yang sangat besar dalam industri kreatif kerana mampu berdaya saing dengan tahap kreativiti manusia, maka sebagai manusia kita tidak boleh memandangnya sebagai perkara negatif tetapi kita boleh memandang ia dari sudut yang positif iaitu kita mungkin boleh menggunakan Artificial Intelligence sebagai penjana idea dalam menghasilkan karya.

1.3 Persoalan Kajian

- 1.3.1 Apakah jenis produk yang boleh dikomersialkan selari dengan isu penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran Abad Ke-21.
- 1.3.2 Apakah elemen dan prinsip reka bentuk grafik dalam bidang ilustrasi, muka pengguna, media baharu *merchandise* untuk dikomersialkan
- 1.3.3 Bagaimanakan situasi bilik darjah bagi pembelajaran abad ke – 21 menerusi penggunaan media baharu (Artificial Intelligence) melalui penghasilan lukisan digital 2D ‘V Verdict Day’

1.4 Objektif Kajian

- 1.4.1 Menganalisis jenis produk yang boleh dikomersialkan selari dengan isu penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran Abad Ke-21.
- 1.4.2 Mengaplikasikan penggunaan elemen dan prinsip reka bentuk grafik dalam bidang ilustrasi, muka pengguna, media baharu mercandais untuk dikomersialkan
- 1.4.3 Mengvisualkan situasi bilik darjah bagi pembelajaran abad ke – 21 menerusi penggunaan media baharu (Artificial Intelligence) melalui penghasilan lukisan digital 2D ‘V Verdict Day’



1.5 Signifikasi Kajian

Kepentingan kajian ini dilaksanakan adalah untuk mengetahui Penggunaan Media Baharu Dalam Penghasilan Karya Grafik Bagi Produk Pendidikan. Kajian ini juga akan memberi manfaat dari segi pengetahuan am kepada masyarakat, pelajar, bidang pendidikan dan bidang reka bentuk grafik. Melalau kajian ini juga akan dijalankan untuk meningkatkan lagi gaya pengajaran dan pembelajaran guru dalam Pendidikan Seni Visual agar selaras dengan perkembangan sistem pendidikan pada masa kini yang mengaplikasikan teknologi dalam sesi pengajaran dan pembelajaran serta berpusatkan pelajar. Berikut merupakan kepentingan kajian yang dapat dinyatakan.

1.5.1 Masyarakat

Kepentingan kajian ini terhadap masyarakat amat penting. Hal ini kerana, dapat dijadikan sebagai rujukkan agar mereka sedar dan peduli mengenai Artificial Intelligence (AI). Menurut Anderson, Fornell dan Rust (1997), pengguna hanya bergantung kepada penjual atau berdasarkan pemerhatian sendiri untuk mempercayai maklumat yang diterima. Oleh itu, sangat penting kepada pereka untuk menghasilkan satu rekaan produk yang boleh ke pasaran supaya dapat memberi kesedaran dan pendedahan kepada penggunaan agar masyarakat peduli mengenai Artificial Intelligence (AI).





1.5.2 Pelajar

Dalam kajian ini pelajar juga menjadikan kepentingan bagi pengkaji untuk melaksanakan kajian ini mengenai Artificial Intelligence. Hal ini kerana, menurut Abdul Munir Ismail (2016), Media massa memainkan peranan yang penting dalam menyebarkan dan menyampaikan maklumat dan pendidikan kepada masyarakat terutamanya kepada pelajar. Masa kini, boleh dikatakan setiap rumah dari pelbagai lapisan masyarakat mempunyai kemudahan audio-video seperti televisyen, radio, internet, VCD, DVD dan komputer. Oleh itu, media cetak, elektronik dan media massa yang pesat berkembang pada masa kini mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap pelajar. Hal ini kerana pelajar mudah terpengaruh serta mereka mencuba sesuatu yang baru bertujuan untuk membentuk identiti diri tersendiri dan telah menjadi kepentingan utama oleh pengkaji untuk menjadikan sasaran terhadap pelajar dalam menjayakan kajian ini dengan menghasilkan beberapa produk komersial.

1.5.3 Bidang Pendidikan

Kajian ini amat penting sebagai rujukan bagi bidang Pendidikan dalam memberi manfaat berkenaan dengan pengetahuan am. Dengan Pendidikan seorang pelajar itu dapat mengetahui sesuatu penginovasian dan pembaharuan seni dalam media baharu dan media massa seiring dengan arus pemodenan teknologi pada masa kini. Menurut Sugunah (2010), menyatakan Keperluan untuk membangunkan profesionalisme perguruan berasaskan pengetahuan dan teknologi maklumat merupakan satu strategi yang amat digalakkan dalam menjadikan Malaysia sebagai negara maju dan berpengetahuan tinggi menjelang tahun 2020. Kesimpulannya pendedahan mengenai media massa dan media baharu seiring arus pemodenan dan teknologi terkini akan





memberi impak dalam bidang Pendidikan kerana melalui penghasilan produk komersial berkenaan Artificial Intelligence ini bukan sekadar memberi pendedahan mengenai media massa atau media baharu tetapi memberi manfaat dalam bidang Pendidikan mengenai pengetahuan am.

1.5.4 Reka Bentuk Grafik

Kajian ini juga mampu memberi pengetahuan kepada masyarakat bahawa Reka Bentuk Grafik merupakan satu informasi atau maklumat yang diperoleh daripada bahan cetakan, television dan berita sahaja. Namun, penggunaan inovasi baharu berbentuk digital ini pengkaji telah menggunakan beberapa inovasi terbaru iaitu seni digital, banting, buku lakar, *User Interface* dan stiker komputer riba. Hal ini kerana dengan menggunakan kaedah ini pengkaji dapat menyampaikan maklumat dengan lebih unik dan menarik supaya dapat menarik perhatian pengunjung. Teknik yang digunakan oleh pengkaji dalam menghasilkan karya 'V Verdict Day' ini dapat memberi pengalaman dan pendedahan sebenar terhadap masyarakat supaya masyarakat mengetahui dengan lebih lanjut berkenaan Artificial Intelligence (AI) dengan lebih positif.



1.6 Skop Kajian

Kajian yang ingin dijalankan adalah satu kajian yang berbentuk kajian lapangan. Kajian ini tertumpu kepada hasil karya seni media baharu “V Verdict Day” yang menggambarkan tentang isu dari industri 4.0 ke arah web 5.0 iaitu penggunaan Artificial Intelligence dalam pelbagai faktor sehingga memberi pengaruh dalam dunia Pendidikan. Artificial Intelligence sebagai media baharu dalam seni visual merupakan satu inovasi dan mampu memberi impak terhadap masyarakat kerana Artificial Intelligence mempunyai daya yang mampu meniru atau imitasi gerak geri dan kreativiti manusia. Oleh itu isu ini telah menjadi topik utama oleh pengkarya untuk dijadikan sebagai projek akhir tahun. Fungsi karya ini dihasilkan dalam bentuk digital dan komersial kerana penggunaan media digital pada masa kini merupakan media baharu yang mempunyai potensi untuk dijadikan sebagai inovasi media baharu. Kajian ini juga turut meneliti dinamik penggunaan teknik – teknik dan ilustrasi yang mampu memberi impak positif kepada semua golongan mengenai Artificial Intelligence (AI). Tempoh kajian ini berjalan sepanjang semester 7 iaitu selama 14 minggu.



1.7 Carta Perbatuan

Perancangan	Minggu																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Pengenalan FYP																		
Pentapan Idea																		
Bab 1 Pengenalan																		
Penyediaan Proposal																		
Kajian Isu																		
Bab 2 Konteks Kajian																		
Kajian Artis dan Pereka, thumbnail art, Lakaran Idea																		
Hasil Karya Akhir																		
-Pra - assessment oleh penasihat																		
-Penilaian daripada pensyarah penasihat. -sesi fotografi untuk karya dimasukkan di dalam buku katalog pameran.																		
-Penghasilan karya secara berperingkat																		
-Proses berkarya.																		
-Penilaian kedua oleh pensyarah penasihat. -penilaian karya oleh penasihat pameran. -penghantaran karya.																		
-penulisan ilmiah.																		
-Sesi penilaian akhir dan persembahan																		



