



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**KAJIAN PROSES PENGEMBANGAN IDEA KREATIF REKA BENTUK
GRAFIK MELALUI PENGGUNAAN PERISIAN ADOBE ILLUSTRATOR
DIKALANGAN PELAJAR BUKAN BERLATAR BELAKANGKAN
PENDIDIKAN SENI VISUAL DI KOLEJ
TEKNOLOGI COSMOPPOINT**



05-4506832



pustaka.

SAIFUL AKRAM B. CHE COB



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**DISERTASI INI DIKEMUKAKAN
UNTUK MEMENUHI SEBAHAGIAN DARIPADA
SYARAT BAGI MEMPEROLEHI
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(SENI)**

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

2008



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



PENGAKUAN

Saya mengaku disertasi ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya saya jelaskan sumber rujukannya



SAIFUL AKRAM BIN CHE COB
M20061000176





PENGHARGAAN

Alhamdulillah syukur ke hadrat Allah s.w.t. kerana dengan limpah kurniaNya serta dengan taufik dan hidayahNya dapat disiapkan kajian ilmiah ini sebagaimana dikehendaki. Walau bagaimanapun, segala usaha ini tidak mungkin akan terhasil tanpa adanya kerjasama, sokongan dan dorongan daripada pelbagai pihak. Atas sumbangan dan galakan yang diberi, saya ingin merakamkan ucapan terima kasih dan setinggi-tinggi penghargaan kepada mereka.

Penghargaan yang tidak ternilai saya rakamkan khas kepada Encik Hassan Bin Mohd Ghazali, diatas tunjuk ajar dan perhatian selaku penyelia bagi kajian ini. Ucapan terima kasih juga ingin saya sampaikan kepada semua pensyarah Pasca Siswazah Fakulti Seni dan Muzik serta rakan-rakan seperjuangan kerana banyak membantu dalam memberikan pandangan, komen dan khidmat nasihat.

Perasaan terhutang budi dan jutaan terima kasih ingin saya rakamkan juga kepada Pensyarah Grafik dan Multimedia Kolej Teknologi Cosmopoint Kuantan, Encik Azham Bin Abd Hamid yang banyak memberikan kerjasama dan sokongan sepanjang kajian ini dijalankan. Saya juga ingin merakamkan penghargaan dan berasa bangga diatas keikhlasan, kerjasama serta bantuan pentadbiran pihak Kolej Teknologi Cosmopoint Kuantan, Pahang. Sekalung budi dan seikhlas rasa penghargaan buat isteri, Farashikin Bt Ab Rashid dan anakanda Muhammad Muaz yang banyak memahami serta membantu secara tidak langsung menjayakan kajian ini. Terima kasih tidak terhingga di atas bantuan serta kerjasama yang turut disumbangkan.





ABSTRAK

Kajian yang dijalankan ini bertujuan untuk mengenal pasti sejauh mana penerimaan, pengembangan idea kreatif dan kemampuan menggunakan aplikasi perisian Adobe Illustrator dikalangan pelajar yang bukan berlatar belakangkan Pendidikan Seni Visual.

Kaedah kajian kualitatif secara deskriptif telah digunakan untuk membuat analisis data. Daripada analisis kajian ini, mendapati bahawa sebahagian besar responden dapat menerima dengan baik penggunaan perisian Adobe Illustrator. Responden juga menganggap dengan menggunakan perisian Adobe Illustrator, pengembangan idea kreatif mereka dapat dipertingkatkan lagi. Daripada analisis yang telah dibuat juga mendapati responden mampu menggunakan perisian Adobe Illustrator.

Pengumpulan data bagi kajian ini menggunakan kaedah pemerhatian, penggunaan set soal-selidik, kaedah temubual, rakaman secara audio-visual, rakaman video dan dokumentasi. Disamping itu juga, pengkaji merupakan instrumen yang utama. Kajian ini telah dijalankan terhadap 11 orang pelajar yang tidak mempunyai latar belakang Pendidikan Seni Visual. Kajian dijalankan di Kolej Teknologi Cosmopoint Cawangan Kuantan, Pahang.

Secara keseluruhannya, daripada kajian yang telah dijalankan mendapati bahawa pelajar yang tidak mempunyai asas Pendidikan Seni Visual juga boleh menghasilkan reka bentuk grafik dengan kreatif. Kualiti karya-karya yang telah dihasilkan oleh mereka juga setanding dengan pelajar yang telah mempunyai asas Pendidikan Seni Visual.





ABSTRACT

This research is carried out to identify acceptance, development of creative ideas and ability to use Adobe Illustrator among students who do not have Visual Art Education background.

Qualitative research method has been used to analyze the data. This analysis shows that big portion of the respondents receive well the use of Adobe Illustrator. The respondents also feel that with the use of Adobe Illustrator, the idea development can be further improved. This analysis also shows that the respondents are able to use Adobe Illustrator to produce creative graphic artwork.

Collection of data is carried out by observation, questionnaire, face to face interview, audio-visual recording, video recording and documentations. Besides that the researcher acts as the main instrument. This research is carried out on 11 students who have no Visual Art Education background. This research is carried out in Kolej Teknologi Cosmopoint Cawangan Kuantan, Pahang.

As a whole, from the research carried out it has been found the students who have no Visual Art Education background can also produce creative graphic artwork. Quality of their products is on par with students who have basic knowledge in Visual Art Education.





KANDUNGAN

Muka surat

PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v

KANDUNGAN

BAB 1	Pengenalan	1
1.1	Latar Belakang Kajian	1
1.2	Pernyataan Masalah	4
1.3	Tujuan Kajian	6
1.4	Signifikasi Kajian	6
1.5	Persoalan Kajian	7
1.6	Batasan Kajian	8
BAB 2	Sorotan Literatur	9
2.1	Penggunaan Perisian Komputer Dalam Penghasilan Kerja-Kerja Seni	10
2.2	Komputer Sebagai Alat	11
2.3	Teori-teori Penjanaan dan Pengembangan Idea	13
2.3.1	Persepsi dan Kepekaan Dalam Menjana Idea	14
2.3.2	Interpretasi (<i>Interpretation</i>)	15
2.3.3	Penerokaan (<i>Exploration</i>)	16
2.4	Teori-teori dan Model Kreativiti	17
2.4.1	Teori Kreativiti Victor Lowenfeld	17
2.4.2	Model Kreativiti Sternberg	19
2.4.3	Model Kreativiti Dalam Seni	19
2.4.4	Kreativiti Daripada Pandangan Csikszentmihaly	20





2.5	Kesimpulan	22
BAB 3	METODOLOGI	23
3.1	Pendekatan Kajian dan Rasionalnya	23
3.2	Reka Bentuk Kajian	25
3.3	Sumber Data	26
3.4	Instrumen Kajian dan Matriks Pengumpulan Data	27
	3.4.1 Kaedah Soal Selidik	27
	3.4.2 Kaedah Temubual	28
	3.4.3 Kaedah Pemerhatian (Observasi)	31
	3.4.4 Kaedah Rakaman Audio, Video dan Rakaman Gambar Foto (Visual)	32
	3.4.5 Kaedah Dokumentasi	32
	3.4.6 Matriks Pengumpulan Data	33
3.5	Kesimpulan	35
BAB 4	DAPATAN KAJIAN	36
4.1	Penerimaan Pelajar Bukan Berlatar Belakangkan Pendidikan Seni Visual Terhadap Penggunaan Adobe Illustrator Sebagai Alat Reka Bentuk Grafik	37
4.2	Peningkatan Proses Pengembangan Idea Kreatif Pelajar Bukan Berlatar Belakangkan Pendidikan Seni Visual Melalui Penggunaan Adobe Illustrator	43
4.3	Kemampuan Pelajar Bukan Berlatar Belakangkan Pendidikan Seni Visual Mengguna dan Mengendalikan Perisian Adobe Illustrator Sebagai Alat Dalam Reka Bentuk Grafik	51
	4.3.1 Perbandingan Diantara Karya Pelajar (Responden) Yang Bukan Berlatar Belakangkan Pendidikan Seni Visual dengan Pelajar Yang Telah Mempunyai Asas Pendidikan Seni Visual	56





4.4	Rumusan	59
BAB 5	KESIMPULAN DAN CADANGAN	60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Cadangan-Cadangan Untuk Kajian Yang Akan Datang	61
5.3	Rumusan dan Penutup	63
	RUJUKAN	64
	LAMPIRAN A	
	LAMPIRAN B	
	LAMPIRAN C	
	LAMPIRAN D	
	LAMPIRAN E	



SENARAI JADUAL

Jadual		Muka surat
2.1	Tahap Perkembangan Kreativiti Victor Lowenfeld	17
2.2	Model kreativiti Taylor, Rosman, Bransford & Stein dan Sternberg	20
3.1	Matriks Pengumpulan Data	33
4.1	Kurikulum Berpusatkan Pelajar	50



SENARAI RAJAH

Rajah		Muka surat
2.1	Model Kreativiti 3 Fasa Sternberg	19
4.1	Sesi Kuliah subjek <i>Computer Application In Art & Design (DCG 211)</i> Suasana di Makmal 1, Kolej Teknologi Cosmopoint Kuantan	38
4.2	Penggunaan LCD projektor sewaktu sesi P& P oleh pensyarah subjek, Encik Azham bin Abd Hamid di Makmal 1, Kolej Teknologi Cosmopoint Kuantan	39
4.3	Ruangan kerja (<i>work space</i>) dan paparan alatan (<i>tools</i>) perisian Adobe Illustrator CS	40
4.4	Pensyarah Subjek <i>C.A.A.D</i> , Encik Azham Bin Abdul Hamid memberi penerangan dan tunjuk ajar kepada responden	41
4.5	Contoh daripada fail sampel templet (<i>template sample</i>) pada perisian Adobe Illustrator CS	42
4.6	Aplikasi <i>Pen Tool</i> dan <i>Line Segment</i> pada perisian Adobe Illustrator CS	44
4.7	(i & ii) : Eksplorasi variasi gasisan secara vektor yang diajar kepada responden berdasarkan Rancangan Pembelajaran subjek <i>C.A.A.D</i>	45
4.8	Contoh aplikasi <i>Pen Tool</i> dan <i>Line Segment</i> yang dihasilkan oleh responden (Muhammad Hafeez Bin Kamarudin dan Hue Kar Wei)	46
4.9	Contoh karya grafik vektor daripada juru ilustrasi digital profesional, Miyamoto Yukio dan Oscar Gimenez	48
4.10	Mohd Yusof Bin Kasim (kemeja biru) sedang menyiapkan tugas projek 'Potret Digital'	49
4.11	Potret Digital (Nurul Shuhada Bt Mat Zin, Matrik No: 200070400020)	52





4.12	Potret Digital (Muhammad Hafeez B. Kamarudin, Matrik No: 200070300006)	53
4.13	Potret Digital (M.Ismail B. M. Rosli, Matrik No: 200070400011)	53
4.14	Potret Digital (Zulhanafiah B. Sazali, Matrik No: 200070500031)	53
4.15	Reka Bentuk Muka Hadapan Buletin Cosmopoint (Lee Choy Hui, Matrik No: 200070400026)	54
4.16	Reka Bentuk Muka Hadapan Buletin Cosmopoint (Abhar B. Baharudin, Matrik No: 200070300001)	54
4.17	Reka Bentuk Muka Hadapan Buletin Cosmopoint (Mohd Yusof B. Kasim, Matrik No: 200070500015)	55
4.18	Reka bentuk Muka Hadapan Buletin Cosmopoint (Mohd Shafiq B Jainih, Matrik No: 200070600047)	55
4.19	Karya Potret Digital pelajar yang mempunyai asas Pendidikan Seni Visual, Mohd Shazreen Arif B. Muhamad, Matrik No: 20070400029	57
4.20	Karya Potret Digital responden, Hue Kar Wei, Matrik No: 20070400027	57
4.21	Karya Reka Bentuk Muka Hadapan Buletin Cosmopoint pelajar yang mempunyai asas Pendidikan Seni Visual, Pathmawaty D/O Kalimuthu, Matrik No: 20070400029	58
4.22	Karya Reka Bentuk Muka Hadapan Buletin Cosmopoint responden, M.Ismail B. M. Rosli, Matrik No: 200070400011	58





BAB 1

PENDAHULUAN



1.0 Pengenalan

Bab ini akan membincangkan secara umum tentang latarbelakang, pernyataan masalah, tujuan, signifikasi dan persoalan kajian. Bab ini akan dibahagikan kepada 6 sub bahagian. Bahagian 1.1 memperjelaskan Latar Belakang Kajian. Bahagian 1.2 menghuraikan Pernyataan Masalah. Bahagian 1.3 menjelaskan Tujuan Kajian. Signifikasi Kajian diterangkan dalam Bahagian 1.4. Soalan Kajian dihuraikan dalam Bahagian 1.5 manakala Batasan Kajian dalam Bahagian 1.6.

1.1 Latarbelakang Kajian

Kajian dijalankan untuk mengkaji penggunaan perisian Adobe Illustrator sebagai proses pengembangan idea kreatif. Pengembangan idea kreatif dikaji melalui penghasilan karya-





karya grafik vektor secara ekspresif oleh pelajar-pelajar yang bukan berlatar belakang Pendidikan Seni Visual (PSV). Kajian ditumpukan kepada pelajar yang mengikuti kursus Diploma Reka Bentuk Grafik Berkomputer di Kolej Teknologi Cosmopoint Cawangan Kuantan.

Sebenarnya, penggunaan komputer dalam sistem pendidikan di Malaysia kini telah digunakan secara meluas terutamanya didalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) berteraskan reka bentuk yang kreatif. Aplikasi perisian komputer dibidang pendidikan reka bentuk yang kreatif telah membantu pelajar menghasilkan karya dengan lebih mudah dan cepat. Geoff Hancock (2000), menyatakan ramai orang beranggapan bahawa komputer akan menggantikan pereka (*designers*). Anggapan ini menurut beliau bukanlah isunya. Komputer sebenarnya membantu pereka menghasilkan karya dengan mudah dan pantas. Bersesuaiannya dengan namanya, *Computer-Aided Design* (CAD) yang merupakan program perisian komputer yang membantu pereka dalam penghasilan kerja-kerja kreatif.

Di Malaysia, penghasilan karya seni menggunakan perisian komputer bukanlah perkara yang baru. Ini terbukti dalam artikel tulisan Wan Jamarul Imran (2001), yang menyatakan bahawa Allahyarham Ismail Zain adalah pelopor kepada pembangunan digital yang mana proses penghasilan karya seni dibuat menggunakan komputer dan dicetak dengan penggunaan mesin pencetak.

Aplikasi menggunakan perisian komputer, dilihat mampu meningkatkan daya kreativiti yang berupaya mengatur dan membina nilai artistik artis dan pereka. Aplikasi perisian dianggap sebagai alatan metaphor. Penggunaannya berasaskan operasi logik. Peningkatan pengaturcaraan dalam aplikasi perisian yang ada kini memainkan





peranannya sebagai guru elektronik (Fisher, 2001). Berdasarkan jurnal artikel tulisan Frank Levi dan Richard J. Murnane (dalam Phi Delta Kappan, 2004) yang menyatakan bahawa teknologi komputer amat berguna dalam menyalurkan pelbagai informasi. Penggunaannya yang dapat meningkatkan nilai kemahiran guru dan pelajar menjadi bukti kepentingan alatan elektronik (komputer) sebagai suatu keperluan pada masa kini.

Terdapat banyak pencapaian kerja-kerja seni dan reka bentuk grafik yang dihasilkan melalui aplikasi perisian komputer. Salah satu daripadanya yang popular dan banyak digunakan di agensi-agensi kreatif serta di institusi pendidikan kini adalah perisian Adobe Illustrator. Adobe Illustrator merupakan perisian utama daripada Adobe Systems Inc yang dicipta untuk menghasilkan imej-imej vektor, corak dan pelbagai reka bentuk grafik 2 Dimensi. Adobe Illustrator kini merupakan program ilustrasi bertaraf dunia yang digunakan secara meluas di pelbagai bidang (Ginna Baldassare dalam George Penston, 2006). Adobe Illustrator, yang kini didatangkan dalam versi ke-13 nya (*Illustrator CS 3*) menawarkan pelbagai ciri-ciri dan peralatan (*tools*) yang versatil agar penciptaan dan suntingan kerja-kerja grafik lebih mudah, menarik serta menjimatkan masa (George Penston, 2006).

Proses pengembangan idea kreatif yang dapat dijana melalui aplikasi perisian Adobe Illustrator banyak dipengaruhi oleh elemen-elemen antaramukanya yang mesra pengguna (*user friendly interface*). Ruangan kerja (*workspace*) yang luas, susunan peralatan (*tools*) yang mudah dicapai dan digunakan, serta panduan tutorial yang mudah difahami pada ruangan bantu (*help*) menjadi bukti kesesuaian dan kelebihan perisian ini. Penggunaan templet (*templates*) yang menempatkan sampel rekaan terkini dan kontemporari turut menjadi faktor kepada perkembangan idea yang kreatif. Perisian ini





digunakan untuk mencipta logo, kad perniagaan, antaramuka laman web, ikon 3 Dimensi, kesan khas pada foto-realistik (*photorealistic effects*), taipografi yang dinamik dan banyak lagi (Barbara Mulligan dan Jerome Holder, 2004).

1.2 Pernyataan Masalah

Pelajar yang tidak mempunyai latar belakang Pendidikan Seni Visual didapati menghadapi masalah dalam mengaplikasikan konsep elemen dan prinsip reka bentuk untuk menghasilkan karya grafik. Ini adalah kerana mereka tidak didedahkan dengan aspek kesedaran kreatif dan estetik. Mereka sebelum ini (diperingkat sekolah menengah), berada di aliran Sains, Perdagangan dan Teknik, menyebabkan pengembangan proses kreativiti visual mereka sangat kurang. Faktor ini menyebabkan mereka tidak dapat menghasilkan reka bentuk grafik dengan menarik. Disamping itu, pengetahuan dan kemahiran komputer yang agak minimum turut menyumbang kepada keterbatasan proses kreativiti mereka.

Karya-karya reka bentuk grafik kontemporari banyak menggunakan aplikasi komputer dalam persembahan visualnya. Pengetahuan dan kemahiran menggunakan aplikasi komputer amat signifikan di era teknologi kini. Memetik kata-kata Dr. R.L. Bright (dalam William M. Fouri, Louis V.Gioia, 1991) yang menyatakan bahawa pada masa kini, sesiapa yang lulus daripada kolej atau universiti tanpa diajar penggunaan komputer telah ditipu dengan teruk, menjadi bukti kepentingan serta faedah daripada penggunaan komputer dan juga manfaat aplikasi perisiannya.





Masalah terhadap proses pengembangan idea secara kreatif dikalangan pelajar yang bukan berlatar belakangkan Pendidikan Seni Visual terjadi kerana kurangnya kemahiran dan pengetahuan mereka dalam reka bentuk grafik.

Pendedahan dan pengetahuan terhadap elemen dan prinsip reka bentuk dapat membantu seseorang individu atau kumpulan mengembangkan idea dengan kreatif serta menghasilkan reka bentuk grafik yang menarik (Greenwald dan Luttropp, 2001).

Pengembangan idea kreatif, khususnya di bidang reka bentuk grafik melibatkan beberapa proses yang kritikal dan sistematik agar kualiti dan nilai sesuatu produk visual yang dihasilkan benar-benar bermutu. Proses reka bentuk yang kreatif seharusnya melalui proses Penerangan (*brief*) iaitu mengetahui sesuatu keperluan, membuat Spesifikasi (*specification*) terhadap sesuatu kriteria, melakukan Kajian (*research*) terhadap produk, material dan proses, Penjanaan Idea (*design ideas*), Berfikir diluar kotak terhadap kemungkinan-kemungkinan rekaan, Pembangunan (*development*) iaitu mencari solusi dan membuat pilihan terbaik, hasil Karya Akhir (*final design*), membuat Perancangan (*planning*) dan melakukan proses Evaluasi (*evaluation*) iaitu menguji sama ada karya yang dihasilkan memenuhi sesuatu spesifikasi atau tidak, dapat membantu seseorang pereka grafik menjadi lebih kreatif dan inovatif (Geoff Hancock, 2000).

Proses pengembangan idea kreatif merupakan seni berfikir yang melibatkan keupayaan manusia memusatkan tumpuan pada sebarang usaha bagi membuat keputusan dan penyelesaian kreatif (De Bono, 1970). Menurut para sarjana dalam disiplin pemikiran kreatif, seni berfikir kreatif melibatkan elemen-elemen penggunaan teknik berfikir yang kreatif, latihan yang berulang-ulang, kewujudan motivasi ekstrinsik dan intrinsik dalam pengembangan idea kreatif, jelas dengan objektif yang hendak dicapai, memiliki



pengetahuan khusus dalam suatu bidang dan kebolehan menyelesaikan masalah (Mohd Azhar Abd. Hamid, Othman A. Kassim dan Muhammed Fauzi Othman, 2005).

Berdasarkan kepada permasalahan inilah, penyelidik berminat untuk mengkaji secara mendalam sejauh mana penerimaan dan penggunaan perisian Adobe Illustrator sebagai medium atau alat dalam pengembangan idea kreatif reka bentuk grafik di kalangan pelajar yang bukan berlatar belakang Pendidikan Seni Visual.

1.3 Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini dibuat adalah untuk:

- i) Mengkaji kesesuaian penggunaan perisian Adobe Illustrator sebagai media yang dapat membantu menghasilkan reka bentuk grafik kreatif dikalangan pelajar yang bukan berlatar belakang Pendidikan Seni Visual (PSV).
- ii) Mengkaji bahawa perisian Adobe Illustrator dapat membantu pengembangan proses kreativiti pelajar yang tidak pernah belajar Pendidikan Seni Visual dalam memperkasakan kemahiran reka bentuk grafik.
- iii) Mengkaji kepentingan penggunaan perisian Adobe Illustrator dalam proses pengembangan idea untuk menghasilkan karya-karya grafik yang kreatif.

1.4 Signifikasi Kajian

Bidang Reka bentuk Grafik mempunyai masa depan yang cerah di dalam bidang Sains dan Teknologi. Terdapat banyak karya-karya terbaru dibangunkan dengan cara yang kreatif, berkualiti dan mempunyai kriteria antarabangsa.

Adalah diharapkan melalui kajian ini, perisian Adobe Illustrator dapat diaplikasikan secara menyeluruh dalam pembelajaran, khususnya dibidang reka bentuk dan kreativiti baik diperingkat sekolah mahupun diperingkat institusi pengajian tinggi. Hasil kajian ini nanti, diharapkan dapat mengenal pasti tahap kemahiran atau perkembangan kreativiti dan artistik pelajar yang bukan berlatar belakangkan Pendidikan Seni Visual dalam menghasilkan reka bentuk grafik yang kreatif dan bermutu.

Kajian ini juga dapat digunakan sebagai reaksi terhadap modul-modul pembelajaran akan datang oleh penggubal kurikulum peringkat Kementerian Pengajian Tinggi dalam mempertahankan serta memperkembangkan tingkat teknologi pembelajaran berasaskan aplikasi perisian komputer yang berorientasikan reka bentuk dan kreativiti.

1.5 Persoalan Kajian

Secara keseluruhannya, kajian ini dijalankan bertujuan untuk mencari jawapan kepada persoalan-persoalan berikut :

- i) Bagaimanakah penerimaan pelajar yang bukan berlatar belakangkan Pendidikan Seni Visual terhadap penggunaan perisian Adobe Illustrator sebagai alat reka bentuk grafik?
- ii) Bagaimanakah proses pengembangan idea kreatif dikalangan pelajar yang bukan berlatar belakangkan Pendidikan Seni Visual dapat dipertingkatkan melalui penggunaan Adobe Illustrator?
- iii) Adakah pelajar yang bukan berlatar belakangkan Pendidikan Seni Visual mampu mengguna dan mengendalikan perisian Adobe Illustrator sebagai alat bagi pengembangan idea untuk menghasilkan reka bentuk grafik yang kreatif?

1.6 Batasan Kajian

Kajian ini dijalankan tidak bertujuan untuk memberi gambaran secara menyeluruh kepada permasalahan yang dikaji. Walau bagaimanapun, batasan perlu mengambil kira:

- i) Kajian ini hanya melibatkan pelajar-pelajar yang tidak mempunyai latar belakang Pendidikan Seni Visual sewaktu di sekolah menengah yang sedang mengikuti Kursus Diploma Reka Bentuk Grafik Berkomputer di Kolej Teknologi Cosmopoint dan mengambil subjek *Computer Application in Art and Design (DCG 211)*.
- ii) Kajian ini memusatkan pensyarah yang mengajar perisian Adobe Illustrator (Subjek *Computer Application In Art and Design*) dalam kursus Diploma Reka Bentuk Grafik Berkomputer di Kolej Teknologi Cosmopoint Cawangan Kuantan sahaja.
- iii) Segala dapatan daripada kajian ini, dari segi ketepatan bergantung kepada maklumat responden terhadap kenyataan-kenyataan dalam temubual, pemerhatian, perakaman audio visual, soal selidik dan dokumentasi yang dijalankan sahaja.
- iv) Kajian ini hanya melibatkan sampel yang kecil dan hanya dijalankan di Kolej Teknologi Cosmopoint Cawangan Kuantan.
- v) Modul kurikulum dan pembelajaran adalah berdasarkan keperluan kurikulum Kolej Teknologi Cosmopoint sahaja dan tidak melibatkan subjek-subjek lain yang sesuai dengannya.