



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbun

KESAN PENGGUNAAN KAEDAH DEMONSTRASI VLOG TERHADAP PEMBELAJARAN ELEMEN REKA BENTUK GARISAN DALAM KALANGAN PELAJAR DIPLOMA



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

MUHAMAD IMRAN BIN RAZALI

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2020



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



**KESAN PENGGUNAAN KAEDAH DEMONSTRASI *VLOG* TERHADAP
PEMBELAJARAN ELEMEN REKA BENTUK GARISAN
DALAM KALANGAN PELAJAR DIPLOMA**

MUHAMAD IMRAN BIN RAZALI



**DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI
MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)**

**FAKULTI SENI, KOMPUTERAN & INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2020



UPSI/IPS-3/BO 32
Pind. 00 m/s 1/1Sila tandai (x) di
Kertas Propek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Pendidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

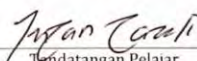
x

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 15 Disember 2020.

i. Perakuan Pelajar:

Saya, Muhamad Imran bin Razali, M20162002149, FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF dengan ini mengaku bahawa disertasi yang bertajuk KESAN PENGGUNAAN KAEDAH DEMONSTRASI VLOG TERHADAP PEMBELAJARAN ELEMEN REKA BENTUK GARISAN DALAM KALANGAN PELAJAR DIPLOMA adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan se jelasnya dan secukupnya.

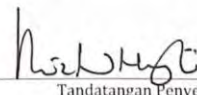

Tandatangan Pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, MAIZATUL HAYATI MOHAMAD YATIM dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk KESAN PENGGUNAAN KAEDAH DEMONSTRASI VLOG TERHADAP PEMBELAJARAN ELEMEN REKA BENTUK GARISAN DALAM KALANGAN PELAJAR DIPLOMA dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sepenuhnya syarat untuk memperoleh ijazah SARJANA PENDIDIKAN (MULTIMEDIA)

15 Disember 2020

TARIKH


Tandatangan Penyelia



INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIESBORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER REPORT

Tajuk / Title: KESAN PENGGUNAAN KAEDAH DEMONSTRASI VLOG
TERHADAP PEMBELAJARAN ELEMEN REKA BENTUK GARISAN
DALAM KALANGAN PELAJAR DIPLOMA

No. Matrik / Matric No: M20162002149

Saya / I: MUHAMAD IMRAN BIN RAZALI

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di
Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti
berikut:-

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan
penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara
Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) from the categories below:-

☐ SULIT/CONFIDENTIAL

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau
keperluan Malaysia seperti yang termaksud dalam Akta Rahsia
Rasmi 1972 / Contains confidential information under the Official
Secret Act 1972

☐ TERHAD/RESTRICTED

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh
organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan / Contains
restricted information as specified by the organization where
research was done

☒ TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS

(Tandatangan Pelajar/Signature)

Tarikh: 15 DISEMBER 2020

ASSOCIATE PROFESSOR OF SUPERVISOR
DR. ING. MAHATUL HAMINAH MOHD. YUSOFF
FACULTY OF ART, COMPUTING & CREATIVE INDUSTRY
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini SULIT @ TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan
dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai SULIT dan TERHAD

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the related
authority/organization mentioning the period of confidentiality and reasons for the said confidentiality or restriction





PENGHARGAAN

Syukur Alhamdulillah ke hadrat Allah S.W.T, kerana di atas limpah kurniaNya, maka dapatlah saya menyiapkan disertasi ini dengan jayanya. Setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih ditujukan kepada Profesor Madya Dr. Maizatul Hayati binti Mohamad Yatim, selaku penyelia saya di atas kesabaran, sokongan, nasihat dan bimbingan yang diberikan banyak membantu menyiapkan kajian ilmiah ini. Segala strategi dan kebijaksanaan beliau telah banyak mengajar saya untuk menjadi seorang penyelidik yang baik. Tidak lupa juga kepada rakan-rakan seperjuangan, semua kakitangan dan khususnya para pensyarah Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif (FSKIK) Universiti Pendidikan Sultan Idris yang telah banyak membantu dan mengajar saya sepanjang pengajian ini.

Jutaan kalungan kasih kepada emak dan abah yang saya hormati, Pn. Maisarah Hafit dan En. Razali Abu Bakar yang sentiasa memberi kasih sayang, dorongan dan doa yang amat saya perlukan. Tidak lupa juga kepada seluruh kaum keluarga khususnya adik beradik yang saya cintai Bab, Kakak, dan G-jon yang sentiasa menyokong saya dari belakang. Sesungguhnya segala pengorbanan tidak kira daripada segi kewangan mahupun sokongan moral yang telah dilakukan amat saya sanjungi dan akan saya ingati sepanjang hayat ini. Akhir kata, ucapan terima kasih juga kepada semua yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam memberikan sumbangan cadangan dan bantuan dalam menyiapkan disertasi ini.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menilai kesan penggunaan kaedah demonstrasi *vlog* dalam pembelajaran elemen reka bentuk garisan dalam kalangan pelajar diploma UPSI. Kajian ini dilaksanakan melalui pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk kumpulan kawalan ujian pra-pasca eksperimen sebenar. Sampel kajian terdiri daripada 42 pelajar diploma yang dipilih melalui pensampelan rawak mudah. Mereka dibahagikan kepada satu kumpulan kawalan dan satu kumpulan rawatan yang menggunakan kaedah lakaran konvensional dan kaedah demonstrasi *vlog*, masing-masing. Satu soal selidik digunakan sebagai instrumen kajian untuk mengumpul data kuantitatif mengenai kesan penggunaan kaedah demonstrasi *vlog* terhadap prestasi pembelajaran pelajar dan minat mereka dalam menggunakan kaedah berkenaan. Ujian visual juga dijalankan untuk mengukur prestasi pelajar dalam pembelajaran elemen reka bentuk garisan. Data dianalisis secara perbandingan berdasarkan ujian-t tidak bersandar dengan perisian SPSS (versi 25.0). Dapatan menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan dalam min skor prestasi antara kumpulan rawatan ($M=13.24$, $SD=3.04$) dan kumpulan kawalan ($M=11.38$, $SD=2.80$), $t(40)=2.056$, $p=.046$. Kesimpulannya, pembelajaran elemen reka bentuk garisan melalui kaedah demonstrasi *vlog* adalah lebih berkesan dari kaedah pembelajaran konvensional. Dapatan yang memberangsangkan ini mempunyai beberapa implikasi praktikal terhadap amalan pengajaran di mana para pensyarah atau pengajar boleh menggunakan kaedah demonstrasi *vlog* untuk mempertingkatkan prestasi pembelajaran pelajar dan minat mereka dalam pembelajaran seni dan reka bentuk.





THE EFFECT OF USING VLOG DEMONSTRATION METHOD ON THE LEARNING OF LINE DESIGN ELEMENTS AMONG DIPLOMA STUDENTS

ABSTRACT

The study aimed to evaluate the effect of using vlog demonstration method on the learning of line design elements among UPSI's diploma students. This study was conducted using a quantitative approach with the true experimental pretest-posttest control group design. The study sample consisted of 42 diploma students who were selected through simple random sampling. They were divided into a control group and a treatment group who used a drawing conventional method and the vlog demonstration method, respectively. A questionnaire was used as the research instrument to obtain quantitative data regarding the effect of using vlog demonstration method on students' learning performance and as well as their interest in using such a method. In addition, visual tests were conducted to measure students' learning performances. Data were analyzed comparatively based on the independent *t*-test using SPSS (version 25.0). The results showed that there was a significant difference in the mean scores of learning performance between the treatment group ($M=13.24$, $SD=3.04$) and the control group ($M=11.38$, $SD=2.80$), $t(40)=2.056$, $p=.046$. In conclusion, the learning of line design elements based on the vlog demonstration method was more effective than that based on the conventional method. This promising finding has some practical implications on the teaching practice such that relevant lecturers or instructors can use the vlog demonstration method to improve their students' learning performance and interest in the learning of art and design.



KANDUNGAN**Muka Surat**

PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xi
SENARAI RAJAH	xii
SENARAI SINGKATAN	xv
SENARAI LAMPIRAN	xvi

BAB 1 PENGENALAN

1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	2
1.3	Pernyataan Masalah	6
1.4	Objektif Kajian	10
1.5	Persoalan Kajian	10
1.6	Hipotesis Kajian	11
1.7	Kerangka Konseptual Kajian	11
1.8	Kepentingan Kajian	13
1.9	Batasan Kajian	14



1.10	Definisi Operational	15
------	----------------------	----

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	20
2.2	Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK21)	21
2.3	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia	25
2.4	Perbezaan Blog dan <i>Vlog</i>	28
2.5	<i>Vlog</i>	30
2.6	Kajian Lampau Berkaitan Tentang Penggunaan <i>Vlog</i>	34
2.6.1	Penggunaan <i>Vlog</i> Dalam Pembelajaran	35
2.7	Kajian Lampau Berkaitan Tentang Elemen Seni	36
2.7.1	Elemen Seni Reka Bentuk Garisan	38
2.8	Visualisasi	44
2.9	Kesimpulan	46

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	47
3.2	Reka Bentuk Kajian	48
3.3	Lokasi Kajian	48
3.4	Persampelan dan Responden Kajian	49
3.4.1	Reka Bentuk Kajian Sebenar	50
3.5	Prosedur Menjalankan Kajian	51
3.6	Pembolehkan Operasional	54



3.7	Instrumen Kajian	55
3.7.1	Ujian Pasca (Ujian Visual)	55
3.7.2	Demonstrasi <i>Vlog</i>	56
3.7.3	Soal Selidik	58
3.7.4	Pengesahan Instrumen Kajian	59
3.7.5	Pemarkahan Rubrik	61
3.8	Kajian Rintis	63
3.9	Penganalisan Data	64
3.10	Kesimpulan	65

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	66
4.2	Analisis Jantina Responden	67
4.3	Analisis Umur Responden	69
4.4	Analisis Pelajar Yang Mengambil Mata Pelajaran Pendidikan Seni Ketika Menduduki Sijil Pelajaran Malaysia (SPM)	70
4.5	Analisis Deskriptif Soal Selidik Kesan Penggunaan Kaedah Demonstrasi <i>Vlog</i> Yang Dihasilkan Bagi Mempelajari Topik Elemen Reka Bentuk Garisan	71
4.6	Analisis Statistik Inferensi Ujian-t (<i>t-test</i>) Bagi Mengukur Pencapaian Ujian Visual Bagi Kumpulan Rawatan Dan Kumpulan Kawalan Bagi Topik Elemen Reka Bentuk Garisan	84
4.6.1	Analisis perbandingan markah keputusan ujian visual pelajar bagi kumpulan kawalan dan rawatan	84
4.7	Analisis Deskriptif Soal Selidik Minat Pelajar Terhadap Pembelajaran Menggunakan Kaedah Demonstrasi <i>Vlog</i>	88



4.8	Kesimpulan	102
-----	------------	-----

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pengenalan	103
5.2	Ringkasan Dapatan Kajian	104
5.3	Perbincangan Dapatan Kajian	106
5.3.1	Menilai Kesan Penggunaan Kaedah Demonstrasi Vlog Yang Dihasilkan Bagi Mempelajari Topik Elemen Reka Bentuk Garisan	106
5.3.2	Mengukur Pencapaian Ujian Visual Bagi Kumpulan 111 Rawatan Dan Kumpulan Kawalan Bagi Elemen Reka Bentuk Garisan	
5.3.3	Mengukur Tahap Minat Pelajar Terhadap Pembelajaran Topik Elemen Reka Bentuk Garisan Menggunakan Kaedah Demonstrasi Vlog	113
5.3.4	Rumusan Dapatan Kajian	115
5.4	Implikasi Kajian	115
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	117
5.6	Penutup	118

RUJUKAN		120
---------	--	-----



SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka Surat
2.1 Vlogger terkenal di Malaysia yang mempunyai lebih daripada 200 ribu pengikut di laman <i>Youtube</i> berserta cerita dan isu yang diketengahkan	33
3.1 Menunjukkan senarai lima orang pakar bagi kesahan instrumen kajian yang telah dipilih	60
3.2 Pemarkahan rubrik ujian visual pelajar	62
4.1 Kesan penggunaan kaedah demonstrasi <i>vlog</i>	72
4.2 Tahap julat skor min	73
4.3 Perbandingan markah keputusan ujian visual pelajar bagi kumpulan kawalan dan rawatan	85
4.4 Keputusan kenormalan Kolmogorov Smirnova	86
4.5 Perbandingan min hasil markah ujian visual pelajar bagi kumpulan kawatan dan rawalan	87
4.6 Ujian-t (<i>t-test</i>) perbandingan hasil markah ujian visual pelajar kumpulan rawatan dan kawalan	88
4.7 Minat pelajar terhadap pembelajaran menggunakan kaedah demonstrasi <i>vlog</i>	89
4.8 Tahap julat skor min	91

SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1	Infografik perbezaan antara Generasi X dengan Generasi Y 7
1.2	Kerangka Konseptual Kajian 12
2.1	Kajian pengguna internet yang dijalankan oleh SKMM terdapat peningkatan pengguna internet di Malaysia dari tahun 2016 sehingga 2018 23
2.2	Peratusan penggunaan peranti yang digunakan oleh penduduk Malaysia untuk mengakses internet 24
2.3	Peratusan penggunaan media sosial dan aplikasi komunikasi pengguna di Malaysia 25
2.4	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia 27
2.5	Hasil karya pelajar bertajuk Bunga Matahari merupakan lukisan alam semula jadi dengan objek utama ialah tiga kuntum bunga matahari menggunakan media pen dan pen maker mata bulat di atas kertas lukisan bersaiz 28cm X 37cm 40
2.6	Hasil karya pelajar bertajuk Pintu Pagar merupakan lukisan alam benda dengan objek utama ialah sebuah pintu pagar menggunakan media krayon dan pen mata bulat di atas kertas lukisan bersaiz 28cm X 37cm 41
2.7	Lukisan yang diberi kesan pencahayaan 42
2.8	Kualiti garisan dalam sebuah lukisan 42
2.9	Lukisan garisan selari menggunakan teknik <i>Hatching</i> 43
2.10	Perbezaan teknik <i>Hatching</i> dengan Teknik <i>Crosshatching</i> 44
3.1	Reka bentuk kumpulan kawalan ujian pasca 51

3.2	Prosedur menjalankan kajian mengikuti kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan	53
3.3	Menunjukkan paparan muka contoh <i>vlog</i> bagi peringkat asas berkaitan elemen seni reka garisan	57
3.4	Menunjukkan paparan muka contoh <i>vlog</i> bagi peringkat pertengahan tentang teknik <i>hatching</i>	57
3.5	Menunjukkan paparan muka contoh <i>vlog</i> bagi peringkat lanjutan Berkaitan cara untuk menghasilkan bayang	58
4.1	Jantina responden	68
4.2	Umur responden	69
4.3	Bilangan pelajar yang mengambil mata pelajaran Pendidikan Seni ketika menduduki Sijil Pelajaran Malaysia (SPM)	70
4.4	Kaedah pengajaran demonstrasi bersesuaian dengan topik	74
4.5	Penyampaian teratur dan mudah difahami	75
4.6	Contoh yang diberi adalah sesuai	76
4.7	Grafik dan imej dalam <i>vlog</i> sesuai dan berkesan	77
4.8	Video yang digunakan membantu kefahaman pelajar	78
4.9	Audio yang digunakan berpatutan dan tidak mengganggu	79
4.10	Kedudukan teks, grafik, video dan lukisan adalah konsisten	80
4.11	Perjalanan demonstrasi <i>vlog</i> mudah diikuti	81
4.12	Pelajar senang mencapai maklumat dan mengulang semula tutorial demonstrasi	82
4.13	Pelajar tidak keliru semasa menggunakan dan menonton demonstrasi <i>vlog</i>	83
4.14	Saya suka menggunakan kaedah demonstrasi <i>vlog</i> semasa belajar di dalam kelas	92

- 4.15 Saya berasa selesa menggunakan kaedah demonstrasi *vlog* ketika sesi 93
pembelajaran
- 4.16 Kaedah demonstrasi *vlog* dapat menambah minat saya untuk mendalami 94
topik elemen reka bentuk garisan
- 4.17 Dengan menggunakan kaedah demonstrasi *vlog*, saya dapat memberi 95
sepenuh perhatian ketika pembelajaran sedang berlansung
- 4.18 Kaedah demonstrasi *vlog* membantu saya belajar dengan lebih baik 96
- 4.19 Saya ingin pensyarah menggunakan kaedah demonstrasi *vlog* dalam 97
pembelajaran bagi topik elemen reka bentuk garisan
- 4.20 Saya menggemari kaedah demonstrasi *vlog* kerana dapat meningkatkan 98
motivasi saya untuk belajar elemen reka bentuk garisan
- 4.21 Kaedah demonstrasi *vlog* mendorong saya memahami tentang topik yang 99
diajar
- 4.22 Penggunaan kaedah demonstrasi *vlog* memberi peluang kepada saya 100
untuk mengasah basah dan terus berlatih mempelajari topik elemen reka
bentuk garisan
- 4.23 Secara keseluruhannya, penggunaan kaedah demonstrasi *vlog* 101
meningkatkan kefahaman saya bagi pembelajaran topik elemen reka
bentuk garisan

SENARAI SINGKATAN

ABM	Alat Bantu Mengajar
BBM	Bahan Bantu Mengajar
DIKN	Dasar Industri Kreatif Negara
FSKIK	Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif
ICT	<i>Information and Communication Technology</i>
IPTA	Institut Pengajian Tinggi Awam
KKMM	Kementerian Komunikasi Multimedia Malaysia
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
MCT	<i>Measures of Central Tendency</i>
MQA	<i>Malaysian Qualifications Agency</i>
MOOC	<i>Massive Open Online Course</i>
PAK-21	Pembelajaran Abad Ke-21
PBK	Perisian Pembelajaran Berbantuan Komputer
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PdPc	Pembelajaran dan Pemudahcaraan
PT	Pengajian Tinggi
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
SPM	Sijil Pelajaran Malaysia
SPSS	<i>Statistical Package for Social Sciences</i>
TPKM	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia
UPSI	Universiti Pendidikan Sultan Idris
VLOG	<i>Video Log</i>

SENARAI LAMPIRAN

- A Ujian Visual Pelajar
- B Soal selidik kesan penggunaan *vlog*
- C Soal selidik minat terhadap penggunaan *vlog*



BAB 1

PENGENALAN



1.1 Pengenalan

Bab ini akan mengupas aspek berkaitan dengan latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, hipotesis kajian, kerangka konseptual kajian, kepentingan kajian dan batasan kajian. Di akhirnya, penerangan berkaitan dengan definisi operasional akan menjelaskan makna atau definisi *vlog*, kaedah demonstrasi, video, *YouTube*, PdPc, pembelajaran abad-21, minat, pelajar dan elemen seni reka yang berkaitan rapat dengan kajian yang akan dilakukan.



1.2 Latar Belakang Kajian

Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah merangka visi dan aspirasi perancangan jangka panjang dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM 2013-2025) dan Pelan Pembangunan Pendidikan (Pengajian Tinggi) Malaysia (PPPM (PT) 2015-2025) bagi konteks pengetahuan kemahiran berfikir. Setiap pelajar perlu menguasai pelbagai kemahiran kognitif di antaranya mampu berfikir secara kreatif dan inovatif bagi menjana kemungkinan mencipta idea atau pengetahuan yang baharu. Sistem pendidikan dikatakan memerlukan penambahbaikan bagi membolehkan pelajar yang kurang mampu mengaplikasikan pengetahuan serta berfikir secara kritis di luar akademik biasa (PPPM, 2013-2025). Sehubungan itu sistem pendidikan menjadi lebih penting bagi membantu setiap pelajar memperoleh kemahiran.

Antara misi utama dalam Kementerian Komunikasi Dan Multimedia (KKMM) adalah untuk mengukuhkan masyarakat bermaklumat, terhubung dan berdaya maju menerusi penerangan, penyiaran dan informasi yang berkualiti, berkesan dan berintegriti serta mengembangkan industri kreatif negara. Menteri Komunikasi Dan Multimedia, Gobind Singh Deo dalam ucapan beliau menyatakan enam teras strategik digariskan dalam (Pelan Strategik 2019-2023) iaitu memantapkan infrastruktur telekomunikasi yang dipercayai, berpatutan, berkualiti dan kebolehcapaian, memacu ekonomi digital dan ICT ke arah negara maju, memperkukuh kawal selia ekosistem komunikasi dan multimedia yang dipercayai dan stabil (Utusan Online, 2019). Gobind Singh Deo turut berkata kementerian juga mengambil pendekatan secara inklusif dan holistik bagi memperbaharui



industri seni tanah air kerana peranan dan kebolehan industri seni untuk membawa keunikan serta keistimewaan negara ke tahap antarabangsa perlu dilihat secara serius.

Bagi memantapkan keupayaan modal insan dalam industri kreatif, ianya dapat dilaksanakan melalui latihan kepakaran, ruang dan peluang ke arah pembelajaran kreatif merupakan salah satu strategi daripada sebelah strategi yang terkandung dalam Dasar Industri Kreatif Negara. Penekanan terhadap pelaksanaan ini dijangka dapat membantu meningkatkan bilangan dan tahap kepakaran penggiat industri kreatif dari segi memperkasakan industri kreatif negara seperti yang termaktub di dalam perancangan DIKN.



Transformasi dalam dunia pendidikan daripada pelaksanaan kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) secara konvensional seperti *chalk and talk* kepada kaedah pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) yang lebih kreatif haruslah ditekankan agar dunia pendidikan kini perlu seiring dengan perkembangan zaman semasa agar tidak ketinggalan (Ainun & Zamri, 2017). Kaedah PdPc perlu diperkembangkan dengan berpusatkan pelajar agar menarik minat mereka untuk lebih menghayati setiap topik matapelajaran yang mereka pelajari sekaligus dapat mengasah kemahiran yang diperlukan dalam abad ke-21. Selaras dengan usaha ke arah pelaksanaan Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21), keberkesanan pembelajaran bukan sahaja tertumpu kepada prasarana dan susun atur bilik darjah sahaja, tetapi penentu utama kejayaan pelajar juga melalui aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang mempunyai persekitaran yang kondusif di samping peralatan mengajar yang asas seperti projektor LCD, komputer, capaian internet dan papan putih interaktif.





Dengan teknologi internet yang telah menjadi keperluan asas dalam kehidupan manusia, telah muncul banyak teknologi media baharu (*new media*). Media baharu ini melibatkan munculnya aplikasi seperti email, blog, media sosial, permainan atas talian, buku elektronik (*e-books*), jalur lebar atas talian (*streaming online*) sama ada video atau permainan digital dan sebagainya. Salah satu media baharu yang paling popular di seluruh dunia dalam kategori jalur lebar video atas talian (*streaming online video*) adalah *YouTube* (Siti Ezaleila & Azizah, 2010). Ramai pengguna *YouTube* menggunakan aplikasi ini untuk menonton video sambil mencari pelbagai maklumat dan untuk hiburan semata-mata (Haslina, 2011). Seiring dengan kehadiran *YouTube* sebagai jalur lebar video atas talian yang paling popular di dunia (Siti Aisyah, 2017), video berbentuk video blog atau *vlog* semakin mendapat sambutan. *Vlog* mempunyai ciri blog yang bermediakan video yang disediakan oleh vlogger. Vlogger adalah mereka yang menghasilkan dan memaparkan vlog untuk satu-satu isu atau perkara yang ingin dibincangkan untuk mendapat perhatian penonton. Di antara vlogger Malaysia yang terkini, popular dan aktif yang memiliki seramai 2.37 juta pengikut di laman *YouTube* merupakan pengarah dan penerbit ialah Syahmi Sazli dengan memaparkan video kisah drama spontan menggunakan beberapa pelakon autism (Syahmi Sazli, 2020).

Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) merupakan salah sebuah institusi pengajian tinggi awam (IPTA) yang ditubuhkan bagi melahirkan lulusan di dalam pelbagai bidang antaranya perguruan atau pendidikan, sains sosial, seni reka dan sebagainya dari peringkat diploma sehinggalah ke ijazah doktor falsafah. Graduan dari pelbagai bidang ini dihasilkan oleh UPSI bagi membantu memenuhi keperluan sumber manusia di sektor





awam dan swasta. Menurut Laporan Tahunan 2016 UPSI, melalui kepelbagaian penawaran program ini, UPSI sentiasa membuka peluang kepada pelajarannya untuk meningkatkan pengetahuan dan kemahiran mereka.

Gaya kognitif dan kebolehan visualisasi merupakan kemahiran penting yang perlu dibina oleh pelajar UPSI ini bagi membantu mereka untuk berjaya dalam bidang yang diceburi terutamanya Pelbagai kursus dari pelbagai bidang ditawarkan. Seiring dengan kemasukan pelajar daripada peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) ke program diploma yang ditawarkan, terdapat sebilangan pelajar yang mengambil kursus daripada luar bidang yang mereka duduki ketika di peringkat sekolah menengah. Perbezaan kelayakan masuk ke program diploma di UPSI pelajar menjadi cabaran dalam menghasilkan graduan yang



05- yang cemerlang dari segi akademik dan akhlak (Madar & Buntat, 2009).



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif (FSKIK) di UPSI menawarkan dua program program diploma iaitu Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan serta Diploma Sains Komputer (Komputeran Internet). Menurut (*Malaysian Qualifications Agency, 2015*) bagi pelajar yang mengikuti program Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan, kebolehan visualisasi adalah penting sebagai asas dalam pembentukan pemikiran, pengetahuan dan kemahiran reka bentuk permainan. Graduan program ini diharapkan dapat menyumbang bakat dan kebolehan mereka dalam industri permainan terutama dalam bidang seni permainan, rekaan permainan dan teknikal permainan.



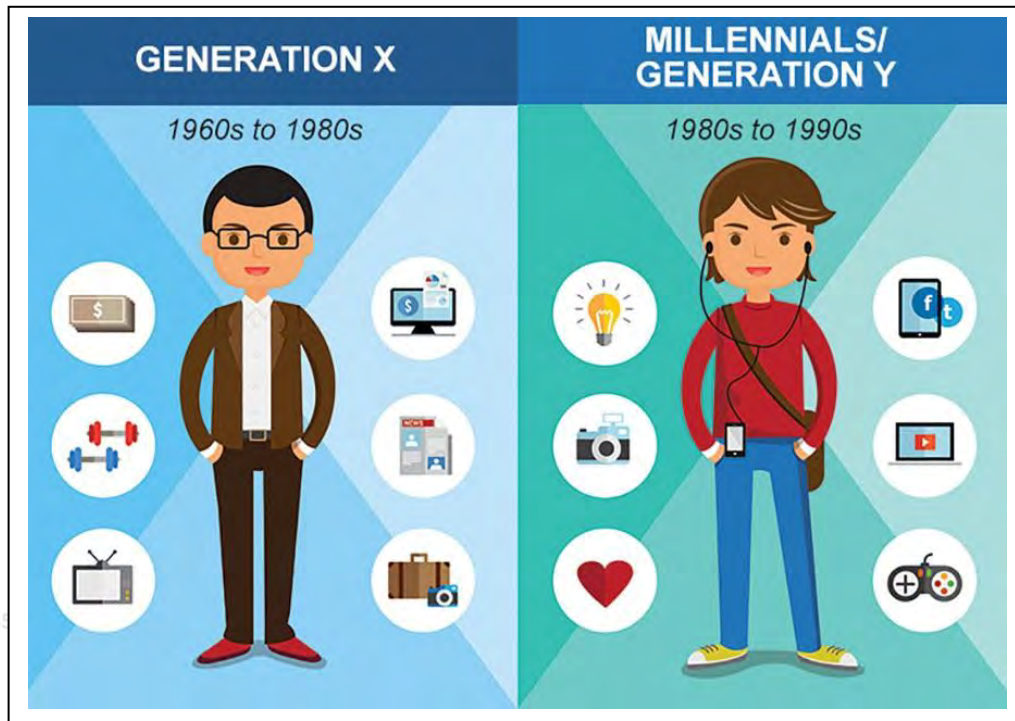
1.3 Pernyataan Masalah

Istilah ‘generasi’ merujuk kepada kumpulan sekutu yang mana setiap ahli dikaitkan dengan satu sama lain melalui pengalaman hidup semasa awal usia (Fauziah, Yusoff, & Kian, 2013). Dipetik daripada penulis blog Nome Nozwir (2019) berkata generasi ialah satu kumpulan manusia yang membesar dalam satu situasi politik, ekonomi, dan sosial yang sama dalam satu masa. Setiap generasi mempunyai kemahiran dan kebolehan tersendiri untuk ditonjolkan dalam sesebuah organisasi (Al-Azmi & Maarof, 2016).

Mengikut Yuszaidy & Muammar (2017) berkata melalui kajian yang dilakukan oleh Don Topscott (1999), beliau telah membahagikan demografi penduduk mengikut perubahan pada teknologi maklumat iaitu segi penggunaan peralatan gajet dalam kehidupan. Beliau menerangkan generasi bermula pada 1945 dikenali sebagai *Baby Boom* sehingga generasi lahir tahun 1998 lebih dikenali sebagai Generasi Z atau *Generation Net*. Secara umum pula, generasi merujuk kepada individu dalam sekelompok manusia yang lahir dan tinggal pada tempoh masa yang sama yang kebanyakannya mempunyai umur, idea, masalah dan sikap yang hampir sama (Hasnoor, 2017).

Generasi Z terkenal dengan gelaran generasi teknologi atau generasi digital yang suka menggunakan peralatan gajet dalam mencari sumber pengetahuan dan maklumat tentang sesuatu perkara, peristiwa dan kejadian secara cepat. Golongan ini lebih suka bergerak lebih cepat, efektif dan efisien berlandaskan kepada keuntungan masa, tenaga dan perbelanjaan dalam setiap aktiviti dan kegiatan yang hanya berlaku dalam internet dan

dunia siber (Yuszaidy & Muammar, 2017). Rajah 1.1 menunjukkan infografik perbezaan antara Generasi X sehingga Generasi Y.



Rajah 1.1. Infografik perbezaan antara Generasi X dengan Generasi Y (sumber: *Analytic Cloud*, 2016).

Menurut Karim & Saadiah (2017) Generasi Z amat berbeza dengan Generasi X dan millinea. Generasi Z adalah generasi teknologi, yang mengutamakan teknologi dan amat bergantung kepadanya. Dalam proses pembelajaran, generasi ini cenderung untuk belajar secara *hands-on* dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Mereka juga mengharapkan akses kepada pembelajaran boleh dilakukan pada bila-bila masa dengan kurang halangan.



Maizira & Yuhanis (2017) menyatakan cabaran dalam proses PdP khususnya di peringkat universiti dilihat semakin hebat kerana tidak lagi kelihatan sebagaimana 20 tahun lalu yang banyak bergantung kepada buku dan perbincangan melalui kuliah dan tutorial sebagai panduan utama proses mengajar dan belajar. Justeru, sistem PdP tidak boleh lagi berada di takuk lama. Menyedari bahawa PdP konvensional secara bersemuka dalam kelas masih lagi relevan, tetapi sistem pendidikan masa kini turut menggalakkan PdP secara dalam talian serta pengetahuan dan kemahiran berkaitan teknologi komputer. Penyampaian ilmu yang lebih cepat dan segar melalui kaedah PdP yang tidak membosankan adalah penting untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif.



Perkembangan pesat dalam teknologi maklumat dan komunikasi pada abad ini membuka lebih ruang untuk pengintegrasian pelbagai aplikasi dalam memperkasa sistem pembelajaran di peringkat pengajian tinggi khususnya. Proses PdP boleh dilaksanakan secara maya atau dalam talian melalui pelbagai peranti (*gadget*) seperti komputer, *tablet* dan telefon pintar. Malah pelbagai perisian kursus pembelajaran (*courseware*) dibangunkan untuk mengglobalisasikan ilmu ke seluruh dunia (Maizira & Yuhanis, 2017).

Menurut Mawar (2017) sementara di peringkat IPTA beberapa usaha menggabungkan padukan beberapa kursus yang melibatkan kepelbagaian disiplin ilmu antaranya pengurusan, pendidikan dan teknologi komputer dengan mempertimbangkan pembelajaran abad ke-21 dengan penggunaan teknologi digital secara menyeluruh. Antaranya proses mereka bentuk semula pembelajaran menerusi pembelajaran-e (*e-learning*), pembelajaran mudah alih (*mobile learning*), pembelajaran teradun (*blended learning*), Kursus Atas





Talian Terbuka Secara Besar-Besaran (*Massive Open Online Course @ MOOC*) dan media sosial (Mawar, 2017).

Menurut Inda (2018) berdasarkan kepada pembelajaran zaman kini yang menggunakan teknologi maklumat dan multimedia sebagai bahan bantu mengajar (BBM) dan alat bantu mengajar (ABM) baharu yang diperlukan oleh pelajar, penggunaan *vlog* dalam pembelajaran mempunyai banyak kelebihan iaitu pelajar dapat turut terlibat aktif dalam pembelajaran, dapat menjadikan pelajar lebih kreatif dalam pembelajaran sekaligus proses pembelajaran menjadi mudah untuk diikuti oleh pelajar. Melalui kesimpulan dalam kajiannya, pelajar lebih mudah mengingat setiap pelajaran yang diajar sekaligus dapat meningkatkan pencapaian pelajar kesan dari pelaksanaan pembelajaran *vlog* ini (Inda,



Hasil daripada ledakan teknologi dan utusan media bahan terutamanya *vlog*, kajian ini mengfokuskan tentang permasalahan yang dapat dilihat melalui pelajar tahun satu dari program Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan di FSKIK, UPSI yang memerlukan asas elemen seni reka dan mengambil kursus yang menitikberatkan keutamaan bagi menguasai elemen seni reka (iaitu elemen reka bentuk garisan). Oleh itu, kajian ini menjurus kepada melihat sejauh manakah penggunaan kaedah demonstrasi *vlog* mampu menarik minat pelajar tersebut menguasai dalam bidang seni reka ini dan meningkatkan kemahiran visual mereka. Ini sekaligus memberikan implikasi bahawa pembelajaran kaedah demonstrasi *vlog* dapat mengubah cara pembelajaran seharian mereka.



1.4 Objektif Kajian

Matlamat kajian ini dijalankan adalah untuk menilai keberkesanan penggunaan kaedah demonstrasi *vlog* bagi topik pembelajaran elemen reka bentuk garisan dalam kalangan pelajar Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan. Objektif kajian ini adalah untuk:

- a) Menilai kesan penggunaan kaedah demonstrasi *vlog* yang dihasilkan bagi mempelajari topik elemen reka bentuk garisan.
- b) Mengukur pencapaian ujian visual bagi kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan bagi topik elemen reka bentuk garisan.
- c) Mengukur tahap minat pelajar terhadap pembelajaran topik elemen reka bentuk garisan menggunakan kaedah demonstrasi *vlog*.

1.5 Persoalan Kajian

Persoalan kajian dibentuk selaras dengan objektif kajian seperti berikut:

- a) Adakah demonstrasi *vlog* yang dihasilkan mencapai tahap penggunaan untuk digunakan dalam pembelajaran topik elemen reka bentuk garisan?
- b) Apakah hasil ujian visual kumpulan rawatan lebih baik berbanding hasil ujian visual kumpulan kawalan?



- c) Apakah tahap minat pelajar terhadap pembelajaran menggunakan kaedah demonstrasi *vlog*?

1.6 Hipotesis Kajian

Satu hipotesis dibina untuk kajian ini yang akan menjawab persoalan kajian kedua iaitu:

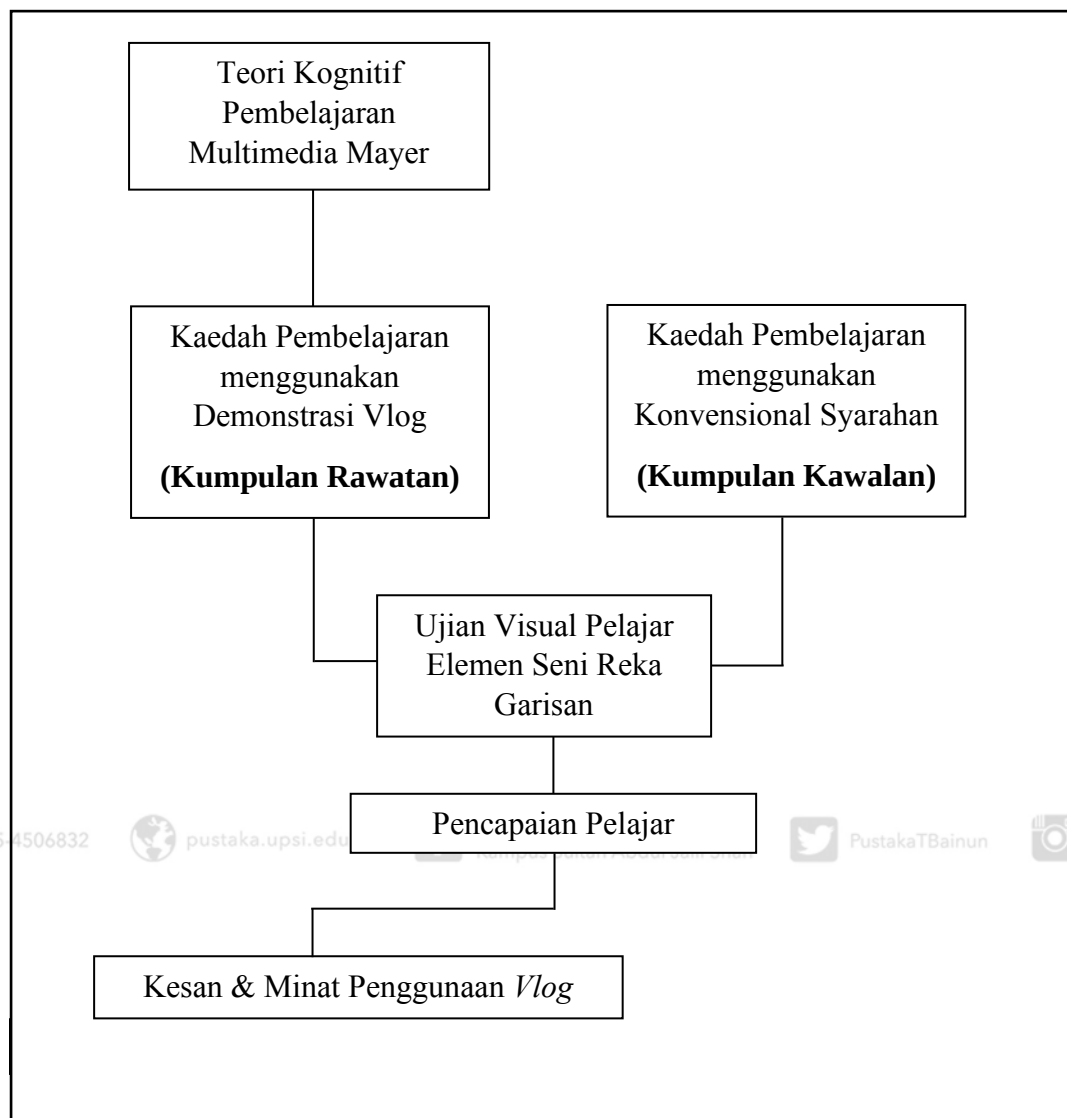
H₀ Tiada perbezaan signifikan antara markah ujian visual kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan bagi topik elemen reka bentuk garisan.



1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Menurut Airen (2017), kerangka konseptual bermaksud satu bentuk kerangka konsep yang menerangkan secara ringkas tentang bentuk kajian, hala tuju kajian, format kajian atau peringkat-peringkat fasa dalam kajian. Lebih jelas lagi, kerangka konsep adalah kerangka yang menunjukkan hubungan sebab-kesan antara pembolehubah tidak bersandar dengan pembolehubah bersandar yang biasanya digambarkan secara rajah atau grafik. Rajah 1.2 menunjukkan kerangka konseptual kajian yang digunakan dalam kajian ini.





Rajah 1.2. Kerangka Konseptual Kajian.

Merujuk kepada Rajah 1.2, dipetik melalui Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia Mayer (2018) adalah merupakan teori pembelajaran yang memberikan proses informasi. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran adalah bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pelajar sekaligus meningkatkan motivasi pembelajaran pelajar. Dengan adanya interaksi di antara multimedia dan proses kognitif selama proses



pembelajaran berlangsung, pelajar akan dapat mengingat melalui kandungan multimedia yang dipaparkan sekaligus menyimpan sensor memori melalui pendengaran dan penglihatan dan akhirnya mampu memberikan ilmu pembelajaran untuk jangka masa yang panjang. Melalui kajian ini, dua kumpulan responden diwujudkan untuk membandingkan keberhasilan antara menggunakan kaedah pembelajaran multimedia iaitu *vlog* dan kaedah pembelajaran secara konvensional syarahan.

Perbandingan ini diukur untuk mengenal pasti bahawa teknik pembelajaran multimedia lebih baik berbanding dengan pembelajaran secara tradisional. Ujian visual dilakukan terhadap pelajar bagi memastikan bahawa dengan penggunaan teknologi bagi kumpulan rawatan mampu memberi kesan positif terhadap penggunaan pembelajaran melalui demonstrasi *vlog* sekaligus menambah minat pelajar untuk lebih mempelajari topik elemen seni reka garisan berdasarkan kaedah demonstrasi *vlog*.

1.8 Kepentingan Kajian

Kajian ini penting sebagai asas bagi menentukan pelajar mendapat informasi dan pembelajaran yang berkesan dengan menggunakan kaedah demonstrasi *vlog* di dalam kelas dengan topik yang ingin disampaikan. Tambahan pula ianya sekaligus dapat membantu pensyarah menilai kesan pengajaran menggunakan kaedah demonstrasi *vlog* di dalam kelas dan menambah baik dari semasa ke semasa mengikut kemahuan pelajar dan topik yang diajar.



Selain daripada itu, kajian ini diharapkan agar pelajar mampu menggunakan sistem penyampaian melalui kaedah demonstrasi *vlog* ini yang berkemungkinan mampu menjadi salah satu kaedah penting di dalam pembelajaran seharian mereka dalam mendalami sendiri topik elemen seni sekaligus menarik minat dan kefahaman setiap pelajar. Diharapkan melalui hasil kajian ini, ianya dapat dijadikan sebagai garis panduan dan rujukan oleh pihak tertentu pada masa akan datang untuk membentuk sebuah sistem penyampaian yang lebih berkesan dalam proses pembelajaran.

1.9 Batasan Kajian

05. Bagi memastikan kajian ini berasas dan berfokus, kajian ini hanya berkisarkan kepada tajuk kajian. Pertamanya ialah responden kajian ini hanya tertumpu kepada pelajar yang mengambil jurusan program Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan sahaja.

Keduanya, kajian ini tidak digeneralisasikan kepada seluruh pelajar UPSI, tetapi hanya kepada pelajar program Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan yang mengambil kursus elemen seni di FSKIK sahaja.

Ketiga, terdapat enam jenis elemen seni reka iaitu garisan, rupa, bentuk, nilai, jalinan dan warna, tetapi kajian ini hanya menfokuskan kepada satu elemen seni reka iaitu elemen reka bentuk garisan.



Keempat, hasil kajian ini bergantung kepada kejujuran dan keikhlasan responden ketika menjawab soalan yang dikemukakan. Walaupun begitu, kajian ini boleh dijadikan sebagai rujukan kepada pensyarah atau pun fakulti untuk meningkatkan minat dan menambah kefahaman pelajar dalam mendalami dan mendapatkan asas seni reka berdasarkan kaedah yang dijalankan.

1.10 Definisi Operasional

Dalam melaksanakan kajian ini, istilah yang terlibat memerlukan maksud dan pengertian yang lebih sesuai supaya ianya menjadi jelas. Istilah tersebut dijadikan definisi operational



05-4506832 bagi kajian ini, di antaranya:



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

a) Vlog

Vlog merupakan singkatan kepada *video blog* yang dilakukan dengan bercakap dan menyampaikan informasi di hadapan kamera dengan menceritakan tentang sesuatu topik dan isu-isu semasa yang mengandungi ujaran, ucapan, pendapat, perkongsian idea atau pengalaman dan sebagainya untuk dipertontonkan kepada umum. Menurut Siti Norsyahida (2016), *vlog* (turut dikenali sebagai blog video atau log video) merupakan satu bentuk blog, iaitu bentuk pendekatan ataupun medium yang digunakan adalah video dan ianya merupakan satu bentuk televisyen. Penyertaan *vlog* juga sering menggabungkan video, teks, imej dan meta data lain. Dalam kajian ini, *vlog* merujuk kepada kaedah demonstrasi elemen seni reka garisan.





b) Kaedah Demonstrasi

Kaedah demonstrasi bermaksud perbuatan yang menunjukkan sesuatu perkara telah wujud dan benar dengan memberikan bukti dan keterangan. Menurut Jamurani (2016) demonstrasi juga dikenali sebagai kaedah tunjuk cara yang bertujuan untuk menggalakkan pelajar mempelajari sesuatu melalui pengalaman, pemerhatian dan percubaan. Kaedah demonstrasi ini melatih pelajar memerhati dan melakukan sesuatu aktiviti mengikut prosedur-prosedur yang tertentu. Kaedah demonstrasi juga sering digunakan sebagai penyampaian pengajaran di mana guru membantu dalam pembelajaran pelajar dengan menunjukkan cara penggunaan bahan-bahan dan alat, serta cara untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu. (Jamurani, 2016). Kajian ini menggunakan kaedah penyampaian pengajaran menggunakan kaedah demonstrasi melalui media video yang dikenali sebagai



c) Video

Video merupakan rakaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan dan dikatakan elemen yang paling mudah untuk menarik penonton dalam persembahan aplikasi multimedia. Menurut Siti Norsyahida (2016), video juga merupakan salah satu alat multimedia visual yang menghubungkan urutan imej untuk membentuk gambar bergerak. Video ini akan menghantar isyarat kepada skrin dan proses pergerakan yang telah dirakam akan dimainkan semula dengan menekan butang “main” atau “*play*” dan akan berhenti sekiranya menekan butang “henti” atau “*stop*”. Kesemua alatan perakam video ini mempunyai komponen audio, iaitu alat untuk merakam bunyi dan kebiasaanya video akan





merakam kejadian asal dan dimainkan semula sebagai ingatan ataupun koleksi untuk dijadikan kenangan bagi seseorang (Siti Norsyahida, 2016).

d) YouTube

YouTube adalah laman web atau lebih dikenali sebagai laman web dan merupakan satu medium bagi masyarakat seluruh dunia untuk memuat naik video yang dirakamkan. *YouTube* dapat dilayari menerusi penggunaan internet dengan hanya menaip perkataan *YouTube* di enjin pencarian *Google* (Siti Norsyahida, 2016). Menurut Siti Rokiah & Fadzli (2015) *YouTube* juga dikenali sebagai laman perkongsian video untuk memuat naik, menonton dan berkongsi klip video.



Pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) merupakan kaedah yang lebih dinamik dan kreatif seiring dengan transformasi perkembangan semasa pendidikan pada abad ke-21. Menurut Abdul Jalil, Abdul Ghani & Isrihan (2019), PdPc ialah sebagai satu proses dimana pengetua atau pentadbir memberi ruang kepada guru untuk membangunkan kecekapan diri, kebertanggungjawaban terhadap kemajuan diri serta menyelesaikan sebarang masalah yang timbul semasa berkaitan PdPc agar pengajaran yang berkesan selari dengan tuntutan PdPc abad ke-21 dapat dihasilkan.

f) Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21)

Pembelajaran abad ke-21 ialah bermaksud pembelajaran yang berpusatkan kepada pelajar yang menerapkan elemen komunikasi, kolaboratif, pemikiran kritis, kreativiti serta aplikasi





nilai murni dan etika. Ainun Rahmah & Zamri (2017) mengatakan perubahan dalam pengajaran dan pembelajaran perlu menitikberatkan penguasaan kemahiran pembelajaran abad ke-21 dengan mengadakan lebih banyak aktiviti yang berpusatkan murid dan mendedahkan mereka dengan kehendak global pada masa kini, di samping meningkatkan kemahiran insaniah pelajar untuk menghadapi cabaran dalam dunia sebenar tidak kira dunia pekerjaan mahu pun hal-hal yang berkaitan dengan kemasyarakatan dan komuniti.

g) Minat

Minat secara umumnya, bermaksud suka, tertarik, seronok terhadap sesuatu dorongan atau keinginan dalam diri seseorang terhadap sesuatu perkara tertentu dan setiap manusia mempunyai perbezaan minat mereka yang tersendiri. Menurut Noor Erma & Kwan Leong (2017), murid yang mempunyai minat yang tinggi akan sentiasa berusaha dan rajin meningkatkan diri. Dengan erti kata yang lain, kepuasan mereka akan hanya dapat dicapai apabila mereka mempelajari sesuatu pelajaran dan memahaminya. Kajian ini mengukur tahap minat pelajar terhadap pembelajaran topik elemen seni reka garisan menggunakan kaedah demonstrasi *vlog*.

h) Pelajar

Pelajar bermaksud individu yang aktif sedang belajar mendalami ilmu berpandukan kepada sumber-sumber yang mereka percayai. Nor Hasliza (2012) mengatakan pelajar ialah orang yang belajar seperti murid sekolah, penuntut di maktab dan sebagainya. Selain itu, pelajar juga merupakan orang yang mengaji (menyelidiki ilmu). Di dalam kajian ini, pelajar yang





dimaksudkan adalah pelajar tahun satu dari program Diploma Reka Bentuk dan Pembangunan Permainan di FSKIK, UPSI.

i) Elemen Seni Reka

Seni mempunyai peranan yang sangat penting, iaitu sebagai keperluan asas bagi pendidikan manusia yang memerlukan nilai estetika, pengembangan sikap dan keperibadian manusia, dan terhadap kecerdasan minda yang lain (Iryanti & Jazuli, 2001). Bagi mempelajari, memahami dan menguasai kemahiran seni, pelajar hendaklah mengetahui asas seni reka yang amat penting dalam penghasilan sesebuah karya seni, mahupun seni sentuhan ataupun seni tampak. Terdapat enam jenis elemen seni reka yang dimaksudkan adalah garisan, rupa, bentuk, nilai, jalinan dan warna. Dalam kajian ini hanya

