



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PELESTARIAN MAKANAN WARISAN 'NASI
LEMAK' MELALUI TEKNIK ILUSTRASI 2D
MENGUNAKAN *AUGMENTED
REALITY* (AR)



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

NUR FARHANI BINTI MOHAMAD YANI

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2024



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PELESTARIAN MAKANAN WARISAN 'NASI LEMAK' MELALUI TEKNIK ILUSTRASI
2D MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY* (AR)

NUR FARHANI BINTI MOHAMAD YANI



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

LAPORAN PROJEK PENYELIDIKAN TAHUN AKHIR DIKEMUKAN BAGI
MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA MUDA
PENDIDIKAN (SENI)

FAKULTI SENI, KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



PENGAKUAN

Saya mengakui kajian ini merupakan hasil kerja saya kecuali nukilan-nukilan dan ringkasan yang setiap satunya telah saya perelaskan sumbernya. Saya juga mengaku bahawa penulisan berkenaan kajian ini belum diterbitkan atau diserahkan kepada mana-mana pihak.

Tandatangan :

Tarikh :

Nama : Nur Farhani Binti Mohamad Yani

No. Matrik : D20202096747



PENGESAHAN PENGHANTARAN

Penulisan kajian ini telah disemak oleh:

Nama Penyelia : DR. NOR SYAZWANI BINTI MAT SALLEH

Tandatangan :.....

Tarikh :.....

Cop rasmi :.....

Diterima penghantaran oleh:

Nama Penyelaras : DR. NOR SYAZWANI BINTI MAT SALLEH

Tandatangan :.....

Tarikh :.....

Cop rasmi :.....



PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim...

"Dengan Nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang"

Alhamdulillah saya memanjatkan kesyukuran yang tidak terhingga ke hadrat Allah S.W.T. yang sentiasa memberi taufik dan hidayahNya serta ketabahan kepada saya dalam menyiapkan laporan projek penyelidikan tahun akhir ini yang bertajuk "Pelestarian Makanan Warisan 'Nasi Lemak' Melalui Teknik Ilustrasi 2D Menggunakan *Augmented Reality* (AR) pada tahun 2024. Di kesempatan ini, sekalung penghargaan dan ucapan terima kasih juga kepada pensyarah penyelia iaitu Dr. Nor Syazwani Binti Mat Salleh bagi kursus Projek Tahun Akhir (MSR3996) yang telah banyak memberi idea, cadangan, bimbingan dan sokongan sepanjang kajian ini dijalankan. Jutaan terima kasih yang paling istimewa juga kepada ibu bapa dan keluarga saya yang telah banyak memberikan kata semangat dari segi doa dan bantuan kewangan bagi menyelesaikan kajian ini dengan baik. Selain itu, tidak dilupakan juga ucapan terima kasih kepada para pensyarah Fakulti Seni Kelestarian dan Industri Kreatif, UPSI dalam memberikan pendapat dan idea untuk menyelesaikan kajian ini. Terima kasih juga kepada rakan-rakan seperjuangan terutamanya Amira dan Vaneessa kerana telah banyak memberikan sokongan dan bantuan sehingga dapat menyiapkan kajian ini dengan jayanya. Tanpa sokongan semua pihak, agak sukar untuk saya melaksanakan kajian ini dengan sempurna.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan bagi mengkaji pelestarian makanan warisan iaitu 'Nasi Lemak' sebagai salah satu hidangan ikonik rakyat di Malaysia. Secara tradisinya, 'Nasi Lemak' merupakan makanan tradisi yang dibungkus dengan daun pisang dan hanya disajikan bersama hirisan timun, ikan bilis, kacang goreng, telur rebus dan sambal. Oleh itu, kajian ini dikaji bagi memelihara makanan warisan daripada terus dilupakan oleh generasi muda disebabkan oleh variasi dan pengolahan makanan warisan. Olahan dan variasi makanan warisan ini menyebabkan hilangnya tradisi dan cita rasa asli 'Nasi Lemak' itu sendiri. "Nasi lahhh Mak" merupakan sebuah karya infografik yang diintegrasikan dengan pendekatan teknik ilustrasi 2D menggunakan *Augmented Reality* (AR) yang memberikan pengalaman visual kepada pengunjung. Infografik merujuk kepada representasi visual maklumat yang menggabungkan teks, grafik dan elemen visual yang mudah difahami. Penghasilan karya ini menggunakan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001). Tujuan karya ini dihasilkan adalah untuk memberikan pendedahan kepada masyarakat tentang sejarah asal usul 'Nasi Lemak' serta memelihara keunikan dan keaslian makanan warisan 'Nasi Lemak' melalui teknik ilustrasi 2D menggunakan *Augmented Reality* (AR). Perisian yang digunakan untuk menghasilkan karya ialah Adobe Illustrator 2024 dan aplikasi teknologi Artivive. Saiz karya yang dihasilkan adalah berukuran 3x4 kaki. Pengkaji ingin menjadikan infografik "Nasi Lahhhh Mak" sebagai satu medium untuk menyebarkan maklumat secara ringkas dan padat kepada pengunjung. Justeru, diharapkan karya "Nasi Lahhhh Mak" ini mampu dijadikan satu medium penyampaian informasi bagi memberikan kesedaran tentang keaslian, keunikan serta khasiat 'Nasi Lemak'. Di samping itu, pengkaji juga berharap karya "Nasi Lahhhh Mak" ini dapat memberikan pengalaman *Augmented Reality* (AR) yang berkesan kepada pengunjung melalui penggunaan telefon pintar di dalam aplikasi Artivive hanya dengan sekali imbasan.





PRESERVATION OF HERITAGE FOOD "NASI LEMAK" THROUGH 2D ILLUSTRATION TECHNIQUES USING AUGMENTED REALITY (AR)

ABSTRACT

This study aims to study the preservation of the heritage food that is 'Nasi Lemak' as one of the iconic dishes among people in Malaysia. Traditionally, 'Nasi Lemak' is a traditional food wrapped with banana leaves and served only with slices of cucumber, anchovies, fried peanuts, boiled eggs and sambal. Therefore, this study was conducted to preserve heritage food from being forgotten by the younger generation due to the variation and processing of heritage food. The processing and variation of this heritage food causes the loss of tradition and the originality taste of 'Nasi Lemak'. "Nasi Lahhh Mak" is an infographic with 2D illustration technique approach using Augmented Reality (AR) that provides a visual experience to visitors. An infographic refers to a visual representation of information that combines text, graphics and easy-to-understand visual elements. The production of this artwork uses the Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2001). The purpose of this artwork is to provide exposure to the public about the history of the origin of 'Nasi Lemak' as well as preserve the uniqueness and authenticity of the heritage food 'Nasi Lemak' through 2D illustration techniques using Augmented Reality (AR). The software used to produce the artwork is Adobe Illustrator 2024 and the Artivive technology application. The size of the artwork produced is 3x4 feet. The researcher wants to make the infographic "Nasi Lahhh Mak" as a medium to spread information in a concise manner to visitors. Therefore, it is hoped that this artwork "Nasi Lahhh Mak" can be used as a medium of information delivery to spread awareness about the authenticity, uniqueness and benefits of "Nasi Lemak". In addition, the researcher also hopes that this artwork "Nasi Lahhh Mak" can provide an effective Augmented Reality (AR) experience to the visitors through the use of smartphones in the Artivive application with just one scan.



KANDUNGAN

MUKA SURAT

PENGAKUAN	i
PENGESAHAN PENGHANTARAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KANDUNGAN	vi
SENARAI RAJAH	x
SENARAI JADUAL	xiii
BAB 1 PENGENALAN	

1.1	Pendahuluan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	3
1.3	Permasalahan Kajian	6
1.4	Objektif Kajian	8
1.5	Persoalan Kajian	8
1.6	Garis Panduan Projek	9
1.7	Limitasi Kajian	9
1.8	Kepentingan Kajian	10
1.8.1	Pengkaji bidang	10
1.8.2	Masyarakat setempat	11
1.8.3	Pendidikan Seni Visual	11
1.9	Kerangka Konseptual Kajian	12
1.10	Rumusan	13

**BAB 2 KONTEKS**

2.1	Pengenalan	15
2.2	Tinjauan Teori	16
2.2.1	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001)	16
2.3	Reka Bentuk Grafik	19
2.3.1	Reka Bentuk Identiti Korporat	19
2.3.2	Reka Bentuk Web dan Digital	20
2.3.3	Reka Bentuk Media Cetak	20
2.3.4	Reka Bentuk Pembungkusan	20
2.3.5	Reka Bentuk Animasi dan Video	21
2.4	Pereka Rujukan	21
2.4.1	Kartunis Malaysia: Mohamad Nor Khalid	22
2.4.2	Seniman Visual: Muid Latif	24
2.4.3	Pereka Bentuk: Chong Fei Gap	26
2.4.4	Ilustrator dan Pencetak: Olivia Waller	28
2.4.5	Ilustrator dan Pereka Grafik: Malika Favre	30
2.5	Kesimpulan Pemilihan Reka Bentuk Pereka Rujukan	32
2.6	Tinjauan Reka Bentuk Terdahulu	33
2.7	Rumusan	41

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pengenalan	43
3.2	Fungsi dan Nilai Estetika Perekaan	44
3.3	Kaedah Pengumpulan dan Perekaan Produk Digital	44
i.	Pemerhatian	45
ii.	Analisis Dokumen	45
iii.	Tinjauan Pustaka	46
3.4	Kerangka Proses Kreatif Perekaan "Nasi Lahhhh Mak"	47



3.5	Kajian Studio	48
3.5.1	Lakaran Kecil	49
3.5.2	Lakaran Kasar	55
3.5.3	Lakaran Komprehensif	60
3.5.4	Produksi Akhir Karya Grafik	71
3.6	Rumusan	74

BAB 4 ANALISIS VISUAL KARYA

4.1	Pengenalan	76
4.2	Kajian Visual dan Analisis Karya	77
4.2.1	Persoalan Kajian 1: Apakah kepentingan pelestarian makanan warisan 'Nasi Lemak' dalam konteks infografik?	77
4.2.2	Persoalan Kajian 2: Apakah teknik yang digunakan dalam menghasilkan karya?	82
4.2.3	Persoalan Kajian 3: Bagaimanakah keberkesanan pengaplikasian teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR) dalam penghasilan karya bagi memberikan pengalaman visual kepada pengunjung?	84
4.3	Persembahan Karya	86
4.4	Rumusan	87

BAB 5 CADANGAN DAN KESIMPULAN

5.1	Pengenalan	88
5.2	Perbincangan Karya	88
5.3	Impak Karya pada Pendidikan	91
5.3.1	DSKP Pendidikan Seni Visual Tingkatan 5	91
5.3.2	Pengayaan Kandungan Kurikulum	91
5.3.3	Meningkatkan Kemahiran Digital	92
5.3.4	Pemahaman Konteks Budaya dan Sejarah	92

5.3.5	Penggunaan Teknik dan Media Baru	92
5.3.6	Penyertaan dalam Projek Seni Berteraskan Inovasi	93
5.4	Cadangan Kajian Lanjutan	93
5.5	Rumusan	94
BIBLIOGRAFI		96



SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1	Garis Panduan Projek 9
1.2	Perkaitan antara Kerangka Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001) dan penghasilan karya reka bentuk digital 12
2.1	Penjelasan bagaimana orang belajar dari kombinasi kata dan gambar 17
2.2	Mohammad Nor Khalid 22
2.3	Reka Bentuk "the kampung boy" 23
2.4	Muid Latif 24
2.5	Reka Bentuk "Utopia 2:24" 25
2.6	Chong Fei Gap 26
2.7	Reka Bentuk "Madras Lane" 27
2.8	Olivia Waller 28
2.9	Reka Bentuk "Explore Seattle" 29
2.10	Malika Favre 30
2.11	Reka Bentuk "Odyssey" 31
2.12	Reka Bentuk "How To Make Malacca's Traditional Nasi Lemak"(2023) 33
2.13	Reka Bentuk "'Nasi Lemak'" (2023) 35
2.14	Reka Bentuk "'Nasi Lemak'" (2022) 36
2.15	Reka Bentuk "Tradisional of 'Nasi Lemak'" (2024) 38
2.16	Reka Bentuk "Soto Bandung Infographic" (2020) 39





2.17	Reka Bentuk "Recipe Cards" (2015)	40
3.1	Kerangka Proses Kreatif Perekaan "Nasi Lahhhh Mak"	48
3.2	Lakaran kecil 1 mengenai 'Nasi Lemak'	50
3.3	Lakaran kecil 2 mengenai hidangan sampingan dalam 'Nasi Lemak'	51
3.4	Lakaran kecil 3 mengenai hidangan sampingan dalam 'Nasi Lemak'	52
3.5	Lakaran kecil 4 mengenai bahan nasi, bahan sampingan dan hidangan "Nasi Lemak"	53
3.6	Lakaran kecil 5 mengenai 'Nasi Lemak' yang divariasi dan nasi lemak asli	54
3.7	Lakaran kecil 6 mengenai bagaimana terhasilnya hidangan dalam 'Nasi Lemak'	55
3.8	Infografik 1 "Nasi Lahhhh Mak"	57
3.9	Infografik 2 "Nasi Lahhhh Mak"	58
3.10	Infografik 3 "Nasi Lahhhh Mak"	59
3.11	Infografik 4 "Nasi Lahhhh Mak"	60
3.12	Lakaran komprehensif bagi hal benda 'Nasi Lemak'	61
3.13	<i>Effect shadow</i> pada lakaran	62
3.14	Lakaran komprehensif bagi penghasilan bagaimana terhasilnya hidangan 'Nasi Lemak'	63
3.15	<i>Clipping mask</i> pada lakaran komprehensif	64
3.16	Lakaran komprehensif watak ilustrasi Seri dan Mak Kuntum	65
3.17	Elemen tipografi pada perekaan akhir "Nasi Lahhhh Mak"	66
3.18	Informasi penting dalam perekaan "Nasi Lahhhh Mak"	67
3.19	Pemilihan latar belakang 1	68



3.20	Pemilihan latar belakang 2	69
3.21	Pemilihan latar belakang 3	70
3.22	Penggunaan <i>Augmented Reality</i> (AR)	72
3.23	Paparan skrin <i>Augmented Reality</i> (AR)	73
3.24	Produksi akhir menggunakan <i>canvas terpaulin</i> berukuran 3x4 kaki	74
4.1	Kepentingan nutrisi dalam infografik "Nasi Lahhh Mak"	78
4.2	Khasiat dalam hidangan 'Nasi Lemak'	79
4.3	Khasiat 'Nasi Lemak' dalam piramid makanan	79
4.4	Pengetahuan mengenai sejarah asal usul melalui peta Melaka	80
4.5	Kepentingan infografik kepada Pendidikan Seni Visual	81
4.6	Teknik ilustrasi 2D pada subjek utama 'Nasi Lemak'	83
4.7	Warna telur	83
4.8	Aplikasi Artivive bagi <i>Augmented Reality</i> (AR)	85
4.9	Paparan video animasi AR apabila diimbis	86
4.10	Persembahan Karya di Lobi Bangunan Mara, Kuala Lumpur	87

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Penerangan dan justifikasi reka bentuk Dato' Lat	23
2.2	Penerangan dan justifikasi reka bentuk Muid Latif	25
2.3	Penerangan dan justifikasi reka bentuk Chong Fei Gap	27
2.4	Penerangan dan justifikasi reka bentuk Olivia Waller	29
2.5	Penerangan dan justifikasi reka bentuk Malika Favre	31



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan



Bab ini akan membincangkan latar belakang kajian, isu dan permasalahan kajian, objektif, persoalan kajian, garis panduan projek, limitasi kajian, kepentingan kajian, kerangka konseptual kajian dan rumusan. Pameran pelajar tahun akhir AT23 bertemakan 'PERSONAL'. Tema ini akan menterjemahkan aspek-aspek pengetahuan dan pengumpulan maklumat menerusi konsep pembelajaran sepanjang hayat dengan menjelaskan perkembangan kreativiti melalui: (i) penghasilan karya, perekaan produk, model serta pembangunan kit media bagi pengajaran dan pembelajaran, (ii) penghasilan portfolio, (iii) penulisan laporan akhir, (iv) video proses penghasilan karya, produk serta kit media, (v) bunting untuk pembentangan awam dan (vi) penglibatan diri mahasiswa AT23 dalam pameran akhir yang mengambil kira kepekaan mereka dengan etika interaksi bersama masyarakat melalui perhubungan awam.





Pameran bertemakan 'PERSONAL' ini mempunyai sub tema yang berkaitan dengan 'Seni Warisan' yang boleh diintegrasikan dalam semua bidang seni visual iaitu Seni Halus, Kraf Tradisional, Reka Bentuk dan Komunikasi Visual. Pameran bertemakan 'PERSONAL' ini sangat menitik beratkan kajian isu serta etika dalam kajian 'Seni Warisan' yang memberi impak kepada Revolusi Pendidikan dan Perindustrian 5.0 serta dapat melestarikan 'Seni Warisan' seiring dengan konsep masyarakat 5.0 yang selari dengan peradaban masa depan.

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat dalam Dewan Bahasa dan Pustaka mendefinisikan perkataan PERSONAL sebagai bersifat peribadi. Istilah Personal juga dianggap sebagai salah satu hal penting yang menggerakkan individu mencapai prestasi yang unggul. Menurut Frankl (dalam Wiebe, 2001), beliau menyatakan bahawa seseorang yang memiliki personal yang positif dalam kehidupan, bersikap optimisme serta menghargai pengalaman terdahulu dalam kehidupan dapat menjelmakan kebangkitan dirinya dari keadaan yang tidak diinginkan. Manakala menurut Reker & Wong (2012), Personal adalah memiliki tujuan hidup, memiliki arah, rasa memiliki kewajiban dan alasan untuk sentiasa wujud, identiti diri yang jelas dan kesedaran sosial yang tinggi.

Menurut Drs. Izani Mat II M.Hum dalam penulisan artikelnya 'Ekspresi Keperibadian Melayu di sebalik Ukiran Kayu Tradisional' (2013), pemahaman tentang seni secara umum sering kabur disebabkan oleh pemahaman yang kurang mendalam. Masyarakat sering terkeliru antara seni dan estetika. Sering kali kita dengar orang mengatakan "seni itu sesuatu yang indah", "seni itu disukai ramai" (Osborne, 1970), "seni adalah imej bentuk perasaan" (Osborne, 1970), "seni adalah satu imej mental yang dinyatakan dalam bentuk melalui bahan yang terhasil dari karya sebenar dalam fikiran pemerhati" (Croce and Collingwood, 1972).



Merujuk Akta Warisan Kebangsaan 2005, seni warisan termasuk dalam kategori “warisan tidak ketara”. Ia terdiri daripada seni persembahan, seni muzik, adat dan budaya, permainan tradisional, makanan warisan, seni halus dan busana tradisi. Warisan tidak nyata adalah ilmu dan kepakaran yang ditafsir melalui tradisi lisan, nilai-nilai adat dan budaya, bahasa dan persuratan. Sebagai contoh, acara perayaan, ritual dan kepercayaan, seni persembahan, seni tampak, seni perubatan tradisional, sukan dan permainan tradisional.

1.2 Latar Belakang Kajian

Nasi Lemak adalah sebagai salah satu sajian ikonik dan makanan tradisi dan warisan di Malaysia. Sajian ini telah merefleksikan hubungan yang dalam antara budaya, masyarakat dan persekitaran tempatan. Ia juga tercermin dalam teknik-teknik memasak yang diwarisi secara turun-temurun, penggunaan bahan-bahan yang terdapat di sekitar rumah Melayu, cara pembungkusan serta penggunaan rempah tradisional (Nonglaksana KAMA et.al, 2023)

Kebiasaannya, nasi lemak merupakan hidangan bagi sarapan pagi yang dijual oleh penjual Melayu, Cina mahupun India di warung pinggir jalan dan gerai-gerai di pasar pagi. Ia sering dijual dengan cara pembungkusan dalam surat khabar atau daun pisang. Kini, nasi lemak merupakan salah satu menu hidangan rakyat satu Malaysia yang dipuji sedap dengan harganya yang amat berpatutan. Malahan, nasi lemak juga boleh didapati pada bila-bila masa, tidak hanya pada waktu pagi, malah pada waktu malam. Nasi lemak pada mulanya dihidang untuk sarapan tetapi pada masa kini dijadikan hidangan tengah hari dan malam. Oleh sebab itu, makanan warisan 'Nasi

Lemak' merupakan sajian makanan yang ringkas, mudah dan menjadi pilihan warga kota yang sentiasa berada dalam kesibukan.

Nasi Lemak merujuk kepada nasi yang dimasak dengan menggunakan santan kelapa bagi menambah aromanya. Penggunaan perkataan 'Nasi Lemak' mempunyai sejarah cerita lagenda oleh Seri dan Mak Kuntum yang tinggal pada abad ke-19 di kampung di negeri Melaka. Seri menanak nasi dan secara tidak sengaja dia tersepak santan lalu tertumpah ke dalam nasi yang sedang mendidih. Dia menghidangkan nasi tersebut kepada emaknya, Mak Kuntum. Setelah merasa nasi tersebut, Mak Kuntum bertanya kepada anaknya Seri, "apa kau masak ni, Seri?" Seri berasa takut untuk menjawab kerana pertama kali nasi yang dimasak disaluti santan. Dia menjawab "nasi le...mak" (nasi lah mak) dalam nada ketakutan. Sejak dari itu, nasi yang disaluti santan dikenali sebagai nasi lemak (Nonglaksana KAMA et.al, 2023).

Secara tradisinya, 'Nasi Lemak' merupakan makanan tradisi yang dibungkus dengan daun pisang dan hanya disajikan bersama hirisan timun, ikan bilis, kacang goreng, telur rebus dan sambal. Kini, hidangan 'Nasi Lemak' telah pun diolah dan divariasikan bersama lauk ayam goreng, daging, sotong dan sebagainya. Akibatnya, generasi akan datang tidak mengenali keaslian nasi lemak yang sebenar. Hal ini kerana nasi lemak telah divariasikan dengan pelbagai lauk dan konsep. Disebabkan dunia kini semakin berteknologi dan minimalis maka, pengkomersialan pelestarian makanan warisan 'Nasi Lemak' akan dikomersialkan melalui reka bentuk grafik.

Menurut Nur Syafiqah Isa et.al (2018), reka bentuk grafik merupakan satu seni dan proses mencipta komunikasi visual yang menarik dan berkesan menggunakan elemen-elemen grafik seperti gambar, teks dan warna. Ia merupakan cabang kepada reka bentuk yang penting dalam dunia moden yang memberikan penekanan kepada

penyampaian mesej atau idea dengan cara yang kreatif dan profesional. Melalui kombinasi seni dan teknologi, reka bentuk grafik dapat menyediakan cara yang berkuasa dan berkesan dalam menyampaikan mesej yang kompleks dan memikat.

Reka bentuk grafik boleh digunakan secara meluas dalam pelbagai bidang dan industri. Dalam pemasaran dan pengiklanan, reka bentuk grafik digunakan untuk mencipta poster, iklan dan bahan promosi yang menarik untuk mempengaruhi keputusan pembelian seorang pembeli (Nurul Ain Izzati Malir, 2024). Dalam bidang seni kreatif, ia dapat membentuk satu elemen kritikal terutamanya di dalam rekaan majalah, penerbitan buku dan elemen-elemen visual dalam laman web di mana reka bentuk grafik berperanan dalam pembangunan identiti korporat melalui penciptaan logo dan identiti visual unik untuk mewakili syarikat atau organisasi.

Dalam artikel oleh Potts (2019), beliau menyatakan bahawa reka bentuk grafik dapat memberikan sumbangan yang besar kepada kehidupan dengan menjadi asas kepada reka bentuk visual dalam dunia moden. Melalui penekanan kepada estetika, komunikasi visual dan keupayaan menyampaikan mesej, reka bentuk grafik menjadi suatu seni yang relevan dan mendalam dalam dunia kontemporari.

Secara kesimpulannya, reka bentuk grafik adalah seni dalam penciptaan komunikasi visual yang berkesan melalui penggunaan elemen-elemen grafik seperti gambar, teks dan warna. Ia digunakan secara meluas dalam pelbagai bidang termasuk pemasaran, seni, media dan pengiklanan. Melalui kombinasi seni dan teknologi, reka bentuk grafik memberi kemampuan untuk menyampaikan mesej dengan cara yang kreatif dan profesional. Dalam dunia moden yang serba digital dan berdaya saing, reka bentuk grafik memainkan peranan penting dalam membentuk persepsi dan mencipta impak yang berkesan kepada pengunjung.

Maka, kajian ini dijalankan untuk melestarikan makanan warisan nasi lemak terhadap keasliannya kepada generasi akan datang melalui teknik ilustrasi 2D menggunakan *Augmented Reality* (AR). Hal ini kerana, bagi mengangkat isu variasi dan pengolahan terhadap makanan warisan 'Nasi Lemak'.

1.3 Permasalahan Kajian

Secara umumnya, sajian 'Nasi Lemak' di Malaysia sangat mendapat sambutan daripada semua lapisan masyarakat tidak kira golongan dewasa, remaja mahupun kanak-kanak. Terdapat beraneka jenis 'Nasi Lemak' yang telah divariasikan mengikut penerimaan dan citarasa setiap lapisan masyarakat di Malaysia. Hal ini kerana, pengaruh inovasi dan budaya moden dalam penyajian 'Nasi Lemak' telah menyebabkan hilangnya cita rasa dan tradisi aslinya. Menurut kajian (Nonglaksana KAMA et.al, 2023), nasi lemak telah mengalami perubahan konsep yang lebih moden dan inovatif. Terdapat restoran-restoran mewah yang menawarkan versi 'Nasi Lemak' yang lebih eksklusif. Sebagai contoh, nasi lemak mcd, nasi lemak burger, pizza nasi lemak, nasi lemak aiskrim dan sebagainya. Seiring dengan masa, 'Nasi Lemak' juga mengalami perubahan yang ketara dalam variasi lauk seperti ayam goreng, sambal sotong, rendang, paru goreng dalam penyediaan hidangan selain mengalami perubahan terhadap konsepnya seperti popcorn nasi lemak.

Seterusnya, nasi lemak juga telah diinovasikan bahan-bahannya seperti menggunakan pewarna semula jadi untuk memberikan warna yang menarik kepada nasi tersebut. Implikasinya adalah apabila nasi lemak telah diolah dan divariasikan sehingga menyebabkan generasi akan datang tidak dapat mengenali keaslian 'Nasi Lemak' yang sebenar. Dalam konteks rakyat Malaysia, makanan warisan merupakan



elemen terpenting yang melambangkan identiti serta keunikan budaya dan bangsa sesuatu kaum. Jika anak muda kini sedar akan budaya masing-masing unik dan istimewa, maka kepupusan budaya dan tradisi kaum tidak akan hilang di mata dunia. Bak kata pepatah Melayu “biar mati anak, jangan mati adat” (Nur Amanina Idris et al.,).

Di samping itu, spekulasi yang mengatakan bahawa 'Nasi Lemak' menggemukkan dan tidak baik untuk kesihatan kerana mengandungi santan telah menjadi perbualan umum dan hangat dalam kehidupan masyarakat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti kandungan lemak tinggi dalam santan. Santan adalah bahan utama dalam pembuatan nasi lemak yang kaya dengan lemak tepu. Ia sering dianggap sebagai faktor penyebab penambahan berat badan dan masalah kesihatan seperti kolestrol tinggi. Namun, santan mengandungi lemak tepu yang boleh memberikan tenaga kepada tubuh badan (*Juicing for Health*). Lemak adalah satu sumber tenaga utama dan penting untuk fungsi tubuh yang sihat. Menurut pakar perubatan, Dr Norman Mohd Norawi, 'Nasi Lemak' mempunyai indeks glisemik yang lebih rendah daripada nasi putih biasa kerana campuran santan iaitu lemak yang sihat akan menurunkan indeks glisemiknya. Oleh itu, pandangan negatif terhadap 'Nasi Lemak' kerana kandungan santannya yang tinggi sering kali berkait rapat dengan kurangnya pemahaman tentang pemakanan yang seimbang dan kesan lemak terhadap kesihatan.

Kesimpulannya, kajian ini adalah untuk melestarikan makanan warisan 'Nasi Lemak' agar tidak pupus ditelan zaman serta secara tidak langsung dapat membuka mata masyarakat tentang kebaikan nutrisi nasi lemak sebagai makanan tradisi yang sihat.





1.4 Objektif Kajian

Di dalam kajian ini, terdapat beberapa objektif kajian yang dikenal pasti oleh pengkaji dalam melestarikan makanan warisan 'Nasi Lemak'. Antaranya ialah:

- i. Menjelaskan kepentingan pelestarian makanan warisan 'Nasi Lemak' dalam konteks infografik.
- ii. Menganalisis teknik ilustrasi 2D dalam penghasilan karya menggunakan Adobe Illustrator
- iii. Mengaplikasikan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam penghasilan karya 'Nasi Lemak' bagi memberikan pengalaman visual kepada pengunjung.



1.5 Persoalan Kajian

Melalui kajian yang dijalankan, pengkaji telah mengenal pasti beberapa persoalan kajian yang timbul. Antaranya ialah:

- i. Apakah kepentingan pelestarian makanan warisan 'Nasi Lemak' dalam konteks infografik?
- ii. Apakah teknik yang digunakan dalam menghasilkan karya?
- iii. Bagaimanakah keberkesanan pengaplikasian teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam penghasilan karya bagi memberikan pengalaman visual kepada pengunjung?



1.6 Garis Panduan Projek



Rajah 1.1 Garis Panduan Projek

1.7 Limitasi Kajian

Dalam pelaksanaan kajian ini, terdapat beberapa kekangan yang dihadapi oleh pengkaji. Masalah utama yang dihadapi oleh pengkaji adalah keterbatasan sumber. Dalam konteks kajian berkaitan 'Nasi Lemak', keterbatasan sumber adalah kurangnya dokumentasi dan maklumat yang ada mengenai sejarah, budaya dan keunikan 'Nasi Lemak'. Hal ini kerana, sumber maklumat dan bahan rujukan yang ada sangat terhad dan tidak menepati topik yang diperlukan dalam kajian.

Selain itu, masalah yang dihadapi oleh pengkaji adalah berkaitan aplikasi teknologi. Aplikasi teknologi *Augmented Reality* (AR) mempunyai kelemahan dan

keterbatasan yang boleh mempengaruhi keberkesanan pada aplikasi teknologi tersebut. Dalam pada itu, pengguna atau pengunjung luar tidak biasa dengan aplikasi AR dan tidak dapat menerima dengan baik bagi aplikasi tersebut. Justeru itu, kekangan yang dihadapi memerlukan pengkaji merancang dan menyelidik dengan lebih teliti untuk memilih platform AR yang paling sesuai dan memastikan ia berfungsi dengan baik agar dapat meminimumkan kesan negatif dalam menjalankan kajian.

1.8 Kepentingan Kajian

Kajian mengenai pelestarian makanan warisan 'Nasi Lemak' melalui teknik ilustrasi 2D dan mengaplikasikan *Augmented Reality* (AR) memberikan kepentingan yang bermakna kepada pelbagai aspek termasuklah pengkaji bidang, masyarakat setempat dan Pendidikan Seni Visual.

1.8.1 Pengkaji bidang

Melalui kajian ini, pengkaji dapat menghargai dan menyedari keunikan serta nilai budaya makanan warisan 'Nasi Lemak'. Malahan pula, pengkaji dapat menghubungkan diri dengan warisan budaya sendiri dan memperkayakan identiti pengkaji sebagai warga Malaysia. Selain itu, dengan penggunaan teknik ilustrasi 2D dan aplikasi AR membolehkan pengkaji merasai pengalaman yang lebih mendalam dalam mempelajari tentang makanan warisan.

1.8.2 Masyarakat setempat

Seterusnya, kajian ini membantu dalam memberikan kesedaran kepada masyarakat akan pentingnya memelihara dan mempromosikan makanan warisan sebagai sebahagian daripada warisan budaya yang perlu dihargai dan dijaga. Dalam pada itu, penggunaan teknologi AR dalam penyampaian maklumat tentang 'Nasi Lemak' dapat menarik perhatian generasi muda dan menjadikan makanan warisan lebih relevan dalam kehidupan yang serba canggih dan moden.

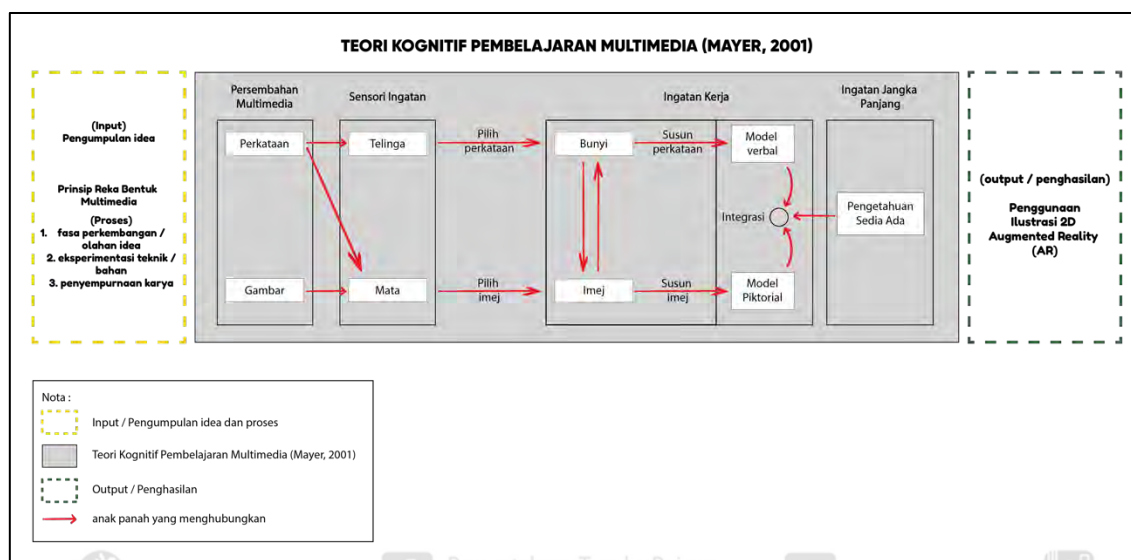
1.8.3 Pendidikan Seni Visual

Di samping itu, kajian ini juga mempunyai kepentingan kepada Pendidikan Seni Visual. Hal ini demikian kerana, penggunaan teknik ilustrasi 2D dalam kajian ini dapat memperkukuhkan kemahiran digital seni visual dalam kalangan pelajar. Pelajar dapat mengaplikasikan teknik ini dalam mengungkap ekspresi seni secara kreatif dan inovatif. Tambahan pula, aplikasi AR dapat membuka peluang eksplorasi baru secara maya dalam konteks Pendidikan Seni Visual. Pelajar dapat mencipta pengalaman seni interaktif yang memperkaya pemahaman tentang seni dan teknologi.

Secara keseluruhannya, kajian ini memberi sumbangan yang signifikan kepada pelestarian warisan budaya, peningkatan kesedaran masyarakat dan perkembangan Pendidikan Seni Visual dalam konteks makanan warisan 'Nasi Lemak'. Oleh itu, kajian ini juga dapat membuka peluang baru untuk pendidikan dan penyebaran maklumat yang lebih interaktif, sekaligus meningkatkan minat generasi muda terhadap seni visual dan warisan budaya. Pengkaji juga berharap hasil kajian ini dapat menjadi rujukan berharga untuk memperkukuhkan identiti masyarakat melalui makanan tradisional.

1.9 Kerangka Konseptual Kajian

Rajah 1.2 merupakan perkaitan antara kerangka Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001) dan penghasilan karya reka bentuk digital.



Rajah 1.2 Perkaitan antara Kerangka Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001) dan penghasilan karya reka bentuk digital.

Kerangka konseptual kajian untuk tajuk "Pelestarian makanan warisan 'Nasi Lemak' melalui teknik ilustrasi 2D menggunakan *Augmented Reality* (AR)" merangkumi beberapa fasa penting yang dilalui untuk menghasilkan karya yang berkualiti dan bermakna.

Pada peringkat input, pengkaji perlu mengumpulkan idea dan kajian awal berkaitan tajuk kajian iaitu pelestarian makanan warisan 'Nasi Lemak'. Pada peringkat ini, pengkaji perlu mengetahui aspek-aspek penting yang terdapat dalam hidangan 'Nasi Lemak'. Setelah mendapatkan maklumat, pengkaji mula menghasilkan proses

penghasilan karya reka bentuk menggunakan prinsip-prinsip yang terdapat dalam teori berkenaan.

Maka berdasarkan input dan proses penghasilan, perkaitan antara karya reka bentuk gital terhadap teori adalah bagaimana segala maklumat disampaikan kepada seseorang. Sebagai contoh, pengkaji menghasilkan reka bentuk grafik dalam konteks infografik. Oleh itu, pengunjung akan melalui proses seperti dalam Rajah 1.2 iaitu teori kognitif pembelajaran multimedia untuk memahami dan mengingat segala maklumat dan visual yang dihasilkan bagi ingatan jangka panjang terhadap pelestarian makanan warisan 'Nasi Lemak'.

Akhir sekali, pengkaji menggunakan teknik ilustrasi 2D dan *Augmented Reality* (AR) bagi memperkukuhkan ingatan jangka panjang terhadap pengetahuan sedia ada seseorang. Pada masa yang sama, seseorang akan dapat pengalaman secara visual terhadap penghasilan karya reka bentuk digital yang dihasilkan. Maka, teori ini amat selari dengan tajuk kajian iaitu Pelestarian Makanan Warisan 'Nasi Lemak' melalui teknik ilustrasi 2D menggunakan *Augmented Reality* (AR).

1.10 Rumusan

Melalui bab ini, pengkaji dapat melihat bahawa kajian ini bertujuan untuk melestarikan makanan warisan 'Nasi Lemak' melalui teknik ilustrasi 2D menggunakan *Augmented Reality* (AR). Kajian ini telah memenuhi dari segala aspek objektif dan matlamat kajian serta menjawab persoalan kajian. Selain itu, dalam bab ini juga dapat dilihat bagaimana pengkaji dapat merancang kerangka konseptual sebagai panduan dalam menjalankan kajian, penetapan matlamat dan objektif kajian, pembinaan persoalan



kajian, kepentingan kajian serta limitasi kajian. Justeru, pengkaji merumuskan bahawa hidangan 'Nasi Lemak' terus menarik minat masyarakat dan mempertahankan kedudukannya sebagai hidangan ikonik kebanggaan Tanah Melayu. Oleh itu, penerangan mengenai kajian-kajian lepas diterangkan pada Bab 2.

