

MAKYONG DUA INDERA : EKPLORASI KREATIF MENERUSI ANIMASI

Ahamad Tarmizi Azizan
Ab Aziz Shuaib
Fauzi Ab Llah

Jabatan Rekabentuk dan Teknologi Kreatif,
Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan,
Universiti Malaysia Kelantan
Beg Berkunci 36, 16100 Pengkalan Chepa,
Kota Bharu, Kelantan

Tel. : +609-7717241 (P) / +6019-9869419 (B)
Faks. : +609-7717202

email : tarmizi@umk.edu.my / 123mizie@gmail.com

Kemajuan ekonomi Jepun telah memaksa negara barat, khususnya Amerika Syarikat untuk melaksanakan agenda inovasi pada penghujung tahun 1990an dengan menjana ekonomi kreatif. Malaysia telah mengistiharkan tahun 2009 sebagai Tahun Kreatif dan Inovatif, manakala tahun 2010 sebagai Tahun Industri Kreatif. Selaras dengan hasrat ini, Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW), Universiti Malaysia Kelantan (UMK) telah mempraktikkan kaedah praktik studio sebagai Model Pembangunan Projek Tahun Akhir bagi pelajar program Teknologi Kreatif. Menerusi model ini, pelajar tahun akhir akan menjalani tiga proses penyelidikan iaitu (1) penyediaan proposal penyelidikan (semester 6), (2) pengumpulan data semasa menjalani latihan industri (semester 7) dan (3) membangunkan serta mempamerkan projek sebenar (semester 8). Model ini menekankan kaedah praktik studio dan pendekatan keusahawanan menerusi penglibatan pelajar di industri bagi pembangunan produk akhir dalam bidang multimedia (pembangunan Animasi Mak Yong bertajuk Dua Indera dengan kerjasama syarikat Hezcomm Sdn. Bhd.). Hasil dan impak daripada pelaksanaan kaedah ini, didapati model ini berupaya mendorong pelajar tahun akhir untuk menghasilkan produk yang berkualiti setaraf dengan piawaian industri. Justeru, kertas kerja ini akan membincangkan pengalaman Jabatan Rekabentuk dan Teknologi Kreatif, Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, UMK dalam melaksanakan kursus-kursus berasaskan praktik studio dan pendekatan keusahawanan dalam bidang Teknologi Kreatif bagi menyumbang kearah pembangunan industri kreatif Negara.

Kata kunci : *Industri Kreatif, Teknologi Kreatif, Keusahawanan*

1.0 PENGENALAN

Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW) ditubuhkan bersama penubuhan Universiti Malaysia Kelantan (UMK) pada tahun 2007 sebagai universiti awam ke 19 di Malaysia. Penubuhan UMK bertujuan untuk menawarkan pelbagai program pengajian yang memiliki kandungan keusahawanan yang tinggi. Oleh itu, Falsafah Pendidikan UMK menekankan penerapan atribut keusahawanan menerusi pendidikan keusahawanan dan pendidikan enterpris dalam semua kurikulum pengajian. Hal ini kerana, UMK berusaha untuk dikenali sebagai sebuah Universiti Keusahawanan (*Entrepreneurial University*). Justeru, berasaskan hasrat ini, cogan kata "*Entrepreneurship is Our Thrust*" digunakan secara meluas dalam semua aktiviti dan program kelolaan UMK. Pada akhirnya, adalah diharapkan UMK berupaya melahirkan graduan bercirikan keusahawanan yang menjadi pilihan majikan dan berupaya mewujudkan kerjaya untuk diri sendiri (*self-employed*) dan pihak lain (*job creators*).

2.0 PERNYATAAN MASALAH

Usaha melahirkan graduan dalam bidang keusahawanan telah dilaksanakan oleh beberapa institusi pengajian tinggi di Malaysia sejak tahun 1997. Usaha ini dilaksanakan menerusi penawaran kursus-kursus keusahawanan dengan pemberatan 2 hingga 3 kredit menerusi aktiviti kurikulum tambahan seperti kelab keusahawanan, *students in free enterprise* (SIFE), minggu perniagaan, simposium, seminar, pertandingan rancangan perniagaan dan sebagainya (Dahlan, 2009). Namun, usaha ini kurang membuahkan hasil kerana kebanyakan Institusi Pengajian Tinggi (IPT) tidak jelas dengan objektif yang hendak dicapai dalam pendidikan keusahawanan. Hal ini, dibuktikan menerusi hasil Kajian Pengesanan oleh Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) pada tahun 2009 yang mendapati kurang 4 peratus graduan bekerja sendiri setelah tamat pengajian dari IPT. Berasaskan permasalahan ini, KPT menubuhkan UMK bagi menawarkan program pendidikan keusahawanan untuk melahirkan modal insan dalam bidang keusahawanan. Bagi mencapai hasrat ini, UMK melaksanakan kaedah *Student Centered Learning* (SCL) sebagai fokus pengajaran dan pembelajaran agar para pelajar mendapat impak yang maksimum. Untuk itu, kaedah *Problem Oriented Based Learning* (POBL) dan kaedah *outcome-based learning* (OBL) berasaskan pendekatan keusahawanan digunakan secara meluas dalam proses pengajaran dan pembelajaran kurikulum pengajian di UMK.

FTKW, sebagai salah sebuah fakulti baru yang dibangunkan bersama penubuhan UMK turut melaksanakan kaedah SCL, POBL, OBL dan pendekatan keusahawanan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Namun, bagi sebahagian kursus, khususnya di bawah Jabatan Rekabentuk dan Teknologi Kreatif (JRTEK), kaedah praktik studio dilaksanakan secara giat. Ini kerana, kaedah praktik studio berupaya menjana pemikiran kreatif, kritis dan inovatif di kalangan pelajar dan mampu untuk melahirkan graduan yang holistik. Hal ini, selaras dengan pendapat Sullivan dalam *Handbook of research and policy in art education*. In E. Eisner & M. Day (Eds.), *Studio art as research practice* (2004, p. 811 dan p. 803) yang menjelaskan,

Studio art practice needs to be seen as a valuable site for raising theoretically profound questions and exploring them using robust visual methods that have the potential to yield critically grounded and individually transforming outcomes. Artistic practice therefore comprises a critical coalition that involves an ongoing dialog between, within and around the artist, artwork and context where each has a role to play in the creation of meaning.(p.811).....For some art educators the studio is a unique place for problem finding and problem solving, media exploration, and giving form to ideas of personal and social relevance. For others, it is the educational

consequences of the studio experiences that offer tangible outcomes. (p. 803).

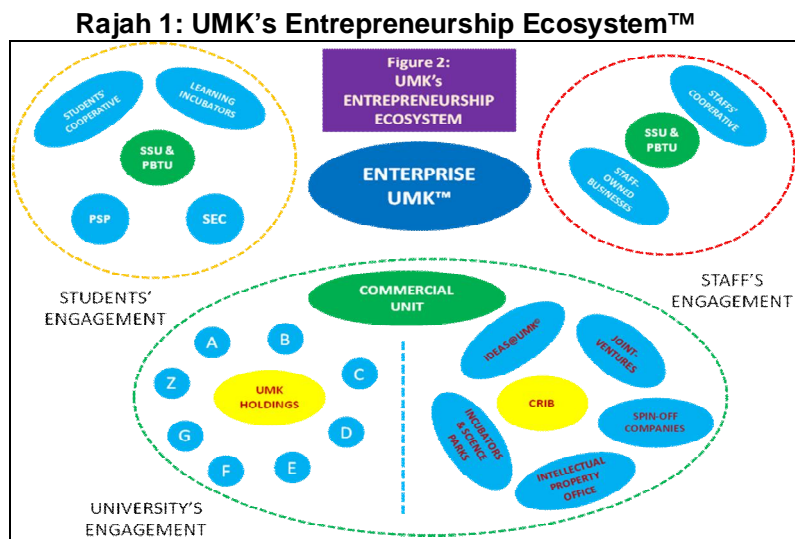
Sumber : Eun-Hee (Maria) Lim (2006), Northern Illinois University. *Influences of Studio Practice on Art Teachers' Professional Identities*

Selain itu, bagi memperkukuhkan amalan praktik studio, SCL, POBL, OBL dan pendekatan keusahawanan, penekanan turut diberikan terhadap aspek pemikiran rekabentuk (*design thinking*) bagi menjana pemikiran kreatif dan inovatif di kalangan pelajar. Ini kerana, menerusi penekanan pemikiran rekabentuk dalam kurikulum, pelajar berupaya menjana pengetahuan budaya (sistem nilai, cara hidup, aktiviti manusia, dan bentuk kerja) ; pengetahuan teknologi (perkhidmatan, media dan hiburan, struktur dan bahan) ; pengetahuan seni ~ keindahan (kadar banding, komposisi, bahan, unsur seni dan prinsip rekaan). Hasilnya, pembangunan modal insan holistik dalam bidang keusahawanan kreatif dapat direalisasikan. Usaha ini telah dijalankan dengan giatnya sejak ambilan kumpulan pertama pelajar pada tahun 2007 iaitu pada peringkat awal penubuhan FTKW dan UMK. Justeru, kertas kerja ini akan membincangkan pengalaman Jabatan Rekabentuk dan Teknologi Kreatif, FTKW, UMK dalam melaksanakan kursus-kursus menerusi kaedah praktik studio dan pendekatan keusahawanan sebagai Model Pembangunan Projek Tahun Akhir berasaskan model 4e (*Entrepreneurship Education and Enterprise Education Model*) oleh Dahlan (2009).

3.0 FALSAFAH, KONSEP PENDIDIKAN DAN ATRIBUT GRADUAN FTKW

3.1 Falsafah Pendidikan FTKW

Selaras dengan falsafah pendidikan UMK, FTKW percaya bahawa setiap individu memiliki peluang untuk menjadi usahawan yang berjaya sekiranya diajar, dipandu dan dilatih dengan kaedah yang sistematik. Justeru, FTKW berusaha menterjemahkan falsafah pendidikan fakulti kepada tindakan dan kenyataan dengan mendokong “*blueprint*” ekosistem keusahawanan yang dibangunkan oleh UMK ke arah menjayakan konsep “*Enterprise UMK™*” (Rajah 1).



Sumber : Mohamed Dahlan Ibrahim, (2009). *Entrepreneurship And Enterprise Education Model : Experience From University Malaysia Kelantan*

Contohnya, berdasarkan Buku Panduan Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (Edisi 2), pada akhir pembelajaran program Teknologi Kreatif, digariskan bahawa, graduan akan mempunyai ciri-ciri seperti berkebolehan untuk menghargai, mempromosi dan melestarikan teknologi kreatif di peringkat global dan global, berkebolehan mencipta rekaan inovatif yang terinspirasi dari sumber budaya bagi kegunaan kontemporari, berupaya mengurus aktiviti kreatif untuk menjana aktiviti keusahawanan, berkebolehan menerap teknologi terkini dalam nilai industri kreatif dan berkebolehan mengaplikasikan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dan penyelidikan industri kreatif. Keupayaan pelajar memiliki ciri-ciri ini akan membolehkan mereka menyumbang kepada proses pembangunan industri kreatif dan ekonomi kreatif negara.

3.2 Konsep Pendidikan FTKW

Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW) mengamalkan kaedah pengajaran dan pembelajaran berasaskan POBL, SCL, OBL dan pendekatan keusahawanan bagi melahirkan graduan FTKW yang holistik, khususnya bagi kursus-kursus Tahun Asas dan teknologi kreatif. Ini bermakna, hasil pembelajaran dinyatakan secara jelas dalam setiap kursus bagi memastikan pelajar mencapai hasil pembelajaran yang ditetapkan. Bagi memastikan kaedah pedagogi yang efektif, FTKW menggunakan kaedah praktik studio untuk mengukuhkan pengetahuan teori yang dipelajari di dalam bilik kuliah. Hal ini selaras dengan pandangan Daniel A. Siedell, (2009) yang menjelaskan bahawa :

“Neither the Medieval craftsman and Renaissance painter nor the Academician conceived of their studio practice as a primary means of knowledge about themselves and the world.....For the modern artist, however, the studio became a place where aesthetic practice was infused with religious, philosophical, and even scientific meaning and significance.”

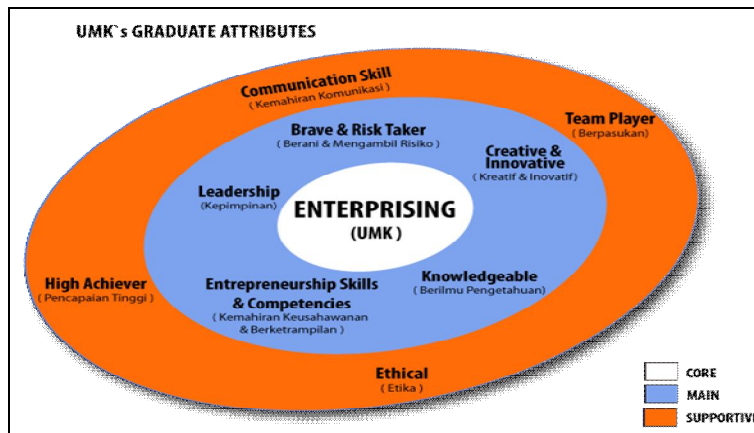
Sumber : <http://dansiedell.typepad.com/blog/2009/01/studio-practice-part-i.html>

Dalam erti kata yang lain, pelajar berupaya menjana kemahiran “*hands-on*”, daya kreativiti, kritis, dan inovatif menerusi penerokaan pengalaman sebenar melaksanakan pembangunan projek di dalam studio (bengkel / makmal – di universiti / rumah / industri). Hal ini secara tidak langsung mewujudkan suasana pembelajaran “*learning by doing*” (*action learning/learning thru experience*) yang berupaya untuk menjana pembangunan domain kognitif, afektif, psikomotor dan kemahiran insaniah pelajar secara holistik.

3.3 Atribut Graduan FTKW

Sebagai sebuah fakulti yang baru, FTKW harus memastikan para graduannya bersedia untuk diterima oleh industri. Oleh itu, FTKW menggunakan set atribut yang telah digariskan oleh UMK (Rajah 2) untuk dihayati dan dimiliki oleh setiap pelajar. Atribut ini meliputi atribut teras (*enterprising* UMK), atribut utama (berani dan mengambil risiko, kreatif dan inovatif, kepimpinan, kemahiran keusahawanan dan keterampilan, dan berilmu pengetahuan) dan atribut penyokong (kemahiran komunikasi, berpasukan, pencapaian tinggi dan etika). Kesemua atribut ini pada akhirnya akan menjadi amalan para graduan dalam apa jua situasi sama ada dalam bidang kerjaya mahupun kehidupan seharian mereka. Tegasnya, hal ini akan membantu UMK untuk melahirkan modal insan dalam bidang keusahawanan yang berkualiti dan holistik.

Rajah 2 : Atribut Graduan UMK

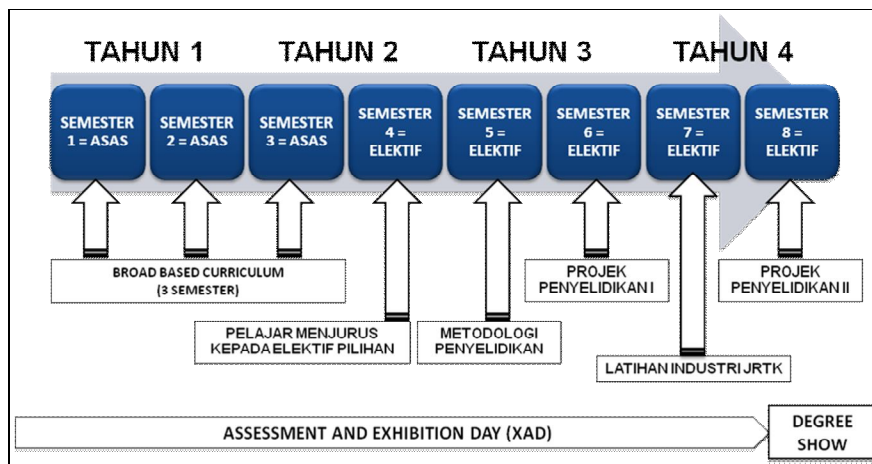


Sumber : Mohamed Dahlan Ibrahim, (2009). Entrepreneurship And Enterprise Education Model : Experience From University Malaysia Kelantan

4.0 KAEDAH PRAKTIK STUDIO SEBAGAI MODEL PEMBANGUNAN PROJEK AKHIR (PPA) BERASASKAN MODEL 4E (ENTREPRENEURSHIP EDUCATION AND ENTERPRISE EDUCATION MODEL)

Setiap pelajar tahun akhir Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, UMK diwajibkan mengikuti dan lulus kursus CWT3103 Metodologi Penyelidikan, CFT3124 Projek Penyelidikan I, CFT4108 Latihan Industri II, dan CFT4124 Projek Penyelidikan II. Kursus-kursus ini merupakan kursus teras yang wajib diambil oleh semua pelajar di Fakulti Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Kelantan. Pelajar wajib lulus dalam kursus-kursus ini untuk menjamin dan melayakkan mereka untuk bergraduasi. Ini digambarkan menerusi rajah 3 di bawah :

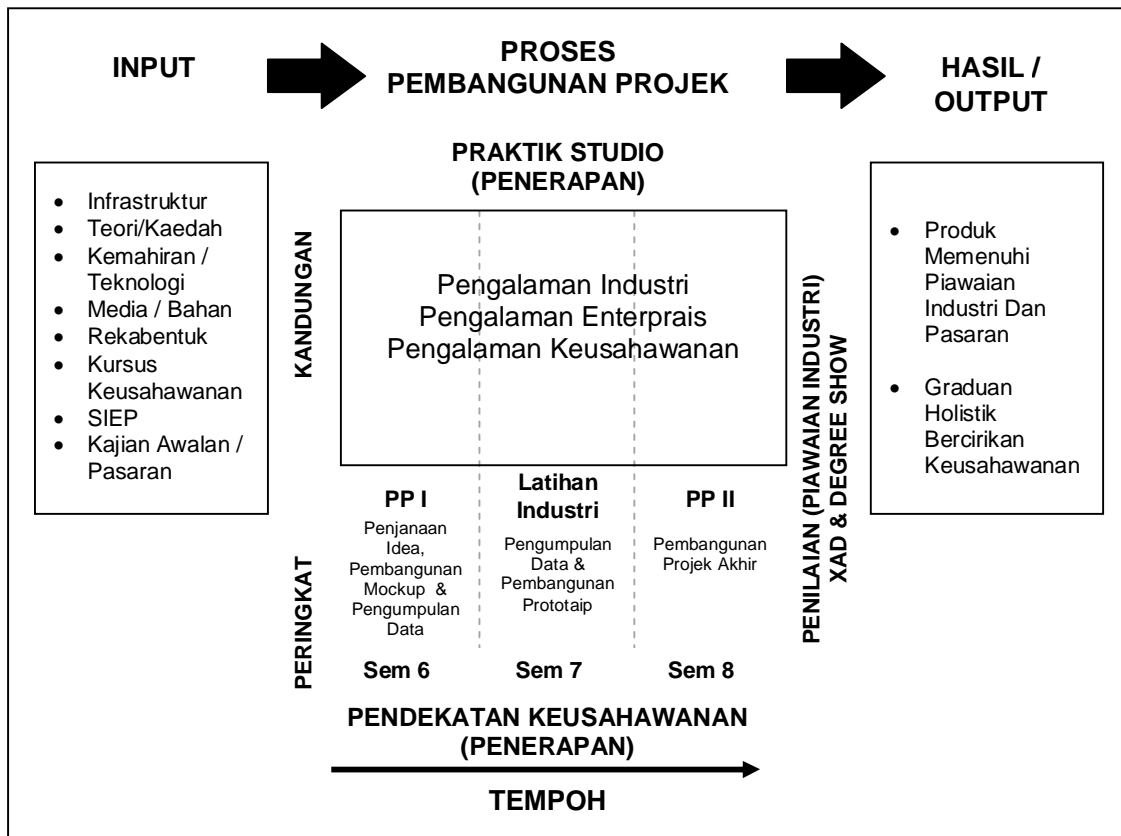
Rajah 3 : Struktur Projek Penyelidikan I dan II Pelajar Tahun Akhir, Jabatan Rekabentuk dan Teknologi Kreatif, Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, UMK



Sumber : Ahamad Tarmizi Azizan, (2010). Pendidikan Keusahawanan dalam Teknologi Kreatif : Pengalaman UMK. Prosiding Persidangan Kebangsaan Kejuruteraan dan Keusahawanan (NCEE).KTC : Kelantan. 25-26 Sept. 2010.

Berdasarkan Rajah 3 di atas dapat dilihat, pelajar-pelajar FTKW wajib mengikuti kursus asas yang sama bagi tiga semester pertama, dan membuat pilihan program pengajian dan elektif pada semester empat, iaitu sama ada terus kekal dalam program Pengajian Warisan atau Teknologi Kreatif dan sebaliknya. Sekiranya pelajar memilih program Teknologi Kreatif, pelajar diwajibkan untuk memilih Elektif Program Pengajian yang ditawarkan di bawah program pengajian Teknologi Kreatif iaitu Elektif Multimedia, Elektif Komunikasi Visual, Elektif Tekstil dan Fesyen, serta Elektif Rekabentuk Produk. Selanjutnya, pada semester lima, pelajar diwajibkan mengikuti kursus CWT3103 Metodologi Penyelidikan yang memberi pendedahan tentang kaedah menjalankan penyelidikan dan pada akhir kursus pelajar diwajibkan menyedia dan menghantar satu proposal penyelidikan berkaitan bidang kajian yang dipilih.

Rajah 4 : Model Pembangunan Projek Akhir (PPA) berasaskan Model 4e (Entrepreneurship Education And Enterprise Education Model)



Sumber : *Disesuaikan dari Model 4e oleh Mohamed Dahlan Ibrahim, (2009). Entrepreneurship And Enterprise Education Model : Experience From University Malaysia Kelantan*

Berdasarkan Rajah 4 di atas, pada semester enam, pelajar akan mengikuti kursus Projek Penyelidikan I yang menjurus kepada proses penghasilan projek atau produk akhir sebagai syarat untuk bergraduasi. Dalam hal ini, proposal pembangunan Animasi Mak Yong Dua Indera yang telah disediakan dalam kursus CWT3103 Metodologi Penyelidikan dimurnikan dengan input yang diperolehi dari kursus-kursus asas, wajib, dan teras di peringkat fakulti dan universiti meliputi infrastruktur, teori, kaedah, kemahiran, teknologi, bahan, media, dan rekabentuk. Bagi mengukuhkan tahap kefahaman dan menzahirkan atribut keusahawanan di kalangan pelajar dalam bidang keusahawanan, pelajar perlu

mempelajari kursus elektif keusahawanan, menjalani program *Students In Enterprise Programme* (SIEP). Berasaskan pengetahuan dan kemahiran ini, satu kajian awalan (tinjauan) berkaitan teks kajian *The Kelantan Makyong Theater (A Study Performance Structure)* bagi tajuk Mak Yong Indera Dewa, Dewa Indera (Ghulam-Sarwar Yousof, Dis. 1976, University of Hawaii) telah dilaksanakan dalam kursus Projek Penyelidikan I, meliputi laporan Bab 1 (Pengenalan), Bab 2 (Kajian Literatur / Kajian Pasaran) dan Bab 3 (Metodologi Kajian). Selain itu, penyelidikan juga dilakukan terhadap pasaran produk bagi memastikan pembangunan Animasi Makyong Dua Indera ini dapat memenuhi keperluan dan piawaian industri.

Pada semester 7, pelajar mengikuti kursus latihan industri di syarikat Hezcomm Sdn. Bhd. di Subang Jaya, Selangor. Pada peringkat ini, proses penjanaan idea pembangunan “*mock-up*” Animasi Makyong Dua Indera meliputi pembangunan sinopsis, skrip, karekter, latar belakang dan papan cerita dijalankan. Selain itu, proses pengumpulan data bagi pembangunan projek turut dilaksanakan dengan bimbingan pihak industri menerusi kaedah praktik studio dan pendekatan keusahawanan. Justeru, pelajar telah membangunkan Animasi Makyong Dua Indera dengan bimbingan pakar dari industri dalam suasana studio dan bertindak sebagai usahawan sebenar bagi pembangunan produk animasi. Secara tidak langsung, interaksi ini telah membantu proses penerapan atribut keusahawanan terhadap pelajar dalam penghasilan animasi Animasi Makyong Dua Indera berdasarkan piawaian industri dan keperluan pasaran. Pada akhir latihan industri pelajar berupaya menghasilkan satu montaj promo bagi pembangunan animasi sebenar pada semester 8.

Selanjutnya, pada semester 8, di samping pelajar menyediakan laporan Bab 4 (Analisis keputusan dan Perbincangan) dan Bab 5 (Kesimpulan dan cadangan) menerusi kursus CFT 4124 Projek Penyelidikan II, pembangunan Animasi Makyong Dua Indera ini akan dimurnikan sebagai sebuah karya atau produk akhir. Justeru, pembangunan projek akhir ini akan dipantau oleh penyelia kursus dengan bantuan dan kerjasama pihak industri (Hezcomm Sdn. Bhd.) yang bertindak sebagai rujukan utama bagi pembangunan animasi Animasi Makyong Dua Indera ini. Sehubungan itu, kaedah praktik studio digunakan untuk menjana pembangunan Animasi Makyong Dua Indera, menerusi studio atau makmal multimedia di UMK dengan kerjasama industri dan juga di studio animasi di syarikat Hezcomm Sdn. Bhd. (mengikut keperluan). Tegasnya, pihak industri akan sentiasa memantau perkembangan pembangunan animasi ini agar dapat memenuhi piawaian industri di samping menyerapkan atribut keusahawanan.

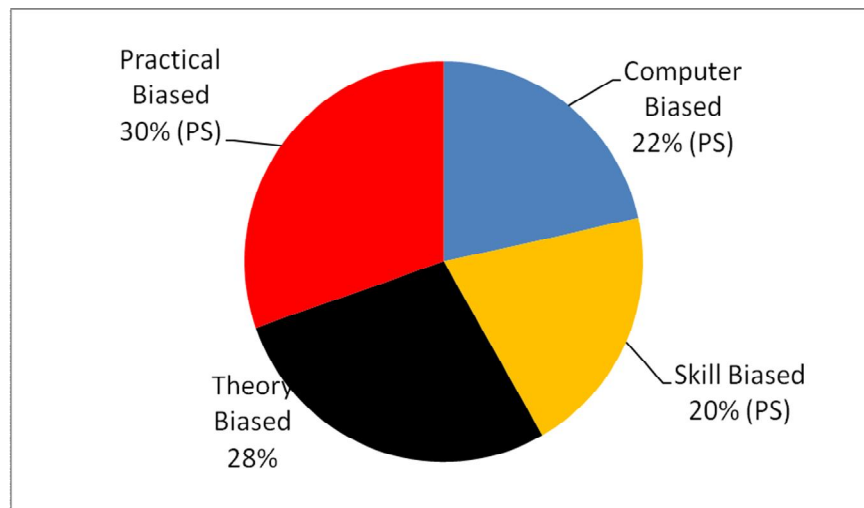
Pada akhirnya, karya animasi ini akan dinilai oleh penilai akademik dan industri dalam dua tahap penilaian iaitu program Hari Penilaian dan Pameran (*Assessment and Exhibition Day (XAD)*) dan Program *Degree Show*. Keadaan ini, secara tidak langsung akan mewujudkan suatu persekitaran keusahawanan dan praktik studio yang kondusif serta efektif untuk perkembangan atribut keusahawanan. Di samping itu, keberadaan pelajar di dalam persekitaran budaya kerja akan mendorong pelajar ke arah pematuhan prosedur-prosedur kerja, seperti penetapan masa dan piawaian sesebuah karya atau produk. Pasti sebagai seorang pekerja, atribut-atribut keusahawanan seperti yang dijelaskan dalam Rajah 2 akan diaplikasikan secara tidak langsung dalam tugas seharian. Hasil kerjasama antara dua pihak ini, pelajar mampu menghasilkan sebuah animasi 3D bertajuk Mak Yong Dua Indera yang memenuhi piawaian industri.

5.0 KESIMPULAN

Umumnya, tanpa kita tidak disedari, kaedah praktik studio telah wujud dalam proses pengajaran dan pembelajaran kursus-kursus berasaskan studio, bengkel, dan makmal di peringkat pengajian tinggi. Kaedah ini hadir dalam proses pengajaran dan pembelajaran berasaskan POBL, OBL, SCL dan pembangunan projek seperti penyelesaian masalah, aktiviti dan latihan melukis. Di FTKW, UMK kaedah praktik studio telah dipraktikkan dalam

proses pembelajaran bagi kursus-kursus seperti Asas Multimedia dan Teknologi Web, Komputer Dan Seni, Rekabentuk Produk II, Rekabentuk Prototaip, Komunikasi Visual I, II, dan II, dan Rekabentuk Fesyen I, II dan III, (sekadar menyebut beberapa kursus). Carta pai (Rajah 5) berikut menunjukkan tahap wajaran kursus-kursus yang ditawarkan oleh Jabatan Rekabentuk dan Teknologi Kreatif, Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, UMK berasaskan tumpuan kaedah praktik studio, di mana, 72 peratus cenderung dalam aspek praktikal, komputer, dan kemahiran (*hands-on*) berasaskan kaedah praktik studio, dan 28 peratus cenderung ke arah pengetahuan berasaskan teori.

Rajah 5 : Carta pai menunjukkan Wajaran Kursus-Kursus Berkaitan Praktik Studio Yang Ditawarkan di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, UMK



Sumber : Struktur Pengajian Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, UMK, (2010). *Buku Panduan Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, UMK edisi 2, .*
FTKW : UMK

Berasaskan kepentingan ini, maka pada setiap akhir semester, pihak FTKW berusaha menganjurkan satu siri penilaian iaitu Hari Penilaian dan Pameran (*Assessment and Exhibition Day (XAD)*) yang melibatkan semua pelajar Tahun Asas FTKW (semester 1, 2 dan 3) dan pelajar-pelajar yang mengambil kursus-kursus di bawah Jabatan Rekabentuk dan Teknologi Kreatif, FTKW, UMK (semester 4, 5, 6 dan 8). Program ini dianjurkan bagi memberi peluang kepada para pelajar untuk mengaplikasikan kaedah praktik studio dan melihat pelaksanaan pendekatan keusahawanan (penyediaan rancangan perniagaan) di kalangan pelajar. Hasil karya dan produk pelajar akan dinilai oleh pensyarah dan serta warga universiti menerusi pameran yang dianjurkan.

Bagi memastikan hasil karya pelajar menepati piawaian industri, pihak industri dan ahli akademik dari universiti tempatan dan antarabangsa dijemput sebagai panel penilai untuk memberi kritikan dan penambahbaikan secara langsung. Malahan, pelaksanaan program ini diperkukuhkan lagi dengan dan penglibatan pelajar-pelajar ini, diperkukuhkan lagi dengan penglibatan pelajar dalam pertandingan sebenar seperti Piala Seri Endon, Piala Seri Iman, ITEX, Multiprog, dan Pesta Wau Antarabangsa. Bahkan, fakulti turut memberi galakan kepada staf akademik untuk sentiasa berkarya dan berkecimpung dalam bidang keusahawanan agar menjadi *role model* kepada pelajar selaras dengan prinsip “*walk the talk*” yang menjadi pegangan fakulti. Hal ini dibuktikan menerusi penubuhan *Design Center Group (DCG)*, e-Galeri, galeri pejabat dan penglibatan staf dalam pertandingan rekabentuk dan penciptaan produk seperti cokmar canselor, logo fakulti, rekabentuk batik universiti,

rekabentuk bangunan UMK dan sebagainya. Justeru, dapatlah dirumuskan bahawa pelaksanaan kaedah praktik studio dan pendekatan keusahawanan yang dilaksanakan di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, UMK, khususnya oleh Jabatan Rekabentuk dan Teknologi Kreatif merupakan suatu kaedah yang efektif dan berkesan untuk melahirkan modal insan yang berkualiti dan holistik bagi memenuhi kebolehpasaran graduan dalam bidang industri kreatif negara.

6.0 CADANGAN

Kaedah praktik studio dan pendekatan keusahawanan ini adalah unsur penting untuk menjana pemikiran kritis, kreatif dan inovatif. Maka ia perlu diberi penekanan yang wajar dalam pelaksanaan kurikulum di peringkat pengajian tinggi, supaya matlamat menghasilkan pelajar yang berketrampilan dan holistik dapat dicapai. Justeru, kaedah praktik studio dan pendekatan keusahawanan ini seharusnya dijelmakan secara sedar, terancang dan sistematik dalam proses pengajaran dan pembelajaran bagi melahirkan modal insan berkualiti, berfikiran kritis dan kreatif, inovatif, enterpris dan berketrampilan dalam industri kreatif di peringkat lokal dan global. Untuk itu, adalah dicadangkan agar :

1. Kaedah praktik studio dan pendekatan keusahawanan oleh FTKW, UMK dijadikan indikator untuk melihat keupayaan kaedah ini melahirkan modal insan berkualiti dalam bidang industri kreatif setaraf dengan piawaian industri.
2. Mewujudkan jalinan usahasama antara IPTA bagi pembangunan modul kaedah praktik studio berasaskan keusahawanan untuk digunapakai oleh universiti masing-masing.
3. Menyediakan satu garis panduan umum bagi pelaksanaan kaedah praktik studio agar kesetaraan dalam penilaian antara pihak universiti dan industri dapat diwujudkan.
4. Menjalinkan kerjasama bagi menjalankan penyelidikan lanjutan berkaitan penerapan dan pembudayaan kaedah praktik studio berasaskan keusahawanan di IPTA.
5. Program pendedahan kaedah praktik studio berasaskan keusahawanan perlu dijalankan secara lebih terancang dan berkesan, memandangkan sebahagian besar pelajar belum menguasai dengan jelas kaedah menerapkan amalan praktik studio berasaskan keusahawanan dalam pembangunan projek tahun akhir.

Rujukan :

Ahamad Tarmizi Azizan, (2010). *Pendidikan Keusahawanan dalam Teknologi Kreatif : Pengalaman UMK*. Prosiding Persidangan Kebangsaan Kejuruteraan dan Keusahawanan (NCEE). KTC : Kelantan. 25-26 Sept. 2010

Abdul Aziz Ab. Latif, (2009). *A sustainable Entrepreneurship Creation Model : A Case Study of Regional Development Program*. Kota Bharu : ISME, UMK.

Rosli Mahmood, Azrain Nasyrah Mustapa, Rosli Saad, Mohamad Yusop Mohd Jani, Norria Zakaria, & Syahrina Abdullah (2010). *Prinsip-prinsip Keusahawanan : Pendekatan Gunaan, Edisi Kedua*. Singapore : Cengage learning Asia Pte. Ltd.

Ibrahim, M. D. (Feb. 2009). *Entrepreneurship And Enterprise Education Model : Experience From University Malaysia Kelantan*. UMK : unpublished.

- Sullivan, G. (2004). *Handbook of research and policy in art education. In E. Eisner & M. Day. In Studio art as research practice* (pp. pp. 795-814). New York: NAEA Publications.
- Mohd Dahlan Ibrahim, Ghazali Ahmad, Mohd Rafi Yaacob, (2010). *Etrepreneurial Education and Entrepreneurship in Malaysia : Book of Readings.*, Vol.1. Kota Bharu : FKP, UMK.
- Cheng, M.Y., Chan, W. S. and Mahmood., A. "The effectiveness of entrepreneurship education in Malaysia", *Education + Training*, Vol. 1, No. 7, pp. 555-566.
- Dahlan, I., Hakimin, Y., dan Azwin, N. "The Realtionship Between Tacit Knowledge and Entrepreneurial Itentions Among University Students", *Etrepreneurial Education and Entrepreneurship in Malaysia : Book of Readings.*, Vol.1, p. 26-38.
- Heinonen, J. and Poikkijoki, S. " An entrepreneurial-directed approach to entrepreneurship education: mission impossible?", *Journal of Management Development*, Vol. 25, No. 1, pp. 80-94
- Jones, C. and English, J. "A Contemporary Approach To Entrepreneurship Education", *Education + Training*, Vol.46, No. 8/9, pp. 416-423
- Leitch, C. M., and Harrison, R. T. "A process model for entrepreneurship education and development", *International Journal of Entrepreneurial Behaviour and Research*, Vol. 5 No. 3, pp. 83-109, 1999.
- McKeown, J., Millman, C., and Sursani, S. R., "Graduate entrepreneurship education in the United Kingdom", *Education + Training*, Vol. 48, No. 89, pp. 597-631, 2006.
- Nurmi, P., and Paasio, K. "Entrepreneurship in Finnish universities", *Education + Training*, Vol. 49, No. 1, pp.56-6, 2007.
- Pretorious, M., Nieman, G. and Vuuren, J. "Critical evaluation of two models for entrepreneurial education. An improved model through integration", *International Journal of Educational Management*, Vol. 19, No. 5, pp. 413-427
- Tan, S. T, Ng, and Ng, C. K. F. "A Problem-based Learning Approach to Entrepreneurship Education", *Education +Training*, Vol. 48, No. 6, pp. 416-428

Internet :

http://www.uiowa.edu/~srae/workingpapers/2006/documents/06_Lim_Eun-Hee-Paper.pdf,
tarikh muat turun : 11 jan 2011.

<http://dansiedell.typepad.com/blog/2009/01/studio-practice-part-i.html>. tarikh muat turun : 05
jan 2011.

<http://dansiedell.typepad.com/blog/2009/01/studio-practice-part-ii.html>. tarikh muat turun : 05
jan 2011.