



**PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN REKA BENTUK LOGO
PELAJAR TINGKATAN EMPAT DI SEKOLAH MENENGAH
KEBANGSAAN METHODIST, TANJONG MALIM, PERAK**



ROSZILA BINTI ABD RAHMAN

**KERTAS INI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SEBAHAGIAN
SYARAT MEMPEROLEHI IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(SENI)**

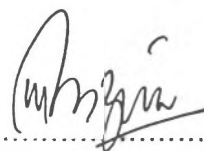
**FAKULTI SENI DAN MUZIK
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2005**



PENGAKUAN

Saya mengaku kertas projek ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya saya jelaskan sumbernya.

17.4.2005



.....
ROSZILA BINTI ABD RAHMAN
200200652



PENGHARGAAN

Syukur ke hadrat Allah SWT kerana dengan taufiq dan hidayahNya .kertas projek ini dapat disiapkan. Setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih saya kepada penyelia projek saya, Tn. Syed Osman bin Syed Yusoff dan Encik Roskang bin Jailani yang sudi membantu, memberi panduan , nasihat serta bimbingan yang amat berharga dalam proses menyiapkan kertas projek ini. Ucapan terima kasih juga saya tujukan kepada pihak Pengetua, Sekolah Menengah Kebangsaan Methodist, Tanjung Malim yang telah memberi kerjasama dan membantu saya sepanjang kajian ini dijalankan. Saya juga ingin merakamkan ucapan terima kasih kepada guru Pendidikan Seni Tingkatan Empat kerana memberi ruang kepada saya untuk menjalankan pemerhatian dan pelajar-pelajar Tingkatan Empat Perdagangan selaku responden kajian ini. Akhirnya, setinggi-tinggi penghargaan yang tidak terhingga kepada suami dan anak-anak tersayang yang sanggup bersabar dan bekerjasama sepanjang tempoh pengajian saya.



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk meninjau, memahami dan menjelaskan proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk logo di kalangan pelajar Tingkatan Empat di Sekolah Menengah Kebangsaan Methodist, Tanjong Malim. Aspek-aspek yang difokuskan dalam kajian ini adalah mencakupi kaedah, teknik, media, persepsi pelajar, kompetensi guru dan interaksi yang berlaku di dalam bilik darjah yang menyumbang kepada cetusan idea dalam reka bentuk logo di kalangan pelajar. Pengumpulan data dalam kajian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui pemerhatian, temu bual, analisis (lakaran) dokumen dan rakaman visual. Pemerhatian dilakukan ke atas pelajar Tingkatan 4 Perdagangan yang terdiri daripada 37 orang pelajar. Pengkaji menjalankan temu bual secara tidak berstruktur kepada responden seramai enam orang yang dipilih berdasarkan *purposive sampling*. Data yang dikumpulkan dideskripsikan, dianalisis dan dirumuskan. Dalam kajian ini, pengumpulan dokumen dan perakaman visual didapati melalui hasil kerja akhir responden yang ditemu bual. Hasil lakaran akhir dianalisis berdasarkan prinsip-prinsip reka bentuk logo. Dapatan kajian ini mendapati responden tidak dapat menguasai kemahiran dalam reka bentuk logo. Proses penjanaan idea kurang berkembang dan pelajar terlalu bergantung kepada guru dalam mencetuskan idea. Berdasarkan dapatan kajian, pengkaji membuat satu cadangan proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk logo bagi meningkatkan aras kefahaman pelajar dan membantu penjanaan idea dalam reka bentuk logo.



ABSTRACT

This study attempts to look into, understand and explain the process of teaching and learning of logo designing among Form 4 students at Sekolah Menengah Kebangsaan Methodist, Tanjong Malim. The aspects focused in this study are the methods, the techniques, aids (media), students perceptions, teachers' competency and the interaction within the classroom which contribute into generating ideas in designing logo among the students. Using the qualitative approach, the researcher collected the data through observations, interviews, analysis of documents (sketches) and visual recordings. The observations were done at a Form 4 Commerce class which consists of 37 students. The researcher carried out unstructured interviews and 6 respondents were selected based on purposive sampling. The data collected will be analyzed using descriptive analysis summarized. The documents and visual recordings were accumulated for this study by the interviewed respondents based on the last product. The final sketches were analyzed based on the logo designing principles. The results of this research prove that the students have not mastered the logo designing skills efficiently. The students tend to rely on the teacher to provide ideas instead of generating the idea themselves. Therefore, the researcher has emerged with a recommendations that will increase the students level of understanding and to help in generating ideas designing logo.





KANDUNGAN

Muka surat

PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
SENARAI JADUAL	vi
SENARAI RAJAH	vii



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1	Latarbelakang Kajian	1
1.1.1	Logo Huruf	4
1.1.2	Logo Representasi	5
1.1.3	Logo Simbol	5
1.2	Pernyataan Masalah	6
1.3	Soalan Kajian	7
1.4	Objektif Kajian	8
1.5	Kepentingan Kajian	8





BAB 2	TEORI DAN TINJAUAN BACAAN	
2.1	Pengenalan	9
2.2	Teori Pembelajaran	9
2.2.1	Teori Behaviorisme	11
2.2.2	Teori Kognitif	12
2.2.3	Teori Jean Piaget	13
2.2.4	Teori Jerome Bruner	13
2.2.5	Teori Gestalt	15
2.3	Konsep-Konsep Berkaitan	16
2.3.1	Alat-Alat Bantu	17
2.3.2	Kaedah Pengajaran	18
2.3.3	Hasil Karya/ Reka Bentuk Logo	20
2.3.4	Persepsi Pelajar	22
2.3.5	Kompetensi Guru	23
2.3	Kajian-Kajian Berkaitan	25



BAB 3	METODOLOGI KAJIAN	
3.1	Pengenalan	29
3.2	Lokasi Dan Sampel Kajian	30
3.3	Teknik Dan Sumber Pengumpulan Data	31
3.3.1	Pemerhatian	31
3.3.2	Temu Bual	31
3.3.3	Dokumen	32
3.3.4	Perakaman Visual	32
3.4	Rumusan	36
3.5	Analisa Data	39
3.6	Kerangka Penulisan Yang Dijalankan	40



BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	42
4.2	Data Pemerhatian	43
4.3	Rumusan Data Pemerhatian	49
4.4	Data Temu Bual	51
4.5	Rumusan Data Temu Bual	56
4.6	Data Dokumen	57
4.7	Rumusan Data Dokumen	61

BAB 5 KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Kesimpulan	64
5.2	Cadangan	69

5.2.1 Cadangan Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Reka

Bentuk Logo	69
-------------	----

RUJUKAN

LAMPIRAN



SENARAI JADUAL

Jadual

3.1

Jadual Kaedah Kajian

Muka Surat

33-35





SENARAI RAJAH

Rajah		Muka Surat
1.1	Jenis-Jenis Logo	4
2.1	Perkaitan Konsep-Konsep Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran	22
2.2	Kerangka Teori	24
3.1	Model Carta Alir (<i>Flowchart</i>)	39
5.1	Kepentingan Bahan Pengajaran Berkesan	67
5.2	Sistem Interaksi Guru Dan Pelajar	68
5.3	Cara Menghasilkan Acuan	73
5.4	Contoh-Contoh <i>Template</i> Atau Acuan	74
5.5	Contoh Gabungan Antara <i>Template</i> Atau Acuan Yang Sama	74
5.6	Contoh Gabungan <i>Template</i> Atau Acuan Yang Berbeza	75
5.7	Contoh-Contoh Logo Mudah Menggunakan <i>Template</i> Atau Acuan	78





BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latarbelakang Kajian

Dalam kehidupan seharian setiap individu akan berdepan dengan tanda-tanda yang memberi pengertian yang pelbagai. Pengertian tanda-tanda ini bergantung kepada bagaimana individu itu menterjemahkannya. Kita dapat melihat tanda-tanda berada di sekeliling kita dan ia amat penting untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Selain itu kita menggunakan tanda-tanda ini untuk menguruskan aktiviti seharian. Menurut Siti Zainon (1987), simbol memberi perlambangan yang mempunyai nilai dan kesan yang tersendiri terhadap penciptaan atau kepada masyarakat yang menghasilkan dan menerima sebagai wadah kehidupan seharian. Simbol merupakan komponen utama dalam kebudayaan. Sesungguhnya setiap hal yang dilihat dan dialami manusia diolah menjadi serangkaian simbol yang dimengerti oleh manusia (Suparlan, 1983 dalam Rohidi, 2000:13). Di dalam simbol, termasuk simbol ekspresif, tersimpan berbagai makna antara lain berupa berbagai gagasan, abstraksi, pendirian, pertimbangan, hasrat kepercayaan serta pengalaman tertentu dalam bentuk yang difahami bersama (Rohidi,

2000:13). Simbol-simbol dalam kesenian pula merupakan simbol ekspresif yang berkaitan dengan perasaan atau emosi manusia yang digunakan semasa mereka terlibat dalam sesuatu kegiatan, berkomunikasi atau berinteraksi.

Dalam era globalisasi dan menuju ke abad 21, keupayaan untuk menterjemah bahasa visual merupakan sesuatu yang amat penting. Pengetahuan dan pembelajaran yang dikatakan 'borderless' tidak akan tercapai jika kita tidak mampu menterjemahkan tanda-tanda visual seperti simbol dan ikon. Penggunaan ikon atau tanda-tanda visual ini dapat dilihat penggunaannya di seluruh dunia secara global untuk tujuan komunikasi. Penggunaan alatan komputer misalnya, memerlukan penguasaan terhadap tanda-tanda visual untuk menterjemah ikon atau simbol bagi melancarkan transaksi dan operasi yang ingin dilakukan. Logo boleh dikaitkan dengan pelbagai istilah seperti simbol dan ikon.

Penggunaan logo, simbol atau ikon sangat penting dalam kehidupan manusia.

Dalam *Webster's Ninth Collegiate Dictionary* menyatakan simbol adalah sesuatu yang berdiri teguh dalam menjelaskan tentang hubungan, kesatuan, persidangan terutamanya tanda visual untuk sesuatu yang tidak dapat dilihat. Simbol disifatkan sebagai tanda bercetak atau bertulis yang digunakan untuk mewakili operasi, elemen, kuantiti, kualiti dan perkaitan di antara perkara yang diwakili dengan elemen yang terdapat di dalam sesuatu gubahan logo atau simbol.

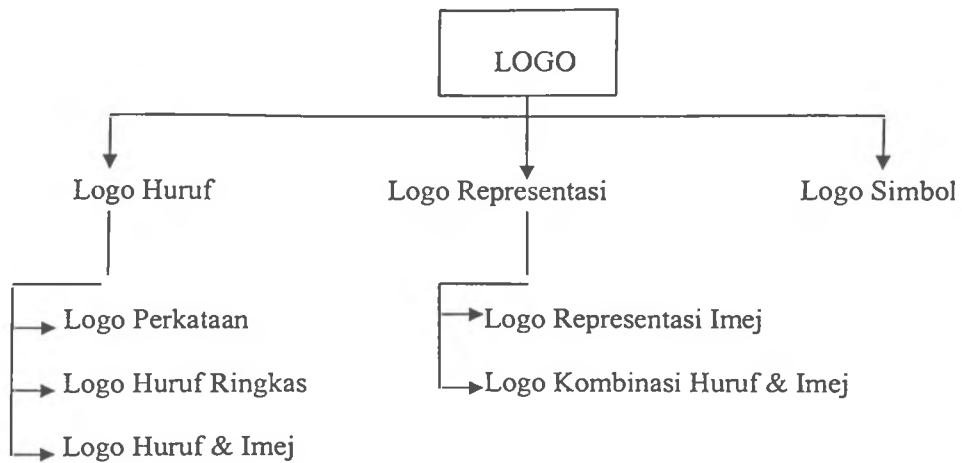
Sebagai contoh, di lapangan terbang atau tempat-tempat awam kita boleh mengetahui kedudukan sesuatu tempat atau arah melalui tanda-tanda visual seperti logo, simbol dan ikon bagi melancarkan urusan dan komunikasi. Kita tidak dapat membayangkan bagaimana untuk menguruskan kehidupan seharian tanpa logo, simbol dan ikon ini. Tanda-tanda visual ini memudahkan urusan seharian kita bahkan menjadi keperluan dalam komunikasi seluruh dunia tanpa kita sedari.

Jika ditinjau dari aspek karya seni tampak, seseorang pelukis itu bebas mengutarakan ikon mereka sendiri dan audien yang melihat karya tersebut bebas mentafsirkan ikon mengikut pendapat masing-masing. Bagi sesetengah pelukis yang mempunyai identiti yang kukuh dalam karya-karyanya, apabila audien melihat sesuatu karya, mereka boleh mengenali pelukis atau karyawan daripada imej dan ikon yang digunakan dalam sesebuah karya seni tampak yang dihasilkan. Misalnya karya Ibrahim Hussein yang menggunakan pengulangan garisan sebagai imej dalam karya-karya beliau.

Kamus Dewan Edisi Ketiga (1998), menyatakan logo adalah lambang khas sesuatu pertubuhan yang tersirat dengan maksud tertentu. Morgan (1998) pula dalam bukunya *Logos : logo, identity, brand, culture* menyatakan logo merupakan tanda kemegahan sesebuah syarikat, produk dan perkhidmatan dari sumber yang sama.

Logo adalah keunikan sesebuah badan atau syarikat yang diwakilinya dan melindungi hak ciri khusus syarikat, nama dagangan atau tanda pendaftaran sesebuah syarikat. Selain itu, logo juga bertindak sebagai salah satu elemen asas dalam identiti korporat dan jenama sesuatu barangan.

Logo yang baik mempunyai beberapa ciri yang tertentu iaitu mudah, ringkas dan mempunyai identiti yang bertepatan dengan fungsinya. Keteguhan imej yang digambarkan dengan menggunakan warna yang minimum meliputi ciri-ciri unsur senireka dan prinsip rekaan adalah antara faktor yang penting dalam penghasilan reka bentuk logo yang baik. Sesuatu reka bentuk logo haruslah jelas dan tepat supaya dapat menyampaikan mesej yang kepada audien yang melihatnya. Reka bentuk logo wujud dalam bentuk huruf, angka, abstrak atau kombinasinya (Morgan, 1998). Pendapat ini boleh dikaitkan dengan beberapa kategori logo yang dapat diringkaskan dari Buku Sumber Guru : Pendidikan Seni Visual KBSM: 2003 seperti Rajah 1.1.



Rajah 1.1 : Jenis-Jenis Logo



1.1.1 Logo Huruf

Reka bentuk logo huruf menggunakan huruf atau muka taip untuk menghasilkan imej logo. Terdapat 3 jenis logo huruf iaitu :

- Logo perkataan ialah logo yang hanya menggunakan susunan huruf yang mempunyai maksud yang jelas dan boleh dibaca contohnya pada barangan atau produk Coca-cola, Milo, Avon, Dunhill dan Zaitun.
- Logo huruf ringkas ialah logo yang menggunakan singkatan atau initial iaitu huruf-huruf yang mewakili sesuatu maksud contohnya Malaysian National Insurance (MNI), A & W dan TV3.





- Logo huruf dan imej merupakan logo yang menggabungkan singkatan huruf atau perkataan dengan imej yang melambangkan sesuatu badan yang diwakilinya. Contohnya Tenaga Nasional Berhad (TNB) dan New Straits Times (NST) .

1.1.2 Logo Representasi

Logo jenis ini juga dikenali dengan sebutan *pictorid logos* atau *pictogram*. Reka bentuk logo ini adalah berdasarkan objek alam sekeliling dan objek benda. Terdapat 2 jenis logo representasi iaitu:

- Logo representasi imej merupakan logo yang hanya menggunakan imej sebagai presentasi tanpa huruf atau perkataan. Contohnya logo Shell dan sebagainya.
- Logo kombinasi huruf dan imej merupakan gabungan muka taip dan imej. Contohnya logo Pizza Hut dan MAS.

1.1.3 Logo Simbol

Reka bentuk logo ini lebih kepada logo representasi dan yang berbeza hanyalah simbol yang terdapat pada logo lebih ringkas dan jelas. Ia menggunakan simbol imej untuk menerangkan sesuatu kumpulan atau pertubuhan yang diwakilinya. Contohnya





logo Parti Barisan Nasional menggunakan simbol dacing, Parti Pas menggunakan simbol bulan dan DAP menggunakan simbol roket dan sebagainya.

1.2 Pernyataan Masalah

Di sekolah, pelajar didedahkan dengan pembelajaran secara kontekstual di mana kaedah ini menggabungkan isi kandungan dengan pengalaman harian. Permasalahan pada mulanya dilihat secara umum di mana kebanyakan pelajar yang mengambil elektif Pendidikan Seni Visual terdiri daripada pelajar yang sederhana dan lemah.

Berdasarkan situasi yang praktis, pengalaman peribadi dan perbincangan dengan guru-guru yang mengajar Pendidikan Seni Visual Tingkatan IV dan V serta melalui pengalaman pengkaji selaku Setiausaha Kurikulum Bersama Matapelajaran Pendidikan Seni Visual Peringkat SPM Daerah Batang Padang mendapati kebanyakan pelajar menghadapi masalah semasa proses penghasilan sesuatu karya atau produk.

Pelajar sukar mencetuskan idea ketika membuat lakaran logo dan kurang memahami konsep serta proses penghasilan reka bentuk logo. Selain itu, kebanyakan pelajar kurang kreatif dalam pengolahan subjek kepada simbol atau ikon dalam pembinaan sesuatu reka bentuk logo. Bahan-bahan rujukan yang relevan kurang digunakan untuk percambahan idea asas bagi memantapkan perkembangan idea.

Oleh itu, setelah mempertimbangkan perkara-perkara di atas, pengkaji ingin melakukan kajian berkaitan dengan proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk





logo pelajar Tingkatan Empat di Sekolah Menengah Kebangsaan Methodist, Tanjung Malim, Perak.

1.3 Soalan kajian

- i. Bagaimanakah guru melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk logo di kalangan pelajar Tingkatan Empat dari aspek :
 - a. Pendekatan
 - b. Kaedah
 - c. Teknik
 - d. Penggunaan bahan bantu
 - e. Interaksi pelajar di dalam kelas.
- ii. Bagaimanakah bentuk logo yang dihasilkan oleh pelajar di akhir pengajaran dan pembelajaran reka bentuk logo.
- iii. Apakah yang mempengaruhi bentuk logo yang dihasilkan.
- iv. Apakah persepsi pelajar terhadap bentuk logo yang dihasilkan.
- v. Bagaimanakah sewajarnya reka bentuk logo diajarkan.



1.4 Objektif Kajian

Kajian ini adalah bertujuan untuk:

- i. Memahami dan mendeskripsikan proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk logo.
- ii. Mendeskripsikan keperluan atau media yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran reka bentuk logo.
- iii. Menginterpretasi hubungkait antara idea, alat, media dan teknik dengan ekspresi pelajar dalam reka bentuk logo.
- iv. Mendeskripsikan hasil reka bentuk logo atau karya pelajar-pelajar.
- v. Menghuraikan tanggapan atau persepsi pelajar terhadap pengajaran dan pembelajaran reka bentuk logo.

1.5 Kepentingan Kajian

Hasil kajian ini dijangka akan dapat :

- i. Memberi sumbangan secara teoritikal ke arah pengetahuan yang lebih luas terhadap pengajaran dan pembelajaran reka bentuk logo di peringkat sekolah.
- ii. Memahami permasalahan dan aspek yang boleh mendorong atau memotivasikan pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran reka bentuk logo.
- iii. Mencadangkan dan menyarankan secara teoritikal sebuah kerangka model yang baik untuk tujuan peningkatan pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran reka bentuk logo.