

## Pendidikan *Theory-Based Learning* Era 4.0: Manfaat Kursus Teori Seni Dengan Penggunaan Platform Ai

Mohd Iqbal Badaruddin<sup>1</sup>, Muhd Luqman Ibnul Hakim Mohd Saad<sup>2</sup>, Wan Juliana Emeih Wahed<sup>3</sup>, Nani Hartina Ahmad<sup>4</sup>, Mohd Ifwat Mohd Ghazali<sup>5</sup>, M. Shahrul Hisham A. Tarmizi<sup>6</sup>, M. Shukor Romat<sup>7</sup> & Noor Azzanny Jamaludin<sup>8</sup>

- <sup>1</sup> Jab. Pengajian Liberal, Kolej Pengajian Seni Kreatif, UiTM Caw. Kelantan, Kampus Machang, Kelantan, Malaysia. [iqbal688@uitm.edu.my](mailto:iqbal688@uitm.edu.my) ;
- <sup>2</sup> Akademi Pengajian Bahasa, UiTM Caw. Kelantan, Kampus Machang, Kelantan, Malaysia. [luqman701@uitm.edu.my](mailto:luqman701@uitm.edu.my) ;
- <sup>3</sup> Jab. Pengajian Liberal, Kolej Pengajian Seni Kreatif, UiTM Caw. Sarawak, Kampus Kota Samarahan, Sarawak, Malaysia. [wanjuliana@uitm.edu.my](mailto:wanjuliana@uitm.edu.my) ;
- <sup>4</sup> Jab. Seni Reka Tekstil, Kolej Pengajian Seni Kreatif, UiTM Caw. Kelantan, Kampus Machang, Kelantan, Malaysia. [nanihartina@uitm.edu.my](mailto:nanihartina@uitm.edu.my)
- <sup>5</sup> SMART RG, Fakulti Sains & Teknologi, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM), Nilai, Negeri Sembilan, Malaysia. [ifwat.ghazali@usim.edu.my](mailto:ifwat.ghazali@usim.edu.my)
- <sup>6</sup> Jab. Seni Halus, Kolej Pengajian Seni Kreatif, UiTM Caw. Kelantan, Kampus Machang, Kelantan, Malaysia. [shahrul313@uitm.edu.my](mailto:shahrul313@uitm.edu.my)
- <sup>7</sup> Jab. Seni Halus, Kolej Pengajian Seni Kreatif, UiTM Malaysia, Kampus Shah Alam, Selangor, Malaysia. [sukorromat@uitm.edu.my](mailto:sukorromat@uitm.edu.my)
- <sup>8</sup> Faculty Pendidikan & Kemanusiaan, UNITAR International University, Kelana Jaya, Selangor, Malaysia. [azzanny.jamaludin@unitar.my](mailto:azzanny.jamaludin@unitar.my)
- \* Correspondence: [iqbal688@uitm.edu.my](mailto:iqbal688@uitm.edu.my) ; 0199780623.

**Abstrak:** Pendidikan teori seni di kalangan pelajar Kolej Pengajian Seni Kreatif (KPSK) Universiti Teknologi MARA kampus Machang (Kelantan) dan Kota Samarahan (Sarawak) bagi kursus pengajian budaya visual (Visual Culture Studies - VCS) seperti teori seni dan sejarah seni kurang diminati. Melalui pemerhatian, para pelajar KPSK di dua buah kampus lebih selesa dengan kursus berorientasikan studio/practice-based learning. Hal ini disebabkan kaedah pengendalian kursus VCS hanya dipelajari secara teori, berbanding kursus studio seni yang dijalankan secara praktikal dengan menekankan kemahiran khusus. Objektif kajian adalah untuk mengenalpasti penerimaan pelajar KPSK terhadap penggunaan platform Ai sebagai kaedah dalam pembelajaran yang mampu menghasilkan produk inovasi (termasuk video pembentangan), khususnya melalui kursus teori seni. Di samping itu, kajian secara tidak langsung berhasrat mengetengahkan kepentingan mempelajari dan memahami teori-teori seni melalui penulisan prompt selaras dengan keperluan industri terutamanya selepas tamat pengajian. Hasil kajian menunjukkan konsep pembelajaran yang dihasilkan telah menggalakkan para pelajar KPSK di dua kampus berbeza (bahagian pantai timur & borneo, Malaysia) menterjemahkan teori seni melalui penulisan prompt yang dinyatakan, kepada penghasilan sesebuah rekaan seni dalam jangka masa yang singkat sebelum diterjemahkan dalam pelbagai bentuk merchandise sebagai projek inovasi mereka. Konsep kajian yang dihasilkan merupakan inovasi terhadap bidang pendidikan teori dan sejarah seni khususnya golongan pendidik sebagai usaha mewujudkan suasana pembelajaran yang praktikal walaupun dalam sesebuah sesi syarahan (kelas). Kerangka konsep yang dicadangkan menjadi satu kaedah yang baik untuk rujukan khususnya dalam bentuk buku panduan kepada para pendidik dan pelajar bagi kursus VCS secara ringkas serta infografik. Reka letak yang tersusun dan mudah difahami, membantu pembaca mengaplikasikan kerangka konsep agar dapat diterjemahkan dengan baik dan efisien. Secara tidak langsung konsep kajian dapat mengubah pandangan dan persepsi pelajar terhadap kursus teori seni yang sebelum ini bersandarkan kepada syarahan dan nota semata, kepada menerokai perkembangan idea melalui platform Ai.

**Kata kunci;** Pembelajaran berasaskan teori, pengajian budaya visual (VCS), teori dan sejarah seni, platform kreatif Ai generator (janaan komputer) dalam pelajaran VCS, teori seni dan penulisan prompt, produk inovasi pelajar, pengajian seni kreatif dan pendidikan seni era 4.0.



**Copyright:** © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

## 1. PERMASALAHAN DAN OBJEKTIF

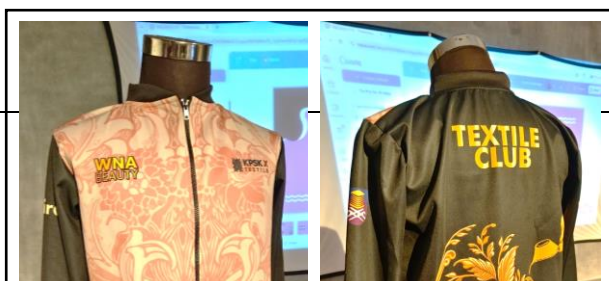
Melalui pemerhatian, kaji selidik dan gred keputusan akhir semester, didapati para pelajar seni di Kolej Pengajian Seni Kreatif (KPSK), di dua buah kampus cawangan UiTM, iaitu **kampus Machang (Kelantan) dan kampus Kota Samarahan (Sarawak)** kurang meminati kursus pengajian budaya visual atau *Visual Culture Studies* (VCS). Hal demikian disebabkan oleh *theory-based learning*, yang mana pelajar KPSK harus membuat ulangkaji secara individu untuk mempelajari beberapa teori seni berdasarkan silibus yang disediakan dalam kursus VCS, mengambil nota syarahan, berorientasikan ilmu pengetahuan dan dinilai berdasarkan markah ujian peperiksaan. Perkara ini amat berbeza dengan kursus studio yang lebih praktikal dan menekankan kemahiran individu seperti lukisan atau rekaan secara manual.

Oleh demikian, kurangnya minat terhadap kursus VCS dikalangan pelajar KPSK (kampus Machang dan Kota Samarahan) menyebabkan mereka tidak memahami secara efektif proses penghasilan sesebuah karya seni dan rekaan produk (*design thinking process*) atas faktor kurang memahami dan mengabaikan teori-teori seni yang pernah dipelajari. Hal tersebut memberi kesan kepada pelajar KPSK dari kedua kampus cawangan UiTM, terhadap proses perkembangan idea terutamanya ketika ingin menghasilkan sebuah rekaan yang segar, berkualiti dan mempunyai nilai kontemporari khususnya apabila berkecimpung dalam industri kreatif selepas tamat pengajian. Manakala objektif kajian adalah meningkatkan minat pelajar KPSK tentang kepentingan dan kelebihan mempelajari, memahami dan mahir dengan teori-teori seni serta menggalakkan pelajar KPSK menerokai pelbagai jenis platform kreatif Ai melalui penulisan *prompt* yang baik selaras dengan keperluan industri kreatif atau bidang akademik.

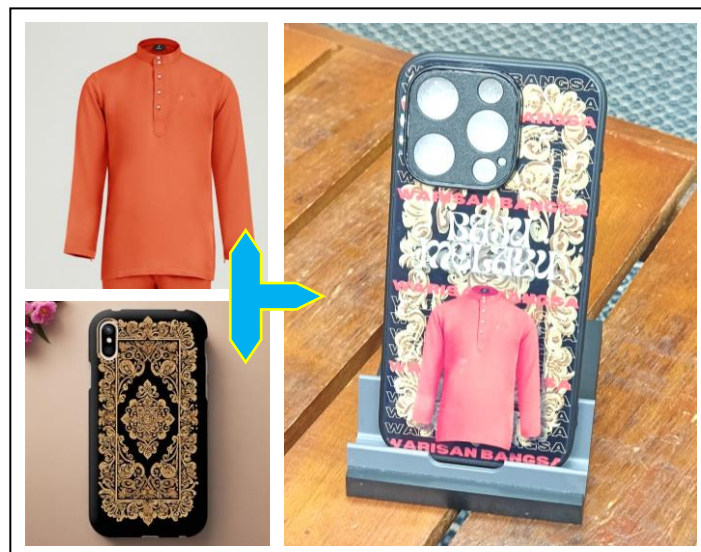
## 2. KAEDAH DAN HURAIAN KONSEP

Kajian ini mencadangkan kerangka konsep melalui *theory-based learning* sebagai kaedah penghasilan sesebuah rekaan inovasi secara praktikal serta dihasilkan dalam masa yang singkat melalui janaan komputer (*computer generated*) dari beberapa platform Ai (keatif) seperti *Bing Image*, *Open Art*, *Magic Studio*, *Imagine Art* dsb.

Kerangka konsep yang dihasilkan membantu proses kajian ini dimuatkan dalam sesebuah penulisan artikel atau buku ilmiah sebagai rujukan khususnya kepada golongan pendidik dalam bidang seni visual bagi kursus teori seni atau studio seni. Ia membantu melancarkan proses pembelajaran serta penghasilan produk seni dengan efektif seperti kajian dan proses penghasilan rekaan seni mengikut jangka masa yang singkat serta bersesuaian dengan trend seni visual di dalam dan luar negara (rujuk gambar rajah 1 dan 2).

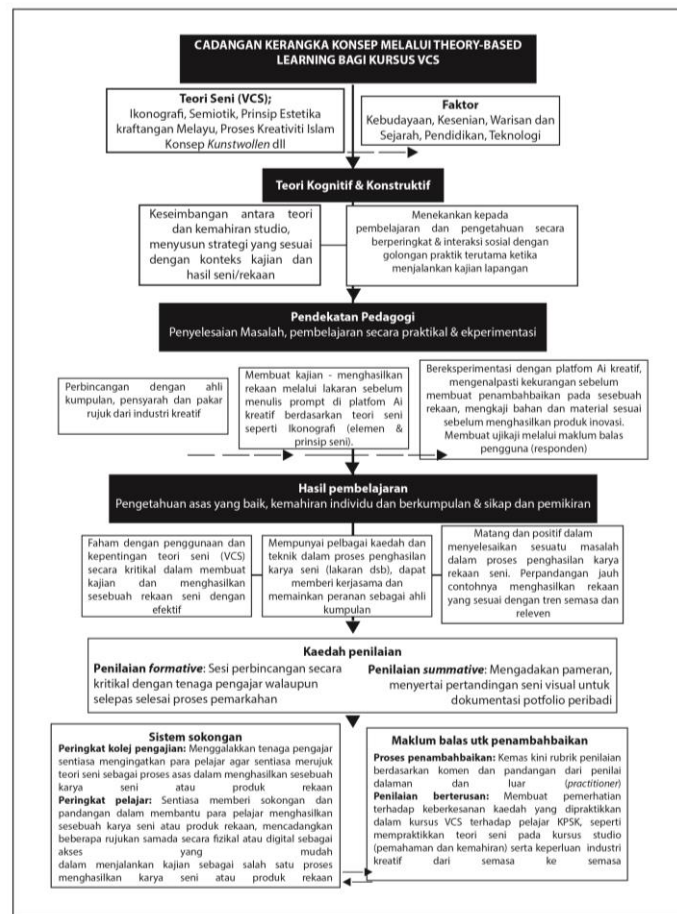


**Gambar rajah 1:** Contoh penghasilan jaket diinspirasi logo kosmetik dan dijana dari *Openart.Ai*, *Bingimage.Ai*, *Pinterest* dan kemudian dihantar kepada pihak cetakan baju.



**Gambar rajah 2:** Contoh penghasilan *casing* telefon pintar bersubjekkan baju Melayu (lelaki) Cekak Musang dan dijana menggunakan *Imagineart AI* dan kemudian dikemaskan melalui platfom *Canva*.

## 2.1 KERANGKA KONSEP YANG DIHASILKAN



**Gambar rajah 3: Kerangka konsep yang dihasilkan dan dipraktikkan dalam kursus VCS.**

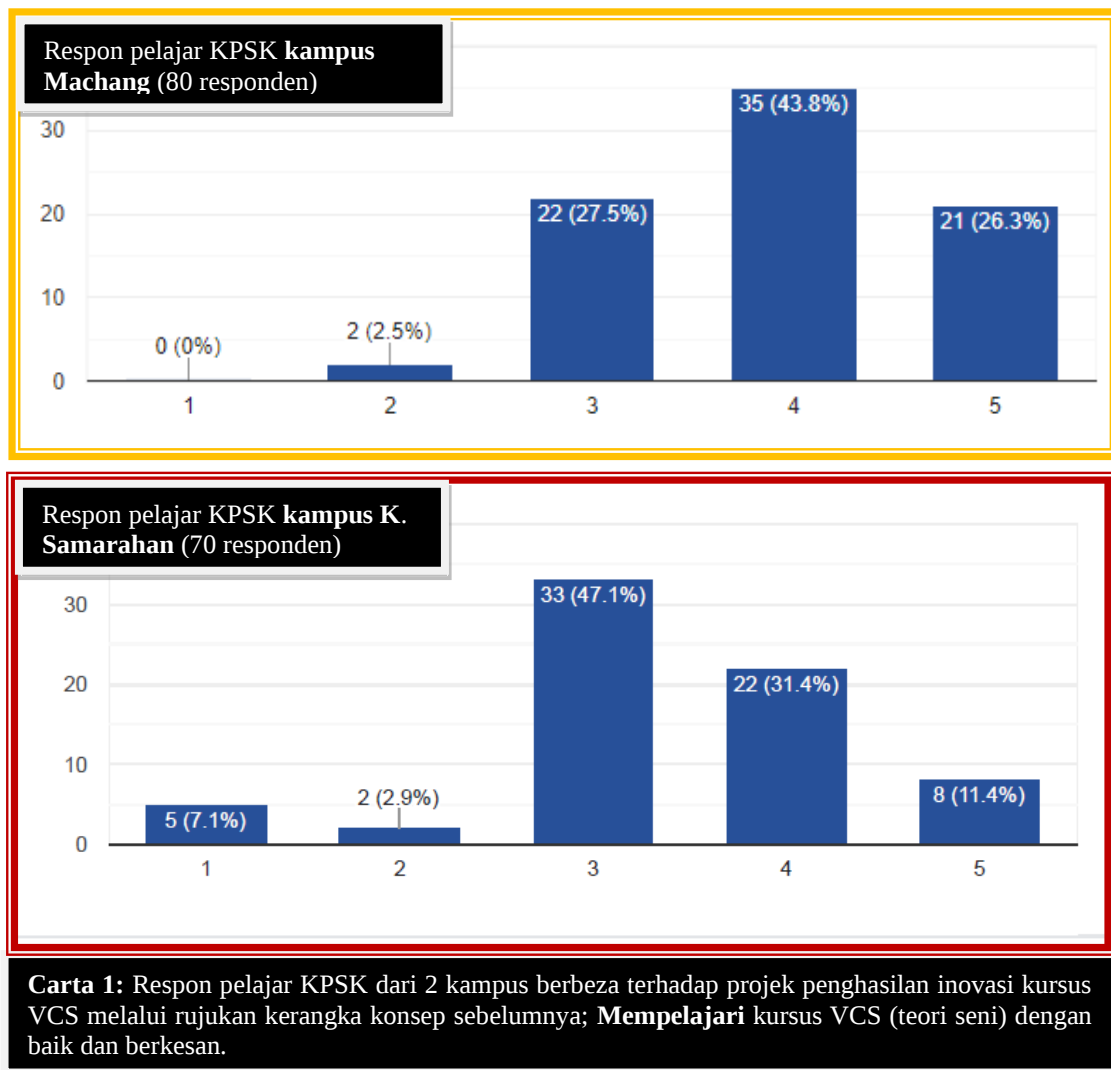
## 3. ANALISIS PENINGKATAN MINAT PELAJAR TERHADAP KURSUS VCS DENGAN BANTUAN PLATFOM KREATIF AI SEBAGAI KAEDAH PEMBELAJARAN

Berdasarkan soal selidik, pemanfaatan teknologi kreatif AI sebagai medium sokongan dalam pembelajaran kursus VCS berupaya meningkatkan minat para pelajar. Hal ini dapat diperhatikan apabila platform tersebut diakui membawa impak positif, antaranya 1) Membantu pelajar menyiapkan tugas dan menghasilkan karya dalam jangka masa singkat, 2) Meningkatkan proses kreativiti dalam pembelajaran VCS, 3) Mengemukakan idea dengan lebih cepat dan efisien, 4) Memudahkan kerja-kerja rekaan grafik (*designing*) seperti ilustrasi, poster, foto, logo dsb secara individu atau berkumpulan, 5) Memberi ruang dan peluang kepada pelajar untuk menghasilkan sesebuah rekaan yang bagus, dan 6) Membantu pelajar mempelajari topik-topik VCS dengan baik dan efektif.

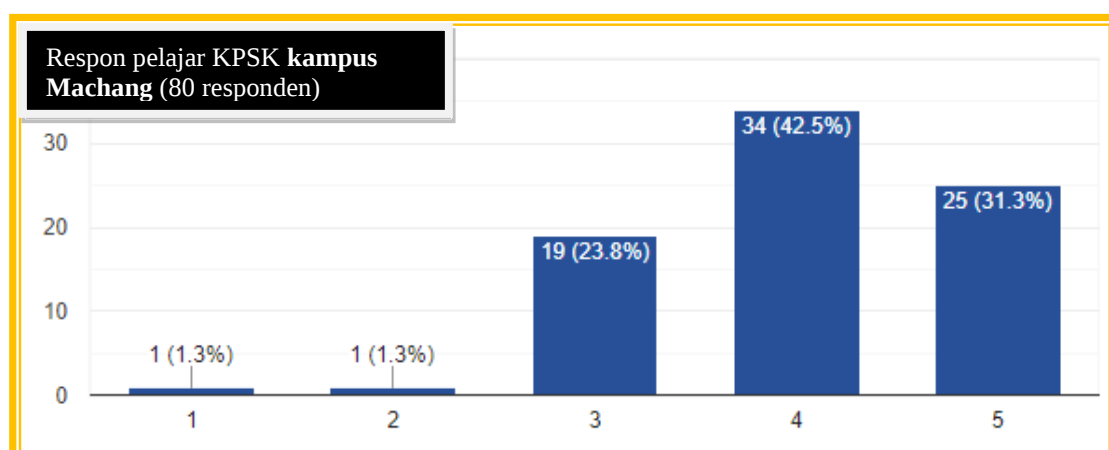
Projek penghasilan inovasi melalui pembelajaran Pengajian Liberal (VCS) diakui sebagai satu usaha yang signifikan kerana membantu para pelajar mempelajari topik-topik (teori seni) VCS dengan baik. Hal ini dapat diperhatikan berdasarkan majoriti respon pelajar dari kedua kampus cawangan UiTM sebagaimana carta berikut:

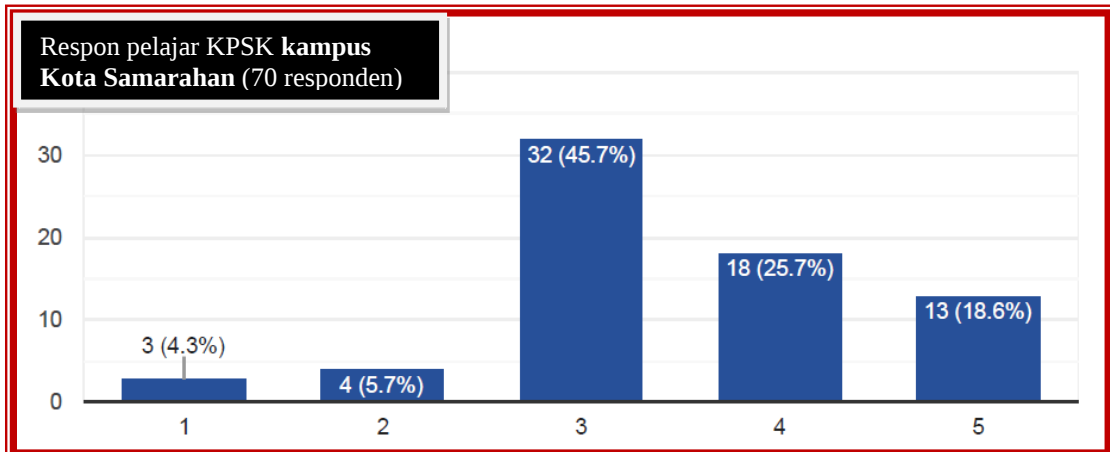
Secara keseluruhan, projek penghasilan inovasi dalam pembelajaran Pengajian Liberal (VCS) disepakati oleh kebanyakan pelajar dari kedua kampus cawangan UiTM sebagai medium yang membantu mereka mengenali dan memahami sesebuah subjek/objek kajian dengan lebih baik. Pelajar

KPSK kampus Machang; 43.8% + 26.3%, jumlah 70.1%. Manakala peratusan pelajar KPSK kampus Kota Samarahan adalah; 31.4% + 11.4%, jumlah 42.8%.

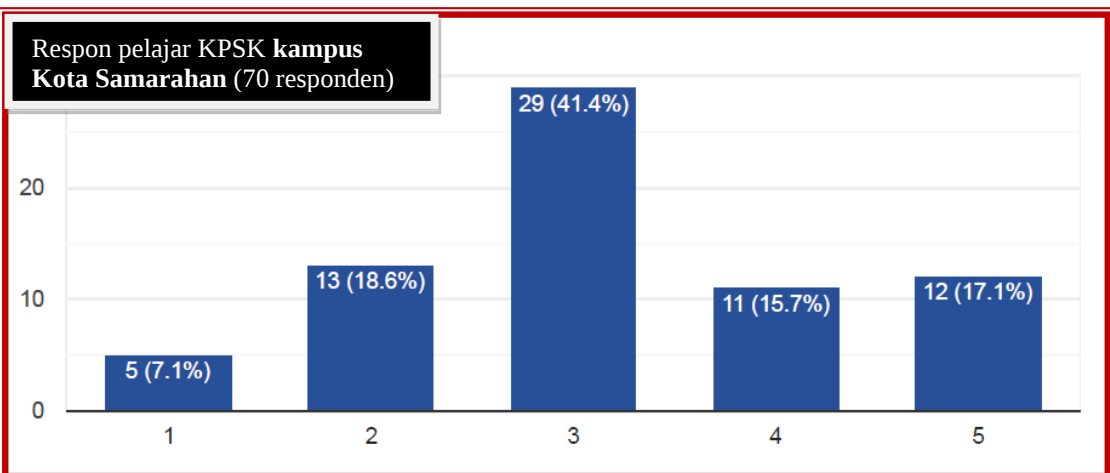
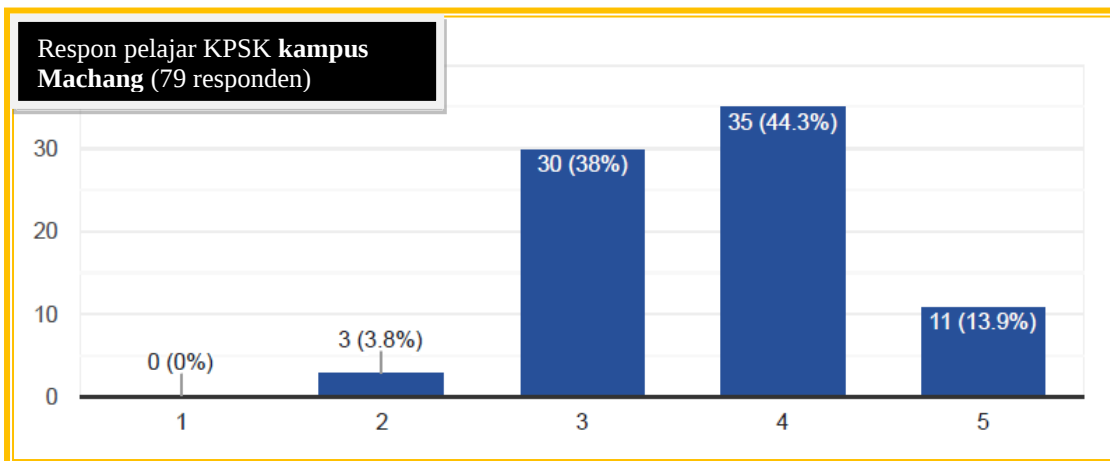


Keberhasilan ini dapat ditelusuri berdasarkan peratusan yang ditunjukkan sebagaimana carta 2 di bawah. Manakala carta 3 pula menunjukkan peratusan pelajar KPSK dari kampus Machang (58.2%) dan kampus Kota Samarahan (32.8%) terhadap penggunaan platform kreatif AI dalam mengolah idea dalam jangka masa singkat bagi tugasan kursus VCS.





**Carta 2:** Respon pelajar KPSK Machang dan Kota Samarahan terhadap **keberhasilan** projek inovasi melalui kursus VCS (teori seni) dengan membantu pelajar mengenali dan memahami subjek kajian dengan lebih baik.



**Carta 3:** Respon pelajar KPSK Machang dan Kota Samarahan terhadap proses penghasilan tugas bagi kursus VCS dalam jangka masa yang singkat dengan bantuan platform kreatif AI.

Kesimpulannya, dapatan ini menunjukkan aktiviti penghasilan produk inovasi melalui kursus teori seni (VCS) dengan bantuan platform kreatif AI sebagai kaedah pembelajaran yang perlu dilaksanakan seiring dengan kemajuan teknologi terkini serta bersesuaian dengan minat dan kecenderungan pelajar seni di KPSK. Ia tidak hanya menggalakkan pelajar seni menelaah

kepentingan teori-teori seni malah memberi ruang kepada mereka untuk berinteraksi dengan keperluan industri kreatif masakini, contohnya menghasilkan jenama dan produk sendiri, mempromosi produk secara fizikal atau melalui e-dagang dan menjana pendapatan dengan memenuhi kehendak pelanggan (rekaan kontemporari).

### **3.1 NOVELTI DAN KEUNIKAN KONSEP**

Cadangan pada kerangka konsep melalui *theory-based learning* ini dijadikan rujukan kepada golongan pendidik dan pelajar seni visual di peringkat sekolah menengah dan institut pengajian tinggi, termasuk golongan praktik dalam industri kreatif ketika memberi tunjuk ajar dan latihan kepada staf baharu seperti pereka, pelukis, seniman dsb. Manakala dari aspek lain, keunikan kerangka konsep yang dihasilkan ini memberi pemahaman yang mudah dan jelas terutama ketika ingin menghasilkan sesebuah projek inovasi dikalangan pelajar seni ketika sesi perbincangan dan perkembangan idea dalam jangka masa yang singkat bersama penyelia. Selain dapat menjana idea dengan baik, ia juga memberi ruang dan masa yang cukup untuk memperkembangkan folio, mengubahsuai produk atau karya seni sebagai persediaan fasa akhir (*finalizing the work*).

### **3.2 MANFAAT KONSEP**

Konsep kajian yang dihasilkan merupakan inovasi terhadap bidang pendidikan teori dan sejarah seni khususnya golongan pendidik sebagai usaha mewujudkan suasana pembelajaran yang praktikal walaupun didalam sesebuah sesi syarahan (kelas). Hal tersebut kerana konsep yang dihasilkan memudahkan golongan pendidik menyusun strategi pembelajaran agar pelajar dapat merujuk teori seni dengan mudah dan kemudian menghasilkan projek inovasi melalui platform kreatif AI secara atas talian. Selain proses pembelajaran, konsep yang dihasilkan ini juga tidak hanya membantu golongan pendidik menjalankan proses penilaian dengan baik dan tepat, malah ia juga memberi perspektif berbeza bagi kursus beroorientasikan teori seni terutama memacu dimensi baharu agar dapat melangkah ke peringkat yang lebih tinggi dalam pendidikan seni era 4.0. Ia adalah rentetan dari kenyataan Nur Hanim Khairuddin (2013) mengenai *New Scene Artist*, iaitu Sulaiman Esa dan Redza Piyadasa yang mengkaji teori dan falsafah seni dan budaya, dan kemudian menghasilkan karya secara serebral, objektif dan eksperimental, lalu merintis kaedah anti-formalis, konstruktivis, *hard-edge* dan minimalis. Secara langsung memberi interpretasi bahawa hasil seni/produk harus melalui proses kritikal dengan merujuk teori-teori seni dari tokoh falsafah terdahulu agar dapat membawa pembaharuan terhadap sesebuah idea yang dijana.

### **3.3 NILAI KOMERSIL**

Kerangka konsep yang dicadangkan menjadi satu kaedah yang baik untuk rujukan khususnya dalam bentuk buku panduan kepada para pendidik dan pelajar bagi kursus VCS. Kandungan dalam buku panduan tersebut disertakan beberapa langkah, idea dan strategi secara ringkas serta infografik. Malah reka letak yang menarik serta buku saiz A5 (21x14.85cm) memudahkan pembaca mengaplikasikan kerangka konsep agar dapat diterjemahkan dengan baik dan efisien serta menggalakkan para pelajar menghasilkan sesebuah produk inovasi yang mempunyai nilai komersil.

## **4. KESIMPULAN**

Pembelajaran teori dan sejarah seni dapat dimanfaatkan dengan mudah dan efektif dengan menghasilkan konsep kajian sebagai rujukan kepada golongan pendidik, seterusnya dijadikan antara kaedah menggalakkan minat pelajar seni melalui penghasilan tugas, projek atau produk inovasi. Tugas atau kerja kursus tersebut disertakan dengan penggunaan teknologi terkini sesuai dengan golongan muda, iaitu dengan menerokai janaan komputer AI pada pendidikan era 4.0. Secara tidak langsung konsep kajian tersebut juga dapat mengubah pandangan dan persepsi pelajar terhadap kursus teori seni yang sebelum ini bersandarkan kepada syarahan dan nota semata, kepada menerokai perkembangan idea mengikut trend dan teknologi masakini seiring dengan peredaran semasa.

## Rujukan

Farah Lutfiah Nasihah, Riski Alita Istiqomah dan Yuli Tri Wiyanto, (2024), *Analysing The Reason For Students' Lack of Interest in Learning Arts and Culture As Subjects in Class IV C at SDN 210 Babakan Sinyar*, Journal of Education Method and Learning Strategy, Volume 2 Issue 03, DOI: <https://doi.org/10.59653/jemls.v2i03.1004>

Heather M. Moorefield-Lang, (2008), *The Relationship of Arts Education to Student Motivation, Self-Efficacy, and Creativity in Rural Middle Schools*, Thesis dissertation (PhD), School of Education, University of North Carolina at Chapel Hill, USA.

M. Iqbal Badaruddin, (2024), *Kontemporari: Nota Sejarah & Perkembangan Seni Visual di Malaysia*, Al Gazel Studio, Kelantan.

Noor Farhani Othman, Nur Nazlin Zahri, Siti Zuraidda Maaruf, Akmal Ahamed Kamal dan Raja Intan Suhaylah Raja Abdul Rahman, (2023), *Elevating Students' Interest in Learning Visual Art Education (VAE): Exploring Issues on Barriers and Challenges*, International Journal Of Academic Research In Progressive Education And Development, Vol. 12, No. 3, 2023, DOI:10.6007/IJARPED/v12-i3/19198

Nur Hanim M. Khairuddin dan Beverly Yong, (2013), *Pengenalan (Bab buku), Reaksi Strategi Kritikal Baru: Naratif Seni Rupa Malaysia Jilid 2*, disunting oleh Nur Hanim M. Khairuddin & Beverly Yong, Rogue Art, KL.

Tan Xiao Wei, Yip Wen Qi dan Melor Md Yunus, (2023), *The Power of Gamifographics Learning*, Malaysia Journal of Invention and Innovation (MJII) Volume 2, Issue 2 | eISSN: 2976-2170.