UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA

GSMfsr

GALERI SENI MERBOK UITM KEDAH



GUNA-GUNA:
NYALAKE BUMI MATAHARI TERBIT



Cetusan Kreativiti:
EKSPERIMENTASI SENI 2D & 3D "BAHAN-BAHAN KITAR SEMULA



Program Lawan
SeniKanvas Keselamatan Negara Tahun 2025, Kedah

Menelusuri Inovasi Lestari:
LAWATAN ILMIAHSENI ORGANIK NAVETTA DESIGN STUDIO, INDONESIA



EDISI

EXPRESSING CREATIVE THOUGHTS

ISSN 2637-028X

(C) Hak Cipta Terpelihara

Hak cipta terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan mana-mana bahagian daripada bahan cetakan ini atau memindahkannya ke dalam sebarang bentuk melalui sebarang cara, sama ada secara elektronik atau mekanik, termasuk fotokopi, rakaman atau sebarang bentuk penyimpanan maklumat dan sistem menyalin, sebelum mendapat keizinan bertulis daripada Galeri Seni Merbok, Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM Cawangan Kedah,2025.

ISSN: 2637-028X
Terbitan
Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka

Editor
Muhammad Aiman Afiq Mohd Noor
Shuhaila Md Shahid

Reka Letak Grafik
Syahrini Shawalludin

Percetakan
Perpustakaan Sultan Badlishah,
UiTM Cawangan Kedah

ISI KANDUNGAN

Keperluan Integrasi Generatif AI
DalamSilibusPendidikan Senireka Grafik 1
Penulis: Abdullah Kula Ismail

UiTM Kedah x Sena Hotel:
KolaborasiSenidan Inovasi @Galeri Seni Merbok UiTM Kedah 2
Penulis:MuhamadAimanAfiqMohdNoor,MohamatNajibBinMatNoor,&ShuhailaMdShahid

Pelajar UiTM Kedah
Teroka Rekabentuk Perabot Komersial di IKEA Batu Kawan 3-4
Penulis: Norarifah Binti Ali, Abu Hanifa Bin Ab. Hamid, Ahmad Fazlan Ahmad Zamri, Mohd Rozman Mohd Nasir & Dinah Rakhim

Konsep Budaya
"Hantaran Hidden": Antara Tradisi Dan Kreativiti 5-6
Penulis:AsrolHasan

Batik Merbok sebagai Aset Budaya
dalam Festival Hari Muzium Antarabangsa Peringkat Kebangsaan 2025 7-8
Penulis:MasAyuZainal@Ismail&ShuhailaMdShahid

InViCCAID 2025:
A Global Stage for Expressing Creative Thoughts 9-10
Authors: Azhari Md Hashim, Fadila Mohd Yusof, Norarifah Ali, Juaini Jamaludin, Syahrini Shawalludin, Muhamad Aiman Afiq Mohd Noor, Nazirul Mubin Awang Besar, Zaidi Yusoff, & Normaziana Hassan

Cultivating Creative Solutions for Food Security:
AnExternalExaminer'sPerspective on Final-Year Industrial Design Projects 11-12
Author: Azhari Md Hashim

Menyulam Rasa
danAdatdengan Nasi Dagang Terengganu 13-14
Penulis: Azmir Mamat Nawi

AI VS
REAL DESIGNER 15
Author: Dr Faryna Mohd Khalis

Bakat Dan Kreativiti Melalui
AktivitiSeniKapur Kaki Lima (Sidewalk Chalk) 16
Penulis: MohdSyazrul Hafizi Husin,[1] Anita AbuHassan,[2]
[1]Fakulti SeniLukisDan Seni Reka, [2]Fakulti Pengurusan DanPerniagaan,UiTMCawangan Kedah.

Kreativi Pelajar Dalam Menghasilkan
BukuCeritaKanak-Kanak Secara Manual Ilustrasi 17 - 18
Penulis: MohdSyazrul Hafizi Husin[1], Anita AbuHassan[2],
[1]Fakulti Seni Lukis Dan Seni Reka, [2]Fakulti Pengurusan Dan Perniagaan, UiTM Cawangan Kedah.

AI Mudahkan Urusan
ParaPerekaVisual 19-20
Penulis : En. Mohd HamidiAdhaMohd Amin
Jabatan Seni Reka Perindustrian

Cakna OKU:
Memperkasa Intergrasi Pelajar Berkeperluan Khas 21
Penulis: Izza Syahida Binti Abdul Karim

SIRIH PULANG
KECACANG 22
Penulis: Nazri Nor Bakar

Program Lawan Seni Kanvas
KeselamatanNegara Tahun 2025, Kedah 23-24
Penulis: Izza Syahida Binti Abdul Karim

RECAP:
ArcaMiniatur Covid19 - Bahaya tapi Indah.! 25-26
Penulis: Mohd Zamri Azizan

Galeri Seni Merbok

EDISI EXPRESSING CREATIVE THOUGHTS

Alhamdulillah Buletin Galeri Seni Merbok kembali dengan Edisi "Expressing Creative Thoughts" bagi bulan Jun hingga Disember 2025. Pembelajaran secara bersemuka telah dijalankan semula. Sesi hibrid juga telah dikelolakan oleh Universiti Teknologi MARA bagi memenuhi keperluan universiti seiring dengan keperluan semasa. Oleh yang demikian, Galeri Seni Merbok, Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM Cawangan Kedah telah menerima banyak jemputan bagi mempergiatkan lagi pendedahan program-pragram di dalam Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka di UiTM Cawangan Kedah serta Batik Merbok.

Sehubungan dengan itu, Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM Cawangan Kedah turut serta dalam program-program terutama berbentuk ilmiah, penglibatan akademik yang mendapat anugerah di dalam pertandingan bertaraf antarabangsa dan terus maju dalam mencari ruang bagi memperkasakan Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka.

Diharap agar fakulti ini beroleh kejayaan yang berterusan di masa-masa akan datang dan semoga bahan penerbitan ini mampu dimanfaatkan oleh seluruh warga kampus UiTM Cawangan Kedah.

SIDANG REDAKSI

Penasihat
Prof. Dr. Roshima Haji Said

Penasihat II
En. Mohamat Najib Mat Noor

Ketua Editor
En. Muhamad Aiman Afiq Mohd Noor

Editor
Shuhaila Md Shahid

Reka Letak Grafik
Syahrini Shawalludin

Laman Sesawang
Khairul Wanis Ahmad

Penerbit
Galeri Seni Merbok

Cetakan
Perpustakaan Sultan Badlishah

Penulis

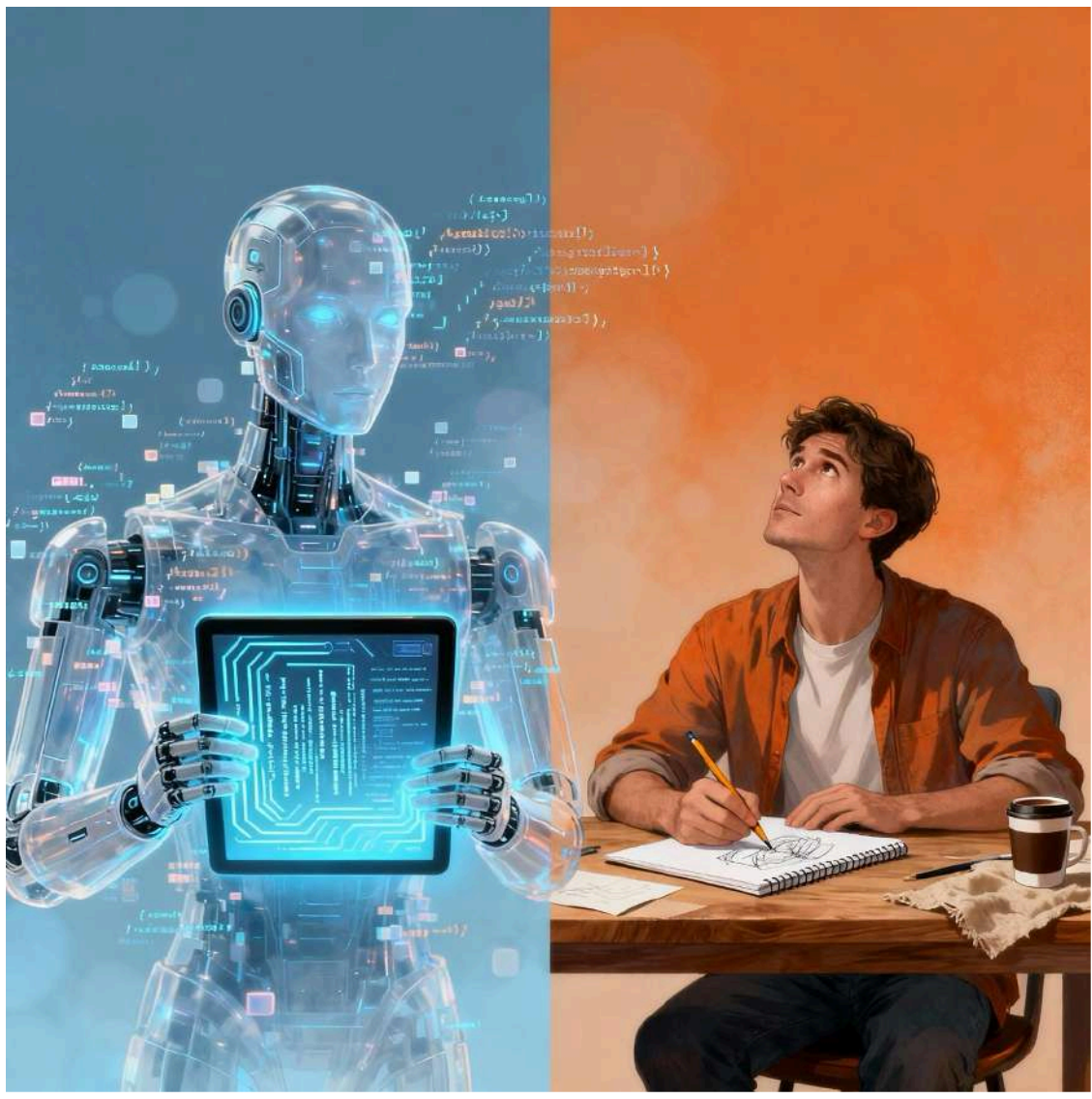
Abdullah Kula Ismail
Abu Hanifa Ab. Hamid
Ahmad Fazlan Ahmad Zamri
Anita Abu Hassan
Asrol Hassan
Azmir Mamat Nawi
Dinah Rakhim
Dr. Faryna Mohd Khalis
Fadila Mohd Yusof
Izza Syahida Abdul Karim
Mas Ayu Zainal @ Ismail
Mohamat Najib Mat Noor
Mohd Hamidi Adha Mohd Amin
Mohd Rozman Mohd Nasir
Mohd Syazrul Hafizi Husin
Mohd Zamri Azizan
Muhamad Aiman Afiq Mohd Noor
Nazirul Mubin Awang Besar
Norarifah Ali
Prof. Madya Ts. Dr. Azhari Md Hashim
Qatrunnisa Shariff
Shuhaila Md Shahid
Suzani Azmin
Syahrini Shawalludin
Ts. Normaziana Hassan
Zaidi Yusoff
Nazri Abu Bakar

AI VS
REAL DESIGNER

Author: Dr Faryna Mohd Khalis

Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligent - AI) telah memberi impak besar terhadap dunia reka bentuk kontemporari. AI kini mampu menghasilkan imej, logo, ilustrasi, bahkan konsep seni dalam masa beberapa saat sahaja. Fenomena ini menimbulkan perbandingan yang ketara antara hasil kerja AI dengan hasil karya pereka asli/ sebenar (real designer) iaitu manusia. Persoalan yang timbul ialah sama ada AI mampu menggantikan peranan pereka manusia, atau sekadar menjadi alat tambahan yang menyokong kreativiti. AI mempunyai kelebihan dari segi kelajuan dan kecekapan. Melalui algoritma generatif, ia mampu menghasilkan ratusan variasi reka bentuk hanya dalam satu klik. AI juga mempunyai keupayaan menganalisis data dan trend global secara automatik, sekali gus mencadangkan gaya reka bentuk yang sesuai dengan pasaran semasa. Sebagai contoh, aplikasi 'text-to-image' seperti MidJourney atau DALL·E mampu menukar arahan teks ringkas menjadi visual yang kompleks. Selain itu, AI membuka peluang untuk pelbagai latar belakang pereka, di mana individu tanpa kemahiran teknikal juga boleh menghasilkan karya visual dengan mudah. Hal ini memberi akses lebih luas kepada masyarakat umum untuk terlibat dalam dunia kreatif.

Walaupun AI sangat canggih, pereka sebenar masih mempunyai kelebihan yang tidak dapat ditandingi. Pereka sebenar membawa emosi, konteks budaya, dan nilai estetika peribadi ke dalam karya mereka. AI hanya boleh meniru gaya berdasarkan data yang wujud, tetapi tiada pemahaman makna mendalam atau simbolik dalam sesuatu reka bentuk. Seterusnya pereka sebenar lebih fleksibel dalam menyelesaikan masalah secara kritis. Dalam proses reka bentuk sebenar, pelanggan sering memerlukan penyesuaian, rundingan, dan penerapan nilai identiti jenama. Aspek ini menuntut empati, komunikasi, dan pemikiran manusia yang sukar digantikan oleh mesin, robot atau apa jua teknologi. Pereka sebenar berfungsi sebagai penjaga originality identiti. Mereka mampu menghasilkan gaya unik yang lahir daripada pengalaman hidup sendiri, pengaruh budaya, dan kreativiti individu. Hal ini menjadikan hasil karya mereka lebih autentik dan beridentiti.



Walau bagaimanapun, apa yang perlu diberi perhatian adalah konflik utama antara AI dan pereka sebenar ialah isu hak cipta dan keaslian. Banyak karya AI dihasilkan berdasarkan set data yang mengambil inspirasi daripada artis atau pereka sedia ada tanpa kebenaran. Ini menimbulkan persoalan etika sama ada karya AI boleh dianggap asli atau sekadar tiruan. Selain itu, terdapat juga kebimbangan bahawa AI boleh menggantikan sebahagian pekerjaan kreatif, terutama dalam bidang grafik komersial yang berasaskan produktiviti tinggi. Jika hal ini berterusan, pereka sebenar mungkin lama kelamaan akan kehilangan ruang untuk berkarya, kecuali mereka mampu menyesuaikan diri dengan teknologi. Namun begitu, ada juga peluang untuk kolaborasi antara AI dan pereka sebenar di mana kerjasama ini boleh memberi manfaat juga kepada golongan pereka sebenar. AI boleh berfungsi sebagai alat bantu mempercepat proses prototaip, sementara pereka tetap menjadi pengarah kreatif yang menilai, memperhalusi, dan memberi nilai tambah manusiawi kepada reka bentuk tersebut. Pertembungan antara AI dan pereka sebenar bukan sekadar isu teknologi, tetapi juga menyentuh aspek etika, originality, dan nilai kemanusiaan dalam seni. AI menawarkan kelajuan, akses, dan inovasi, manakala pereka sebenar membawa kreativiti, empati, dan makna budaya. Oleh itu, masa depan dunia reka bentuk bergantung kepada keseimbangan antara kemampuan mesin dan sentuhan manusia, di mana AI dilihat sebagai rakan kongsi, bukan pengganti sepenuhnya kepada pereka sebenar.









UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA

GSMfsr

GALERI SENI MERBOK UiTM KEDAH

ISSN 2637-028X

UiTM di hatiku

اوسها تقوى موليا





