

# Kunci Masyarakat Pencipta

*Visualization Through Freehand (VTF)*



## **Untuk maju,**

Kita perlu menjadi peneraju.  
Masa itu emas.

Sekiranya kita berfikir!

Kita sudah tiada masa untuk menunggu dan memerhati.  
Kita sudah tiada masa untuk sekadar mendengar dan faham sahaja.  
Kita sudah tiada masa untuk sekadar bersetuju tanpa reaksi.

## **Kunci** di depan mata.

Tatkala minda berfikir,  
tangan perlu beraksi dan melaksana.

**Kunci** yang pastinya akan merubah kita,  
daripada masyarakat yang sekadar mengguna kepada  
masyarakat yang mampu mencipta.  
Ubahlah menjadi luar biasa bukan sekadar biasa-biasa.  
Kita pasti akan maju.

## **Berusaha dan bertawakallah**

kepadaNya kita berserah.  
Semoga usaha ini diberkati olehNya.  
Ameen.

Oleh : Dr. Ruzaimi Mat Rani

## **Untuk maju,**

Kita perlu menjadi peneraju.

Masa itu emas.

Sekiranya kita berfikir!

Kita sudah tiada masa untuk menunggu dan memerhati.

Kita sudah tiada masa untuk sekadar mendengar dan faham sahaja.

Kita sudah tiada masa untuk sekadar bersetuju tanpa reaksi.

**Kunci** di depan mata.

Tatkala minda berfikir,  
tangan perlu beraksi dan melaksana.

**Kunci** yang pastinya akan merobah kita,

daripada masyarakat yang sekadar mengguna kepada  
masyarakat yang mampu mencipta.

Ubahlah menjadi luar biasa bukan sekadar biasa-biasa.

Kita pasti akan maju.

## **Berusaha dan bertawakallah**

kepadaNya kita berserah.

Semoga usaha ini diberkati olehNya.

Ameen.

Dr.Ruzaimi Mat Rani

Untuk maju kita perlu menggunakan teknologi.  
Untuk lebih maju kita perlu mencipta teknologi,  
barulah kita menjadi peneraju.

Manuskrip ini didedikasi kepada :

Guru-guruku  
Ibu bapaku  
Isteri dan anak-anakku  
Keluargaku  
Rakan-rakan seperjuanganku  
Sahabat-sahabatku  
Pelajar-pelajarku

Terima kasih semua kerana mendidikku....

© Hak cipta terpelihara. Tidak dibenarkan  
mengeluar ulang mana-mana bahagian isi  
kandungan daripada manuscript ini termasuk  
artikel, ilustrasi dan foto dalam apa jua bentuk  
dan cara sekalipun sama ada fotokopi,  
mekanik, rakaman, cetakan elektronik atau  
cara-cara lain tanpa terlebih dahulu mendapat  
izin bertulis daripada Dr.Ruzaimi Mat Rani.

hubungi : [miandza@yahoo.com](mailto:miandza@yahoo.com)

# Isi Kandungan

Prakata

Carta Aliran Keseluruhan manuskrip

## 1.0 Kunci 'Masyarakat Pencipta'4

- 1.1 Fakta yang anda perlu tahu.
- 1.2 *Visualization Through Freehand (VTF)*.
- 1.3 Isu-isu *Visualization Through Freehand (VTF)*.
- 1.4 Mengapakah VTF sangat penting kepada kemahiran komunikasi.
- 1.5 Implikasi sekiranya masyarakat tidak menguasai VTF.
- 1.6 Rujukan tentang VTF kepada pembangunan masyarakat.

## 2.0 Melahirkan 'Masyarakat Pencipta'

- 2.1 Masyarakat kita masyarakat visual.
- 2.2 Perbezaan menzahir visual dan membaca visual.
- 2.3 Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT).
- 2.4 VTF sebagai penghubung di antara Kemahiran Berfikir dan Kemahiran Melaksana.
- 2.5 Implikasi VTF kepada KBAT.
- 2.6 Simulasi senario perkaitan VTF dan KBAT.

## 3.0 Mengenal pasti keupayaan VTF

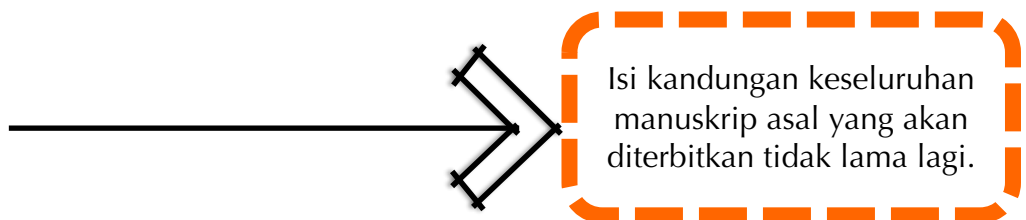
- 3.1 Perkaitan lakaran, teks, lisan dengan VTF.
- 3.2 Penggunaan lakaran, teks, dan lisan dalam kemahiran berkomunikasi.
- 3.3 Siapakah yang perlu menguasai VTF?.
- 3.4 Mengenal pasti keupayaan VTF.

## 4.0 Solusi kepada VTF

- 4.1 Pendekatan untuk menguasai VTF.
- 4.2 Lakaran Asas *Visualization Through Freehand (VTF)*.
- 4.3 Pengenalan Asas & Teknik VTF.
- 4.4 Bagaimana menggunakan Platform Drawzania.
- 4.5 Mengapa 'online' tidak 'offline'?
- 4.6 Apa itu demo video?
- 4.7 Pendekatan O.U.C.
- 4.8 Mudahnya menggunakan VTF.

## 5.0 Kami sudah bermula

Rujukan



# Prakata

Masa itu emas!

Alhamdulillah, saya bersyukur kepadaNya kerana memberi peluang untuk mengarang manuskrip ini. Ilmu ini adalah pinjaman daripadaNya untuk saya berkongsi kepada masyarakat. Saya hanya seorang insan kerdil daripada berjuta-juta insan yang cuba merobah masyarakat daripada 'Masyarakat Pengguna' kepada 'Masyarakat Pencipta'. Walaupun saya sedar proses ini akan mengambil masa yang lama untuk dicapai namun memulakan langkah awal amat perlu untuk mencapai matlamat tersebut.

Mengguna teknologi dan mencipta teknologi adalah dua perkara yang amat berbeza impaknya. Adakah anda percaya teknologi paling maju yang dicipta bermula daripada contengan lakaran di atas sehelai kertas?. Untuk menjadi 'Masyarakat Pencipta' kita juga perlu bermula dengan kemahiran melakar daripada imaginasi atau *Visualization Through Freehand (VTF)*. Sekiranya kita mampu mencipta teknologi yang baik, kita boleh membantu merobah kehidupan masyarakat. Kita akan menjadi sebahagian daripada 'Masyarakat Pencipta'.

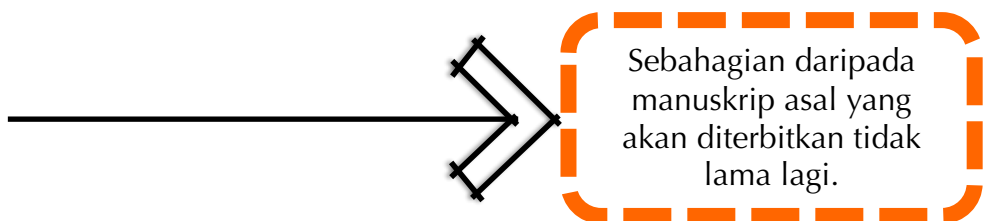
Objektif manuskrip ini ditulis agar masyarakat lebih mudah memahami dan menguasai *Visualization Through Freehand (VTF)*, asas terpenting dalam komunikasi visual yang perlu dikuasai pada abad ini. Kemahiran ini adalah kunci kepada 'Masyarakat Pencipta'. manuskrip ini berkisar kepada kepentingan VTF kepada masyarakat dan cara menguasainya melalui Platform Drawzania.

Penulisan ini dibuat berdasarkan kepada pengamatan, kajian ringkas penulis tentang komunikasi visual berkaitan lakaran. Penulis sekadar memberi cadangan dan fakta yang dirasa penting untuk membantu masyarakat untuk maju.

Saya tidak boleh mengubah nasib seseorang individu mahupun sesebuah masyarakat. Saya hanya insan kerdil yang sedang berusaha memberitahu masyarakat bahawa VTF adalah salah satu kunci terpenting 'Masyarakat Pencipta'. Semoga dengan usaha ini, kita akan bersama-sama mendapat manfaat yang berlipat ganda dan diberkati olehNya.

Dr.Ruzaimi Mat Rani

MCO Covid 19  
18 Mac – 28 April 2020



# Kunci Masyarakat Pencipta

*Visualization Through Freehand (VTF)*

Mengguna teknologi dan **mencipta teknologi** adalah dua perkara yang amat berbeza impaknya. Adakah anda percaya teknologi paling maju dicipta **bermula daripada kandungan lakaran di atas sehelai kertas?**. Untuk menjadi 'Masyarakat Pencipta' kita juga perlu bermula dengan kemahiran melakar daripada imaginasi atau ***Visualization Through Freehand (VTF)***.

## 1. Mengapa kita perlu mahir melakar VTF?

Supaya kita mampu menzahirkan idea-idea bernas daripada minda secara spontan.

## 2. Mengapa kita perlu menzahirkan idea-idea bernas secara spontan?

Supaya proses dapat dihurai dengan cepat, ringkas dan mudah difahami.

## 3. Mengapa perlu dihuraikan dengan cepat, ringkas dan mudah difahami?

Supaya kita dapat melaksanakan banyak ciptaan dengan lebih sempurna dan berkesan.

## 4. Mengapa banyak ciptaan perlu dihasilkan?

Supaya dapat melahirkan 'Masyarakat Pencipta'.

## 5. Mengapa perlu lahirkan 'Masyarakat Pencipta'?

Supaya kita menjadi sebuah negara maju yang boleh memberi manfaat kepada pelbagai golongan masyarakat di dunia.

## 6. Apakah kunci 'Masyarakat Pencipta'?

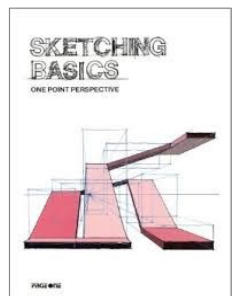
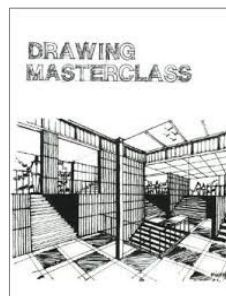
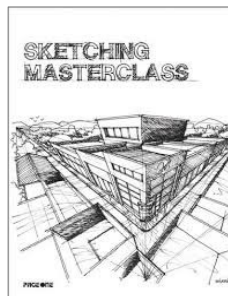
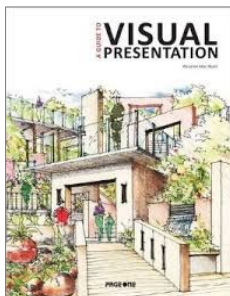
Kuncinya adalah kemahiran melakar menggunakan imaginasi atau VTF.

## 7. Apakah solusi paling mudah, cepat dan kos efektif untuk membudayakan VTF kepada masyarakat?

Solusinya adalah Platfom Drawzania yang boleh melatih masyarakat menguasai lakaran VTF secara sistematik, mudah, cepat dan kos efektif dengan capaian di seluruh dunia.

Sila lawati :

**Dr.Ruzaimi Mat Rani** merupakan pengasas kepada Platfom Drawzania.com dan program *Visualization Through Freehand (VTF)*. Beliau juga penulis beberapa buah manuskrip di peringkat antarabangsa dan dalam negara. Beliau mengenal pasti kemahiran VTF penting kepada Kemahiran berfikir dan Kemahiran melaksana ketika menjadi pensyarah di beberapa buah universiti di Malaysia. Kemahiran ini semakin dilupakan kerana masyarakat terlalu bergantung kepada perisian komputer untuk berkomunikasi sedangkan kemahiran ini menjadi pencetus komunikasi visual kepada semua teknologi yang dicipta hingga hari ini.



Diantara buku-buku Dr.Ruzaimi Mat Rani yang diterbitkan di peringkat antarabangsa

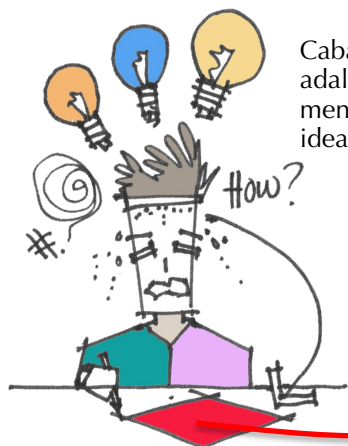
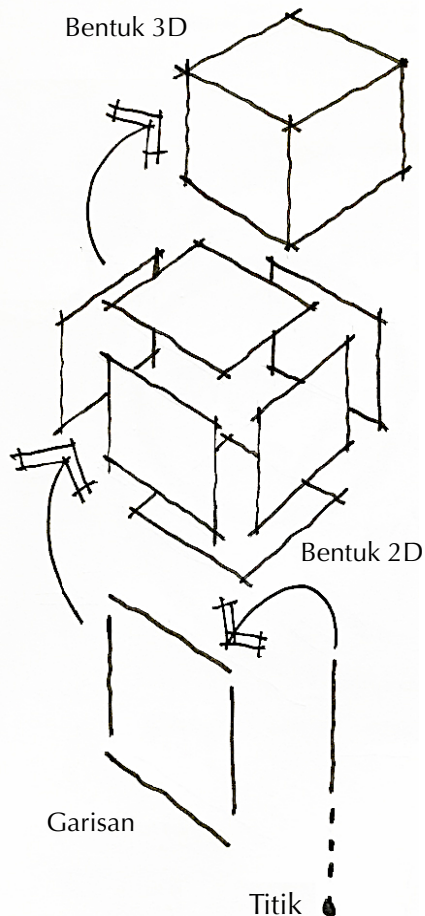
# 1.0 Kunci 'Masyarakat Pencipta'

**Kemahiran menzahirkan idea-idea bernas** daripada proses berfikir adalah kunci kepada 'Masyarakat Pencipta'. Kemahiran ini dinamakan *Visualization Through Freehand (VTF)* dan menjadi salah satu asas terpenting kepada domain kemahiran komunikasi visual. 'Masyarakat Pencipta' adalah masyarakat yang berupaya menzahirkan idea-idea bernas untuk dilaksanakan secara berkesan. Idea-idea bernas dalam apa jua bidang akan menjadi sia-sia begitu sahaja jika masyarakat tidak menguasai kemahiran ini.

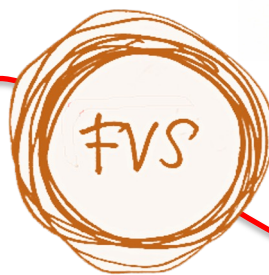
'Masyarakat Pencipta' bermula dengan individu yang mampu menzahirkan idea-idea bernas dan disampaikan dengan efektif kepada kumpulan sasaran sehingga berjaya melaksanakannya dengan jaya. Proses ini akan berterusan dengan kelompok individu lain sehingga membentuk komuniti dan masyarakat yang berupaya menzahirkan dan melaksanakan idea-idea bernas dengan sempurna.

**Kunci kepada 'Masyarakat Pencipta' adalah VTF.** Kenyataan ini amat serius dan perlu difikirkan bersama. Pasti kita mempunyai formula khusus untuk membolehkan masyarakat menguasai VTF. Sama seperti yang dinyatakan dalam frasa ini, sebuah bentuk 3D terhasil daripada kombinasi bentuk-bentuk 2D. Manakala bentuk-bentuk 2D terhasil daripada gabungan garisan-garisan. Satu garisan pula akan terhasil daripada satu titik. Merujuk pernyataan di atas, kita harus bermula dengan satu titik untuk membentuk suatu hasil yang lebih besar. Perancangan dan pelaksanaan yang strategik mampu membantu masyarakat menguasai VTF dan seterusnya mewujudkan 'Masyarakat Pencipta'.

**Kita perlu memahami isu-isu VTF** yang dihadapi oleh masyarakat. Isu-isu ini akan memberi panduan untuk merancang strategi tepat dalam memastikan masyarakat berupaya dan membudayakan VTF dengan jayanya. Tidak dinafikan *Visualization Through Freehand (VTF)* adalah kemahiran yang baharu kepada masyarakat kita, namun dengan usaha dan sokongan berterusan daripada semua pihak, tidak mustahil VTF akan menjadi salah satu kemahiran yang mampu dikuasai oleh semua.



Cabaran masyarakat adalah untuk menzahirkan idea-idea bernas.



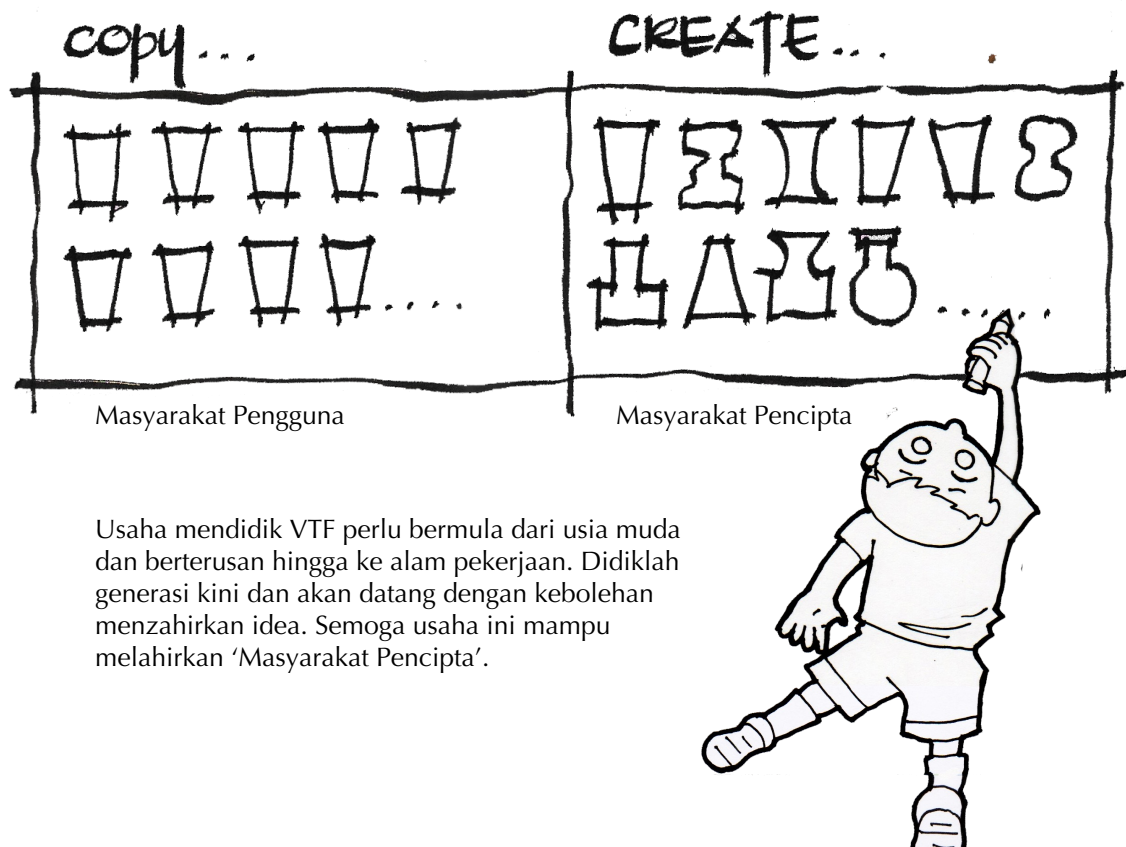
Membudayakan *Visualization Through Freehand (VTF)*

**Bagaimanakah melahirkan 'Masyarakat Pencipta'** melalui *Visualization Through Freehand (VTF)*? Seperti yang dinyatakan sebelum ini, kita perlu memperkasakan asas-asas penting komunikasi visual. VTF adalah salah satu asas penting kepada domain komunikasi. Keupayaan dan membudayakan VTF adalah kunci untuk melahirkan 'Masyarakat Pencipta'. Kemahiran baharu ini perlu usaha berlipat ganda daripada pelbagai pihak agar masyarakat berupaya dan membudayakan VTF.

Setakat ini, VTF tidak mempunyai silibus yang jelas dalam pendidikan formal. Tidak dinafikan terdapat mata pelajaran yang memerlukan lakaran tetapi sekadar untuk memenuhi keperluan mata pelajaran tersebut bukan untuk memperkasakan VTF kepada kumpulan sasar. Kemahiran ini memerlukan proses pengajaran dan pembelajaran secara formal tanpa memerlukan mata pelajaran khas untuk menguasainya.

**VTF sangat diperlukan dalam bidang pengajaran, pembelajaran dan pekerjaan** sebagai teras kepada 'Masyarakat Pencipta'. Keupayaan dan membudayakan VTF dalam masyarakat perlu dilakukan secara strategik dan sistematik. Usaha ini perlu dimulai dengan golongan pendidik, ibu bapa, pelajar dan pekerja. Golongan pendidik adalah peneraju usaha ini untuk membawa masyarakat kini dan akan datang memahami dan menguasai VTF.

Pilihan di tangan kita untuk menjadi 'Masyarakat Pengguna' atau 'Masyarakat Pencipta'. Kita telah melakukan perkara yang tepat kepada generasi muda di pra sekolah apabila banyak aktiviti melakar dibuat. Aktiviti ini kian berkurangan apabila usia meningkat menyebabkan kemahiran melakar kita semakin berkurangan. Akibatnya, kita kurang yakin untuk menggunakan lakaran sebagai sebahagian daripada kemahiran untuk berkomunikasi.



Gambar rajah menunjukkan perbezaan di antara 'Masyarakat Pengguna' dan 'Masyarakat Pencipta'.

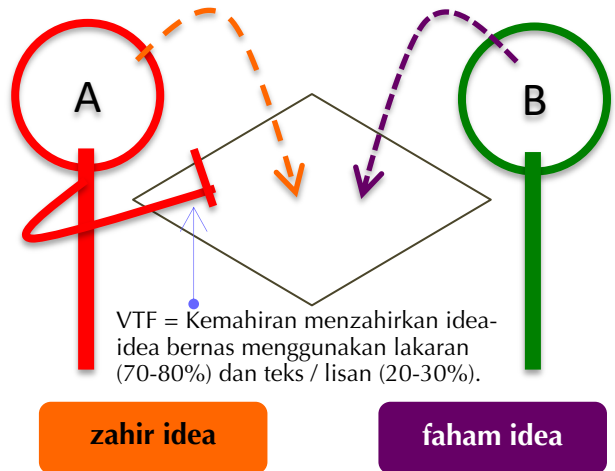


## 1.2 Visualization Through Freehand (VTF)

*Visualization Through Freehand (VTF)* adalah kemampuan menzahirkan idea-idea bernas dan kreatif menggunakan lakaran bebas dan teks di atas permukaan seperti kertas atau permukaan digital. Kemahiran ini merupakan salah satu komponen utama dalam komunikasi visual untuk memudahkan proses pemahaman dan penyampaian idea-idea. *Visualization Through Freehand (VTF)* terbahagi kepada 3 komponen utama iaitu:

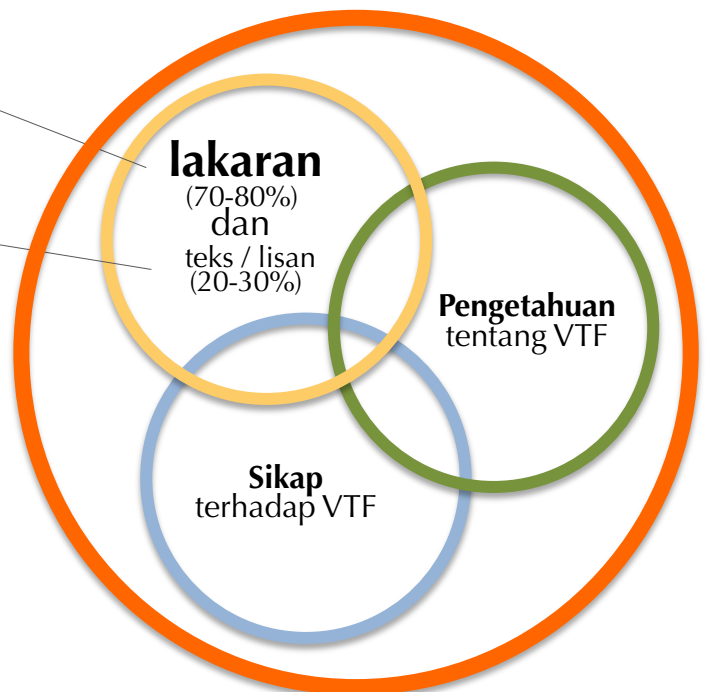
- Lakaran dan teks atau lisan
- Pengetahuan tentang VTF
- Sikap terhadap VTF

**Lakaran** merupakan kemahiran utama dalam VTF dan perlu disokong oleh teks atau lisan. Lakaran menjadi komponen penting untuk menzahirkan idea-idea bernas dengan lebih cepat, mudah dan efektif. Manakala teks dan lisan pula membantu proses penerangan objektif lakaran tersebut.



Kemahiran yang **sangat kurang dikuasai** oleh masyarakat

Kemahiran teks atau lisan yang sudah dikuasai oleh masyarakat.



**Pengetahuan VTF** merangkumi pengetahuan tentang:

- Jenis dan bentuk lakaran yang perlu dan sesuai untuk menzahirkan idea-idea bernas.
- Penggunaan teks atau lisan yang perlu dan sesuai.
- Pengetahuan lain untuk memastikan VTF dapat digunakan secara optima.

**Sikap kepada VTF** adalah kesedaran dan kehendak untuk menzahirkan idea-idea bernas menggunakan VTF.

Komponen *Visualization Through Freehand (VTF)*

**Nota :** Dicadangkan penggunaan 70-80% lakaran agar proses menzahirkan idea-idea bernas lebih efektif. Tiada formula khusus dalam menentukan peratusan penggunaan lakaran. Cadangan berdasarkan kepada pengalaman, pengamatan dan bahan-bahan rujukan oleh penulis.

### 1.3 Isu-isu *Visualization Through Freehand* (VTF)

Isu penting yang menjadi tunjang kepada *Visualization Through Freehand* (VTF) ini adalah keupayaan menzahirkan idea-idea bernas secara efektif di atas media lakaran seperti kertas atau permukaan digital. Keupayaan ini kurang digunakan dalam kemahiran komunikasi visual disebabkan tiada pendedahan dibuat secara jelas. Semua pihak perlu berusaha untuk memastikan masyarakat diberi penerangan lanjut mengenai VTF. Masyarakat memerlukan didikan secara terancang untuk memastikan VTF dikuasai sepenuhnya.

Keperluan mengenal pasti isu-isu VTF mampu menyumbang kepada keberkesanan dalam membudayakan VTF kepada masyarakat. Di antara isu-isu tersebut adalah seperti berikut:

**a. Ramai orang tidak menguasai kemahiran melakar.**

Melakar merupakan kemahiran yang dianggap sukar untuk dikuasai. Anggapan ini perlu dikikis dalam masyarakat. Hakikatnya, melakar adalah kemahiran yang mudah dikuasai sekiranya mempunyai pendekatan dan teknik yang betul.

**b. Tidak mempunyai pengetahuan tentang VTF.**

*Visualization Through Freehand* (VTF) adalah kemahiran baharu kepada masyarakat umum. Pengetahuan tentang kemahiran ini perlu diwar-warkan agar masyarakat memahami perkara ini dengan lebih mendalam.

**c. Penggunaan lakaran bukan 'budaya' untuk menzahirkan idea.**

Kebanyakan daripada kita sudah terbiasa menggunakan lisan dan teks untuk menzahirkan idea-idea bernas. Kebiasaan ini perlu diubah untuk membolehkan lakaran menjadi sebahagian daripada proses menzahirkan idea-idea tersebut.

**Isu-isu  
VTF**

**d. Keupayaan menggunakan lakaran yang sesuai untuk menzahirkan idea.**

Kemahiran menggunakan lakaran yang sesuai amat diperlukan untuk memastikan idea-idea bernas tersebut dapat dizahirkan dengan sempurna. Kefahaman tentang penggunaan visual lakaran yang sesuai juga sangat perlu.

**e. Tiada keyakinan diri untuk menggunakan VTF.**

Ramai tidak yakin untuk menggunakan VTF disebabkan tiada kemahiran melakar dan pengetahuan tentang VTF. Hal ini mampu ditangani sekiranya ada usaha untuk faham dan praktis VTF.

**f. Usaha semua pihak.**

Usaha semua pihak untuk mengupaya dan membudayakan VTF masih kurang. Masyarakat masih tidak mempunyai maklumat mencukupi untuk memahami VTF dan perkaitannya terhadap prestasi dan produktiviti mereka.

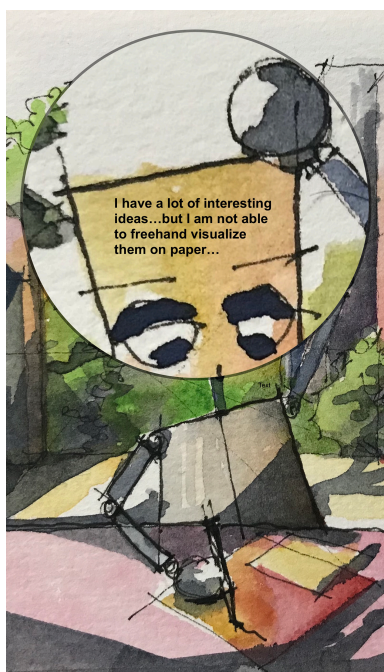
## 1.4 Mengapakah VTF sangat penting kepada kemahiran komunikasi?

Sukar untuk diterangkan kepentingan VTF terhadap kemahiran komunikasi tanpa menggunakan lakaran. Contoh yang diberikan ini ialah salah satu daripada beribu-ribu senario komunikasi yang berlaku dalam masyarakat. Banyak idea bernas tidak mampu dijana dengan efektif kerana tiada keupayaan untuk menzahirkannya. Hal ini akan mengakibatkan proses komunikasi dan pelaksanaan tidak akan mencapai objektif asal.

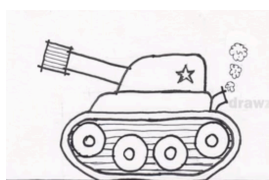
Gambar rajah dibawah menunjukkan kepentingan VTF dalam memastikan idea-idea dapat dizahirkan dengan sempurna. Kepentingan VTF adalah seperti berikut:

- Memastikan idea-idea dapat dizahirkan secara efektif semasa komunikasi berlaku.
- Memudahkan proses penyampaian semasa komunikasi berlaku.
- Memperudahkan dan mempercepatkan proses pemahaman tentang sesuatu subjek.
- Mengurangkan 'salah faham' (*miscommunication*).

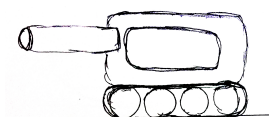
Gambar rajah di bawah menunjukkan seorang individu cuba menzahirkan satu idea bernas daripada imajinasinya (proses berfikir). Dia tidak mempunyai kemahiran melakar atau VTF tetapi berusaha sedaya-upaya untuk menzahirkannya (menggambarkan). Walaupun gagal menzahirkannya dengan baik., dia menggunakan lakaran tersebut untuk berkomunikasi (menyampaikan idea) dengan seseorang untuk dilaksana. Hasil akhir gagal mencapai objektifnya.



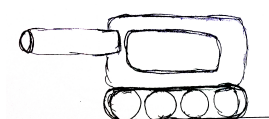
Gambar rajah menunjukkan kepentingan kemahiran menzahirkan idea (VTF).



Kemahiran Berfikir



VTF (menzahirkan idea)



Kemahiran Melaksana

### Kemahiran Berfikir

Individu tersebut membayangkan satu idea menarik untuk dimuatkan dalam satu majalah kanak-kanak tentang kenderaan darat. Dia cuba membayangkan sebuah kereta kebal yang mempunyai empat roda dengan rantai serta ekzosnya (rujuk imej yang disediakan).

### Kemahiran VTF

Individu tersebut cuba menzahirkan idea kereta kebal walaupun tidak mempunyai kemahiran melakar menggunakan imajinasi (VTF). Dia tidak mampu menzahirkan idea dengan baik dan hasil lakarannya adalah seperti imej yang disediakan.

**Nota :** Keperluan melakar tidak terhad kepada perkara fizikal sahaja tetapi juga boleh digunakan untuk perkara yang bukan fizikal.

### Kemahiran Melaksana

Proses melaksana bergantung kepada proses berfikir dan proses menzahirkan idea. Berdasarkan lakaran tersebut, pastinya proses melaksana kurang berjaya seperti yang dibayangkan oleh individu tersebut. Hasil akhir pasti tidak memuaskan.

## 1.6 Rujukan tentang VTF kepada pembangunan masyarakat

Pengenalan lakaran dalam pengajaran dan pembelajaran bukan perkara asing kepada masyarakat kita mahupun antarabangsa. Rujukan di bawah jelas menunjukkan lakaran menjadi topik penting yang perlu diambil perhatian secara serius dalam pembangunan masyarakat abad ke-21. Masyarakat harus diperkenalkan dengan 5M (Melakar, Membaca, Menulis, Mengira dan Menaakul). 'Melakar' yang dimaksudkan ialah VTF (kemahiran melakar untuk menzahirkan idea daripada imaginasi). Kemahiran ini perlu ada silibus khusus yang boleh diserap dalam pelbagai subjek sedia ada.

*Pictures help people learn, and the best pictures are the simplest. **Hand-drawn pictures makes people smile, and smiling people think better.***

***If you want to think more clearly about an idea, draw it.** If you want to be more effective leader, think about how you might draw your vision so that the other people see it as clearly as you do. If you want to innovate, think about how drawing might help you look at usual things in unusual ways.*

Dan Roam

***Drawing Is the Fastest, Most Effective Way to Learn, According to New Research.** You are probably not using the most effective, research-backed study technique.*

[www.inc.com](http://www.inc.com)

*It is difficult to imagine teaching, learning, or doing biology without the use of visual representations.*

Kim Quillin and Stephen Thomas

***Drawing** plays a big role in our cognitive development. It can help us **learn** to write and think creatively, develop hand-eye co-ordination, hone analytic skills, and conceptualise ideas. But **drawing** is rarely used as a tool for **learning** in schools. Generally, most high school **teachers** aren't trained in visual **education**.*

[www.theconversation.com](http://www.theconversation.com)

Educational psychologist Jerome Bruner of New York University cites studies that **show persons only remember 10 percent of what they hear, 30 percent of what they read, but about 80 percent of what they see and do.**

Paul Martin Lester

**Nota** : Terdapat banyak lagi rujukan tentang kepentingan lakaran untuk proses komunikasi berkesan.

**Kemahiran Berfikir**  
(Think)

**Kemahiran Berkomunikasi**  
(Communication)

**Kemahiran Melaksana**  
(Implementation)

## 2.2 Perbezaan menzahirkan visual dan membaca visual

Membentuk 'Masyarakat Pencipta' perlu bermula dari asasnya. Kuncinya ialah keupayaan menguasai dua kemahiran asas dalam komunikasi visual iaitu kemahiran menzahirkan visual (*Visualization Through Freehand*) dan kemahiran membaca visual (*Read visual*).

Masyarakat sering keliru berkaitan dua kemahiran asas ini. Ramai berpendapat jika pandai membaca visual maka mereka juga mampu menzahirkan idea menggunakan visual. Tanggapan tersebut perlu diubah kerana kedua-duanya mempunyai perbezaan yang nyata. Manusia normal mampu membaca visual tetapi tidak semestinya boleh menzahirkan idea menggunakan visual. Kemahiran menzahirkan visual hanya boleh dikuasai melalui pengetahuan dan latihan yang khusus dengan menguasai VTF.

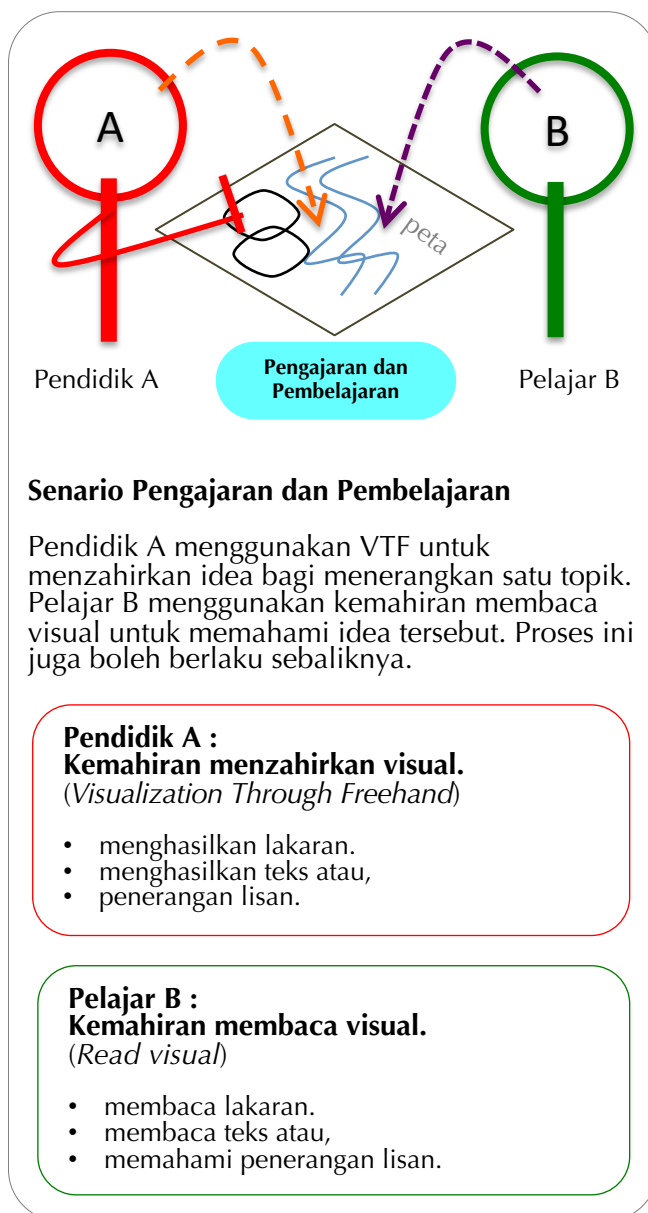
### Kemahiran Menzahirkan Visual (*Visualization Through Freehand*)

Kemahiran menzahirkan visual memerlukan keupayaan menggunakan lakaran dan teks atau lisan untuk membolehkan idea-idea bernas dapat dizahirkan dengan baik dan sempurna. Lakaran akan menjadi tunjang utama disokong dengan teks atau lisan. Pelbagai cara dan jenis lakaran boleh digunakan untuk memastikan objektif penghasilannya tercapai. Kemahiran melakar perlu dipelajari dan dipraktik untuk memastikan lakaran boleh dihasilkan secara spontan.

### Kemahiran Membaca Visual (*Read visual*)

Kemahiran membaca visual adalah kemahiran yang sedia ada dalam setiap individu sejak lahir. Kecekapan membaca visual meningkat berdasarkan pengalaman dan pengetahuan mengikut peningkatan usia. Pengalaman pertama membaca visual adalah mengenal wajah orang yang mengasuh kita sejak lahir. Proses ini berterusan hingga kita mampu memahami visual kompleks. Pemahaman menjadi lebih mudah jika disokong dengan teks atau lisan.

Kedua-dua kemahiran ini sangat penting dalam komunikasi visual. Masyarakat perlu jelas akan perbezaan di antara kedua-dua kemahiran ini bagi memudahkan mereka menguasai VTF. Pendekatan yang tepat perlu digunakan untuk memberi pendedahan dan pengetahuan kepada masyarakat tentang perbezaan ini.



### Senario Pengajaran dan Pembelajaran

Pendidik A menggunakan VTF untuk menzahirkan idea bagi menerangkan satu topik. Pelajar B menggunakan kemahiran membaca visual untuk memahami idea tersebut. Proses ini juga boleh berlaku sebaliknya.

#### Pendidik A : Kemahiran menzahirkan visual. (*Visualization Through Freehand*)

- menghasilkan lakaran.
- menghasilkan teks atau,
- penerangan lisan.

#### Pelajar B : Kemahiran membaca visual. (*Read visual*)

- membaca lakaran.
- membaca teks atau,
- memahami penerangan lisan.

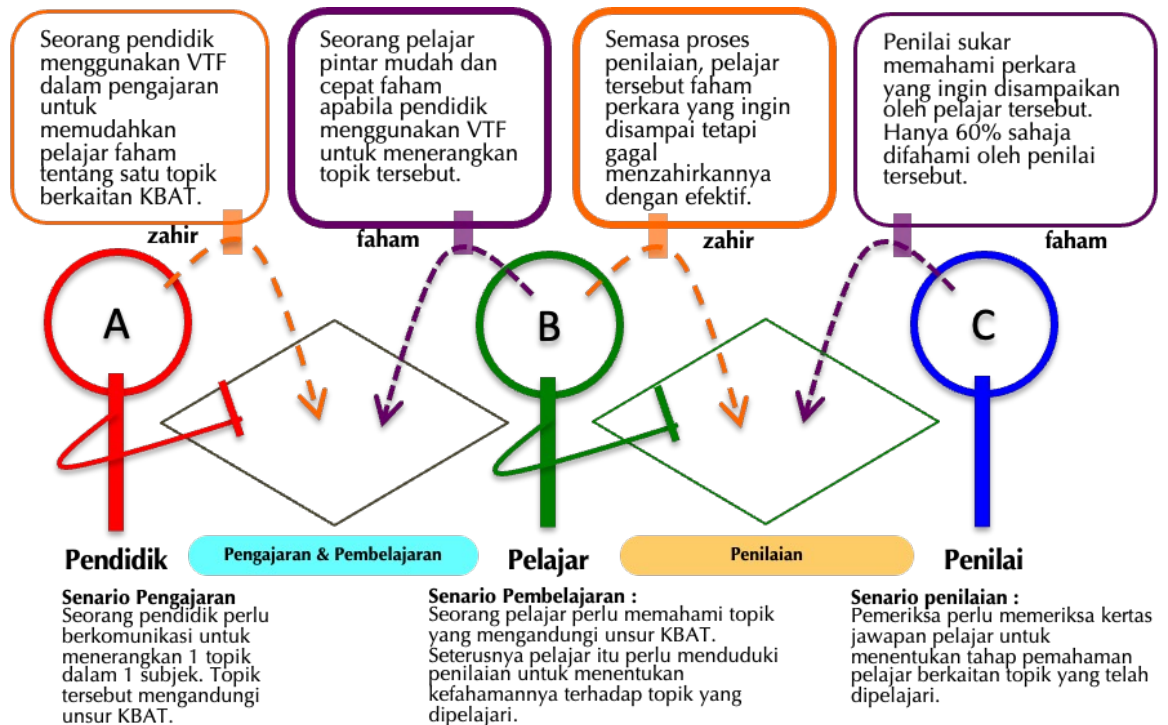
Gambar rajah perbezaan di antara menzahirkan visual dan membaca visual.

## 2.5 Implikasi VTF kepada KBAT

VTF merupakan salah satu komponen terpenting daripada domain komunikasi visual. Apakah implikasi kepada KBAT jika masyarakat tidak menguasai VTF?. Di antara implikasinya adalah seperti berikut:

- KBAT tidak berlaku secara optima akibat ketidakupayaan menzahirkan idea.
- Idea-idea KBAT tidak dapat dizahir dengan berkesan
- Idea-idea KBAT tidak dapat dilaksana dengan berkesan.
- Hasil akhir KBAT kurang memuaskan ataupun gagal.

Senario di bawah menjelaskan contoh implikasi yang bakal dihadapi. Seorang pelajar yang mahir KBAT tetapi setelah dinilai tidak mendapat markah yang baik akibat ketidakupayaan menzahirkan idea-idea KBAT secara efektif.



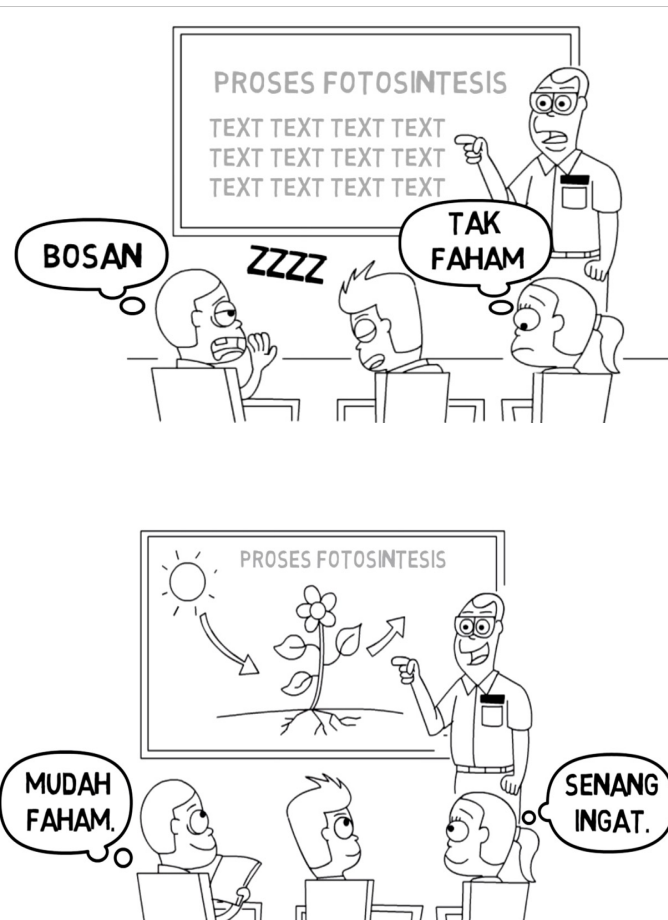
Individu		pendidik		Pelajar		Penilai	
Jenis tindakan		faham	zahir	faham	zahir	faham	zahir
Kemahiran Berfikir		100%	100%	100%	100%	100%	
Kemahiran Berkomunikasi	Visual (VTF)	✓	✓	✓	X	✓	
	Visual (Digital)	✓					
	Teks	✓	✓	✓	✓	✓	
	Verbal	✓					
Kemahiran Melaksana		100%	100%	100%	60%	*60%	

### Nota\* :

- Penilai hanya faham **60%** daripada jawapan pelajar tersebut
- Cara menjawab soalan KBAT yang efektif perlu menggunakan VTF. Lakaran diperlukan dalam situasi kompleks dan teks digunakan untuk menerangkan situasi tersebut. Kombinasi kedua-duanya (lakaran dan teks) akan menjadikan jawapan KBAT lebih mudah dan cepat difahami.

Pernahkah anda melalui senario-senario di bawah? Sukar untuk menerangkan sesuatu perkara yang kompleks hanya menggunakan lisan atau teks sahaja. Penggunaan visual yang bersesuaian dan tepat diperlukan agar lebih mudah dan cepat difahami. Kedua-dua senario tersebut mempunyai tujuan yang sama tetapi menggunakan pendekatan berbeza untuk menzahirkan idea-idea. Senario ini bukan hanya dihadapi oleh para pendidik dan pelajar sahaja tetapi kepada semua golongan dalam masyarakat.

Berdasarkan pengamatan penulis ketika mengadakan kursus VTF, ramai bersetuju lakaran amat penting untuk memudahkan proses menzahirkan idea. Cabaran mereka adalah tidak mahir melakar daripada imaginasi (VTF). Akibatnya teks dan lisan menjadi solusi terakhir. Selain itu, masih ada segelintir masyarakat yang tidak mengetahui kepentingan visual dalam komunikasi abad ini.



Dua senario menerangkan kepentingan lakaran, teks dan lisan.

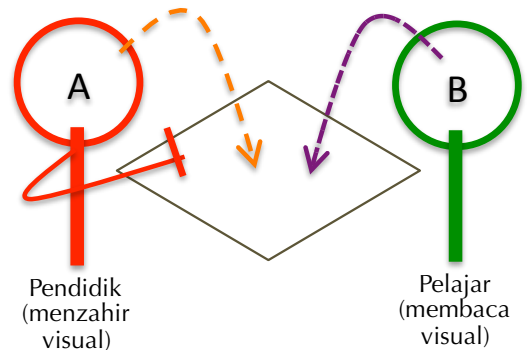
Lakaran, teks dan lisan tidak boleh dipisahkan jika ingin mewujudkan komunikasi yang efektif. Lakaran dapat memberi gambaran keseluruhan secara mudah tentang sesuatu perkara atau informasi. Lakaran sahaja tidak mencukupi dan perlu ada penerangan menggunakan teks atau lisan untuk memperkukuhkan proses komunikasi tersebut.

**Nota :**

- Bukan lisan juga memainkan peranan penting dalam komunikasi efektif. Penulisan ini hanya menumpukan kepada penerangan tiga mod iaitu lakaran, lisan dan teks sahaja.
- Lakaran yang dimaksudkan ialah lakaran secara manual atau digital. Grafik perisian komputer juga boleh digunakan tetapi akan mengambil masa untuk menyediakannya. Grafik ini kebiasaannya digunakan semasa perbincangan secara formal sahaja.

**Senario 01**

Proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan lisan dan teks sebagai mod komunikasi. Pelajar-pelajar menunjukkan reaksi kurang menyenangkan disebabkan mereka mengambil masa untuk memahami topik tersebut.



**Senario 02**

Proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan VTF, lisan dan teks sebagai mod komunikasi. Pelajar-pelajar menunjukkan reaksi yang positif. Topik yang ingin disampaikan mudah dan cepat difahami.

### 4.3 Pengenalan Asas dan Teknik VTF

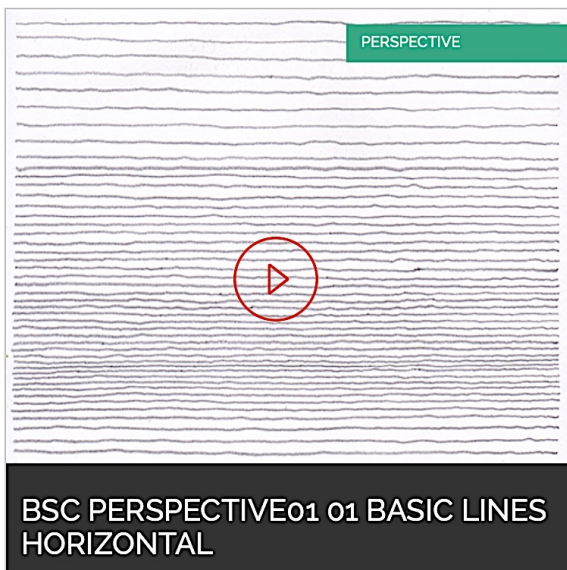
Kunci teknik VTF adalah kemahiran melakar menggunakan imaginasi. Oleh itu, sesiapa yang ingin menguasai VTF perlu mahir melakar dan menggunakan teks atau lisan untuk memudahkan penerangan yang lakaran dibuat.

#### a. Asas *Visualization Through Freehand (VTF)*.

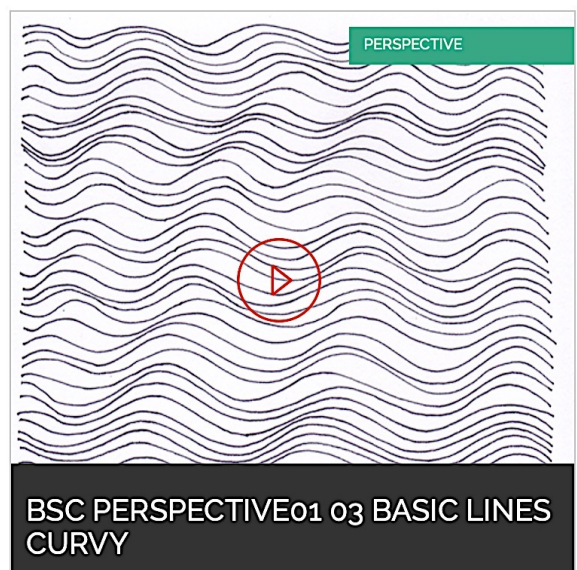
Bagaimana untuk mempelajari dan melatih diri menguasai Asas VTF? Kita boleh menggunakan Platform Drawzania untuk proses latihan tubi yang sistematik. Anda perlu mahir 3 perkara asas ini dan boleh melakukannya secara spontan iaitu:

- Melakar garisan lurus tanpa menggunakan pembaris atau rujukan.
- Melakar bentuk-bentuk 2 dimensi (2D) seperti segi empat, segi tiga, bulat dan sebagainya.
- Melakar anak panah tanpa menggunakan pembaris.

Dua contoh latihan tubi di platform drawzania (perlu mendaftar akaun PREMIUM Drawzania). Sila rujuk Drawzania.com untuk latihan tubi garisan-garisan seterusnya.



Cadangan latihan tubi :  
Melakar garis lurus  
Rujukan : Drawzania Akaun Premium  
Kategori : Perspektif (*Premium tutorial*)  
Tahap : Asas (*Beginner*)



Cadangan latihan tubi:  
Melakar garis melengkung  
Rujukan : Drawzania Akaun Premium  
Kategori : Perspektif (*Premium Tutorial*)  
Tahap : Asas (*Beginner*)

#### Mengapa perlu buat latihan tubi garisan untuk menguasai VTF?

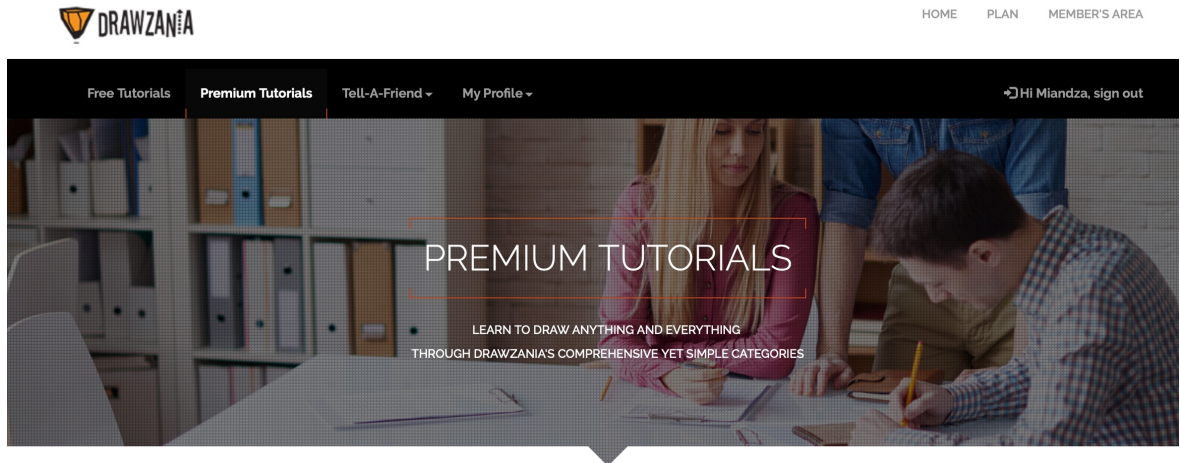
*Visualization Through Freehand (VTF)* adalah proses menzahirkan idea-idea bernas daripada imaginasi. Setiap perkara yang ingin dizahir memerlukan garisan untuk menghasilkannya seperti membuat segi empat, segi tiga, anak panah dan lain-lain. Latihan tubi yang berterusan akan membantu menghasilkan garisan-garisan itu dengan yakin secara spontan.

**Nota :** Tiada jalan singkat untuk menguasai kemahiran melakar garisan tanpa membuat latihan tubi secara sistematik dan berterusan.



## 4.4 Bagaimana menggunakan Platform Drawzania

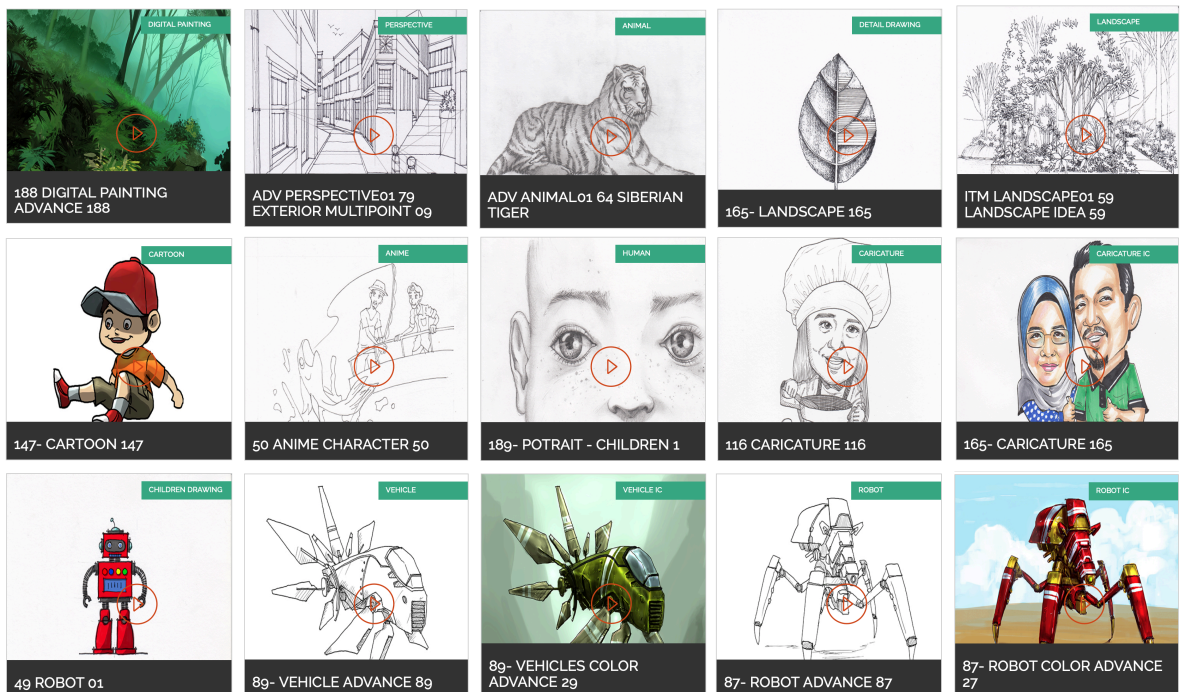
Platform Drawzania (<https://www.mindappz.com/drawzania/MA75499>) telah diasaskan oleh Dr. Ruzaimi Mat Rani. Tujuan utama platform ini diwujudkan untuk memudahkan dan mempercepatkan masyarakat di seluruh dunia menguasai kemahiran melakar menggunakan imaginasi (lakaran VTF). Kajian tentang konsep ini telah bermula pada tahun 2005 hinggalah terbentuknya platform ini pada penghujung tahun 2013 (versi Alpha). Pada tahun 2017, versi Beta berjaya disiapkan dengan jayanya. Sehingga kini, Platform Drawzania telah digunakan di seluruh dunia.



### Daftar Akaun Premium Drawzania

<https://www.mindappz.com/drawzania/MA75499>

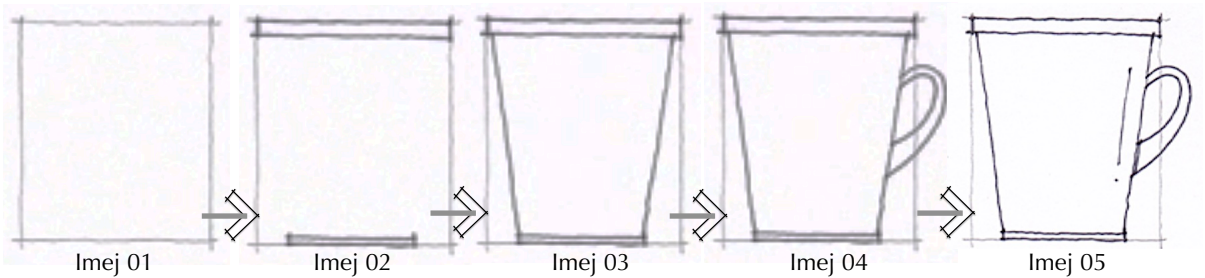
Untuk menggunakan Platform Drawzania sebagai medium latihan tubi secara online, digalakkan mendaftar sebagai pengguna Akaun Premium. Dengan cara ini, anda boleh mengakses 2400 demo video merangkumi 15 kategori lakaran.



Pelbagai kategori lakaran disediakan dalam Akaun Premium Drawzania. Contoh-contoh di atas adalah lakaran Tahap Lanjutan (*Advance level*).

## 4.6 Apa itu Demo Video?

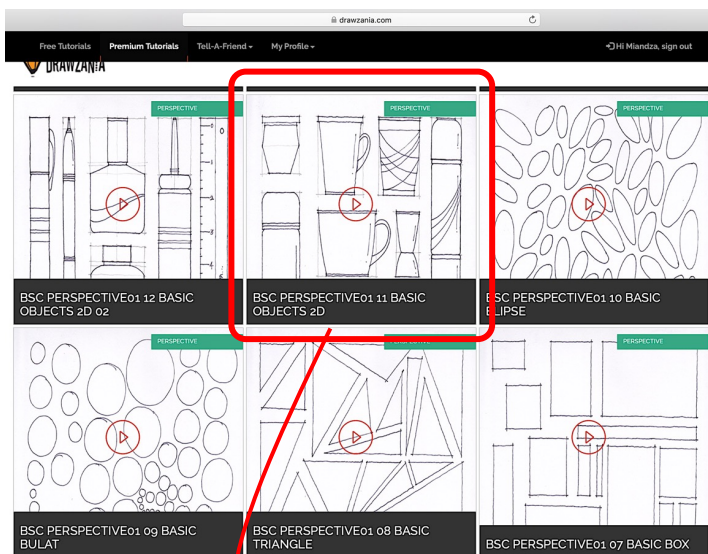
Demo video adalah rakaman proses melakar menggunakan konsep 'step by step' seperti dinyatakan di bawah. Rakaman proses ini menerangkan langkah demi langkah penghasilan sesuatu objek menggunakan teknik tertentu.



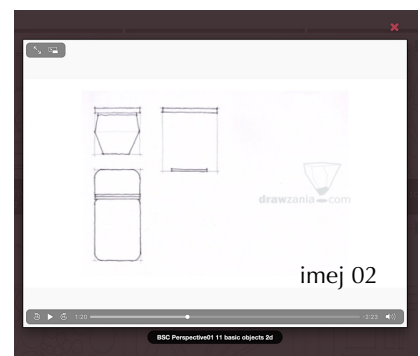
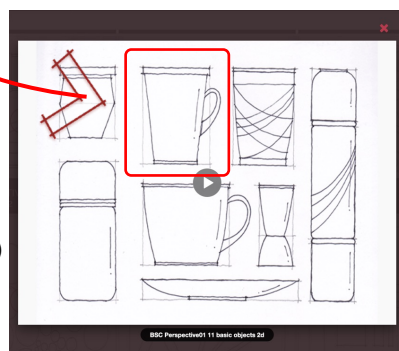
Contoh kandungan Demo video yang menunjukkan proses melakar menggunakan konsep 'Step by Step' untuk memudahkan proses menguasai lakaran VTF.

Demo video di Platform Drawzania diklasifikasikan kepada 3 tahap iaitu:

- Tahap Asas (*Beginner*)
- Tahap Sederhana (*Intermediate*)
- Tahap Lanjutan (*Advance*)



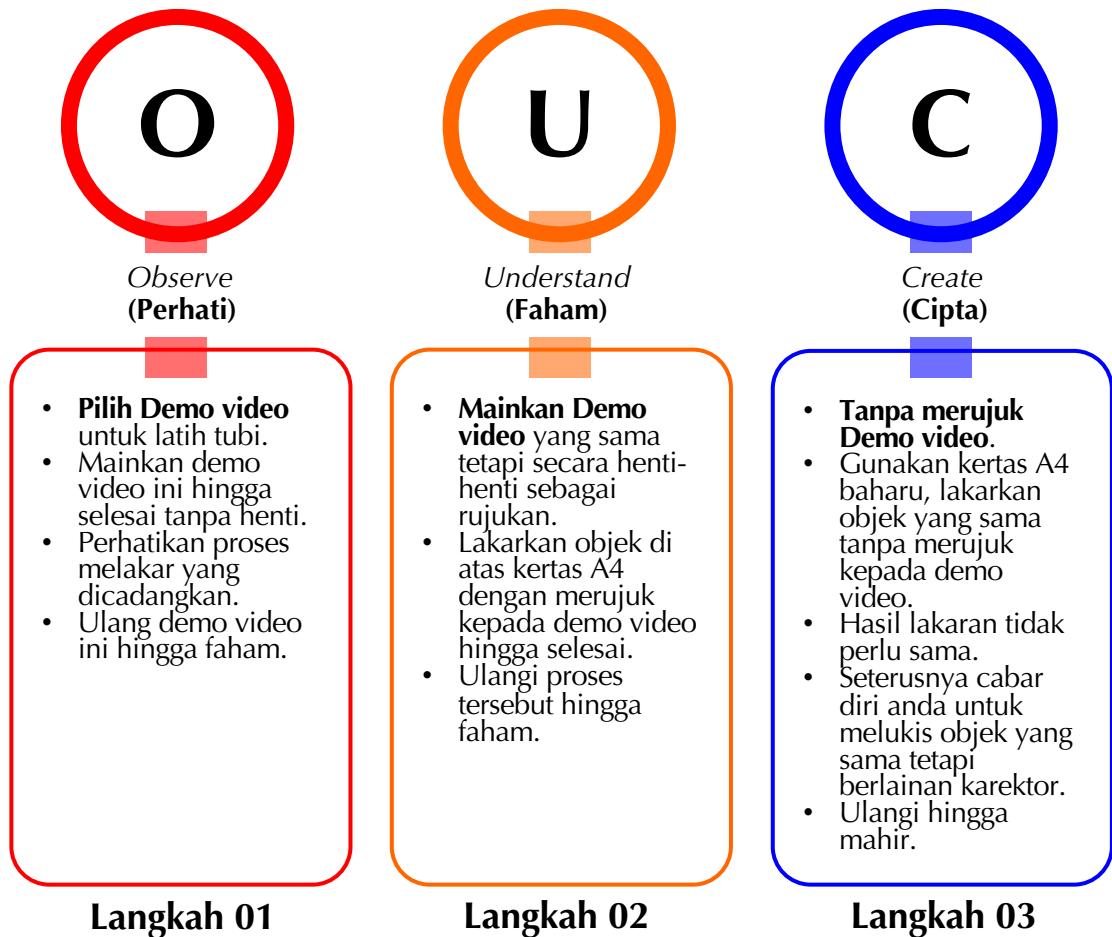
Contoh Demo Video  
Kategori : Perspektif  
(*Premium Tutorial*)  
Tahap : Asas (*Beginner*)



Contoh demonstrasi lakaran dalam demo video.

## 4.7 Pendekatan O.U.C

Pendekatan ini dirangka adalah untuk memastikan proses latihan tubi lakaran VTF di Platform Drawzania dapat dibuat secara sistematik. Cara ini amat berkesan kepada individu atau kumpulan yang ingin belajar cara melakar VTF dengan baik. Anda perlu menyediakan kertas bersaiz A4 dan pensil untuk memulakan proses latihan tubi ini. Sila rujuk langkah-langkah berikut:



**Nota :** Untuk menilai keberkesanan proses ini, pastikan anda menghasilkan 3 lakaran mudah seperti pasu, kerusi dan kereta kebal sebelum menggunakan pendekatan O.U.C. Cuba bandingkan hasil kerja sebelum dan selepas menggunakan proses ini.



**Anda perlu melakar objek di atas** sebelum menggunakan pendekatan O.U.C. Tidak dibenarkan sebarang rujukan fizikal. Lakarlah daripada imaginasi anda tanpa meniru.

## 5.0 Kami sudah bermula

Kami sudah bermula untuk membantu masyarakat mahir *Visualization Through Freehand (VTF)* melalui program *online* dan *offline*. Kejayaan membudayakan VTF perlu bermula dengan memberi kesedaran, pengetahuan dan asas kemahiran kepada masyarakat. Platform Drawzania berupaya membantu masyarakat pada skala yang besar untuk membolehkan mereka menguasai asas VTF iaitu kemahiran melakar menggunakan imaginasi. Selain berusaha memberi pengetahuan dan kemahiran, masyarakat itu sendiri perlu mengambil inisiatif untuk menguasainya. Mereka perlu mengorak langkah untuk memajukan diri menggunakan Platform Drawzania demi manfaat bersama. Perjalanan sudah bermula, usaha ini perlu diteruskan untuk memberi peluang kepada semua lapisan masyarakat untuk menguasai kemahiran ini secara mudah, cepat dan efektif.



Sila lawati :

Proses untuk membudayakan VTF kepada masyarakat bukanlah satu tugas yang mudah. Segala kesukaran akan menjadi mudah dan cepat jika perancangan dan implementasi dibuat secara bijak. Demi memperkukuhkan usaha ini, kami telah mengadakan ceramah dan bengkel secara *offline* kepada masyarakat. Usaha ini tidak akan berjaya tanpa sokongan semua pihak terutama media *online* dan juga *offline* untuk meuar-uarkan kepentingan VTF kepada umum.



SPM 2018 – INFO PAGI: KEMAHIRAN KOMUNIKASI VISUAL [15 SEPT 2018]

<https://youtu.be/w5c72Kzpl8o>

Utusan Online was live.  
22 hrs · 🌐

#FBLive Sembang Online: Orang bijak pandai melukis



👍❤️🗨️ 29

11 Comments 24 Shares 2.8K Views

Like

Comment

Share

UTUSAN MALAYSIA • SABTU 10 JULAI 2019

DALAM NEGERI 45

## 110 guru Terengganu sertai kursus FVS

KUALA TERENGGANU 4 JAM terasari itu gim peralihan dari tiga darab di negeri ini mesyuarat Kampus Membudayakan Freehands Visualization Skill (FVS) dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PAP) oleh pengasas Drawzania.com, Dr. Ruzaimi Mat Rani di Sekolah Menengah Kebangsaan GEMBU Seri Hilam di sini.

Beruas antaran beruas RHB Bank yang jalur jalur kali di adakan di Terengganu itu bertujuh untuk memberi pengetahuan dan melatih kalangan pendidik di Kuala Terengganu, Kuala Terengganu dan Marang mengikut tentatif yang ada FVS bagi memantapkan lagi proses PAP di sekolah.

Menerusi Dr. Ruzaimi, mesyuarat sekolah FVS yang mendidikkan kemahiran lakaran itu guru-guru bukan sahaja berupaya berkemahiran secara lebih plus dengan murid-murid yang bermasalah pembelajaran, bahkan mampu menyampaikan input yang berkesan berbanding



RUZAIMI MAT RANI (kanan) menyampaikan persembakan mengenai konsep Freehands Visualization Skill kepada 110 guru di SMK Seri Hilam, Kuala Terengganu semalam. - UTUSAN ONLINE/ANWAR

kehadirannya. "Sebenarnya kemahiran tangan (lakaran) merupakan nombor kemahiran yang penting di sekolah pada zaman dahulu, namun kemahiran itu diabaikan kerana dianggap tidak penting. Oleh itu, kami mahu memulakan semula kemahiran ini," kata Ruzaimi.

"Kemahiran FVS sesuai dipelajari semua guru di samping mengajar di bilik darjah. Ia bukan kerana itu tugas guru perlu belajar melukis untuk membolehkan anak-anak mereka menguasai FVS," katanya ketika diUtusan Online Malaysia selepas program.

Dr. Ruzaimi berkata, sambutan kalangan peserta amat merangsang dengan ruzaimi kerana mereka mempunyai kemahiran lakaran yang baik. Ruzaimi juga memuji kreativiti dan inovasi guru-guru dalam menggunakan kemahiran yang dipelajari dalam latihan. Ruzaimi juga memuji kreativiti dan inovasi guru-guru dalam menggunakan kemahiran yang dipelajari dalam latihan. Ruzaimi juga memuji kreativiti dan inovasi guru-guru dalam menggunakan kemahiran yang dipelajari dalam latihan.

Dalam perkembangan sama, katanya, Terengganu merupakan sebuah negeri yang dibudayakan dengan kemahiran FVS sebagai Kuala Lumpur dan Melaka dengan nilai jelaiah utamanya dijangka diadakan di Pejabat Pendidikan Daerah (PPD), Siptang di Sabah pada 23 Julai ini diikuti Melaka pada 1 Ogos.

Sementara itu, guru pendidik Sekolah Kebangsaan SKK Lertang, Bekohar Manis berkata, sudah ini mesyuarat pendidikan FVS dibawakan di semua sekolah menengah di semua negeri dengan tujuan untuk meningkatkan kualiti guru-guru dalam menggunakan kemahiran yang dipelajari dalam latihan. Ruzaimi juga memuji kreativiti dan inovasi guru-guru dalam menggunakan kemahiran yang dipelajari dalam latihan.

"Maksudnya FVS juga mampu meningkatkan kreativiti guru-guru dalam menggunakan kemahiran yang dipelajari dalam latihan. Ruzaimi juga memuji kreativiti dan inovasi guru-guru dalam menggunakan kemahiran yang dipelajari dalam latihan. Ruzaimi juga memuji kreativiti dan inovasi guru-guru dalam menggunakan kemahiran yang dipelajari dalam latihan."



### Mengasah bakat melakar melalui FVS

23 Julai 2019 4:45 PM

👍❤️🗨️ 2



SIPTANG 23 Julai – Seramai 110 orang guru di sini mengikuti Bengkel Mengasah Kreativiti dan Inovasi melalui Freehand Visualization Skills (FVS) Drawzania.



Pengasas Drawzania, Dr. Ruzaimi Mat Rani berkata, salah satu kemahiran sangat penting untuk menjadikan seseorang lebih kreatif dan inovatif adalah FVS.

"Tanpa kemahiran ini, daya kreativiti dan inovatif seseorang guru atau pelajar tidak akan dapat dicapai secara optimum," katanya di sini hari ini.

Guru-guru berkenaan telah terpilih menyertai bengkel anjuran kerjasama Pejabat Pendidikan Daerah Siptang, RHB Bank dan Drawzania. Ia diadakan di Dewan SMK Pengiran Omar II, Siptang dan merupakan destinasi kedua siri jelaiah Malaysia dalam



Utusan Online was live. 22 hrs · 🌐

## 114 guru kauseling sertai kursus FVS di Melaka

Suffian Abu Bakar

01 Ogos 2019 2:28 PM

👍❤️🗨️ 118



PENGASAS Drawzania.com, Dr. Ruzaimi Mat Rani mengajar teknik asas membuat lakaran mengenai kemahiran FVS kepada sebahagian daripada 114 guru kauseling sepenuh masa Melaka Tengah pada Kursus Membudayakan 'Freehands Visualization Skill' (FVS) di SMK Bukit Rambai, Melaka hari ini. UTUSAN ONLINE/Suffian Abu Bakar

MELAKA 1 Ogos – Sebanyak 114 guru kauseling sepenuh masa di daerah Melaka Tengah menyertai Kursus Membudayakan 'Freehands Visualization Skill' (FVS) yang diadakan di Sekolah Menengah Kebangsaan (SMK) Bukit Rambai di sini hari ini.

Sila lawati :

## Rujukan

Sibbet, D. (2010). *Visual Meetings : How Graphics, Sticky Notes & Idea Mapping can transform Group Productivity*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Sibbet, D. (2011). *Visual Teams : Graphic Tools for Commitment, Innovation, & High Performance*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Lankow, J., Ritchie, J. and Crooks, R. (2012). *Infographics : The Power of Visual Storytelling*. New Jersey. John Wiley & Sons, Inc.

Sibbet, D. (2013). *Visual Leaders : New tools for visioning, management, & organization change*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Ruzaimi, M.R, (2014). *Sketching Masterclass*. Beverly, MA: Rockport Publishers.

Walter, E. and Gioglio, J. (2014). *The Power of Visual Storytelling: How to use visuals, videos, and Social Media to Market Your Brand* : McGraw Hill Education.

Ruzaimi, M.R, (2015). *A guide to visual presentation*. Beverly, MA: Rockport Publishers.

Roam, D. (2016). *Draw to win: a Crash Course on How to Lead, Sell, and Innovate With Your Visual Mind*. New York: Portfolio/Penguin.