



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

PEMBANGUNAN CD INTERAKTIF PENGENALAN SILAT CEKAK

Oleh:

ROHAYA BINTI ISMAIL

Laporan ini disampaikan sebagai memenuhi syarat penganugerahan Ijazah
Sarjana Muda Teknologi Kreatif Dengan Kepujian
(Komunikasi Visual)

Fakulti Teknologi Kreatif Dan Warisan
UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

2014/2015

PERAKUAN

Saya dengan ini mengesahkan bahawa kerja-kerja yang terkandung dalam laporan ini adalah hasil penyelidikan asal dan tidak pernah digunakan untuk ijazah yang lebih tinggi kepada mana-mana universiti atau institusi lain.

- | | | |
|--------------------------|---------------|---|
| <input type="checkbox"/> | AKSES TERBUKA | Saya bersetuju bahawa laporan ini dibuat secara terbuka dan didapati dalam <i>hardcopy</i> atau talian akses terbuka. |
| <input type="checkbox"/> | SULIT | (Mengandungi maklumat sulit di bawah Akta Rahsia 1972). |
| <input type="checkbox"/> | TERHAD | (Mengandungi maklumat terhad seperti yang ditentukan oleh organisasi di mana penyelidikan telah dibuat). |

Saya mengakui bahawa pihak Universiti Malaysia Kelantan berhak seperti berikut.

1. Laporan ini adalah harta Universiti Malaysia Kelantan.
2. Perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan mempunyai hak untuk membuat salinan bagi tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan mempunyai hak untuk membuat salinan laporan untuk pertukaran antara institusi pengajian.

Disahkan oleh:

Tarikh:

Nama:

Jawatan :

Tarikh:

PENGHARGAAN

Bersyukur kepada Allah S.W.T dengan limpah dan kurniaannya dapat saya menyempurnakan satu kajian yang ditugaskan bagi memenuhi subjek matapelajaran Projek Penyelidikan bagi semester lapan.

Pertama kalinya saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih kepada Dr. Iwan Zahar selaku penyelia serta pembimbing projek penyelidikan yang telah banyak membantu saya dalam menyiapkan penyelidikan saya. Beliau yang telah banyak mengorbankan masa dan tenaga untuk membimbing dan memberikan tunjuk ajar serta nasihat sepanjang saya menghasilkan projek penyelidikan ini dengan jayanya. Tanpa bantuan dan nasihat beliau, adalah sukar untuk saya menghasilkan projek penyelidikan ini. Semoga segala pengorbanan dan jasa baik beliau diberkati Allah S.W.T.

Penghargaan ini juga ditujukan khas buat para pensyarah dan rakan-rakan seperjuangan yang terlibat dalam menjayakan penyelidikan ini. Tidak lupa juga kepada ahli keluarga saya yang tidak putus-putus mendoakan kejayaan dan telah banyak mendorong saya dalam pelajaran. Terima kasih diucapkan kepada semua, semoga segala sokongan kalian diberkati.

Akhir sekali, saya berbesar hati kerana kalian dapat membantu saya secara langsung atau tidak langsung dalam menyiapkan projek penyelidikan ini.

KANDUNGAN

TAJUK	HALAMAN
PERAKUAN	i
PENGHARGAAN	ii
KANDUNGAN	iii
SENARAI JADUAL	vii
SENARAI RAJAH	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 PENGENALAN	1
1.2 LATAR BELAKANG	2
1.3 PENYATAAN MASALAH	3
1.4 OBJEKTIF KAJIAN	4
1.5 PERSOALAN KAJIAN	5
1.6 KEPENTINGAN KAJIAN	5
1.7 SKOP KAJIAN	5
1.8 STRUKTUR KAJIAN	6
1.9 RUMUSAN	8
BAB 2 SOROTAN KAJIAN	
2.1 PENGENALAN MULTIMEDIA	9
2.2 MULTIMEDIA INTERAKTIF	10

2.3 ELEMEN-ELEMEN MULTIMEDIA	11
2.3.1 TEKS	12
2.3.2 GRAFIK	13
2.3.3 AUDIO	14
2.3.4 ANIMASI	15
2.3.5 VIDEO	16
2.4 BENTUK PERSEMBAHAN MULTIMEDIA	18
2.5 HIPERMEDIA DAN HIPERTEKS	20
2.6 BIDANG PENGGUNAAN MULTIMEDIA	21
2.7 CD INTERAKTIF	23
2.7.1 ASAL CD INTERAKTIF	23
2.7.2 DEFINISI CD INTERAKTIF	24
2.7.3 KELEBIHAN CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN	25
2.7.4 JENIS CD INTERAKTIF	26
2.7.5 CD INTERAKTIF SEBAGAI SEBAHAGIAN DARIPADA KOMUNIKASI VISUAL	26
2.7.6 MEREKA BENTUK ELEMEN CD INTERAKTIF	27
2.8 KRITIKAN	28
BAB 3 METODOLOGI KAJIAN	
3.1 PENGENALAN	33
3.2 PENGUMPULAN DATA KAJIAN	34
3.3 KAEDAH PERPUSTAKAAN	34
3.4 KAJIAN LAPANGAN	34
3.4.1 KAEDAH TEMUBUAL	35
3.4.2 KAEDAH PEMERHATIAN	36
3.4.3 INTERNET	36

3.5 ANALISIS DATA	37
3.6 CARTA ALIR METODOLOGI PENYELIDIKAN	38
3.7 PERBINCANGAN	40
3.8 RUMUSAN	40
BAB 4 ANALISIS DATA DAN PEMBANGUNAN PRODUK	
4.1 PENDAHULUAN	41
4.2 SUBJEK KAJIAN	42
4.3 DAPATAN KAJIAN	43
4.3.1 DAPATAN KAJIAN BAHAGIAN B	43
4.3.2 DAPATAN KAJIAN BAHAGIAN C	44
4.4 MEMBANGUNKAN (CD) MULTIMEDIA INTERAKTIF	
SILAT CEKAK	45
4.4.1 PERISIAN	45
4.4.2 PERALATAN YANG DIGUNAKAN	46
4.4.3 PERISIAN YANG DIGUNAKAN	46
4.5 PROSES PEMBANGUNAN CD INTERAKTIF	47
4.5.1 FASA ANALISIS	47
4.5.2 FASA REKABENTUK	48
4.5.3 FASA PEMBANGUNAN	48
4.5.4 FASA PELAKSANAAN	57
4.5.5 FASA PENILAIAN	58
4.6 STRUKTUR ASAS	58
4.6.1 IKON PERMULAAN	59
4.6.2 PERMULAAN MODUL MULTIMEDIA	59
4.7 RUMUSAN	59

BAB 5 KEUSAHAWANAN KREATIF	
5.1 PENGENALAN	60
5.2 DEFINISI KEUSAHAWANAN	60
5.3 STRATEGI PEMASARAN	61
5.3.1 PRODUK	61
5.3.2 HARGA	62
5.3.3 TEMPAT	62
5.3.4 PROMOSI	62
5.4 RUMUSAN	63
BAB 6 KESIMPULAN DAN CADANGAN	
5.1 KESIMPULAN	64
5.2 SARANAN DAN CADANGAN	65
BIBLIOGRAFI	67
LAMPIRAN	68

SENARAI JADUAL

BIL.		HALAMAN
2.1	Bentuk Persembahan Multimedia	18
2.2	Hiperteks dan Hipermedia	20
2.3	Bidang penggunaan Multimedia	21
3.1	Jumlah Responden	35
4.1	Jumlah responden	42
4.2	Peralatan yang digunakan	46
4.3	Perisian yang digunakan	46

SENARAI RAJAH

BIL.		HALAMAN
2.1	Elemen-elemen multimedia	12
2.2	Contoh Teks yang digunakan	13
2.3	Contoh penggunaan grafik	14
2.4	Audio pada Multimedia	15
2.5	Penggunaan Animasi dalam Multimedia	16
2.6	Kesan Video pada Multimedia	17
2.7	Persembahan Linear	19
2.8	Persembahan bukan Linear	19
2.9	Penggunaan Multimedia dalam pelbagai bidang	21
2.10	Artikel tentang silat cekak	28
2.11	Artikel dalam surat akhbar	29
2.12	Akhbar Sinar Harian, Artikel tentang silat cekak.	30
2.13	Keratan akhbar oleh M Ilham Arief (Silat Lincah)	30
2.14	Poster yang dikeluarkan oleh Pihak Kelab Ilmuwan	31
2.15	Portal Rasmi Silat Cekak Hanafi	32
3.1	Kaedah Kajian Kuaalitatif	35
3.2	Carta Alir Metodologi Penyelidikan	39

4.1	Proses Pembangunan	47
4.2	Lakaran montaj papan utama	49
4.4	Lakaran rekaletak 1	49
4.5	Lakaran rekaletak 2	50
4.6	Lakaran rekaletak 3	50
4.7	Lakaran rekaletak 4	51
4.8	Lakaran rekaletak 5	51
4.9	Kajian warna <i>layout</i> 1	52
4.10	kajian warna <i>layout</i> 2	52
4.11	Komponen-komponen dalam <i>interface</i>	53
4.12	Halaman utama interaktif	53
4.13	Salah satu halaman yang ada dalam interaktif	54
4.14	10 interface media interaktif	55
4.15	Kotak DVD	56
4.16	Jenis warna warisan	57

ABSTRAK

Kertas kerja ini bertujuan mengenalpasti keberkesanan penggunaan multimedia interaktif dalam pengenalan silat cekak dalam kalangan pengguna masyarakat sekarang. Bagi mendapatkan maklumat, seramai 50 orang responden yang terdiri daripada pelajar serta orang awam yang terlibat dalam menjawab soalan-soalan yang dikemukakan dalam borang soal selidik. Rekabentuk yang dihasilkan dengan warna coklat kehijauan adalah sebagai latar belakang. Tipografi yang digunakan pada tajuk besar ialah *Mistral* dan pada teks yang lain adalah *N.O.- Movement Bold* yang digunakan adalah untuk memberi kesenangan kepada pembaca supaya mudah faham. Ikon silat cekak di rekabentuk dengan bentuk dan gaya silat cekak itu sendiri. Layout yang digunakan berkonsepkan moden namun masih mengekalkan kewarisannya itu dengan warna latar belakang design tersebut. Hal ini bertujuan untuk menerapkan nilai kewarisan dalam setiap individu apabila melihat persembahan dalam Cd Interaktif ini.



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

ABSTRACT

This paper aims to identify the effectiveness of the use of interactive multimedia in the introduction of silat cekak among users of the community now. For more information, about 50 respondents consisting of students and members of the public who are involved in answering questions that addressed in questionnaires. The design produced with brown background greenery was as cd interactive. Typographical effect on headline is *Mistral* and for on other text is *N.O.- Movement Bold* used is to give pleasure to the reader so that easy to understand. Silat cekak in icon design with shapes and styles of silat cekak itself. Layout for this design is used modern concept but still retains that heritage properties with the background color of the design. It is intended to implement the heritage value when people looking at each individual presentation in cd interactive.



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Silat Cekak berasal dari Kedah. Pernah diamalkan oleh panglima-panglima kerajaan Kedah di zaman Kesultanan Sultan Ahmad Tajuddin II. Panglima Ismail, salah seorang panglima kanan kerajaan Kedah yang pernah menewaskan seorang batak bernama Tuah (bukan Hang Tuah) telah menurunkan ilmu silat ini kepada Panglima Tok Rashid. Manakala Panglima Tok Rashid pula telah mengamanahkan Silat Cekak ini kepada Yahya Said yang berasal dari Batu Kurau, Taiping sebagai 'pemegang amanah'.

Silat ini telah terpendam selama 40 tahun sehinggalah Y.M. Ustaz Haji Hanafi bin Haji Ahmad yang berasal dari Kedah, telah bertemu dengan Yahya Said. Oleh kerana minatnya yang amat mendalam terhadap silat ini, Y.M. Ustaz Haji Hanafi bin Haji Ahmad telah dapat mewarisi kembali seni pusaka bangsa ini daripada Yahya Said. Pada 5 Ramadhan 1385 Hijrah, bersamaan 28 Disember 1965, bertempat di rumah Shafie Darus, Batu 4 3/4, Jalan Gunung Alor Setar, Kedah, Silat Cekak berjaya dilahirkan kembali menerusi Perkumpulan Seni Sari Budaya Sri Kedah yang ditubuhkan pada Februari 1964.

Kemudian pada 19 Ogos 1971, Persatuan Seni Silat Cekak Malaysia didaftarkan dan diasaskan oleh YM Al-Marhum Ustaz Hanafi bin Haji Ahmad. Pada tahun 1975, Persatuan Seni Silat Cekak Malaysia telah menyaksikan logo baru baginya yang mana ianya juga telah diasaskan oleh Y.M. Al-Marhum

Ustaz Haji Hanafi bin Haji Ahmad, Guru Utama merangkap Presiden PSSCM. Beliau telah meninggal dunia pada 13 Ogos, 1986 setelah menerajui PSSCM dan mengembangkan silat ini ke seluruh negara selama 21 tahun.

Tanggungjawab ini diteruskan pula oleh Y.M. Haji Ishak bin Itam selaku Guru Utama merangkap Presiden PSSCM pada 21 September, 1986. Majlis pengijazahan penuntut baru pertama kali dilakukan oleh beliau di Universiti Pertanian Malaysia pada 13 Oktober, 1986. Y.M. Haji Ishak Itam terus menerajui PSSCM sehingga beliau menyerahkan pucuk pimpinan Silat Cekak kepada Y.Bhg. Datuk Haji Maideen Bin Kadir Shah pada 3 Jun 2009 dan secara beradat pada 23 Jun 2009.

Seterusnya hingga sekarang cawangan-cawangan dan kelas latihan PSSCM telah berkembang di seluruh Semenanjung Malaysia dengan pembukaan kelas-kelas latihan di cawangan-cawangan negeri dan di institusi pengajian tinggi awam dan swasta di seluruh Semenanjung Malaysia. (Sumber: www.silatcekak.org.my)

Sebelum ini seni silat cekak hanya disampaikan dalam bentuk web, blog dan video sahaja. Ini bermakna sejarah silat cekak dalam bentuk cd interaktif masih belum wujud. Untuk mengukuhkan lagi kenyataan, saya telah membuat pertanyaan di laman sosial, daripada 30 orang hanya 67% sahaja yang memberi respon. Mereka menyatakan bahawa mereka tidak pernah melihat tentang sejarah silat cekak ini dalam bentuk cd interaktif. Mereka hanya mendapat maklumat tentang silat cekak ini melalui majalah, sekolah, penerangan melalui Persatuan Seni Silat Cekak, video persilatan, ahli silat itu sendiri dan dari kawan-kawan mereka. Ini membuktikan bahawa maklumat seni silat cekak ini masih belum ada dalam bentuk cd interaktif.

1.2 Latar Belakang

Kajian ini menekankan tentang bagaimana persepsi masyarakat dalam penggunaan media interaktif untuk mengetahui tentang seni silat cekak dan sejauh mana media interaktif ini memberi kesan terhadap pengguna atau penonton. Media pembelajaran interaktif yang dimaksudkan adalah berbentuk Compact-Disk (CD). Media ini disebut CD Multimedia Interaktif. Disebut

multimedia kerana bahawa media ini mempunyai unsur audio-visual (termasuk animasi).

Disebut interaktif kerana media ini direka dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Kerana itu, media ini berupa CD, maka dapat dikumpulkan sebagai bahan ajar e-Learning, Swajati mengemukakan e-Learning merupakan usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar yang terbaru melalui bentuk digital. Huruf “e” yang ada di depan e-Learning merupakan singkatan dari “elektronik”. Jadi, e-Learning boleh diertikan sebagai proses belajar yang menggunakan media elektronik dan digital. (Sumber:<http://endonesia.Wordpress.com/ajaran-pembelajaran?media-interaktif/>).

1.3 **Penyataan Masalah**

Terdapat kajian yang dilakukan oleh pengkaji sebelum ini tentang silat cekak tetapi beliau hanya menyampaikan sejarah silat cekak ini hanya melalui tesis sahaja. Permasalahan kepada kajian ini ialah cara promosi dan penyampaian sejarah seni silat cekak menggunakan teknik pembangunan media interaktif masih belum dilakukan. Sebelum ini, seni silat cekak ini hanya dipromosikan melalui poster kebanyakannya. Medium yang digunakan sebelum ini mungkin kurang mendapat sambutan yang meluas dari orang ramai pendekatan menggunakan teknik media interaktif yang lebih menarik mampu memberi sambutan ramai kerana keadaan semasa yang kebanyakannya menggunakan media teknologi maklumat melalui internet. (Sumber: Pelajar Warisan,Hasnah)

Sejarah silat cekak sebelum ini juga lebih kepada penyampaian secara lisan atau mulut ke mulut. Perkembangan teknologi maklumat yang semakin rancak pada alaf baru menyebabkan komunikasi maklumat dalam pelbagai keadaan kian meningkatkan. Dalam hubungan ini, tidak dapat dinafikan bahawa pada alaf baru ini, pelbagai urusan amat bergantung kepada teknologi maklumat yang dikatakan dapat diperolehi di hujung jari. Oleh sebab itu, promosi secara lisan iaitu mulut ke mulut dikatakan tidak sampai info atau maklumat yang penuh dan betul.

Ramai yang beranggapan bahawa di dalam Seni Silat Cekak, kain putih yang digunakan oleh penuntut bukanlah suatu tangkal. Di dalam amalan pembomohan, apabila sesuatu benda itu dijadikan tangkal ia dipercayai dapat memberi azimat kepada penggunanya. Bagaimanapun kain putih yang digunakan oleh penuntut silat cekak hanyalah sehelai kain yang tidak boleh memberi apa-apa azimat kepada penuntut silat cekak. Ia sekadar satu simbolik bagi mengingatkan para penuntutnya agar mempunyai niat yang bersih dalam mempelajari seni beladiri tersebut. Oleh itu, kajian yang sewajarnya harus dilakukan.

Dalam menulis dan merumuskan apa yang dilihat, pengkaji perlu mempromosi dan menyampaikan mesej sesuatu hasil seni yang belum dilakukan dalam bentuk media interaktif ini supaya orang ramai tidak beranggapan yang negatif.

1.4 Objektif Kajian

Kajian yang dibuat mestilah berlandaskan skop pembelajaran komunikasi visual. Multimedia interaktif merupakan salah satu skop yang wujud dalam rangkaian komunikasi visual dimana rekaletak setiap butang yang ada dalam media interaktif tersebut memerlukan kepakaran rekabentuk yang menarik. Antara obejktif penggunaan media interaktif dalam sejarah silat cekak ialah:

- i) Kajian ini dibuat adalah bertujuan untuk memperkenalkan sejarah silat cekak dalam bentuk cd interaktif kepada orang ramai.
- ii) Selain itu juga ianya untuk mengkaji sejauh mana media interaktif ini diterimapakai oleh orang ramai.

Tambahan itu juga, kajian ini adalah meningkatkan ilmu pengetahuan kepada orang ramai melalui media interaktif. Kajian ini juga bertujuan untuk memperkenalkan sistem media interaktif kepada orang ramai. Untuk menarik orang ramai supaya mempelajari ilmu persilatan.

1.5 Persoalan Kajian

Dalam kajian ini pengkaji mendapati beberapa soalan yang boleh ditimbulkan untuk menghuraikan permasalahan yang berlaku. Oleh sebab demikian pengkaji menggariskan beberapa bentuk persoalan yang perlu dikaji:

- i) Sejauh manakah kesan media interaktif tentang silat cekak ke atas orang ramai?
- ii) Sejauh manakah orang ramai tahu tentang silat cekak ini?
- iii) Bagaimanakah persepsi orang ramai terhadap seni silat cekak yang diadakan?
- iv) Dimanakah kawasan yang paling sesuai untuk mempelajari seni silat cekak?
- v) Pada bila masakah seni silat cekak diajar?

1.6 Kepentingan Kajian

- i) Mengembalikan tanggapan orang ramai terhadap seni silat cekak.
- ii) Menggalakkan orang ramai untuk mempelajari seni silat cekak.
- iii) Memberi pengertian tentang tujuan dan matlamat bersilat juga tujuan dan mengapa hidup serta matlamat sebenar hidup.
- iv) Menanam semangat dan roh Islam sebagai pegangan dalam menghadapi sebarang keadaan.
- v) Memperkenalkan Seni Silat Cekak sebagai salah satu daripada kebudayaan warisan bangsa Melayu
- vi) Memupuk semangat jati diri.

1.7 Skop Kajian

Skop kajian ini merangkumi beberapa perkara seperti skop utama kajian ini adalah untuk mengkaji dan menganalisa sejarah silat cekak dalam bentuk media interaktif terhadap orang ramai khususnya terhadap pelajar-pelajar sekolah mahupun IPT di Kelantan. Seterusnya mengenalpasti kepentingan silat cekak ini kepada mereka.

Skop kajian bagi permasalahan yang saya kaji ialah menjurus kepada orang ramai dan pelajar yang masih belum faham tentang seni silat cekak dan kepada mereka membuat tanggapan negatif terhadap seni silat cekak.

Oleh itu, saya telah memperbaharui pembelajaran tentang seni silat cekak dalam bentuk media interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rakaman dengan pengendalian komputer kepada penonton yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kelajuan dan sekuensi pembentangan.

1.8 Struktur Kajian

Kajian yang dilakukan ini terbahagi kepada beberapa bab untuk memudahkan pengkaji membahagikan data-data yang diperoleh dengan lebih mudah dan tersusun. Pada bab 1 pengkaji lebih menjuruskan atau menerangkan kaedah-keadah kajian secara umumnya seperti pengenalan seni silat cekak dalam media interaktif. Selain itu juga pengkaji meletakkan beberapa objektif kajian yang dilakukan bertujuan supaya tujuan kajian lebih focus kepada tajuk. Seterusnya dalam bab 1 juga pengkaji menekan skop kajian yang mana menjelaskan secara umum tentang skop atau lingkungan kajian ini merangkumi pemilihan kawasan, sampel dan juga lokasi kajian. Selain itu, permasalahan kajian juga dibuat untuk memfokuskan masalah yang ingin dikaji oleh pengkaji. Tambahan itu juga batasan kajian juga diterangkan dalam bab 1 untuk menjelaskan tentang beberapa perkara yang terhad atau terbatas ketika pengkaji melakukan kajian. Selain itu juga, konsep kajian juga dijelaskan dalam bab 1 supaya beberapa konsep difahami dengan jelas supaya kajian lebih memfokuskan terhadap tajuk yang ingin dikaji. Selain itu, dalam bab 1, pengkaji juga menyenaraikan serta menyakan struktur kajian dalam setiap bab yang dikaji.

Dalam bab 2 pula, pengkaji akan menjelaskan dengan menyatakan beberapa kajian lepas untuk menerangkan kajian yang terdahulu yang berkaitan dengan kajian ini. Antara aspek-aspek yang akan diterangkan dalam

bab 2 ini ialah menerangkan maksud media interaktif kepada mereka yang tidak tahu apa itu media interaktif. Memperkenalkan sejarah dan asal usul seni silat cekak dalam media interaktif. Selain itu, dalam media interaktif pengkaji juga akan menerangkan kepentingan-kepentingan mempelajari seni silat cekak. Dalam bab 2 ini banyak menekankan konsep media interaktif kepada pengguna atau penonton.

Seterusnya dalam bab 3 pula, pengkaji akan menjelaskan kaedah metodologi dalam kajian seperti menyenaraikan dan menjelaskan data dan juga analisis. Selain itu juga pemilihan kawasan kajian juga dinyatakan serta prosedur persampelan, reka bentuk soal selidik, kesahihan dan kebolehpercayaan. Tambahan itu juga menyakan beberapa temuramah dan juga temubual tentang persepsi orang ramai terhadap seni silat cekak di sekitar kawasan di Kelantan terutama terhadap pelajar-pelajar IPT dan sekolah, dan pengetahuan tentang seni silat cekak ini dalam diri masing-masing.

Dalam bab 4, pengkaji menyatakan tentang penemuan-penemuan baru yang telah diperoleh dari kajian yang dibuat oleh pengkaji ketika dalam bab 3. Dalam bab 4 ini, pengkaji akan menyatakan beberapa gambaran, carta dan graf. Selain itu juga, pengkaji juga akan membuat persamaan dan juga perbandingan antara penemuan baru dan juga maklumat yang telah diperoleh ketika membuat penyelidikan di internet dan sebagainya. Di dalam bab 4 ini sangat penting dalam analisa selepas pengumpulan data dilakukan.

Dalam bab 5, melibatkan usahawan dimana bab ini akan membincangkan tentang produk yang akan dipasarkan. Usahawan produk ini melibatkan empat komponen iaitu, promosi, tempat, pasaran dan harga. Keempat-empat komponen ini akan diuraikan untuk mendapat

Akhir sekali bab 6, pengkaji akan membuat segala rumusan atas semua kajian yang telah dibuat. Selain itu juga, pengkaji akan melakukan perbincangan dan juga kesimpulan atas apa yang telah dikaji seterusnya pengkaji juga akan membuat cadangan supaya media interaktif yang dibuat dapat memberi info yang lebih efektif kepada pengguna.

1.8 Rumusan

Kesimpulannya, kesemua penyelidikan ini telah dijalankan menggunakan kaedah atau metodologi yang tertentu dengan satu matlamat iaitu untuk menambah ilmu pengetahuan, meneroka bidang baru dan seterusnya menghasilkan penemuan baru. Sehubungan dengan itu, pemahaman terhadap metodologi penyelidikan adalah amat penting dan boleh dijadikan sebagai rujukan oleh para penyelidik. Antara kepentingan metodologi penyelidikan ialah ia dapat dijadikan sebagai garis panduan kepada penyelidikan yang dijalankan dari segi bentuk, gaya, proses dan kaedah penyelidikan yang dijalankan.

Penyelidikan ini dijalankan dengan melalui beberapa proses asas seperti mengenal pasti masalah dan tajuk penyelidikan, membentuk hipotesis, memungut, memproses dan menganalisa data, mengemukakan kesimpulan dan menghasilkan penemuan bagi memenuhi objektif seperti yang telah ditetapkan sebelum ini iaitu berkaitan dengan jenis kerosakan umum bangunan, tahap penyediaan dan cadangan pernyataan kaedah kerja pemuliharaan yang bersesuaian. Pelbagai gaya penyelidikan telah dijalankan dalam penyelidikan ini seperti kaedah tinjauan dan bancian dengan menggunakan borang soal selidik serta kaedah kajian kes dengan menggunakan pendekatan pemerhatian dan temu bual bergantung kepada bentuk data maklumat yang hendak diperolehi. Tujuannya ialah untuk memastikan agar penyelidikan ini dibuat dengan lebih teratur dan terancang di samping memastikan agar perkara utama yang diselidik dapat diberi perhatian yang sewajarnya.

Oleh itu, wajarlah kalau sejarah seni silat cekak ini diperkenalkan melalui media massa iaitu melalui media interaktif ataupun CD Interaktif kepada pengguna supaya mereka lebih peka terhadap sejarah adab melayu kita pada zaman dahulu.

BAB 2

SOROTAN KAJIAN

2.1 Pengenalan Multimedia

Sejarah multimedia yang terawal adalah berasal dari teater multimedia dan bukan dari komputer. Persembahan yang menggunakan lebih dari satu *medium* dipanggil persembahan multimedia. Persembahan multimedia ini termasuk monitor multimedia video, *synthesized band* dan karya seni manusia sebagai sebahagian daripada menunjukkan satu sistem multimedia bermula pada akhir 1980-an dengan *hyperard* diperkenalkan oleh *Apple* pada tahun 1987, dan pengumuman oleh Perisian IBM 1989 tentang sambungan audio-visual (AVC), *video adhapter card* untuk PS, hampir setiap pembekal peranti melompat keras dan lembut untuk multimedia. Pada tahun 1994, dianggarkan terdapat lebih daripada 700 produk dan sistem multimedia di pasaran. (Sumber: Suyanto, 2004)

Industri elektronik multimedia adalah gabungan computer dan video umum atau gabungan ketiga-tiga elemen iaitu bunyi, imej dan teks atau gabungan multimedia sekurang-kurangnya sederhana input atau output data, medium ini boleh sama ada audio (suara,muzik), animasi, video, teks, grafik dan imej. (Sumber: Suyanto, 2004). Multimedia dapat disimpulkan secara umum iaitu gabungan pelbagai maklumat media menggunakan kemudahan komputer.

2.2 Multimedia Interaktif

Terdapat banyak inovasi dalam bidang pendidikan dan latihan yang bersandarkan penyaluran pengetahuan. Bermula dengan pembelajaran bersemuka hingga pembelajaran maya, teknologi memainkan peranan penting dalam jangka waktu yang berbeza. Sepanjang dua dekad lalu menampakkan penyaluran informasi menerima nafas baru berdasarkan kecanggihan teknologi semasa. (Mishra, 2004). Perkataan multimedia yang digunakan ketika ini lebih berkait rapat dengan perkataan interaktif. Menurut Timothy Garrand (2001), pada peringkat awal perkembangan multimedia, apabila disebut multimedia pengguna akan terfikir mengenai CD-ROM, bukannya laman web kerana ketika itu laman web hanya memaparkan teks dan sedikit grafik.

Perkataan multimedia itu terbahagi kepada dua perkataan yang berasingan, iaitu multi dan media. Bagi perkataan multi merupakan kata gabungan yang menunjukkan banyak dan kepelbagaian, manakala media pula merujuk kepada medium atau alat-alat yang digunakan sebagai saluran untuk tujuan berkomunikasi atau menyampaikan maklumat. Setelah menjadi kata gabungan, multimedia dikaitkan dengan tiga maksud, iaitu berkaitan dengan penggunaan pelbagai jenis media seperti slaid, televisyen dan sebagainya, terutamanya dalam membuat persembahan.

Dari sudut implementasi teknologi, apakah yang dimaksudkan dengan multimedia? Apakah pula yang dimaksudkan dengan multimedia interaktif? Pada peringkat awal perkembangan multimedia, Hillman (1998) memberikan takrif mudah mengenai multimedia, iaitu penggunaan teks, gambar, audio dan video untuk menyalurkan informasi. Takrifan ini berkembang menjadi integrasi pelbagai elemen media ke dalam produk bersepadu yang memberikan banyak kelebihan kepada pengguna akhir, berbanding hanya salah satu elemen yang disediakan secara sendiri. (Sumber: Reddi, 2003 dalam Mishra, 2004)

Oleh yang demikian, multimedia yang diterima oleh masyarakat umum masa kini secara amnya boleh didefinisikan sebagai:

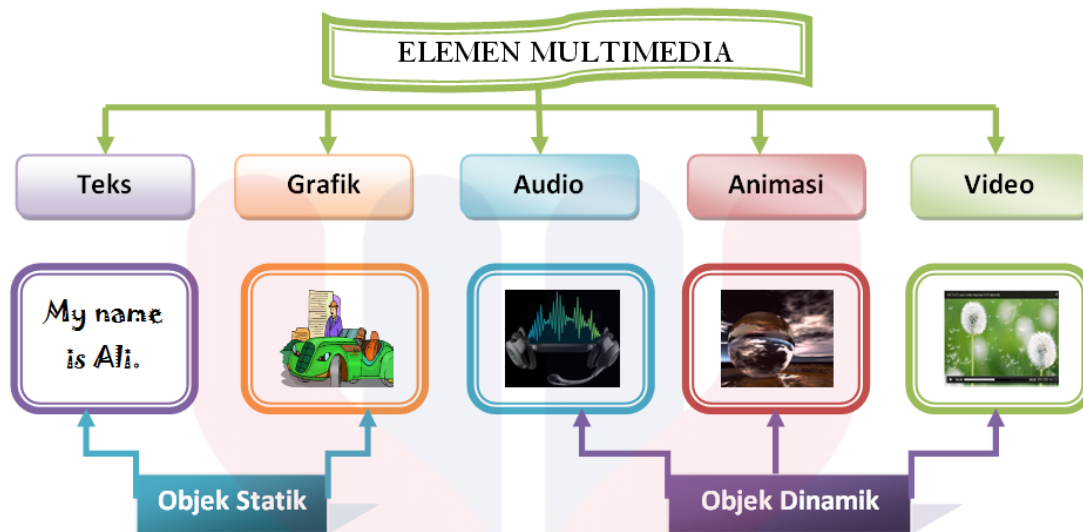
"Suatu proses komunikasi interaktif berasaskan penggunaan teknologi komputer yang merangkumi penggunaan media audio visual seperti teks, grafik, audio, video dan animasi".

Secara keseluruhannya, perkataan multimedia ini merupakan penggunaan pelbagai jenis media untuk menghasilkan persembahan visualisasi yang menarik dengan menggabungkan kesan bunyi, teks, suara, video, audio, animasi imej dan sebagainya. Ia adalah gabungan beberapa medium sebagai pengantaraan di antara manusia dengan komputer dalam menyampaikan maklumat-maklumat yang diperlukan. Ia juga dianggap sebagai medium yang membolehkan manusia berkomunikasi dalam berbagai-bagai jenis cara dan setiap maklumat yang terkandung di dalamnya merupakan maklumat-maklumat yang diproses dan dipersembahkan menggunakan teknologi pengkomputeran.

Dapat disimpulkan bahawa multimedia yang merupakan gabungan antara teks, grafik, audio dan sebagainya ke dalam satu bentuk penyampaian akan menjadi multimedia interaktif apabila kita memberikan pengguna beberapa kawalan terhadap apa yang dipersembahkan dan bila ianya dipersembahkan. Multimedia interaktif akan menjadi hipermedia apabila perekanya menyediakan satu struktur pautan (link) yang mana seseorang pengguna dapat berinteraksi dan juga dapat melayarinya. Apabila satu projek hipermedia mengandungi sebilangan besar teks atau kandungan berupa simbol, ia boleh diindekskan termasuk unsur-unsur di dalamnya. Kemudian ia boleh dipautkan bersama untuk menyediakan sumber maklumat elektronik pelbagai yang diterima dengan cepat. Apabila teks diindekskan kepada teks lain, ia merupakan sistem hiperteks (Vaughan, 2004).

2.3 Elemen-Elemen Multimedia

Berdasarkan definisi multimedia yang telah dibincangkan, terdapat lima elemen atau media utama dalam multimedia, iaitu teks, grafik, audio, video dan animasi. Selain daripada itu, interaktiviti juga merupakan sebahagian daripada elemen yang diperlukan bagi melengkapkan proses komunikasi interaktif menerusi penggunaan multimedia.

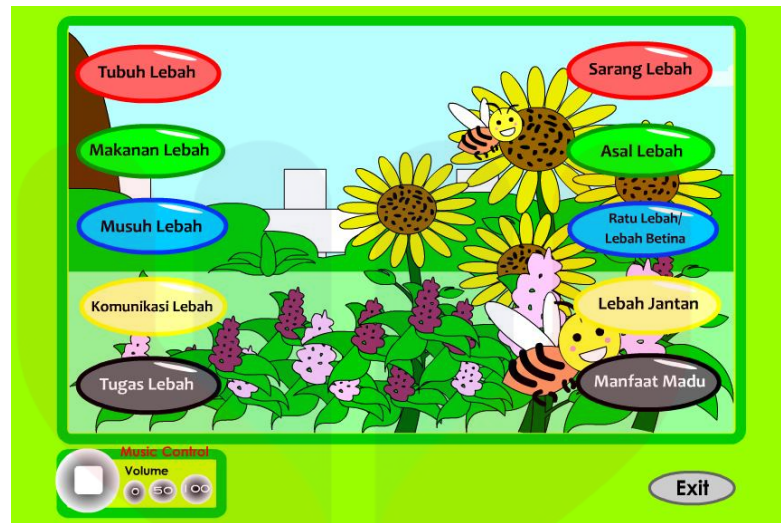


Rajah 2.1 : Elemen Multimedia

2.3.1 Teks

Teks adalah paling awal dan paling sederhana elemen dalam multimedia, yang biasanya merujuk pada kata-kata, kalimat, paragraf atau segala sesuatu yang ditulis atau disiarkan. Sebahagian besar multimedia menggunakan teks kerana teks sangat efektif untuk menyampaikan gagasan dan petunjuk kepada pengguna. Teks bentuk data multimedia adalah yang paling mudah untuk disimpan dan diakui serta fail teks adalah struktur yang sederhana. (Sumber: Suyanto, 2003)

Teks dapat digunakan untuk menjelaskan foto atau gambar dan menampilkan nama dan tempat. Teks juga perlu diperhatikan penggunaan jenis font, ukuran, *style* dan warna font itu sendiri. Namun begitu, terdapat kesalahan yang sering terjadi adalah mengedepankan keindahan dan mengorbankan fungsionalitas.



Rajah 2.2 : Contoh Teks yang digunakan

2.3.2 Grafik

Grafik boleh merujuk kepada pelbagai persembahan imej atau paparan visual yang tidak bergerak seperti gambar, lukisan, lakaran, gambarfoto, ilustrasi dan sebagainya. Ianya merupakan antara elemen multimedia yang amat penting bagi memberi penekanan dalam suatu proses peyampaian maklumat. Penggunaan grafik dikatakan mampu menyampaikan sesuatu maklumat dengan lebih pantas dan tepat memandangkan ianya disampaikan dalam bentuk visual.

Grafik juga dikatakan mampu membantu dalam menerangkan sesuatu maklumat dengan lebih tepat dan berkesan. Grafik juga mampu menjadikan sesuatu persembahan atau penyampaian maklumat lebih menarik dan mampu memfokuskan perhatian pengguna terhadap maklumat yang ingin disampaikan.

Dalam pembangunan grafik, benda yang harus dititik berat ialah grafik tersebut mestilah bersesuaian dan grafik tersebut hendaklah tidak menyentuh sensitiviti kaum atau agama dengan kumpulan sasaran yang kita hendak sampaikan pada mereka. Grafik juga perlu dipilih mengikut kategori grafik yang sesuai dengan keperluan tugas-tugas. Kedalaman warna yang bersesuaian dengan keperluan aplikasi dan gunakan

spesifikasi grafik yang boleh digunakan tanpa masalah pada system berkeupayaan rendah.



Henry Ford

Rajah 2.3 : Contoh Penggunaan Grafik

2.3.3 Audio

Kesan audio atau bunyi merupakan salah satu daya penarik yang berkesan untuk menarik perhatian seseorang. Audio di dalam sesuatu sistem multimedia boleh merujuk kepada pelbagai jenis seperti rakaman suara, suara latar, muzik, kesan khas audio dan sebagainya. Dalam suatu sistem multimedia interaktif, elemen audio boleh digunakan bagi membantu proses penyampaian persembahan agar ianya lebih mantap dan berkesan. Selain itu, audio mampu meningkatkan motivasi di kalangan para pengguna dan orang ramai agar lebih berminat mengikut suatu proses penyampaian maklumat. Di samping itu, elemen audio dikatakan mampu menimbulkan suasana yang lebih menarik dan akan menghasilkan tumpuan yang lebih terhadap apa yang ingin disampaikan.

Audio dapat digunakan jika ianya bersesuaian dengan isi kandungan yang ingin disampaikan. Sekiranya audio digunakan, kita

perlu memastikan pengguna mempunyai kuasa kawalan terhadapnya. Kuasa kawalan itu merujuk kepada kuasa mengawal ketinggian audio, memberhentikan dan sebagainya. Elakkan menggunakan audio yang terlalu banyak kesan kerana bimbang akan membuatkan pengguna tersebut cepat bosan. Sebagai contoh, pelajar akan mungkin berasa teruja apabila mendengar kesan audio yang tertentu apabila bergerak ke satu skrin ke satu skrin yang lain. Namun, mereka kemungkinan akan merasa bosan apabila mendengar kesan audio yang sama setiap kali mereka memasuki skrin yang lain.



Dolphin Media and Design Audio specialists Speakers, Wall PA Speakers, Ceiling Speakers, Amplifiers, Microphones, Mixers, Digital Mixers

Rajah 2.4: Audio pada Multimedia

2.3.4 Animasi

Animasi merujuk kepada suatu paparan visual yang bersifat dinamik, ianya juga merujuk kepada sesuatu proses menjadikan sesuatu objek agar kelihatan hidup dan memberi gambaran bergerak kepada sesuatu yang pada dasarnya adalah statik.

Animasi merupakan elemen yang paling diminati dan paling mendapat perhatian kerana mampu menzahirkan sesuatu fantasi manusia kealam realiti, ianya membolehkan sesuatu yang agak sukar untuk diterangkan menggunakan imej-imej statik disampaikan dengan lebih mudah dan

berkesan. Penggunaan animasi dalam sesuatu persembahan juga dapat menceriaikan dan persembahan itu lebih hidup atau realistik terhadap proses penyampaian.

Animasi digital merupakan salah satu media komunikasi yang boleh digunakan bagi menghasilkan persekitaran pembelajaran yang merangsang dan menyeronokkan seperti mana yang dicadangkan. Animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik.



Cars- Disney/Pixar

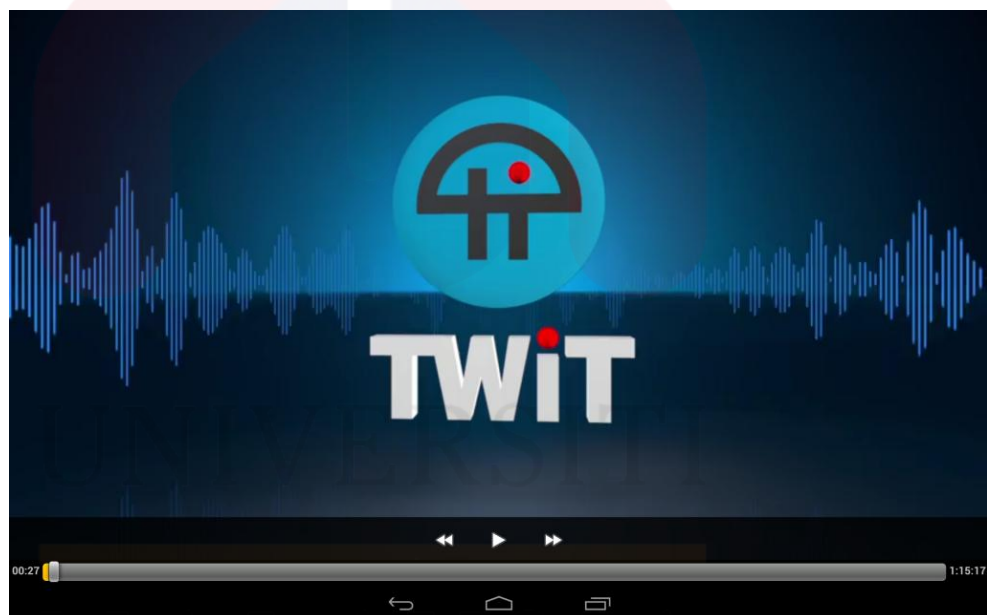
Rajah 2.5 : Penggunaan Animasi dalam Multimedia

2.2.5 Video

Video adalah elemen multimedia yang dikatakan paling dinamik dan juga realistik berbanding elemen-elemen yang lain dan dikatakan merupakan gabungan pelbagai media dalam satu medium. Oleh yang demikian, penggunaan video dalam proses penyampaian maklumat berupaya untuk mempengaruhi motivasi seseorang terhadap proses penerimaan maklumat. Video juga mampu membawa *unsure realistic* atau keadaan sebenar kepada para pengguna. Secara tidak langsung ini akan mempengaruhi perasaan dan emosi para pengguna dengan lebih nyata.

Video tersebut mestilah mempunyai ciri maklumat yang lebih realistic supaya video tersebut mampu mempersembahkan sesuatu mesej dalam keadaan yang sebenar. Ini membolehkan seseorang pelajar dapat merasakan seolah-olah mereka sendiri yang berada ditempat yang digambarkan. Video tersebut juga perlu merangsang pelbagai deria supaya proses penyampaian itu dapat ditingkatkan serta mempunyai jalinan pelbagai media mampu merangsang pelbagai deria dengan lebih mudah dan berkesan.

Menerusi penggunaan video, sesuatu penerangan yang perlu dilakukan secara berulang-ulang boleh dilakukan dengan lebih mudah. Sebagai contoh, penerangan mengenai sesuatu proses kerja di makmal boleh dirakam dan kemudiannya dipaparkan kembali kepada pengguna pada bila-bila masa.



Podkicker

Rajah 2.6 : Kesan Video pada Multimedia

2.4 Bentuk Persembahan Multimedia

Multimedia dibangunkan dalam pelbagai bentuk sama ada dalam bentuk persembahan linear atau persembahan tidak linear. Pembangunan keduanya memerlukan pendekatan yang sesuai agar pengguna yang melihat atau pengguna yang mengendalikannya akan dapat menerima maklumat yang disampaikan. Tidak semestinya semua elemen multimedia wujud dalam sesebuah persembahan, tetapi memadai dengan penekanan kepada elemen-elemen yang dapat menyampaikan maklumat dengan tepat, cepat dan jelas serta dapat memberikan daya tarikan kepada pengguna.

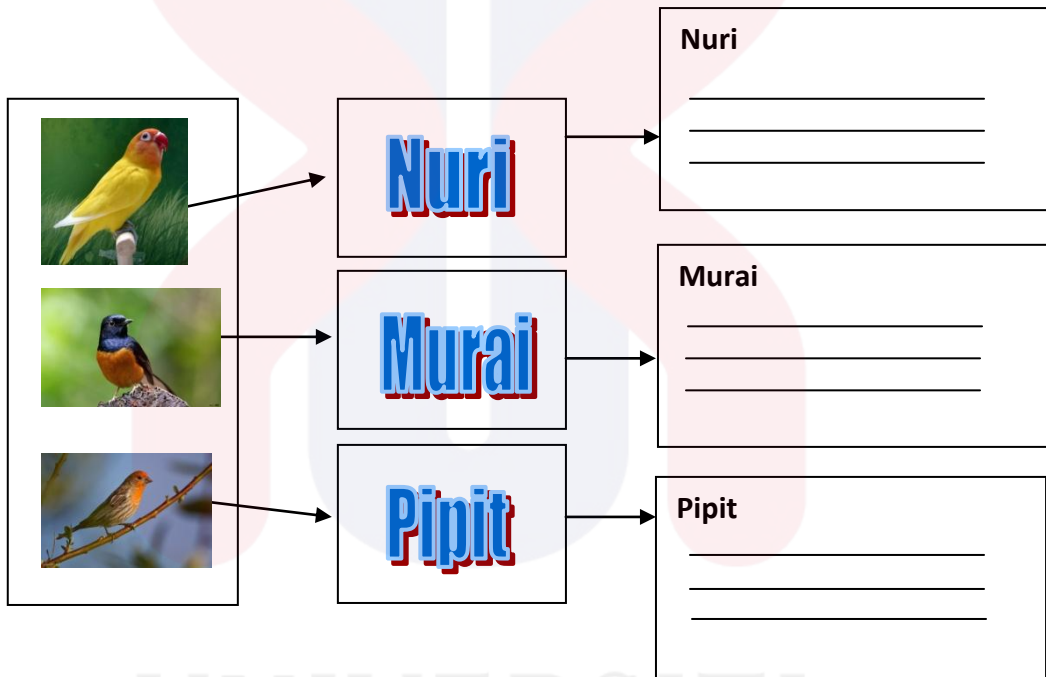
Jadual 2.1 : Bentuk Persembahan Multimedia

Rekabentuk Asas Multimedia	
Linear	Bukan linear
Pengguna tidak mempunyai kawalan terhadap aplikasi.	Pengguna boleh mengawal persembahan aplikasi.
Aplikasi linear biasanya akan bermula dari awal hingga akhir atau ia akan mengulang semula maklumat.	Pengguna bebas untuk pergi ke mana-mana bahagian maklumat yang dikehendaki melalui butang navigasi.
Aplikasi ini boleh digunakan untuk menyampaikan maklumat kepada sekumpulan orang ramai ke atas skrin besar atau monitor televisyen.	Aplikasi ini disusun dalam bentuk menu dan pengguna boleh pergi ke bahagian tersebut secara terus.
Contoh: Animasi dan Video	Contoh: Courseware, laman Web, portal



START.....CONTINUOUS..... → END

Rajah 2.7 : Persembahan Linear



Rajah 2.8 : Persembahan bukan Linear

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

2.5 Hipermedia dan Hiperteks

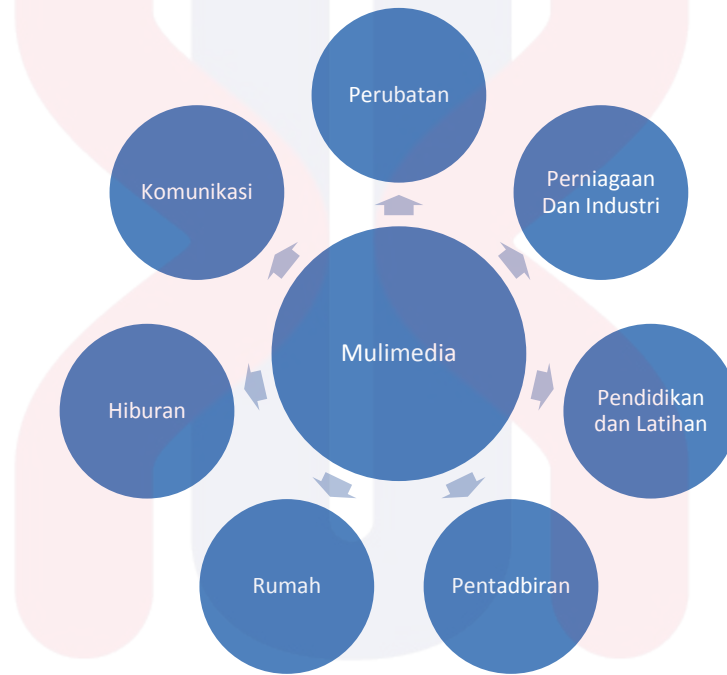
Interaktiviti melalui satu system navigasi adalah menggunakan pautan. Pautan adalah rujukan atau elemen navigasi dalam satu dokumen yang sama atau ke dokumen yang lain. Pautan ini secara automatic membawa maklumat rujukan tersebut kepada pengguna apabila elemen navigasi tersebut dipilih oleh pengguna. Terdapat dua perkataan yang paling penting dalam pautan iaitu hiperteks dan hipermedia. Hiperteks dan hipermedia merupakan antara kemudahan yang membolehkan sesebuah system multimedia interaktif yang lebih berkesan dapat dihasilkan.

Jadual 2.2 : Hiperteks dan Hipermedia

Hiperteks	Hipermedia
<ul style="list-style-type: none"> • Hiperteks adalah teks yang mengandungi pautan kepada teks yang lain dengan menekan satu atau lebih perkataan yang bergaris. • Pengguna boleh membaca teks yang disediakan dan teks yang sama juga boleh membawa pengguna ke laman-laman lain yang mengandungi maklumat yang berkenaan. • Pengguna juga boleh menentukan haluan pembacaan atau pemerolehan maklumat. • Ia sering diwakili oleh teks yang berwarna biru serta digariskan seperti ini : <u>Hiperteks</u>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hipermedia hampir menyerupai hiperteks, Cuma ia bukan sekadar berasaskan teks sahaja tetapi termasuklah media lain seperti grafik, imej, audio dan video. • Membenarkan pengguna mencapai maklumat mengikut minat, keupayaan ataupun kehendak hati. • Ia juga mengalakkan pengguna untuk terus mendalami isi kandungan. • Contohnya: Halaman internet atau laman Web.

2.6 Bidang Penggunaan Multimedia

Multimedia boleh digunakan dalam pelbagai bidang termasuk perubatan, pengajaran, pembelajaran, pemasaran, perniagaan dan sebagainya. Penggunaan teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang-bidang tersebut.



Rajah 2.9 : Penggunaan Multimedia dalam pelbagai bidang

Jadual 2.3 : Bidang penggunaan Multimedia

Bidang	Keterangan	Contoh
Penyebaran Maklumat	<ul style="list-style-type: none"> Kios merupakan satu system penyaluran maklumat di lokasi-lokasi umum seperti lapangan terbang, muzium, pusat membeli belah, hospital, ruang tamu sesebuah syarikat. Biasanya kios diletakkan di suatu tempat khas dan mempunyai 	<ul style="list-style-type: none"> Kios Maklumat

	<p>peranti, masukan tertentu seperti skrin sentuh atau papan kekunci bagi membolehkan pengguna berinteraksi dengan system.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ianya digunakan untuk menyalurkan atau menyebarkan maklumat tertentu kepada orang ramai dan boleh melaksanakan proses pencarian maklumat yang diperlukan. • Dikenali sebagai <i>System Point Of Informations (POI)</i>. • Selain dari sekadar memaparkan maklumat, ianya juga mampu mengumpulkan maklumat mengenai pengguna agar boleh dihubungi dikemudian hari. 	
Pemasaran dan Pengiklanan	<ul style="list-style-type: none"> • Multimedia menyediakan peluang pemasaran yang lebih menarik dan merangsang pembeli kerana ia menggunakan audio visual gabungan pelbagai media. • Dengan bantuan teknologi internet, konsep pemasaran tanpa sempadan juga semakin luas digunakan dan dengan sokongan teknologi multimedia, seseorang pembeli boleh membeli belah dengan lebih selesa dan menyenangkan. • Kebaikan kepada peniaga ialah mampu menjimatkan ruang, memudahkan urusan inventori, proses penyebaran maklumat dan sebagainya. • Penggunaan multimedia di dalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Catalog Interaktif • Persembahan Perniagaan • Strategi Pemasaran • Cakera Demonstrasi • Pengiklanan • Pangkalan Data • Sistem

	perniagaan membolehkan sesuatu produk baru yang ingin diperkenalkan, dipamerkan dalam bentuk bantuan elemen-elemen multimedia.	Perbankan Elektronik
Pengajaran dan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan pembelajaran berasaskan multimedia mampu memindahkan sesuatu maklumat daripada buku teks yang statik kepada suatu corak pembelajaran baru yang lebih menarik, dinamik dan interaktif. • Pelajar boleh belajar mengikut kesesuaian, masa dan cita rasa diri mereka sendiri. • Multimedia memudahkan proses penyaluran ilmu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Portal Pendidikan • Pendidikan Jarak jauh • Course ware E-Learning

2.7 CD interaktif

2.7.1 Asal CD Interaktif

CD interaktif adalah salah satu medium interaktif yang boleh dikatakan agak baru. Media ini sebenarnya adalah perkembangan teknologi internet hari ini yang sedang berkembang dengan pesat. Seperti yang kita tahu bahawa teknologi Internet menjadi satu penanda aras kemajuan sesebuah syarikat. Daripada data yang menyebut bahawa lebih daripada 200 juta orang menggunakan medium ini, termasuklah penduduk Indonesia.

AC Nielsen menyatakan bahawa 3% daripada penduduk Indonesia yang juga merupakan pengguna internet aktif (Istanto, 2001). Ia sebenarnya tidak mengejutkan, memandangkan bahawa Internet mempunyai kelebihan berbanding dengan media lain. Media ini sangat mudah untuk digunakan, mempunyai kelajuan yang tinggi, dan yang paling penting bahawa internet mempunyai rangkaian di seluruh dunia.

Malah, dengan hakikat bahawa kini setiap syarikat atau organisasi yang terlibat dalam mana-mana syarikat akan rasa "bertanggungjawab" untuk mempunyai laman web mereka sendiri yang berkhidmat untuk menyampaikan maklumat tentang kewujudan kewujudan itu sendiri kepada orang-orang di seluruh dunia. Pembangunan internet tidak boleh dipisahkan daripada perkembangan teknologi PC (Komputer Peribadi) dan perisian dari tahun ke tahun yang lebih canggih. Selain itu, selepas pengenalan teknologi multimedia dalam era 80-an.

Versi dalam talian (rangkaian aktif) kemudiannya diterima pakai dalam versi Internet luar talian (tanpa tisu) dalam bentuk CD interaktif dengan pandangan yang kekal menarik walaupun penggunaan yang terhad pada satu unit PC tempatan sahaja. Inilah yang membuat korelasi antara Internet dan CD Interaktif.

2.7.2 Definisi CD Interaktif

CD Interaktif merupakan satu medium yang mengesahkan format multimedia boleh dibungkus dalam CD (Cakera Padat) dengan matlamat aplikasi interaktif di dalamnya. CD ROM (Read Only Memory) hanya salah satu daripada beberapa kemungkinan yang boleh menyatukan suara, video, teks, dan program-program di CD (Medikomp Team, 1994). Kemudian dalam program *talk show* disiarkan e-Hidup Metro TV pada 9 Ogos 2003 pada 9:00 menyatakan bahawa CD Interaktif adalah CD yang mengandungi menu yang boleh diklik untuk memaparkan maklumat tertentu.

Dari sini jelas bahawa sistem interaktif yang digunakan sama dengan Interaktif CD sistem navigasi di internet, hanya berbeza di sini ialah media yang digunakan adalah kedua-duanya. CD Interaktif berkurang media talian seperti CD manakala Internet untuk menggunakan media dalam talian.

2.7.3 Kelebihan CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran

Media pengajaran kini lebih pelbagai, daripada media konvensional seperti buku dan prop tradisional dengan media moden audio-visual dalam bentuk pita kaset, VCD (Video Cakera Padat), serta lain-lain alat Paraga moden. Dengan pelbagai media, ia adalah satu sistem pembelajaran yang boleh membawa suasana yang menyeronokkan benar-benar perlu. Oleh itu, tidak salah jika Interaktif CD merupakan salah satu media alternatif yang boleh menangani keperluan tersebut.

Menurut pengamal media August Savara di dalam e-Hidup Metro TV, Sabtu 9 Ogos, 2003, kelebihan CD Interaktif termasuk:

- Pengguna boleh berinteraksi dengan program komputer
- Meningkatkan pengetahuan. Pengetahuan yang dimaksudkan adalah hal perkara yang dibentangkan CD Interaktif
- Paparan yang menarik audio-visual

Sebutan pertama kelebihan yang pengguna boleh berinteraksi dengan komputer adalah bahawa terdapat CD Interaktif menu istimewa yang boleh diklik oleh pengguna untuk memaparkan maklumat dalam bentuk audio, visual dan lain-lain ciri-ciri yang dikehendaki oleh pengguna. Kemudian yang kedua ialah untuk meningkatkan pengetahuan. Ilmu di sini adalah bahan yang telah direka untuk memudahkan pengguna CD Interaktif. Ketiga yang berlebihan adalah paparan audio-visual yang menarik. Menarik di sini pasti berbanding media konvensional seperti buku atau lain-lain media dua dimensi. Di sini terutamanya kerana daya tarikan interaksi sistem yang tidak dimiliki oleh media cetak (buku) dan juga media elektronik yang lain (filem TV, audio).

Boleh dilihat bahawa CD Interaktif boleh membantu menajamkan mesej yang disampaikan oleh pancaindera dan tarik minat yang berlebihan, kerana ia adalah gabungan penglihatan, bunyi, dan pergerakan (Suyanto, 2003: 18).

2.7.4. Jenis CD Interaktif

Pada masa ini, di Indonesia banyak menjual CD Interaktif. CD ini terdapat dalam buatan asing dan ada yang buatan tempatan (di negara ini). Terdapat CD Interaktif untuk kanak-kanak yang bertujuan untuk merangsang aspek kognitif kanak-kanak. Terdapat juga pelajar sekolah rendah, yang antara lain mengiktiraf surat, belajar membaca dan mengira, dan yang mengandungi pelbagai imej. Bagi sekolah yang tinggi terdapat CD Interaktif pelbagai subjek, seperti mengenali organ-organ manusia (Team Metro TV, 2004: 22).

Kemudian dalam <http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/OudaTedaEna.doc> menyebut bahawa Wilayah Bali telah menggunakan CD Interaktif dalam mempromosikan pelancongan. Syarikat, awam dan swasta mempunyai banyak memakai medium ini untuk memberitahu profil mereka pada bakal pelabur. Antara objektif CD interaktif ialah:

- Komersial, seperti tutorial CD interaktif dan pembelajaran untuk kanak-kanak.
- Non - Komersial, profil CD Interaktif seperti pentadbiran, perjalanan, bandar, dan profil syarikat.

2.7.5 CD Interaktif sebagai sebahagian daripada Komunikasi Visual

CD Interaktif paparan halaman adalah satu proses komunikasi yang disampaikan secara visual. Kerja pereka atau pereka komunikasi visual yang berkaitan dengan penyampaian sesuatu bahan atau keterangan untuk ditunjukkan kepada kumpulan sasaran pengguna CD Interaktif adalah bagaimana bahan itu boleh diterima oleh pemberi keterangan dengan berkesan kepada sasaran yang dijangkakan. Ini bermakna tindak balas yang diberikan oleh pengguna CD Interaktif sepatutnya memuaskan.

Pereka bertanggungjawab untuk menyelesaikan masalah komunikasi dalam menyampaikan sesuatu maklumat sedemikian supaya ia berfungsi, elegan, sistematik, seimbang, mudah dan menjimatkan. Begitu juga, reka bentuk CD Interaktif. Sebagai produk,

CD Interaktif adalah hasil daripada pendekatan untuk menyelesaikan masalah berdasarkan kepada komunikasi visual. Reka bentuk Interaktif CD adalah reka bentuk komunikasi visual yang telah dibentangkan pada monitor yang boleh dikemukakan di mana-mana masa yang diberikan. Skrin ini berfungsi sebagai medium komunikasi visual yang tidak kelihatan tidak seperti reka bentuk majalah atau surat khabar (Istanto, 2001:55), jadi peraturan ini adalah peraturan reka bentuk CD Interaktif yang berkaitan dengan reka bentuk komunikasi visual .

2.7.6 Mereka bentuk Elemen CD Interaktif

Mewujudkan halaman CD interaktif adalah seperti mewujudkan laman web untuk umum memandangkan halaman web yang sama dengan halaman CD interaktif, hanya medium sahaja yang berbeza. Oleh itu, hanya peraturan yang wujud di dalam CD Interaktif dan laman web adalah sama. Pereka A menggunakan elemen-elemen asas reka bentuk supaya apa yang hendak ditunjukkan itu berkesan. Elemen-elemen yang digunakan termasuk tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi (Istanto , 2001:57). Sementara itu, menurut Budi Oetomo Sutedjo Dharma (Oetomo , 2001) menyatakan terdapat 10 unsur-unsur yang boleh digunakan untuk mereka bentuk satu laman CD Interaktif yang indah dan seni, iaitu font, warna, imej, model kartun, gambar, animasi, tiga dimensi, bentuk geometri , tekstur, dan manusia.

Dari pelbagai pendapat, kita dapat simpulkan bahawa terdapat beberapa elemen yang sangat penting dalam proses mereka bentuk CD interaktif yang berkesan iaitu tipografi, simboleisme, ilustrasi, warna, fotografi, animasi, warna dan muka depan.

2.8 Kritikan

Antara penyampaian yang ada sebelum ni ialah berasaskan web , akhbar, majalah, internet dan sebagainya.



Rajah 2.10 : Artikel tentang silat cekak

Membudayakan gaya hidup sihat Kesibukan bukan alasan tidak aktif: Dr Rafie

BANGI - Kesibukan tugas seharian tidak menghalang penuntut untuk bergiat aktif dalam aktiviti sihat termasuk melalui pertandingan silat.

Ketua Pengarah Pusat kebudayaan Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) Dr Rafie Mohammad berkata, pihak universiti sentiasa menyokong penuntut melibatkan diri dengan kegiatan luar termasuk aktiviti pertandingan silat.

"Pihak universiti sentiasa responsif dengan penuntut dalam bidang seni mempertahankan diri.

"Kesibukan penuntut dan pelajar di dalam mencapai kejayaan akademik tidak sepatutnya menghalang mereka daripada mengamalkan gaya hidup sihat dengan mengikuti aktiviti seumpama ini," katanya ketika merasmikan Kejohanan Waja Diri Nasional Silat Cekak Ustaz Hanafi Peringkat Sekolah Tinggi (IPT) di UKM, baru-baru ini.

Sebanyak sembilan kategori dipertandingkan me-



● Kesibukan tidak menghalang pelajar bergiat aktif dalam pertandingan silat seperti ini.

libatkan sembilan IPT dan 11 sekolah seluruh negara.

Tiga kategori merupakan kategori berpasangan, dua kategori berkumpulan dan satu kategori khas serta tiga kategori berpasangan terbuka dipertandingkan.

Pasukan Universiti Teknologi Petronas (UTP) muncul juara keseluruhan kejohanan manakala pasukan tuan rumah kejohanan berjaya meraih pingat perak dalam kategori menangkis serangan tongkat (wanita) dan pingat gangsa dalam kategori menangkis serangan kaki (wanita).

Hadiah pemenang di-

sampaikan oleh Timbalan Menteri Kemajuan Luar Bandar dan Wilayah, Datuk Hasan Malek.

Beliau turut mengucapkan tahniah kepada penuntut dan pelajar kerana menceburkan diri di dalam aktiviti yang berfaedah.

"Saya juga berharap agar semakin ramai belia sama ada luar bandar atau bandar akan menghabiskan masa mereka dengan aktiviti yang bermanfaat," katanya.

Untuk rekod, Universiti Islam Antarabangsa (UIA) akan menjadi tuan rumah bagi kejohanan tersebut tahun hadapan.

Rajah 2.12 : Akhbar Sinar Harian, Artikel tentang silat cekak.

Silat Lincah sedia tentang Amerika

Oleh: M ILHAM ARIEF

KUALA LUMPUR: Pengasas dan Mahaguru Pertubuhan Seni Silat Lincah Malaysia, Datuk Mahaguru Omar Din Mauju membantah sekeras-kerasnya tindakan Amerika Syarikat (AS) campur tangan dalam dakwaan kes liwat bekas Timbalan Perdana Menteri, Datuk Seri Anwar Ibrahim kerana ia adalah urusan dalaman negara.

Beliau berkata, walaupun AS adalah kuasa besar bukanlah bermakna negara itu bebas mencampuri hal ehwal urusan dalaman negara ini dengan sesuka hati mereka.

Katanya, AS sesekali tidak boleh memaksa negara ini mengikut telunjuk mereka kerana rakyat

di negara ini mampu untuk menegakkan keadilan tanpa campur tangan pihak asing.

"Segala masalah dalaman yang timbul dalam negara ini orang luar tak berhak untuk masuk campur, sebaliknya biarlah rakyat negara ini yang menyelesaikannya," katanya.

Omar Din berkata demikian ketika diminta mengulas kenyataan Jurucakap Jabatan Negara AS, Tom Casey yang menentang prosedur kehakiman yang bercanggah dengan undang-undang ekoran laporan kes liwat terhadap Penasihat Parti Keadilan Rakyat (PKR) itu.

"Dakwaan kes liwat yang berlaku ke atas Anwar biarlah undang-undang negara yang menentukan keadilannya dan AS tidak perlu menjadi pengacau untuk campur

tangan dalam perkara ini.

"Jika tidak ada keadilan dalam siasatan kes Anwar itu rakyat negara ini sendiri akan bangkit memperjuangkan hak dan keadilan itu," katanya.

Dalam pada itu, Omar Din meminta pemimpin parti politik tanpa mengira fahaman politik agar bersatu menentang campur tangan AS yang cuba mengganggu gugat urusan dalaman negara.

Katanya, dalam masalah ini rakyat tanpa mengira kaum perlu bangkit menentang usaha campur tangan pihak asing yang semata-mata untuk menggugat keamanan dan kesejahteraan yang dinikmati sekarang.

"Saya menyeru sebagai rakyat di negara ini tanpa mengira kaum,

agama dan fahaman politik perlu bersatu mempertahankan kedaulatan negara dari sebarang ancaman yang boleh menggugat kedudukan dan keselamatan negara," katanya.

Dalam kes sama Omar Din turut memuji tindakan Dewan Pemuda PAS yang begitu lantang bersuara membantah campur tangan AS dalam urusan negara.


Sikap yang dipamerkan oleh Dewan Pemuda PAS yang diketuai oleh Salahuddin Ayob menunjukkan parti itu juga secara terang-terangan tidak bersetuju sama sekali tindakan AS mencampuri urusan negara.

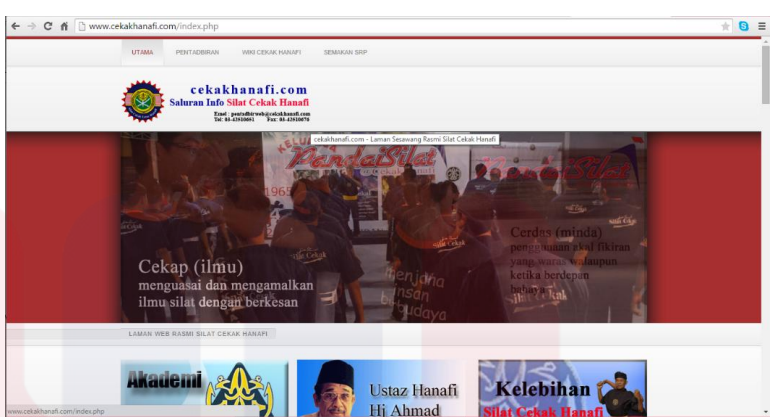
"Biarpun PAS berlainan fahaman politik dengan kerajaan namun dalam soal melibatkan negara kepentingan negara parti itu ternyata berjuang habis-habisan," katanya.



Mahaguru; orang luar tak berhak masuk campur.

Rajah 2.13 : Keratan akhbar oleh M Ilham Arief (Silat Lincah)

Elemen dan Prinsip	Kritikan
<p data-bbox="276 860 368 891">Warna</p> <p data-bbox="276 1211 344 1243">Teks</p>	<div data-bbox="762 264 1054 678" style="text-align: center;">  </div> <p data-bbox="587 712 1345 786">Rajah 2.14 : Poster yang dikeluarkan oleh Pihak Kelab Ilmuwan (KIWA) UMK</p> <p data-bbox="576 853 1359 1137">Warna yang digunakan dalam design diatas adalah bersifat semimental iaitu lebih kelihatan ganas. Hal ini warna warisan tidak dikenalpasti. Sepatutnya warna warisan harus dikekalkan memandangkan seni silat cekak adalah berkaitan dengan kewarisan masyarakat pada zaman dahulu.</p> <p data-bbox="576 1205 1315 1339">Teks yang digunakan dalam poster tersebut tidak begitu jelas. Hal ini akan menyebabkan pembaca sukar untuk memeahaminya.</p>

	
	<p>Rajah 2.15: Portal Rasmi Silat Cekak Hanafi</p>
<p>Warna</p>	<p>Warna yang digunakan adalah bersesuaian dengan warna kewarisan. Warna merah adalah suatu warna perlambangan keberanian bersesuaian dengan silat cekak.</p>
<p>Layout</p>	<p>Layout yang digunakan dalam web diatas adalah seakan-akan interaktif kerana melibatkan kawalan tetikus dan terdapat cabang lain yang boleh meletakkan maklumatnya tetapi media yang digunakan dalam website ini dalam menyampaikan maklumat adalah sepenuhnya teks dan gambar namun masih tidak sepenuhnya seperti interaktif..</p>
<p>Teks</p>	<p>Kelemahan apabila menggunakan teks adalah pelayar laman web hanya mampu membaca dan melihat, tetapi tidak boleh membayangkan keadaan sebenar yang berlaku. Tipografi yang digunakan tidak dipelbagaikan. Oleh itu, website ini hanya mampu menarik minat pembaca sahaja. Walau bagaimanapun, ia sesuai untuk membantu responden bagi mendapatkan maklumat yang bersesuaian mengikut kemahuan responden.</p>

Bab 3

METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pengenalan

Mengikut Oxford Compact English Dictionary mendefinisikan kajian sebagai “*the systematic investigation into and study of material and sources, in order to establish fact and reach new conclusion*” (ODEC,1996). Mengikut pemahaman pengkaji, tulisan ini bermaksud siasatan sistematik terhadap kajian bahan dan sumber untuk membina fakta dan mencapai kesimpulan baru.

Graziano, (Research Methods : A Process Inquiry (8th edition), 2012) pula memberi definisi kajian sebagai suatu pencarian yang sistematik terhadap maklumat serta suatu proses penyelidikan. Definisi yang bertepatan dengan maksud kajian itu sendiri iaitu kajian merupakan sesuatu penghasilan, pengujian, dan pengesahan ilmu

Dalam bab ini, kajian yang akan dikupas dan diterangkan adalah mengenai kaedah pengumpulan data, reka bentuk penyelidikan serta analisis data yang diperolehi dalam penyelidikan ini. Kaedah metodologi ini membantu pengkaji untuk mengkaji dengan lebih baik dan memberi peluang kepada pengkaji untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Kajian ini boleh mengumpulkan hasil kajian berdasarkan pengumpulan maklumat yang berkaitan dengan kajian yang ingin dikaji. Terdapat banyak cara untuk mendapatkan dan mengumpulkan maklumat daripada responden dan bagi mendapatkan maklumat dalam melengkapkan kajian penyelidikan ini.

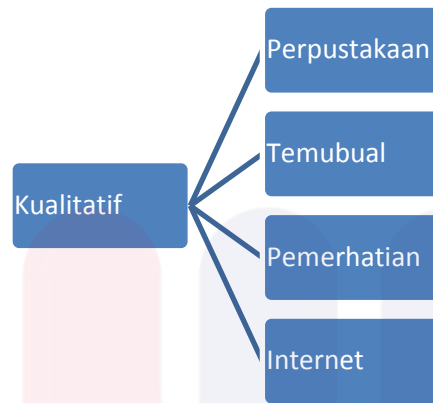
Metodologi penyelidikan terbahagi kepada dua kaedah iaitu kaedah perpustakaan dan kaedah kajian lapangan. Dalam bab ini pengkaji akan

menggunakan kedua-dua kaedah tersebut bagi membantu melaksanakan proses penyelidikan. Melalui kaedah perpustakaan teknik pengumpulan maklumat telah direkodkan sekian lama. Antara sumber-sumber dokumentasi yang digunakan ialah daripada buku ilmiah, jurnal, artikel, laman web dan sebagainya. Kaedah perpustakaan digunakan bertujuan untuk mencari sumber maklumat bagi menyokong data yang telah dikaji. Kaedah perpustakaan ini ialah melalui buku ilmiah, artikel, hasil pengkaji lepas dan sebagainya.

3.2 Pengumpulan Data Kajian

Melalui metodologi kajian yang penyelidik buat ini ialah menggunakan kaedah kualitatif. Maklumat yang diperolehi dalam kajian ini adalah daripada dua sumber iaitu sumber sekunder dan sumber primer. Data sekunder ialah data yang diperolehi daripada sumber buku ilmiah, artikel, jurnal, surat khabar, internet dan pustaka. Kajian ini telah dilaksanakan dengan merujuk kepada bahan rujukan yang diperolehi daripada buku, jurnal, surat khabar, internet dan lain-lain bagi mendapatkan maklumat tentang media interaktif serta seni silat cekak.

Data primer pula ialah data yang diperolehi daripada pemerhatian dan temubual serta kajian lapangan yang dilakukan adalah terhadap orang ramai terutama kepada pelajar sekolah dan IPT di Kelantan. Penyelidik telah menyediakan beberapa soalan untuk pertanyaan kepada responden bagi mengumpulkan data primer. Selain itu, kaedah temu bual juga digunakan untuk mengumpulkan maklumat dan data. Kaedah pemerhatian digunakan untuk memperolehi proses pengumpulan data. Penyelidik telah menggunakan kedua-dua data iaitu data sekunder dan primer untuk melaksanakan kajian ini. Berikut adalah kaedah yang telah dijalankan untuk mendapatkan data-data bagi melaksanakan kajian ini.



Rajah 3.1 : Kaedah Kajian Kualitatif

3.3 Kaedah Perpustakaan

Kaedah kajian melalui bahan rujukan perpustakaan telah dijalankan bagi mendapatkan maklumat dan bahan rujukan bagi menyelesaikan serta menjawab permasalahan dalam penyelidikan yang dijalankan. Selain itu, rujukan terhadap kajian yang berkaitan dengan penyelidikan yang dijalankan sebelum ini turut membantu dalam melaksanakan penyelidikan ini. Dalam kaedah kajian perpustakaan ini, Perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan, Kampus Bachok serta Perpustakaan Awam Negeri Kelantan digunakan bagi mendapatkan maklumat dan bahan untuk dijadikan sebagai rujukan dalam penyelidikan ini.

3.4 Kajian Lapangan

Kerja lapangan dilakukan bagi bertujuan untuk mengenal pasti masalah yang dihadapi oleh pengguna secara langsung mengenai perkara yang dihasilkan dalam kajian ini. Kerja lapangan dilakukan bagi mendapatkan data daripada responden. Terdapat beberapa kaedah yang digunakan dalam kerja lapangan antaranya ialah:

3.4.1 Kaedah Temubual

Menerusi temubual kualitatif, pengkaji akan dapat memahami pengalaman yang mana pengkaji sendiri sebelum ini tidak pernah melibatkan diri (Rubin, 1995). Kaedah temubual telah digunakan dalam

kajian ini bagi mendapatkan maklumat yang lebih jelas untuk memudahkan lagi proses penyelidikan. Temubual dijalankan terhadap orang ramai serta pelajar sekolah dan pelajar IPT. Temubual yang dijalankan dapat mengukuhkan lagi pernyataan masalah yang dikaji oleh penyelidik serta dapat memberi kepastian terhadap masalah yang dikaji.

Dalam kajian yang dilakukan ini, penyelidik telah memilih seramai 30 orang responden iaitu dikalangan pelajar UMK serta beberapa kenalan di laman sosial untuk menjawab beberapa soalan soal selidik. Disebabkan penyelidik juga perlu menjalankan temubual secara individu data terperinci, maka penyelidik telah memilih seorang ahli silat cekak itu sendiri untuk mendapatkan maklumat secara terperinci.

Jadual 3.1 : Jumlah Responden

Bil.	Instrument	Jumlah
1.	Pelajar-pelajar UMK	19
2.	Kenalan Laman Sosial	11

Temubual dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana cara seni silat cekak ini disampaikan kepada penonton mahupun orang ramai.

3.4.2 Kaedah Pemerhatian

Kaedah pemerhatian juga akan digunakan dalam kajian ini bagi mendapatkan maklumat awal sebelum meneruskan penyelidikan. Kaedah ini dilakukan secara memerhatikan penglibatan pelajar di sekitar kawasan latihan silat iaitu di UMK bagi mengenalpasti masalah dalam penyelidikan ini. Melalui kaedah pemerhatian yang dijalankan di sekitar kawasan UMK, sambutan terhadap persilatan silat cekak agak memberangsangkan. Namun adakah mereka secara keseluruhannya mengetahui 100% tentang silat cekak tersebut. Oleh itu, penyelidik

mencadangkan supaya pengenalan silat cekak ini diberikan melalui persembahan menggunakan media interaktif.

3.4.3 Internet

Penyelidik juga menggunakan kaedah melalui internet untuk mendapatkan maklumat tentang seni silat cekak serta tentang media interaktif sedikit sebanyak dapat membantu penyelidik dalam kajian yang dilakukan. Melalui kaedah internet juga terdapat banyak maklumat yang boleh penyelidik kumpulkan.

Internet merupakan sumber rujukan yang digunakan pada awal penyelidikan bagi mendapatkan maklumat mengenai tajuk penyelidikan. Sumber ini digunakan pada awal pengumpulan maklumat sebelum beralih kepada buku kerana kelebihannya yang boleh mendapatkan pelbagai jenis maklumat yang dikehendaki oleh pengkaji. Internet juga menjadi sumber inspirasi serta rujukan dalam menghasilkan cd interaktif melalui contoh-contoh yang telah dilakukan sebelum ini seterusnya membantu dalam proses perkembangan idea bagi menjayakan penyelidikan yang dikaji.

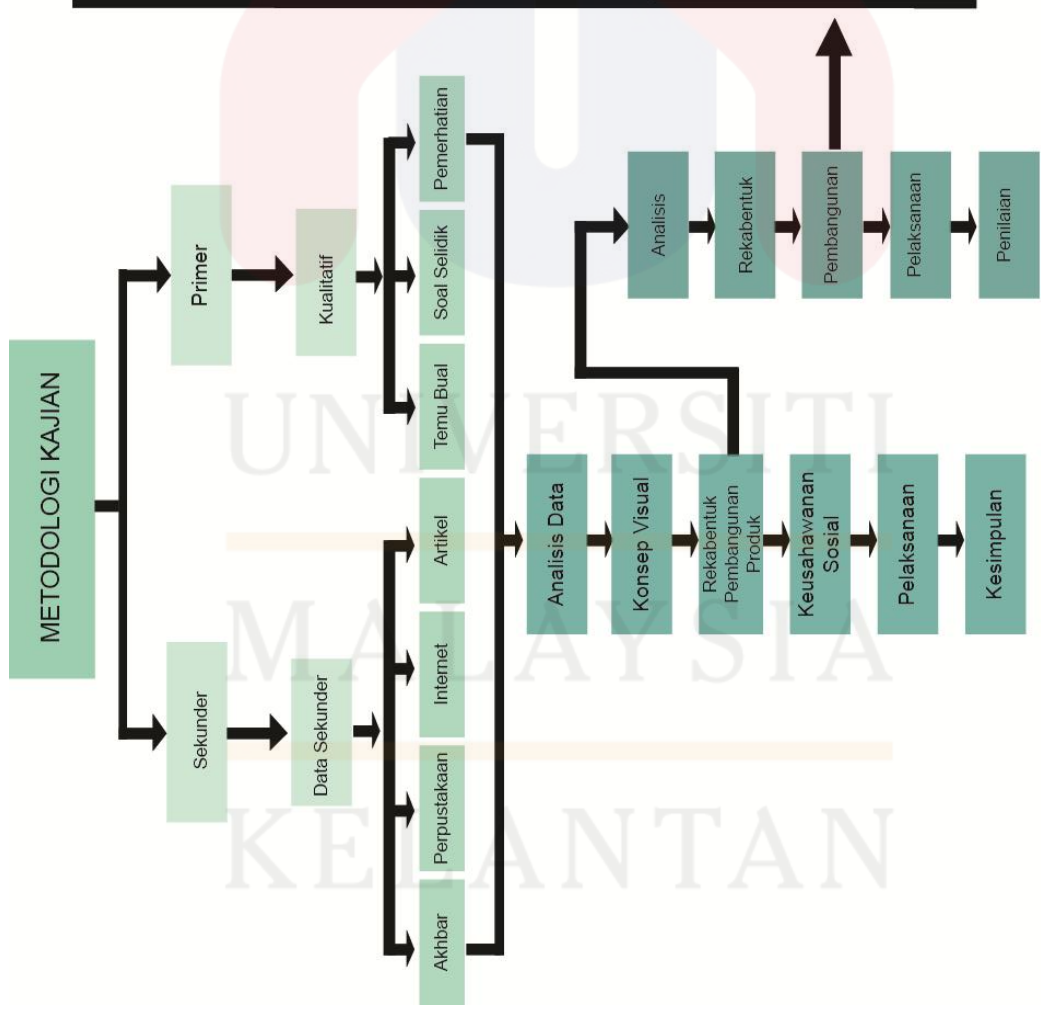
3.5 Analisis Data

Pengkaji menganalisis data berdasarkan maklumat yang dikumpul melalui data primer dan data sekunder. Maklumat yang dikumpul dapat mengukuhkan lagi kajian yang dijalankan oleh pengkaji. Analisis data telah dilakukan oleh pengkaji sejak awal lagi dengan memperoleh data melalui kaedah pemerhatian, temu bual dan dokumen. Pengkaji mengkategorikan semua maklumat dari data-data yang terkumpul hasil daripada kaedah kajian yang dijalankan. Melalui temu bual yang dijalankan pengkaji telah membuat pertanyaan kepada salah seorang ahli silat itu sendiri untuk mengetahui mengenai pengetahuan tentang seni silat cekak. Pengkaji akan menemui satu jawapan hasil daripada temu bual yang akan dijalankan.

3.6 Carta Alir Metodologi Penyelidikan

Pengkaji juga melakukan carta alir metodologi penyelidikan (rajah 3.2) yang telah direka bertujuan membantu pengkaji melihat hala tuju penyelidikan menggunakan medium pengumpulan data yang telah dikenal pasti.

Pengkaji menggunakan dua sumber dalam proses pengumpulan data iaitu sumber data primer yang diperoleh melalui kajian kuantitatif (soal selidik) dan kajian kualitatif (pemerhatian/tinjauan). Sumber data sekunder pula melibatkan perpustakaan melalui medium buku, artikel, jurnal dan internet sebagai sumber utama selain dibantu medium-medium lain seperti surat khabar, majalah, bulletin dan jurnal. Berikut merupakan carta alir metodologi penyelidikan yang telah dirangka.



Rajah 3.2 : Carta Alir Metodologi Penyelidikan

3.6 Perbincangan

Pengkaji memilih proses penyampaian seni silat cekak menggunakan cd interaktif kerana pengkaji percaya melalui pengintegrasian teknologi yang dilakukan dapat menarik perhatian dan minat orang ramai serta pelajar-pelajar untuk mengetahui tentang seni silat cekak ini tanpa rasa bosan. Di samping itu, ia juga dapat mencapai salah satu objektif pengkaji iaitu memperkenalkan sejarah silat cekak dalam bentuk media interaktif.

Kajian tinjauan ini telah membuktikan bahawa orang ramai serta pelajar mempunyai pendedahan dan pemahaman sedia ada tentang penggunaan media interaktif dan mereka seronok dalam aktiviti mengendalikan cd interaktif menggunakan media interaktif. Namun begitu, ekoran daripada beberapa kekangan seperti kekurangan kepakaran dan kekangan masa menyebabkan penggunaan media interaktif dalam mengenalkan seni silat cekak agak terbatas.

3.7 RUMUSAN

Daripada perbincangan di atas, dapat disimpulkan bahawa penggunaan media interaktif dalam memperkenalkan seni silat cekak ini dapat memberi mamfaat dan kebaikan kepada orang ramai dan pelajar itu sendiri. Kita seharusnya sudah bersedia untuk mengubah fokus daripada pengetahuan dari internet mahupun bicara mulut ke mulut kepada media teknologi. Maka setiap kekangan yang ada haruslah di atasi dengan segera. Pihak yang berkenaan haruslah menyelesaikan setiap permasalahan yang ada terutama kepada mereka yang buta teknologi. Dengan cara ini, semua pihak akan dapat merasakan mamfaat dan kelebihan dalam mendapatkan kaedah pembelajaran yang lebih kondusif, menarik dan berkesan.

BAB 4

ANALISIS DATA DAN PEMBANGUNAN PRODUK

4.1 Pendahuluan

Bab ini membicarakan tentang hasil dapatan daripada kajian yang telah dilaksanakan berdasarkan data yang diperolehi daripada soalan selidik. Antara lain bab ini memperjelaskan tentang tahap pengetahuan pelajar dalam penggunaan cd interaktif dalam proses mengetahui sesuatu maklumat. Selain itu juga, bab ini juga akan menerangkan kepentingan CD interaktif kepada para pengguna khususnya pelajar. Soalan selidik tersebut telah diedarkan kepada orang awan khasnya para pelajar sama ada pelajar peringkat sekolah mahupun peringkat universiti. Tujuannya adalah untuk mendapatkan beberapa data yang berguna untuk membantu menjayakan serta menyokong kajian ini. Selain itu, perbincangan mengenai pembangunan produk juga dijalankan dan perbincangan produk tersebut akan diterangkan mengikut lima fasa dalam proses mereka bentuk iaiti mencari bahan, analisis, konsep visual, rekabentuk pembangunan dan fasa pelaksanaan. Data hasil daripada dapatan kajian akan digunakan untuk pembangunan produk bagi membangunkan rekabentuk media interaktif (cd interaktif).

4.2 Subjek Kajian

Daripada dapatan hasil kajian melalui borang kaji selidik yang telah diedarkan kepada orang awam berjaya mengumpulkan beberapa data yang sangat berguna dan dapat mengukuhkan lagi pernyataan masalah yang dihadapi. Seramai 50 responden telah berjaya menjawab setiap soalan kaji selidik yang disediakan. Ini sedikit sebanyak dapat membantu pengkaji menjalankan kajian dengan baik. Dalam analisis data ini terdapat beberapa soalan yang diterangkan bagi membantu kajian.

Jadual 4.1: Jumlah responden

Bil.	Jantina	Responden
1.	Lelaki	13
2.	Perempuan	37
	Jumlah	50

Melalui kajian borang soal selidik yang diedarkan mendapati seramai 13 responden lelaki telah berjaya menjawab kaji selidik ini dan seramai 37 responden yang terdiri daripada responden perempuan. Borang soal selidik ini diedarkan disekitar kawasan Bachok Kelantan. Melalui demografi responden mengikut lingkungan umur majoriti menunjukkan 45 responden yang berumur 18-25 tahun telah berjaya menjawab soalan kaji selidik dan selebihnya adalah yang berumur 26-40 iaitu seramai empat responden dan dari umur 13-17 hanya seorang responden sahaja.

Dari segi bangsa pula, hanya Berjaya mendapat dari bangsa Melayu dan bangsa Cina sahaja dan majoriti yang Berjaya menjawab adalah dari bangsa Melayu iaitu seramai 46 responden dan dari Cina hanya 4 responden sahaja. Manakala kajian mengikut pekerjaan pula adalah terdiri daripada golongan penjawat awam, swasta, pelajar dan lain-lain yang merangkumi pekerjaan lain selain daripada pekerjaan yang disebut. Daripada dapatan kajian, hanya seorang sahaja dari penjawat awam serta swasta. Majoriti juga

berpihak pada pelajar iaitu seramai 46 responden yang menjawab soal selidik. Manakalan selebihnya adalah dari pekerjaan lain-lain.

4.3 Dapatan Kajian

4.3.1 Dapatan Kajian Bahagian B : Tahap Pengguna ICT

Soalan 1 : Adakah anda mempunyai komputer peribadi atau komputer riba?

Berdasarkan dapatan kajian soalan 1 dari bahagian B menunjukkan bahawa majoriti ramai yang menggunakan komputer riba. Seramai 50 orang pengguna telah di soal selidik, dan hanya seorang sahaja yang tidak mempunyai komputer riba. Ini bermakna, pengguna sekarang lebih efektif kearah teknologi kerana masing-masing mempunyai komputernya tersendiri. Secara tidak langsung, perkara ini sangat membantu pengkaji dengan lebih baik.

Soalan 2 : Komputer adalah alat yang mudah dikendalikan.

Daripada soalan kedua pula, bagi pengkaji, komputer merupakan alat yang mudah dikendalikan kerana system yang ada dalam komputer tersebut dapat memudahkan kerja pengguna untuk melakukan sebarang kerja. Daripada kajian yang pengkaji buat, seramai 46 orang mengatakan bahawa komputer merupakan alat yang mudah dikendalikan dan selebihnya menafikan. Jadi, tidak syak lagi bahawa pengguna juga bersependapat dengan pengkaji.

Soalan 3 : Adakah anda membuat rujukan buku sekiranya menghadapi masalah ICT?

Soalan 3 pula berdasarkan penggunaan bahan bacaan iaitu buku. Pengkaji ingin tahu, adakah pengguna akan membuat rujukan buku jika sekiranya menghadapi masalah ICT. Seramai 44 orang responden telah menjawab Ya dan selebihnya seramai 6 orang menjawab Tidak. Ini bermakna, mereka yang menjawab Ya itu akan mencari inisiatif lain untuk mendapatkan sesuatu maklumat. Hal ini mendorong pengkaji dengan lebih mudah untuk menghasilkan bahan rujukan yang baru iaitu

(CD) Media Interaktif. Bagi yang menjawab Tidak mungkin mereka lebih suka bergantung pada internet.

Soalan 4 – 7 : Tahap kekerapan pengguna terhadap media.

Keempat-empat soalan ini adalah berkaitan dengan kekerapan pengguna menggunakan kemudahan IT. Bagi soalan 4, daripada 50 orang responden, yang menjawab Sangat Kerap adalah 19 orang dan yang menjawab Kerap seramai 18. Jumlah ini membuktikan bahawa mereka kerap menggunakan peralatan ICT dan selebihnya tidak kerap menggunakan peralatan ICT. Manakala bagi soalan 5 pula, seramai 43 orang iaitu 34 yang menjawab Sangat Kerap dan 9 yang menjawab Kerap yang selalu melayari internet untuk mendapatkan sesuatu maklumat. Seterusnya soalan yang keenam, iaitu tahap kekerapan terhadap perisian komputer banyak membantu responden dalam menyediakan tugas. Yang menjawab Sangat Kerap adalah seramai 25 orang dan Kerap seramai 17 orang. Yang selebihnya telah menjawab Sederhana terhadap soalan tersebut. Hal ini menunjukkan bahawa responden lebih ketagih kearah teknologi.

4.3.2 Dapatan Kajian Bahagian C

Hasil kajian mendapati bahawa seramai 42 orang responden yang menjawab pernah mendengar tentang silat cekak dan rata-rata mereka mendapatkan maklumat tentang silat cekak ini melalui poster serta internet. Ini bermakna cara penyampaian sebelum ini kebiasaanya di tunjukkan melalui poster serta dalam internet.

Soalan seterusnya ialah mengenai penyampaian pengenalan silat cekak melalui Media Interaktif (CD-ROM). Responden yang diberi amat mengejutkan kerana kesemua responden tidak pernah melihat kaedah penyampaian tentang silat cekak ini melalui CD-ROM. Hal ini lebih menyakinkan pengkaji untuk meneruskan pembangunan produk tersebut.

Penyampaian yang ada sebelum ini seperti poster, web, surat khabar tidak mendapat sambutan yang ramai kerana daripada hasil soal selidik yang pengkaji lakukan ialah seramai 37 orang yang telah

menjawab Tidak terhadap cara penyampaian mengenai silat cekak sebelum ini membantu mereka dan tidak berpuas hati jika seni silat cekak ini hanya diperkenalkan hanya pada web, surat khabar, poster dan lain-lain.

Akhir sekali, hasil kajian yang dijalankan ke atas 50 responden, seramai 45 responden telah bersetuju jika silat cekak ini diperkenalkan melalui media Interaktif (CD-ROM). Hasil daripada ini, pengkaji lebih bersemangat untuk meneruskan untuk membangunkan produk yang akan dihasilkan.

4.4 Membangunkan (CD) Multimedia Interaktif Silat Cekak

Penyelidikan dalam pembangunan perisian multimedia interaktif menggunakan beberapa perisian bagi mendapatkan satu (CD) interaktif mengenai silat cekak. Gabungan perisian ini menjadikan ia lebih menarik dengan memasukkan muzik yang berunsurkan keislaman juga membolehkan pelajar menghayati dengan lebih baik lagi. Di samping itu, perisian untuk membuat interaktif adalah menggunakan perisian *Adobe Flash* untuk membangunkan sepenuhnya (CD)interaktif ini, bermula daripada *Interface* yang pertama hinggalah *Interface* yang terakhir. Dalam *Interface* yang direka, komponen-komponen yang berkaitan dengan silat cekak seperti sejarah penubuhan silat cekak, visi dan misi, galeri foto, video dan yang lain turut dimasukkan ke dalam setiap interface yang direka.

4.4.1 Perisian

Setiap informasi yang akan dibangunkan menggunakan lima buah unsure multimedia iaitu teks, grafik, suara, video dan animasi. Kelima elemen ini penting dalam membangunkan "*Compact Disc*" Multimedia Interaktif. Aplikasi-aplikasi yang akan digunakan dalam membangunkan "*compact disc*" multimedia ini adalah sebagai berikut.

- a) Adobe Photoshop CS6
- b) Adobe Illustrator CS6
- c) Nero 9 (Burning Software)
- d) Adobe Indesign CS6
- e) Adobe After Effect CS6

4.4.2 Peralatan yang digunakan

Jadual 4.2 : Peralatan yang digunakan

Bil.	Peralatan	Kuantiti
1.	Kamera	2
2.	Memory Card	2
3.	Tripod	1
4.	Laptop	1

4.4.3 Perisian yang digunakan

Jadual 4.3: Perisian yang digunakan

Bil.	Perisian	Kegunaan
1.	Adobe Photoshop	Editing Gambar
2.	Adobe Illustrator	Buat Button
4.	Adobe After Effect	Montaj
5.	Adobe Indesign	Interaktif

4.5 Proses Pembangunan Cd Interaktif



Rajah 4.1 : Proses Pembangunan

4.5.1 Fasa Analisis

Dalam bab ini, pembangun melaksanakan proses menganalisis terhadap keperluan perisian bagi memastikan pembangunan sesebuah perisian lebih terancang dan sistematik. Sebagai contoh, analisis terhadap kandungan pelajaran serta gaya penerimaan pengguna. Gaya penerimaan pengguna merujuk kepada bagaimana individu menerima dan memproses maklumat untuk ditukarkan kepada bentuk pengetahuan. Oleh itu, fasa ini adalah sangat penting bagi menentukan pemilihan strategi penyampaian yang sesuai.

Fasa ini juga merupakan fasa yang utama memandangkan ianya membolehkan seseorang pembangun perisian memahami dengan jelas syarat-syarat atau ciri-ciri utama sesebuah projek pembangunan dilaksanakan. Dalam langkah ini, pembangun membina kefahaman mengenai pengguna perisian, persekitaran di mana perisian digunakan, matlamat yang cuba dicapai untuk perisian, kekuatan dan kekangan

perisian yang akan dibina dan sebagainya. Pembangun telah melakukan beberapa analisis terhadap pelajar serta orang awam.

Tidak dapat dinafikan pelajar-pelajar telah mempunyai kemahiran asas menggunakan komputer. Analisis pelajar ini adalah penting kerana butir-butir yang diperolehi memainkan peranan dalam menentukan cara pengetahuan pelajar terhadap cara persembahan.

4.5.2 Fasa Rekabentuk

Fasa ini dilaksanakan selepas proses analisis keperluan selesai. Ia menjelaskan pandangan keseluruhan mengenai rupabentuk, struktur, penyampaian, jenis media dan teknologi yang akan terlibat. (Jamalludin, 2001).

Dalam pembangunan *Compact Disc* ini, satu rekabentuk telah direka bagi membangunkan CD dan juga Cover CD. Proses membuat *interface* untuk ke semua komponen perlu ada. *Interface* yang menarik mampu menarik minat penonton dalam proses mengingat sesuatu.

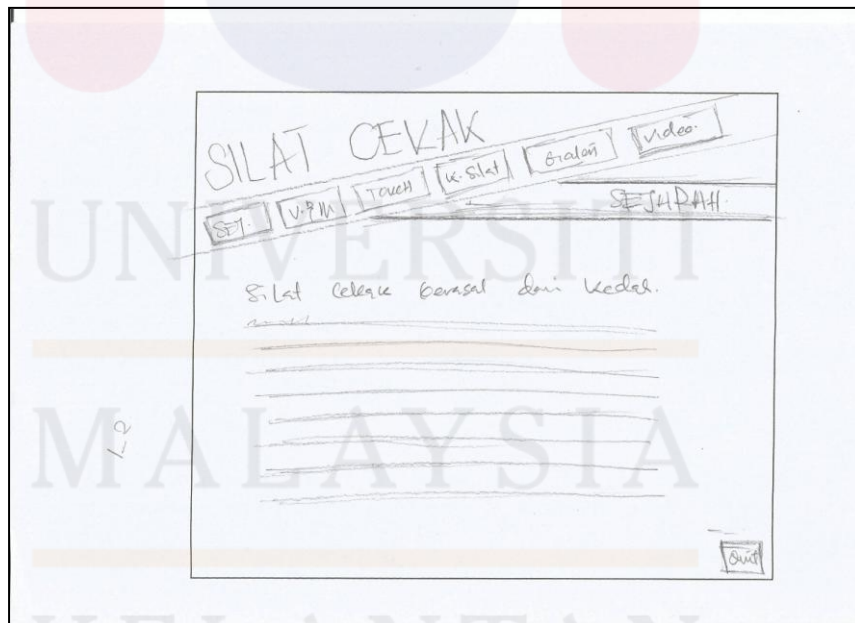
4.5.3 Fasa Pembangunan

Pembangun telah menggunakan segala pendekatan dan rekabentuk yang telah ditentukan dalam fasa rekabentuk. Selain itu, pembangun telah menggunakan beberapa perisian sokongan seperti *Adobe Photoshop CS6* untuk menghasilkan grafik, *interface* dan ikon untuk mengubahsuai audio sebagai muzik latar dan *Adobe After Effect* untuk membuat montaj pada halaman yang utama tersebut serta membuat pergerakan latar belakang keseluruhan halaman yang di buat. Dalam proses pembangunan CD Interaktif ini, perisian yang digunakan adalah *Adobe After Effect* dan *Adobe Indesign*.

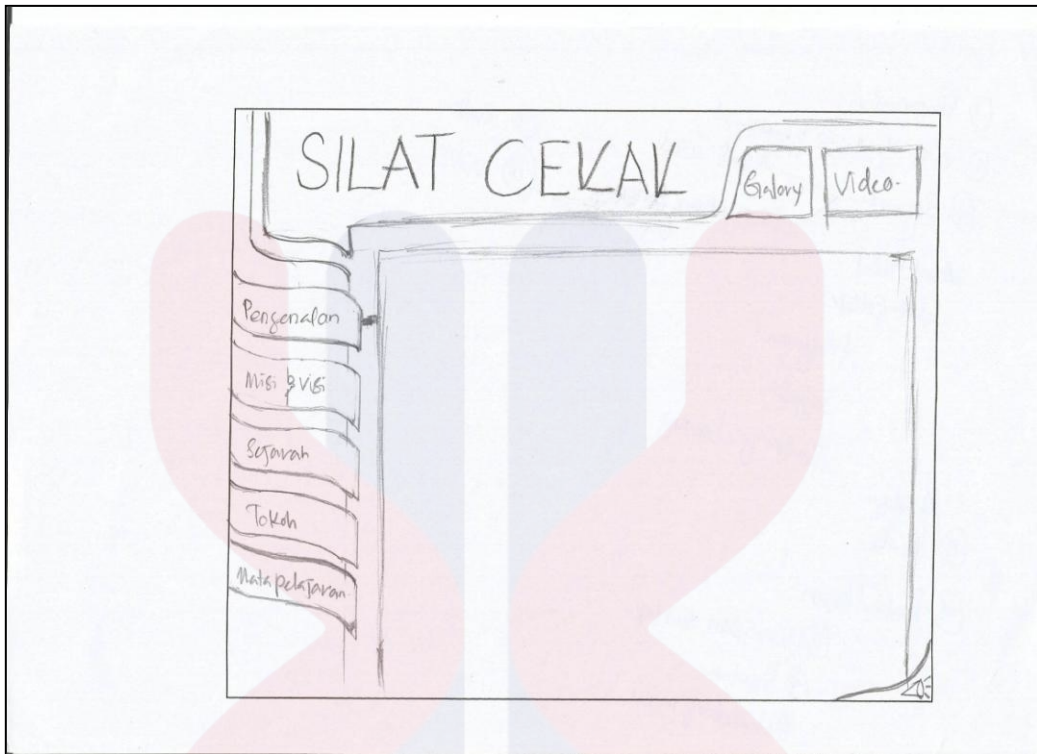
i) Lakaran Idea



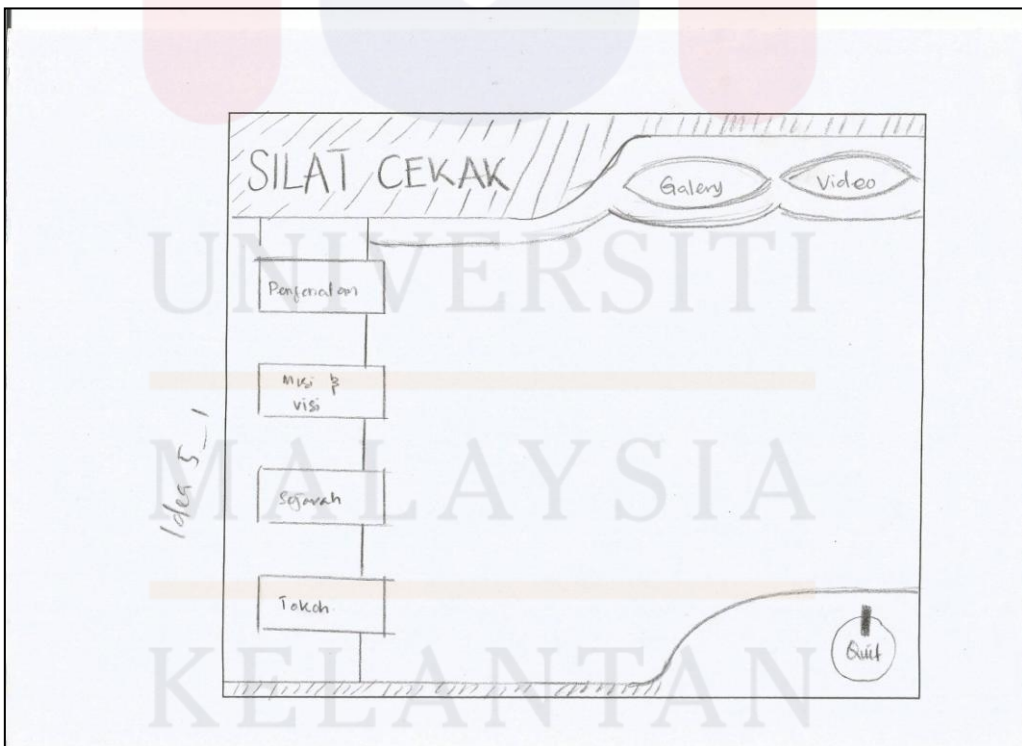
Rajah 4.2: Lakaran montaj papan utama



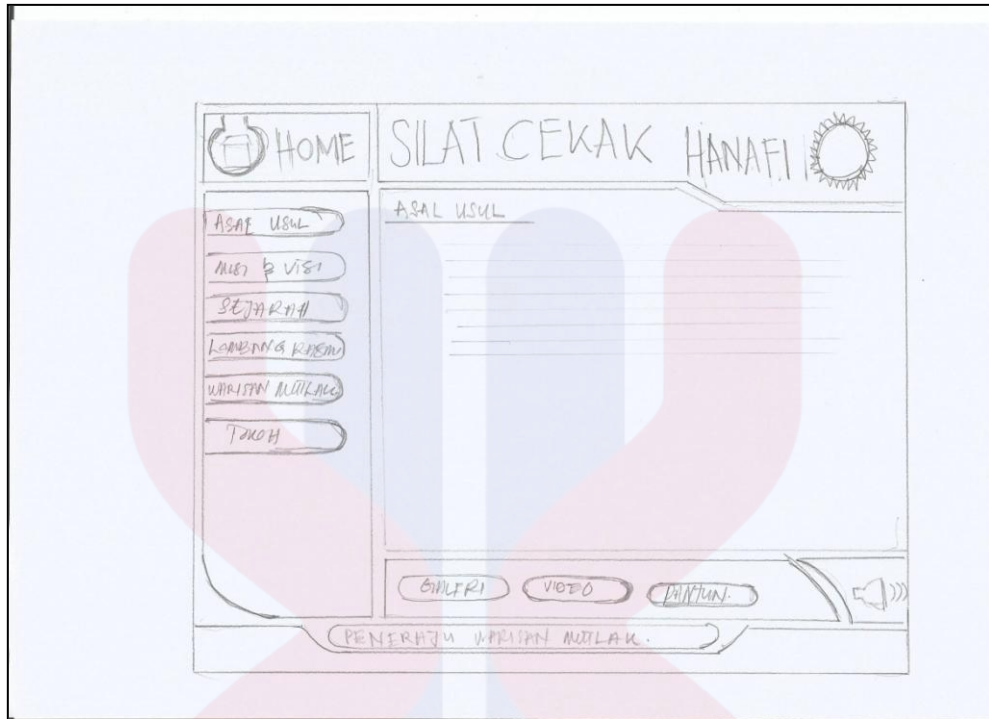
Rajah 4.4: Lakaran rekaletak 1



Rajah 4.5: Lakaran rekaletak 2



Rajah 4.6: Lakaran rekaletak 3

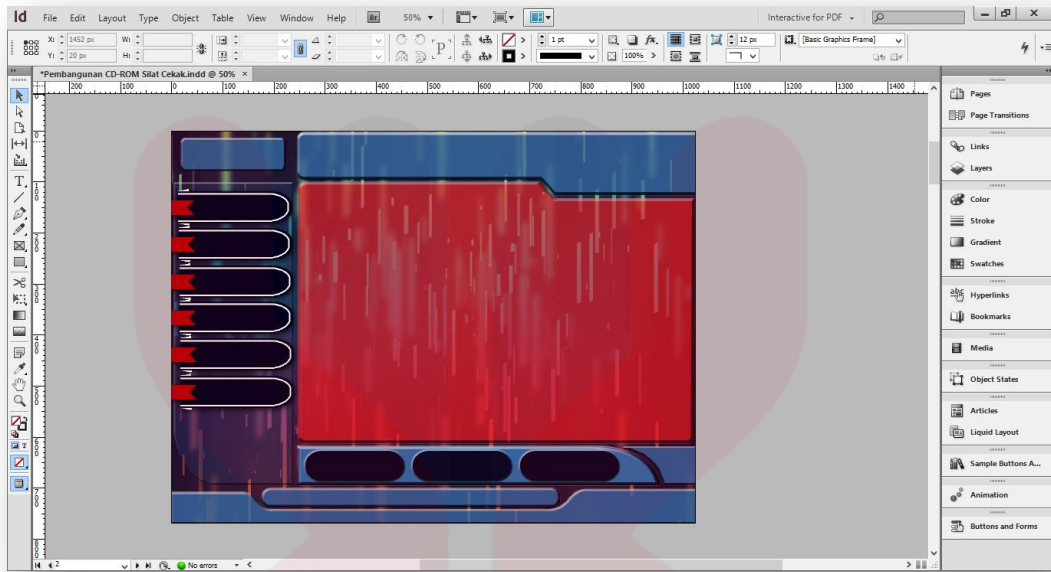


Rajah 4.7: Lakaran rekaletak 4

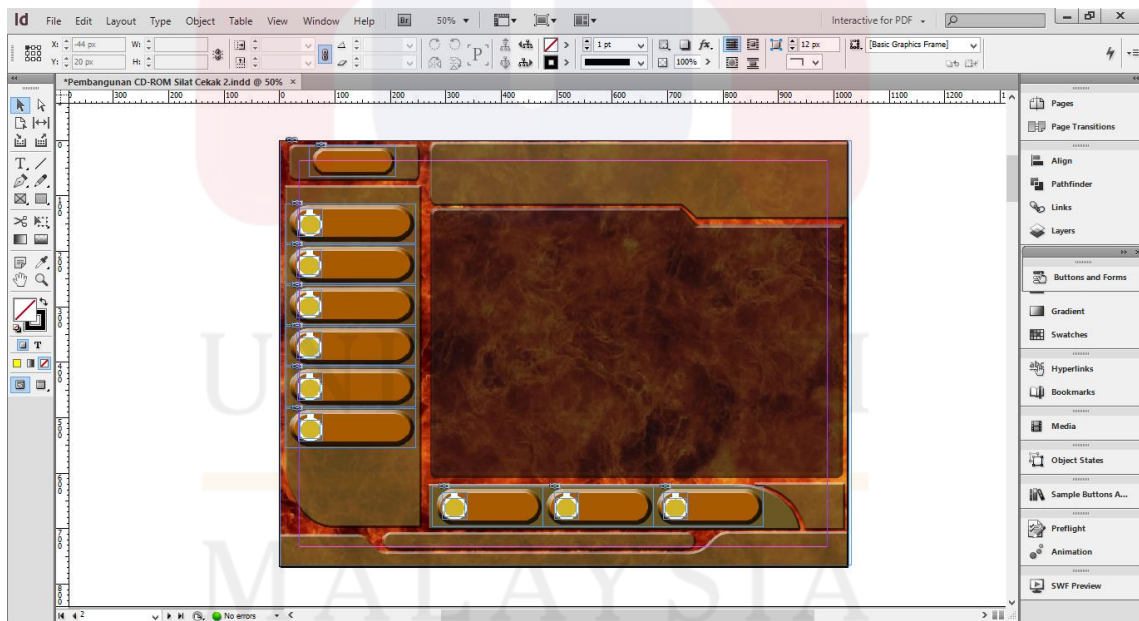


Rajah 4.8: Lakaran rekaletak 5

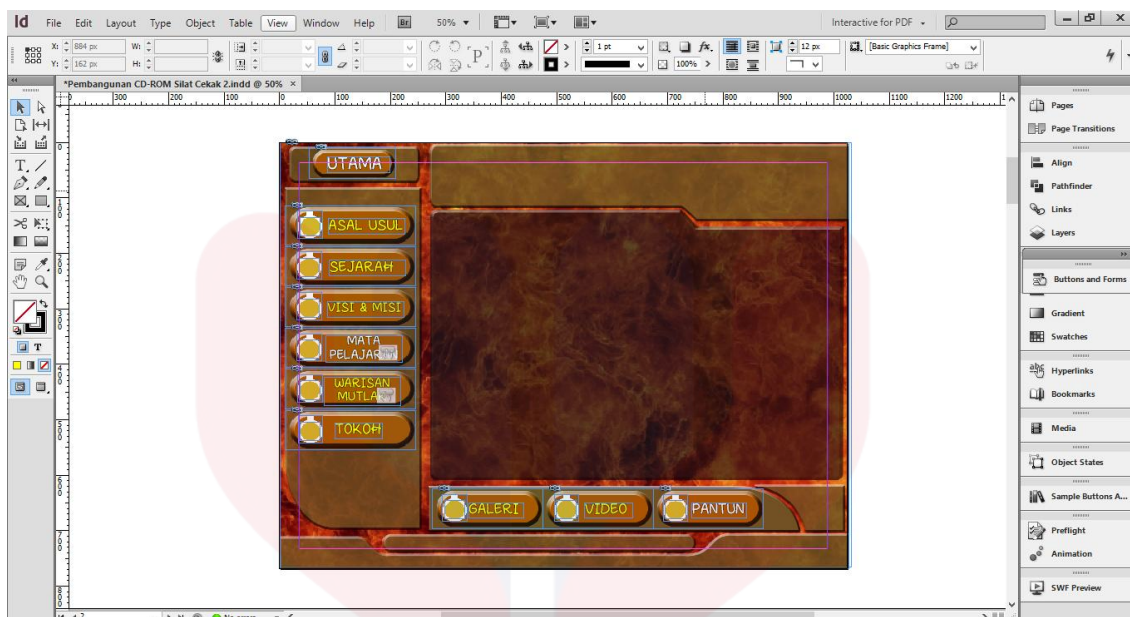
ii) Pembangunan Dalam Bentuk Digital



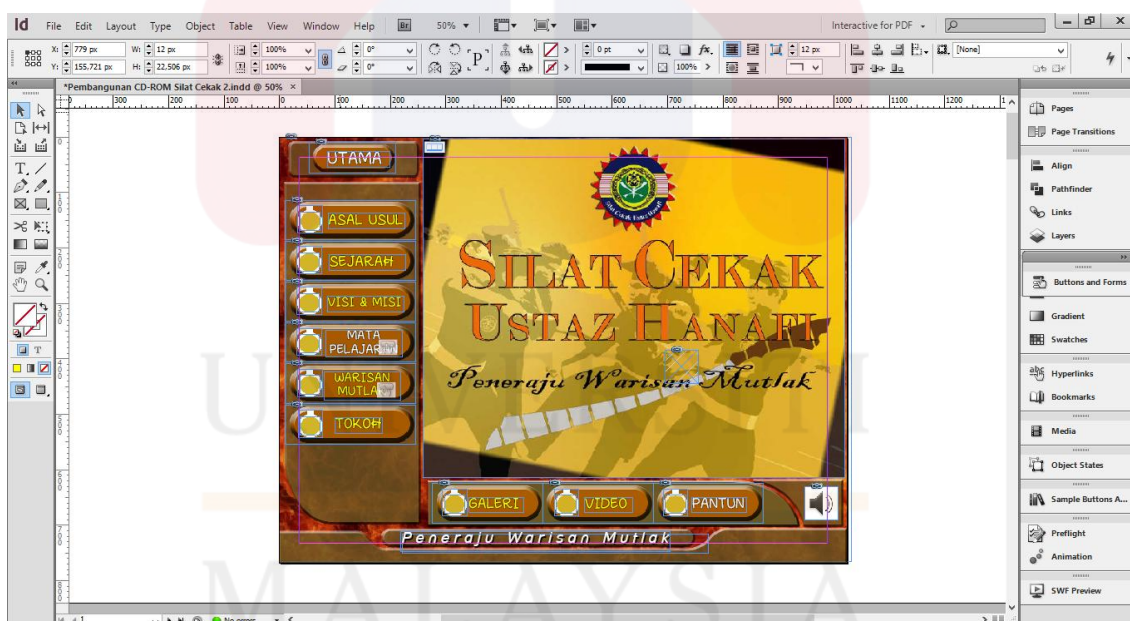
Rajah 4.9: Kajian warna *layout* 1



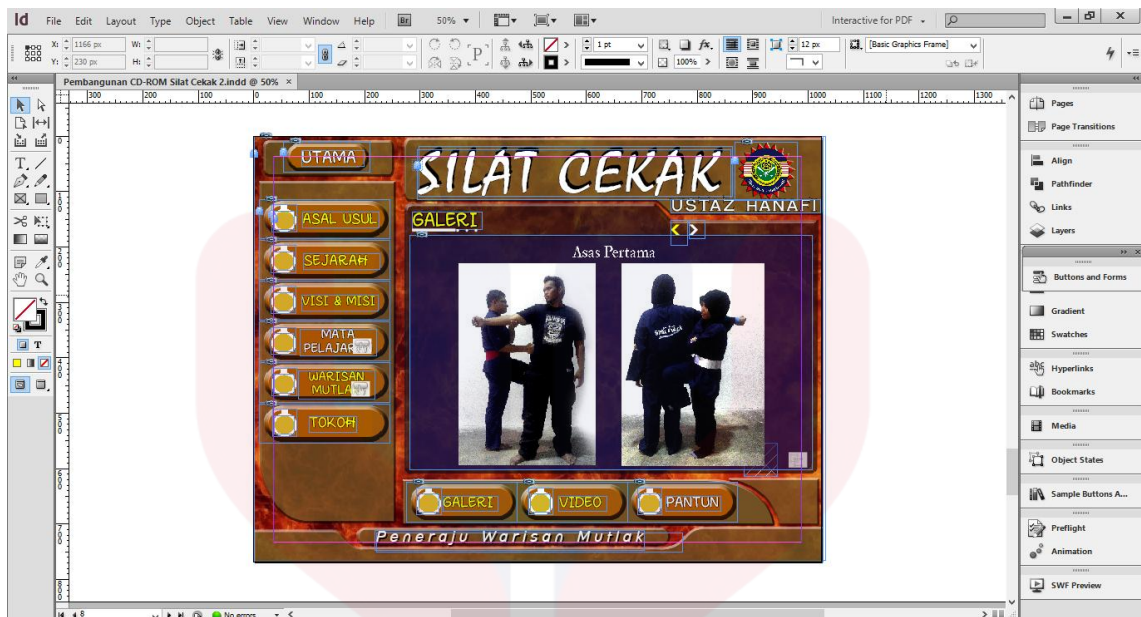
Rajah 4.10: Kajian warna *layout* 2 (Dipilih)



Rajah 4.11: Komponen-komponen dalam *interface*



Rajah 4.12: Halaman utama interaktif



Rajah 4.13: Salah satu halaman yang ada dalam interaktif

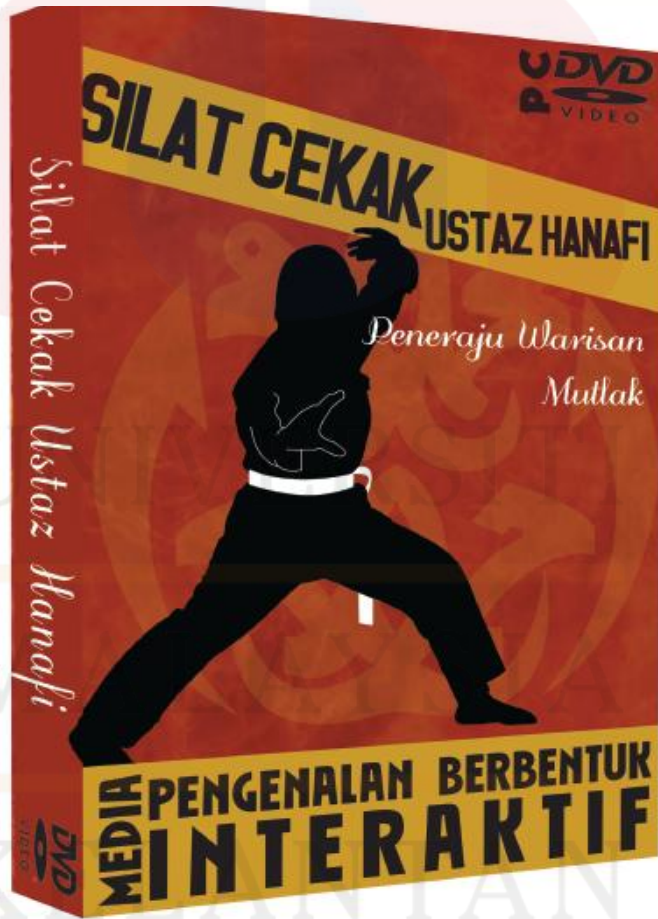


Rajah 4.14: 10 interface media interaktif



SILAT CEKAK merupakan seni untuk mempertahankan diri daripada serangan. Silat cekak hanya akan bertindakbalas apabila ada pihak lawan yang memulakan serangan. Kenali silat cekak secara interaktif untuk mendapatkan info yang terbaik.

DVD ini merupakan satu penyampaian untuk memperkenalkan sejarah seni Silat Cekak melalui MEDIA INTERAKTIF.



Rajah 4.15: kotak DVD

iii) Kajian Warna



Rajah 4.17: Jenis warna warisan

(Sumber: <https://meccinteriors.files.wordpress.com/2010/10/2012-colour-forecast-heritage.png>)

Warna merupakan elemen yang penting kerana warna mempunyai maksudnya yang tersendiri.

Warna yang digunakan dalam penghasilan rekabentuk adalah berasaskan warna warisan. Walaupun konsep moden yang digunakan dalam penghasilan rekabentuk media interaktif ini, namun warna yang digunakan masih mengekalkan kewarisannya.

4.5.4 Fasa Pelaksanaan

Fasa peraksanaan ini bertujuan untuk mengetahui adakah perisian yang dibina ini mampu menarik perhatian serta digunakan oleh pengguna atau tidak. Bahan atau segala maklumat yang akan dimuatkan ke dalam perisian dikumpulkan untuk dipersembahkan dalam keadaan sebenar kepada beberapa orang pengguna untuk menguji keberkesanan serta mengkaji kelancaran perisian multimedia tersebut.

Dengan ini, pembangun dapat melihat masalah-masalah yang tidak disedari sewaktu fasa direkabentuk dan pembangunan. Seterusnya, sebelum perisian yang sebenar dikeluarkan secara rasmi, pembangun telah memperbaiki aspek-aspek kelemahan yang telah dikenalpasti melalui proses pemulihan. Setelah semua spesifikasi

ditentukan, pembangun memulakan proses pengarangan atau pengatucaraan tajuk dengan menggunakan perisian pengarangan yang dipilih.

4.5.5 Fasa Penilaian

Penilaian terbahagi kepada dua bahagian, iaitu penilaian formatif dan sumatif. Penilaian formatif dilakukan terhadap semua fasa untuk memastikan keberkesanannya. Ia melibatkan maklumbalas daripada pengguna terhadap isi kandungan, strategik, grafik, audio, video, antaramuka dan sebagainya melalui penyeliaan, ujian, soal selidik dan temubual.

Tetapi dalam kajian ini, pembangun melaksanakan penilaian secara tidak formal dengan pensyarah penyelia dan rakan-rakan bagi mendapatkan maklumbalas terhadap beberapa elemen yang terdapat dalam perisian. Hal ini kerana pembangun ingin memastikan perisian yang dibangunkan bersesuaian dan memenuhi keperluan pelajar.

4.6 Struktur Asas

Selain itu, pembangunan perisian ini turut menggunakan perisian-perisian sokongan seperti Adobe Photoshop CS5 serta Adobe Illustrator untuk merekabentuk ikon, butang dan paparan skrin perisian. Manakala perisian After Effect pula untuk menghasilkan motaj pada permulaan perisian dan perisian juga digunakan untuk mengubahsuai audio sebagai muzik latar yang digunakan dalam perisian.

Fail audio yang disimpan dalam fail yang berformat .mp3 dimasukkan dalam perisian multimedia yang dibangunkan kerana saiznya agak kecil berbanding saiz fail .wav. Dengan ini, struktur asa perisian ini membincangkan secara ringkas tentang paparan-paparan dalam perisian yang telah dibangunkan dan kandungan dalam paparan-paparan tersebut.

4.6.1 Ikon Permulaan

Pengguna yang memainkan (CD) hanya perlu menunggu system komputer membacanya secara automatic dan mengklik pada ikon permulaan untuk mengetahui sesuatu maklumat. Sekiranya system komputer tidak dapat membaca (CD) secara automatic, pengguna hanya perlu melaksanakan arahan berikut, *My Computer > CD Driver > Pembangunan Perisian Multimedia*.

4.6.2 Permulaan Modul Multimedia

Selepas Berjaya memasuki permulaan modul pembangunan perisian multimedia berasakan CD-ROM, satu skrin montaj intri akan dipaparkan pada skrin komputer pengguna. Perisian multimedia ini dimulakan dengan persembahan montaj ringkas dan disimpan dalam format .swf.

Montaj dihasilkan dengan gabungan grafik, animasi dan audio yang mampu menarik minat pengguna untuk menggunakan perisian multimedia ini.

Paparan montaj bertujuan untuk menarik minat dan perhatian pengguna. (Baharuddin Aris, *et al*, 2001). Terdapat satu butang Mula, dimana apabila pengguna mengklik butang tersebut, montaj intro akan dihentikan dan seterusnya membawa pengguna kepada paparan seterusnya iaitu, paparan menu utama.

4.7 Rumusan

Kajian yang dijalankan dapat membantu dalam proses pengumpulan maklumat dan sekaligus membantu proses pembangunan (CD) multimedia interaktif.

BAB 5

KEUSAHAWANAN KREATIF

5.1 Pengenalan

Dalam bab ini, kajian ini akan membincangkan tentang topik keusahawanan untuk mempromosikan CD-Rom Pengenalan Silat Cekak yang ingin dibangunkan kepada orang ramai. Dalam bab ini akan membincangkan mengenai definisi keusahawana, strategi pemasaran, dan rekabentuk sebagai kepentingan terhadap social.

Pembangunan cd interaktif ini adalah bertujuan untuk memberi pendedahan mengenai silat cekak melalui media interaktif sejurus sebelum ini tiada lagi pendedahan melalui media seperti ini. Tetapi rekabentuk ini juga dapat dipromosikan kepada para pelajar disekolah agar mereka lebih berminat untuk mengetahui mengenai silat cekak dengan lebih mudah selain belajar sendiri dengan guru silat.

5.2 Definisi Keusahawanan

Dalam bahasa melayu, usahawan berasal daripada perkataan “ usaha”. Menurut kamus dewan pula usaha ialah daya upaya termasuk ikhtiar, kegiatan, perbuatan dan lain-lain hal untuk melaksanakan atau menyempurnakan sesuatupekerjaan.

Menurut Drucker (1996) usahawan ditakrifkan sebagai seorang yang berupaya memindahkan sumber ekonomi dari sektor yang kurang daya produktiviti ke sektor yang lebih tinggi sementara Barker (1994) mendefinisikan usahawan sebagai orang yang Berjaya mewujudkan nilai tambah ke dalam pasaran. (Sumber: Segar A/L Rajamanickam, 2003, Potensi Keterlibatan Pelajar Kejuruteraan Elektrik Semester Akhir Kuittho Dalam Keusahawanan)

Keusahawanan ditakrifkan sebagai nilai sikap pengetahuan dan kemahiran yang membolehkan seseorang itu cekap dan mampu untuk mencari, mengenal bahkan berani merebut peluang yang ada untuk memajukan ekonomi dan keuntungan.

5.3 Strategi pemasaran

Strategi pemasaran ialah aktiviti menyeluruh yang dijalankan oleh pengeluar bagi memenuhi keperluan dan kehendak pelanggan. Pemasaran pula ialah proses pelaksanaan dan keseluruhan aktiviti yang dijalankan dalam pengagihan produk daripada pengeluar kepada pengguna. Terdapat empat faktor dalam pemasaran campuran iaitu produk, tempat, harga dan promosi.

5.3.1 Produk (Product)

Produk menawarkan kegunaan untuk memenuhi keperluan pengguna dan memberikan kebaikan kepada pengguna. Produk yang berbeza akan memerlukan pengguna yang berbeza dan strategi yang berbeza.

Produk yang dihasilkan dalam penyelidikan ini ialah cd interaktif yang dihasilkan bagi memperkenalkan tentang silat cekak melalui interaktif kepada para pengguna. Tujuannya ialah untuk membuat kelainan untuk mempersembahkan tentang silat cekak selain daripada bentuk poster dan web.

Interaktif lebih kepada pergerakan yang ada dalam media tersebut yang merangkumi beberapa elemen multimedia iaitu audio,

video, grafik , animasi dan teks. Ini lebih menunjukkan adanya penarikan terhadap pengguna apabila menggunakannya.

5.3.2 Harga (Price)

Harga melambangkan kualiti produk. Tetapi, dalam realiti pemasaran fakta tersebut tidak semestinya betul untuk dijadikan asas perletakan harga yang strategik.

Penetapan harga bagi rekabentuk produk ini telah diselaraskan bertetapan dengan golongan sasaran yang telah ditetapkan. Bagi rekaan CD-Rom ini harga yang ditawarkan ialah merangkumi kos pengeluaran, kos produk, kos kos bahan dan kos masa.

5.3.3 Tempat (Place)

Strategi penempatan memberi penekanan kepada aspek saluran pengedaran produk yang berfungsi menyampaikan produk kepada pengguna sasaran. Pemilihan tempat perlulah lebih teliti dan jelas supaya dapat memberikan keuntungan kepada pereka. Kebiasaannya produk ini dipasarkan kepada penjual-penjual CD-Rom yang terdapat pada pasaraya-pasaraya di Malaysia. Tempat yang strategik mampu menarik pandangan para pengunjung untuk membeli CD-Rom tersebut.

5.3.4 Promosi (Promotion)

Terdapat juga anggapan bahawa produk yang berkualiti akan terjual dengan sendirinya. Tetapi, dalam strategi mempromosi, pemasar akan melaksanakan aktiviti memperkenalkan produk yang hendak ditawarkan kepada pengguna. Dalam usaha tersebut berbagai kaedah promosi perlu dilaksanakan agar pengguna mengetahui, memahami dan seterusnya membuat keputusan untuk menggunakan produk. Tanpa aktiviti promosi, pemasaran produk yang berkualiti sekalipun tidak menjadi aktif dan industri sukar memperoleh tahap kompetitif yang dikehendaki di pasaran.

Promosi merupakan langkah pertama untuk memujuk pengguna ataupun pelanggan untuk membeli barang ataupun perkhidmatan daripada seseorang usahawan. Bagi mempromosikan produk ini, ialah dengan mengguna kaedah membuat tayangan secara percuma kepada masyarakat. Hal ini mungkin boleh menarik minat pengguna untuk mendapatkan CD-Rom untuk mempraktikkan penggunaan interaktif itu dengan sendirinya.

5.4 RUMUSAN

Melalui kaedah keusahawan, rekabentuk produk tersebut dapat dibangunkan dan dipromosikan. Selain itu, rekabentuk untuk sistem tanda bagi Klinik Kesihatan Bachok ini dapat membantu pengguna bagi mengatasi masalah yang wujud ketika menggunakan perkhidmatan di klinik tersebut.

Melalui keusahawanan juga dapat dilihat siapakah golongan sasaran untuk rekabentuk sistem tanda ini, cara mempromosikan, harga, tempat pelaksanaan dan juga produk yang dihasilkan.

BAB 6

KESIMPULAN DAN CADANGAN

6.1 Kesimpulan

Sebelum ini seni silat cekak hanya disampaikan dalam bentuk web, blog dan video sahaja. Ini bermakna sejarah silat cekak dalam bentuk cd interaktif masih belum wujud. Terdapat kajian yang dilakukan oleh pengkaji sebelum ini tentang silat cekak tetapi beliau hanya menyampaikan sejarah silat cekak ini hanya melalui tesis sahaja. Sebelum ini, seni silat cekak ini hanya dipromosikan melalui poster kebanyakannya. Medium yang digunakan sebelum ini mungkin kurang mendapat sambutan yang meluas dari orang ramai. Pendekatan menggunakan teknik media interaktif yang lebih menarik mampu memberi sambutan ramai kerana keadaan semasa yang kebanyakannya menggunakan media teknologi maklumat melalui internet. Dengan era teknologi yang sedang berkembang dengan pesat, anak muda terutamanya sekarang mudah terjerumus dengan aktiviti atau kegiatan yang boleh mendatangkan bahaya kepada diri, keluarga dan masyarakat kita. Oleh itu, kerjasama dari semua pihak dapat membantu menjayakan apa yang telah dirancang.

Disamping itu juga, kajian ini dilakukan bertujuan untuk mengembalikan tanggapan orang ramai terhadap seni silat cekak tersebut kerana ramai yang beranggapan bahawa silat ini adalah untuk pembomohan. Di dalam amalan pembomohan, apabila sesuatu benda itu dijadikan tangkal ia

dipercayai dapat memberi azimat kepada penggunanya. Bagaimanapun kain putih yang digunakan oleh penuntut silat cekak hanyalah sehelai kain yang tidak boleh memberi apa-apa azimat kepada penuntut silat cekak. Ia sekadar satu simbolik bagi mengingatkan para penuntutnya agar mempunyai niat yang bersih dalam mempelajari seni beladiri tersebut.

Oleh itu, untuk mengembalikan tanggapan orang ramai kepada tujuan utama silat cekak diperkenalkan adalah dengan melakukan sesuatu penyampaian yang berkesan agar ia tidak salah diertikan. Kajian yang dilakukan adalah dalam bentuk media interaktif kerana ingin membawa pemikiran pengguna kepada lebih moden dan minda pengguna lebih efektif dalam arus pembangunan media pada zaman sekarang.

Secara totalnya, tanpa kita sedari, dengan penggunaan Multimedia Interaktif di dalam sesuatu perkara yang ingin disampaikan, ianya merupakan satu lagi inovasi di dalam cara memperolehi sesuatu ilmu pengetahuan atau penyampaiannya. Berlandaskan konsep konstruktivisme di mana seseorang itu membina sendiri atau memperkembangkan lagi kemahiran-kemahiran yang perlu dikuasai, kajian ini juga sebenarnya ingin memperlihatkan bagaimana penggunaan Multimedia Interaktif memainkan peranannya.

6.2 Saranan dan Cadangan

Berdasarkan kajian yang telah dijalankan berikut disarankan beberapa cadangan yang boleh dan dapat digunakan untuk kajian lanjutan berhubung tajuk ini di masa hadapan. Tujuannya ialah untuk membantu para pengkaji seterusnya untuk membuat rujukan bagi tajuk yang serupa sedemikian.

Antara cadangan yang boleh diambil untuk masa hadapan adalah menjalankan kajian dan menganalisis aspek keupayaan pengguna CD-Rom tentang silat cekak dalam memahami apa yang telah dipelajari dengan aspek kognitif untuk melihat signifikannya dengan kemahiran dan pengetahuan pengguna. Ini sejurus dengan objektif kajian iaitu untuk mengkaji sejauh mana media interaktif ini diterimapakai oleh orang ramai.

Selain dari itu juga, dicadangkan supaya kajian seterusnya dilakukan dengan cara menebual masyarakat sekelilig tentang persepsi mereka terhadap silat cekak itu sendiri, dan dari situ kita boleh mendapatkan permasalahannya.

Tambahan juga, data hasil dari temubual itu juga boleh dijadikan perbandingan dengan kajian-kajian yang telah dijalankan.

Seterusnya ialah cara lain yang boleh digunakan untuk menyampaikan sejarah tentang silat cekak juga boleh dilakukan melalui dokumentari. Hal ini, mungkin boleh dipaparkan di media massa bagi menarik lagi minat orang ramai dengan silat cekak. Selain dari medium media interaktif, ia juga boleh diperkenalkan melalui media massa dengan cara dokumentari.

Akhirnya, diharapkan kajian ini dapat menjadi rujukan kepada pengkaji lain selepas ini bagi mendapatkan maklumat dan dijadikan sebagai panduan atau sumber untuk meningkatkan penguasaan pengguna dalam memahami tentang silat cekak melalui penggunaan media interaktif serta meningkatkan lagi minda pengguna tentang teknologi pada era sekarang.

BIBLIOGRAFI

- Atan, Mohd Ali. (2013). Majalah *Mastika* muka surat 104-107. *Saya Pewaris Silat Cekak Hanafi*. Diterima daripada <http://cekak-sandakan.blogspot.com/>
- Ahmad, Hanafi Hj. (2010). *Keaslian Silat Cekak Usah Diragui*. Diterima daripada <http://schipgmperlis.blogspot.com/2010/08/keaslian-silat-cekak-usah-diragui.html>
- Baharuddin Aris, Rio Sumarni Shariffudin, Manimegalai Subramaniam (2002). *Reka Bentuk Perisian Multimedia*. Johor: Universiti Teknologi Malaysia
- Husin, Syafie. (2012). *Dokumentasi Sejarah & Aktiviti PSSGSK 1975-2010*. Kota Bharu.
- Hendrawan, Rizal. (2010). *Cd Multimedia Interaktif Komunikasi Visual Untuk Anak Penderita Autis*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Kindley,R.W. (2002). *Scenario Based E-Learning: A step beyond traditional elearning*. Retrieved January, 2003, from <http://www.learningcircuits.com/2002/may2002/Kindley.html>
- Konvensyen Seni Silat Melayu Malaysia telah diadakan pada 12-14 hb Julai 1973, anjuran Persatuan Bahasa Malaysia, Universiti Sains Malaysia.
- Maurer, H. (1993). *An Overview of Hypermedia and Multimedia*. Dalam N.M. Thalmann. *Virtual Worlds and Multimedia*. Chicester England: John Wiley
- Mukhtar, Mohd Fariduddin. (2010). *Penggunaan Cd-Rom Interaktif Dalam Pengajaran Matematik Oleh Guru Pelatih Tahun 3 Dan 4 Jurusan Matematik Semasa Latihan Mengajar*. University Teknologi Malaysia.
- Metro, Harian (2010). *Jom Silat Cekak Hanafi*. Diterima daripada <http://silatcekakhanafi.org/v1.0/jom-silat-cekak-hanafi/>
- Mahmud, Rosnaini Hj. (2007). *Pembangunan Perisian Kursus Multi Media Interaktif Acad R14 : Penghasilan Lukisan Persembahan*. Universiti Putra Malaysia.
- Online, Silat Cekak.(2007). *Persatuan Seni Silat Cekak Malaysia*. Diterima daripada <http://silatcekak.org.my/>
- Selamat, Abdul Rahim. (1990). *Teknologi Sistem Pengajaran*. Petaling Jaya: Fajar Bakti.

LAMPIRAN



BORANG SOAL SELIDIK

KAJIAN TENTANG PENGENALAN SILAT CEKAK DALAM BENTUK MEDIA INTERAKTIF

Borang soal selidik ini adalah untuk membantu pengkaji untuk mendapatkan data tentang kajian yang dikaji. Segala maklumat yang diberikan adalah SULIT dan hanya digunakan untuk kajian sahaja.

BAHAGIAN A: MAKLUMAT DEMOGRAFI

Bahagian ini adalah untuk mendapatkan maklumat berkaitan demografi responden.

Arahan: Sila Tandakan (/) di dalam kotak yang berkenaan.

1. Jantina
 Lelaki Perempuan

2. Umur
 13 – 17 18 – 25
 26 – 40 40 keatas

3. Bangsa
 Melayu Cina
 India Lain-lain

4. Pekerjaan
 Penjawat Awam Swasta
 Pelajar Lain-lain

BAHAGIAN B: PENILAIAN TAHAP PENGGUNAAN ICT RESPONDEN

Bahagian ini bertujuan untuk melihat tahap latihan responden terhadap penggunaan CD Interaktif.

Arahan: Tandakan (/) di dalam kotak yang berkenaan.

1. Adakah anda mempunyai komputer peribadi/komputer riba?
() Ya () Tidak
2. Komputer adalah alat yang mudah dikendalikan.
() Ya () Tidak
3. Adakah anda membuat rujukan buku sekiranya menghadapi masalah ICT?
() Ya () Tidak

Soalan 4-7 berdasarkan skala yang diberi.

Arahan: Tandakan [/] di dalam kotak yang disediakan mengikut tahap kekerapan.

Setiap angka mewakili tahap kekerapan;

5= Sangat Kerap

4= Kerap

3= Sederhana

2= Jarang

1= Tidak Pernah

4. Saya kerap menggunakan peralatan ICT. []
5. Saya melayari internet untuk mendapatkan sesuatu maklumat. []
6. Perisian komputer banyak membantu saya dalam menyediakan tugas. []
7. Saya menggunakan grafik atau animasi komputer semasa membenteng tugas. []

BAHAGIAN C: PENILAIAN BERKAITAN DENGAN SILAT CEKAK MELALUI MEDIA INTERAKTIF

Bahagian ini untuk melihat keberkesanan responden terhadap kajian yang pengkaji lakukan.

Arahan: Tandakan [/] di dalam kotak yang berkenaan.

1. Pernahkah anda mendengar tentang silat cekak?
() Pernah () Tidak Pernah

2. Dari sumber apakah anda memperoleh maklumat tentang silat cekak?
() Surat Khabar () Internet
() Poster () Lain-lain, nyatakan:.....

3. Pernahkah anda mendengar tentang silat cekak melalui Media Interaktif (CD-ROM)?
() Pernah () Tidak Pernah

4. Adakah cara penyampaian mengenai seni silat cekak sebelum ini membantu anda?
() Ya () Tidak

5. Adakah anda berpuas hati jika seni silat cekak ini hanya diperkenalkan hanya pada web, surat khabar, poster dan lain-lain?
() Ya () Tidak

6. Wajarkah Seni Silat Cekak diperkenalkan melalui Media Interaktif (CD-ROM) ?
() Setuju () Tidak Setuju

KELANTAN