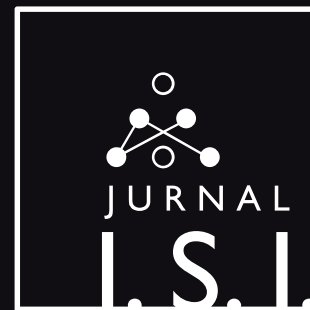


Jurnal Inspirasi Seni Intelektual

Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Cawangan Melaka

Julai 2019

ISSN : 2637-0115



Rekabentuk Kenderaan: Pemikiran

Rekabentuk Kearah Inovasi

*Muhammad Hasri Abdul Rahim, Wan Zaiyana Mohd Yusof
& Nurkhazilah Idris*

Kajian Kesan Tapak Warisan Sejarah Dunia UNESCO Sebagai Lokasi Perlancongan Terhadap Sosio Budaya: A' Famosa, Melaka

*Musaddiq Mohamad Khalil, Amer Shakir Zainol (PhD)
& Azahar Harun (PhD)*

Konsep Tauhid Sebagai Analisa Kontekstual Dalam Reka Bentuk Masjid Tengker Melaka

*Nurkhazilah Idris, Liza Marziana Haji Mohammad Noh (PhD)
& Muhammad Hasri Abdul Rahim*

Digital Photogram: Pengenalan Teknik dan Aplikasi Baru dalam Fotografi

Dona Lowii Madon, Raziq Abdul Samat & Aidah Alias

Gagasan Melayu Dalam Seni Catan Dekorasi Wanita Tempatan

*Liza Marziana Haji Mohammad Noh (PhD), Nurkhazilah Idris,
& Khairunnisa Mohd Abdul Ghani*

Menelusuri Pembentukan Karya Bertemakan Hikayat Hang Tuah – Kajian Tipografi & Ilustrasi 'Pertarungan Hang Tuah dan Cin Cu'

Fadly Mohamed Sharif & Walid Muhammad Syafrin Effendi

Pembinaan Arca Awam Di Putrajaya : "Uniti-Keris"

Rosli Zakaria (PhD)

Buku Kerja atau "Workbook" Lakaran Idea Pelajar

*Wan Nur Khalisah Shamsudin, Anith Liyana Amin Nudin
& Lili Eliana Mohd Radzuan*

'Dinding Grafiti...Tarian Robot...Pudu Jail Ke Zaman Hip Hop

Azahari Haji Khalip

Keindahan Ukiran Kayu Pada Mimbar Masjid Terengganu Pada Tahun 2009 Hingga 2014

*Noor Hafiza Ismail (PhD), Azni Hanim Hamzah
& Mohd Fauzan Mat Sari*

Zunar dan Kartun

*Noorhazalen Saad, Shaliza Dasuki
Liza Marziana Mohammad Noh (PhD)*

Modul Asas Pembuatan Sandal

Ibrahim Othman



Foto oleh:
Wan Nur Khalisah Shamsudin

Jurnal
Inspirasi Seni Intelektual
Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Cawangan Melaka
Julai 2019
ISSN : 2637-0115



Copyright 2019 by Faculty of Art & Design (FSSR)
Universiti Teknologi MARA Cawangan Melaka, 78000
Alor Gajah, Melaka.

Hak cipta terpelihara. Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, disimpan untuk pengeluaran atau ditukarkan ke dalam sebarang bentuk atau dengan sebarang alat juga pun, sama ada dengan cara elektronik, gambar serta rakaman dan sebagainya tanpa kebenaran bertulis daripada Penerbitan FSSR, UiTM Cawangan Melaka terlebih dahulu.

All right reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording, or any information storage and retrieval system without permission in writing from the Penerbit FSSR, UiTM Cawangan Melaka.

Diterbitkan di Malaysia oleh / Published in Malaysia by
PENERBIT FAKULTI SENI LUKIS & SENI REKA
(FSSR),
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN
MELAKA,
JALAN LENDU, 78000 ALOR GAJAH,
MELAKA, MALAYSIA
Tel : +606 558 2000.

Atur Huruf oleh / Typeset by
Wan Nur Khalisah Shamsudin
Dr Liza Marziana Mohammad Noh
Nurkhazilah Idris

Reka bentuk kulit dan buku oleh
Wan Nur Khalisah Shamsudin
E-mail : wnkhalisah@gmail.com

Ahli Jawatankuasa Jurnal
Dr Liza Marziana Mohammad Noh
Wan Nur Khalisah Shamsudin
Wan Nur Ayuni Wan Mohd Zain
Shafirah Shaari
Nurkhazilah Idris

Penerbitan Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Cawangan Melaka

Penaung

Prof Madya Datuk Sabariah Hj Mahat
Prof Madya Dr Ismadi Badarudin
Prof Madya Dr Shafinar Ismail

Penasihat

Prof Madya Dr Azahar Harun

Ketua Editor

Dr Liza Marziana Mohammad Noh

Editor

Wan Nur Khalisah Shamsudin
Nurkhazilah Idris

Pereka Grafik

Wan Nur Khalisah Shamsudin

Reviewer

Prof Madya Dr Azahar Harun
Dr Rosli zakaria
Dr Nadzri Mohd Sharif
Dr Haslinda Abd Razak
Dr Liza Marziana Mohammad Noh
Dr Sharmiza Abu Hassan

Prakata

Bismillahirrahmanirrahim.
Assalamualaikum WB.T.

Setelah tertangguh selama hampir setahun, akhirnya Jurnal ISI (INSPIRASI, SENI, INTELEKTUAL) keluaran kedua dapat diterbitkan. Penangguhan ini berlaku kerana kami menghadapi kesukaran untuk mendapatkan makalah daripada penyumbang meskipun jurnal ini hanya diterbitkan sekali setahun.

Namun begitu, walauapapun kekangannya, kami selaku Ahli Jawatankuasa Penerbitan Jurnal tetap akan berusaha untuk menerbitkan sebuah jurnal secara berterusan demi mewujudkan tamadun ilmu seni yang merangkumi teori dan praktis seni dan budaya. Pasti nya kelangsungan dan keunggulan jurnal ini amat bergantung kepada penyumbang-penyumbang makalah yang terdiri dari ahli cendiakiawan dan sarjana seni dan budaya yang menyajikan pelbagai ilmu kepada anak bangsa kita. Penerbitan seperti ini harus dilakukan sebagai rujukan untuk peminat dan pengkaji seni supaya mereka dapat menyambung usaha dalam melestarikan ilmu-ilmu seni dan budaya kepada masyarakat.

Jurnal ISI ini membicarakan isu dan pemikiran dalam bidang-bidang kesenian berdasarkan penyelidikan akademik. Oleh itu, jurnal ini merupakan wadah penyampaian dalam membincangkan teori dan praktis seni daripada pelbagai disiplin atau pendekatan seni berdasarkan kajian atau penyelidikan secara berilmiah.

Sesungguhnya, penerbitan jurnal ini membuktikan iltizam Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka UiTM Melaka untuk terus memainkan peranannya dalam mengembangkan perkembangan intelektual kesenian di Malaysia dan seterusnya merangsangkan wacana ilmu dalam kalangan masyarakat Malaysia.

Oleh

Dr. Liza Marziana Mohammad Noh

Ketua Editor

Jurnal Inspirasi, Seni, Intelektual

Isi Kandungan

i Prakata

ii Isi Kandungan

1 **Rekabentuk Kenderaan: Pemikiran
Rekabentuk Kearah Inovasi**
Muhammad Hasri Abdul Rahim, Wan Zaiyana Mohd Yusof
& Nurkhazilah Idris

11 **Kajian Kesan Tapak Warisan Sejarah Dunia UNESCO Sebagai
Lokasi Perlancongan Terhadap Sosio-Budaya: A' Famosa, Melaka**
Musaddiq Mohamad Khalil, Amer Shakir Zainol (PhD) & Azahar Harun (PhD)

16 **Konsep Tauhid Sebagai Analisa Kontekstual Dalam Reka Bentuk
Masjid Tengker Melaka**
*Nurkhazilah Idris, Liza Marziana Mohammad Noh (PhD)
& Muhammad Hasri Abdul Rahim*

26 **Digital Photogram: Pengenalan Teknik dan Aplikasi Baru
dalam Fotografi**
Dona Lowii Madon, Raziq Abdul Samat & Aidah Alias

34 **Gagasan Melayu Dalam Seni Catan Dekoratif Wanita Tempatan**
*Liza Marziana Mohammad Noh (PhD), Nurkhazilah Idris,
& Khairunnisa Mohd Abdul Ghani*

44 **Menelusuri Pembentukan Karya Bertemakan Hikayat
Hang Tuah – Kajian Tipografi & Ilustrasi ‘Pertarungan
Hang Tuah dan Cin Cu’**
Fadly Mohamed Sharif & Walid Muhammad Syafrein Effendi

53 **Pembinaan Arca Awam Di Putrajaya : “Uniti-Keris”**
Rosli Zakaria (PhD)

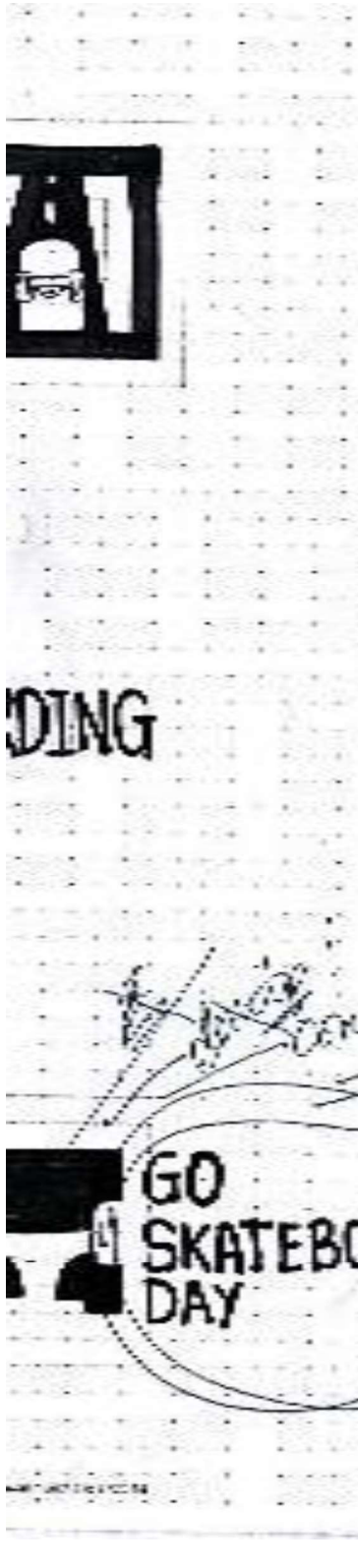
64 **Buku Kerja atau ‘Workbook’ Lakaran Idea Pelajar**
*Wan Nur Khalisah Shamsudin, Anith Liyana Amin Nudin
& Lili Eliana Mohd Radzuan*

71 **‘Dinding Grafiti...Tarian Robot...Pudu Jail Ke Zaman Hip Hop**
Azahari Khalip

81 **Keindahan Ukiran Kayu Pada Mimbar Masjid Terengganu
Pada Tahun 2009 Hingga 2014**
*Noor Hafiza Ismail (PhD), Azni Hanim Hamzah
& Mohd Fauzan Mat Sari*

96 **Zunar dan Kartun**
*Noorhazalen Saad, Shaliza Dasuki
Liza Marziana Haji Mohammad Noh (PhD)*

105 **Modul Asas Pembuatan Sandal**
Ibrahim Othman



Buku Kerja atau *Workbook* Lakaran Idea Pelajar

*Wan Nur Khalisah Shamsudin
Anith Liyana Amin Nudin
Lili Eliana Mohd Radzuan*

Abstrak

Buku kerja atau *workbook* adalah satu platform yang digunakan untuk lakaran idea. Lakaran atau *sketches* adalah salah satu kaedah yang selalu dipraktikkan bagi perkembangan idea bukan sahaja bidang seni malah bidang sains, matematik dan arkitek. Lakaran atau *sketches* perkembangan idea ini selalunya dipraktikkan oleh individu atau sekumpulan pelajar. Kumpulan sasaran kajian ini adalah pelajar program diploma seni reka grafik khususnya dalam penghasilan projek rekaan simbol atau logo. Pelajar peringkat diploma haruslah ditekankan dari segi kecekapan teknikal dan lakaran manual bagi menggalakkan perkembangan idea untuk sesuatu rekaan. Kajian ini dilakukan adalah untuk mengenalpasti permasalahan bahan pembelajaran atau buku kerja semasa yang digunakan dalam penghasilan lakaran idea bagi simbol atau logo. Kaedah kajian dijalankan melalui soal kaji selidik kepada kumpulan sasaran. Dapatan kajian menunjukkan beberapa permasalahan yang jelas dan inisiatif bagi inovasi buku kerja khas untuk lakaran idea simbol dan logo perlu direka dan dijalankan.

Kata kunci : *Workbook*, buku kerja, lakaran *sketches*, idea, simbol, logo.

Pengenalan

Pengajaran & Pembelajaran Seni Reka

Pengajaran dan pembelajaran banyak kaedahnya. Kajian, cara berfikir, kaedah aplikasi dan perkembangan idea yang unik adalah antara tujuan paling utama yang harus dipraktikkan dalam pengajaran dan pembelajaran bidang rekaan atau *design* (Serpil, 2017).

Latihan /aktiviti dalam kelas, kerja berkumpulan, pembentangan kajian atau projek, perbincangan individu, perbincangan secara kumpulan dan pelbagai lagi. Malah ada juga kaedah yang mana pendekatannya melalui aktiviti pertandingan dan inovasi.

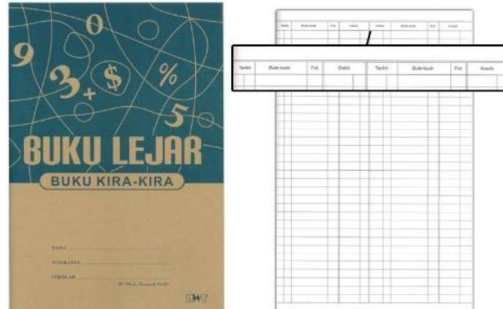
Pengajaran dan pembelajaran khususnya bidang seni reka grafik pada peringkat diploma adalah projek akhir atau *coursework*. Sesi syarahan dan sesi studio atau makmal telah diaplikasikan dalam program ini.

Projek berterusan dari awal minggu hingga ke akhir yang dihasilkan bagi setiap subjek adalah berdasarkan keperluan *program learning outcome – PLO, Learning Outcome – LO*.

Buku kerja

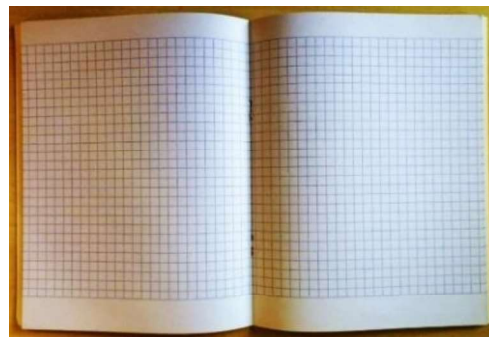
Workbook atau buku kerja sangat sinonim dipraktikkan oleh seseorang pereka (*designer*), tenaga pengajar dan juga pelajar. Ada juga yang menggunakan istilah *scrap book, journal, sketch book, creative book* dan pelbagai lagi dalam mendefinisikan buku kerja. Buku kerja juga kita kenali sebagai bahan pembelajaran juga diaplikasikan kepada beberapa bidang. Bidang sains & teknologi, sains sosial dan juga pengurusan perniagaan.

Pengiraan dan lakaran dipraktikkan bagi penyelesaian permasalahan samada

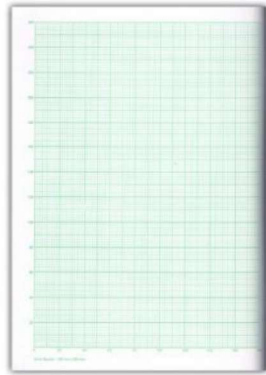


Gambar 1 : Contoh buku latihan / kerja akaun, Buku Lejar.

Seperti kita sedia maklum, banyak perkembangan yang telah diwujudkan dari segi bahan pengajaran dan pembelajaran. Walaubagaimanapun, didapati pelajar lebih sukar untuk memahami, mengapa, kenapa, dan bagaimana untuk lebih memahami bidang mereka secara khusus.

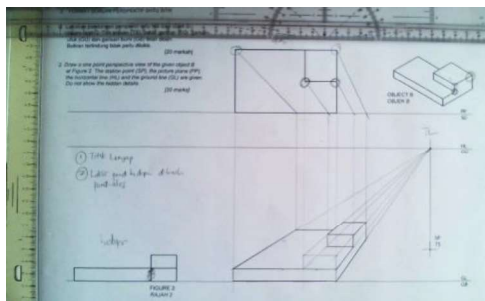


Gambar 2 : Contoh buku latihan matematik.



Gambar 3 : Contoh buku kerja 'Grid'. <http://sammlungfotos.online/brandsgdwn-graph-paper-a4-2mm.htm>.

Jelas sekali panduan khusus dan khas dari bidang harus diwujudkan untuk memudahkan para pelajar lebih memahami cara kerja bidang mereka. Begitu juga dengan buku kerja bidang-bidang tertentu yang banyak diwujudkan bagi membantu pelajar dan memberi panduan dengan lebih jelas dan mudah.



Gambar 4 : Buku latihan kejuruteraan. <https://grafikkomunikasiteknikal.wordpress.com/category/tingkatan-5/>.

Kajian ini adalah untuk mengenal pasti bahawa buku kerja khas bagi pelajar bidang seni reka grafik mampu diwujudkan.

3. Kemahiran Kognitif

Kajian mengatakan bahawa lakaran idea sangat membantu dalam

meningkatkan skill. Skill dari segi memperkembangkan idea rekaan

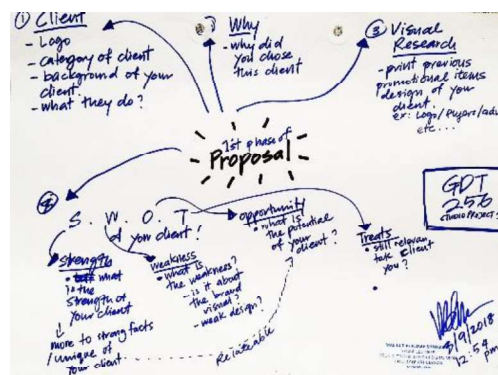
dalam masa yang singkat (Serpil, 2017). Aktiviti lakaran bebas menggunakan pensil dan kertas kerap dikatikan dengan melatih kemahiran dari segi psikomotor individu.

Walaupun bagaimanapun, kemahiran kognitif sangat memainkan peranan penting dalam menyokong pembentukan, manipulasi, sintesis dan berfikir secara visual melalui lakaran. Secara tidak langsung penemuan kreatif melalui lakaran bebas adalah berjaya.

Ini menunjukkan kakaran bebas secara manual dengan menggunakan pen dan kertas sangat bagus dalam melatih kemahiran kognitif terutama pelajar peringkat universiti. Kajian ini juga menunjukkan buku kerja untuk lakaran idea secara manual sangat penting untuk diwujudkan.

Kajian Literasi

1. Lakaran Idea



Gambar 5 : Contoh mind-mapping perancangan projek dan "brainstorming" projek.

Lakaran idea yang unik ditekankan atau dikenali sebagai progress data rekaan

(Serpil, 2017). Skill bagi berfikir dan melakar secara visual sangat penting diterapkan dan dipraktis oleh pelajar. Dalam menghasilkan projek, lakaran adalah antara kaedah yang wajib diaplikasikan bagi perkembangan idea dari awal hingga ke projek akhir.

Lakaran idea dari segi *mind-mapping* perancangan projek, *braintstorming* perancangan kreatif dan juga cadangan rekaan. Tenaga pengajar juga akan turut berdiskusi bersama pelajar perancangan projek yang telah dilakar dan kaedah ini dinamakan sebagai konsultansi secara *face to face*.

2. Lakaran Idea Kreatif

Aktiviti lakaran idea melalui buku kerja sangat menggalakkan perkembangan idea yang baik. Bukan sahaja idea yang berkembang malah teknikal lakaran secara baik juga dapat dibentuk.

Perkembangan kreativiti idea melalui lakaran berdasarkan bidang tertentu adalah kaedah yang diterapkan pada peringkat sekolah rendah, menengah, malah universiti. Fokus kajian penulisan ini adalah peringkat universiti khususnya pelajar jurusan diploma seni reka grafik.

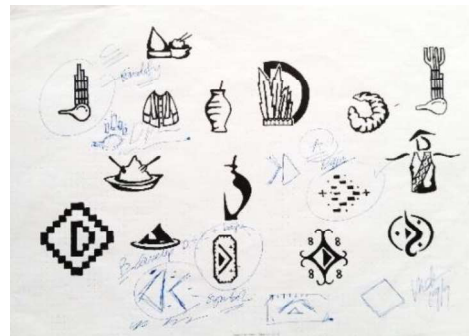


Gambar 6 : Contoh lakaran *mind-mapping* perancangan rekaan dan idea pelajar.

Apabila membincangkan isu rekaan atau *design*, secara tidak langsung melibatkan aktiviti dan pemikiran kreatif. Lakaran idea yang dilukis, ditafsir, dianalisa dan direka melalui kertas mampu meningkatkan deria kreatif setiap individu.

Ini menunjukkan bahawa walaupun hasil kerja rekaan seni reka grafik menggunakan kaedah secara digital, namun perkembangan idea melalui lakaran tetap menjadi salah satu kaedah yang efektif untuk hasil idea yang baik dan kreatif.

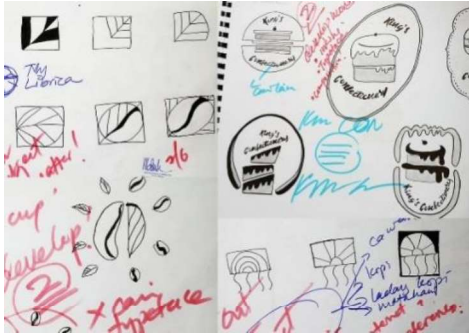
3. Lakaran idea logo



Gambar 7 : Contoh lakaran idea logo oleh pelajar.

Lakaran logo adalah fokus kajian bagi penulisan ini. Pembelajaran rekaan logo adalah salah satu topik dan subjek penting yang diajar pada semester 2, 3 dan 4. Gambar 2 adalah contoh bagi rekod data progress rekaan logo yang telah dilakar melalui kertas lakaran.

Rekaan adalah satu proses kreatif; melibatkan aktiviti berfikir melalui lakaran bagi penyelesaian masalah sesuatu rekaan. Pendidikan dan panduan pensyarah dalam bidang rekaan juga membangunkan sikap pelajar (Serpil, 2017).



Gambar 8 : Contoh lakaran idea logo pelajar yang agak lemah, tidak simetri dan tidak kemas menggunakan bahan buku kerja sedia ada.

Ini menunjukkan bahawa, kaedah dalam mendidik yang harus diaplikasikan oleh pensyarah adalah memberi pelajar panduan yang baik samada dari segi lakaran ataupun lisan. Kajian kes ini adalah untuk mengkaji buku kerja yang mampu memberi panduan kepada pelajar untuk melakar idea rekaan dengan lebih baik dan kemas. Fokus buku kerja bagi kajian ini adalah buku kerja lakaran logo.

Kaedah Kajian

Mewujudkan buku kerja bukan mudah terutama buku kerja tersebut direka khusus untuk bidang-bidang tertentu. Antara objektif kajian ini adalah untuk mengenalpasti masalah-masalah teknikal yang dihadapi pelajar sewaktu perkembangan idea lakaran logo dijalankan. Ianya sebagai panduan sebelum buku kerja lakaran idea logo ini direka bentuk.

PERSOALAN KAJIAN	OBJEKTIF KAJIAN	KAEDAH KAJIAN
1. Apakah bahan pengajaran yang digunakan untuk lakaran idea?	1. Mengenal pasti bahan pengajaran sedia ada yang digunakan pelajar untuk lakaran idea rekaan	1. Kaji selidik secara online menggunakan "google-form"

2. Apakah masalah teknikal ketika lakaran idea logo dijalankan dengan menggunakan buku kerja semasa?	2. Menganalisa masalah teknikal ketika lakaran idea logo dilakar dengan menggunakan buku kerja terkini.	2. Kaji selidik secara online menggunakan "google-form"
3. Adakah perlunya mewujudkan buku kerja khas lakaran idea logo?	3. Mengenalpasti keperluan mewujudkan buku kerja khas bagi lakaran logo.	3. Kaji selidik secara online menggunakan "google-form"

Jadual 1 : Persoalan, objektif dan kaedah kajian.

Berikut adalah persoalan, objektif dan kaedah kajian yang dijalankan untuk mengumpul dan menganalisa dapatan kajian. Kaedah kuantitatif melalui soal kaji selidik menggunakan *google form* telah dilaksanakan untuk kajian ini. Soal kaji selidik tersebut dilaksanakan setelah taklimat penerangan projek dijalankan. Kumpulan sasaran kajian ini adalah pelajar semester 3 seramai 98 responden dari program Diploma Seni Reka Grafik & Media Digital, FSSR UiTM Melaka.

Kumpulan sasaran ini dipilih adalah kerana pada peringkat ini mereka telah pun mengalami dan berpengalaman dari segi lakaran rekaan atau lebih spesifiknya adalah lakaran Logo. Semester 1 telah melalui lakaran idea layout dan tipografi. Semester 2 telah melalui lakaran idea simbol dan logo. Manakala semester 3 pula adalah lakaran logo dan reka letak pembungkusan. Ini menunjukkan fasa awal pembelajaran pelajar dalam bidang grafik sangat signifikasi menggunakan kaedah lakaran dalam perkembangan idea rekaan logo.

Dapatan Kajian

Melalui soal kaji selidik yang telah dijalankan melalui *google-form*, dapatan kajian bagi persoalan dan objektif kajian telah dikenal pasti.



Carta Bar 1 : Bahan pembelajaran terkini yang digunakan pelajar bagi melakar idea rekaan logo.

Bagi dapatan kajian yang pertama, pilihan buku kerja atau bahan pembelajaran bagi lakaran idea rekaan logo yang digunakan oleh semua pelajar ada *layout ad* bersaiz A3. Manakala grid paper pula adalah pilihan kedua yang digunakan untuk memastikan lakaran idea logo simetri dan kemas. Ada juga pilihan pelajar menggunakan kertas bersaiz A4 untuk tujuan lakaran idea.

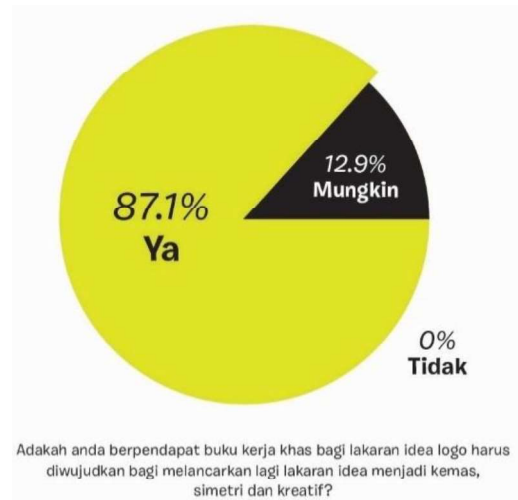


Carta Bar 2 : Permasalahan dari segi teknikal lakaran logo menggunakan buku kerja semasa oleh pelajar.

Dapatan kajian kedua pula, dua masalah teknikal dengan peratusan tertinggi yang dihadapi oleh pada

pelajar adalah bentuk logo tidak kemas dan tidak simetri. Diikuti dengan masalah seterusnya iaitu *typeface* atau tipografi senget dan tidak simetri.

Ini menunjukkan bahawa walaupun buku kerja semasa menjadi pilihan namun permasalahan lakaran idea yang dihadapi pelajar tetap berlaku.



Carta Bar 3 : Peratusan buku kerja khas lakaran logo harus diwujudkan.

Dapatan kajian ketiga pula adalah untuk mengenalpasti keperluan ataupun kepentingan bagi mewujudkan buku kerja khas bagi lakaran logo. Berdasarkan dapatan kajian seperti di atas, peratusan tertinggi sebanyak 87.1% mengatakan buku kerja khas lakaran logo perlu diwujudkan.

Ini menunjukkan bahawa ada kemungkinan buku kerja khas lakaran idea logo boleh membantu pelajar mengatasi masalah teknikal yang dinyatakan seperti di atas.

Cadangan dan kesimpulan

Berdasarkan dapatan kajian ini, didapati pelajar pada peringkat diploma masih lagi dalam proses pembelajaran melakar atau *sketch* idea secara manual dengan baik dan kreatif.

Ini kerana masalah teknikal dan faktor masalah yang dinyatakan harus diberi panduan secara khusus samada secara lisan, *brainstorming* perancangan rekaan atau pun lakaran idea. Bukan sahaja pelajar dapat melakar idea secara manual dengan lebih kreatif malah lebih baik, kemas dan simetri dari segi simbol dan tipografi logo sangat penting.

Dapatan kajian ini juga menunjukkan bahawa buku kerja khas bagi lakaran logo perlu diwujudkan bagi membantu pelajar mengatasi dapatan kajian satu dan dua. Positifnya adalah buku kerja khas untuk bidang sains dan sosial mampu dan perlu diterbitkan.

Tidak dinafikan lakaran secara manual hampir tidak dipraktikkan disebabkan teknologi reka bentuk digital semakin berleluasa mengikut peredaran zaman. Walaubagaimanapun, telah disebutkan bahawa lakaran secara manual harus diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran khususnya bidang seni. Ini kerana penemuan idea yang bernas dan kreatif berlaku dengan menggunakan kaedah ini.

Lakaran manual juga mempunyai nilai yang tinggi dalam proses pembelajaran bidang seni (Serpil, 2017). Cadangan kajian mereka bentuk struktur buku kerja lakaran logo boleh dijalankan pada masa akan datang.

Bibliografi

A Paradigm for Promoting Visual Synthesis through Freehand Sketching Diarmaid Lane. Design and Technology Education: An International Journal 15.3.

Boyce, M. (2008). *Sizes May Vary: A Workbook for Graphic Design*. London, UK: Laurence Kind Publications.

Brown, T. (2009). *Design Thinking. IDEO. The Brian Lehrer Show*. [Audio File]. Retrieved from <http://www.wnyc.org/shows/bl/2009/oct/01/design-thinking/>

Serpil, O., & Elif, S. M. (2017). *The Online Journal of Science and Technology*. Volume 7, Issue 2.

Van, D. L. R. (2002). *Brainsketching and How it Differs from Brainstorming. Creativity and Innovation Management*.

<https://grafikkomunikasiteknikal.wordpress.com/category/tingkatan-5/>

http://office31.com.my/index.php?route=product/product&product_id=4643

<http://sammlungfotos.online/brandsgdw-n-graph-paper-a4-2mm.htm>



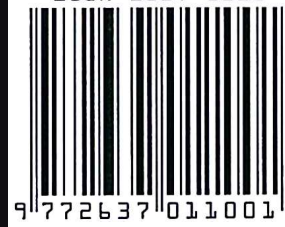
UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Fakulti
Seni Lukis
& Seni Reka



Universiti Teknologi MARA, Cawangan Melaka

ISSN 2637-0115



9 772637 011001