



**JURNAL
SENI & BUDAYA**

INDONESIA
MALAYSIA

INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA
/ISBI BANDUNG
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA CAWANGAN PERAK
/UITM MALAYSIA

EDITOR
Dr. ANDANG ISKANDAR, S.Pd., M.Ds
Dr. MUHAMAD ABDUL AZIZ AB GANI

**SIRKULASI, DISPLAY, PENCAHAYAAN,
DALAM UPAYA TERCAPAI
KESELARASAN**

GERRY RACHMAT

FACULTY OF VISUAL ART AND DESIGN
INDONESIAN ART AND CULTURE INSTITUTE
(ISBI) BANDUNG
WEST JAVA - INDONESIA

ABSTRAK

Sifat yang umum dan mudah dilihat

secara fisik pada kebanyakan jenis keramik adalah brittle atau rapuh, hal ini dapat kita lihat pada keramik jenis tradisional seperti barang pecah belah, gelas, kendi, gerabah dan sebagainya, coba jatuhkan piring yang terbuat dari keramik bandingkan dengan piring dari logam, pasti keramik mudah pecah, walaupun sifat ini tidak berlaku pada jenis keramik tertentu, terutama jenis keramik hasil sintering, dan campuran sintering antara keramik dengan logam.

Sifat lainnya adalah tahan suhu tinggi, sebagai contoh keramik tradisional yang terdiri dari clay, flint dan feldspar tahan sampai dengan suhu 1200 C, keramik engineering seperti keramik oksida mampu tahan sampai dengan suhu 2000 C.

Kekuatan tekan tinggi, sifat ini merupakan salah satu faktor yang membuat penelitian tentang keramik terus berkembang.

Dari sifat keramik tersebut dapat kita identifikasi bahwa sebagai barang komoditi yang dekat sekali dengan dunia seni serta sifatnya yang rapuh, maka diperlukan penanganan khusus dalam penempatan, pengorganisasian/pengelompokkan letak

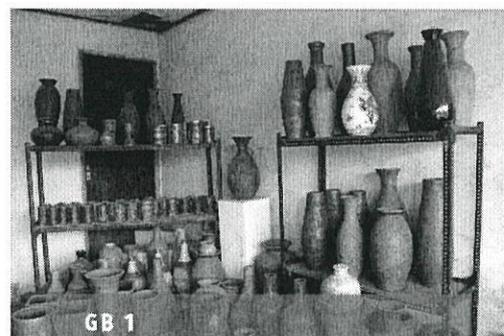
pajang agar sesuai dengan dimensi, berat serta bentuk juga estetika. Tidak hanya sampai disitu, dukungan dari tata ruang yang meliputi lantai, dinding, plafon (langit-langit) serta cahaya akan sangat mendukung guna memunculkan atmosphere/suasana yang diinginkan.

PROSES STUDI KREATIF DAN IDENTIFIKASI

Pengertian desain interior dimulai dari sebuah profesi di bidang kreatif dengan solusi solusi teknis yang diterapkan kedalam struktur yang dibangun, untuk mencapai lingkungan interiornya. solusi ini fungsional, diantaranya untuk meningkatkan kualitas kehidupan dan budaya penghuninya serta memunculkan kesan estetik dalam rumah yang menarik. Desain diciptakan untuk merespon terhadap adanya peraturan yang ditentukan yaitu untuk mendorong prinsip-prinsip kelestarian lingkungan. Ada tiga hal utama yang menjadi kajian dalam desain interior, yaitu : 1. Ruang 2. Alat 3. Manusia (user).

Dalam mempelajari desain interior diperlukan penguasaan sejumlah pengetahuan yang berkaitan dengan aspek kebutuhan manusia didalam ruang sebagai makhluk individual maupun sosial. Pengetahuan yang dimaksud mencakup : sejarah desain, psikologi, sosiologi, ergonomi, konstruksi bangunan, fisika teknik, metodologi dan estetika. Selain pemahaman terhadap pengetahuan yang mendukung diperlukan juga penguasaan keterampilan dalam proses perancangan desain interior antara lain kemampuan membuat program, kemampuan membuat presentasi desain, kemampuan komunikasi dan sebagainya. (Sumber : <http://id.wikipedia.org/>)

Dalam proses desain itu pula keunikannya yaitu bahwa proses desain itu tidak selalu menuju ke satu jawaban yang pasti dan benar. Bahkan sering di peroleh lebih dari satu solusi yang tepat untuk suatu masalah desain. Jadi bagaimana kita dapat menilai apakah suatu desain itu baik atau buruk?



GB 1

Display keramik (rak pajang) di salah satu pengrajin Plered
(Sumber: Photo Dokumentasi Penulis)

Sebuah desain dianggap baik dan bagus menurut pendapat perancangannya, kliennya atau orang lain yang dan menggunakan desain tersebut, karena salah satu dari beberapa alasan sebagai berikut :

- Sebuah desain dianggap bagus sebab telah memenuhi fungsinya dengan baik-desain berhasil.
- Sebuah desain dianggap bagus sebab biaya murah-ekonomis, efisien dan tahan lama.
- Sebuah desain dianggap bagus sebab tampak indah- secara estetis menyenangkan.
- Sebuah desain dianggap bagus sebab dapat menimbulkan kembali perasaan dan ingatan akan suatu waktu dan tempat- membawa arti.

Kadang- kadang, kita menilai suatu desain sebagai bagus karena kita berpendapat desain tersebut mengikuti mode desain yang sedang populer, sedang mode, atau karena dapat menimbulkan impresi pada orang lain - dapat mengangkat status kita. Beberapa desain dianggap bagus juga karena dianggap mudah dimengerti dan diterima oleh umum. Sedangkan yang lain baru dapat dihargai oleh sekelompok orang tertentu saja. Desain yang sukses biasanya dapat menyampaikan lebih dari satu pesan sehingga dapat menarik perhatian orang banyak.

Arti desain interior adalah merencanakan, menata dan merancang ruang- ruang interior dalam bangunan. Tatanan fisik di atas dapat memenuhi kebutuhan dasar kita akan sarana untuk bernaung dan berlandung, menentukan langkah sekaligus mengatur bentuk aktifitas kita, memelihara aspirasi kita dan mengekspresikan ide - ide yang menyertai segala tindakan kita mempengaruhi penampilan, perasaan dan kepribadian kita. Oleh sebab itu, maksud dan tujuan desain interior adalah untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika dan meningkatkan aspek psikologis dari ruang interior.

Setiap desain bertujuan menyusun secara teratur bagian demi bagian menjadi satu tatanan yang utuh demi maksud- maksud tertentu. Dalam desain interior, elemen-elemen yang dipilih dan ditata menjadi pola tiga dimensi sesuai dengan garis - garis besar

fungsi, estetika dan perilakunya. Hubungan antara elemen-elemen yang terbentuk dari pola-pola ini pada akhirnya menentukan kualitas visual dan kecocokan fungsi suatu interior, dan mempengaruhi bagaimana kita memahami dan menggunakannya. Tujuan khusus dari perancangan fasilitas ini adalah :

- Menjadikan suatu fasilitas bagi para seniman dan desainer interior untuk menyalurkan kreatifitasnya dan secara tidak langsung mendukung berkembangnya seni kontemporer.
- Menjadi pusat informasi dimana masyarakat paham mengenai seni kontemporer serta perkembangannya.
- Menciptakan suatu ruang interior yang dapat memfasilitasi kegiatan-kegiatan yang akan berlangsung dan menciptakan fasilitas pendukung lainnya dimana dapat mendorong para seniman mampu fokus dalam melahirkan karya.

Pada Ruang Pamer (Show Room) terdapat isu-isu teknis yang berkenaan dengan tipologi antara lain adalah:

a. Sirkulasi

Sirkulasi pada ruang harus ditata dengan baik dengan memperhatikan pen-zona an atau biasa disebut dengan organisasi ruang, kemudian dikaitkan dengan kebutuhan sirkulasi serta ergonomi supaya tidak saling bertabrakan antara furniture dan alur sirkulasi manusia.

b. Tata Ruang

Pada fungsi showroom dibutuhkan penataan ruang yang fleksibel sehingga dapat dengan mudah diubah pengaturannya sesuai fungsi barang/ karya yang akan ditata dan dipamerkan.

c. Pencahayaan

Pada showroom membutuhkan pengaturan cahaya yang khusus sehingga karya/barang pameran dapat dilihat dengan nyaman oleh pengunjung/calon pembeli. Karena pencahayaan yang terencana dapat memunculkan suasana yang berbeda. (Sumber : Menurut Yuni Maharani, S.Ds, M.T., Public Space, Contemporary, Art Space, Bandung)

HASIL STUDI & PEMBAHASAN

Dari hasil studi, penulis ingin mencoba memberikan solusi untuk meningkatkan nilai jual karya keramik yang dihasilkan oleh para pengrajin. Penetapan konsep untuk memunculkan suasana dalam showroom supaya lebih menarik dan nyaman bagi para calon pembeli serta penikmat karya keramik, pengelompokan dimensi karya keramik, penataan sirkulasi, serta pencahayaan merupakan hal utama yang menjadi perhatian.

Seni Keramik adalah cabang seni rupa yang mengolah material keramik untuk membuat karya seni dari yang bersifat tradisional sampai kontemporer. Selain itu dibedakan pula kegiatan kriya keramik berdasarkan prinsip fungsionalitas dan produksinya.

Keramik pada awalnya berasal dari bahasa Yunani *keramikos* yang artinya suatu bentuk dari tanah liat yang telah mengalami proses pembakaran.

Kamus dan ensiklopedia tahun 1950-an mendefinisikan keramik sebagai suatu hasil seni dan teknologi untuk menghasilkan barang dari tanah liat yang dibakar, seperti gerabah, genteng, porselin, dan sebagainya. Tetapi saat ini tidak semua keramik berasal dari tanah liat. Definisi pengertian keramik terbaru mencakup semua bahan bukan logam dan anorganik yang berbentuk padat. (Sumber : Yusuf, 1998:2)

Umumnya senyawa keramik lebih stabil dalam lingkungan termal dan kimia dibandingkan elemennya. Bahan baku keramik yang umum dipakai adalah feldspar, ball clay, kwarsa, kaolin, dan air. Sifat keramik sangat ditentukan oleh struktur kristal, komposisi kimia dan mineral bawaannya. Oleh karena itu sifat keramik juga tergantung pada lingkungan geologi dimana bahan diperoleh. Secara umum strukturnya sangat rumit dengan sedikit elektron-elektron bebas.

KLARIFIKASI KERAMIK

Pada prinsipnya keramik terbagi atas:

1. Keramik tradisional Keramik tradisional yaitu keramik yang dibuat dengan menggunakan bahan alam, seperti kuarsa, kaolin, dll. Yang termasuk keramik ini adalah: barang pecah belah (*dinnerware*), keperluan rumah tangga (*tile, bricks*), dan untuk industri (*refractory*).

2. Keramik halus Fine ceramics (keramik modern atau biasa disebut keramik teknik, *advanced ceramic, engineering ceramic, technical ceramic*) adalah keramik yang dibuat dengan menggunakan oksida-oksida logam atau logam, seperti: oksida logam (Al_2O_3 , ZrO_2 , MgO , dll).

Penggunaannya: elemen pemanas, semikonduktor, komponen turbin, dan pada bidang medis. (Sumber : Joelianingsih, 2004)

POLA-POLA SIRKULASI RUANG

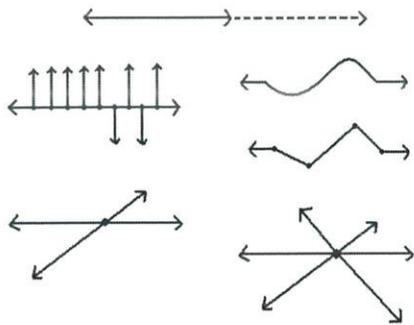
Yang terakhir adalah sirkulasi pengunjung. Lalu lintas di dalam ruangan hendaknya diatur sedemikian rupa sehingga tidak terjadi tabrakan. Untuk itu, ruang pameran mesti memiliki dua pintu-pintu satu difungsikan sebagai jalan masuk dan pintu satunya lagi sebagai jalan keluar. Atau bisa juga dengan menambahkan sketsel atau pot bunga untuk menciptakan jalan dalam ruangan agar bisa menggiring pengunjung pameran menuju arah yang diharapkan.

Dengan adanya perlakuan-perlakuan ergonomi tersebut, maka diharapkan pengunjung pameran lukisan akan mendapatkan rasa nyaman saat berada di dalam ruang pameran. Dan yang lebih penting lagi transaksi jual beli berlangsung dalam suasana yang nyaman dan menyenangkan.

Seluruh jalur pergerakan, entah dari manusia, mobil, barang atau pun jasa, secara alamiah adalah linear. Dan seluruh jalur tersebut memiliki sebuah titik awal yang darinya kita dibawa melalui suatu tahapan ruang-ruang hingga menuju tujuan kita.

Sifat konfigurasi sebuah jalur mempengaruhi dan juga dipengaruhi oleh pola organisasi ruang-ruang yang dihubungkannya. Konfigurasi sebuah jalur dapat memperkuat sebuah organisasi spesial dengan cara menyejajarkan polanya. Atau konfigurasi tersebut dapat dikontrasikan dengan bentuk organisasi spesialnya dan bertindak sebagai sebuah penekanan visual..

1. LINEAR



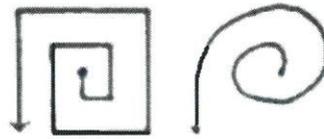
Semua jalan pada dasarnya linear. Yang di maksud di sini adalah jalan lurus yang dapat menjadi unsur pembentuk atau elemen pengatur yang utama bagi serangkaian atau deretan ruang. Sebagai tambahan, jalur ini dapat berbentuk kurvalinear atau terpotong-potong, bersimpangan dengan jalur lain, bercabang atau membentuk sebuah putaran balik.

2 RADIAL



Pola radial memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari atau berakhir disebuah titik pusat bersama (memiliki jalan yang berkembang menuju sebuah pusat).

3. SPIRAL



Pola spiral merupakan sebuah jalur tunggal yang menerus yang berawal dari sebuah titik pusat, bergerak melingkar, dan semakin lama semakin jauh darinya.

(Sumber Gambar 2 : Julaihi Wahid, Bhakti Alam-syah, 1980, Teori Arsitektur, Graha Ilmu, Jakarta)

TUJUAN PENATAAN CAHAYA

- Tata cahaya mempunyai 6 (enam) dasar objek penting pencahayaan, menurut Padmodarmaya, Pramana. 1988. Tata dan Teknik Pentas. Jakarta: Balai Pustaka, yaitu:

a. Menerangi

Yaitu menerangi objek maupun subjek yang berhubungan dengan kebutuhan sistem kerja kamera elektronik disebut juga base light atau cahaya dasar.

b. Menciptakan ruang 3-D (tiga dimensi) perspektif. Karena layar televisi merupakan materi 2-D (dua dimensi), maka kedalaman dapat dimunculkan dengan pengolahan sudut kamera, bloking kamera, set desain, dan penggunaan tata cahaya yang berkaitan dengan texture, shape (bentuk tertentu), form (bentuk).

c. Menuntun perhatian penonton

Cahaya yang mengarahkan perhatian penonton kepada elemen yang penting dari sebuah scene.

d. Menciptakan suasana hati dari sebuah adengan (essensial mood). Seperti suasana gelap untuk kondisi dramatis misteri, suasana terang dalam kondisi keceriaan atau gembira.

e. Menjelaskan waktu.

Yaitu pagi hari - warna kemerahan, siang hari - terang /cerah, petang hari /sore - kemerahan lembayung.

f. Mengkontribusikan berbagai aspek estetis dalam pengkomposisian. Misalnya seseorang berjalan dari tempat gelap melewati bawah lampu yang terang kemudian menuju ke gelap lagi.

KUALITAS CAHAYA

Menurut Putri Dwiminarnani, Mariana Rahman, 2010, Tata Cahaya Interior Rumah Tinggal, Griya Kreasi, Jakarta.

1. Hard light

Disebut dengan cahaya keras yang dihasilkan dari sumber cahaya dengan intensitas yang tinggi, cahaya lebih bersifat spot. Menghasilkan kontras yang tinggi dan bayangan yang keras (gelap - terangnya).

2. Soft Light

Disebut juga cahaya yang lembut karena dihasilkan dari sumber cahaya dengan intensitas cahaya lebih rendah dan pemancaran cahaya terpendar dan halus biasanya cahaya yang dipancarkan adalah flood dan dibarengi dengan filter atau elemen penghalus pemendaran cahaya. Kontras yang dihasilkan lebih tipis sehingga bayangan yang dihasilkan juga tidak keras.

CAHAYA BERDASARKAN KONSEP

Menurut Putri Dwiminarnani, Mariana Rahman, 2010, Tata Cahaya Interior Rumah Tinggal, Griya Kreasi, Jakarta.

a. Natural Light

Cahaya natural yang sumber cahaya dalam satu frame atau adegan maupun scene bersumber dari cahaya yang bersifat natural. Misalnya cahaya pagi hari dari sebelah timur (key). Maka *shot-shot* dalam scene tersebut *key light*-nya dari arah yang sama.

b. Pictorial Light/Artificial Light

Cahaya yang bersifat artistik atau ciptaan, dibentuk sesuai kebutuhan *artistik, mood*

sebuah adegan atau scene. Jadi arah sumber cahaya (key) dapat berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan artistik gambar atau mood dari adegan tersebut.

c. Direction of Light

Pencahayaan yang dibedakan berdasarkan arah cahaya dan jatuhnya cahaya ke subjek dapat dibedakan.

d. Top Light

Cahaya yang datang dari arah atas subjek, sebagai ambient/base light juga menciptakan suasana tertekan pada subjek.

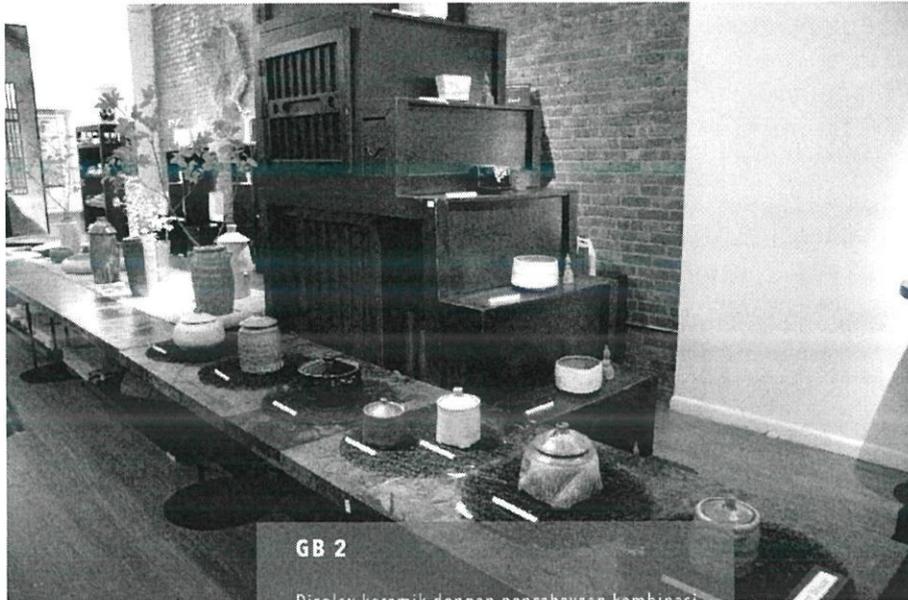
e. Eye Light

Cahaya yang ditujukan pada posisi mata subjek guna untuk menguatkan kekuatannya yang dimunculkan dari mata.

f. Accent Light

Cahaya yang dibuat sebagai aksen diluar subjek untuk menciptakan kedalaman mood tertentu. Biasanya ditujukan pada background

SHOWROOM & GALERI



GB 2

Display keramik dengan pencahayaan kombinasi antara general light & spotlight
(Sumber Gambar : Google Images)

Pencahayaan umum yang memadai biasa dihasilkan oleh lampu-lampu fluoresen yang kompak yang menghadap ke bawah (FBS 170 2 × PL-C 18W). Asesoris pada etalase diterangi oleh lampu-lampu sorot yang dapat disetel (MBN 210/35W 24°), yang diarahkan pada gondola. Lampu-lampu ini berisi lampu muatan intensitas-tinggi (CDM-T 35W) dengan kesan warna yang hangat 3000 K. Karena dinding belakang dari showroom terlihat dari luar, maka diterangi oleh lampu-lampu halogen yang dapat diarahkan dan dikombinasikan dengan lampu-lampu halogen tegangan-rendah (MASTERline ES 12V, 45W, 24°). Pada daerah sirkulasi, para pelanggan diarahkan oleh potongan-potongan cahaya yang diciptakan di lantai.



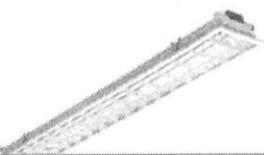
GB 3

FBS 170 / 2 × PL-C 18W
(Sumber Gambar : Google Images)



GB 4

DIN 5035/7 BAP 60°
(Sumber Gambar : Google Images)



GB 5

MASTERline ES 12V/45W/24°
(Sumber Gambar : Google Images)

DISPLAY

Display merupakan bagian dari lingkungan yang perlu memberi informasi kepada pekerja agar tugas-tugasnya menjadi lancar. Arti informasi disini cukup luas, menyangkut semua rangsangan yang diterima oleh indera manusia baik langsung maupun tidak langsung.

Display berfungsi sebagai "Sistem Komunikasi" yang menghubungkan fasilitas kerja maupun mesin kepada manusia.

Agar display dapat menyajikan informasi-informasi yang diperlukan manusia dalam melaksanakan pekerjaannya, maka display harus dirancang dengan baik. Perancangan display yang baik adalah bila dapat menyampaikan informasi selengkap mungkin tanpa banyak kesalahan dari manusia yang menerimanya. Display yang baik harus dapat menyampaikan pesan tertentu sesuai dengan tulisan atau gambar yang dimaksud.

Berikut ini adalah ciri-ciri dalam pembuatan display yang baik dan benar:

1. Dapat menyampaikan pesan.
2. Bentuk menarik.
3. Menggunakan warna-warna tidak terlalu mencolok agar tidak mengalahkan esesi barang pajang.
4. Proporsi yang cukup agar memungkinkan untuk dapat dilihat/dijangkau.
5. Realistis sesuai dengan permasalahan.
6. Tidak membosankan.

Ukuran display bervariasi mulai dari yang berukuran kecil sampai yang berukuran besar. Peran ergonomi sangat penting dalam membuat rancangan display yang memiliki daya informasi yang tinggi dengan pembaca. Display harus mampu memberikan informasi yang jelas. Konsep "Human Centered Design" sangat kuat dalam pembuatan display dan poster karena terkait dengan sifat-sifat manusia sebagai penglihat dan pemaham isyarat.

PRINSIP - PRINSIP MENDESAIN VISUAL DISPLAY

Ada 4 (empat) prinsip dalam mendesain atau merubah bentuk semula. Informasi yang menjadi suatu kreativitas dalam suatu bentuk display. Display dapat didesain dengan ketentuan, antara lain:

1. Proximity

Jarak terhadap susunan display yang disusun secara bersama-sama dan saling memiliki dapat membuat suatu perkiraan atau pernyataan.

2. Similarity

Menyatakan bahwa item-item yang sama akan dikelompokkan bersama-sama (dalam konsep warna, bentuk dan ukuran) bahwa pada sebuah display tidak boleh menggunakan lebih dari 3 warna.

3. Symetry

Menjelaskan perancangan untuk memaksimalkan display artinya elemen-elemen dalam perancangan display akan lebih baik dalam bentuk simetrikal.

4. Continuity

Menjelaskan sistem perseptual mengekstrakan informasi kualitatif menjadi satu kesatuan yang utuh.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan rak/display/area pajang untuk kerajinan keramik, berikut ini adalah kriteria dasar dalam pembuatan display, yaitu sebagai berikut:

1. Identifikasi

Pendataan barang-barang yang akan disimpang di rak/display/area pajang .

2. Pengenalan

Kenali barang-barang yang akan dipajang/di display, dari material, karakter, dll.

3. Pengelompokkan

Kelompokkan barang-barang yang akan di display/ pameran bersarakan ukuran/dimensi juga berat mungkin juga keserasian.

Dari semua hal serta identifikasi yang kita lakukan, dirasakan sangat diperlukan dikaitkan dengan disiplin ilmu yang erat kaitannya dengan atmosphere/suasana ruang, yaitu desain interior.

KESIMPULAN

Showroom merupakan sarana dimana seniman dan pengrajin berkomunikasi melalui karya-karya yang dipamerkan didalamnya. Seni keramik dapat berkembang dalam kurun waktu yang singkat bahkan bisa dalam kurun waktu yang panjang, tergantung bagaimana kemasan (konsep perencanaan dari showroom) direncanakan.

Karya seni keramik juga konsep penataan/pen-display-an merupakan proses apresiasi karya yang secara tidak langsung menentukan arah perkembangan karya seni tersebut. Showroom sebagai sarana bagi para seniman keramik dan para pengrajin berperan penting guna mendukung dan mengimbangi pergerakan proses kreatif seni kontemporer yang dinamis.

Proses perancangan showroom ini tidak hanya mempertimbangkan manusia sebagai pengguna yang ada didalamnya namun juga karya keramik yang mengisi hampir setiap sudut. Konsep bentuk, dimensi, luas dan baik diusung oleh Seni Kontemporer. Sistem display yang baik merupakan salah satu solusi memfasilitasi karya-karya seni keramik yang penuh variasi dari dimensi, bentuk juga tema dan gaya.

Pada akhirnya sebuah ruangan yang disebut showroom tersebut dapat berfungsi ganda, selain sebagai showroom juga galeri karya bagi Seniman juga Pengrajin keramik, sehingga harmoni dan keselarasan menjadi tujuan akhir dari perencanaan showroom ini.

R E F E R E N C E S

Putri Dwiminarnani, Mariana Rahman, 2010, Tata Cahaya Interior Rumah Tinggal, Penerbit Griya Kreasi, Jakarta.

Padmodarmaya, Pramana, 1988, Tata dan Teknik Pentas, Penerbit Balai Pustaka, Jakarta

Julaihi Wahid, Bhakti Alamsyah, 1980, Teori Arsitektur, Penerbit Graha Ilmu, Jakarta

Natasya, Yuni Maharani, S.Ds, M.T., Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa Dan Desain, Pengembangan Alur Sirkulasi, Sistem Display Pencahayaan Pada Bandung Contemporary Art Space, Program Studi Desain Interior FSRD ITB

Neufert, Ernst, 2005, Data Arsitek Jilid I, Penerbit Erlangga, Jakarta.

Neufert, Ernst, 2005, Data Arsitek Jilid II, Penerbit Erlangga, Jakarta.

Surat kami : 700-KPK (PRP.UP.1/20/1)
Tarikh : 30 Ogos 2022

YBhg. Profesor Ts Sr Dr Md Yusof Hamid, PMP, AMP
Rektor
Universiti Teknologi MARA
Cawangan Perak



YBhg. Profesor

**PERMOHONAN KELULUSAN MEMUAT NAIK PENERBITAN UiTM CAWANGAN PERAK
MELALUI REPOSITORI INSTITUSI UiTM (IR)**

Perkara di atas adalah dirujuk.

2. Pihak Perpustakaan ingin memohon kelulusan YBhg. Profesor untuk membuat imbasan (*digitize*) dan memuat naik semua jenis penerbitan di bawah UiTM Cawangan Perak melalui Repositori Institusi UiTM, PTAR.
3. Tujuan permohonan ini adalah bagi membolehkan akses yang lebih meluas oleh pengguna Perpustakaan terhadap semua bahan penerbitan UiTM melalui laman Web PTAR UiTM Cawangan Perak.

Kelulusan daripada pihak YBhg. Profesor dalam perkara ini amat dihargai.

Sekian, terima kasih.

“WAWASAN KEMAKMURAN BERSAMA 2030”

“BERKHIDMAT UNTUK NEGARA”

Yang benar

SITI BASRIYAH SAIK BAHARUDIN
Timbalan Ketua Pustakawan

nar

PROFESOR SR DR MD YUSOF HAMID, PMP, AMP
REKTOR
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
CAWANGAN PERAK
KAMPUS SERI ISKANDAR