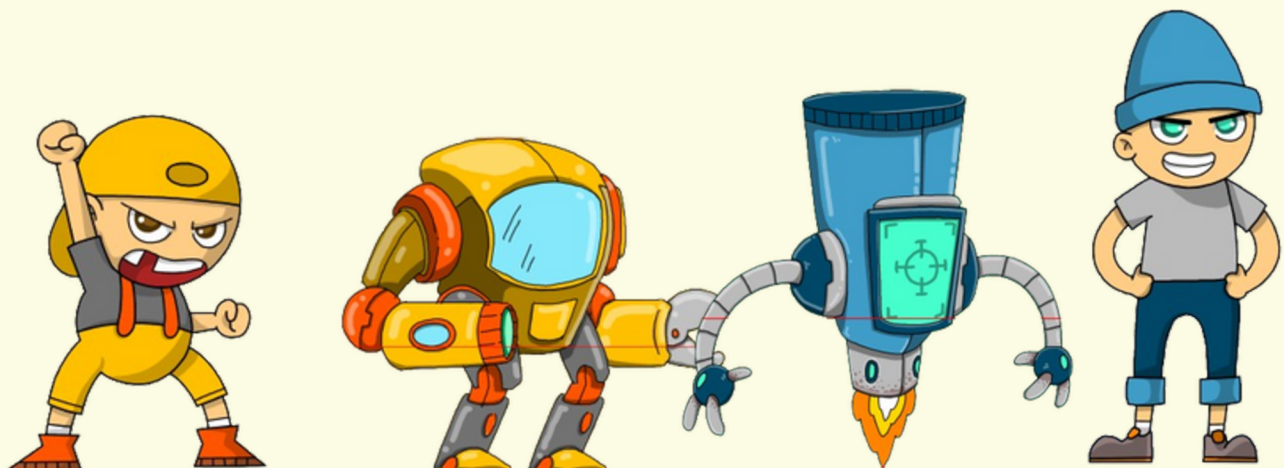




KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



DICE 2.0



Hairul Fahmi bin Md Muslim

**BUKU LAPORAN
PERTANDINGAN DICE 2.0
(PEMINDAHAN TEKNOLOGI
ANIMASI 2D)**

© Hak Cipta 2025 Kolej Komuniti Segamat, Kementerian Pendidikan Tinggi
eISBN 978-967-23-6

Hak cipta terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan ulang mana-mana bahagian sama ada artikel, ilustrasi, foto dan isi kandungan laporan ini dalam apa jua bentuk dan teknik secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat izin bertulis daripada penulis atau penerbit. Perundingan tertakluk kepada perkiraan royalti atau honorarium.

Diterbitkan oleh:

Kolej Komuniti Segamat

Kementerian Pendidikan Tinggi

No.24-34, Jalan Putra 1/1, Bandar IOI,
85000 Segamat, Johor.



07-943 1633



07-943 6075



kksegamat@kkseg.edu.my



kksegdihatiku



<http://linktr.ee/KolejKomunitiSegamat>



kolejkomunitisegamat



kolejkomunitisegamat



Cataloguing-in-Publication Data

Perpustakaan Negara Malaysia

A catalogue record for this book is available
from the National Library of Malaysia

eISBN 978-967-2087-23-6

Prakata

Sebagai Ketua Unit Keusahawanan, saya dengan sukacitanya mempersembahkan laporan Pertandingan DICE 2.0 ini berkaitan dengan pelaksanaan Program Pemindahan Teknologi Usahawan Digital Animasi 2D, Kolej Komuniti Segamat. Program ini merupakan sebuah inisiatif strategik yang bertujuan untuk memperkasakan usahawan digital dalam industri animasi 2D melalui pemindahan teknologi dan pengetahuan terkini yang relevan. Selain daripada itu, program ini juga berperanan dalam meningkatkan kesedaran terhadap potensi animasi 2D sebagai salah satu cabang industri kreatif yang mempunyai peluang besar di pasaran global.

Tujuan utama program ini adalah untuk melaksanakan pemindahan teknologi kepada para peserta, memberikan rujukan umum bagi pengajaran dan pembelajaran dalam bidang animasi 2D khususnya, serta mempromosikan kelebihan teknologi dan kemahiranaa dalam sektor animasi digital kepada masyarakat umum.

Dengan menjalankan program ini, diharapkan peserta dapat memperoleh ilmu dan kemahiran yang berguna dalam mengembangkan perniagaan mereka serta meningkatkan daya saing dalam pasaran digital.

Melalui laporan ini, kami juga ingin berkongsi pencapaian, aktiviti yang dijalankan, serta impak yang telah dicapai, seterusnya memberikan gambaran tentang kepentingan pemindahan teknologi dalam memperkasakan usahawan digital, khususnya dalam industri animasi 2D. Diharapkan laporan ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terlibat dan menjadi rujukan dalam usaha-usaha pembangunan industri kreatif di Malaysia.

Hairul Fahmi bin Md. Muslim



ISI KANDUNGAN

PRAKATA

i

ISI KANDUNGAN

ii-iii

01 PENGENALAN

1.1 Pendahuluan	2
1.2 Objektif Program	3
1.3 Kaedah Pelaksanaan	4
1.4 Jawatankuasa pelaksana	5

02 FASA I: PENUBUHAN SYARIKAT

2.1 Pendaftaran & Pemilihan Peserta	8
2.2 Maklumat Peserta	9
2.3 Penubuhan Syarikat	10
2.4 Maklumat Perniagaan	11
2.5 Maklumat Syarikat	12
2.6 Hubungi Kami	15
2.7 Media Sosial	16
2.8 Carta Organisasi	17
2.9 <i>Bussiness Model Canverse</i> (BMC)	18

03 FASA II: PEMBANGUNAN PROJEK

3.1 Kursus dan Latihan	20
3.2 Sumbang Saran	21
3.3 Pembahagian Tugas	26
3.4 Carta Gantt	28
3.5 Pra Produksi	30
3.5.1 Lakaran dan Idea Awal	30
3.5.2 Rangka/Konsep Cerita	35
3.5.3 <i>3 Act Structure</i>	36
3.5.4 Sinopsis Cerita	37
3.5.5 Plot Cerita	38
3.5.6 Skrip Cerita	39
3.5.7 Profile Karektor	42
3.5.8 Reka Bentuk Latar dan Prop	43
3.5.9 <i>Storyboard</i>	

ISI

KANDUNGAN

	3.5.10 Reka Bentuk Karektor	45
	3.6 Produksi	46
	3.6.1 Latar Belakang Animasi	46
	3.6.2 Rakaman Suara	47
	3.6.3 <i>Keyframe Animation</i>	48
	3.6.4 <i>Inbetween Animaion</i>	59
	3.6.5 <i>Line Art/Clean Art</i>	50
	3.6.6 Pewarnaan	51
	3.7 Pasca Produksi	52
04	FASA III: PENILAIAN DAN PERTANDINGAN	
	4.1 Latar Belakang Pertandingan	55
	4.2 Bengkel Pengukuhan	55
	4.3 Majlis <i>Flag Off</i>	56
	4.4 Suasana Pertandingan	57
	4.5 Keputusan Pertandingan	58
05	FASA IV: KAJIAN KEBERKESANAN & PENUTUP	
	5.1 Abstrak	60
	5.2 Kaedah Kajian	61
	5.3 Pengumpulan Data	64
	5.4 Analisis Data	67
	5.5 Kesimpulan dan Cadangan	69
	5.6 Penutup	70
	PENGHARGAAN	71
	JAWATANKUASA PENERBITAN	72

BAB I PENGENALAN

BAB I : PENGENALAN

I.1 Pendahuluan

Program Pertandingan DICE 2.0 merupakan inisiatif strategik anjuran Kolej Komuniti Segamat yang bertujuan memperkasakan usahawan digital tempatan dalam industri animasi 2D. Program ini dirancang khas untuk memperluas pengetahuan dan kemahiran teknikal peserta melalui pemindahan teknologi serta pendedahan kepada amalan terbaik dalam penghasilan kandungan animasi digital. Dengan perkembangan pesat teknologi digital dan permintaan tinggi terhadap kandungan visual interaktif, DICE 2.0 menjadi platform penting bagi membantu usahawan bersaing di peringkat lebih tinggi.

Animasi 2D kekal relevan dan digunakan secara meluas dalam pelbagai sektor seperti hiburan, pengiklanan, pendidikan dan permainan video. Permintaan terhadap kandungan berkualiti semakin meningkat seiring dengan perubahan citarasa pengguna serta perkembangan pelbagai platform digital. Menyedari keperluan ini, DICE 2.0 menawarkan latihan dan bimbingan menyeluruh agar usahawan tempatan tidak ketinggalan dalam arus perubahan industri.

Program ini memberi tumpuan kepada aspek utama keusahawanan digital animasi, termasuk penguasaan teknik asas dan lanjutan animasi 2D, penggunaan perisian industri terkini, serta pemahaman menyeluruh tentang proses kerja dari pra-produksi hingga pasca-produksi. Peserta juga dibimbing dalam pembangunan jenama, strategi pemasaran digital, dan perancangan perniagaan bagi membolehkan pengkomersialan hasil karya secara lebih efektif.

Melalui pendekatan holistik ini, DICE 2.0 bukan sahaja meningkatkan kemahiran teknikal peserta, tetapi turut membentuk pemikiran usahawan yang bersedia menghadapi cabaran dalam ekosistem ekonomi digital. Program ini diyakini mampu melahirkan lebih ramai usahawan kreatif tempatan yang berdaya saing, inovatif, dan berpotensi menembusi pasaran global.

I.2 OBJEKTIF PROGRAM

Program ini bertujuan untuk memperkasakan usahawan dalam bidang animasi 2D dengan memberi fokus kepada lima matlamat utama berikut:

1. **Peningkatan Kemahiran Teknikal Animasi** : Melatih peserta dalam teknik asas dan lanjutan animasi 2D seperti *storyboard*, reka bentuk watak, pergerakan animasi, dan penggunaan perisian terkini.
2. **Pendedahan kepada Teknologi dan Alat Moden** : Memperkenalkan teknologi serta perisian animasi terkini termasuk alat untuk animasi *frame-by-frame*, vektor, dan teknik *rendering* profesional.
3. **Peningkatan Kualiti dan Kreativiti Hasil Kerja** : Mendorong kreativiti dan inovasi dalam penghasilan animasi dengan menekankan prinsip animasi, gaya visual, serta proses post-produksi yang berkualiti.
4. **Pemeriksaan Keusahawanan dan Pemasaran** : Membimbing peserta dalam aspek pengurusan perniagaan, strategi pemasaran dan cara menembusi pasaran tempatan serta antarabangsa.
5. **Pembinaan Jaringan Profesional Industri** : Menyediakan platform untuk peserta berhubung dengan penggiat industri seperti animator profesional, pengarah seni, dan penerbit bagi tujuan kerjasama dan peluang perniagaan.

Dengan matlamat ini, program menyasarkan untuk melahirkan usahawan animasi 2D yang mahir, berdaya saing dan mampu menghasilkan kandungan berkualiti tinggi untuk pasaran digital.

I.3 Kaedah Pelaksanaan

Pelaksanaan Program Pertandingan DICE 2.0 dibahagikan kepada empat fasa utama, dengan setiap fasa dirancang secara teliti untuk menyokong perkembangan peserta dari aspek teknikal dan keusahawanan. Struktur ini memastikan kesinambungan antara latihan, pembangunan projek, validasi pasaran dan penilaian impak program

Fasa 1: Persediaan dan Latihan Asas (Disember 2023 – Mei 2024)

- Perancangan Program: Penaetapan objektif, penyediaan bahan latihan, dan penglibatan awal pemegang taruh.
- Pendaftaran Peserta: Pemilihan peserta melalui proses saringan berdasarkan potensi dan komitmen.
- Latihan Asas: Kursus intensif merangkumi teknik animasi 2D, pengenalan kepada Business Model Canvas (BMC), serta kemahiran keusahawanan digital.
- Bimbingan Awal: Peserta mendapat sokongan daripada mentor dan profesional industri dalam membangunkan idea dan struktur rancangan perniagaan.

Fasa 2: Pembangunan Rancangan Perniagaan dan Projek (Jun 2024)

- Rancangan Perniagaan: Bimbingan dalam merangka model perniagaan, strategi pemasaran, dan perancangan operasi menggunakan BMC.
- Projek Animasi: Peserta mula membangunkan projek animasi 2D mereka dengan menerapkan kemahiran teknikal dan input pasaran.
- Sesi Pemantauan: Proses bimbingan berterusan untuk memastikan hala tuju projek selari dengan objektif program dan pasaran.

Fasa 3: Validasi Pasaran dan Pengujian Produk (Julai 2024)

- Kajian Pasaran: Peserta menjalankan analisis keperluan pelanggan dan trend industri untuk memastikan kesesuaian produk.
- Ujian Produk: Animasi diuji kepada penonton sasaran untuk mendapat maklum balas serta menambah baik produk sebelum penilaian akhir.

PENGENALAN

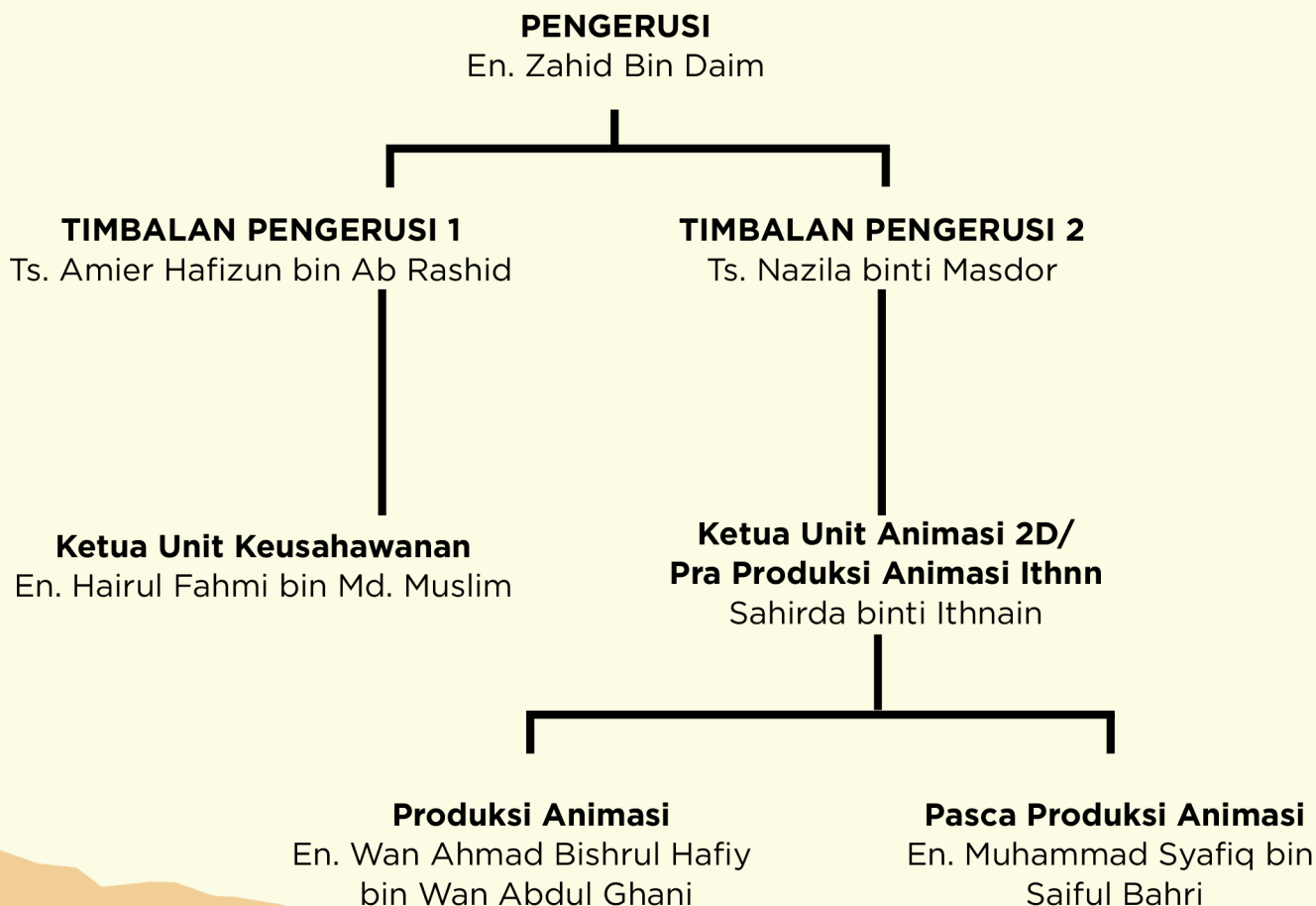
Penulisan oleh: **Hairul Fahmi bin Md Muslim**
Susunan Grafik oleh: **Sahirda binti Ithnain**

Fasa 4: Penilaian Impak dan Penyertaan Pertandingan (Ogos 2024)

- Penilaian Program: Kajian keberkesanan dijalankan untuk menilai pencapaian peserta, kualiti projek, dan impak keseluruhan program.
- Pertandingan Animasi: Peserta menyertai pertandingan animasi 2D peringkat kebangsaan, mempamerkan hasil karya mereka serta meraih pengiktirafan profesional

Pengintegrasian latihan teknikal dan keusahawanan melalui keempat-empat fasa ini telah membolehkan peserta membangunkan kemahiran secara menyeluruh, menghasilkan projek yang berkualiti, dan bersedia untuk menyertai industri animasi digital secara profesional. Program ini bukan sahaja memberi nilai tambah kepada peserta, malah menyumbang kepada pembangunan industri kreatif negara..

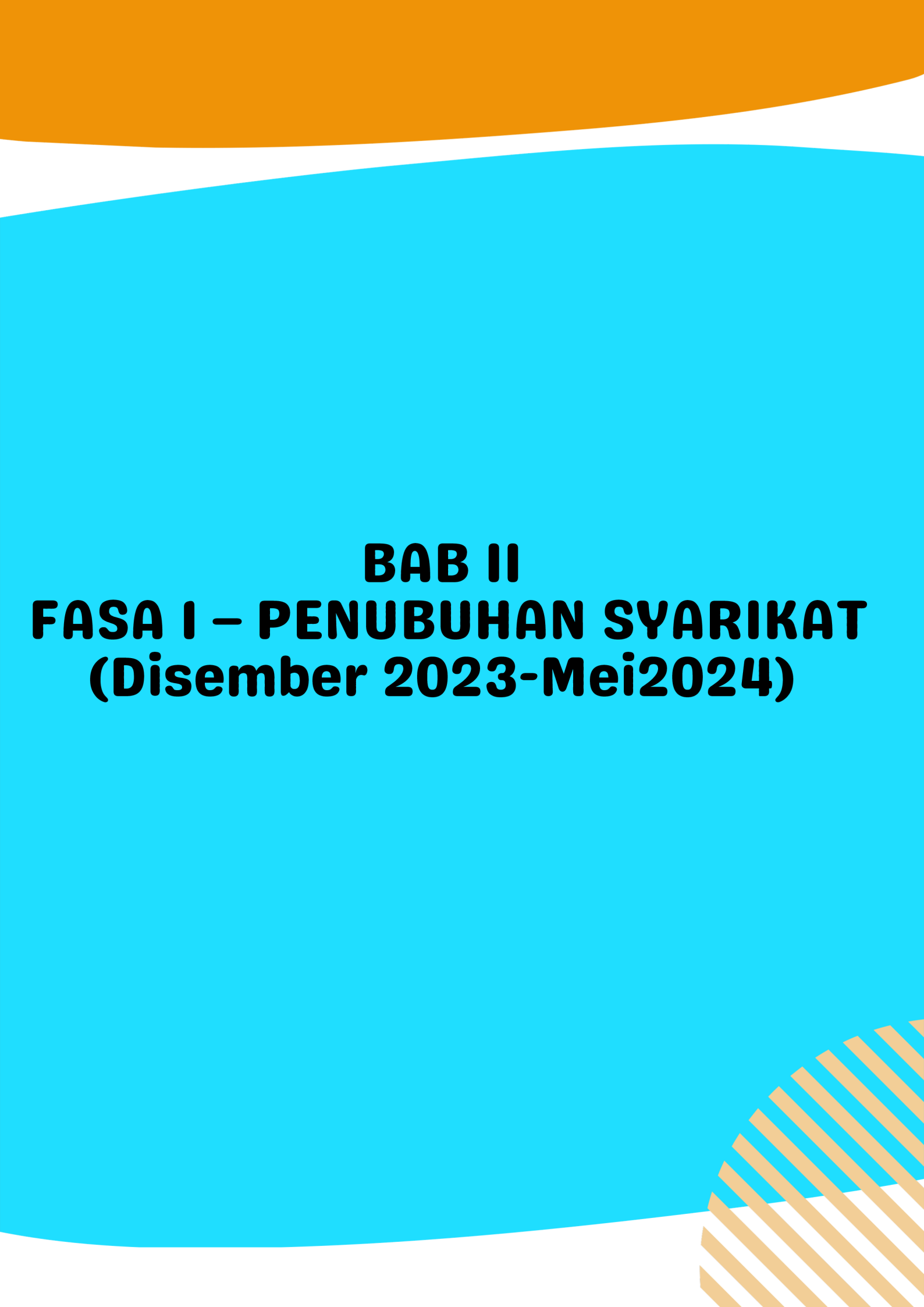
I.4 Jawatankuasa Pelaksana



Struktur organisasi Program Pertandingan Dice 2.0 terdiri daripada lapan jawatan utama yang memastikan kelancaran program dari perancangan hingga penilaian.

1. **Pengerusi:** Menyelia keseluruhan program dan memastikan objektif tercapai.
2. **Timbalan Pengerusi 1:** Mengurus operasi harian dan logistik, serta menyokong aktiviti keusahawanan.
3. **Timbalan Pengerusi 2:** Menyelaras pelaksanaan latihan teknikal dan memastikan modul latihan selaras dengan kehendak industri.
4. **Ketua Unit Keusahawanan:** Membimbing peserta dalam pembangunan rancangan perniagaan dan strategi pemasaran.
5. **Ketua Unit Animasi 2D:** Menyelaras aspek teknikal animasi dan menyokong ketua pra, produksi dan pasca produksi.
6. **Pra Produksi Animasi 2D:** Mengurus perancangan awal seperti *storyboard*, reka bentuk watak dan jadual produksi.
7. **Produksi Animasi 2D:** Mengendalikan proses produksi agar berjalan mengikut jadual dan piawaian teknikal.
8. **Pasca Produksi Animasi 2D:** Mengurus penyuntingan dan penyempurnaan projek untuk dipasarkan.

Struktur ini memastikan kerjasama antara pengurusan, latihan, produksi, dan keusahawanan bagi kejayaan program dalam melahirkan usahawan animasi 2D yang berdaya saing.



BAB II

FASA I – PENUBUHAN SYARIKAT

(Disember 2023-Mei2024)

FASA I – PENUBUHAN SYARIKAT

2.1 Pendaftaran & Pemilihan Peserta

Pemilihan peserta Program Pertandingan DICE 2.0 dilakukan berdasarkan beberapa kriteria penting bagi memastikan keberkesanan latihan dan pembangunan peserta. Antara kriteria utama ialah kemahiran asas dalam animasi 2D. Ini termasuk kefahaman terhadap prinsip pergerakan, teknik lukisan, serta penguasaan perisian animasi. Kemahiran asas ini penting bagi memastikan peserta dapat mengikuti modul latihan dengan lebih berkesan.

Selain itu, keupayaan untuk belajar dengan cepat juga diambil kira memandangkan program ini bersifat intensif dan dilaksanakan dalam jangka masa yang singkat. Peserta yang pantas menyerap ilmu baharu akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan teknik dan proses yang diajarkan.

Minat yang mendalam terhadap bidang animasi turut menjadi keutamaan. Peserta yang menunjukkan kecenderungan tinggi terhadap animasi biasanya lebih aktif dalam sesi latihan dan berusaha sepenuhnya untuk memanfaatkan peluang pembelajaran yang diberikan. Ini selaras dengan objektif program untuk melahirkan usahawan animasi 2D yang berdaya saing.

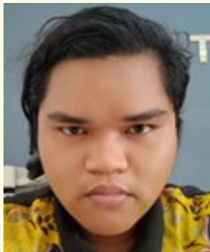
Tambahan pula, potensi peserta untuk berkembang dalam industri animasi turut dipertimbangkan. Individu yang mempunyai pemikiran kreatif serta kebolehan menyelesaikan masalah lebih bersedia untuk menghadapi cabaran industri yang sentiasa berubah. Walaupun peserta datang dari kelas yang sama, mereka menunjukkan tahap kebolehan yang berbeza, dari asas hingga lanjutan. Oleh itu, pemilihan peserta dibuat berdasarkan kombinasi kemahiran, minat, keupayaan belajar, dan potensi perkembangan untuk memastikan kejayaan mereka dalam bidang ini.

FASA I – PENUBUHAN SYARIKAT

2.2 MAKLUMAT PESERTA



MOHAMAD NAZWI BIN MOHD ARSAD
Storyline, Storyboard, Animator



AMIRUL AMIN BIN ABDUL RAZAK
SSM holder, Storyline, Animator



FUZA BINTI AZANI
Animatic, Animator, Social Media



AHMAD DANIAL HAMZI BIN HAMDAN
Scriptwriter, Storyboard, Print Ads

FASA I – PENUBUHAN SYARIKAT

2.3 Penubuhan Syarikat

Fourmasia Legacy ialah sebuah syarikat pemula yang ditubuhkan oleh empat pelajar Program Sijil Animasi 2D Kolej Komuniti Segamat. Ia berfokus kepada penghasilan filem pendek animasi 2D yang kreatif dan inovatif. Berbekalkan semangat dan kepakaran, mereka berusaha menghidupkan watak serta jalan cerita menarik untuk diketengahkan kepada khalayak.

Visi syarikat adalah untuk berkembang dalam industri animasi tempatan, manakala

Misi adalah untuk menghasilkan karya animasi berkualiti yang memberi impak positif kepada seni animasi negara.

FASA I – PENUBUHAN SYARIKAT

3.4 Matlamat Perniagaan

Matlamat Perniagaan Fourmasia Legacy untuk Pertumbuhan dalam Industri Animasi

1. Penerbitan dan Pengedaran

Menubuhkan syarikat untuk menerbitkan dan mengedarkan karya animasi tempatan, memasarkan kepada audiens global.

2. Kandungan Pendidikan

Membangunkan kursus dalam talian untuk mengajar teknik animasi, termasuk tutorial alat animasi dan proses kreatif.

3. Perkhidmatan Animasi Korporat

Menawarkan perkhidmatan animasi untuk syarikat dalam projek seperti iklan dan video latihan, meningkatkan pemasaran mereka.

4. Kolaborasi Seni dan Komuniti

Berkolaborasi dengan artis, sekolah, dan komuniti untuk menghasilkan karya animasi yang mempromosikan budaya tempatan.

5. Penyelidikan dan Pembangunan

Fokus pada teknologi animasi baru seperti VR, AR, dan animasi 3D untuk inovasi dalam industri.

6. Produk dan Merchandising

Menghasilkan dan menjual barangan berjenama, seperti mainan dan pakaian, untuk mempromosikan jenama Fourmasia.

Fourmasia Legacy bertekad an untuk berkembang dalam industri animasi tempatan dan memberi impak positif dalam pasaran global.

FASA I – PENUBUHAN SYARIKAT

2.5 Maklumat Syarikat

Nama Perniagaan : **Fourmasia Legacy**
No. Pendaftaran : **202403147936 (003608818-D)**
Alamat Utama Perniagaan : **LOT 542 C Kampung Sungai Klang,
41250 Klang, Selangor**
Status : **Aktif**

SSM
SURUHANJAYA SYARIKAT MALAYSIA
COMPANIES COMMISSION OF MALAYSIA

BORANG D (KAEDAH 13)

**PERAKUAN PENDAFTARAN
AKTA PENDAFTARAN PERNIAGAAN 1956**

Dengan ini diperakui bahawa perniagaan yang dijalankan dengan nama

FOURMASIA LEGACY
NO. PENDAFTARAN: 202403147936 (003608818-D)

telah didaftarkan dari hari ini sehingga **10 JUN 2025** di bawah Akta Pendaftaran
Perniagaan 1956, beralamat di **LOT 542 C KAMPUNG SUNGAI KLANG, 41250
KLANG, SELANGOR**

Bil. Cawangan: TIADA

Bertarikh di **SISTEM EZBIZ** pada **11 JUN 2024**.

DATUK NOR AZIMAH ABDUL AZIZ
Pendaftar Perniagaan
Semenanjung Malaysia

UseID: EZBIZ Date: Tue Jun 11 17:59:12 MYT 2024

FASA I – PENUBUHAN SYARIKAT



SUNGGUHPUN SEGALA USAHA TELAH DIAMBIL UNTUK MEMASTIKAN MAKLUMAT YANG DIBERI ADALAH BETUL DAN KINI PENDAPAT PERNIAGAAN TIDAK BOLEH DIPERTANGGUNGJAWABKAN BAGI SEBARANG KERUGIAN KERANA MAKLUMAT YANG TERSTILAP ATAU TERTINGGAL.

** MAKLUMAT PERNIAGAAN **

NAMA PERNIAGAAN : FOURMASIA LEGACY
NO PENDAFTARAN : 202403147936 (003608818-D)
ALAMAT UTAMA PERNIAGAAN : LOT 542 C KAMPUNG SUNGAI KLANG
41250 KLANG
SELANGOR
BENTUK PERNIAGAAN : PEMILIKAN TUNGGAL
TARIKH MULA BERNIAGA : 06-06-2024
TARIKH PENDAFTARAN : 11-06-2024
TARIKH LUPUT PENDAFTARAN : 10-06-2025
STATUS : AKTIF

** JENIS PERNIAGAAN **

HIBURAN KREATIF. MEMBEKALKAN MAKANAN DAN MINUMAN. PERKHIDMATAN SEWAAN GELANGGANG, PADANG ATAU KANOP. PERKHIDMATAN MENYEDAKAN HADIAH, HAMPER DAN CINDERAMATA. PERKHIDMATAN PENGICLANAN DAN CETAKAN. MEMBEKALKAN ALAT-ALAT TULIS DAN PERALATAN DI PEJABAT. PERKHIDMATAN PA SISTEM DAN ACARA MAJLIS. PERKHIDMATAN KEBERSIHAN BANGUNAN DAN TAMAN. PERKHIDMATAN KERJA ELEKTRONIK DAN ELEKTRIK. PERKHIDMATAN SERVIS MESIN KEJURUTERAAN. MEMBEKALKAN BAHAN BINAAN BINAAN, LOGAM, GAS, ELEKTRIK DAN ELEKTRONIK. SEWAAN MESIN, MEMBEKALKAN PERALATAN SUKAN. AKSESORI TELEFON. PERALATAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN. MEMBEKALKAN BAHAN MENTAH, PERALATAN DAN AKSESORI KOMPUTER. MEMBEKAL PERABOT DAN BAHAN MENTAH PERABOT. MEMBEKAL PAKAIAN LELAKI, PEREMPUNIAN DAN AKSESORI. MEMBEKAL TUDUNG DAN TELEKUNG. PERKHIDMATAN BAIKPUlih MESIN DAN KOMPUTER. MEMBEKAL JUALAN BORONG DAN RUNCIT SEMUA JENIS KOMPONEN. ALAT GANTI. BEKALAN. PERALATAN DAN AKSESORI KENDERAAN BERMOTOR. PEMBAIKAN DAN PENYELENGKARAAN. PERALATAN ELEKTRIK KECUALI PENGOLOMAN DOMESTIK. PENDAWAIAN DAN PEMASANGAN ELEKTRIK. PEMBIUTAN KABEL. JUALAN BORONG PERALATAN LAMPU. PEMASANGAN SISTEM BAP DAN PERALATAN SANITASI. PEMBAIKAN DAN PENYELENGKARAAN PERALATAN LAIN. PEMASANGAN BAGE PERINDUSTRIAN MESIN DAN KELENKAKAPAN. PEMBINAAN PROJEK KEJURUTERAAN AWAM LAIN. SEWAAN BANGUNAN DAN PENGINAPAN. MEMBEKAL DAN MENYELENGKARA MESIN. PERALATAN & KELENKAKAPAN MESIN. PERNIAGAAN ATAS TALIAN. PERNIAGAAN BARANGAN LUSUH, MENYEDAKAN LATIHAN.

** MAKLUMAT CAWANGAN **

*** TIADA CAWANGAN ***

FASA I – PENUBUHAN SYARIKAT

Nama Perniagaan : PERMAJAYA LINDACT
Nombor Pendaftaran : 30243847936 (30243847936.0)


Suruhanjaya Syarikat Malaysia
COMPANIES COMMISSION OF MALAYSIA

**** MAKLUMAT PEMILIK PERNIAGAAN TERKINI ****

NAMA : AMIRULAMIN BIN ABDUL RAJAK
ALAMAT KEDAMAMAN : LOT 542 C, KAMPUNG SUNGAI UDANG, KLANG 41250 SELANGOR DARUL EHSAN
41250 KLANG, SELANGOR
NO K/P (LAMA) :
NO K/P (BARU) : 041110101891
TARIKH LAHER : 10-11-2004
BANGSA : BUMIPUTERA SABAH
JANTINA : LELAKI
KEWARGANEGARAAN : WARGANEGARA MALAYSIA
TARIKH MASUK : 06-06-2024

MAKLUMAT YANG DIBEKALKAN ADALAH EKSTRAK DARIPADA DOKUMEN YANG TELAH DIDaftarkan DENGAN PENDAFTAR.

PENDAFTAR PERNIAGAAN, SEMENANJUNG MALAYSIA
TARIKH : 11/06/2024

DOKUMEN INI ADALAH CETAKAN KOMPUTER. TANDATANGAN TIDAK DIPERLUKAN.

FASA I – PENUBUHAN SYARIKAT

2.6 Hubungi Kami



Ahmad Danial Hamzi bin Hamdan
011-37719819
✉ danha29104@gmail.com



Amirul Amin bin Abdul Razak
018-29706427
✉ sinamurad1440@gmail.com



Mohamad Nazwi bin Mohd Arsad
017-9507418
✉ arsadnazwi@gmail.com



Fuza binti Azani
016-5667859
✉ fuxora15@gmail.com



FASA I – PENUBUHAN SYARIKAT

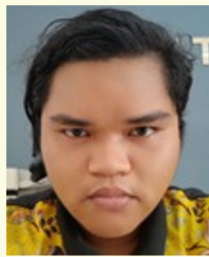
2.7 Media Sosial



SCAN ME

FASA I – PENUBUHAN SYARIKAT

2.8 Carta Organisasi



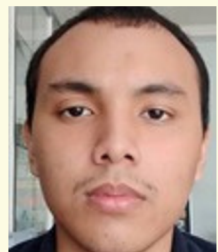
AMIRUL AMIN BIN ABDUL RAZAK
CEO, Idea, Storyline, Animator



**MOHAMAD
NAZWI BIN
MOHD ARSAD**
*Idea, Storyline,
Storyboard,
Animator*



**FUZA BINTI
AZANI**
*Animatic,
Animator, Social
Media*



**AHMAD
DANIAL HAMZI
BIN HAMDAN**
*Scriptwriter,
Storyboard,
Print Ads*

FASA I – PENUBUHAN SYARIKAT

2.9 Business Model Canves (BMC)

Ka-ching ! – Kemahuan Atau Kehendak

1.Segmen pelanggan (Customer Segment)

- Pelajar dan Keluarga
- Pendidik dan Sekolah
- Pengguna Umum
- Komuniti
- Tempatan
- Penggemar
- Cenderamata Syarikat
- Perniagaan
- Institusi Kerajaan
-

2.Tawaran nilai (Value Proposition)

- Pendidikan Kewangan
- Kualiti Visual Tinggi
- Hiburan
- Sokongan Institusi Kewangan
- Cenderamata Eksklusif
- Kerjasama Perniagaan
- Inisiatif Kerajaan

3.Hubungan pelanggan (Customer Relationship)

- Kandungan Pendidikan Berkualiti
- Sumber Sokongan
- Kempen
- Kesedaran
- Penglibatan
- Komuniti Jaringan
- Perniagaan
- Kolaborasi Kerajaan
-

4.Saluran (Channels)

- Platform Digital
- Kurikulum Pendidikan
- Pemasaran Sosial
- Acara Komuniti
- Kerjasama
- Institusi Kewangan
- Platform E-Dagang

6.Aktiviti utama (Key Activities)

- Penghasilan Animasi
- Pemasaran dan Promosi Pengurusan
- Hubungan Pelanggan
- Penglibatan
- Komuniti Kolaborasi Kerajaan Jaringan
- Perniagaan
- Pengurusan
- Cenderamata
- Kerjasama Institusi Kewangan
-

8.Rakan utama (Key Partner)

- Institusi Pendidikan
- Pakar Kewangan
- Pengiklan dan Penaja
- Ketua Masyarakat
- Institusi Kewangan
- Pengeluar Cenderamata
- Syarikat Perniagaan
- Institusi Kerajaan
-

7.Sumber utama (Key Resources)

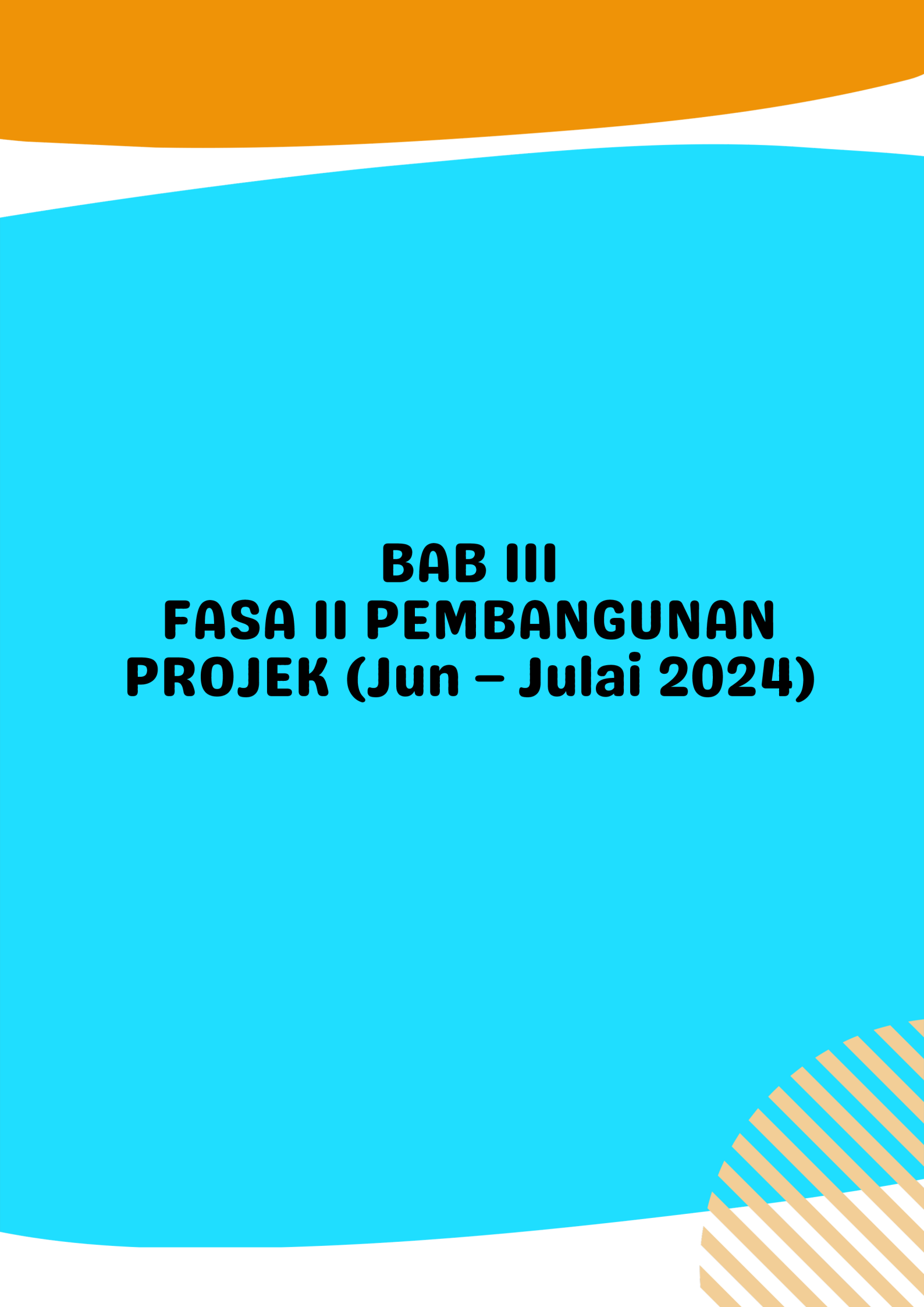
- Pasukan Kreatif
- Perisian dan Peralatan
- Sumber Pendidikan
- Rakan Kongsi Komuniti
- Institusi Kewangan
- Institusi Kerajaan
- Pengeluar Cenderamata
- Syarikat Perniagaan
-

9.Struktur kos (Cost Structure)

- Pengeluaran
- Pemasaran
- Operasi
- Kerjasama Institusi Kewangan
- Pengurusan Royalti
- Pengeluaran Cenderamata
- Jaringan Perniagaan
- Sokongan Kerajaan
-

5.Aliran pendapatan (Revenue Streams)

- Langganan dan Pembelian
- Kandungan Berbayar
- Kerjasama Institusi Pendidikan
- Sokongan Kerajaan
- Kerjasama Perniagaan
- Royalti
- Cenderamata
- Sokongan Institusi Kewangan
-



BAB III

FASA II PEMBANGUNAN

PROJEK (Jun – Julai 2024)

FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.1 KURSUS & LATIHAN

Latihan kursus dalam Program Pemindahan Teknologi Usahawan Digital Animasi 2D dirancang bagi memperkukuh kemahiran teknikal dalam animasi serta asas keusahawanan digital. Latihan ini dijalankan melalui gabungan kuliah teori, bengkel praktikal, dan sesi bimbingan berfokus projek.

Objektif Latihan

- Memberi pendedahan kepada peserta tentang proses lengkap penghasilan animasi 2D.
- Meningkatkan kemahiran teknikal peserta dalam penggunaan perisian animasi.
- Membangunkan projek animasi sebenar sebagai latihan *hands-on*.

Modul Utama:

- Asas Animasi 2D – Pengenalan prinsip animasi, teknik pergerakan, dan gaya visual.
- Perisian Animasi – Penggunaan aplikasi seperti Adobe Animate dan Toon Boom.
- Pra Produksi – Pembangunan idea, *storyboard*, lakaran karakter dan *animatic*.
- Produksi & Pasca Produksi – Animasi, *clean-up*, pewarnaan, penyuntingan dan audio mixing.
- Keusahawanan – Pengenalan Business Model Canvas (BMC), penjenamaan dan strategi pemasaran.

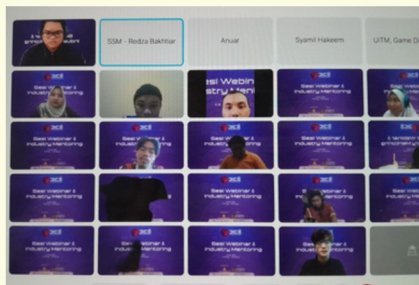
Latihan dilaksanakan secara berfasa, disertai dengan projek sebenar dan penilaian berterusan oleh tenaga pengajar dan panel industri. Peserta bukan sahaja meningkatkan kemahiran teknikal, malah membina keyakinan dan persediaan sebagai usahawan animasi yang kompeten.

FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.2 Sumbang Saran

Proses sumbang saran dalam menyatukan visi dan misi kami untuk memastikan setiap elemen dalam projek ini mencerminkan kreativiti dan inovasi kami sebagai satu pasukan.

Dengan pendekatan ini, pasukan Fourmasia akan memastikan setiap elemen dalam projek mencerminkan kreativiti dan inovasi, disamping memastikan visi dan misi dapat dicapai seperti yang dirancang.



WEBINAR DAN MENTORING INDUSTRI DICE 2.0 Tarikh: 19
Mac 2024 (Selasa) Masa : 9.00 pagi-11.00 pagi



Sesi Perjumpaan bersama Mentor bagi merancang gerak kerja.

Tarikh: 29 Julai 2024

Masa: 11.00 pagi

Tempat: Studio Reka Bentuk Produksi

FASA II PEMBANGUNAN PROJEK



Sesi perbincangan dan membentangkan progress kerjayang dilakukan.
Tarikh: 18 Dis 2023 Masa: 11.00 pagi Tempat: Studio Visual Digital

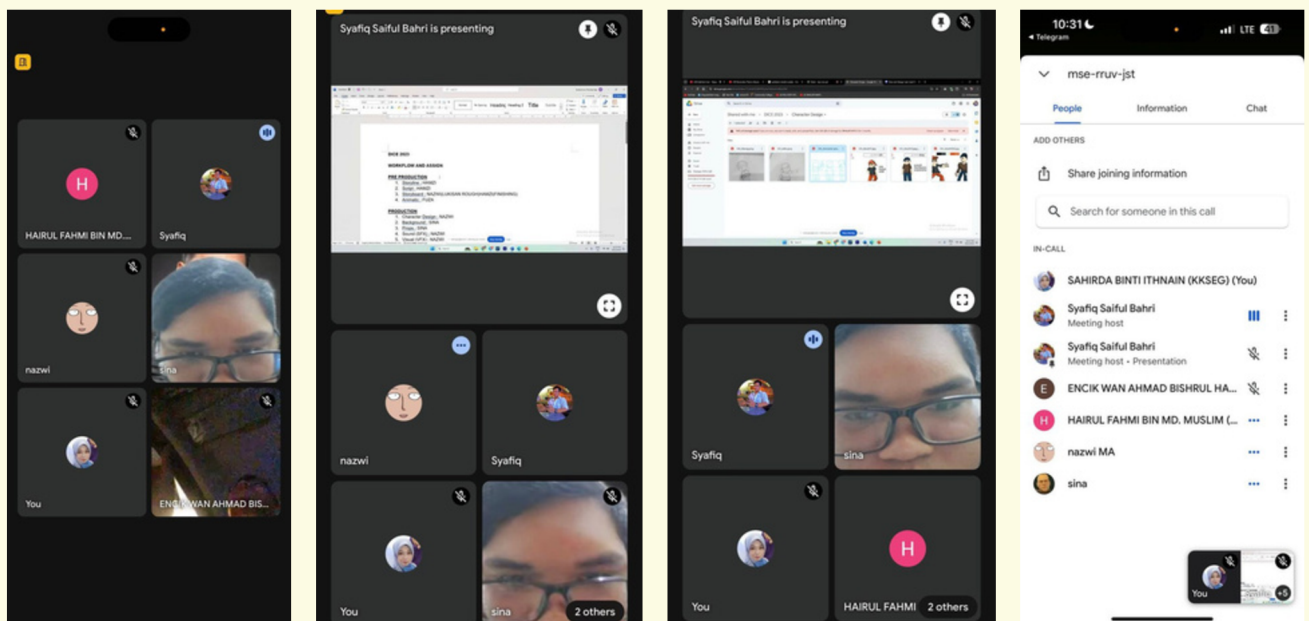
FASA II PEMBANGUNAN PROJEK



Perbincangan masalah dan progress kerja kepada mentor dan penasihat

Tarikh: 28 April 2024

Masa : 9.00 malam



Perbincangan progress kerja kepada mentor dan penasihat

Tarikh: 29 April 2024 | Masa : 9.00 malam

FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

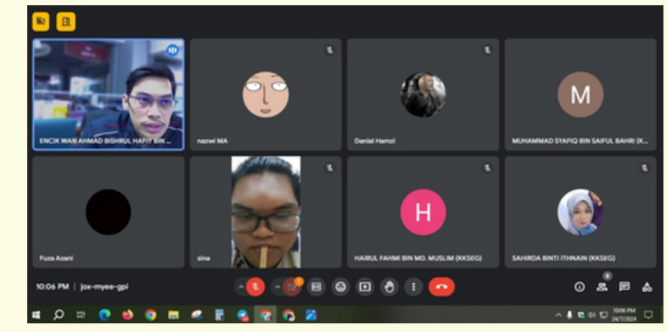
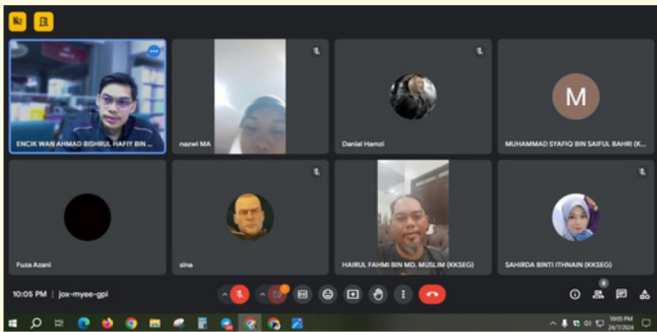
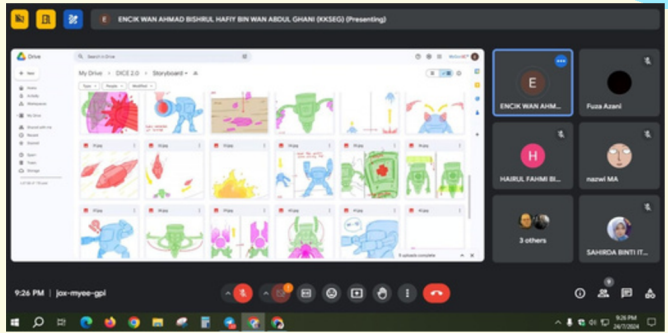
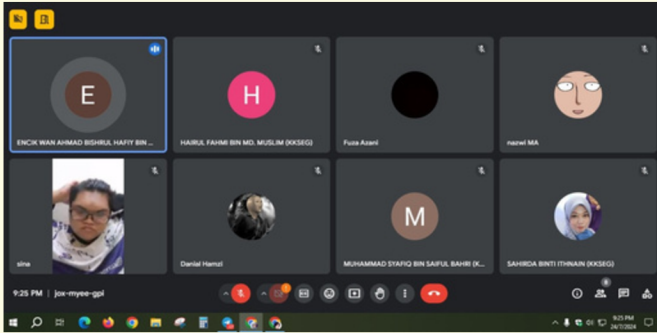


Perbincangan progress kerja kepada mentor dan penasihat

Tarikh: 5 Mei 2024

Masa : 9.00 malam

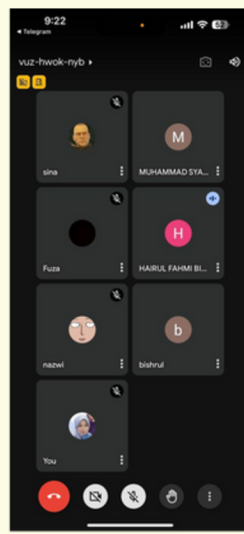
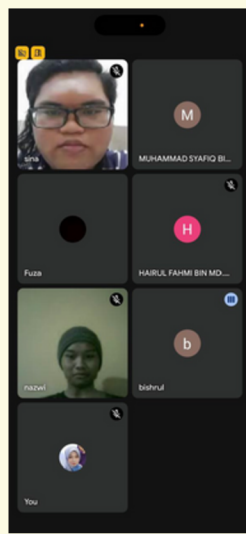
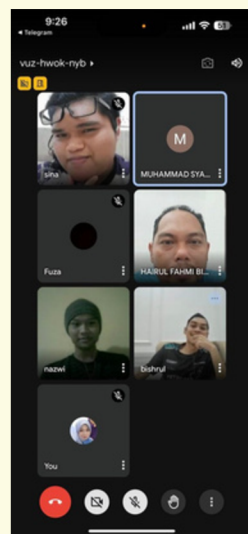
FASA II PEMBANGUNAN PROJEK



Perbincangan progress kerja kepada mentor dan penasihat

Tarikh: 24 Julai 2024

Masa : 9.00 malam



Perbincangan progress kerja kepada mentor dan penasihat

Tarikh: 27 Julai 2024

Masa : 9.00 malam

FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.3 Pembahagian Tugas

Dalam konteks produksi dan promosi Fourmasia, pembahagian tugas setiap daripada ahli kumpulan dilakukan untuk memastikan bahawa setiap aspek dari proses tersebut berjalan lancar dan efektif. Berikut adalah beberapa tugas umum dalam produksi dan promosi Fourmasia:

WORKFLOW AND ASSIGN

Tajuk cerita: KA-CHING

PRE PRODUCTION

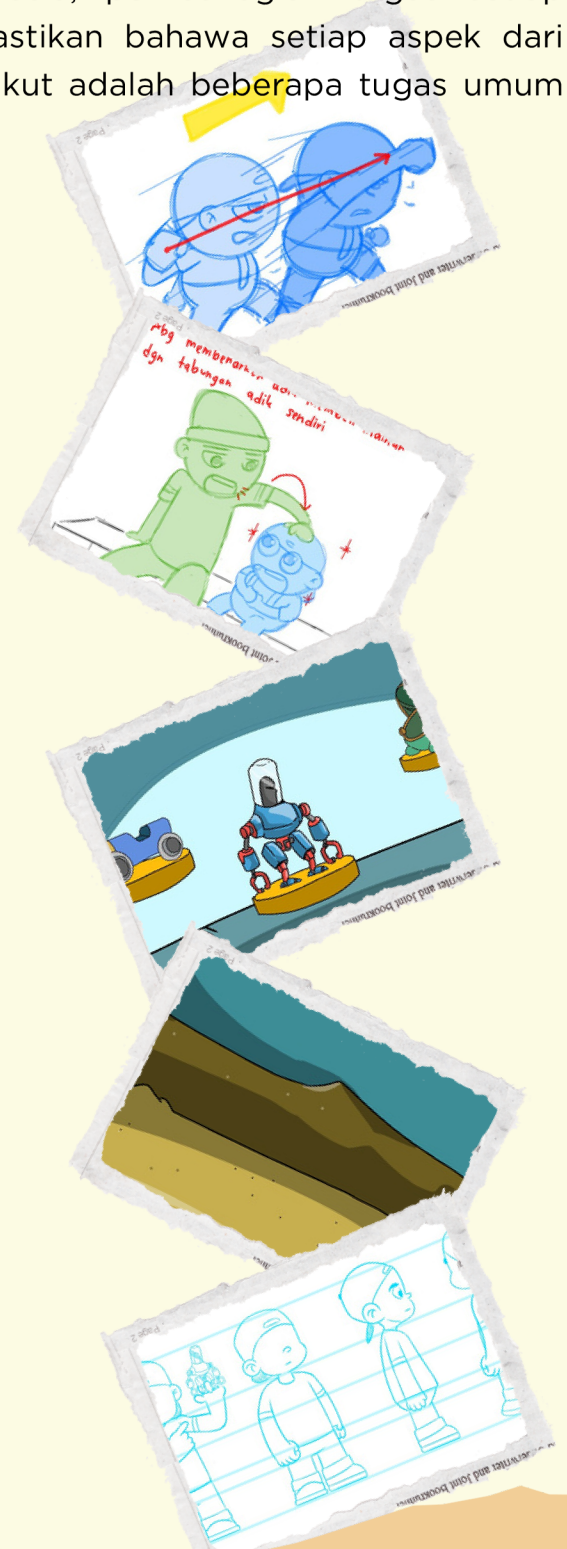
1. *Storyline*: HAMZI
2. *Script*: HAMZI
3. *Storyboard*: NAZWI
4. *Animatic*: FUZA

PRODUCTION

1. *Character Design*: NAZWI
2. *Background*: SINA
3. *Props*: SINA
4. *Sound (SFX)*: NAZWI
5. *Visual (VFX)*: NAZWI

POST PRODUCTION

1. *Editing (Animator) In Between*: NAZWI
2. *Clean Up*: SINA
3. *Render*: NAZWI
4. *SFX + VFX*: SINA



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

PROMOTION

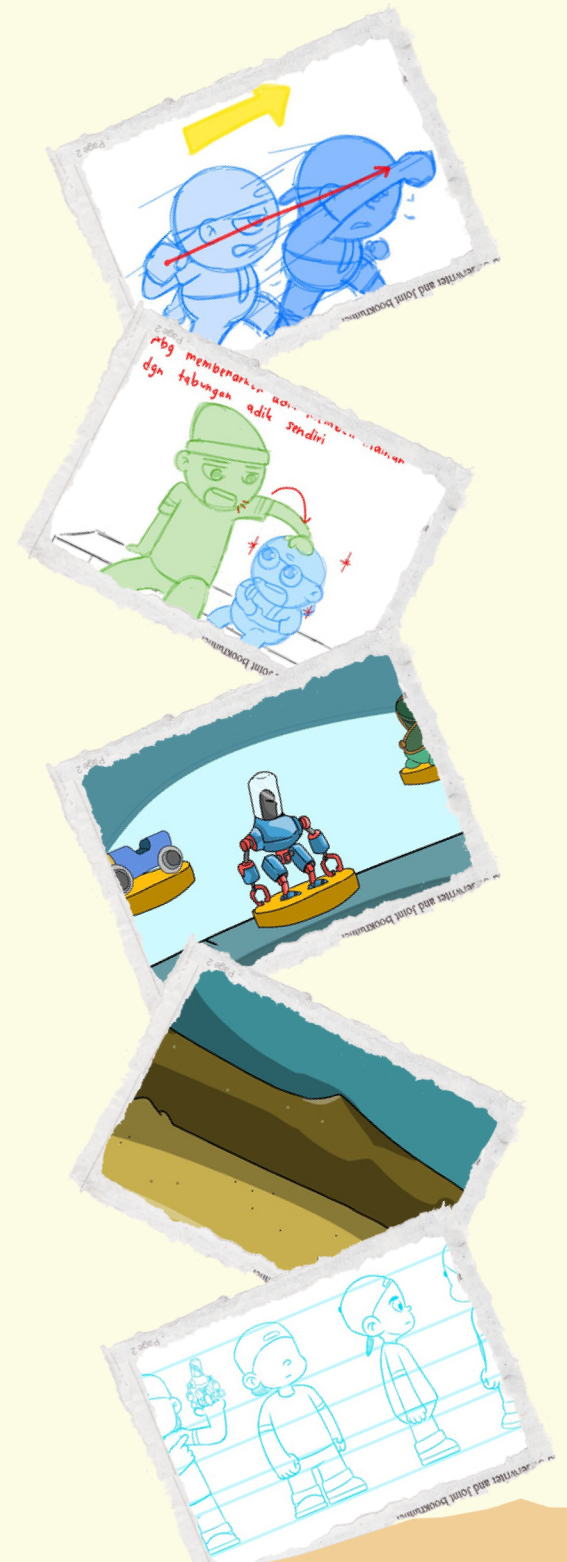
1. *Trailer/ Teaser*: HAMZI
2. *Merchandise* (Tabung): NAZWI
3. *Design print*: HAMZI
4. *Print Ads* (Poster/ *Banner* atau Bunting/ Wave Flag): HAMZI
5. *Baju Korporat*: NAZWI
6. *Logo Production*: NAZWI
7. *Business Card*: HAMZI
8. *Pendaftaran MyIPO*: NAZWI

WEBSITE

1. Youtube dan laman web : FUZA

LAPORAN PROJEK

NAZWI/ SINA/ FUZA

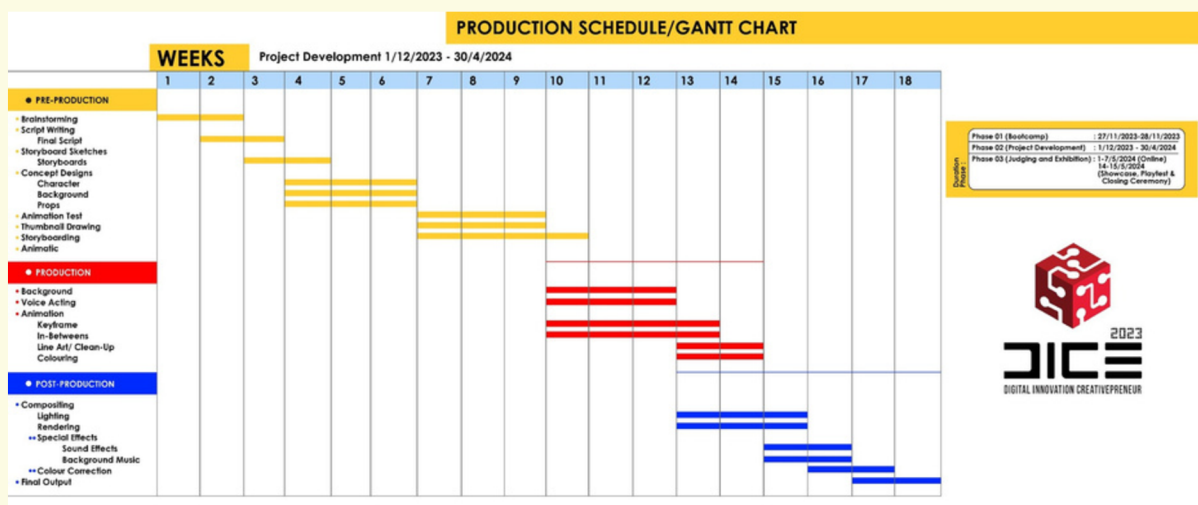
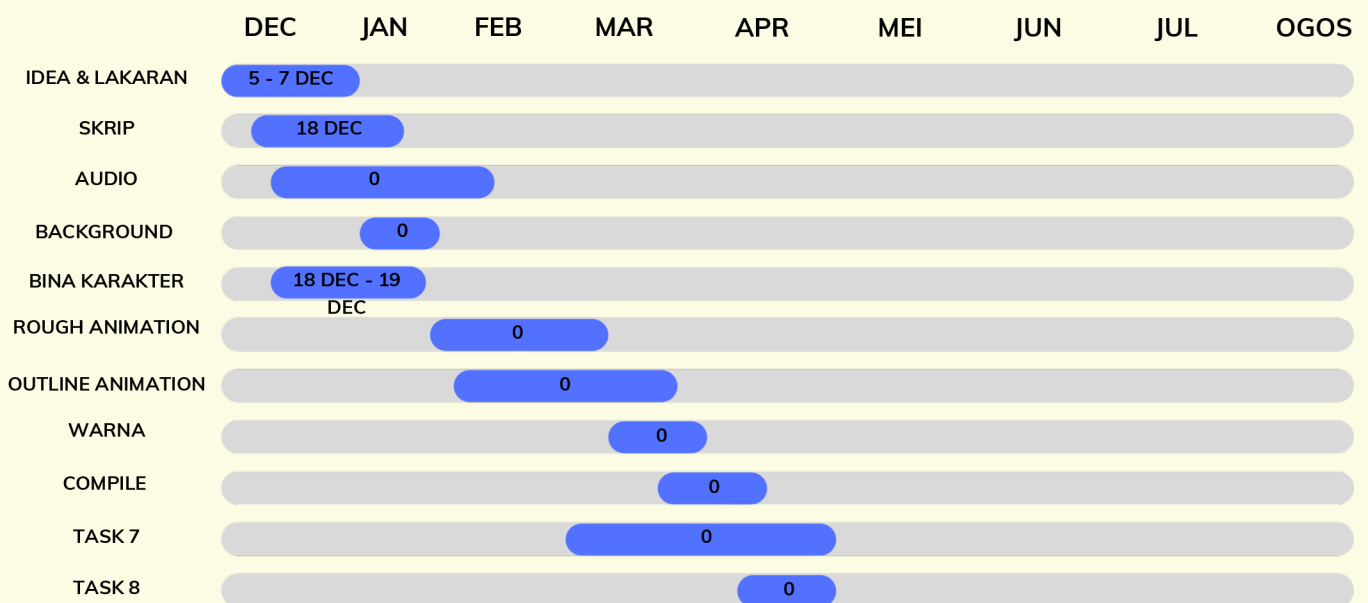


FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.4 Gantt Chart

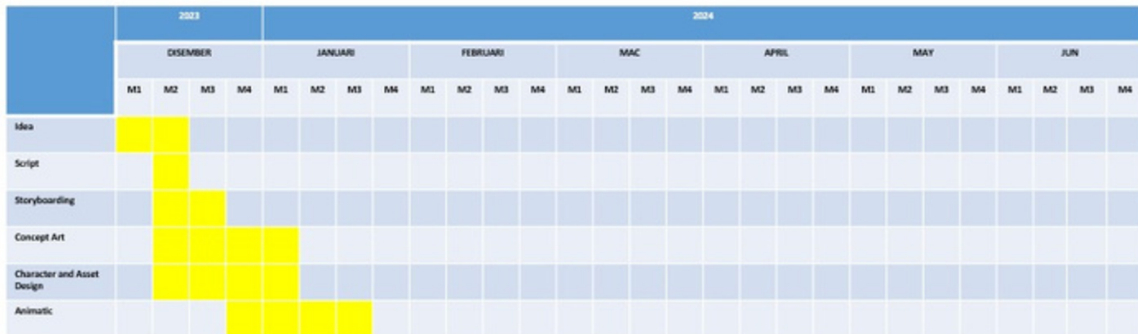
1. Pengumpulan Maklumat: Mendapatkan maklumat tentang masalah atau situasi yang memerlukan saran atau penambahbaikan.
2. Penilaian Kepentingan: Menilai kepentingan dan kesan dari masalah tersebut terhadap projek atau organisasi

GANTT CHART



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

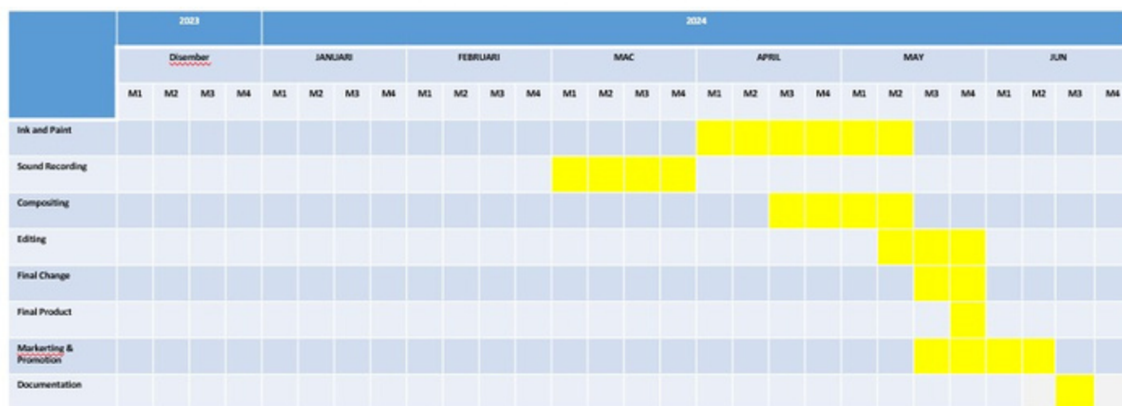
CARTA GANTT KA-CHING! PRA PRODUCTION



CARTA GANTT KA-CHING! PRODUCTION



CARTA GANTT KA-CHING! POST PRODUCTION



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

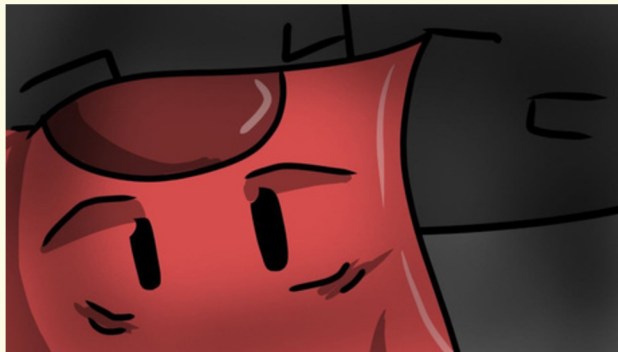
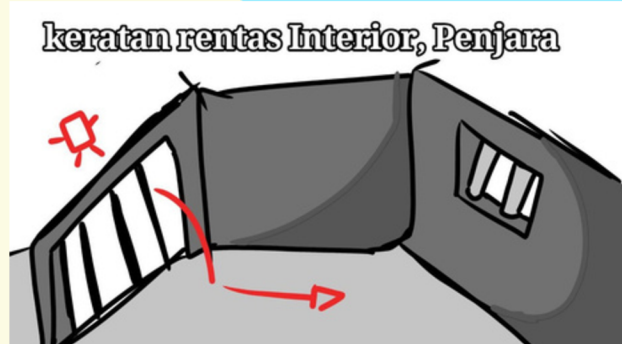
3.5 Pra Produksi

3.5.1 Lakaran dan Idea Awal

Mengaplikasikan bentuk asas dalam idea awal reka bentuk karakter seperti bentuk silinder dan kotak. Menggunakan tema duit seperti tabung atau bentuk rumah untuk nampak lebih unik.



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK



Si Atuk

seorang warga emas yang tinggal bersama cucunya. beliau sangat bijak dan suka menasihati. Beliau yang sangat sasa, berkemungkinan beliau mengurus kebun di halaman rumahnya

- tua
- baik
- suka menasihati
- bijak



Cucu

Seorang budak lelaki yang bijak. dia selalu menggunakan duit tabungannya untuk menyimpan di dalam bank walaupun begitu, dia tidak tahu faedah yang banyak apabila menabung di dalam bank

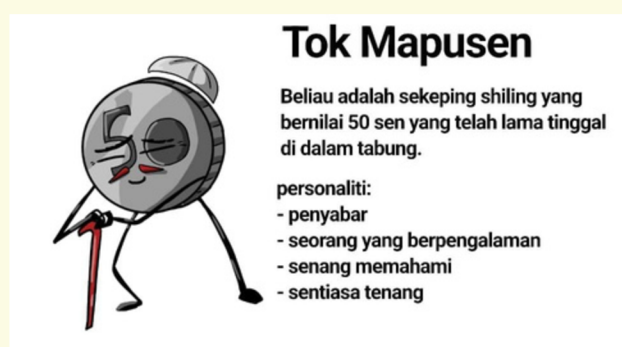
- bijak mengurus duit
- baik
- mendengarkan



POLIS

tugasnya untuk menangkap Rm10

- gemuk
- perlahan



Tok Mapusen

Beliau adalah sekeping shiling yang bernilai 50 sen yang telah lama tinggal di dalam tabung.

personaliti:

- penyabar
- seorang yang berpengalaman
- senang memahami
- sentiasa tenang

FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

SKRIP DICE TEMA: DUIT TAJUK: TAK SIA-SIA

(Siren polis)

RM10 dikejar beberapa polis. RM10 berlari dan mengelak beberapa halangan.

POLIS
(berteriak)
"Berhentilah!"

RM10 terjatuh dari ketinggian lalu pangsan tak berdaya. Dia berjaya dikecup oleh beberapa polis serta ditangkap. Jenayah RM10 telah memasuki berita.

PEMBACA BERTA
"Selembat RM10 telah ditangkap oleh beberapa pihak keamanan atas kes pembelian barangan yang tidak berfaedah."

RM10 terbangun dari pangsannya dan mendapati dirinya sudah berada di dalam penjara yang gelap.

RM10
(kesakitan)
"Emggh... sakitnya belakang aku"

Kemunculan sosok dari sudut penjara yang gelap.

RM10
"Hah? Siapa tu?"

Muncul sekeping duit syiling 50 sen yang sudah tua bernama Tok Mapusen.

TOK MAPUSEN
(gembira)
"Hahahaha, selamat datang anak mudal!"

RM10
(kebingungan)
"Kau ni siapa?"

TOK MAPUSEN
(tertawa gembira)
"Hahaha, nama ku Tok Mapusen. Duit yang paling lama dekat sini. Nama anak siapa? Boleh tak tau sebab kau masuk ke sini?"

RM10
(berasa jengkel)
"Nama aku Poinggit. Aku masuk sini sebab kes perbelanjaan barangan tak berfaedah"

TOK MAPUSEN
(gembira)
"Hahaha, rupanya anak pun sama macam tok. Teringat waktu tok kena tangkap 1 tahun yang lalu. Waktu tu tok ham..."

RM10
(mencela)
"Eh takpe-takpe, saya tengah malas nak dengar cerita atak ni, dahlah saya tak dapat apa yang saya nak, masuk pulak dalam penjara ni...apalah nasib."

RM10 bangun dan memberontak di depan pagar untuk keluar dari penjara. Semua penghuni ketakutan. Tok Mapusen datang untuk menenangkan RM10.

TOK MAPUSEN
(sabar dan tenang)
"Anak tak boleh macam ni, anak kena lah sabar, ada sebab kenapa anak dimasukkan dalam tempat ni"

RM10
(marah)
"Ya, sebab aku ni bersalah, sebab tu aku masuk dalam penjara ni."

TOK MAPUSEN
(tenang sambil menggelengkan kepala)
"Bukan begitu, setiap orang ada sebabnya. Kita semua dimasukkan kedalam ni sebab kita kelak akan memudahkan urusan orang lain di masa akan datang"

RM10
(menghela nafas dan tidak menerima)
"Hmmm...apa-apa je lah"

RM10 masih tidak dapat menerima nasihat Tok Mapusen. Dia pun duduk bersendirian di tepi penjara. Hari demi hari RM10 melakukan aktiviti sendiri seperti bersenam dan membaca buku. Sehingga suatu saat dia baru menyedari bahawa penjara ini senlusa gembira. Kedatangan bandul yang baharu tidak berasa marah mahupun sedih sama sekali malah bandul yang baharu kelihatan gembira kerana dapat memasuki penjara ini. RM10 mendekati Tok Mapusen dan meminta maaf kepadanya.

RM10
(bersalah)
"Tok saya nak minta maaf sebab kurang ajar dengan tok hari tu. Saya terlalu ikutkan emosi saya."

TOK MAPUSEN
(tenang)
"Hahaha tak tak kesah pun, sebab tok pernah di situasi kamu"

RM10
(terkejut)
"Iye? Jadi atak pun pernah marah-marah macam saya hari tu?"

TOK MAPUSEN
(menganggukkan kepalanya)
RM10
(kebingungan)
"Tapi tok kenapa bandul-bandul yang lain tak marah pun tapi mereka suka dan gembira pulak."

TOK MAPUSEN
(ketawa)
"Hahaha kan tok dah cakap, setiap duit yang masuk ke sini pasti ada sebab mereka sendiri bukan yang bersalah sahaja."

RM10
(kecewa)
"Tapi saya masuk ke sini sebab memang saya bersalah."

TOK MAPUSEN
(menasihati)
"Hahaha, hmmm...dengar ni anak muda, penjara bukanlah tempat untuk orang yang melakukan salah dan kejahatan, tapi ianya tempat untuk memberi peluang kedua kepada mereka yang tak sempat melakukan kebaikan."

RM10 tersenyum dan mula mengerti dan menerima nasihat Tok Mapusen. RM10 mula membiasakan diri dengan duit-duit yang lain. Tiba-tiba penjara bergoncang dengan kuat, RM10 ketakutan tapi reaksi duit-duit yang lain nampak gembira dan seketika goncangan pun hilang.

RM10
(bingung)
"Apa yang terjadi tok? Kenapa tok dan yang lain tak takut?"

TOK MAPUSEN
(tenang)
"Kami semua dah biasa, lagipun pemilik kita nak periksa sama ada tabung dia dah penuh ke belum."

RM10
(memahami)
"Oooo...macam tu."

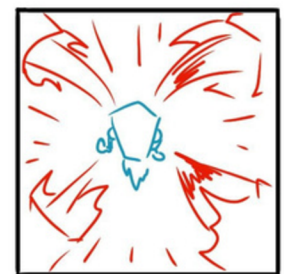
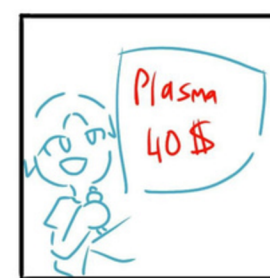
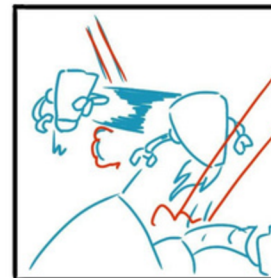
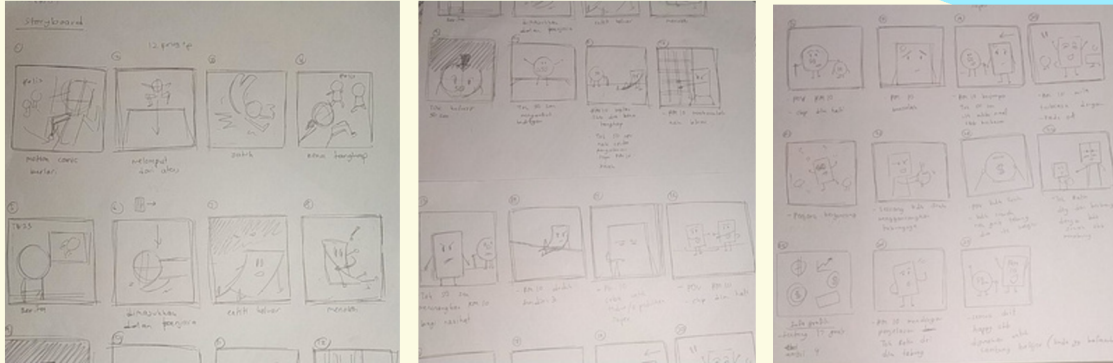
Seorang budak menggoncangkan tabungnya dan dilegur oleh ataknya.

ATUK
(menyapa)
"Cu...apa yang kamu buat tu?"

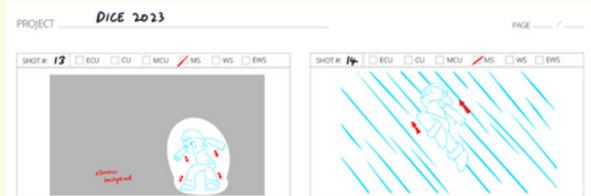
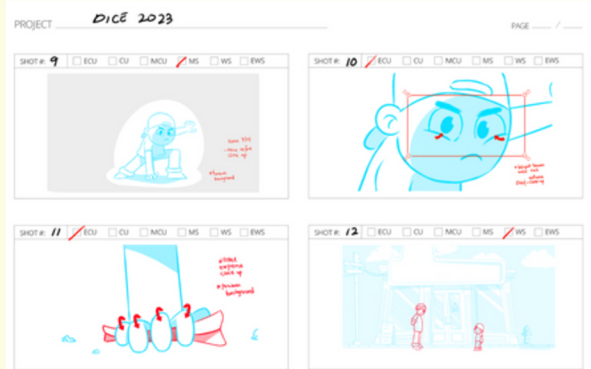
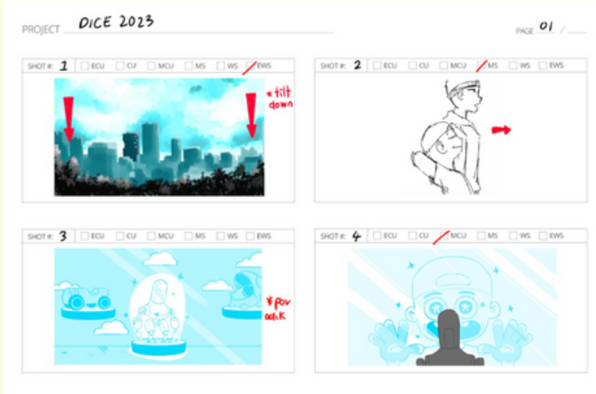
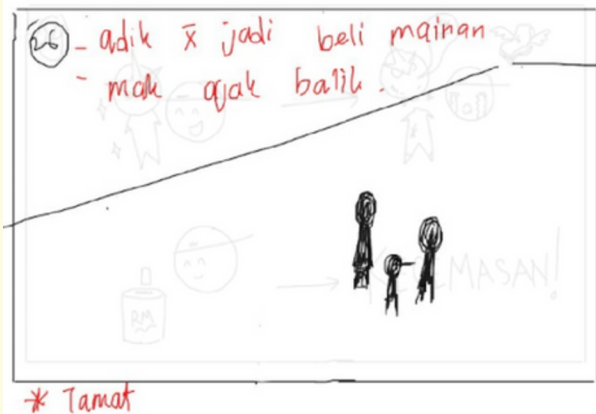
CUCU
"Eh, atuk, takdelah...ni saya tengah cek duit dalam tabung. Rasanya dah penuh dah ni."

ATUK
(bertanya)
"Ooo, jadi kalau penuh, kamu nak buat apa dengan duit tu?"

FASA II PEMBANGUNAN PROJEK



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.5.2 Rangka/ Konsep Cerita

Tajuk:



Logline:

Keakraban dua beradik diuji apabila Adik berkeras mahu membeli mainan robot idamannya. Konflik ini membawa mereka ke dunia fantasi penuh aksi dan imaginasi, di mana mereka mempelajari nilai persaudaraan, kesabaran, dan pentingnya pengurusan kewangan.

Konsep Cerita:

Cerita ini menggabungkan dua dunia – dunia nyata dan dunia fantasi – untuk menggambarkan konflik emosi dan perbezaan pandangan antara dua beradik. Bermula di sebuah kedai mainan, Adik menuntut robot yang mahal, manakala Abang bimbang akan perbelanjaan. Perselisihan ini memuncak dan membawa mereka ke dalam alam imaginasi – dunia robot futuristik – di mana konflik diterjemah dalam bentuk aksi dan cabaran. Sepanjang pengembaraan itu, mereka belajar tentang pentingnya membuat keputusan yang bijak dan memahami satu sama lain.

Genre:

Fantasi, Pengembaraan, Kekeluargaan, Pendidikan

Latar Tempat:

Dunia Nyata – Kedai Mainan (latar realistik tempat konflik bermula).

Dunia Fantasi – Alam Robot (latar imaginatif, penuh warna dan teknologi canggih).

FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

Tema Utama:

Persaudaraan & Kekeluargaan – Menceritakan bagaimana hubungan adik-beradik diuji dan akhirnya dikuatkan.

Pengurusan Kewangan – Mesej tentang perbezaan antara kehendak dan keperluan.

Kesabaran & Pengorbanan – Nilai murni yang dipelajari melalui tindakan Abang terhadap Adik.

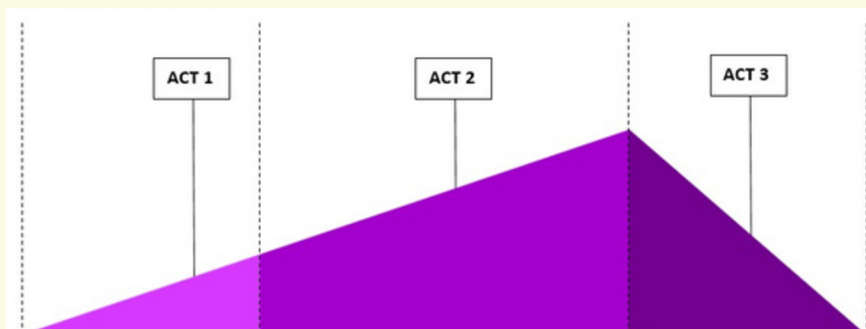
Sasaran Penonton:

Kanak-kanak (6-12 tahun) – Elemen fantasi dan aksi yang menarik.

Keluarga & Pendidik – Nilai moral dan pendidikan yang sesuai untuk perbincangan bersama anak-anak.

Penggemar Fantasi – Cerita dengan elemen luar biasa dan reka bentuk dunia yang imaginatif.

3.5.3 3 Act Structure



Act 1 – Konflik Bermula:

Abang sering menasihati Adik tentang berbelanja secara bijak. Namun, konflik tercetus apabila Adik berkeras mahu membeli mainan robot mahal di sebuah kedai. Abang menolak, menekankan keperluan lebih penting. Pertengkaran ini membawa mereka ke alam imaginasi – dunia robot futuristik – di mana mereka berubah menjadi watak robot, Amas dan Perrak.

Act 2 – Dunia Fantasi & Pengajaran:

Dalam dunia robot, mereka diuji dengan pelbagai cabaran dan perlu menguruskan "kuasa" dan sumber kewangan untuk terus bertahan. Mereka belajar pentingnya kerjasama, strategi, serta memahami perbezaan antara kehendak dan keperluan. Konflik mencapai kemuncak dalam pertarungan antara Amas dan Perrak yang mewakili pandangan mereka yang berbeza.

FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

Act 3 – Resolusi & Penghargaan:

Kembali ke dunia nyata, Abang dan Adik berdamai dengan pemahaman baru. Abang akhirnya memberi Adik wang untuk membeli robot itu, namun Adik kini lebih menghargai nilai wang dan keputusan Abang. Hubungan mereka menjadi lebih rapat, dan pengembaraan imaginasi itu meninggalkan kesan mendalam tentang persaudaraan dan kewangan.

3.5.4 Sinopsis Cerita

Cerita ini mengisahkan dua beradik yang berbeza pandangan dalam hal kewangan. Adik ingin menggunakan wang simpanannya untuk membeli mainan mahal, manakala Abang menegurnya kerana beranggapan tindakan itu adalah satu pembaziran. Walaupun wang itu milik Adik, Abang merasakan tanggungjawab untuk membimbingnya agar membuat keputusan kewangan yang bijak. Perbezaan ini membawa mereka ke dalam dunia imaginasi yang mencerminkan konflik sebenar dan memberi pengajaran bermakna tentang pengurusan kewangan dan nilai persaudaraan.



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.5.5 Plot Cerita

Cerita ini mengisahkan dua beradik lelaki, Abang dan Adik, yang rapat dan sering berkongsi masa bersama. Abang sering memberi nasihat tentang pentingnya berbelanja secara bijak, manakala Adik bersemangat ingin memiliki sebuah mainan robot impiannya. Pertentangan pendapat berlaku apabila Abang menolak permintaan Adik, bimbang perbelanjaan itu adalah satu pembaziran. Konflik mereka digambarkan melalui dunia imaginasi kanak-kanak yang penuh fantasi. Dalam dunia robot, mereka menjadi watak "Amas" dan "Perrak" dan perlu menguruskan kuasa dalam bentuk 'mata kewangan' untuk bertahan dan menang dalam pertarungan. Pengalaman di alam fantasi ini menjadi simbolik kepada pertentangan sebenar mereka tentang nilai wang dan kehendak berlawan keperluan.

Akhirnya, selepas melalui pelbagai cabaran bersama, mereka kembali ke dunia nyata dengan pemahaman yang lebih baik tentang kesabaran, pengorbanan, dan kasih sayang antara adik-beradik. Abang bersetuju memberikan wang kepada Adik, namun dengan pengajaran tentang tanggungjawab dalam mengurus kewangan. Hubungan mereka menjadi lebih erat, menjadikan cerita ini satu kisah yang sarat dengan nilai kekeluargaan dan pendidikan moral.

3.5.6 Skrip Cerita

1. EXT. KEDAI MAINAN TEPI JALAN - SIANG

FADE IN:

Di hadapan kedai mainan, adik berdiri melihat ke dalam tingkap kedai mainan mengintai mainan yang diinginkannya.

MEDIUM SHOT

ADIK

(Nada gembira sambil melihat kedalam tingkap kedai dan memegang duit)

Haaa inilah mainan yang aku nak tu, hehehe aku nak beli lah pakai duit ni.

Sedang adik memerhati mainan yang di inginkannya, abang datang menegurnya dari belakang.

ABANG

(Nada sedikit geram tetapi memerli)
Ekhem...adik buat apa tu?.

Adik berpaling daripada tingkap kedai ke arah abangnya dengan berasa sedikit terkejut.

ADIK

(Dengan nada yang sedikit ketakutan)
Eh abang, takde pape...hehehe

Abang mula bercakap dengan adik untuk menghentikan niat adik untuk membeli mainan.

ABANG

Adik jangan nak berangan beli mainan tu, guna duit tu untuk hal-hal yang penting.

Adik berasa sedikit sedih selepas abang melarang adik untuk membeli mainannya tetapi adik tidak mengalah dan cuba membantah kata abangnya.

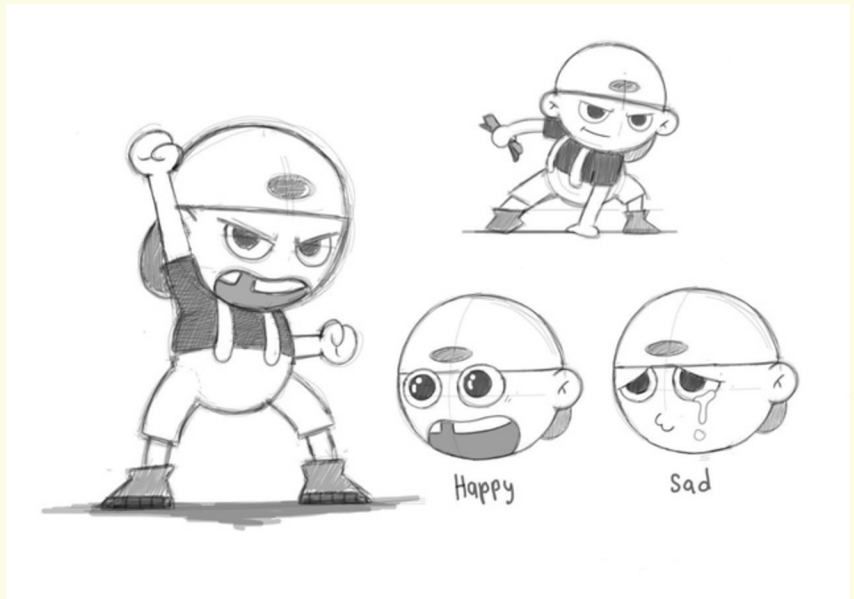
ADIK

(Dengan nada yang sedikit sedih tetapi melawan)
Tapi adik dah lama nak mainan tu...apa pun jadi adik nak beli juga.

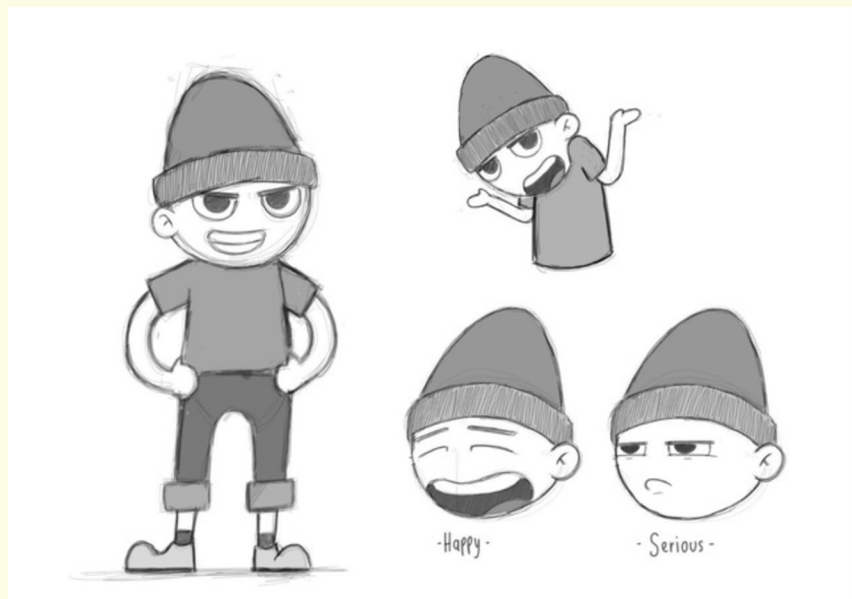
FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.5.7 Profile Karakter

ADIK



ABANG



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

ADIK

Seseorang yang sangat aktif dan bersemangat. Mempunyai cita-cita yang tinggi terhadap sesuatu yang diinginkannya namun suka bertindak secara melulu tanpa berfikir panjang terlebih dahulu,terkadang cepat terpengaruh oleh emosi. Penuh semangat, penasihat, tetapi juga boleh menjadi keras kepala apabila keinginannya tidak terpenuhi.



Warna Fizikal

-  Kuning keemasan (seluar dan topi)
-  Jingga (tali baju dan kasut)
-  Kelabu (baju)
-  Putih Peach (kulit)
-  Putih (stokin)
-  Coklat Badam (mata)

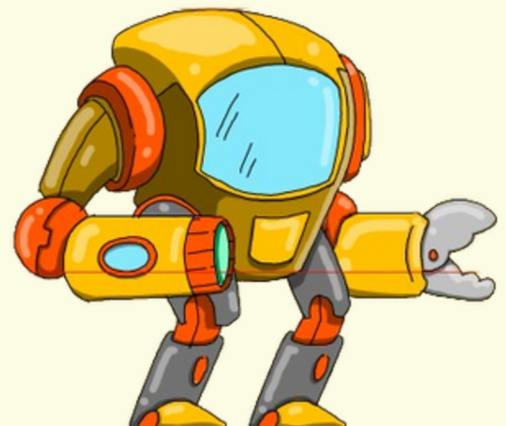
BIODATA

Nama sebenar : Tidak diketahui
(*hanya dikenali sebagai Adik*)
Umur : 8 tahun **Jantina** : Lelaki
Status : Pelajar sekolah rendah
Sekolah : Tidak diketahui
Pekerjaan : Tiada **Hobi** : Bermain permainan video **Adik-beradik** :
Mempunyai seorang abang



AMAS

Robot imaginasi Adik yang mempunyai dua senjata iaitu penyepit disebelah tangan kiri manakala pistol plasma disebelah tangan kanannya. Berwarna kuning keemasan.



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

ABANG

Seseorang yang sangat baik, tegas dan tenang dalam mengendalikan sesuatu hal. Lebih bersifat matang dan berfikiran jauh dalam menyelesaikan masalah. Abang sulung yang bertanggungjawab dan penyayang terhadap adiknya. Seorang yang Bijak, penyabar, dan mempunyai pemahaman yang mendalam tentang tanggungjawab keluarga.



BIODATA

Nama sebenar : Tidak diketahui
(***hanya dikenali sebagai Abang***)

Umur : 17 tahun

Jantina : Lelaki

Status : Pelajar sekolah menengah

Sekolah : Tidak diketahui

Pekerjaan : Kerja sambilan
sebagai pelayan

Hobi : Bersukan, termenung,
memancing

Adik-beradik : Mempunyai
seorang adik

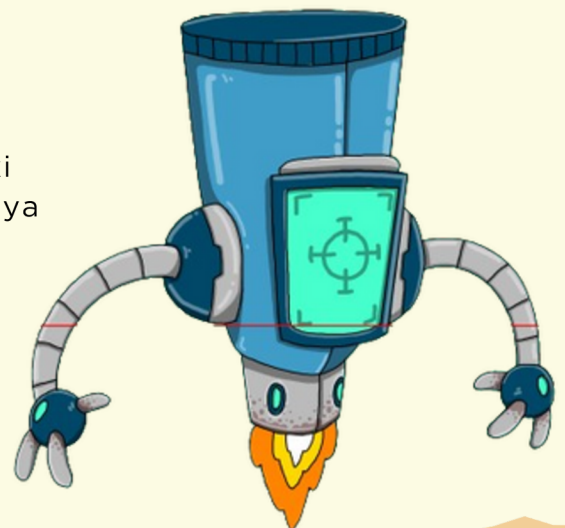


Warna Fizikal

-  **Biru langit** (penutup kepala)
-  **Biru gelap** (Seluar)
-  **Kelabu asap** (baju)
-  **Putih Peach** (kulit)
-  **Putih** (stokin)
-  **warna #9A7C73** (kasut)
-  **Jingga** (kasut)
-  **Cyan** (mata)

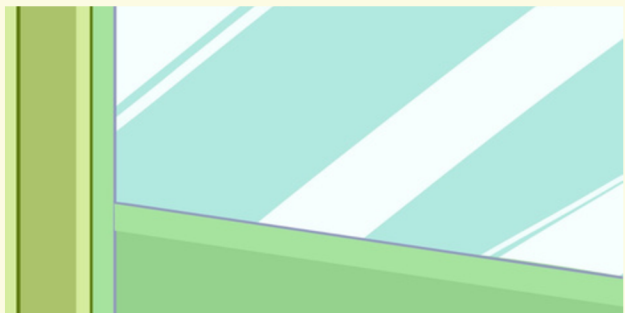
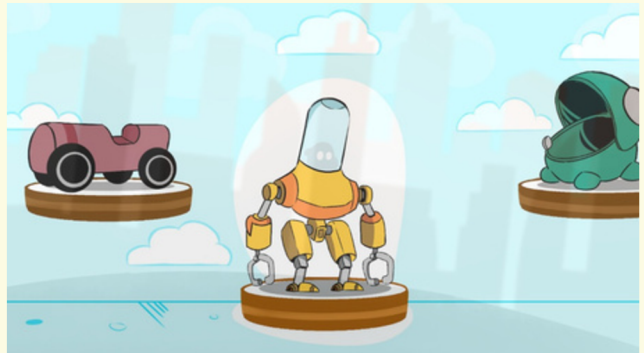
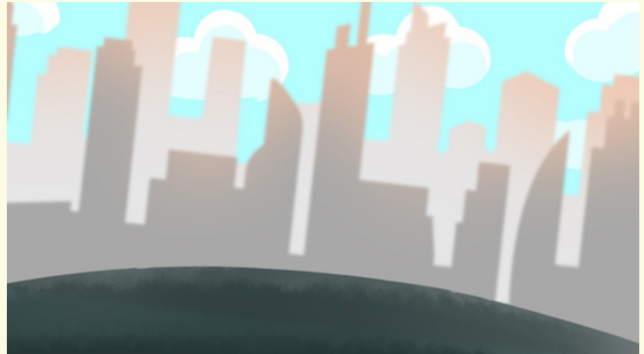
PERRAK

Robot imaginasi Abang yang tidak mempunyai kaki tapi mempunyai roket besar yang membuatnya boleh terbang. Mempunyai dua tangan yang boleh dipanjangkan.



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.5.8 Reka Bentuk Latar Belakang dan Prop



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.4.9 Storyboard

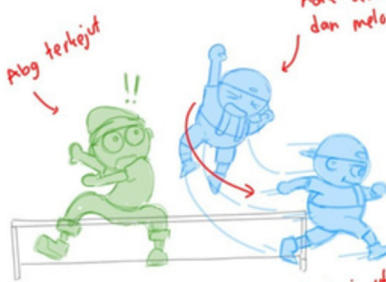


FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

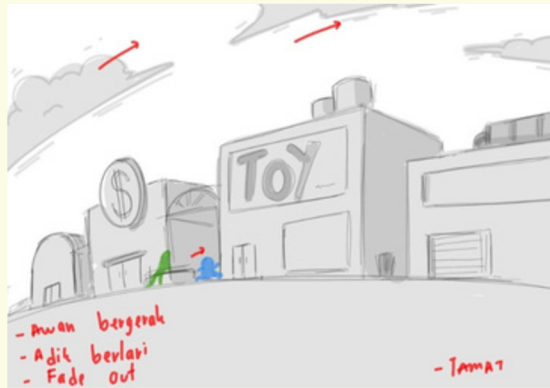
- Abg membenarkan adik membeli mainan dgn tabungan adik sendiri



Abg terkejut
Adik seronok dan melompat
- Adik berlari utk membeli mainannya



- Abg hanya tersenyum melihat adik berlari

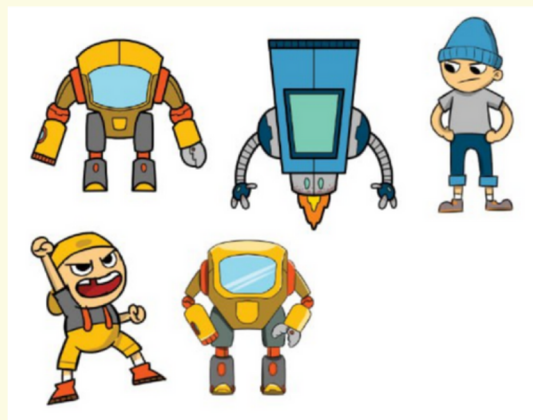
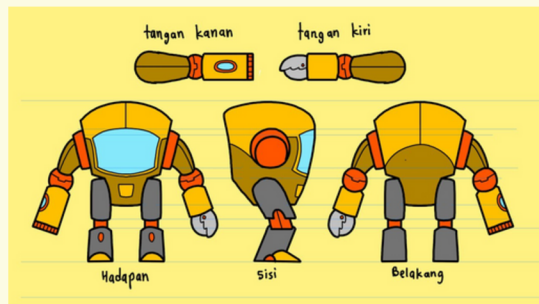
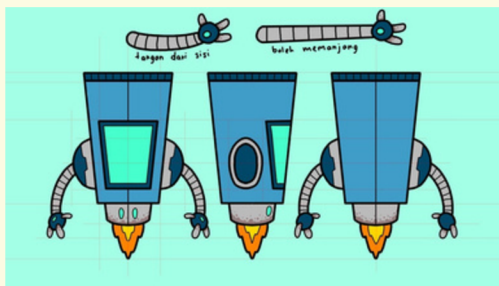
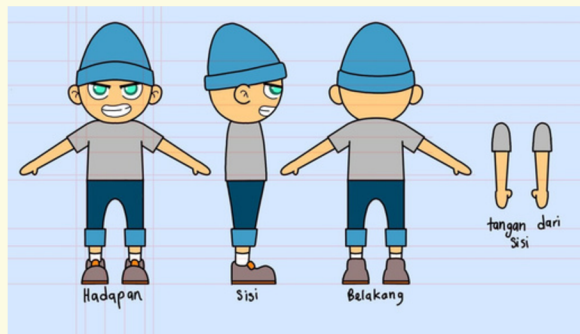
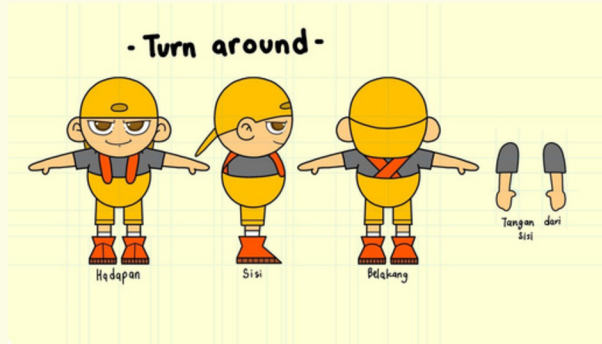
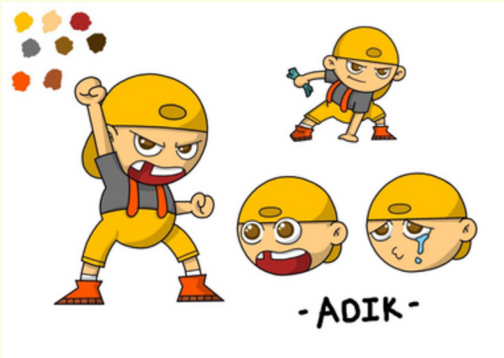


- Awan bergerak
- Adik berlari
- Fade out

- TAMAT

FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

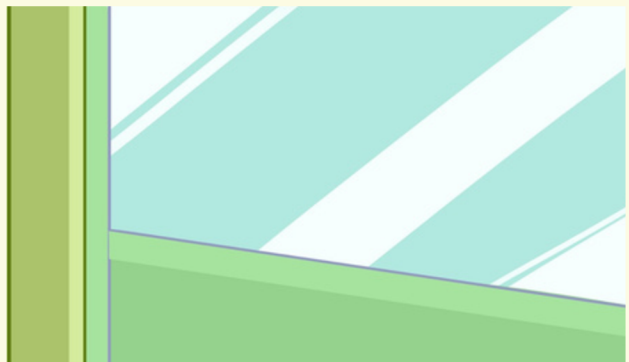
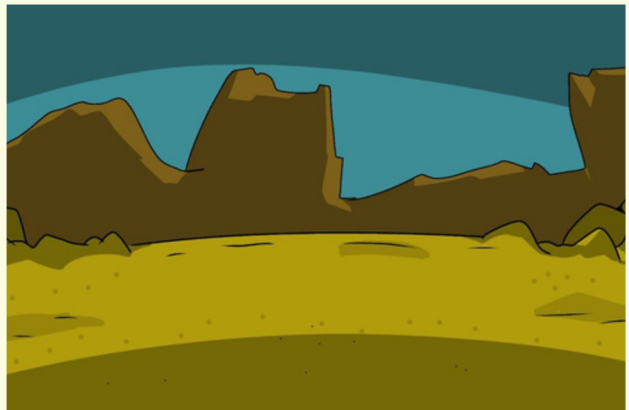
3.4.10 Reka Bentuk Karakter



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.6 Produksi

3.6.1 Latar Belakang Animasi



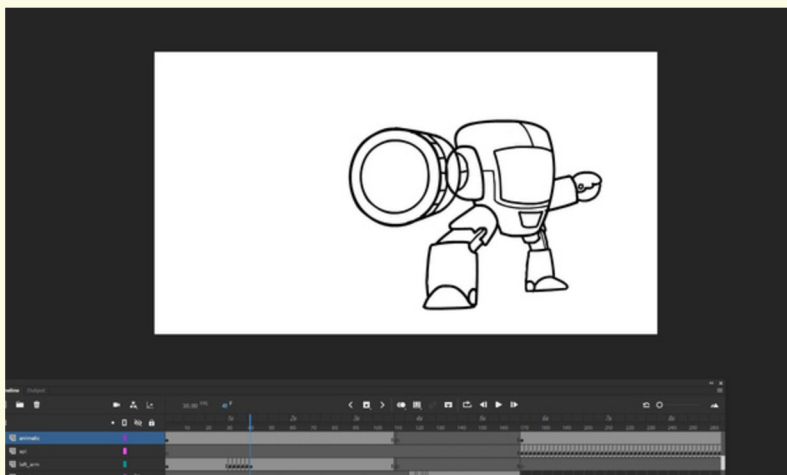
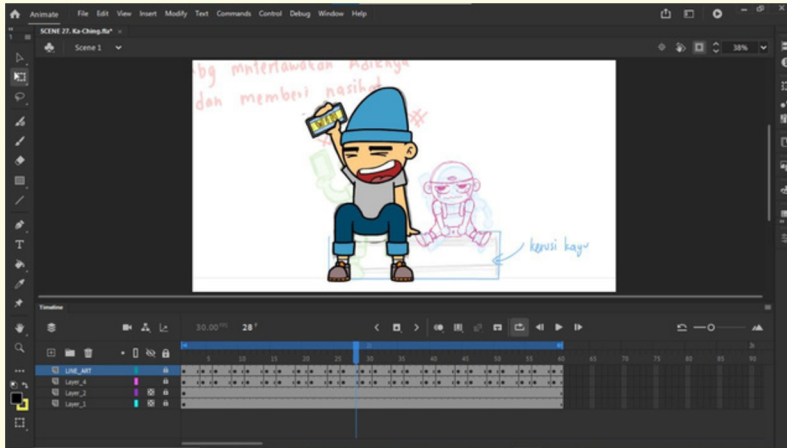
FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.6.2 Rakaman Suara



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.6.3 Keyframe Animasi



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.6.4 *In-Between* Animasi



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.6.5 Line Art/ Clean-Up



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.6.6 Pewarnaan



FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

3.7 Pasca Produksi

Fasa pasca produksi adalah peringkat penting dalam menghasilkan kualiti akhir filem animasi Ka-Ching!. Ia bermula selepas semua babak utama siap dianimasikan. Fasa ini merangkumi proses seperti penyuntingan, penambahan kesan visual (VFX), pencampuran audio, dan penyelarasan warna. Tujuannya adalah untuk menyempurnakan naratif, meningkatkan nilai artistik, dan memastikan filem dapat dinikmati secara profesional dan emosional oleh penonton.

1 Penyuntingan

Dalam fasa ini, babak dianalisis dan disusun semula bagi memastikan kesinambungan jalan cerita. Penyuntingan turut melibatkan pemotongan babak yang tidak diperlukan, penyesuaian masa tayangan, serta penambahan peralihan bagi mewujudkan aliran cerita yang lancar dan menarik.

2 Kesan Visual (VFX)

Penambahan elemen visual dilakukan untuk memperkaya pengalaman menonton. Kesan khas seperti cahaya, letupan atau animasi tambahan digunakan untuk memperkuat adegan-adegan penting, terutamanya dalam babak pertarungan fantasi antara robot.

3 Audio Mixing

Semua elemen audio — termasuk muzik latar, suara latar (voice-over), dan kesan bunyi — digabung dan diolah secara seimbang. Proses ini memastikan setiap dialog jelas, kesan bunyi realistik, dan muzik menyokong emosi dalam setiap babak.

FASA II PEMBANGUNAN PROJEK

4 Penyelarasan Warna

Proses 'color grading' dilakukan bagi menyeragamkan ton warna antara babak serta menyerlahkan mood dan suasana cerita. Contohnya, warna lebih cerah digunakan dalam dunia fantasi untuk membezakan dari dunia nyata yang lebih semula jadi.

5 Ujian Menonton

Sesi tontonan awal dilakukan bagi menilai impak keseluruhan animasi. Maklum balas dari penonton percubaan digunakan untuk menambah baik aspek teknikal dan naratif sebelum produk akhir dimuktamadkan.

6 Hasil Animasi Akhir

Selepas melalui semua proses, filem animasi Ka-Ching! disiapkan dalam bentuk akhir yang lengkap dengan visual, audio dan naratif yang kemas. Produk akhir sedia untuk dipertontonkan kepada umum dan menyertai pertandingan serta platform penstriman yang sesuai.



BAB 4:
FASA III PENILAIAN DAN
PERTANDINGAN
(Ogos 2024)

FASA III PENILAIAN DAN PERTANDINGAN

4.1 Latar Belakang Pertandingan

Pertandingan ini dianjurkan oleh Universiti Sultan Zainal Abidin (UNISZA) dengan kerjasama Kementerian Pendidikan Tinggi. DICE 2023 bertujuan untuk mengasah bakat pelajar dalam kandungan digital kreatif dan keusahawanan sosial. Kolej Komuniti Segamat telah dipilih untuk mewakili Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti (JPPKK) dalam kategori Animasi. Peserta dikehendaki menghasilkan sebuah video trailer animasi dengan tema DUIT (MONEY) sebagai sebahagian daripada pertandingan ini. Program ini berlangsung selama 6 bulan dan melibatkan 300 peserta dari pelbagai institusi pendidikan tinggi.

4.2 Bengkel Pengukuhan



FASA III PENILAIAN DAN PERTANDINGAN

4.3 Majlis *Flag Off*



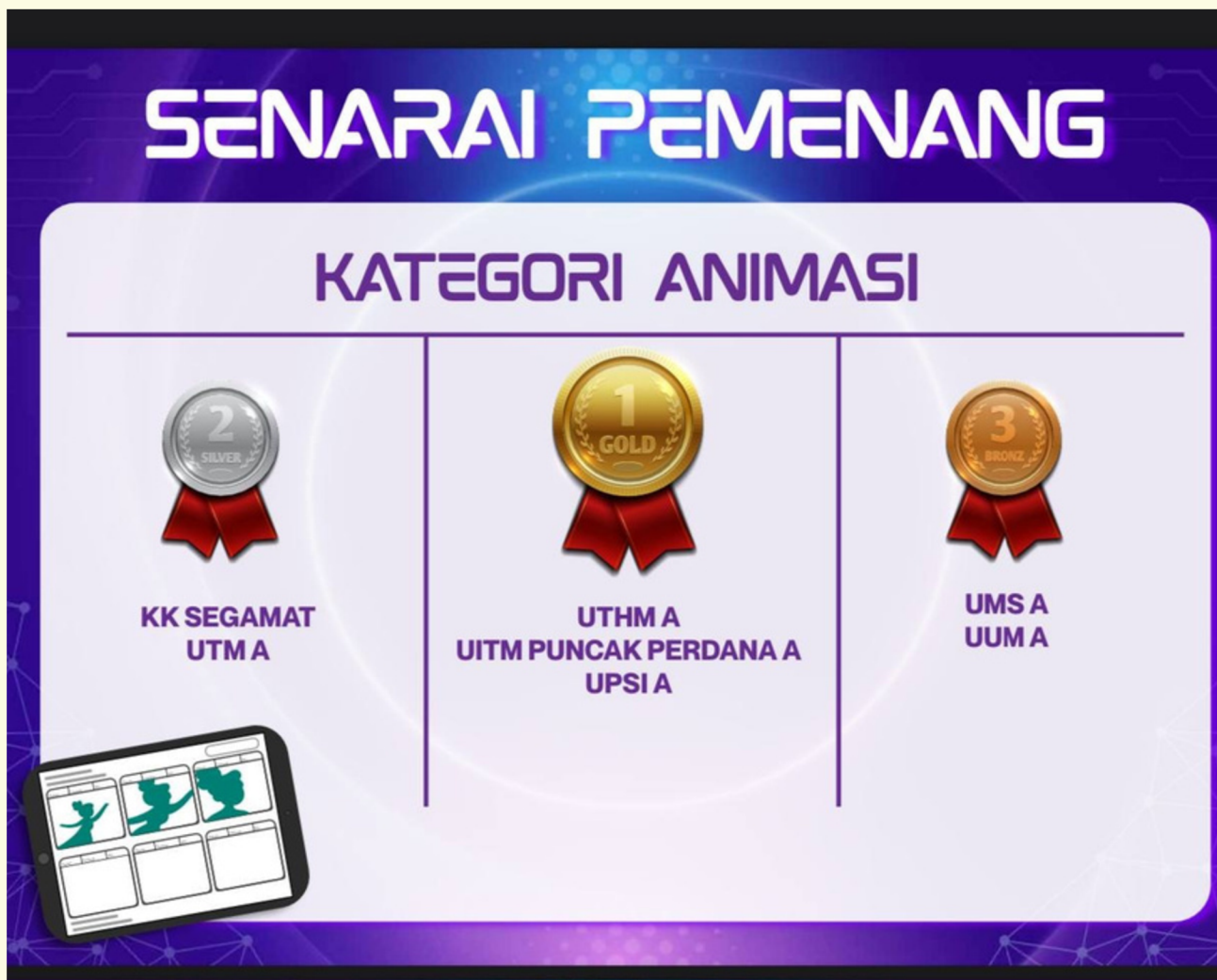
FASA III PENILAIAN DAN PERTANDINGAN

4.4 Suasana Pertandingan



FASA III PENILAIAN DAN PERTANDINGAN

4.5 Keputusan Pertandingan



BAB 5: FASA IV KAJIAN KEBERKESANAN DAN PENUTUP

FASA IV KAJIAN KEBERKESANAN DAN PENUTUP

5.1 Abstrak

Analisis ini bertujuan untuk menilai keberkesanan Program Pertandingan DICE 2.0 dalam meningkatkan kemahiran teknikal dan keusahawanan peserta serta menyediakan mereka untuk keperluan industri kreatif. Data dikumpulkan melalui soal selidik, temubual, penilaian hasil karya, dan maklum balas pertandingan. Soal selidik merangkumi beberapa aspek utama seperti latar belakang peserta, keberkesanan latihan, pengalaman kerja kumpulan, kualiti karya, dan jaringan profesional yang dibina.

Analisis data dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif melibatkan penilaian statistik terhadap peningkatan kemahiran dan tahap kepuasan peserta, manakala pendekatan kualitatif memfokuskan kepada ulasan terbuka peserta untuk menilai keberkesanan proses latihan secara menyeluruh. Hasil analisis menunjukkan peningkatan ketara dalam kemahiran animasi dan keusahawanan peserta, selain menunjukkan kepuasan tinggi terhadap proses pembelajaran.

Program latihan merangkumi tiga fasa utama: pra-animasi (perancangan cerita dan reka bentuk), animasi (penghasilan pergerakan dan karakter), dan pasca-animasi (penyuntingan dan integrasi audio visual). Peserta turut melaksanakan projek berkumpulan yang memberi peluang mengaplikasikan pengetahuan secara praktikal. Karya yang dihasilkan mendapat penerimaan positif daripada pihak industri dan berjaya meraih pingat perak dalam pertandingan peringkat kebangsaan.

Dapatan kajian ini membuktikan bahawa program ini efektif dalam memperkasa kemahiran peserta dan mampu menghasilkan output berkualiti yang bersaing di peringkat nasional. Kejayaan ini turut menunjukkan potensi program sebagai model latihan berimpak tinggi dalam pembangunan bakat industri animasi tempatan.

FASA IV KAJIAN KEBERKESANAN DAN PENUTUP

5.2 Kaedah kajian

Kaedah kajian ini membolehkan penyelidik menilai dengan tepat keberkesanan latihan dari perspektif peserta sendiri. Hasil kajian ini dapat digunakan sebagai asas penambahbaikan program sedia ada dan sebagai model untuk pembangunan program latihan animasi 2D pada masa akan datang.

1. Reka Bentuk Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian tindakan dengan pendekatan kuantitatif bagi menilai keberkesanan Program Latihan Animasi 2D dalam konteks pertandingan dan pendedahan industri. Kajian ini bertujuan untuk mendapatkan maklum balas terus daripada peserta mengenai pengalaman, peningkatan kemahiran, dan impak penyertaan dalam program.

2. Sampel Kajian

Sampel kajian terdiri daripada empat orang pelajar Kolej Komuniti Segamat yang mengikuti Program Sijil Animasi 2D. Kesemua pelajar ini telah terlibat secara langsung dalam latihan intensif dan projek animasi yang dipertandingkan serta dipamerkan dalam sesi industri.

FASA IV KAJIAN KEBERKESANAN DAN PENUTUP

3. Kaedah Pengumpulan Data

Instrumen utama pengumpulan data dalam kajian ini ialah soal selidik berstruktur yang dibangunkan berdasarkan objektif program. Soal selidik ini dibahagikan kepada lima bahagian utama:

- **Bahagian A:** Maklumat latar belakang pendidikan dan pengalaman peserta
- **Bahagian B:** Penilaian keberkesanan latihan dan peningkatan kemahiran
- **Bahagian C:** Proses kerja kumpulan dan cabaran dalam penghasilan projek
- **Bahagian D:** Penerimaan karya di pameran industri dan perhatian media
- **Bahagian E:** Hubungan profesional dan peluang kolaborasi selepas program

Soal selidik ini diedarkan selepas tamat program untuk mengumpul refleksi keseluruhan peserta terhadap keberkesanan latihan dan hasil penyertaan mereka.

4. Kaedah Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif menggunakan kaedah perbandingan respons individu untuk mengenal pasti corak atau kecenderungan dalam jawapan peserta. Beberapa indikator utama seperti:

- Tahap keberkesanan latihan
- Peningkatan kemahiran sebelum dan selepas program
- Tahap kerjasama dalam kumpulan
- Penerimaan karya dalam kalangan industri
- Pembentukan jaringan dan peluang kolaborasi dinilai untuk menentukan sejauh mana program ini mencapai objektifnya.

FASA IV KAJIAN KEBERKESANAN DAN PENUTUP

5. Kebolehpercayaan dan Kesahan

Bagi memastikan kesahan kandungan, soal selidik disemak oleh tenaga pengajar dan penyelaras program yang berpengalaman dalam bidang animasi dan latihan teknikal. Kebolehpercayaan data dipertingkatkan melalui penyamaan jawapan yang konsisten dalam beberapa tema utama (seperti kerjasama, impak latihan, dan penerimaan industri).

6. Etika Kajian

Kajian ini mematuhi etika penyelidikan dengan mendapatkan persetujuan bertulis daripada peserta sebelum pengumpulan data. Identiti dan maklumat peribadi peserta dirahsiakan, dan semua data digunakan untuk tujuan kajian sahaja. Tiada paksaan dikenakan ke atas peserta, dan mereka diberi kebebasan untuk menarik diri bila-bila masa.

FASA IV KAJIAN KEBERKESANAN DAN PENUTUP

5.3 Pengumpulan Data

Berikut adalah hasil pengumpulan data soal selidik Program Pertandingan DICE 2.0

Bahagian A: Maklumat Peserta

1. Latar belakang pendidikan dan pengalaman animasi 2D sebelum mengikuti program Semua peserta merupakan pemegang Sijil Animasi 2D, namun dengan fokus kemahiran yang berbeza:

- Peserta A: Proses pra-animasi
- Peserta B: Proses pasca-animasi
- Peserta C: Animasi karakter
- Peserta D: Animasi latar belakang

2. Pernah mengikuti latihan animasi 2D sebelum ini?

- Ya – Semua peserta mempunyai pengalaman mengikuti latihan animasi 2D sebelum menyertai program ini.

Bahagian B: Latihan dan Kemahiran

3. Penilaian terhadap keberkesanan sesi latihan animasi 2D

- Sangat berkesan: Peserta B & D
- Berkesan: Peserta A & C

4. Aspek latihan paling membantu dalam meningkatkan kemahiran peserta

- Peserta A: Teknik pra-animasi (storyboard & reka bentuk)
- Peserta B: Teknik pasca-animasi (penyuntingan & efek visual)
- Peserta C: Teknik animasi karakter

Peserta D: Teknik animasi latar belakang

FASA IV KAJIAN KEBERKESANAN DAN PENUTUP

5. Penilaian terhadap peningkatan kemahiran sebelum dan selepas program

- Peningkatan ketara: Peserta B & D
- Peningkatan sederhana: Peserta A & C

Bahagian C: Projek Kumpulan

6. Perancangan dan pembahagian tugas dalam kumpulan

- Terancang dengan baik: Peserta B, C & D
- Cukup terancang: Peserta A

7. Cabaran utama dalam penghasilan animasi berkumpulan

- Peserta A: Perbezaan dalam proses pra-animasi & integrasi idea
- Peserta B: Kesperasian teknik pasca-animasi
- Peserta C: Integrasi elemen animasi
- Peserta D: Penyelarasan antara latar belakang & animasi

8. Tahap kerjasama dan kolaborasi dalam kumpulan

- Sangat baik: Peserta B & C
- Baik: Peserta A & D

Bahagian D: Penerimaan dan Pemasaran

9. Penerimaan karya kumpulan di pameran industri

- Sangat positif: Peserta B & D
- Positif: Peserta A & C

10. Perhatian dari profesional atau media

- Ya, banyak: Peserta B & D
- Ya, sedikit: Peserta A & C

11. Ulasan yang diterima mengenai karya

- Puji: Peserta B & D
- Komen membina: Peserta A & C

FASA IV KAJIAN KEBERKESANAN DAN PENUTUP

Bahagian E: Jaringan dan Kolaborasi

12. Bilangan hubungan profesional baru selepas program

- Peserta A: 2
- Peserta B: 3
- Peserta C: 2
- Peserta D: 4

13. Impak hubungan profesional kepada kerjaya peserta

- Sangat membantu: Peserta B & D
- Membantu: Peserta A & C

14. Peluang kolaborasi dalam projek lain selepas program

- Ya – Semua peserta berpeluang untuk berkolaborasi selepas tamat program.

FASA IV KAJIAN KEBERKESANAN DAN PENUTUP

5.4 Analisis Data

Berdasarkan soal selidik yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahawa program Latihan Animasi 2D ini berkesan dalam meningkatkan kemahiran peserta dalam bidang animasi. Berikut adalah analisis berdasarkan jawapan peserta:

1. Keberkesanan Latihan

Secara keseluruhan, kebanyakan peserta menilai sesi latihan sebagai berkesan hingga sangat berkesan. Latihan yang dilaksanakan dengan fokus pada proses pra-animasi, animasi karakter, dan pasca-animasi telah membantu meningkatkan kemahiran mereka dalam penghasilan animasi yang lebih profesional.

2. Peningkatan Kemahiran

Peningkatan kemahiran animasi 2D adalah ketara bagi peserta yang berpengalaman dalam proses pasca-animasi (Peserta B & D), di mana mereka melaporkan peningkatan yang lebih besar berbanding dengan peserta yang lebih tertumpu pada pra-animasi dan animasi karakter (Peserta A & C). Walaupun terdapat perbezaan dalam peningkatan, secara keseluruhannya, peserta merasakan bahawa kemahiran teknikal mereka bertambah baik setelah mengikuti program ini.

3. Kerjasama dalam Kumpulan

Kerjasama dalam kumpulan sangat baik, dengan peserta melaporkan bahawa pembahagian tugas dan proses perancangan berjalan dengan lancar. Walau bagaimanapun, mereka menghadapi cabaran dalam integrasi idea dan penyelarasan teknik animasi, yang menunjukkan keperluan untuk penambahbaikan dalam aspek pengurusan projek animasi.

FASA IV KAJIAN KEBERKESANAN DAN PENUTUP

4. Penerimaan Karya di Pameran Industri

Karya yang dihasilkan oleh peserta menerima penerimaan yang positif di pameran industri, dengan beberapa peserta melaporkan bahawa karya mereka mendapat perhatian yang lebih banyak daripada profesional dan media. Ini menunjukkan bahawa program ini bukan sahaja meningkatkan kemahiran teknikal peserta, tetapi juga meningkatkan peluang mereka untuk dikenali dalam industri animasi.

5. Jaringan Profesional dan Kolaborasi

Kesemua peserta melaporkan bahawa mereka telah membina hubungan profesional baru selepas program, dengan beberapa peserta menyatakan bahawa hubungan ini sangat membantu dalam kerjaya mereka. Selain itu, mereka juga berpeluang untuk berkolaborasi dalam projek lain selepas menyelesaikan program latihan ini, yang menunjukkan bahawa program ini memberi peluang untuk memperluas jaringan dan meningkatkan peluang pekerjaan dalam industri animasi.

FASA IV KAJIAN KEBERKESANAN DAN PENUTUP

5.5 Kesimpulan dan Cadangan

Berdasarkan analisis daripada soal selidik ini, program latihan Animasi 2D di Kolej Komuniti Segamat dapat dianggap berjaya dalam meningkatkan kemahiran peserta dalam pelbagai aspek animasi. Peningkatan kemahiran teknikal, kerjasama dalam kumpulan, dan penerimaan karya yang positif menunjukkan bahawa program ini mencapai matlamatnya. Walau bagaimanapun, cabaran dalam integrasi teknik animasi menunjukkan keperluan untuk memperbaiki modul latihan bagi memastikan keseragaman dalam penguasaan teknik di kalangan peserta.

Program ini juga memberi impak positif dalam jaringan profesional dan membuka peluang kolaborasi yang memberi manfaat kepada kerjaya peserta. Oleh itu, disyorkan agar program ini diteruskan dengan sedikit penambahbaikan pada aspek pengurusan projek dan integrasi teknik animasi untuk meningkatkan keberkesanannya pada masa hadapan.

FASA IV KAJIAN KEBERKESANAN DAN PENUTUP

5.6 Penutup

Program Pertandingan DICE 2.0 yang telah dilaksanakan terbukti sebagai inisiatif yang berjaya dalam memperkukuh kemahiran dan pengetahuan peserta. Melalui latihan intensif dan pengalaman praktikal, peserta memperoleh kemahiran penting dalam proses pra- animasi, animasi, dan pasca-animasi. Keberkesanan program ini dapat dilihat melalui peningkatan kemahiran teknikal, kualiti karya yang dihasilkan, serta penerimaan positif di pameran industri.

Walaupun terdapat cabaran dalam penyelarasan pelbagai aspek animasi yang berbeza, komitmen dan kerjasama antara peserta dan penganjur berjaya mengatasinya. Proses perancangan yang teliti, pembahagian tugas yang teratur, serta pengurusan kolaborasi dalam kumpulan menunjukkan kemajuan yang ketara dan memastikan objektif program tercapai dengan berkesan.

Penerimaan karya peserta di pameran industri, serta perhatian yang diterima dari profesional dan media, menjadi bukti kejayaan program dalam memperkenalkan karya animasi berkualiti tinggi ke pasaran. Jaringan profesional yang dibina sepanjang program turut membuka peluang kerjaya dan kolaborasi masa depan. Secara keseluruhan, program ini telah mencapai matlamatnya untuk memperkasa peserta dengan pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan dalam industri animasi 2D.

PENGHARGAAN

Dengan penuh rasa syukur, saya merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada semua pihak yang telah menjayakan Program Pemindahan Teknologi Usahawan Digital Animasi 2D melalui Pertandingan DICE 2.0. Terima kasih kepada Unit Pengurusan Tertinggi Kolej Komuniti Segamat atas sokongan dan kepimpinan yang menjadi tunjang utama kejayaan program ini.

Seterusnya, penghargaan kepada Unit Keusahawanan yang telah menyediakan latihan keusahawanan yang komprehensif, memberi nilai tambah kepada peserta dalam aspek pengurusan dan pemasaran. Tidak dilupakan, Unit Animasi 2D yang telah memberikan bimbingan teknikal serta sokongan kreatif yang membolehkan peserta menghasilkan karya animasi berkualiti tinggi.

Saya juga ingin berterima kasih kepada Jabatan Pendidikan, Politeknik dan Kolej Komuniti atas kerjasama dan sokongan padu dalam memastikan kelancaran program ini serta memberi peluang kepada peserta menyertai pertandingan peringkat kebangsaan.

Penghargaan khas kepada para mentor atas dedikasi dan bimbingan sepanjang program. Kepada para peserta, tahniah atas semangat, usaha dan kejayaan meraih pingat perak, pencapaian ini adalah bukti potensi dan komitmen anda dalam bidang animasi.

Akhir kata, kejayaan ini adalah hasil kerjasama semua pihak. Semoga ia menjadi pemangkin kepada lebih banyak pencapaian cemerlang pada masa akan datang. Sekian, terima kasih.

Hairul Fahmi bin Md Muslim

JAWATANKUASA PENERBITAN

PENAUNG

ZAHID BIN DAIM

PENGARAH

KOLEJ KOMUNITI SEGAMAT

PENASIHAT 1

Ts. NAZILA BINTI MASDOR

TIMBALAN PENGARAH (AKADEMIK)

KOLEJ KOMUNITI SEGAMAT

PENASIHAT 2

Ts. AMIER HAFIZUN BIN AB RASHID

TIMBALAN PENGARAH (PENGURUSAN)

KOLEJ KOMUNITI SEGAMAT

EDITOR

NABILAH BINTI SIHAR

PEGAWAI PENDIDIKAN PENGAJIAN TINGGI

KOLEJ KOMUNITI SEGAMAT

PENULIS

HAIRUL FAHMI BIN MD MUSLIM

SAHIRDA BINTI ITHNAIN

WAN AHMAD BISHRUL HAFIY BIN WAN ABDUL GHANI

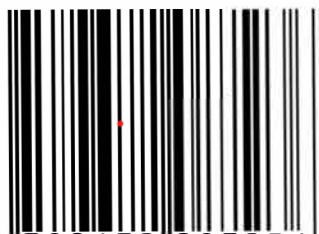
MUHAMMAD SYAFIQ BIN SAIFUL BAHRI

PEREKA GRAFIK DAN SUNTINGAN

SAHIRDA BINTI ITHNAIN



e ISBN 978-967-2087-23-6



9 789672 087236