POLITEKNIK MALAYSIA
PORT DICKSON

PROJEK MAMPAN :
SENI SAMPAH
(WASTE TO ART)

ROSLINA BINTI MUDA
POLITEKNIK PORT DICKSON

1.0 Pengenalan

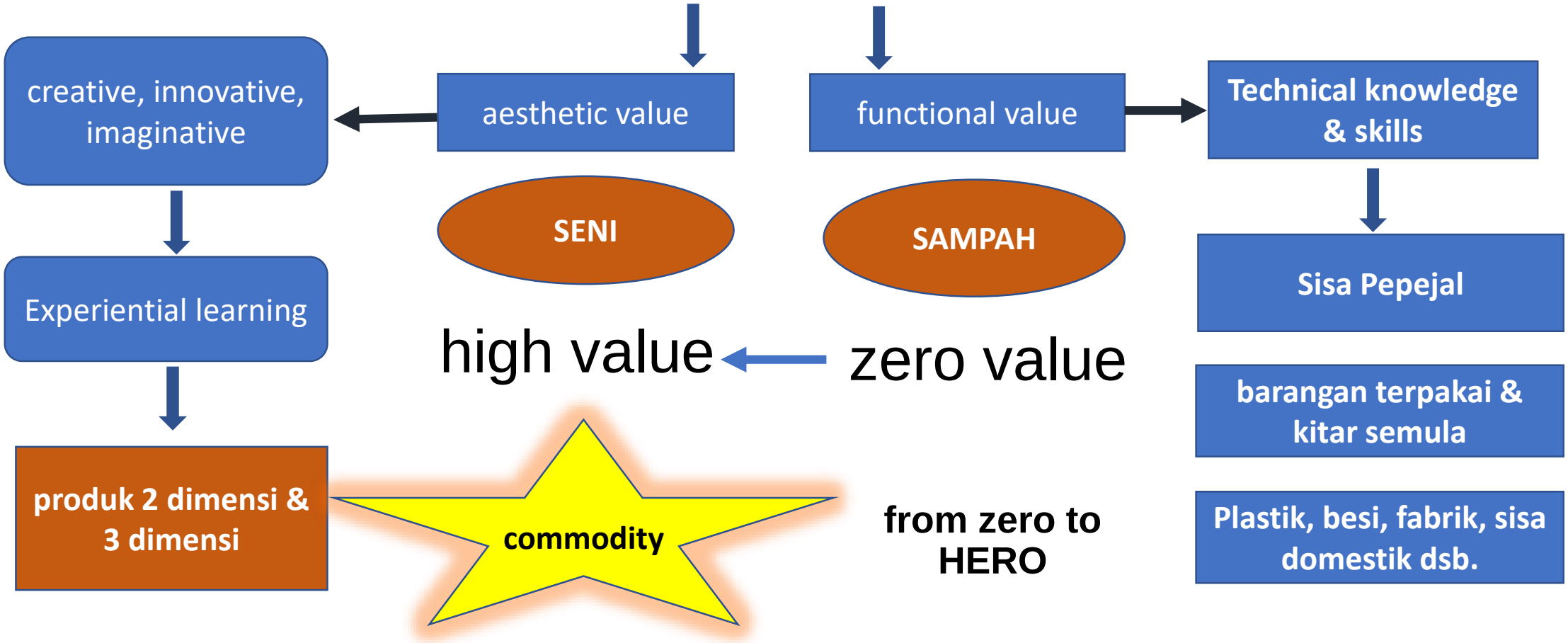
PERTANDINGAN PROJEK “SENI SAMPAH” (WASTE TO ART)

- Pertandingan **penciptaan karya seni 2 dimensi dan 3 dimensi,** peringkat kebangsaan, secara tahunan.
- Anjuran **Perbadanan Pengurusan Sisa Pepejal Dan Pembersihan Awam** (Solid Waste Corporation – SWCORP), Kementerian Perumahan dan Kerajaan Tempatan (KPKT) & **Balai Seni Negara**.
- Bertujuan untuk **meningkatkan kesedaran dan kefahaman masyarakat** mengenai **potensi barangan terpakai dan kitar semula sebagai suatu komoditi terutamanya melalui medium seni.**

WHAT? 1.0 Pengenalan Projek

PROJEK "SENI SAMPAH" (WASTE TO ART)

"**Architecture** is the integration of **arts & science**"



2.0 Informasi Kumpulan

WHO?

Projek 2 Dimensi

Integration of inter-department disciplines

Pensyarah:

Pn. Roslina binti Muda (JKA)

Pn. Norliza binti Johan (JKA)

Nur Rafidah binti Mohamed (JKA)

Noorziawati binti Mohd Sahap (JKA)

Hairol Samsol bin Ithnin (JKE)

Pelajar: Muhammad Yusof bin Mohtar (DET)

Muhammad Syahmi bin Che Zuhar (DSB)

Muhammad Azhannuddin bin Ahmad (DSB)

Muhammad Amirul Ashraf bin Md Satar (DSB)

Projek 3 Dimensi

Pensyarah:

Pn. Roslina binti Muda (JKA)

Pn. Norliza binti Johan (JKA)

Pn. Nornawar Laili binti Nordin (JKA)

En. Mad Hafis bin Mohamed Yusof (JKM)

En. Mohammad Mokhtar bin Padeli (JKM)

Pelajar: Mohd Fouzi bin Ali (DKM)

Tam Yee Hern (DSB)

Nik Aidid Baihaqi Bin Nik Ali Nordin (DSB)

4.0 Pengurusan Projek

WHEN?

Bil.	Tarikh	Hari	Perkara
1.	12 Mei 2020	Isnin	Pertandingan “Waste to Art” mula dibuka.
2.	26 Julai 2020	Ahad	Fasa 1 Pra Pemilihan – Penghantaran karya dalam bentuk konsep/idea
3.	28 Julai 2020	Isnin	Pra pemilihan karya terbaik
4.	29 Julai 2020	Rabu	Keputusan pemilihan karya terbaik
5.	30 Julai 2020	Isnin	Fasa 2 Penghasilan/penghantaran karya dalam bentuk fizikal bermula.
6.	4 Oktober	Ahad	Tarikh akhir penghantaran karya dalam bentuk fizikal.
7.	7 Oktober 2020	Rabu	Keputusan pemilihan karya terbaik
8.	12 Oktober 2019 - 15 November 2019	Isnin - Ahad	Pameran karya terbaik bagi semua kategori
9.	11 November 2019	Rabu	Majlis penyampaian hadiah pemenang

WHERE?

Curricular activities → Co-curricular activities

Dalam kampus
(studio, makmal, bengkel)

Dalam kampus
(Kelab Mesra Alam)

CSR

Luar kampus
(Muzium Lukut, MPPD, Ipoh, SW Corp.)

Komuniti, agensi, industri

WHY? 5.0 Signifikan Projek

VISI POLIPD
Menjadi sebuah institusi Technical and Vocational Education and Training (TVET) yang unggul dan bertaraf global.

MISI INSTITUSI
Penghasilan graduan yang berkualiti dan berciri keusahawanan.
Memberi manfaat kepada masyarakat melalui pendidikan, penyelidikan dan inovasi.

SILIBUS KURSUS
Diploma Seni Bina (DSB)

- Projek 2D & 3D.
- Domain Kognitif, Psikomotor, Afektif.
- Unsur Hijau (Green Index)

COT (BIDANG TUJAHAN)
Program Senibina sebagai peneraju kecemerlangan/bidang tujahan (COT) bagi PoliPD dalam mempastikan **kebolehpasaran graduan.**

PIAGAM PELANGGAN
Keperluan pelanggan - pelajar, pensyarah, institusi, komuniti dan industri berkaitan dengan **penjimatan kos, masa, produktiviti, penjanaan pendapatan, kebolehpasaran graduan dan sebagainya.**

PELAN PEMBANGUNAN PENDIDIKAN MALAYSIA (PENGAJIAN TINGGI) 2015 - 2025 (PPPM-PT):
Lonjakan 1, 2 dan 4 PPPM-PT(2015 – 2025) dimana **faktor pelajar menjadi keutamaan.** Graduan TVET yang holistik, berciri keusahawanan dan seimbang, mempunyai bakat cemerlang dan berkualiti.

HOW? 6.0 Pembangunan & Pengembangan Projek

issue

SMART
(specific, measurable, attainable, realistic, timely)

REAL
project, client, context

Design thinking process

- empathize
- define
- ideate
- prototype
- test

Amalan buruh & kerja yang sesuai:
Kesihatan & keselamatan projek
Latihan & pendidikan

Masyarakat & Pengguna:
Sokongan komuniti
Kesihatan & keselamatan pelanggan

expertist

teamwork

Perlakuan
Beretika:
Persaingan adil

HOW?

6.0 Pembangunan Projek

Kategori Projek: 2 Dimensi

Tema: “The Miracle Touch” (Sentuhan Ajaib)

TAJUK PROJEK: WARISAN PURA YANG DIALPA

- teknik kolaj : media campuran – **kertas kitar semula hampas teh**, kulit telur, hampas teh & kopi, rempah ratus terpakai, lidi penyapu.
- Bingkai: kayu palette terpakai.

KONSEP: Warisan senibina tradisional Melayu yang terbiar
MESEJ TERSIRAT: **Warisan negara** sebagai **identiti bangsa & negara** amat bernilai & sewajarnya dihargai & dipulihara, bukan dibiarkan sehingga susut nilai menjadi sampah.

Integrasi seni & sains; aplikasi teknologi (pencahayaan & bunyi) untuk efek yang lebih dramatik dan nostalgik bagi menyentuh emosi audien.

HOW?

6.0 Pembangunan Projek

HOW?

6.0 Pembangunan & Pengembangan Projek

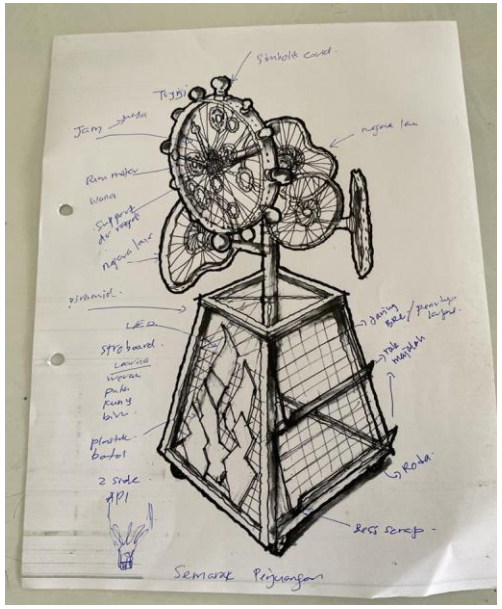
Kategori Projek: 3 Dimensi

Tema: “The Miracle Touch” (Sentuhan Ajaib)

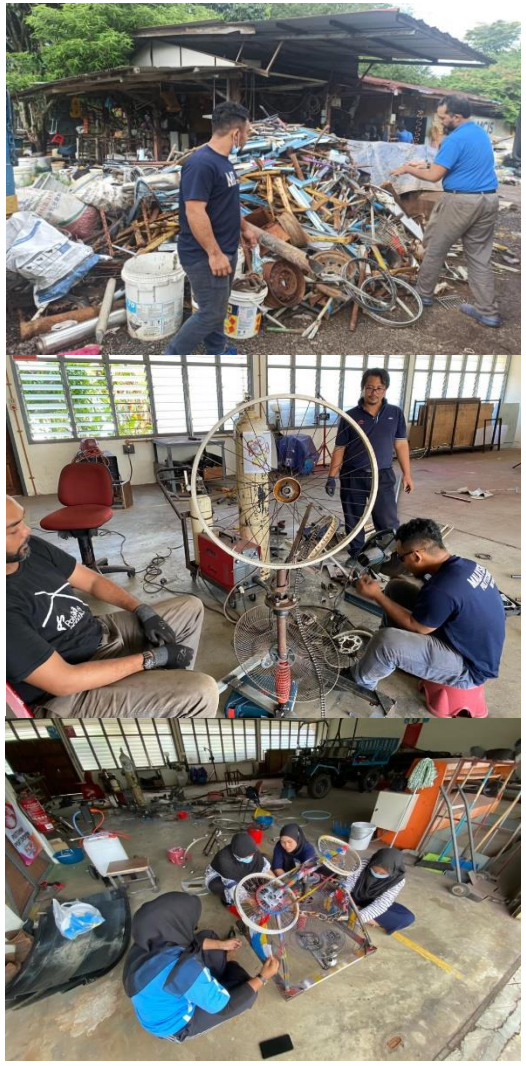
TAJUK PROJEK: SEMARAK PERJUANGAN

KONSEP: Monumen interaktif & multi-fungsi;
MESEJ: “Salute” kepada semangat perjuangan rakyat Malaysia menentang pandemik Covid-19

Integrasi seni & sains; teknologi kimpalan & pencahayaan solar.



- Bahan – besi skrap, rim basikal, tombol pintu & plastik
- Pasukan - integrasi kepakaran bidang (JKA & JKM)



HOW?

6.0 Pembangunan & Pengembangan Projek

Kategori Projek: 3 Dimensi

Tema: “The Secret of Waste” (Rahsia Sampah)

TAJUK PROJEK: KESATUAN DALAM KEPELBAGAIAN

KONSEP: Monumen berfungsi – “stand lamp”;
MESEJ: Kesatuan ahli masyarakat yang pelbagai latarbelakang, saling melangkapi demi keharmonian kehidupan

Integrasi seni & sains

Rekabentuk Teknologi kimpalan & pencahayaan

- Bahan – besi skrap, rim motorsikal & lampu bebola plastik terpakai.
- Pasukan - integrasi kepakaran bidang (JKA & JKM)

8.0 Pencapaian Projek

Penyertaan PROJEK 2 DIMENSI & 3 DIMENSI dalam Pertandingan Waste To Art 2020 anjuran SWCorp.

Penyerahan produk kepada SWCorp.

Penjurian produk oleh Ketua Juri.

WASTE TO ART
COMPETITION 2019
#thesecretofwaste

Sijil Penyertaan

ROSLINA BINTI MUDA

KESATUAN DALAM KEPELBAGAIAN (UNITY WITHIN DIVERSITY)

3 Dimensi

Waste to Art Competition 2019

Perbadanan Pengurusan Sisa Pepejal dan Pembersihan Awam (SWCorp)
Kementerian Perumahan dan Kerajaan Tempatan (KPKT)

Balai Seni Negara

(SENATOR DATO' RAJA KAMARUL BAHRIN SHAH
IBNI RAJA AHMAD BAHARUDDIN SHAH)

8.0 Pencapaian Projek

Projek-projek kitar-semula untuk pelbagai agensi seperti Majlis Bandaraya Ipoh & Perbadanan Muzium Lukut.

7.0 Impak Produk

IMPAK KEMASYARAKATAN (SOSIAL)

Masyarakat & pengguna:

- Peranan institusi sebagai **pemberi manfaat kepada komuniti** melalui aktiviti pendidikan, penyelidikan dan inovasi;
- **Membudayakan** amalan pengurusan sumber bahan alternatif (kitar semula) di kalangan masyarakat & pengguna; penerapan dan pembudayaan amalan 3R;
- Menggalakkan pengasingan sisa pepejal isi rumah;
- Menghargai sisa pepejal sebagai satu sumber baru yang dapat digunakan sebagai alternatif kepada sumber bahan mentah asli dalam pembuatan sesuatu produk.
- Keberkesanan **kerjasama dan kolaborasi** bersama komuniti, agensi dan industri melalui aktiviti CSR (manfaat “win-win”);
- memartabatkan TVET di mata masyarakat, di peringkat glokal & global.

7.0 Impak Produk

IMPAK KEMASYARAKATAN (SOSIAL)

Masyarakat & pengguna

- Hubungan dengan komuniti melalui projek CSR;
- Hubungan dengan institusi pendidikan (pelbagai peringkat):
- Taska/tadika – Pendidikan awal kanak-kanak dalam merangsang kreativiti minda dan mengaktifkan psikomotor mereka.
- Pendidikan rendah & menengah – Subjek Rekabentuk & Teknologi.
- Memasyarakatkan amalan "go green" - konsep 3R dalam mengguna semula bahan terbuang ke arah kelestarian alam sekitar;
- Menyokong dasar kerajaan - Dasar KeTTHA (Sektor Air dan Pengurusan Sisa)
- Kolaborasi dengan agensi dalam negara seperti SWCORP, TNB, MPPD, MOTAC dsb.

Impak Kemasyarakatan (Sosial)			
Amalan Buruh dan Kerja yang Sesuai	Masyarakat dan Pengguna	Hak Asasi Manusia	Pelakuan Beretika
Pekerjaan dan Pengambilan Kakitangan	Sokongan Komuniti	Tidak Diskriminasi	Amalan Perolehan
Hubungan Buruh/ Pengurusan	Dasar Awam / Pematuhan	Buruh Berumur Sesuai	Anti Rasuah
Kesihatan dan Keselamatan Projek	Perlindungan Penduduk dann Suku Asli	Buruh Sukarela	Persaingan Adil
Latihan dan Pendidikan	Kesihatan dan Keselamatan Pelanggan		
Pembelajaran Organisasi	Lebel Produk dan Servis		
Diversiti dan Kesamaan Peluang	Komunikasi Pasaran dan Pengiklanan		
Pembangunan Kecekapan Tempatan	Privasi Pelanggan		

7.1 Impak Produk

IMPAK PLANET (ALAM SEKITAR)

- **Konsumsi** – 3R (reuse, reduce, recycle) : Kitar semula bahan buangan **mengurangkan kontaminasi dan pencemaran** bahan sisa pepejal di daratan & air;
- **Pengurangan pelupusan** sisa pepejal menjamin keseimbangan eko-sistem alam sekitar;
- **Penjanaan sisa** melalui budaya amalan kitar semula;
- **Pengurangan eksploitasi** sumber – sumber alam semulajadi dengan adanya bahan alternatif kitar-semula yang lebih ekonomik.

Impak Planet (Alam Sekitar)			
Pengangkutan	**Tenaga**	**Tanah, Udara dan Air**	**Konsumsi**
Perolehan Tempatan	Penggunaan Tenaga	Diversiti Biologi	Kitar Semula dan Pengunaan Semula
Komunikasi Digital	Pelepasan CO2	Kualiti Air dan Udara	Pelupusan
Perjalanan dan Komuter	Pengembalian Tenaga Bersih	Penggunaan Air	Kontaminasi dan Pencemaran
Logistik	Tenaga yang Boleh Diperbaharui	Kebersihan Anjakan Air	Penjanaan Sisa

7.2 Impak produk

IMPAK KEMAKMURAN (EKONOMI)

- Pengkomersialan projek seni yang ekonomik, tetapi berimpak tinggi memberi **pulangan faedah secara langsung;**
- **Stimulasi ekonomi** dari segi penglibatan komuniti dalam projek produk daripada bahan terpakai berpotensi memberi **impak kepada ekonomi tempatan dan faedah tidak langsung**;
- Berpotensi menyumbang kepada **sektor pelancongan** setempat dan negara;
- Penjimatan kos pengurusan sisa pepejal seperti kos pengangkutan sisa organik dan pemprosesan; Keboleh-pasaran graduan dari segi kemahiran dan keusahawaanan;
- Menyumbang kepada pembangunan serta kemajuan negara dari aspek inovasi dalam PdP bagi projek kitar semula dan penyelidikan.

7.2 Impak Produk

IMPAK KEMAKMURAN (EKONOMI)

- Produk SENI KRAFTANGAN daripada **bahan kitar semula**:
- Penjimatan kos bahan mentah daripada amalan kitar semula mengurangkan kos penghasilan produk.
- Produk lebih unik & artistik – berpotensi untuk dikomersialkan sebagai cenderahati dengan harga berpatutan.
- Menyokong sosio-ekonomi komuniti & sektor pelancongan negara.

Impak Kemakmuran (Ekonomi)		
Analisis Kes Perniagaan	Ketangkasan Perniagaan	Stimulasi Ekonnomi
Pemodelan dan Simulasi	Fleksibiliti/ Kebolehpilihan	Impak Ekonomi Tempatan
Nilai Kini	Fleksibiliti Perniagaan	Faedah Tidak Lanngsung
Faedah Pulangan Langsung		
Pulangan Pelaburan		
Nisbah Kos Faedah		
Kadar Pulangan Dalaman		

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS
1 NO POVERTY
2 ZERO HUNGER
3 GOOD HEALTH AND WELL-BEING
4 QUALITY EDUCATION
5 GENDER EQUALITY
6 CLEAN WATER AND SANITATION
7 AFFORDABLE AND CLEAN ENERGY
8 DECENT WORK AND ECONOMIC GROWTH
9 INDUSTRY, INNOVATION AND INFRASTRUCTURE
10 REDUCED INEQUALITIES
11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES
12 RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION
13 CLIMATE ACTION
14 LIFE BELOW WATER
15 LIFE ON LAND
16 PEACE, JUSTICE AND STRONG INSTITUTIONS
17 PARTNERSHIPS FOR THE GOALS
SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

Penutup

- Penciptaan produk seni kreatif berpotensi mencapai **impak jangka pendek dan jangka panjang** serta **pengembangan dan pengkomersialan.**
- Semangat kerja berpasukan secara **integrasi antara bidang** meningkatkan lagi potensi dan impak projek.
- Setiap individu sewajarnya memanfaatkan kekuatan masing-masing dalam menyumbang kepada **kelestarian alam sekitar** demi **kesejahteraan umat sejagat** dan **masa depan** anak bangsa dan negara.

Sekian. Terima kasih.