

Analisis Keperluan Pembangunan Model Kurikulum Identiti Korporat Silang bagi Program Seni Reka Grafik

Needs Analysis for the Development of Cross-Cultural Corporate Identity Curriculum Model for Graphic Design Programme

NIK NARIMAH NIK ABDULLAH, NURFARADILLA MOHAMAD NASRI, MUHAMMAD HELMI NORMAN & JURITAH MISMAM

ABSTRAK

Analisis keperluan merupakan salah satu fasa terpenting pengumpulan data dan maklumat untuk di analisis secara sistematik bagi memberi input terhadap keperluan pembangunan sesebuah kurikulum yang mampan. Kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengenalpasti keperluan untuk membangunkan model kurikulum identiti korporat silang budaya bagi Program Seni Reka Grafik di peringkat Institusi Pengajian Tinggi. Fasa analisis keperluan ini, melibatkan kaedah temu bual separa berstruktur terhadap 12 orang peserta kajian yang terdiri daripada 10 orang pensyarah yang mengajar dalam Program Seni Reka Grafik di Institusi Pengajian Tinggi tempatan dan 2 orang pereka grafik yang berpengalaman dalam menghasilkan rekaan grafik di sektor awam. Data daripada temu bual bersama peserta kajian telah ditranskrip dan dianalisis secara tematik. Tiga tema utama yang telah dikenal pasti iaitu (1) rekaan bercirikan identiti budaya tempatan, (2) kurikulum berasaskan silang budaya dan (3) pengajaran dan pembelajaran berpusatkan pelajar. Dapatan kajian menunjukkan majoriti peserta kajian menyarankan agar model kurikulum identiti korporat silang budaya bagi Program Seni Reka Grafik dibangunkan. Menurut peserta kajian, keperluan silang budaya dalam bidang pendidikan seni reka grafik adalah untuk memberi ruang penerokaan dalam pengajaran dan pembelajaran bagi menghasilkan rekaan bercirikan identiti tempatan agar kelihatan unik dan kreatif. Dapatan kajian memberi indikator penting kepada kajian seterusnya yang melibatkan fasa pembangunan dan reka bentuk model kurikulum identiti korporat berasaskan silang budaya dalam Program Seni Reka Grafik.

Kata kunci: Analisis keperluan; silang budaya; seni reka grafik; kurikulum; kreatif

ABSTRACT

Needs analysis is one of the most important phases of data collection and information for systematic analysis to provide input on the developmental needs of a sustainable curriculum. The main objective of this study is to identify the need to develop a cross-cultural corporate identity curriculum model for the Graphic Arts Programme in higher learning institutions. The needs analysis phase of this curriculum model involved a semi-structured interview involving twelve study participants consisting of ten lecturers teaching the Graphic Arts Programme from the local higher institutions and two experienced graphic designers from the public sector. Data from the interviews was then transcribed and thematically analyzed. Three main themes were identified (1) design based on local cultural identity, (2) cross-cultural curriculum and (3) student-centered teaching and learning. The findings showed that the majority of the study participants recommended that a cross-cultural corporate identity curriculum model for the Graphic Arts Programme. The participants proposed that the cross-cultural need in the field of graphic arts education is to provide a space for exploration in teaching and learning in creating local-style designs which are unique and creative. Study findings presented essential indicators for future studies which involve the development and design phase of a sustainable cross-cultural corporate identity curriculum model for the Graphic Arts Programme.

Keywords: Needs analysis; cross-cultural; graphic design; curriculum; creative

PENGENALAN

Program Seni Reka Grafik merupakan platform bagi menghasilkan seorang pereka grafik yang dapat menguasai ilmu dan mempunyai kepakaran

menghasilkan rekaan kreatif dengan kemahiran teknikal yang tinggi. Penghasilan reka bentuk seni reka grafik bertujuan untuk menyelesaikan masalah dalam komunikasi visual dengan menggunakan pendekatan visual kreatif (Motley 2017). Komunikasi

visual disampaikan dalam bentuk rekaan seperti menggunakan media cetak, teknologi multimedia dan juga media penyiaran. Media memainkan peranan penting sebagai sebuah platform membentuk perpaduan nasional di Malaysia yang terdiri daripada pelbagai budaya, bangsa dan agama (Periasamy et al. 2017). Terdapat beberapa buah universiti awam mahupun swasta, politeknik, kolej dan institusi kemahiran menawarkan program pengajian yang berkaitan dengan seni kreatif seperti Program Seni Reka Grafik di pelbagai peringkat seperti sijil, diploma dan ijazah. Pengiktirafan akademik yang dianugerahkan oleh Institusi Pengajian Tinggi merupakan keperluan bagi menjawat jawatan sebagai seorang pereka grafik (Chiang et al. 2018). Selain daripada institusi pengajian tinggi tempatan, Program Seni Reka Grafik juga menjadi tumpuan dan turut ditawarkan di institusi pengajian tinggi luar negara antaranya *Royal College of Art* dan *University of Art* di United Kingdom, *Parson School of Design at The New School* di Amerika Syarikat dan *Politecnico di Milano* Itali. Walaupun terdapat banyak Program Seni Reka Grafik ditawarkan dalam bidang pendidikan namun pelaksanaan program ini berbeza mengikut negara kerana faktor budaya, ekonomi dan politik (Serezliev 2017).

Pembangunan kurikulum dilaksanakan untuk melahirkan masyarakat yang berilmu, berkemahiran yang seterusnya dapat memenuhi keperluan industri kreatif (Austerlitz et al. 2008; Fraher & Martinson 2011; Orr & Shreeve 2018). Pembangunan kurikulum yang memenuhi keperluan pihak industri amat penting bagi Program Seni Reka Grafik. Fraher & Martinson (2011) juga menegaskan bahawa pelajar Program Seni Reka Grafik amat memerlukan pendidikan yang menepati keperluan industri kerana ia akan memberikan pengalaman sebenar seperti mana di alam pekerjaan sebagai seorang pereka profesional. Justeru, kurikulum bagi Program Seni Reka Grafik perlu dibangunkan selaras dengan peranan yang dimainkan dalam bidang kreatif (Drucker 2016). Menurut Ducker (2016), salah satu ciri penting dalam pembangunan reka bentuk kurikulum Program Seni Reka Grafik ialah penekanan terhadap pembentukan kefahaman yang baik bagi menyampaikan maklumat secara efektif dan memenuhi keperluan serta kehendak masyarakat. Tambah Ducker (2016) lagi, kurikulum Program Seni Reka Grafik perlu menitik beratkan aspek teknikal dan memfokuskan kepada hasil (*outcome*) dalam penghasilan sesebuah rekaan.

Asas kefahaman terhadap proses penghasilan rekaan, kemahiran reka bentuk konseptual, penguasaan kemahiran teknikal dan kemahiran perisian amat diperlukan bagi seorang pereka profesional (Dziobczenski et al. 2018). Oleh itu, bidang pendidikan reka seni reka grafik merupakan platform terbaik untuk melahirkan bakal pereka yang mempunyai asas pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan dalam industri kreatif (Motley 2017). Berdasarkan dapatan kajian yang dijalankan oleh (Dziobczenski et al. 2018), pelajar dalam bidang seni reka grafik bukan sahaja menerima pembelajaran secara formal tentang penghasilan sesebuah rekaan malah perlu bersedia untuk menerima pelbagai pembelajaran baru bagi memperkasakan diri sebagai seorang pereka grafik.

Pelaksanaan strategi dan pemilihan kaedah yang bersesuaian sangat penting dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang berkesan (Rosli & Noor 2017). Program Seni Reka Grafik perlu menyediakan pengalaman pembelajaran seperti membuat kajian lapangan, penguasaan teknologi dalam pengendalian perisian komputer tertentu, meneroka komponen-komponen dalam bidang seni reka grafik dan juga berkemahiran tentang susun atur reka letak yang berkesan (Motley 2017). Bidang seni reka grafik mempunyai pelbagai komponen sebagai platform melahirkan bakal pereka yang kreatif dan berdaya saing. Identiti korporat merupakan salah satu komponen dalam Program Seni Reka Grafik yang ditawarkan di peringkat diploma mahupun ijazah di Institusi Pengajian Tinggi tempatan. Selain itu, identiti korporat turut menjadi pengkhususan (*majoring*) dalam projek tahun akhir bagi pelajar dalam Program Seni Reka Grafik di Institusi Pengajian Tinggi tempatan. Penghasilan rekaan identiti korporat sangat penting kerana ia menggambarkan personaliti atau imej sesebuah syarikat, organisasi atau produk yang diperlihatkan kepada umum (Grethe & Pedersen 2016). Cabang reka bentuk dalam identiti korporat melibatkan rekaan seperti logo dan item korporat, pembungkusan, cenderahati, bahan promosi, pembangunan laman web dan banyak lagi. Pembelajaran dalam menghasilkan reka bentuk identiti korporat memerlukan penguasaan pengetahuan terhadap asas rekaan seperti pemilihan konsep, penggunaan warna, tipografi dan kemahiran menggunakan teknologi (Foroudi et al. 2017).

Banyak cabaran yang perlu dilalui dalam penghasilan kerja grafik pada masa kini berikutan

kemudahan teknologi yang semakin maju. Kajian yang telah dijalankan oleh (Macdonald & MacLeod 2018) menyatakan bahawa pendidikan Seni Reka Grafik yang ditawarkan institusi pengajian tinggi perlu menumpukan kepada kurikulum yang berasaskan kemahiran teknikal khususnya digital. Menurut (Macdonald & MacLeod 2018) pedagogi reka bentuk grafik perlu menggunakan pendekatan yang berbeza dalam pengajaran dan pembelajaran kerana persaingan di institusi pendidikan tinggi sangat kompetitif. Program Seni Lukis dan Seni Reka semakin mendapat perhatian masyarakat di Malaysia kerana program ini dilihat mampu melahirkan pereka atau artis seni yang profesional.

Merujuk kepada dokumen Standard Program: Seni Lukis dan Seni Reka yang dikeluarkan oleh Agensi Kelayakan Malaysia atau *Malaysian Qualification Agency* (MQA) yang dikeluarkan pada tahun 2013, pengajaran dan pembelajaran dalam Program Seni Reka memberi tumpuan kepada estetik, konsep, fungsi, kreativiti dan inovasi. Oleh itu, di Malaysia terdapat sebanyak 116 Program Seni Reka Grafik telah ditawarkan di peringkat diploma dan ijazah di Institusi Pengajian Tinggi awam dan swasta (MQR 2020). Ini telah mencetuskan persaingan yang sangat kompetitif bagi setiap Institusi Pengajian Tinggi tempatan dalam membangunkan reka bentuk kurikulum dan merancang aktiviti pembelajaran yang seiring dengan kehendak industri. Salah satu cabaran yang perlu dihadapi dalam pengajaran dan pembelajaran bagi Program Seni Reka Grafik adalah untuk membentuk kefahaman dan kemahiran menghasilkan rekaan dalam had tempoh yang telah ditetapkan (Chiang et al. 2018). Situasi ini mencabar kredibiliti para pelajar untuk menyelesaikan tugas berbentuk projek dalam tempoh masa terhad.

Pelbagai usaha berbentuk kajian ilmiah telah dilaksanakan, bagi memastikan pendidikan seni reka terus relevan dengan kehendak semasa dan berdaya saing. Kajian yang dijalankan oleh (Meyer & Norman 2020) yang berkaitan dengan cabaran pendidikan reka bentuk abad ke-21 mencadangkan Insitusi Pengajian Tinggi perlu membangunkan kursus yang unik bagi mencungkil bakat dalam bidang rekaan dan seterusnya melahirkan pakar bidang dalam reka bentuk. Selain itu, menurut Young (2011), budaya amat diperlukan dalam mendidik dan membentuk pemahaman pelajar terhadap proses penghasilan reka bentuk. Oleh itu, kajian analisis keperluan ini dijalankan adalah untuk mengenal pasti keperluan silang budaya dalam pembangunan kurikulum identiti korporat

berasaskan silang budaya bagi kurikulum Program Seni Reka Grafik di peringkat diploma. Silang budaya bukan merupakan perkara baru dalam kehidupan masyarakat majmuk di Malaysia. Kelebihan pelbagai etnik dan budaya memberi insiprasi kepada terciptanya penghasilan pelbagai rekaan yang unik dan kreatif. Silang budaya dalam pembelajaran menghasilkan rekaan mendorong pelajar lebih memahami tentang pelbagai budaya dan seterusnya dapat mengilhamkan idea-idea baru yang boleh diterapkan dalam proses penghasilan reka bentuk atau rekaan (Lee & Bain 2016). Kajian yang dijalankan oleh (Lee & Bain 2016), turut menyarankan agar bidang pendidikan reka bentuk menerapkan budaya dalam konteks pembelajaran supaya dapat memenuhi dan memuaskan keperluan golongan sasaran. Oleh itu, pembangunan model kurikulum reka bentuk identiti korporat silang budaya ini dilihat dapat memberi nafas baru dalam reka bentuk kurikulum Program Seni Reka Grafik. Identiti korporat berasaskan silang budaya akan memberi ruang kepada pelajar untuk memahami proses pembelajaran dalam menjana pelbagai idea yang asli berlandaskan kepada elemen seni budaya tempatan. Pembangunan model kurikulum reka bentuk identiti korporat silang budaya akan bermula dengan melaksanakan fasa analisis keperluan bagi mengenal pasti keperluan untuk pembinaan model kajian.

ANALISIS KEPERLUAN

Kurikulum berasaskan silang budaya dalam proses pembelajaran kreatif identiti korporat merupakan satu reka bentuk pembangunan kurikulum baru dalam pendidikan seni reka grafik. Kajian ini dilaksanakan untuk mendapatkan maklumat daripada pensyarah dan pereka grafik tentang keperluan model kurikulum identiti korporat berasaskan silang budaya. Kurikulum berasaskan silang budaya dalam proses pembelajaran kreatif identiti korporat merupakan satu reka bentuk pembangunan kurikulum baru dalam pendidikan seni reka grafik. Kajian pembangunan kurikulum ini mengintegrasikan elemen budaya tempatan dan mengaplikasikan pembelajaran berasaskan projek. Pengajaran dan pembelajaran berasaskan projek adalah mekanisme yang sesuai diamalkan dalam pendidikan seni reka grafik (Orr et al. 2014). Penyelidikan ini menggunakan pendekatan penyelidikan reka bentuk dan pembangunan (Richey

et al. 2004). Berdasarkan penelitian beberapa kajian lepas, konsep pembangunan dalam pendidikan merupakan satu bentuk penghasilan sesuatu bahan pembelajaran (Sahrir et al. 2012). Manakala definisi penyelidikan dan pembangunan membawa maksud penyelidikan yang dijalankan secara sistematik dan melalui beberapa fasa seperti reka bentuk, pembangunan dan penilaian (Ibrahim 2016; Richey & Klein 2005). Terdapat tiga fasa utama dalam penyelidikan reka bentuk dan pembangunan iaitu:

1. Fasa satu: Fasa analisis keperluan
2. Fasa dua: Fasa pembangunan dan reka bentuk.
3. Fasa ketiga: Fasa penilaian

Namun demikian, kajian ini akan memfokuskan hanya fasa satu iaitu fasa analisis keperluan. Menurut Bocanegra-Valle (2016), analisis keperluan merupakan satu bentuk pengumpulan maklumat dan analisis yang sistematik dalam pembangunan sesebuah kurikulum yang mampan. Tujuan pelaksanaan analisis keperluan adalah untuk mengumpul maklumat bagi membangunkan semua jenis pengajaran dan pembelajaran agar program yang ditawarkan lebih relevan dengan keperluan semasa (Thiruvengadam 2014). Dalam konteks kajian ini, analisis keperluan dijalankan untuk menjawab persoalan kajian iaitu:

Apakah keperluan kepada pembinaan model kurikulum identiti korporat silang budaya dalam Program Seni Reka Grafik?

Dapatan analisis keperluan dinilai dan digunakan untuk membangunkan matlamat dan tujuan kursus, kandungan kursus bagi melaksanakan pengajaran dan pembelajaran, aktiviti pembelajaran dan penilaian bagi melihat keberkesanan dan kebolegunaan kurikulum yang dibangunkan.

PERMASALAHAN KAJIAN

Isu utama dalam reka bentuk kurikulum Program Seni Reka adalah kegagalan program untuk melahirkan bakal pereka yang dapat memenuhi permintaan industri kreatif. Terdapat beberapa kriteria yang diperlukan oleh industri kreatif antaranya produktif dalam melaksanakan tugas yang diberikan, mempunyai kecekapan dari aspek kemahiran seperti kemahiran berfikir kritis, kemahiran menyelesaikan masalah, kemahiran berfikir untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif, berpengetahuan dalam pelbagai bidang, kemahiran kerja berpasukan secara kolaboratif dan bersedia untuk menerima pelbagai

pembelajaran baru dalam bidang rekaan dari masa ke masa (Chiang et al. 2018). Selain itu (Meyer & Norman 2020) turut menyatakan bahawa seorang pereka grafik harus mempunyai kemahiran tinggi dan unik dalam penghasilan rekaan yang dihasilkan.

Kajian oleh Spencer (2016), turut melaporkan bahawa Program Seni Reka Grafik di peringkat universiti kurang berjaya untuk melahirkan pelajar seni reka bentuk grafik mengikut keperluan semasa dan telah menyebabkan graduan seni reka grafik mengalami kesukaran untuk mendapat pekerjaan sebagai pereka di industri. Berdasarkan beberapa kajian lepas, terdapat beberapa faktor yang telah dikenal menjadi punca kepada permasalahan tersebut antaranya adalah masalah pelaksanaan kaedah pengajaran dan pembelajaran iaitu tiada transformasi dalam Program Seni Reka Grafik kerana terdapat ahli akademik yang masih mengamalkan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang tidak mengikut arus semasa (Blair-early 2010; Drucker 2016; Ozkaynak & Ust 2012).

Elemen budaya dalam penghasilan reka bentuk seni grafik masih kurang diberi perhatian (Philip 2018). Kajian yang dijalankan oleh Young (2011) turut menyatakan bahawa kajian empirikal terhadap pengintegrasian budaya dalam reka bentuk adalah amat terhad. Menurut (Lee & Bain 2016), masalah silang budaya dalam konteks penghasilan rekaan kurang dibincangkan dalam bentuk kajian. Selain itu, terdapat beberapa kajian terkini yang menyatakan keperluan penerapan budaya dalam Program Seni Reka Grafik, antaranya adalah kajian yang dijalankan oleh (Yang & Hsu 2017) yang menegaskan bahawa Program Seni Reka Grafik amat penting bagi pembangunan kebudayaan dalam masyarakat. Perkembangan silang budaya dalam penghasilan rekaan juga kurang diperbincangkan dalam bentuk kajian ilmiah (Lee & Bain 2016) dan mencadangkan pembangunan kajian pembelajaran silang budaya dijalankan dalam konteks penghasilan reka bentuk seperti seni reka grafik.

Walaupun silang budaya bukan perkara baru dalam bidang pendidikan, namun begitu dalam kajian yang dijalankan oleh Gray & Boling (2017) menyatakan bahawa pengaruh dan elemen silang budaya kurang dipraktiskan dalam penghasilan rekaan. Dapatan kajian (Offorma, 2016), mencadangkan pembangunan kurikulum harus mengintegrasikan komponen budaya yang merupakan intipati kepada pendidikan agar pendekatan pengajaran menjadi lebih bermakna. Pendidik perlu memantapkan ilmu pengetahuan terhadap kebudayaan kaum agar ilmu tersebut dapat

disalurkan kepada pelajar dengan lebih berkesan (Hie et al. 2018). Oleh yang demikian, berdasarkan jurang kajian yang telah dikenalpasti maka kajian ini adalah penting bagi meneroka keperluan pembangunan model reka bentuk kurikulum identiti korporat silang budaya bagi Program Seni Reka Grafik.

OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian bagi analisis keperluan ini adalah untuk mengenal pasti keperluan pembangunan model kurikulum reka bentuk identiti korporat berasaskan silang budaya dalam Program Seni Reka Grafik. Dalam konteks kajian ini, pelaksanaan analisis keperluan bertujuan untuk mengenal pasti pandangan dan pengetahuan peserta kajian yang terdiri daripada pensyarah dan juga pereka grafik yang berpengalaman luas dalam bidang seni reka grafik tentang identiti korporat berasaskan silang budaya. Teknik temu bual separa berstruktur telah dijalankan bagi menjawab persoalan kajian iaitu:

Apakah keperluan kepada pembinaan model kurikulum reka bentuk identiti korporat berteraskan silang budaya dalam Program Seni Reka Grafik?

Persoalan kajian ini, akan mengupaskan padangan daripada peserta kajian tentang:

1. keperluan silang budaya dalam penghasilan rekaan seni reka grafik

2. keperluan kurikulum identiti korporat silang budaya dalam Program Seni Reka Grafik
3. kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai bagi reka bentuk kurikulum identiti korporat silang budaya dalam program seni reka grafik

METODOLOGI

Temu bual separa berstruktur telah digunakan bagi pengumpulan data yang melibatkan seramai 12 orang peserta kajian yang terdiri daripada 10 orang pensyarah yang mengajar dalam Program Seni Reka Grafik di Institusi Pengajian Tinggi tempatan dan 2 orang pereka grafik yang berpengalaman dalam menghasilkan reka bentuk grafik bertaraf profesional di sektor awam. Jadual 1 menunjukkan latar belakang peserta kajian yang terlibat dalam kajian ini. Secara keseluruhan, peserta kajian yang dipilih adalah merupakan individu yang berpengetahuan luas dalam pendidikan seni reka terutamanya seni reka grafik dan berpengalaman dalam penghasilan kerja-kerja rekaan grafik. Peserta kajian seramai 12 orang ini terdiri daripada daripada 6 orang lelaki dan 6 orang perempuan dari pelbagai peringkat umur dan terdiri bangsa Melayu, Cina dan India. Pemilihan peserta kajian yang terdiri daripada pelbagai kaum dan pengalaman bekerja yang berbeza adalah untuk mendapatkan maklumat yang pelbagai dan bersesuaian dengan konteks kajian yang berlandaskan silang budaya.

JADUAL 1. Latar belakang peserta kajian

NAMA (Bukan Nama Sebenar)	UMUR	JANTINA	JAWATAN	TEMPOH PERKHIDMATAN	TEMPAT BEKERJA	BANGSA	KELULUSAN TERTINGGI
1. Hakim	25 - 35 tahun	Perempuan	Pensyarah Grafik	5 – 10 tahun	Universiti Awam (UA)	Melayu	Sarjana
2. Kashwary	46 - 55 tahun	Perempuan	Pensyarah Grafik	16 – 20 tahun	Kolej Universiti Swasta	India	Sarjana
3. Yar Mei	25 - 35 tahun	Lelaki	Pensyarah Grafik	11 – 15 tahun	Kolej Universiti Swasta	Cina	Sarjana
4. Razmi	36 - 45 tahun	Perempuan	Pensyarah Grafik	11 – 15 tahun	Kolej Universiti Swasta	Melayu	Sarjana
5. Zahlika	46 - 55 tahun	Perempuan	Pensyarah Grafik	16 – 20 tahun	Universiti Awam (UA)	Melayu	Sarjana
6. Nurwati	25 - 35 tahun	Lelaki	Pensyarah Grafik	3 – 5 tahun	Universiti Awam (UA)	Melayu	Sarjana
7. Tan Chew	46 - 55 tahun	Perempuan	Pensyarah Grafik	11 – 15 tahun	Kolej Universiti Swasta	Cina	Sarjana
8. Fatima	25 - 35 tahun	Lelaki	Pensyarah Grafik	5 – 10 tahun	Kolej Universiti Swasta	Melayu	Sarjana

bersambung ...

sambungan ...

9. Fadlan	36 - 45 tahun	Perempuan	Pensyarah Grafik	11 – 15 tahun	Universiti Awam (UA)	Melayu	Sarjana
10. Norfaz	25 - 35 tahun	Lelaki	Pensyarah Grafik	5 – 10 tahun	Universiti Awam (UA)	Melayu	Sarjana
11.Hj. Azman	46 - 55 tahun	Lelaki	Pereka Grafik	16 – 20 tahun	Industri Kreatif	Melayu	Sarjana Muda
12. Irham	36 - 45 tahun	Perempuan	Pereka Grafik	16 – 20 tahun	Industri Kreatif	Melayu	Sarjana Muda

Setelah penentuan peserta kajian dilakukan, langkah seterusnya adalah membangunkan protokol temubual yang mengandungi soalan temu buat separa berstruktur bagi membantu pengkaji untuk mendapatkan pandangan peserta kajian tentang keperluan silang budaya dalam reka bentuk kurikulum identiti korporat. Penglibatan ke semua peserta kajian adalah atas dasar profesionalisme dan nama peserta yang diletakkan dalam kajian ini adalah bukan nama sebenar. Soalan temu bual telah disahkan oleh pakar yang terdiri daripada para sarjana yang berpengalaman dalam pendidikan seni reka grafik dan pakar pembangunan kurikulum di peringkat universiti. Terdapat tiga pecahan utama dalam soalan temu bual iaitu (1) keperluan silang budaya dalam penghasilan rekaan seni reka grafik, (2) keperluan kurikulum identiti korporat silang budaya dalam Program Seni Reka Grafik dan (3) kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai bagi reka bentuk kurikulum identiti korporat silang budaya dalam program seni reka grafik.

Setiap temu bual yang dijalankan bersama peserta kajian mengambil masa lebih kurang 40 minit sehingga 1 jam. Temu janji awal telah dilakukan bersama peserta awal kerana semua peserta kajian mempunyai tugas hakiki pada hari bekerja. Secara keseluruhan, semua peserta telah memberikan komitmen yang tinggi untuk menjayakan temu bual ini. Pengkaji telah hadir ke lokasi peserta kajian seperti mana yang telah dipersetujui dalam temu janji awal. Seterusnya, data yang diperolehi melalui kaedah temu bual telah ditranskrip dan dianalisis secara tematik.

DAPATAN KAJIAN

Tiga tema telah dikenalpasti hasil analisis data temubual. Tema dan sub tema yang telah dikenalpasti dinyatakan dalam Jadual 2.

JADUAL 2. Tema dan sub-tema

TEMA	SUB-TEMA
Tema 1: Rekaan bercirikan identiti budaya tempatan	i) Penerapan elemen seni silang budaya ii) Silang Budaya mengilhamkan idea baru
Tema 2: Kurikulum berasaskan silang budaya	i) Reka bentuk kurikulum berteraskan pengalaman pembelajaran ii) Integrasi silang budaya dalam kurikulum identiti korporat
Tema 3: Pengajaran dan pembelajaran berpusatkan pelajar	i) Penerokaan dalam pembelajaran identiti korporat silang budaya ii) Penguasaan teori dan praktikal iii) Pembelajaran berasaskan projek iv) Penilaian berasaskan kepada standard asas akademik dan industri

TEMA 1: REKAAN BERCIRIKAN IDENTITI BUDAYA TEMPATAN

Berdasarkan temu bual yang telah dijalankan bersama 12 orang peserta kajian, dapat dirumuskan bahawa silang budaya perlu diterapkan dalam penghasilan rekaan grafik seperti identiti korporat. Ini kerana rekaan berasaskan silang budaya akan menonjolkan keunikan dengan penampilan rekaan

bercirikan identiti tempatan. Identiti tempatan dalam rekaan perlu dihasilkan agar dapat diterima oleh pelbagai lapisan masyarakat dan seterusnya dapat memartabatkan budaya tempatan untuk dikenali di mata dunia. Terdapat beberapa peserta kajian yang menekankan bahawa silang budaya sangat penting dalam medium rekaan supaya sesebuah rekaan itu bersifat lebih *versatile* atau boleh disesuaikan mengikut keadaan atau persekitaran.

Irham menerangkan:

Sebab apa..sebab dari situ kalau kita tak buat silang budaya ni..kita tak dapat nak..apa orang kata..dapat keluarkan satu aaa design rekaan reka bentuk yang versatile ataupun menyeluruh berbanding kita hanya aaa fokus kepada satu sahaja.

(Irham: Baris 26 - 28)

Konsep rekaan yang berteraskan silang budaya dapat menonjolkan identiti tempatan sebagai kekuatan persembahan rekaan dan mampu memberi daya saing yang baik terhadap konsep-konsep rekaan yang lain.

Yar Mei berpendapat:

Ini menyebabkan banyak konsep mahupun tema boleh dihasilkan. Ini sangat menyeronokkan.

(Yar Mei: 93 -94)

Majoriti peserta kajian telah bersetuju terhadap penerapan elemen seni silang budaya dalam penghasilan sesebuah rekaan dan sub tema yang wujud adalah seperti berikut:

SUB-TEMA 1: PENERAPAN ELEMEN SENI SILANG BUDAYA

Kepelbagaian bangsa dan agama telah mencetus pelbagai bentuk seni dalam sesebuah budaya. Oleh yang demikian, beberapa peserta kajian berpandangan bahawa elemen seni silang budaya ini merupakan kelebihan yang boleh digunakan sebagai satu bentuk penjanaan idea-idea kreatif dalam penghasilan sesebuah rekaan terutama dalam bidang seni reka grafik.

Yar Mei menyatakan:

Mereka akan menjadi lebih kreatif, apabila elemen-elemen budaya ini digabungkan. Ini akan memberi impak yang lebih harmoni.

(Yar Mei: 55 – 56)

Hakim menjelaskan:

Designer perlu faham macamane budaya berfungsi dalam masyarakat lah sebab kita buat visual kita kene pakai konteks local lah maknanya budaya tempatan baru boleh jual. Kita tak boleh pakai konteks oversea untuk jual kat tempatan...tak boleh. So untuk designer dan untuk pelajar lah sebenarnya, pemahaman pasal budaya-budaya yang ada kat Malaysia sangat penting lah.

(Hakim: 45 – 47)

Elemen seni silang budaya yang tidak menyentuh kepada sensitiviti kaum dan agama boleh digunakan bagi menghasilkan sebuah rekaan yang mempunyai ciri-ciri identiti tempatan.

Nurwati pula menambah:

Supaya kita tahu macam mana nak gabungkan tiga tu..nanti lecturer kata ok..this is aaa appropriate untuk gabungkan..ini tak appropriate..aaa umm..tak boleh guna kepala contohlah..kepala ni dengan unsur-unsur Islamic sebab dia tak padat..so student tahu sensitiviti..aaa apa ni..silang budaya ni..mana ok..mana tidak ok.

(Nurwati: Baris 57 – 59)

Berdasarkan temu bual terhadap peserta kajian yang berpengalaman sebagai pensyarah di Institusi Pengajian Tinggi Awam dan Swasta serta pereka grafik profesional, semua peserta kajian bersetuju dengan penerapan silang budaya dalam penghasilan sesebuah rekaan. Terdapat beberapa orang peserta kajian telah menekankan tentang kepentingan dan keperluan silang budaya dalam bidang seni reka. Fadlan berpandangan bahawa kepentingan silang budaya perlu dalam aspek penghasilan rekaan agar dapat memenuhi kehendak semasa.

Fadlan menjelaskan bahawa:

Saya rasa WAJIB lah..okey nak..supaya kita kekal relevan..okey! Makna kita sebagai designer ni, tak kiralah sama ada corporate identity ataupun other design discipline dalam graphic design kita buat, kene ada cross culture tu...okey.

(Fadlan: Baris 238 – 239)

Pandangan daripada pereka grafik juga penting untuk melihat keperluan silang budaya dalam penghasilan rekaan grafik. Irham yang berpengalaman sebagai pereka grafik profesional berpandangan bahawa silang budaya perlu dipraktik oleh seorang pereka grafik dalam sesebuah rekaan. Menurut Irham, penerapan elemen seni silang budaya dalam rekaan akan menghasilkan sebuah rekaan yang boleh disesuaikan mengikut keadaan atau persekitaran.

Menurut Irham:

Okey, bagi saya lah kan..silang budaya ni salah satu daripada orang cakap aaa apa aaa..orang panggil..dia sebenarnya adalah satu aaa kaedah yang kita perlu terapkan kepada..tak kiralah siapa-siapa..designer baru ke..orang yang ingin memasuki dalam dunia design. Sebab apa..sebab dari situ kalau kita tak buat silang budaya ni..kita tak dapat nak..apa orang kata..dapat keluarkan satu aaa design rekaan reka bentuk yang versatile ataupun menyeluruh berbanding kita hanya aaa fokus kepada satu sahaja.

(Irham: Baris 25 – 28)

SUB-TEMA 2: SILANG BUDAYA MENGILHAMKAN IDEA BARU

Majoriti peserta kajian yang telah ditemu bual berpendapat bahawa silang budaya dapat menjadi inspirasi kepada idea baru dalam penghasilan rekaan dan mampu menghasilkan rekaan yang mempunyai identiti tersendiri. Peserta kajian juga menerangkan dengan jelas bahawa silang budaya membantu dalam percambahan idea baru dalam mengilhamkan sebuah rekaan yang kreatif serta dapat memenuhi kehendak semasa. Hasil rekaan berasaskan silang budaya akan memberi impak yang menarik kerana terdapat penggabungan dalam pelbagai elemen seni budaya.

Hakim berpandangan bahawa:

Ya...saya berfikiran bahawa apabila terdapat penggabungan dua budaya maka kita akan dapat melihat sesuatu yang menarik dan belum pernah dilihat akan berlaku. Kesannya kita akan teruja dengan hasil atau dapatan penggabungan tersebut

(Hakim: Baris 74 – 75)

Menurut Kashwari pula:

Okey..kalau arr..dia memang memang dia memberi sumbangan. Kalau kita kaji betul-betul, emmm..kita..Malaysia kita ada ciri-ciri tersendiri. Kalau kita faham..arr kita boleh bentuk corak ataupun konsep design yang sendiri, tak perlu ikut yang barat

(Kashwari: Baris 92 – 93)

Bagi Fadlan:

Bersetuju..sebagai inspirasi..idea je..aaa bukan maksudnya benda tu kita kene ikut sampai tak boleh ubah. Maksudnya sebagai inspirasi okey! Inspirasi memang cukup baik..memang cukup baik!

(Fadlan: Baris 277)

TEMA 2: KURIKULUM BERASASKAN SILANG BUDAYA

Majoriti peserta kajian sependapat bahawa terdapat keperluan untuk membangunkan reka bentuk kurikulum berasaskan silang budaya dalam Program Seni Reka Grafik. Menurut peserta kajian yang terlibat, mereka berpandangan bahawa elemen silang budaya wajar diterapkan dalam pendidikan terutama bagi program-program yang melibatkan seni reka kerana kurikulum berasaskan silang budaya akan memenuhi keperluan dalam industri kreatif. Kashwari berpendapat bahawa reka bentuk kurikulum berasaskan silang budaya wajar dibangunkan agar para pelajar boleh memahami tentang kepelbagaian budaya.

Emmm..mungkin kita boleh amalkan satu arrr program atupun kursus khas untuk silang budaya

(Kashwari: Baris 105)

Hakim mencadangkan:

so kalau program khas yang related dengan cross cultural ni kan...silang budaya ni...emmmm...kata kan lah saya nak buat.. kata kan lah saya nak buat..saya akan jadikan dia lebih kepada pengajian..emmm..kita tak boleh panggil grafik tau...emmm.. visual tempatan ke..pengajian visual tempatan sebab dia pemahaman macam tu lah

(Hakim: Baris 80-82)

Tambah peserta kajian lagi, pelaksanaan kurikulum berasaskan silang budaya akan memberi pengalaman pembelajaran yang baik kepada para pelajar, meningkat kefahaman tentang pelbagai budaya dan dapat menghasilkan kepelbagaian idea dalam penghasilan rekaan. Silang budaya dalam bidang pendidikan seni reka akan membimbing pelajar menghasilkan rekaan yang dapat menepati kehendak masyarakat kerana objektif penghasilan rekaan adalah menyampaikan maklumat yang berkesan dan diterima oleh golongan sasaran.

Hj. Azman menjelaskan:

Boleh..boleh..cuma sesuaikan dengan budaya kita juga.. sesuaikan dengan..dengan..audience (golongan sasaran) kita..

(Hj.Azman: Baris 61)

Beliau menambah:

Walaupun kita bebas aaa tidak terikat dengan..dengan suatu yang konvensional yang tradisional...aaa...kita kene sesuaikan juga dengan budaya semasa budaya kita...

(Hj. Azman: Baris 53 – 54)

Pelbagai pandangan yang telah diberikan oleh peserta kajian terhadap reka bentuk kurikulum berasaskan silang budaya dan terdapat dua sub-tema yang ditemui iaitu:

SUB-TEMA 1: REKA BENTUK KURIKULUM BERTERASKAN PENGALAMAN PEMBELAJARAN

Dapatan hasil temu bual yang dijalankan, pembangunan reka bentuk kurikulum dalam Program Seni Grafik perlu berpaksikan kepada konsep kurikulum yang menekankan tentang penguasaan dari aspek pemahaman, kemahiran dalam penghasilan sesebuah rekaan dan juga memberi tumpuan kepada hasil pembelajaran. Beberapa peserta kajian berpandangan bahawa

penguasaan berbentuk pemahaman dan kemahiran dalam penghasilan rekaan diperolehi dengan pelaksanaan kolaborasi bersama pihak industri yang mana pelajar diberi peluang untuk menjalani latihan praktikal di industri. Penglibatan industri dalam pembangunan reka bentuk kurikulum Program Seni Reka Grafik dapat membantu menghasilkan bakal graduan yang dapat memenuhi keperluan industri. Penglibatan industri akan memberi impak kepada lahirnya graduan yang mampu memenuhi kehendak industri kreatif dan bersedia memikul tugas serta tanggungjawab sebagai seorang pereka grafik.

Menurut Fadlan, penglibatan pihak industri dalam pembangunan reka bentuk kurikulum dalam Program Seni Grafik bertujuan untuk memastikan kursus yang ditawarkan kepada pelajar adalah relevan dan memenuhi keperluan semasa. Pelaksanaan latihan praktikal di industri dapat memberi banyak pengalaman yang sebenar dan pendedahan terhadap keperluan industri kepada pelajar dan seterusnya akan membantu meningkatkan kualiti hasil pembelajaran.

Fadlan menjelaskan:

Saya rasa WAJIB lah..okey nak..supaya kita kekal relevan..okey! Makna kita sebagai designer ni, tak kiralah sama ada corporate identity ataupun other design discipline dalam graphic design kita buat, kene ada cross culture tu...okey...

(Fadlan: Baris 238 – 239)

Sekali lagi Fadlan menegaskan:

So memang cross ni, perlu dan wajib..saya rasa. Untuk you kekal relevan..okey!..

(Fadlan: Baris 244 – 245)

Secara keseluruhannya, peserta kajian berpandangan bahawa reka bentuk kurikulum yang sesuai dalam Program Grafik adalah kurikulum yang memberi pengalaman dalam pembelajaran dan berteraskan kepada hasil pembelajaran.

SUB-TEMA 2: INTEGRASI SILANG BUDAYA DALAM KURIKULUM IDENTITI KORPORAT

Secara keseluruhannya peserta kajian telah bersetuju dengan intergrasi silang budaya dalam pembangunan reka bentuk kurikulum identiti korporat. Ini kerana peserta kajian merasakan bahawa silang budaya wajar didedahkan kepada pelajar dari peringkat awal pembelajaran asas rekaan. Kashwari melontar pandangan bahawa beliau bersetuju terhadap pembangunan reka bentuk identiti korporat silang budaya. Namun beliau mencadangkan penelitian

perancangan perlu dijalankan untuk melaksanakan kurikulum ini. Ini kerana silang budaya melibatkan kepelbagaian budaya dan ianya memerlukan aspek kajian yang mendalam untuk membangunkan reka bentuk kurikulum identiti korporat berasaskan silang budaya.

Kashwari menerangkan bahawa:

Kalau ada permintaan kita boleh amalkan ummmm...tapi arrgg...bila kita nak amalkan itu ada banyak lagi unsur-unsur yang kita perlu teliti sebelum kita amalkan pasal silang budaya ni kadang-kadang umm..bila nak cerita pasal tiga race tu.. ummm..satu mungkin setuju..satu tak setuju so mungkin ada contradicting dekat..kalau mungkin membawa benda ataupun design yang kita buat tu mungkin arrr..tidak dapat diterima oleh satu arrr race mungkin akan di...aaa itu yang mungkin kita kene teliti terlebih dahulu

TEMA 3: PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR

Secara keseluruhan, pensyarah dan pereka grafik memberi pelbagai pandangan terhadap kaedah pengajaran dan pembelajaran bagi kurikulum identiti korporat silang budaya. Berdasarkan temu bual yang dijalankan, pengajaran dan pembelajaran berpusatkan pelajar sesuai untuk dilaksanakan dalam reka bentuk kurikulum identiti korporat berasaskan silang budaya. Pengajaran dan pembelajaran berpusatkan pelajar akan memberikan pengalaman pembelajaran yang berkesan kepada pelajar seperti menguasai pemahaman dan kemahiran yang tinggi. Irham yang berpengalaman dalam bidang rekaan seni reka grafik berpandangan:

Kemudian dari segi dia punya attitude..attitude. So bila nak hasilkan design kan kene ada attitude sebab bila dia faham baru dia boleh buat..bagi sayalah..pandangan saya. Attitude sebab bila nak mengolah satu logo..satu reka bentuk..pereka tu mesti ada satu sikap yang apa orang cakap aaa kene faham dan aaa kene ada pemerhati..asas tu. Kalau tidak bila kita bagi sesuatu tugas, bila kita bagi apa-apa..dia tidak akan faham apa yang.. kenapa perlu buat benda tu..kenapa perlu benda tu

(Irham: Baris 118 – 122)

Dapatan hasil temu bual, mendapati terdapat empat sub tema utama telah terhasil bagi menjelaskan tentang kaedah pengajaran dan pembelajaran identiti korporat silang budaya iaitu.

SUB-TEMA 1: PENEROKAAN DALAM PEMBELAJARAN IDENTITI KORPORAT SILANG BUDAYA

Peserta kajian berpandangan bahawa penerokaan dalam pembelajaran adalah merupakan kaedah yang

sesuai untuk dilaksanakan dalam kurikulum identiti korporat silang budaya. Penerokaan ini adalah berbentuk kajian sebelum sesebuah projek atau rekaan dilaksanakan. Beberapa orang peserta kajian mencadangkan penghasilan kajian dalam proses rekaan harus bermula dengan pembacaan daripada bahan ilmiah.

Zahlka berpandangan bahawa:

Seterusnya buat kajian di library..dapatkan buku-buku rujukan dan sebagainya. Saya taknak pelajar bergantung kepada internet sahaja.

(Zahlka: Baris 114 – 115)

Selain itu, dua orang peserta kajian mencadangkan kajian lapangan dijalankan dengan menjalankan temu bual manakala seorang peserta kajian berpandangan bahawa kajian kes perlu dilaksanakan dalam pembelajaran yang melibatkan silang budaya.

Research lah dia perlu cari research..dia perlu mungkin ada field work..field research..pergi tengok tahu tentang ok kenapa rumah ni macam ni macam ni so dia boleh simplify kan and then kenapa dia pakai warna macam ni. Saya rasa field research lah lebih better

(Nurwati: Baris 103 – 105)

Kemungkinan mereka boleh membuat kajian dengan pergi ke sesebuah tempat..jumpa orangkan...melihat sendiri tu.. lebih berdikari

(Fatima: Baris 94 – 95)

Majoriti pensyarah dan pereka grafik yang telah ditemu bual, menjelaskan proses rekaan adalah komponen penting dalam penghasilan sesebuah rekaan. Dua orang peserta kajian, menekan bahawa proses rekaan sangat penting untuk membantu mendapatkan idea dalam menghasilkan rekaan.

SUB-TEMA 2: PENGUASAAN TEORI DAN PRAKTIKAL

Secara keseluruhan, seramai tujuh orang peserta kajian menyatakan tentang kepentingan teori gestalt yang mana teori ini merupakan pembentukan asas pemahaman dalam menghasilkan sesebuah rekaan. Selain daripada teori gestalt, terdapat dua lagi teori iaitu teori semiotik dan teori semantik yang telah diperjelaskan oleh empat orang peserta kajian. Ketiga-tiga teori yang dinyatakan oleh responden adalah merupakan teori-teori yang biasa diterapkan dalam pembelajaran untuk memahami penghasilan

sesebuah rekaan. Setiap rekaan perlu menitik beratkan aspek teori agar ia kelihatan lebih berkesan. Selain itu, Fadlan pula menjelaskan tentang kepentingan keseimbangan dalam penguasaan aspek teori dan praktikal dalam meningkatkan pemahaman pelajar-pelajar dalam menghasilkan sesebuah rekaan.

Fadlan menyatakan:

Dua-dua penting lah..teori penting..aaa dari segi praktikal penting

(Fadlan: Baris 347)

SUB-TEMA 3: PEMBELAJARAN BERASASKAN PROJEK

Hampir ke semua peserta kajian mencadangkan kurikulum identiti korporat silang budaya ini dilaksanakan diperingkat diploma kerana banyak pendedahan dari aspek pemahaman dan aspek teknikal dapat disampaikan dalam pembelajaran menghasilkan sesebuah rekaan. Majoriti peserta kajian mencadangkan pembelajaran berasaskan projek dalam kurikulum Program Seni Reka Grafik. Ini kerana pengajaran dan pembelajaran berasaskan projek akan memberikan pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan rekaan berdasarkan kepada proses rekaan seperti aspek lakaran idea, pembentuk konsep rekaan, penguasaan aspek teknikal seperti penguasaan kemahiran menggunakan teknologi berkomputer dan mementingkan hasil pembelajaran. Terdapat beberapa peserta kajian mencadangkan tugas untuk menghasilkan sebuah rekaan pada pembungkusan (*packaging*) dan menghasilkan simbol bagi mereka bentuk sebuah logo.

Kita boleh aaa..mungkin packaging kita collabrate dengan IKS..

(Nurwati: Baris 124)

Selain itu, terdapat beberapa cadangan tugas yang boleh diberikan kepada pelajar yang berkaitan dengan identiti korporat silang budaya antaranya rekaan pada pembungkusan, rekaan poster, rekaan poskad dan banyak lagi.

SUB-TEMA 4: PENILAIAN BERASASKAN KEPADA STANDARD ASAS AKADEMIK DAN INDUSTRI

Bentuk penilaian yang dicadangkan terhadap tugas yang diberikan adalah bertujuan untuk menguji kefahaman dan penguasaan kemahiran dalam menghasilkan sesebuah rekaan. Beberapa

orang peserta kajian berpendapat bahawa penilaian yang dijalankan adalah untuk menilai pemahaman terhadap asas penghasilan rekaan seperti pengetahuan terhadap elemen dan prinsip rekaan, penguasaan kemahiran dan melihat proses rekaan yang telah dihasilkan. Oleh itu, penilaian yang dijalankan terhadap tugas berasaskan projek akan dinilai mengikut kriteria standard asas akademik dalam Program Seni Grafik.

Hakim berpendapat:

So saya rasa dari segi arrr per penilaian dia kan..satu kita nilai.. kalau saya ni..kalau saya ni lah pemeriksa kan..satu saya akan nilai dari segi pemahaman dia, kemudian saya kan nilai dari segi berapa cepak atau berapa bagus dia untuk experimentation dia...psikomotor

(Hakim: Baris 193 – 195)

Selain itu, terdapat beberapa orang peserta kajian yang mencadangkan penglibatan orang industri mahupun orang luar yang mempunyai kepakaran dalam bidang rekaan dijemput untuk menilai tugas pelajar. Penglibatan orang industri mahupun pakar bidang rekaan ini diperlukan untuk memberikan komen-komen yang membina terhadap tugas pelajar dan ini merupakan salah satu bentuk perkongsian ilmu yang sangat bermanfaat.

PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

Cadangan pembangunan model kurikulum reka bentuk identiti korporat silang budaya dalam Program Seni Reka Grafik mendapat sokongan dan dipersetujui oleh hampir ke semua pensyarah dan pereka grafik yang telah memberi kerjasama sebagai peserta kajian. Kajian ini memfokuskan kepada kurikulum reka bentuk identiti korporat berasaskan silang budaya sebagai komponen di dalam kurikulum seni reka grafik. Silang budaya dilihat sangat penting dalam konteks pembelajaran penghasilan reka bentuk dalam bidang seni reka grafik. Secara keseluruhan, dapat dirumuskan bahawa silang budaya memberi impak yang positif dalam bidang rekaan seperti dapat menjana daya kreativiti yang tinggi, menjana pelbagai konsep yang berlandaskan budaya dan menghasilkan pelbagai rekaan baru yang unik serta yang mampu menonjolkan identiti tempatan. Rekaan berlandaskan silang budaya akan mudah diterima oleh masyarakat kerana terdapat pelbagai elemen seni budaya yang telah diolah dengan kreatif.

Terdapat beberapa elemen seni budaya yang telah dikenal pasti boleh diterapkan dalam penghasilan sesebuah rekaan. Elemen budaya tempatan, elemen identiti tempatan, unsur budaya tempatan, elemen warna dalam budaya, elemen motif dan corak tempatan merupakan antara yang telah diperjelaskan oleh responden semasa sesi temu bual berkaitan elemen budaya dalam penghasilan rekaan Seni Reka Grafik seperti menghasilkan rekaan identiti korporat. Dapatan dalam kajian ini menunjukkan ke semua responden mencadangkan penggunaan elemen daripada budaya tempatan untuk digunakan dalam menghasilkan rekaan identiti korporat. Silang budaya dapat menyumbang kepada percambahan idea-idea baru, unik dan mampu memberi inspirasi kepada pelajar-pelajar untuk menghasilkan rekaan yang tulen dan tidak meniplak daripada sumber lain. Oleh itu, secara keseluruhannya ilmu tentang silang budaya yang diterapkan dalam sesebuah rekaan akan menyebabkan ia kelihatan lebih bermakna.

Reka bentuk kurikulum identiti korporat silang budaya dapat menyumbang kepada pembangunan Program Seni Reka Grafik yang lebih baik dan seterusnya dapat menyediakan pelajar untuk menembusi pasaran pekerjaan di industri. Selain itu, kurikulum identiti korporat silang budaya ini dilihat membuka banyak peluang kepada pelajar untuk mempelajari dan meneroka pelbagai bentuk disiplin ilmu dalam seni reka. Penerapan elemen budaya dalam pembentukan idea rekaan akan menghasilkan sebuah rekaan yang menonjolkan budaya tempatan. Rekaan juga akan kelihatan tidak terkongkong dan mampu memberikan persaingan yang hebat kepada rekaan di peringkat antarabangsa. Oleh itu, silang budaya dilihat dapat membuka minda dan mata pelajar untuk menghasilkan idea yang semulajadi tanpa meniplak daripada pelbagai sumber.

Terdapat beberapa aspek yang perlu diberi perhatian bagi menjalankan pembelajaran berasaskan projek antaranya kepentingan membuat kajian mendalam terhadap tugas yang diberikan, pelaksanaan proses rekaan, menjalankan lawatan akademik dan juga menggalakkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dari aspek penilaian tugas atau projek, dapatan kajian menunjukkan bahawa penilaian perlu dijalankan bagi menilai kefahaman dan kemahiran secara holistik. Selain itu, penglibatan pakar dari industri juga diperlukan dalam menjalankan penilaian agar pelajar-pelajar mendapat input yang baik terhadap penghasilan rekaan yang telah dihasilkan. Pengalaman

pembelajaran ini, sangat membantu pelajar-pelajar untuk terus memperbaiki kemahiran dan teknikal terhadap penghasilan reka bentuk identiti korporat silang budaya. Jelas di sini, terdapat keperluan untuk membangunkan model reka bentuk kurikulum identiti korporat silang budaya dalam Program Seni Reka Grafik. Dapatan analisis keperluan ini akan digunakan sebagai panduan untuk mereka bentuk model dalam fasa yang berikutnya.

RUJUKAN

- Austerlitz, D. N., Blythman, D. M., Jones, B. A., Jones Ann, C., Grove-White, A., Morgan, P. S. J., Orr, S., et al. 2008. Mind the gap: Expectations, ambiguity and pedagogy within art and design higher education. *The Student Experience in Art and Design Higher Education: Drivers for Change* 125-148.
- Blair-early, A. 2010. Beyond borders: Participatory design research and the changing role of design. *Global Interaction In Design*. University of Wisconsin-Milwaukee.
- Bocanegra-Valle, A. 2016. Needs analysis for curriculum design. *The Routledge Handbook of English for Academic Purposes* (January): 560-576.
- Chiang, W. S., Idris, M. Z. bin & Tan Wee Chuen. 2018. What makes an undergraduate graphic design education valuable? *Journal of Education and Social Sciences* 11(1): 73-82.
- Drucker, J. 2016. Knowledge Design. *The Journal of the Design Studies Forum* 7075(February).
- Dziobczenski, P. R. N., Person, O. & Meriläinen, S. 2018. Designing career paths in graphic design: A document analysis of job advertisements for graphic design positions in finland. *Design Journal* 21(3): 349-370.
- Foroudi, P., Melewar, T. C. & Gupta, S. 2017. Corporate Logo: History, definition, and components. *International Studies of Management and Organization* 47(2): 176-196.
- Fraher, R. & Martinson, B. 2011. Process and pedagogy in undergraduate graphic design education. *Design Journal* 14(4): 390-412.
- Gray, C. M. & Boling, E. 2017. Designers' articulation and activation of instrumental design judgements in cross-cultural user research. *Analysing Design Thinking: Studies of Cross-Cultural Co-Creation*: 191-211.
- Grethe, A. & Pedersen, J. 2016. Corporate identity in a globalised world : A study of elements marking national identity on company websites 45: 28-45.
- Hie, Yong Hie, Samsu, Ku Hasnita Ku, Adnan, Zatul Himmah, Awang, M. Daud & Halim, Adlina Ab. 2018. Peranan guru sebagai agen sosialisasi dalam membentuk perpaduan kaum di sekolah. *Akademika* 88(2): 95-108.
- Ibrahim, A. 2016. Definition purpose and procedure of developmental research: An analytical review. *Asian Research Journal of Arts & Social Sciences* 1(6): 1-6.
- Lee, D. Y. & Bain, J. 2016. Developing a cross-cultural design methodology: A study of UK-South Korean collaboration in higher-education design. *The Global Elearning Journal Volume* 5(2):17-27.
- Meyer, M. W. & Norman, D. 2020. Changing design education for the 21st century. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation* 6(2): 13-49.
- Motley, P. 2017. Critique and process: Signature pedagogies in the graphic design classroom. *Arts and Humanities in Higher Education* 16(3): 229-240.
- MQR. 2020. Program Seni Reka Grafik. <https://www2.mqa.gov.my/mqr/akrResult.cfm>.
- Orr, S., and Shreeve, A. 2018. Art and design pedagogy in higher education: Knowledge, values and ambiguity in the creative curriculum.
- Orr, S., Yorke, M. & Blair, B. 2014. The answer is brought about from within you: A student-centred perspective on pedagogy in art and design. *International Journal of Art and Design Education* 33(1): 32-45.
- Ozkaynak, M. G. & Ust, S. 2012. New forms of design education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 51: 140-143.
- Periasamy, M. S., Subramaniam, G. & Gruba, P. 2017. Nostalgic advertisements in multicultural Malaysia : A multimodal analysis. *Akademika* 87(April): 253-266.
- Philip, L. 2018. Exploring the role of culture on graphic designs. *International Journal of Trend in Scientific Research and Development* Volume-2(Issue-3): 424-435.
- Richey, R. C. & Klein, J. D. 2005. Developmental research methods: Creating knowledge from instructional design and development practice. *Journal of Computing in Higher Education* 16(2): 23-38.
- Richey, R. C., Klein, J. D. & Nelson, W. A. 2004. Developmental research: Studies of instructional design and development. *Handbook of research on educational communications and technology*. 109-1130.
- Rosli, Q. & Noor, A. Y. M. 2017. Pengajaran dan pembelajaran hadith di Darul 'Ulūm Iḥyā' 'Ulūmuddīn Alor Setar, Kedah: Keberkesanan, metodologi dan persepsi pelajar. *Akademika* 87(3): 137-149.
- Sahrir, M. S., Alias, N. A., Ismail, Z. & Osman, N. 2012. Employing design and development research (DDR) approaches in the design and development of online arabic vocabulary learning games prototype. *Turkish Online Journal of Educational Technology* 11(2): 108-119.
- Serezliev, S. 2017. Future of Design Education . The New Disruption : Graphic Design v / s Marketing (March 2005).
- Spencer, J. 2016. Design Week30 John Spencer : " Universities aren ' t the future of design education ". Design Week. Retrieved from <https://www.designweek.co.uk/issues/21-27-november-2016/john-spencer-universities-arent-future-design-education/>

Thiruvengadam, P. 2014. A Need For Needs Analysis. *International Journal of Applied Research & Studies* 6: 21-30.

Yang, C.-M. & Hsu, T.-F. 2017. New perspective on visual communication design education: An empirical study of applying narrative theory to graphic design courses. *International Journal of Higher Education* 6(2): 188.-198

Young, P. A. 2011. The culture based model. *Handbook of Visual Languages for Instructional Design: 52-74.*

Nik Narimah Nik Abdullah
Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia,
43600 Bangi Selangor
Malaysia
Email:p92532@siswa.ukm.edu.my

Nurfaradilla Mohamad Nasri (*corresponding Author*)
Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia
43600 Bangi Selangor
Malaysia
Email: nurfaradilla@ukm.edu.my

Muhammad Helmi Norman
Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia
Bangi Selangor
Malaysia
Email: helmi.norman@ukm.edu.my

Juritah Misan
Akademi Pengajian Bahasa
Universiti Teknologi MARA
Alor Gajah
Melaka
Malaysia
Email: juritah744@uitm.edu.my

Received: 20 June 2019

Accepted: 1 September 2020