

ARTCHEMIST : EXPERIMENTING IDEAS INTO ART

TEMA : 100 TAHUN UPSI-PUBLIC ART PARK-
SUSTAINABLE ECOSYSTEM

MANFAAT SENSORI TERHADAP SEMUA PERINGKAT
UMUR MELALUI REKA BENTUK LANDSKAP *THE
SENSORY PARK:PLAY FOR ALL* DI PERSEKITARAN
KAMPUS SULTAN AZLAN SHAH, UPSI

SHARIFAH NUR AYUNI BINTI SYED NIZAMUDDIN

A221

FAKULTI SENI, KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2023



ARTCHEMIST “EXPERIMENTING IDEAS INTO ART” :

MANFAAT SENSORI TERHADAP SEMUA PERINGKAT UMUR MELALUI
REKA BENTUK LANDSKAP THE SENSORY PARK:PLAY FOR ALL DI
PERSEKITARAN KAMPUS SULTAN AZLAN SHAH, UPSI

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my SHARIFAH NUR AYUNI BINTI SYED NIZAMUDDIN
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah D20191088944 PustakaTBainun ptbupsi

A221

LAPORAN KERTAS PROJEK DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEHI IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (SENI)

JABATAN SENI DAN REKA BENTUK
FAKULTI SENI, KELESTARIAN DAN INDUSTRI KREATIF

2023



PENGAKUAN

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

Tandatangan :



Tarikh :

NAMA PENGAJI : SHARIFAH NUR AYUNI BINTI SYED NIZAMUDDIN

NO. MATRIK : D20191088944



PENGESAHAN PENGHANTARAN

Penulisan kajian ini telah di semak oleh:

Nama penyelia : DR. AZLIN IRYANI BINTI HJ MD NOOR

Tandatangan :

Tarikh :

Cop rasmi :

Diterima penghantaran oleh:

Nama penyelaras : DR. ELIS SYUHAILA BINTI MOKHTAR

Tandatangan :

Tarikh :

Cop rasmi :



PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim....

“Dengan Nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang”

Syukur kepada Tuhan dan kurnia-Nya Syukur kepada tuhan dan kurnia-Nya dapat saya menyiapkan tugas penulisan tesis dan karya tahun akhir dengan jayanya. Insyaallah, penulisan tesis ini akan memberi banyak manfaat kepada saya. Saya, Sharifah Nur Ayuni Binti Syed Nizamuddin ingin mengucapkan berbanyak-banyak terima kasih dan setinggi- tinggi penghargaan kepada Penyelaras Tahun Akhir iaitu Dr. Elis Syuhaila binti Mokhtar dan Penyelia Studio Reka Bentuk Landskap iaitu Dr Azlin Iryani binti Mohd Noor, pensyarah-pensyarah yang lain serta pereka-pereka studio kerana tidak jemu- jemu memberi bimbingan, dan tunjuk ajar cara membuat penulisan tesis dan penghasilan karya tahun akhir mengikut kriteria yang ditetapkan. Saya juga ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada kedua-dua ibu bapa saya iaitu Tuan Syed Nizamuddin Bin Syed Ahmad dan Rozieana Binti Ahmad yang turut membantu. Tanpa sokongan mereka mungkin saya tidak dapat menyiapkan penulisan dan penghasilan karya tahun akhir seperti ini. Tidak lupa juga saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih yang tidak terhingga kepada rakan-rakan seperjuangan saya yang banyak membantu dan mempunyai semangat setia kawan yang utuh dalam memberikan buah fikiran dan semangat, serta cadangan. Akhir kata, saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih sekali lagi kepada semua yang terlibat secara langsung dan tidak langsung menyiapkan penulisan dan penghasilan karya tahun akhir ini.

Sekian, Terima kasih.





PERNYATAAN PERIBADI

“The Sensory Park” adalah sebuah taman berkonsep “*urban playscape*” dan memfokuskan ciri-ciri yang menarik kepada pelbagai deria individu. Taman ini mengkhususkan semua kegunaan orang awam dan memberi penekanan khusus kepada golongan Orang Kurang Upaya (OKU). Taman ini direka bentuk dengan stimulasi deria dalam fikiran untuk memaksimumkan permainan dan menyokong kepada perkembangan kanak-kanak. Kemudahan yang disediakan termasuk dari segi peralatan dan aktiviti yang melibatkan sebanyak mungkin deria yang terdiri daripada pelbagai bunyian, warna dan tekstur. Karya ini dihasilkan dengan menggunakan skala 1:50 berbentuk 3D. Pengkarya berharap, hasil reka bentuk ini dapat melibatkan aktiviti bermanfaat bagi semua orang awam tanpa mendiskriminasikan golongan OKU.





ABSTRAK

Penyelidikan mengenai Reka bentuk landskap *The Sensory Park: Play For All* adalah berkonsepkan ‘*Urban Playscape*’ taman permainan bandar. Hal ini di mana ianya adalah penghasilan sebuah taman multisensori yang terbuka buat semua peringkat dan tahap umur seseorang untuk beriadah dan bermain bersama-sama. Objektif kajian yang pertama menjustifikasi elemen reka bentuk landskap selari dengan konsep *The Sensory Park: Play For All* yang melibatkan semua peringkat umur. Kedua, mengaplikasikan elemen reka bentuk *The Sensory Park: Play For All* melalui penghasilan 5 fasa utama iaitu Analisis dan Inventori Tapak, Kajian Visual, Kajian Konsep, Penghasilan Pelan Induk (Master Plan) dan Penghasilan Model 3D. Akhir sekali, menghasilkan sebuah model 3Dimensi reka bentuk landskap *The Sensory Park: Play For All*. Pengkaji menggunakan kajian praktis studio untuk mendapatkan kefahaman yang mendalam tentang kajian yang ingin dihasilkan. Kajian ini dijalankan adalah kerana ingin memberi pendedahan kepada orang ramai tentang kepentingan pengalaman multisensori dalam kehidupan seseorang perlu bermula daripada tahap usia kanak-kanak lagi. Seterusnya, kajian ini juga diharapkan agar mampu membuka minda semua orang bahawa taman permainan multisensori ini memberi pengalaman yang baik buat perkembangan minda seseorang. Kajian ini dilakukan bertempat di Universiti Pendidikan Sultan Idris Kampus Sultan Azlan Shah, UPSI dan tempoh kajian dijalankan selama satu semester iaitu selama enam bulan. Kajian ini diharapkan supaya dapat dijadikan sebagai panduan dan bahan ilmiah kepada pelbagai pihak berkepentingan, pelajar dan pengkaji yang ingin mengkaji tentang Penghasilan Model 3 Dimensi Reka Bentuk Landskap berkonsepkan Taman Multisensori pada masa akan datang.

Kata kunci: Taman Deria, Multisensori, *Urban Playscape*, Bidang Reka Bentuk, Model 3D



ISI KANDUNGAN

Senarai Kandungan	Muka Surat
PENGAKUAN	i
PENGESAHAN PENGHANTARAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERNYATAAN PERIBADI	iv
ABSTRAK	v
ISI KANDUNGAN	vi
SENARAI GAMBAR	xi
SENARAI RAJAH	xi
 BAB 1: PENGENALAN	 1
1.1 Latar Belakang Kajian	2
1.2 Isu/ Permasalahan Kajian	5
1.3 Objektif Kajian	7
1.4 Persoalan Kajian	7
1.5 Signifikan Kajian	8
1.6 Metodologi Kajian	9
1.6.1 Kaedah Praktis Studio Dalam Penghasilan Model Reka Bentuk Landskap	9
1.7 Carta Perbatuan	9

BAB 2 : TINJAUAN LITERATUR	15
2.1 Bacaan Konteks Teori	16
2.1.1 Teori Kreativiti Laura Chapman	16
2.2 Kaedah Praktis Studio	19
2.3 Kaedah Kajian Pustaka	20
2.4 Projek Rujukan	21
2.4.1 Projek Rujukan 1 – Toa Payoh Sensory Park, Singapura (Dr Ng Eng Hen)	21
2.4.2 Projek Rujukan 2 - <i>River Of Life</i> , Kuala Lumpur, Malaysia	23
2.4.3 Projek Rujukan 3 - Inclusive Playground City Of Elmina, Shah Alam.	25
2.4.4 Projek Rujukan 4 - Poly Gemdale Lingfeng Landscape Design by PuBang Design, China.	27
2.4.5 Projek Rujukan 5 - <i>Fountain Of Wealth</i> , Singapura.	29



Bab 3 : PROSES KREATIF DAN KAJIAN STUDIO	31
3.1 Kajian Studio	32
3.2 Penjanaan Idea	32
3.3 Konsep The Sensory Park:Play For All	34
 BAB 4 : ANALISIS VISUAL	 43
4.1 Konsep Reka Bentuk Landskap	44
4.2 Eksperimentasi Teknik dan Bahan	45
4.3 Pemilihan bahan dan media	46
4.4 Proses kreatif (Proses Penghasilan Model)	48
4.4.1 Analisis tapak	49
4.4.2 Mendapatkan pelan asas	54
4.4.3 Melakar pelan konsep	54
4.4.4 Merancang pelan penanaman	60
4.4.5 Membentuk pelan induk	62
4.4.6 Menghasilkan lukisan perspektif	65
4.5 Membangunkan Model	73
 BAB 5 : PENUTUP & CADANGAN	 78
5.1 Penutup	79
5.2 Cadangan	68
 BIBLOGRAFI	 83
 LAMPIRAN	 86



**SENARAI RAJAH/ GAMBAR**

No.Rajah		Muka Surat
Rajah 1	Carta Perbatuan	14
Rajah 2	Kerangka Teori Kajian	17
Rajah 3	Bubble Diagram <i>The Sensory Park:Play For All</i>	54

No. Gambar		Muka Surat
Gambar 1	<i>Toa Payoh Sensory Park, Singapore</i>	21
Gambar 2	<i>Ring Bell Color</i> - Loceng menghasilkan bunyi	22
Gambar 3	<i>The River Of Life</i> , Kuala Lumpur	23
Gambar 4	Gambar penuh <i>Inclusive Playground</i>	25
Gambar 5	Elemen tiang deria di <i>Inclusive Playground</i>	26
Gambar 6	Persekitaran Taman Poly <i>Gemdale Lingfeng</i>	27
Gambar 7	ruang di bawah jambatan pejalan kaki	28
Gambar 8	<i>Fountain Of Wealth</i>	29
Gambar 9	Contoh ' <i>Urban Playscape</i> ' di China dalam buku	36
Gambar 10	<i>Playpoint Oasis Waterpark</i> di Singapura	36
Gambar 11	Elemen <i>The Fountain Of Wealth, Singapore</i>	37
Gambar 12	Elemen kejur <i>amphitheatre</i>	38
Gambar 13	Elemen lampu menerangi taman	38
Gambar 14	Elemen trampoline	39
Gambar 15	<i>Net Swing</i>	39



Gambar 16	<i>Art installation with playground</i>	40
Gambar 17	Elemen kejur menerusi carian dalam buku	41
Gambar 18	Treetop net ruangan santai beramai-ramai	42
Gambar 19	Lingkar gelung kabus	42
Gambar 20	<i>Balsa Wood Sheet & Balsa Wood Stick</i>	46
Gambar 21	Gabus bunga	47
Gambar 22	span basuh pinggan	47
Gambar 23	Modelling board & polisterin board	47
Gambar 24	<i>Plaster Of Paris</i>	47
Gambar 25	Lampu LED	47
Gambar 26	<i>Artificial garden grass lawn</i>	47
Gambar 27	Sungken Plaza	50
Gambar 28	Laluan jalan menghala ke tempat <i>parking</i>	50
Gambar 29	Kawasan <i>parking</i> Dewan Tuanku Canselor (DTC)	50
Gambar 30	Kawasan <i>parking</i> Dewan Tuanku Canselor	51
Gambar 31	Pelan asas tapak	51
Gambar 32	Pelan analisis tapak	51
Gambar 33	Analisis Tapak Kajian	52
Gambar 34	Tapak yang dipilih	53
Gambar 35	Ukuran tapak	53
Gambar 36	DTC yang jauh daripada kolej pelajar	54
Gambar 37	Lakaran <i>water feature</i>	55
Gambar 38	Lakaran susun atur elemen taman	55
Gambar 39	Tanaman herba dan tanaman harum	55
Gambar 40	Lakaran <i>amphitheatre</i>	56
Gambar 41	Lakaran lingkaran gelung kabus	56



Gambar 42	Lakaran elemen <i>amphitheatre</i>	56
Gambar 43	Lakaran terowong kaleideskop	57
Gambar 44	Lakaran <i>innovative web net game</i>	57
Gambar 45	Lakaran <i>pedestrian bridge</i>	57
Gambar 46	Lakaran elemen kemudahan awam	58
Gambar 47	Lakaran <i>koi fish pond</i>	58
Gambar 48	Lakaran awal laluan bertingkat	58
Gambar 49	Lakaran <i>tunnel rainbow</i>	59
Gambar 50	Lakaran kemudahan tangga	59
Gambar 51	Lakaran <i>Playing Area</i>	59
Gambar 52	Lakaran <i>Gathering Area</i>	60
Gambar 53	Lakaran <i>treetop net</i>	60
Gambar 54	Pelan konsep	61
Gambar 55	Planting plan	62
Gambar 56	Master plan	63
Gambar 57	Lukisan Perspektif 1 (<i>Resting Area</i>)	63
Gambar 58	Lukisan Perspektif 2 (<i>Sensory Area</i>)	64
Gambar 59	Lukisan Perspektif 3 (<i>Playing Area</i>)	64
Gambar 60	Proses menghasilkan kolam ikan	65
Gambar 61	Tempat duduk kegunaan semua	66
Gambar 62	Proses menghasilkan kerusi	66
Gambar 63	Tempat duduk	66
Gambar 64	Tangga menggunakan bahan <i>balsa wood</i>	67
Gambar 65	Penghasilan tanaman herba	67
Gambar 66	tanaman pokok herba	67
Gambar 67	Proses kekemasan	68



Gambar 68	Penghasilan <i>modern playground</i>	68
Gambar 69	sapuan lapisan <i>air clay</i>	68
Gambar 70	Hasil setelah proses kekemasan	68
Gambar 71	Eksperimentasi penggunaan serbuk span	69
Gambar 72	pengkaji membuang lapisan serbuk dan warna	69
Gambar 73	Lapisan dicat dengan <i>paint spray</i>	69
Gambar 74	Proses menghasilkan <i>Wall Fountain</i>	70
Gambar 75	Wall Fountain dicat dengan warna akrilik	70
Gambar 76	Elemen bukit dan pokok rimbunan kehijauan	71
Gambar 77	Elemen pokok teduhan	71
Gambar 78	Susun atur elemen-elemen di atas tapak	72
Gambar 79	LED diletakkan di sekitar kawasan taman	72
Gambar 80	Reka Bentuk Model 3D The Sensory Park:Play For All	73
Gambar 81	Reka Bentuk Model 3D The Sensory Park:Play For All	74
Gambar 82	Ruangan Santai (<i>Relaxing Area</i>)	75
Gambar 83	Ruangan (<i>Playing Area</i>)	76
Gambar 84	Ruangan Deria (Sensory Area)	76
Gambar 85	Laluan bertingkat	76
Gambar 86	Lingkaran haba	77
Gambar 87	Ruangan Berkumpul (<i>Gathering Area</i>)	77



BAB 1

PENGENALAN



Bab ini akan membincangkan secara ringkas mengenai latar belakang kajian yang berkaitan dengan reka bentuk landskap *The Sensory Park: Play For All*. Selain itu, bab ini juga menerangkan mengenai pernyataan isu, objektif kajian, persoalan kajian, garis panduan projek, signifikan kajian dan carta perbatuan penyelidikan dan praktis studio.



1.1 Latar Belakang Kajian

Kursus Projek Tahun Akhir MSR3996 merupakan kursus wajib diambil bagi pelajar tahun akhir Ijazah Sarjana Muda Pendidikan Seni dengan kepujian. Hal ini berfokus kepada pengetahuan pelajar dalam menyelidiki proses penghasilan produk mengikut studio yang dipilih. Kursus ini bertujuan untuk mendedahkan segala aspek-aspek pengetahuan dan pengumpulan maklumat menerusi konsep pembelajaran sepanjang hayat yang dipelajari oleh mahasiswa mahasiswi menerusi perkembangan kreativiti melalui penghasilan portfolio. Untuk tema pada kali ini, pelajar tahun akhir ISMP Seni telah diberi tema mengikut studio. Bagi studio Reka Bentuk Landskap pengkaji akan menghasilkan produk model berbentuk 3 Dimensi berkonsepkan *The Sensory Park: Play For All* yang dengan tema 100 Tahun Upsi, *Public Art Park*, Education dan *Sustainable Ecosystem*.

Kriteria ini menekankan kebijaksanaan pelajar dalam merealisasikan produk berdasarkan tema 100 Tahun Upsi melalui pengalaman, pengetahuan dan kemahiran sepanjang pengajian di Universiti Pendidikan Sultan Idris secara kritis untuk dijadikan isu atau subjek kajian. 100 Tahun Upsi merupakan angka dan bilangan peredaran tahun yang memaparkan legasi SITC, MPSI, IPSI, UPSI selama 100 tahun yang masyur dalam membina kebitaraan pendidikan negara. Kajian yang dijalankan ini adalah untuk mengetengahkan reka bentuk landskap *The Sensory Park: Play For All* berkonsepkan taman kepelbagaian stimulasi deria yang terbuka buat semua orang tidak mengira peringkat umur dan tahap seseorang bermula dari umur usia kanak-kanak, remaja, dewasa, warga emas dan kepada golongan Orang Kurang Upaya (OKU).

Selain itu, definisi bagi *Public Park* atau Taman Awam ialah kawasan yang dikhaskan untuk orang awam beristirehat dan beriadah. Menurut Jamil Abu Bakar (2014), perancangan dan reka bentuk taman yang baik dapat mewujudkan persekitaran hidup yang selesa, ceria, bersih, dan indah serta memenuhi keperluan rekreasi semua lapisan masyarakat yang mengunjunginya. Kriteria penting bagi taman awam ini adalah berteraskan *Sustainable Ecosystem*. Apakah pembangunan kelestarian? Kelestarian adalah istilah luas yang paling sering ditakrifkan sebagai "memenuhi keperluan masa kini tanpa menjejaskan keupayaan generasi akan datang untuk memenuhi keperluan mereka" (*Bruntland Report for the World Commission on Environment and Development*, 1992).

Seterusnya, dengan merangkumi gabungan tema ini, pengkaji menghasilkan model 3 Dimensi reka bentuk landskap yang berkonsepkan *The Sensory Park: Play For All*. Taman ini memfokuskan kepelbagaian sensori atau deria yang dikenali sebagai multisensori. Menurut kamus dewan, multi bermaksud pelbagai dan sensori bermaksud deria. Teknik multisensori merupakan salah satu teknik pengajaran yang melibatkan pelbagai deria kanak-kanak seperti visual (penglihatan), audio (pendengaran), kinestik (pergerakan) dan tactile (sentuhan). Kajian yang dijalankan ini adalah untuk merealisasikan sebuah taman pelbagai deria yang memberi kepentingan kepada semua golongan untuk merasai pengalaman tersendiri berdasarkan deria tersendiri. Bukan itu sahaja, mereka juga dapat menikmati keseronokkan dan beriadah bersama-sama tanpa mengira waktu kerana taman ini dibuka siang dan malam. Oleh itu, taman ini tersedia dengan kemudahan mengenai taman permainan kanak-kanak, keperluan



kebolehcapaian dan kajian profesional yang berkaitan ke dalam reka bentuk bandar yang memfokuskan pada interaksi kanak-kanak yang memaparkan ketidakupayaan fizikal dan mental. Kepentingan taman ini bukan sahaja dapat memanfaatkan aktiviti harian mereka akan tetapi dapat memberi manfaat secara peribadi kepada perkembangan kanak-kanak dan penglibatan alam sekitar mereka melalui pemasangan seni, definisi spatial dan peralatan permainan interaktif.

Pengkaji memilih kawasan tempat letak kenderaan bersebelahan dengan Dewan Tunku Canselor (DTC) memandangkan ruang ini adalah ruang yang luas dan menjadi tumpuan ramai pengunjung yang hadir. Reka bentuk taman ini adalah berinspirasi *'urban playscape'* bertujuan untuk menjadikan sesebuah reka bentuk taman yang moden itu lebih menyeronokkan serta dapat peroleh impak rekreasi terhadap pengguna dan keindahan alam di sekitar kawasan tersebut. Selain itu, ciri-ciri reka bentuk landskap *The Sensory Park: Play For All* terdiri daripada tiga komponen yang penting dalam pembentukan taman iaitu tanaman, air dan perabot taman. Penggunaan tumbuh-tumbuhan yang terdapat di sekeliling mempunyai pelbagai fungsi dan kegunaannya dalam reka bentuk. Konsep taman ini mengandungi ciri-ciri reka bentuk yang dipilih termasuk bentuk susun atur ruang, skema warna, elemen landskap, material landskap kejur, pemilihan tumbuh-tumbuhan dan lain-lain elemen reka bentuk yang lain.





1.2 Isu / permasalahan Kajian

Taman adalah satu tempat yang menyeronokkan untuk beriadah dan melakukan aktiviti-aktiviti rekreasi bersama dengan keluarga. Akan tetapi terdapat beberapa permasalahan yang timbul. Menerusi kajian ini, isu berkaitan dengan *The Sensory Park: Play For All* ini adalah pengkaji ingin mengetengahkan konsep “Taman Multisensori”. Isu utama ialah fasiliti bagi penggunaan semua golongan tanpa mengira peringkat umur dan tahap seseorang bermula daripada usia kanak-kanak, remaja, orang dewasa, warga emas dan golongan orang kurang upaya (oku) perlu juga dititikberatkan dalam penggunaan elemen-elemen taman agar semua dapat merasai kenikmatan permainan ini. Hal ini demikian kerana, taman permainan yang sering ada hanya tertumpu kepada taman permainan kanak-kanak sahaja. Bukan itu sahaja, apabila pengkaji menerapkan penggunaan deria bagi setiap elemen, setiap fungsi deria tersebut memberi kebaikan dan perkembangan tahap diri seseorang melalui rangsangan deria. Oleh itu, dengan kemudahan elemen yang mementingkan stimulasi pelbagai deria ini dapat memansuhkan pengecualian dan dikriminasi semua tahap dalam masyarakat serta akan menjadi lebih inklusif.

Selain itu, isu yang kedua ialah menyokong hak sama rata kanak-kanak untuk menikmati dan meneroka deria yang berbeza maklumat di persekitaran mereka. Menurut Izdiyar Janna Adzly (2022), "Keperluan perkembangan kanak-kanak adalah penting apabila membangunkan suatu perbandaran, dan keterangkuman adalah faktor utama untuk mewujudkan komuniti yang lestari. Pengkaji bukan sahaja menghasilkan idea cadangan yang mengkhususkan kepada kanak-kanak akan tetapi *The Sensory Park: Play For All* ini dapat dinikmati oleh semua orang tidak kira tahap dan umur mereka. Hal ini demikian kerana, elemen-elemen reka bentuk taman





dihasilkan banyak melibatkan permainan sensori seperti sentuhan tekstur pada elemen, penglihatan pantulan cahaya, bau dan rasa pada tumbuh-tumbuhan dan pendengaran bunyi-bunyian alam.

Konsep *The Sensory Park: Play For All* ini, mengajak kita untuk memotivasikan semua jenis tahap masyarakat supaya kegembiraan itu dapat dikongsi rasa bersama. Usaha murni ini adalah berhasrat untuk menjadikan taman permainan sensori ini sebagai taman inklusif yang membolehkan kanak-kanak dari semua peringkat umur, tahap kebolehan dan perkembangan untuk bermain dengan selamat bersama-sama. Berdasarkan kajian menerusi laman sesawang rasmi *Soft Play* (2023), Kira-kira satu daripada enam kanak-kanak di Amerika Syarikat mempunyai kecacatan perkembangan. Realiti ini menjadikan taman permainan inklusif lebih penting daripada sebelumnya.



1.3 Objektif Kajian

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk mencari dan membuktikan kewujudan seni reka bentuk landskap *The Sensory Park:Play For All* yang mempunyai keunikan yang tersendiri. Ini bersesuaian dengan objektif kajian iaitu :

- 1.3.1 Menjustifikasi elemen reka bentuk landskap selari dengan konsep The Sensory Park:Play For All yang melibatkan semua peringkat umur.
- 1.3.2 Mengaplikasikan elemen reka bentuk The Sensory Park:Play For All melalui penghasilan 5 fasa utama iaitu Analisis dan Inventori Tapak, Kajian Visual, Kajian Konsep, Penghasilan Pelan Induk (Master Plan) dan Penghasilan Model 3D.
- 1.3.3 Menghasilkan sebuah model 3Dimensi reka bentuk landskap The Sensory Park: Play For All.

1.4 Persoalan Kajian

Persoalan kajian mengandungi soalan yang akan dijawab di dalam kajian ini.

- 1.4.1 Apakah elemen reka bentuk landskap yang melibatkan semua peringkat umur selari dengan konsep The Sensory Park:Play For All?
- 1.4.2 Bagaimanakah elemen reka bentuk *The Sensory Park:Play For All* mengikut berdasarkan penghasilan 5 fasa utama menerusi Analisis dan Inventori Tapak, Kajian Visual, Kajian Konsep, Penghasilan Pelan Induk (Master Plan) dan Penghasilan Model 3D?
- 1.4.3 Bagaimanakah sebuah model 3D reka bentuk landskap *The Sensory Park:Play For All* ini dapat dihasilkan?



1.5 Signifikan Kajian

Bahagian ini akan membincangkan mengenai kepentingan atau signifikan kajian ini dijalankan. Kepentingan kajian ini dijalankan adalah bertujuan untuk memberi pendedahan tentang kepentingan pengalaman multisensori dalam kehidupan seseorang perlu bermula daripada tahap usia kanak-kanak lagi. Menurut Noor Azlina Mohamed Khalid (2016), Taman permainan adalah salah satu ruang permainan yang penting bagi kanak-kanak dan sepatutnya direka bentuk agar dapat diakses sepenuhnya oleh semua golongan dan dapat memenuhi keperluan semua kanak-kanak, termasuklah kanak-kanak OKU perlu juga diberikan peluang yang sama (Jabatan Landskap Negara, 2010) bagi merangsang daya imaginasi, belajar menghadapi cabaran, membina keyakinan diri dan berdikari. Hal ini juga dapat memberi kesedaran terhadap isu mendiskriminasi golongan kurang upaya yang sering merasa diri ditindas dan dipinggir kerana tidak disediakan kemudahan atau fasiliti yang sedia ada di sekitar tempat awam. *The Sensory Park : Play For All* ini direka bentuk mengkhususkan taman yang mementingkan penggunaan stimulasi deria yang pelbagai.

Menerusi kajian ini juga menunjukkan kepentingan penggunaan elemen-elemen landskap yang mementingkan penggunaan sensori seperti *tunnel rainbow*, *treetop net*, *tablestand sandbox* dan lingkaran haba. Elemen –elemen seperti ini dapat mewujudkan keseronokkan dalam taman untuk beriadah sambil bermain bersama-sama. Selain itu, dalam kajian ini dapat memupuk kesedaran dalam kalangan pelajar sebagai persediaan untuk menjadi seorang pereka bentuk yang bertanggungjawab kepada masyarakat. Seterusnya, Kajian ini juga dilakukan sebagai syarat untuk mendapatkan ijazah sarjana muda pendidikan seni dan sebagai rujukan kepada generasi muda yang akan datang.



1.6 Metodologi Kajian

Metodologi kajian didefinisikan sebagai analisis teoritikal mengenai kaedah yang sesuai untuk bidang pengajian atau kandungan kaedah dan prinsip tertentu kepada cabang pengetahuan. Teori dalam penyelidikan perlu sentiasa diuji supaya ianya dianggap relevan. Oleh itu, metodologi mempunyai fungsi yang penting dalam penyelidikan ini kerana ia dapat mengenal pasti aktiviti penyelidikan untuk menentukan dan mentakrifkan konsep yang sebenar.

1.6.1 Kaedah Praktis Studio Dalam Penghasilan Model Reka Bentuk Landskap

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan reka bentuk kajian yang berasaskan praktis studio dalam penghasilan reka bentuk landskap. Kaedah kajian ini diperkenalkan oleh Sullivan dimana kajian dijalankan melalui aktiviti refleksi, kontekstual dan reflektif menerusi tinjauan pendekatan konteks isu, komponen isu dan interpretasi isu.

1.7 Carta Perbatuan

Carta Perbatuan adalah sejenis carta bar yang digunakan untuk memaparkan jadual projek tahun akhir secara visual. Jadual ini digunakan dalam aktiviti pengurusan projek untuk memaparkan aktiviti projek, tugas dan peristiwa yang berlaku. Carta ini menerangkan proses pelaksanaan penghasilan model Reka Bentuk Landskap *The Sensory Park: Play For All* mengikut tempoh dan masa yang telah ditetapkan iaitu selama 20 minggu. Berikut merupakan carta perancangan yang dirancang bermula dari minggu pertama hingga minggu ke-20.



PERKARA	MINGGU																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Pemilihan atau penentuan tema dan isu kajian bersama penyelia.																				
Proses pencarian idea.																				
Proses pemilihan tema, isu kajian serta idea yang digunakan.																				
Proses mencari projek rujukan.																				
Proses pengumpulan sumber idea.																				
Proses pemilihan idea dan lakaran.																				
Membuat pelan analisis tapak.																				
Membuat pelan konsep.																				





Penilaian FYP pertama oleh penyelia dan penilai dalaman.																			
Eksperimentasi bahan/media.																			
Proses pemilihan pelan konsep.																			
Penulisan FYP																			
Penilaian FYP ke-2 oleh penyelia dan penilai dalaman.																			
Melukis pelan asas mengikut skala.																			
Membuat lakaran awal pelan induk (<i>master plan</i>)																			
<i>Mock up</i>																			
Mewarna pelan induk																			
Menghasilkan model Reka																			



ptbupsi

oleh penilai luar.																			
Penilaian Akhir FYP oleh penilai dalaman.																			
Majlis penutup pameran Artchemist dan dinner FYP																			
Sesi fotografi model Reka Bentuk Landskap untuk dimasukkan ke dalam buku katalog FYP																			
Mengemas dan membersihkan ruang pameran san penghantaran karya kembali ke studio menaiki lori UPSI																			

Penghantaran penulisan FYP ke Myguru																				
Penghantaran tesis berjilid kepada penyelaras.																				

Rajah 1 : Carta Perbatuan