



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI

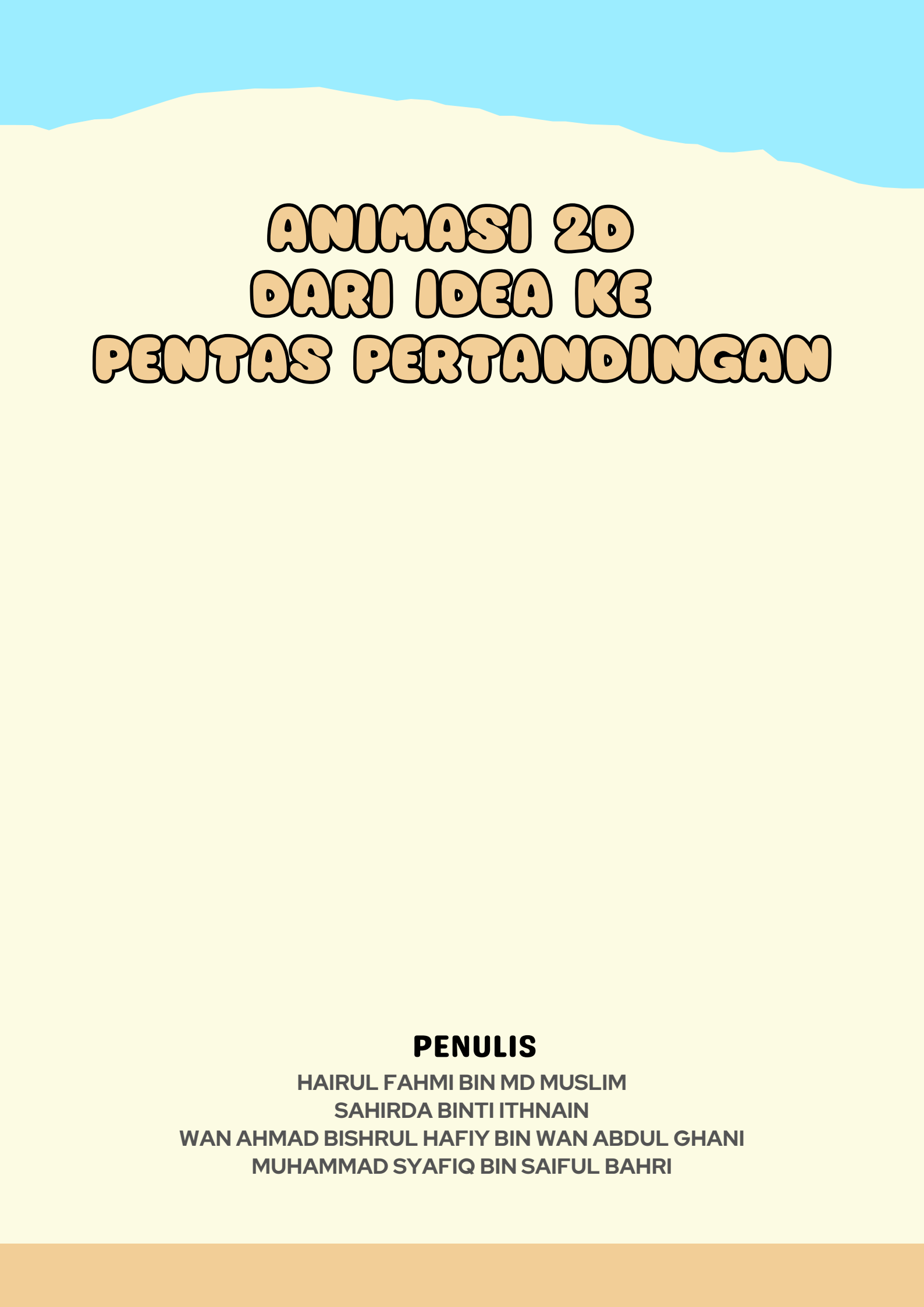


ANIMASI 2D DARI IDEA KE PENTAS PERTANDINGAN

**KA-
CHING!**

KEPERLUAN ATAU KEHENDAK?





ANIMASI 2D DARI IDEA KE PENTAS PERTANDINGAN

PENULIS

HAIRUL FAHMI BIN MD MUSLIM

SAHIRDA BINTI ITHNAIN

WAN AHMAD BISHRUL HAFIY BIN WAN ABDUL GHANI

MUHAMMAD SYAFIQ BIN SAIFUL BAHRI

© Hak Cipta 2025 Kolej Komuniti Segamat, Kementerian Pendidikan Tinggi
eISBN 978-967--2087-25-0

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



Data Pengkatalogan-dalam-Penerbitan

Perpustakaan Negara Malaysia

Rekod katalog untuk buku ini boleh didapati
dari Perpustakaan Negara Malaysia

eISBN 978-967-2087-25-0

Tatacara Penggunaan Elemen AR

Pengguna E-Book perlu memuat naik aplikasi Adobe Aero di Apps Store (pengguna IOS) dan Google Play (pengguna Android) sebelum mengimbas kod QR atau pautan.

Halaman yang mempunyai kod QR atau pautan seperti di bawah adalah halaman yang mempunyai elemen AR.



ATAU

<https://adobe.aero.app.link/OsEWQmPNkUb>

Prakata

Sebagai Ketua Unit Program Sijil Animasi 2D, saya dengan sukacitanya mempersembahkan *ebook AR* Animasi 2D dari Idea ke Pentas Pertandingan berkaitan dengan pelaksanaan Program Usahawan Digital Animasi 2D yang telah dilaksanakan oleh unit 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 kemahiran 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 *ebook AR* 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 *ebook AR* ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terlibat dan menjadi rujukan dalam usaha-usaha pembangunan industri kreatif di negara kita.

Sahirda binti Ithnain



ISI KANDUNGAN

PRAKATA

i

ISI KANDUNGAN

ii-iii

01

BAB 1 – PENDAHULUAN

- 1.1 Latar belakang Program 2
- 1.2 Matlamat Program 3
- 1.3 Objektif Program 4

02

BAB 2 – KETERANGAN PROGRAM

- 2.1 Kaedah Pelaksanaan 6-7
- 2.2 Tempoh Program 8-10
- 2.3 Jawatankuasa Pelaksana 11-12
- 2.4 Kriteria Pemilihan Peserta 13-14
- 2.5 Maklumat Peserta 15

03

BAB 3 – LAPORAN KEUSAHAWANAN

- 3.1 Pengenalan 17
- 3.2 Maklumat Syarikat 18-22
- 3.3 Maklumat Perniagaan 23-24
- 3.4 Carta Organisasi Syarikat 25
- 3.5 *Business Model Canva* (BMC) 26-28
- 3.6 BMC Fourmasia 29-47

04

BAB 4 – PRA PRODUKSI

- 4.1 Proses Sumbang Saran 49-53
- 4.2 Pembahagian Tugas 54
- 4.3 *Gantt Chart* 55-56
- 4.4 Lakaran Awal 57-66
- 4.5 Rangka / Konsep Idea 67-72
- 4.6 Sinopsis Cerita 73
- 4.7 Plot Cerita 74
- 4.8 Skrip Cerita 75
- 4.9 Profile Karakter 76-78
- 4.10 Reka Bentuk Latar Belakang/ Prop 79
- 4.11 *Storyboard* 80-86
- 4.12 *Animatic* 87
- 4.13 Reka Bentuk Karakter 88-92

ISI KANDUNGAN

05

BAB 5 – PRODUKSI

- 5.1 Latar Belakang Animasi 94-95
- 5.2 Rakaman Suara 96
- 5.3 *Keyframe* Animasi 97
- 5.4 *In-Between* Animasi 98
- 5.5 *Line Art/ Clean-Up* 99
- 5.6 Pewarnaan 100

06

BAB 6 – PASCA PRODUKSI

- 6.1 Pengenalan 102
- 6.2 Penyuntingan 103-104
- 6.3 Kesan Visual Effect (VFX) 105-106
- 6.4 *Audio Mixing* 107
- 6.5 Penyelarasan Warna 108-109
- 6.6 Ujian Menonton 110-112
- 6.7 Hasil Animasi Akhir 113

07

BAB 7 – PERTANDINGAN DICE 2.0

- 7.1 Latar Belakang Pertandingan 115
- 7.2 Sebelum Pertandingan 116-122
- 7.3 Semasa Pertandingan 123-127

08

BAB 8 – ANALISIS PROGRAM

129-141

PENGHARGAAN

142

JAWATANKUASA PENERBITAN

143



BAB I

PENDAHULUAN

I.I Latar Belakang Program

Program Usahawan Digital Animasi 2D adalah sebuah inisiatif Kolej Komuniti Segamat yang direka untuk memperkasakan usahawan digital dalam industri animasi melalui pemindahan teknologi dan pengetahuan terkini. Animasi 2D merupakan salah satu bentuk seni digital yang terus relevan dan digunakan secara meluas dalam pelbagai sektor termasuk hiburan, pengiklanan, pendidikan, dan permainan video. Dengan perkembangan pesat teknologi dan peningkatan permintaan terhadap kandungan digital, program ini bertujuan untuk membantu usahawan digital tempatan memanfaatkan peluang ini dengan mempertingkatkan kemahiran teknikal serta kemampuan perniagaan mereka.

Dalam era digital yang semakin canggih, usahawan digital animasi 2D perlu sentiasa peka terhadap perkembangan teknologi dan perubahan trend pasaran. Kemajuan dalam perisian animasi, peningkatan akses kepada platform digital, dan perubahan dalam permintaan pasaran memerlukan usahawan untuk terus belajar dan menyesuaikan diri.

Program Usahawan Digital Animasi 2D bertujuan untuk mengisi keperluan ini dengan menyediakan latihan dan bimbingan yang komprehensif. Ia merangkumi pelbagai aspek penting dalam aktiviti keusahawanan digital animasi 2D termasuk teknik asas dan lanjutan, penggunaan perisian terkini, pembangunan animasi 2D, pemahaman mendalam tentang aliran kerja dalam penghasilan animasi profesional.

I.2 MATLAMAT PROGRAM

Matlamat Program Usahawan Digital Animasi 2D biasanya melibatkan beberapa aspek khusus untuk menyokong pengembangan kemahiran dan pengetahuan dalam animasi 2D. Berikut adalah matlamat utama yang mungkin termasuk:

1. **Memperkenalkan Teknologi Animasi 2D**

Mengajar usahawan mengenai teknologi dan perisian terkini yang digunakan dalam animasi 2D, termasuk alat untuk animasi *frame-by-frame*, vektor dan pergerakan.

2. **Mengembangkan Kemahiran Teknikal**

Melatih usahawan dalam teknik animasi 2D yang penting, seperti *storyboard*, penciptaan karakter, penggayaan dan animasi khas.

3. **Meningkatkan Kualiti Output**

Membantu usahawan menghasilkan animasi 2D yang berkualiti tinggi dengan memberi mereka pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip animasi, teknik *rendering* dan proses *post-production*.

4. **Menyokong Kreativiti dan Inovasi**

Menggalakkan kreativiti dalam pembuatan animasi dengan memberi latihan dalam konsep-konsep baru dan teknik-teknik inovatif dalam animasi 2D.

5. **Memperluas Pasaran**

Membantu usahawan memahami cara untuk memasarkan produk animasi 2D mereka dan memasuki pasaran tempatan serta antarabangsa dengan strategi pemasaran yang efektif.

6. **Membina Rangkaian Profesional**

Menyediakan peluang untuk berhubung dengan profesional lain dalam industri animasi 2D, termasuk juruanimasi, pengarah seni dan penerbit.

7. **Meningkatkan Kestabilan Perniagaan**

Memberi bimbingan dalam pengurusan projek, kewangan, dan aspek perniagaan lain yang berkaitan dengan penubuhan dan pengembangan syarikat animasi 2D.

Program ini bertujuan untuk memperkasa usahawan dalam industri animasi 2D dengan memberikan mereka alat dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghasilkan karya yang inovatif dan berjaya di pasaran.

I.3 OBJEKTIF PROGRAM

Objektif utama Program Usahawan Digital Animasi 2D boleh dirumuskan seperti berikut:

1. **Menguasai Teknologi Animasi 2D**

Memberikan latihan yang mendalam mengenai penggunaan perisian dan alat animasi 2D terkini, termasuk teknik animasi seperti *keyframing*, *tweening* dan pemodelan vektor.

2. **Meningkatkan Kemahiran Kreatif dan Teknikal**

Mengasah kemahiran dalam reka bentuk karakter, *storyboard*, dan penceritaan visual untuk menghasilkan animasi 2D yang menarik dan berkualiti tinggi.

3. **Memperluas Pengetahuan Pasaran dan Pemasaran**

Membimbing usahawan dalam strategi pemasaran dan penjenamaan untuk memasarkan produk animasi 2D mereka dengan berkesan di pasaran tempatan dan antarabangsa.

4. **Mengukuhkan Pengurusan Projek dan Perniagaan**

Menyediakan kemahiran dalam pengurusan projek dan aspek perniagaan untuk membantu usahawan menguruskan proses produksi dan kewangan dengan lebih efisien, serta memperkukuh daya saing mereka dalam industri animasi.

Objektif ini bertujuan untuk memastikan usahawan digital animasi 2D memperoleh pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan untuk berjaya dalam industri dan memenuhi keperluan pasaran.



BAB II

KETERANGAN PROGRAM

2.1 Kaedah Pelaksanaan

Kaedah pelaksanaan Program Usahawan Digital Animasi 2D yang melibatkan latihan, rancangan perniagaan, pembangunan projek, validasi pasaran, kajian keberkesanan program, dan menyertai pertandingan boleh dirumuskan seperti berikut:

1. Latihan Intensif

- Kursus dan Bengkel: Menyediakan kursus intensif dan bengkel praktikal mengenai perisian animasi 2D, teknik animasi, dan prinsip reka bentuk.
- Sesi Latihan Berkala: Mengadakan sesi latihan berkala dengan pakar industri untuk memastikan peserta mendapat kemahiran terkini dan sokongan teknikal.

2. Bimbingan Perniagaan

- Bimbingan Rancangan Perniagaan: Mengadakan sesi latihan dan bimbingan untuk membantu peserta membangunkan rancangan perniagaan yang komprehensif, termasuk strategi pemasaran, analisis kewangan, dan pelan operasi.
- Sokongan dalam Penulisan Rancangan: Menyediakan sumber dan template untuk membantu peserta dalam penulisan rancangan perniagaan yang berdaya saing.

3. Pembangunan Projek

- Projek Praktikal: Mengintegrasikan projek animasi 2D sebenar untuk memberi peserta pengalaman praktikal dalam membangunkan dan menghasilkan animasi.
- Sesi Bimbingan Projek: Menyediakan sokongan dan bimbingan berterusan semasa fasa pembangunan projek untuk memastikan kualiti dan kesesuaian dengan objektif program.

4. Validasi Pasaran

- Kajian Pasaran: Membimbing peserta dalam melakukan kajian pasaran untuk memahami keperluan dan kehendak pelanggan serta menganalisis tren industri animasi 2D.
- Ujian Produk: Melaksanakan ujian produk animasi dengan pengguna sasaran untuk mendapatkan maklum balas dan mengesahkan kesesuaian pasaran.

2.1 Kaedah Pelaksanaan

5. Menyertai Pertandingan

Sebagai sebahagian daripada program, hasil animasi 2D yang dihasilkan oleh peserta dipertandingkan di peringkat kebangsaan:

- **Persediaan Pertandingan:** Peserta mempersiapkan animasi mereka untuk pertandingan yang melibatkan Institut Pengajian Tinggi (IPT) di Malaysia. Persediaan ini termasuk pemilihan karya terbaik, penyempurnaan akhir, dan penyediaan bahan pameran.
- **Pertandingan dan Penilaian:** Animasi peserta dinilai oleh juri profesional dalam pertandingan. Peserta berjaya meraih pingat perak, menunjukkan pencapaian yang signifikan dalam industri animasi dan mencerminkan kualiti latihan dan bimbingan yang diterima.

6. Kajian Keberkesanan Program

- **Penilaian Berkala:** Mengadakan penilaian berkala untuk mengukur kejayaan program berdasarkan pencapaian peserta, kemajuan projek, dan maklum balas daripada peserta.
- **Analisis Keputusan:** Mengumpul dan menganalisis data mengenai keberkesanan latihan dan sokongan yang diberikan, serta membuat penyesuaian yang diperlukan.

Dengan pendekatan ini, kaedah pelaksanaan program memastikan bahawa setiap fasa dari latihan hingga kajian keberkesanan dijalankan dengan teliti untuk memberikan penilaian yang tepat mengenai kejayaan dan impak program pemindahan teknologi animasi 2D. Pengintegrasian latihan teknikal dengan latihan keusahawanan menyediakan peserta dengan kemahiran komprehensif yang diperlukan untuk berjaya dalam industri animasi dan memanfaatkan peluang yang ada.



2.2 Tempoh Program

Program Usahawan Digital Animasi 2D yang berjalan selama 9 bulan dimulakan pada Disember 2023 dan berakhir pada Ogos 2024 bertujuan untuk memperkasakan peserta dengan kemahiran teknikal dan keusahawanan dalam bidang animasi 2D. Program ini direka untuk menyediakan latihan intensif, sokongan praktikal, dan bimbingan profesional yang diperlukan untuk membangunkan dan menguruskan projek animasi serta memulakan perniagaan dalam industri kreatif.

Program ini mempunyai fasa utama iaitu

1. Fasa Permulaan (Disember 2023 - Januari 2024)

Dalam fasa permulaan, program dimulakan dengan persediaan dan perancangan yang teliti. Aktiviti-aktiviti utama termasuk

- Persediaan dan Perancangan: Menetapkan objektif, merangka struktur program, dan menyediakan sumber yang diperlukan. Ini melibatkan perbincangan awal dengan pemegang taruh dan penyediaan material latihan.
- Pendaftaran Peserta: Proses pendaftaran melibatkan penyaringan peserta, dan pemilihan mereka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Pemilihan ini memastikan bahawa peserta yang diterima mempunyai potensi dan komitmen yang diperlukan.

2. Fasa Latihan (Februari 2024 - Mei 2024)

Fasa ini merupakan jantung kepada program, di mana peserta menjalani pelbagai kursus dan latihan:

- Kursus Latihan: Modul-modul yang dilaksanakan termasuk teknik animasi 2D, pengenalan kepada *Business Model Canvas* (BMC), dan kemahiran keusahawanan digital. Latihan ini memberi peserta pengetahuan mendalam dan kemahiran praktikal yang diperlukan untuk berjaya dalam industri animasi.
- Pembangunan Rancangan Perniagaan: Peserta diberi panduan dalam membangunkan rancangan perniagaan menggunakan BMC. Ini termasuk bimbingan tentang cara membina model perniagaan yang kukuh dan strategi pemasaran yang berkesan.
- Bimbingan dan Sokongan: Peserta menerima bimbingan berterusan daripada mentor dan profesional industri. Sokongan ini melibatkan sesi kaunseling, maklum balas tentang kemajuan projek, dan latihan tambahan jika perlu.

2.2 Tempoh Program

3. Fasa Pembangunan Projek (Jun 2024 - Julai 2024)

Pada fasa ini, peserta memfokuskan kepada penghasilan projek animasi 2D:

- Penghasilan Projek: Peserta menerapkan kemahiran yang diperoleh untuk membangunkan projek animasi 2D mereka sendiri. Ini melibatkan reka bentuk, animasi dan penilaian hasil.
- Ujian dan Validasi: Projek yang dihasilkan diuji dan dinilai berdasarkan kriteria pasaran dan maklum balas pengguna. Ini membantu peserta memahami kekuatan dan kelemahan produk mereka serta membuat penyesuaian yang diperlukan.

4. Fasa Penilaian dan Pertandingan (Ogos 2024)

Fasa akhir program melibatkan penilaian akhir dan penyertaan dalam pertandingan:

- Penilaian Keberkesanan Program: Menilai kejayaan program berdasarkan pencapaian peserta dan impak keseluruhan. Data dikumpulkan melalui kajian keberkesanan dan maklum balas daripada peserta dan mentor.
- Penyertaan Pertandingan: Peserta diberi peluang untuk menyertai pertandingan animasi 2D peringkat kebangsaan. Penyertaan ini bukan sahaja memberi mereka platform untuk mempamerkan karya mereka tetapi juga untuk mendapat pengiktirafan dan peluang kerjaya yang lebih luas.

Tempoh program dari Disember 2023 hingga Ogos 2024 telah memberikan peluang yang signifikan kepada peserta untuk mengembangkan kemahiran teknikal dan keusahawanan mereka dalam animasi 2D. Melalui struktur yang terancang dan sokongan yang menyeluruh, peserta telah berjaya membangunkan projek yang inovatif dan memperoleh kemahiran yang diperlukan untuk berjaya dalam industri. Program ini tidak hanya meningkatkan kecekapan peserta tetapi juga menyumbang kepada kemajuan industri animasi 2D secara keseluruhan.

2.2 Tempoh Program

3. Fasa Pembangunan Projek (Jun 2024 - Julai 2024)

Pada fasa ini, peserta memfokuskan kepada penghasilan projek animasi 2D:

- Penghasilan Projek: Peserta menerapkan kemahiran yang diperoleh untuk membangunkan projek animasi 2D mereka sendiri. Ini melibatkan reka bentuk, animasi, dan penilaian hasil.
- Ujian dan Validasi: Projek yang dihasilkan diuji dan dinilai berdasarkan kriteria pasaran dan maklum balas pengguna. Ini membantu peserta memahami kekuatan dan kelemahan produk mereka serta membuat penyesuaian yang diperlukan.

4. Fasa Penilaian dan Pertandingan (Ogos 2024)

Fasa akhir program melibatkan penilaian akhir dan penyertaan dalam pertandingan:

- Penilaian Keberkesanan Program: Menilai kejayaan program berdasarkan pencapaian peserta dan impak keseluruhan. Data dikumpulkan melalui kajian keberkesanan dan maklum balas daripada peserta dan mentor.
- Penyertaan Pertandingan: Peserta diberi peluang untuk menyertai pertandingan animasi 2D peringkat kebangsaan. Penyertaan ini bukan sahaja memberi mereka platform untuk mempamerkan karya mereka tetapi juga untuk mendapat pengiktirafan dan peluang kerjaya yang lebih luas.

Tempoh program dari Disember 2023 hingga Ogos 2024 telah memberikan peluang yang signifikan kepada peserta untuk mengembangkan kemahiran teknikal dan keusahawanan mereka dalam animasi 2D. Melalui struktur yang terancang dan sokongan yang menyeluruh, peserta telah berjaya membangunkan projek yang inovatif dan memperoleh kemahiran yang diperlukan untuk berjaya dalam industri. Program ini tidak hanya meningkatkan kecekapan peserta tetapi juga menyumbang kepada kemajuan industri animasi 2D secara keseluruhan.

2.3 Jawatankuasa Pelaksana

Struktur Organisasi Jawatankuasa Pelaksana Program

Struktur organisasi jawatankuasa pelaksana Program Usahawan Digital Animasi 2D terdiri daripada tujuh (7) jawatan utama yang berperanan penting dalam memastikan kelancaran dan kejayaan program ini. Setiap jawatan memainkan peranan khusus dan saling bekerjasama dalam semua aspek program, dari perancangan hingga pelaksanaan.

1. Pengerusi bertanggungjawab untuk menyelia keseluruhan program, membuat keputusan strategik, dan memastikan semua objektif program dicapai dengan jayanya. Pengerusi berfungsi sebagai penghubung utama antara semua jawatan, mengkoordinasi usaha mereka untuk memastikan program berjalan lancar dan selaras dengan visi serta matlamat yang telah ditetapkan.

2. Timbalan Pengerusi 1 memfokuskan kepada aspek pengurusan harian program. Beliau bertanggungjawab untuk mengurus operasi dan logistik, memastikan bahawa semua komponen program dilaksanakan mengikut jadual. Timbalan Pengerusi 1 juga berkolaborasi rapat dengan Ketua Unit Keusahawanan, menyokong aktiviti keusahawanan seperti pengembangan rancangan perniagaan dan strategi pemasaran, yang merupakan aspek penting dalam program ini.

3. Timbalan Pengerusi 2 memainkan peranan penting dalam kandungan latihan. Beliau merancang dan menyelaras modul latihan untuk memastikan peserta menerima ilmu yang relevan dan berkualiti tinggi. Dalam tugas ini, Timbalan Pengerusi 2 bekerjasama dengan Ketua Unit Animasi 2D untuk memastikan bahawa latihan yang disediakan sesuai dengan keperluan industri animasi 2D, menyediakan asas yang kukuh untuk para peserta berkembang sebagai usahawan digital.

4. Ketua Unit Keusahawanan mengendalikan semua aspek berkaitan keusahawanan dalam program ini. Tugas beliau termasuklah membimbing peserta dalam mengembangkan rancangan perniagaan dan strategi pemasaran yang kukuh, berdasarkan input teknikal dari Ketua Unit Animasi 2D. Ketua Unit Keusahawanan berperanan sebagai tulang belakang dalam memastikan para peserta bukan sahaja mahir dalam animasi 2D tetapi juga bersedia untuk bersaing dalam dunia perniagaan.

2.3 Jawatankuasa Pelaksana

5. Ketua Unit Animasi 2D memfokuskan kepada aspek pra produksi animasi. Beliau mengurus perancangan awal, penjadualan, dan penyediaan bahan serta sumber yang diperlukan untuk produksi animasi. Ketua Unit Animasi 2D juga berperanan memberikan sokongan teknikal kepada Ketua Produksi Animasi 2D dan Ketua Pasca Produksi Animasi 2D, memastikan semua elemen pra produksi sesuai untuk melancarkan proses produksi dan pasca produksi.

6. Ketua Produksi Animasi 2D bertanggungjawab untuk mengurus keseluruhan proses produksi animasi. Ini termasuk memastikan setiap langkah produksi dilaksanakan mengikut perancangan dan mencapai standard yang ditetapkan. Dengan sokongan daripada Ketua Unit Animasi 2D, beliau memastikan produksi berjalan lancar dan hasil animasi memenuhi keperluan pasaran, yang seterusnya menyumbang kepada kejayaan rancangan perniagaan yang dikembangkan oleh Ketua Unit Keusahawanan.

7. Ketua Pasca Produksi Animasi 2D memfokuskan kepada penyempurnaan animasi setelah produksi. Ini merangkumi proses penyuntingan, penilaian akhir, dan penyediaan produk untuk dipasarkan. Beliau bekerjasama dengan Ketua Produksi Animasi 2D dan Ketua Unit Keusahawanan untuk memastikan bahawa produk akhir bukan sahaja memenuhi standard industri tetapi juga disesuaikan untuk menarik minat pasaran sasaran.

Struktur organisasi ini dibentuk untuk memastikan setiap bahagian program berfungsi secara bersepadu, dengan setiap jawatan saling menyokong satu sama lain dalam semua aspek program. Sinergi antara pengurusan, latihan, produksi, dan aspek keusahawanan adalah kunci kepada kejayaan Program Pemindahan Teknologi Usahawan Digital Animasi 2D, menjadikannya satu inisiatif yang berkesan dalam memajukan industri animasi 2D tempatan.



2.4 Kriteria Pemilihan Peserta

Program Usahawan Digital Animasi 2D telah menarik penyertaan daripada individu yang mempunyai latar belakang yang serupa tetapi memperlihatkan tahap kebolehan yang berbeza dalam pembangunan animasi. Peserta dipilih berdasarkan kriteria utama iaitu kebolehan asas dalam animasi yang baik, kemahiran belajar dengan cepat, serta potensi untuk mengembangkan kemahiran mereka lebih lanjut.

Peserta program ini dipilih dengan mengambil kira beberapa faktor utama. Pertama, mereka mestilah mempunyai kebolehan asas dalam animasi 2D, termasuk pemahaman tentang pergerakan, teknik lukisan, dan penggunaan perisian animasi. Kebolehan asas ini memastikan bahawa peserta dapat mengikuti modul latihan dengan lebih mudah dan pantas, seterusnya membolehkan mereka mencapai tahap kemahiran yang lebih tinggi dalam tempoh program.

Selain itu, keupayaan untuk belajar dengan cepat adalah salah satu kriteria penting dalam pemilihan peserta. Program ini dirancang untuk memberikan latihan intensif dalam tempoh masa yang terhad, justeru peserta yang mudah dan cepat menerima ilmu baru adalah sangat penting untuk memastikan keberkesanan latihan. Peserta yang terpilih menunjukkan kemampuan adaptasi yang tinggi terhadap teknik dan proses pembelajaran yang baharu, membolehkan mereka untuk maju dengan lebih pantas.

Minat yang mendalam dalam bidang animasi juga menjadi salah satu faktor utama pemilihan. Peserta yang mempunyai kecenderungan yang tinggi terhadap animasi lebih cenderung untuk terlibat secara aktif dalam program dan memanfaatkan sepenuhnya peluang pembelajaran yang disediakan. Ini seterusnya membantu dalam mencapai objektif program untuk melahirkan usahawan animasi 2D yang kompeten dan berdaya saing.

Akhir sekali, potensi peserta untuk berkembang lebih jauh dalam bidang animasi juga diambil kira. Program ini memberi keutamaan kepada mereka yang tidak hanya mempunyai kebolehan teknikal, tetapi juga menunjukkan kemampuan berfikir kreatif dan menyelesaikan masalah. Potensi ini adalah penting untuk memastikan bahawa peserta bukan sahaja mampu menghasilkan animasi yang baik, tetapi juga boleh menyesuaikan diri dengan perubahan dan permintaan industri animasi yang sentiasa berkembang.

2.4 Kriteria Pemilihan Peserta

Walaupun peserta datang dari kelas yang sama, mereka memperlihatkan pelbagai tahap kebolehan dalam pembangunan animasi. Ada yang berada pada tahap pemula, yang memerlukan lebih banyak bimbingan dalam asas animasi, sementara yang lain berada di tahap pertengahan dan lanjutan, di mana mereka menunjukkan kemahiran yang lebih kompleks dalam teknik animasi dan pengendalian perisian.

Secara keseluruhan, peserta yang terpilih bukan sahaja mempunyai asas yang kukuh dalam animasi tetapi juga menunjukkan potensi besar untuk berkembang menjadi usahawan animasi 2D yang berjaya. Dengan kombinasi kemahiran teknikal, minat yang mendalam, dan kemampuan untuk belajar dengan cepat melalui program ini.



2.5 MAKLUMAT PESERTA



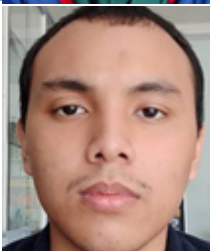
MOHAMAD NAZWI BIN MOHD ARSAD
Ketua, Storyline, Storyboard, Animator



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

Fourmasia@DICE 2023



BAB III

LAPORAN KEUSAHAWANAN

3.1 Pengenalan

Fourmasia Legacy bermula sebagai perniagaan permulaan yang memfokuskan pada kreativiti dan pengeluaran filem pendek animasi, dengan tujuan untuk membawa cerita dan watak mereka kepada khalayak melalui medium animasi. Dengan latar belakang pelajar dari Kolej Komuniti Segamat, mereka membawa kepakaran dan semangat untuk menerokai dunia animasi 2D dengan pendekatan yang segar dan inovatif.

Fourmasia Legacy ialah produksi animasi 2D yang diasaskan oleh empat pelajar dari Program Sijil Animasi 2D di Kolej Komuniti Segamat. Bersama-sama mereka menghidupkan watak-watak menarik dalam filem animasi 2D pertama mereka.

Fourmasia Legacy berazam untuk berkembang maju dalam industri animasi dan memberi sumbangan berharga kepada seni animasi tempatan.

3.2 Maklumat Syarikat

FOURMASIA

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

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

3.2 Maklumat Syarikat



SUNGGUHPUH SEGALA USAHA TELAH DIAMBIL UNTUK MEMASTIKAN MAKLUMAT YANG DIBERI ADALAH BERTUL DAN KEBENARAN. PENDAFTAR 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 BERUSAHA : 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 CENDERAMATA. PERKHIDMATAN PENOKHLANAN 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, PEREMPUAN DAN AKSESORI. MEMBEKAL TUDUNG DAN TELEKUNG. PERKHIDMATAN BAKPULIH MESIN DAN KOMPUTER. MEMBEKAL JUALAN BORONG DAN RUNCIT SEMUA JENIS KOMPONEN. ALAT GANTI. BEKALAN. PERALATAN DAN AKSESORI KENDERAAN BERMOTOR. PEMBAIKAN DAN PENYELENGGARAAN. PERALATAN ELEKTRIK KECUALI PENGGUNAAN DOMESTIK. PENDAWAHAN DAN PEMASANGAN ELEKTRIK. PEMBUATAN KABEL. JUALAN BORONG PERALATAN LAMPU. PEMASANGAN SISTEM BAP DAN PERALATAN SANITASI. PEMBAIKAN DAN PENYELENGGARAAN PERALATAN LAIN. PEMASANGAN BAGE PERINDUSTRIAN MESIN DAN KELOMPOKAN. PEMBINAAN PROJEK KEJURUTERAAN AWAM LAIN. SEWAAN BANGUNAN DAN PENGINAJAN. MEMBEKAL DAN MENYELENGKARA MESIN. PERALATAN & KELOMPOKAN MESIN. PERNIAGAAN ATAS TALIAN. PERNIAGAAN BARANGAN LUSUH, MENYEDIAKAN LATIHAN.

** MAKLUMAT CAWANGAN **

*** TIADA CAWANGAN ***

3.2 Maklumat Syarikat

Nama Perniagaan : FOSBAMSEA LHDACT
Nombor Pendaftaran : 30040847934 (00040818182)



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

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

MAKLUMAT YANG DIBEKALKAN ADALAH EKSTRAK DARI PADA DOKUMEN YANG TELAH DIDaftarkan DENGAN PENDAFTAR.

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

DOKUMEN INI ADALAH CETAKAN KOMPUTER. TANDATANGAN TIDAK DIPERLUKAN.

3.2 Maklumat Syarikat

Hubungi Kami



Ahmad Danial Hamzi bin Hamdan
011-37719819
✉ danha291104@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



3.2 Maklumat Syarikat

Media Sosial Fourmasia



SCAN ME

3.3 Matlamat Perniagaan

"Fourmasia Legacy" bertujuan untuk berkembang dalam industri animasi dan menyumbang kepada seni animasi 2D tempatan, berikut adalah beberapa idea perniagaan untuk membantu dalam mencapai matlamat kami:

Studio Animasi Kreatif - Menubuhkan studio animasi yang menghasilkan kandungan animasi berkualiti tinggi, termasuk siri TV, filem pendek, atau iklan. Fokus pada gaya unik dan cerita yang berakar dalam budaya tempatan.

Penerbitan dan Pengeedaran - Menubuhkan syarikat penerbitan dan pengedaran yang membantu animasi tempatan diterbitkan dan diedarkan, baik secara fizikal mahupun digital. Fokus pada membantu artis tempatan memasarkan karya mereka kepada penonton global.

Kandungan Pendidikan - Membangunkan siri video atau kursus dalam talian yang mengajar teknik animasi kepada peminat dan pelajar. Ini boleh termasuk tutorial dan panduan tentang alat animasi dan proses kreatif.

3.4 Matlamat Perniagaan

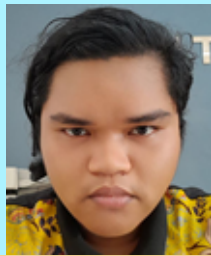
Perkhidmatan Animasi Korporat - Menawarkan perkhidmatan animasi kepada syarikat dan organisasi untuk projek seperti iklan, video latihan, atau presentasi. Ini boleh membantu syarikat meningkatkan komunikasi dan pemasaran mereka dengan animasi profesional.

Kolaborasi Seni dan Komuniti - Mengadakan projek kolaboratif dengan artis tempatan, sekolah, dan komuniti untuk menghasilkan karya animasi yang mempromosikan budaya dan cerita tempatan.

Penyelidikan dan Pembangunan - Fokus pada penyelidikan dan pembangunan dalam teknologi animasi baru, seperti realiti maya (VR), realiti terimbuh (AR), atau animasi 3D. Ini boleh membuka peluang baru dan memperkenalkan inovasi dalam industri.

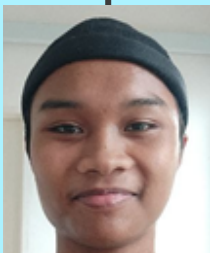
Produk dan Merchandising - Menghasilkan dan menjual barangan berjenama seperti mainan, pakaian, dan aksesori yang diilhamkan oleh animasi tempatan. Ini boleh menambah pendapatan dan mempromosikan jenama Fourmasia.

3.5 Carta Organisasi



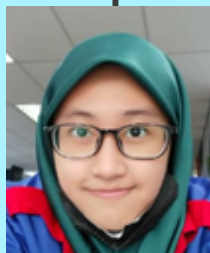
AMIRUL AMIN BIN ABDUL RAZAK

Ketua,
Idea, Storyline, Animator



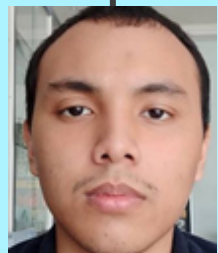
**MOHAMAD
NAZWI BIN
MOHD ARSAD**

*Idea, Storyline,
Storyboard,
Animator*



**FUZA BINTI
AZANI**

*Animatic,
Animator, Social
Media*



**AHMAD
DANIAL HAMZI
BIN HAMDAN**

*Scriptwriter,
Storyboard,
Print Ads*

3.6 Business Model Canvas (BMC)

Dalam *Business Model Canvas* (BMC), terdapat sembilan (9) elemen penting yang membentuk rangka kerja komprehensif untuk mereka bentuk dan menerangkan model perniagaan atau perniagaan yang sedang diusahakan. Berikut adalah unsur-unsur ini:

Segmen Pelanggan: Sekumpulan pelanggan atau pengguna yang berpotensi untuk menggunakan produk atau perkhidmatan yang ditawarkan oleh perniagaan. Segmen ini boleh dikenal pasti berdasarkan ciri demografi, geografi, psikografik atau tingkah laku.

Tawaran Nilai (Cadangan Nilai): Nilai atau faedah unik yang ditawarkan kepada segmen pelanggan. Tawaran nilai ini menerangkan sebab produk atau perkhidmatan perniagaan lebih baik daripada pesaing dan cara ia memenuhi keperluan atau masalah pelanggan.

Saluran: Kaedah atau saluran yang digunakan untuk mengedarkan produk atau perkhidmatan kepada pelanggan. Saluran mungkin termasuk jualan langsung, jualan dalam talian, bayar setiap klik (PPC), dan sebagainya.

3.6 Business Model Canvas (BMC)

Hubungan dengan Pelanggan (Hubungan Pelanggan):

Jenis hubungan yang dibina dengan segmen pelanggan untuk memastikan kepuasan dan kesetiaan mereka. Ini mungkin termasuk sokongan peribadi, perkhidmatan selepas jualan atau hubungan automatik

Sumber Hasil (Aliran Hasil): Sumber utama hasil yang diperoleh daripada segmen pelanggan. Model ini mungkin melibatkan jualan langsung, langganan, pengiklanan atau model lain yang berkaitan.

Sumber Utama: Aset utama yang diperlukan untuk mengendalikan model perniagaan. Ini termasuk sumber fizikal seperti kilang dan peralatan, sumber intelek seperti paten dan jenama, dan sumber manusia seperti pekerjaan.

Aktiviti Utama: Tindakan yang perlu diambil untuk menghasilkan dan menyediakan tawaran nilai kepada pelanggan. Aktiviti ini mungkin termasuk pengeluaran produk, penyelidikan dan pembangunan, atau pengurusan saluran.

3.6 Business Model Canvas (BMC)

Rakan Kongsi Utama: Entiti luaran yang bekerjasama untuk membantu menjalankan operasi perniagaan atau meningkatkan tawaran nilai. Rakan kongsi utama ini mungkin termasuk pembekal, rakan kongsi strategik atau penyelesaian teknologi.

Struktur Kos: Kos keseluruhan yang diperlukan untuk mengendalikan model perniagaan. Struktur kos ini mungkin termasuk kos pengeluaran, kos pemasaran, kos pengedaran dan sebagainya.

Kesemua elemen ini berinteraksi dengan cara yang kompleks untuk membentuk model perniagaan yang berkesan dan berdaya saing. BMC membantu usahawan dan ahli strategi untuk mereka bentuk dan menyelaraskan setiap aspek penting perniagaan mereka.

3.7 Business Model Canva (BMC) Fourmasia

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 Kongsy 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

3.7.1 SEGMENT PELANGGAN

Segmen Pelanggan: Sekumpulan pelanggan atau pengguna yang berpotensi untuk menggunakan produk atau perkhidmatan yang ditawarkan oleh perniagaan. Segmen ini boleh dikenal pasti berdasarkan ciri demografi, geografi, psikografik atau tingkah laku. Segmen Pelanggan Formasia adalah seperti berikut :

- 1. Pelajar dan Keluarga:** Individu dan keluarga yang berminat dalam pendidikan kewangan, termasuk kanak-kanak, remaja, dan dewasa.
- 2. Pendidik dan Sekolah:** Institusi pendidikan yang mencari bahan pembelajaran yang interaktif dan menarik.
- 3. Pengguna Umum:** Orang dewasa yang ingin meningkatkan pengetahuan kewangan mereka melalui media hiburan.



3.7.1 SEGMENT PELANGGAN

4. Komuniti Tempatan: Organisasi dan ketua masyarakat yang ingin mempromosikan pendidikan kewangan dalam komuniti mereka.

5. Penggemar Cenderamata: Individu yang berminat dengan cenderamata dan barang-barang berkaitan dengan karakter animasi.

6. Syarikat Perniagaan: Syarikat yang mungkin berminat untuk memanfaatkan kandungan untuk tujuan pemasaran atau CSR (*Corporate Social Responsibility*).

7. Institusi Kerajaan: Agensi kerajaan yang berkaitan dengan pendidikan dan kewangan yang mungkin ingin menyokong atau mengintegrasikan kandungan dalam program mereka.



3.7.2 TAWARAN NILAI

Tawaran nilai atau faedah unik yang ditawarkan kepada segmen pelanggan. Tawaran nilai ini menerangkan sebab produk atau perkhidmatan perniagaan lebih baik daripada pesaing dan cara ia memenuhi keperluan atau masalah pelanggan.

- 1. Pendidikan Kewangan:** Animasi yang mengajar konsep kewangan penting seperti simpanan, pelaburan dan pengurusan bajet melalui cerita yang menarik.
- 2. Kualiti Visual Tinggi:** Reka bentuk visual yang ceria dan mudah diikuti, menarik minat semua peringkat umur.
- 3. Interaktif dan *Engaging*:** Elemen interaktif yang membolehkan penonton terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 4. Sokongan Institusi Kewangan:** Kerjasama dengan institusi kewangan untuk memberikan maklumat yang tepat dan relevan serta peluang untuk akses kepada alat dan sumber kewangan.

3.7.2 TAWARAN NILAI

5. Cenderamata Eksklusif: Penghasilan dan penjualan cenderamata seperti mainan, pakaian dan aksesori berdasarkan karakter dari animasi.

6. Kerjasama Perniagaan: Peluang untuk syarikat perniagaan menggunakan kandungan untuk tujuan pemasaran atau CSR.

7. Inisiatif Kerajaan: Kerjasama dengan institusi kerajaan untuk menyokong program pendidikan kewangan dan mendapatkan sokongan dalam bentuk dana atau sumber.



3.7.3 HUBUNGAN PELANGGAN

Hubungan dengan Pelanggan (Hubungan Pelanggan): Jenis hubungan yang dibina dengan segmen pelanggan untuk memastikan kepuasan dan kesetiaan mereka. Ini mungkin termasuk sokongan peribadi, perkhidmatan selepas jualan atau hubungan automatik.

- 1. Kandungan Pendidikan Berkualiti:** Menyediakan animasi yang memberikan nilai pendidikan sebenar dan bermanfaat.
- 2. Sumber Sokongan:** Menyediakan panduan tambahan, kuiz, dan aktiviti interaktif untuk mendalami topik kewangan.
- 3. Kempen Kesedaran:** Melaksanakan kempen untuk meningkatkan kesedaran tentang kepentingan pendidikan kewangan melalui media sosial, acara komuniti, dan program pendidikan.



3.7.3 HUBUNGAN PELANGGAN

4. Penglibatan Komuniti: Bekerjasama dengan ketua masyarakat untuk memperkenalkan animasi kepada komuniti dan mendapatkan maklum balas tempatan.

5. Kerjasama Institusi Kewangan: Mengadakan seminar atau webinar bersama institusi kewangan untuk memberi maklumat tambahan dan menjawab soalan pelanggan.

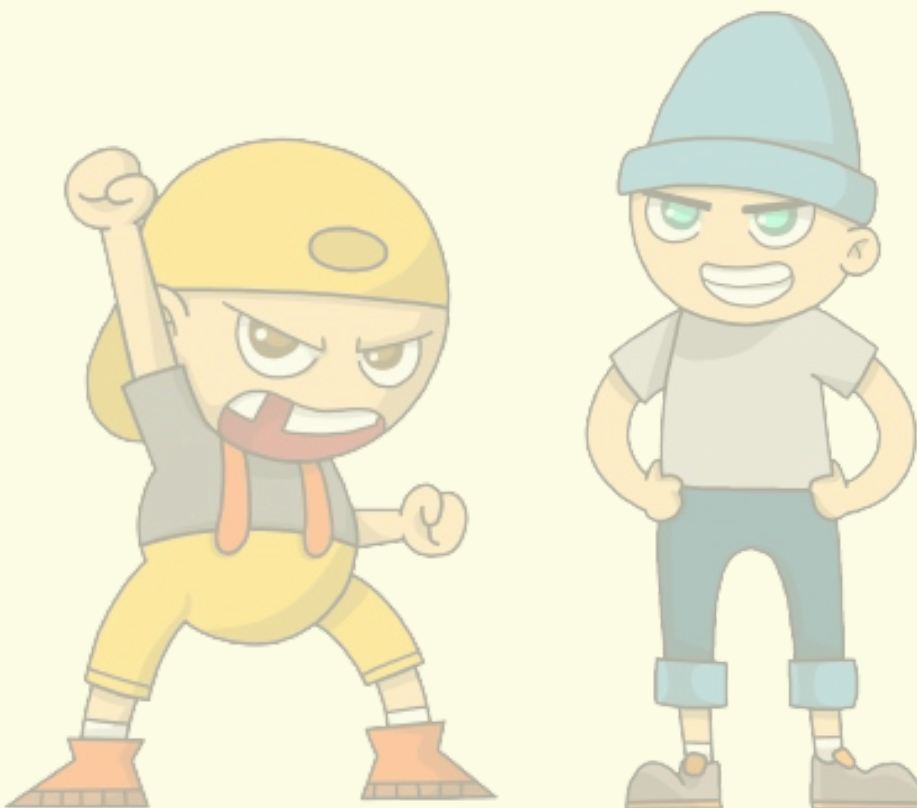
6. Pengalaman Cenderamata: Menyediakan pengalaman membeli cenderamata yang menyenangkan dan eksklusif melalui laman web dan acara komuniti.

7. Jaringan Perniagaan: Bekerjasama dengan syarikat perniagaan untuk melaksanakan kempen pemasaran bersama dan inisiatif CSR.



3.7.3 HUBUNGAN PELANGGAN

8. Kolaborasi Kerajaan: Berkerjasama dengan institusi kerajaan untuk mendapatkan sokongan dalam bentuk dana, promosi atau integrasi dalam program pendidikan awam.



3.7.4 SALURAN

Bagaimana kami menawarkan perniagaan kepada pelanggan salah satu darinya adalah menggunakan saluran media sosial seperti Youtube, Instagram, Tiktok dan Facebook. Pemilihan saluran media sosial ini adalah berdasarkan penggunaan yang tinggi di Malaysia.

Penggunaan media massa juga menjadi pilihan sebagai saluran kepada perniagaan kami seperti stesen televisyen dan akhbar terkemuka di Malaysia.

Selain itu kami juga mewujudkan rakan kolaborasi dengan agensi swasta, kerajaan dan NGO seperti syarikat percetakan, syarikat pembuatan cederamata, pusat asuhan kanak-kanak, sekolah dan IPTA atau IPTS bagi tujuan pemasaran untuk meluaskan rangkaian dan pasaran perniagaan kami.

Fungsi saluran-saluran yang dipilih adalah bertujuan

- Memberikan kesedaran kepada pelanggan sasaran terhadap produk yang anda tawarkan.
- Membantu pelanggan untuk memahami dan menilai kelebihan produk yang tawarkan.
- Memudahkan pelanggan membeli produk yang mereka mahu.
- Menyampaikan tawaran nilai kepada pelanggan dengan lebih berkesan.

3.7.5 ALIRAN PENDAPATAN

Aliran pendapatan bagi syarikat Fourmasia terbahagi kepada dua iaitu pendapatan sekali (*Fix Revenue*) dan pendapatan berulang (*Dynamic Revenue*) dengan segmen pelanggan yang disasarkan.

- Pendapatan sekali adalah pendapatan daripada pembayaran atas produk dan perkhidmatan dalam satu pembelian atau urus niaga seperti hasil penjualan produk cenderamata dari animasi yang dihasilkan seperti bayaran penerbitan , *keychain*, buku mewarna, tabung, beg, pelekat, *button badge* dan sebagainya.
- Manakala bagi pendapatan berulang pula terdiri dari royalti penggunaan karakter, bayaran tiket tontonan, bayaran *per view*, langganan sosial, lesen dan pengiklanan.



3.7.6 AKTIVITI UTAMA

Bagi memastikan syarikat terus relevan dalam arus perdana beberapa aktiviti penting dirancang untuk membina tawaran nilai, menyokong perhubungan dengan pelanggan, dan seterusnya menjana pendapatan (*revenue*).

Kategori Fourmasia boleh dibahagikan kepada 3 bahagian iaitu

a. Produksi

Aktiviti utama Fourmasia adalah syarikat yang menyediakan kandungan hiburan kreatif animasi yang memberi pendidikan berkualiti berkaitan pengurusan kewangan dalam semua lapisan masyarakat.

b. Menyelesaikan Masalah

Aktiviti menyelesaikan masalah bertujuan untuk menyelesaikan masalah spesifik kepada pelanggan. Penggunaan karakter dalam sesuatu kempen bersama ketua-ketua masyarakat agensi swasta dan kerajaan serta NGO terhadap kesedaran amalan berjimat cermat, cara mendapatkan pendapatan sampingan serta menjadi ikon kedai menawarkan harga penjimatan.



3.7.6 AKTIVITI UTAMA

Aktiviti ini juga boleh digunakan untuk menyelesaikan masalah baharu dalam pendidikan dan pengurusan kewangan kepada pelanggan.

c. Rangkaian

Rangkaian merujuk kepada kolaborasi dan kerjasama korporat bersama semua entiti perniagaan yang terlibat iaitu ketua-ketua masyarakat, agensi swasta dan kerajaan serta NGO dalam meluaskan pemasaran dan sumber pendapatan syarikat. Dengan meluaskan jaringan kolaborasi produk utama syarikat dapat disasarkan dengan mudah secara tidak langsung dapat memastikan kelangsungan pendapatan syarikat. Aktiviti ini juga boleh digunakan untuk menyelesaikan masalah baharu dalam pendidikan dan pengurusan kewangan kepada pelanggan.



3.7.6 AKTIVITI UTAMA

c. Rangkaian

Rangkaian merujuk kepada kolaborasi dan kerjasama koprat bersama entiti-entiti perniagaan yang terlibat iaitu ketu-ketua masyarakat, agensi swasta dan kerajaan serta NGO dalam meluaskan pemasaran dan sumber pendapatan syarikat. Dengan meluaskan jaringan kolaborasi produk utama syarikat dapat disasarkan dengan mudah secara tidak langsung dapat memastikan kelangsungan pendapatan syarikat.



3.7.7 SUMBER UTAMA

Sumber utama syarikat merujuk kepada aset penting atau sumber yang diperlukan untuk memastikan aktiviti perniagaan boleh dijalankan.

Sumber utama ini membolehkan perniagaan untuk membina dan menawarkan nilai, menyasarkan pasaran kepada segmen pelanggan dan seterusnya menjana pendapatan.

Sumber utama syarikat Fourmasia dibahagi kepada empat (4) sumber iaitu:

a. Aset Fizikal

Kategori sumber utama jenis ini seperti peralatan atau fasiliti pembuatan produk hiburan kreatif animasi, bangunan, kenderaan, komputer, sistem, dan rangkaian pemasaran.

b. Sumber Intelek

Sumber intelek adalah seperti jenama, pengetahuan, pendidikan, paten dan hak cipta (*copyright*) dan *database* pelanggan.



3.7.7 SUMBER UTAMA

c. Sumber Manusia

Syarikat Fourmasia terdiri dari empat (4) orang pengasas. Bagi memastikan penghasilan produk berjalan dengan lancar Fourmasia meminta khidmat perundingan dari empat (4) orang pensyarah dari Kolej Komuniti Segamat, pengambilan pekerja sementara dari kalangan pelajar-pelajar animasi yang berkemahiran dalam bidang Sijil Animasi 2D dari Kolej Komuniti Segamat dijadikan sebagai sumber manusia dalam menghasilkan lukisan *in between*. Untuk penghasilan *voice over* Fourmasia menggunakan pelajar-pelajar sekolah rendah dan sekolah menengah yang ditemuduga terlebih dahulu sebelum dirakam *voice over*.

d. Kewangan

Sumber kewangan diperolehi dari *grant* DICE2.0 sebanyak RM3540.00. selain itu sumber kewangan diperolehi dari bayaran royalti, hasil jualan cenderamata, serta sumbangan dari badan korporat kepada syarikat.



3.7.8 RAKAN UTAMA

Rakan utama dalam menjalankan perniagaan syarikat Fourmasia termasuklah rakan kongsi, rangkaian pembekal dan juga pihak ketiga yang perlu berurusan dengan kerap dalam perniagaan Fourmasia. Rakan niaga ini penting dalam menjalankan aktiviti perniagaan bagi mengoptimumkan perniagaan, mengurangkan risiko dan mendapatkan lebih sumber perniagaan dengan kos yang lebih menguntungkan.

Dua jenis Rakan Utama ialah

a. Kolaborasi strategik bukan pesaing

Kolaborasi strategik bukan pesaing yang telah dibina adalah diantara syarikat percetakan bagi tujuan mencetak bahan promosi, syarikat Farm Fresh Segamat bagi penggunaan karakter serta institusi Pendidikan seperti pusat asuhan kanak-kanak, sekolah dan institut pendidikan awam dan swasta.

b. Kerjasama strategik antara pesaing

Buat masa ini syarikat Fourmasia masih dalam pencarian dengan syarikat pesaing sama ada dalam dan luar negara untuk menjalinkan kerjasama dalam penghasilan hiburan kreatif animasi.



3.7.8 RAKAN UTAMA



Membuat kerjasama bersama Institusi Pendidikan POLYCC di bawah CEDev sebagai rakan kolaborasi dalam proses promosi dan khidmat perundingan juga dalam mempromosikan kempen menabung dalam kalangan pelajar Politeknik dan Kolej Komuniti.



Membuat kerjasama bersama Institusi perbankan Malaysia sebagai rakan kolaborasi dalam proses promosi dalam mempromosikan kempen menyimpan di Bank Simpanan Nasional Segamat.

3.7.9 STRUKTUR KOS

Struktur kos adalah perbelanjaan syarikat Fourmasia yang digunakan untuk mendapatkan sumber, menjalankan aktiviti atau bekerjasama bersama rakan utama berdasarkan model perniagaan yang dirancang.

Ciri-ciri struktur kos Fourmasia adalah seperti berikut:

a. Kos tetap

Kos tetap adalah sama walaupun berapa banyak aproduk atau perkhidmatan yang ditawarkan oleh Fourmasia. Kos tetap bagi Fourmasia adalah bangunan, pemasaran, perkakasan komputer, perkakasan penerbitan, lesen penerbitan dan perisian serta lesen perniagaan.

b. Kos boleh ubah

Kos ini bergantung kepada berapa banyak produk atau perkhidmatan yang dihasilkan. Semakin banyak produk dihasilkan, semakin tinggi kos. Semakin banyak perkhidmatan, semakin banyak pekerja diperlukan dan kos akan meningkat.

Kos boleh ubah Fourmasia adalah gaji pekerja, bil utility elektrik dan air, pengiklanan, R&D, pendaftaran MyIPO, tambang dan minyak kenderaan.

3.7.9 STRUKTUR KOS

c. Skala ekonomi

Kos ini bergantung kepada berapa banyak produk yang dikeluarkan, kos ini terlibat dalam penghasilan produk merchandise dari animasi yang dihasilkan. Contohnya, kos barang mentah akan dapat dikurangkan jika dibeli dengan kuantiti yang lebih besar.

d. Skop ekonomi

skop ekonomi ini bergantung kepada skop operasi dan pelanggan sebagai contoh lantikan *agent* untuk pengedaran *merchandise*.



BAB 4

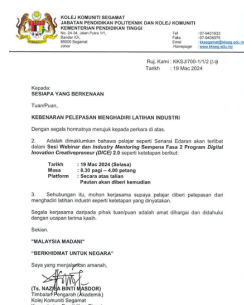
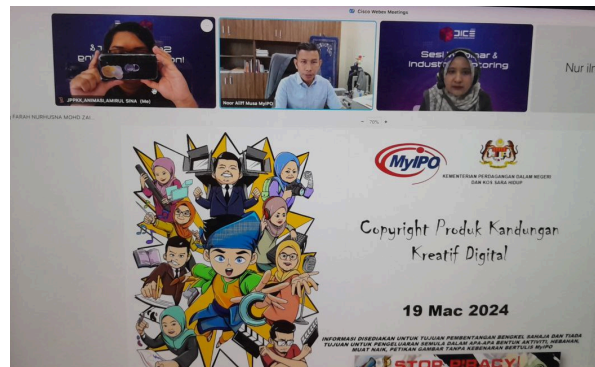
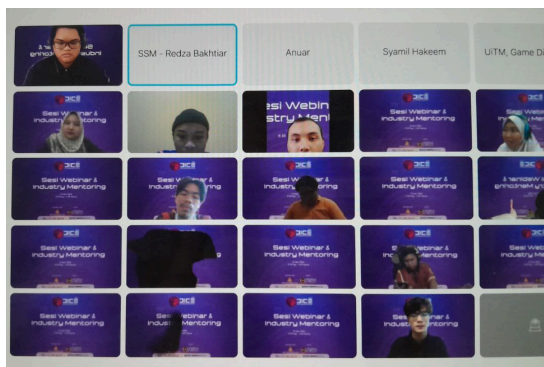
PRA PRODUKSI

PENDAHULUAN

4.1 Proses 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.

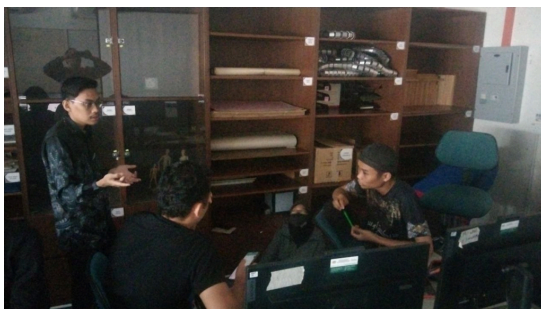
Dengan pendekatan ini, pasukan Fourmasia akan memastikan setiap elemen dalam projek mencerminkan kreativiti dan inovasi, disamping memastikan visi dan misi dapat dicapai seperti yang dirancang.



FASA 2: 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.

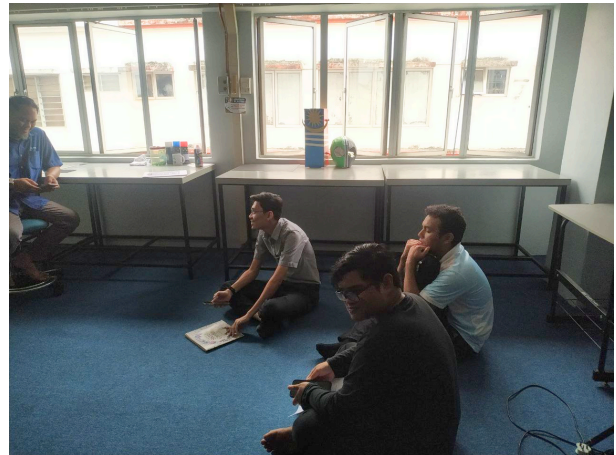
Tarikh: 29 Julai 2024

Masa: 11.00 pagi

Tempat: Studio Reka Bentuk Produksi, Kolej Komuniti Segamat

PENDAHULUAN

4.1 Proses Sumbang Saran



Sesi perbincangan dan membentangkan *progress* kerja-kerja yang dilakukan.

Tarikh: 18 Dis 2023

Masa: 11.00 pagi

Tempat: Studio Visual Digital, Kolej Komuniti Segamat

PENDAHULUAN

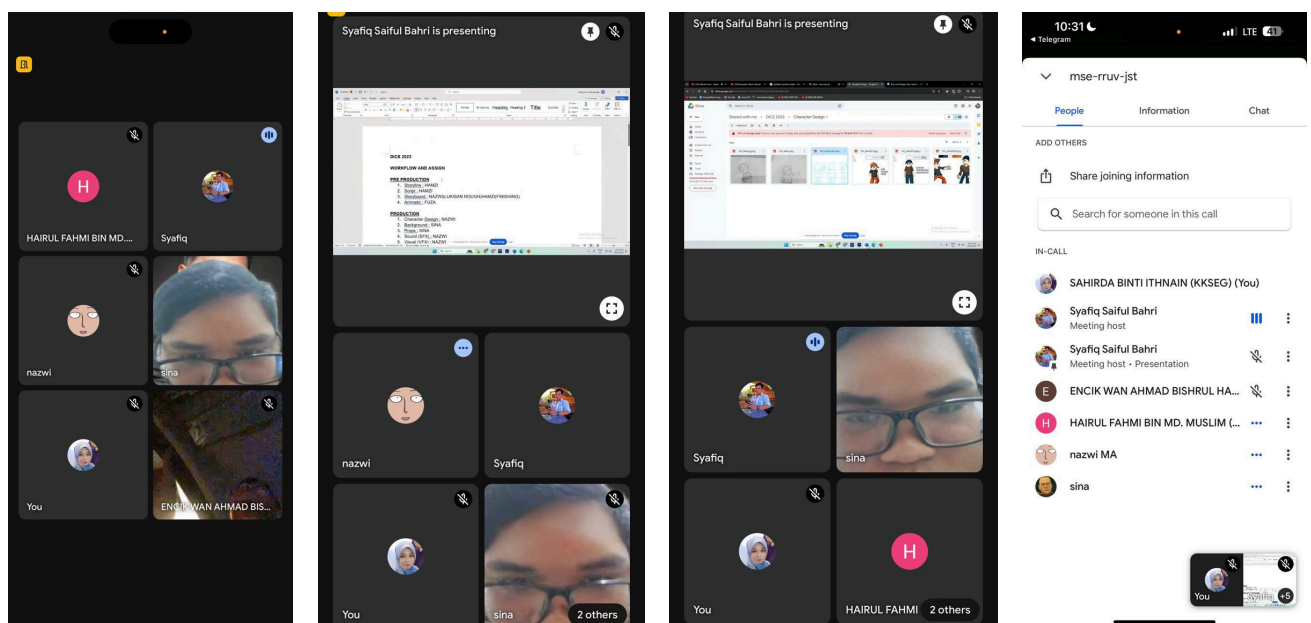
4.1 Proses Sumbang Saran



Perbincangan masalah dan *progress* kerja kepada mentor dan penasihat

Tarikh: 28 April 2024

Masa : 9.00 malam

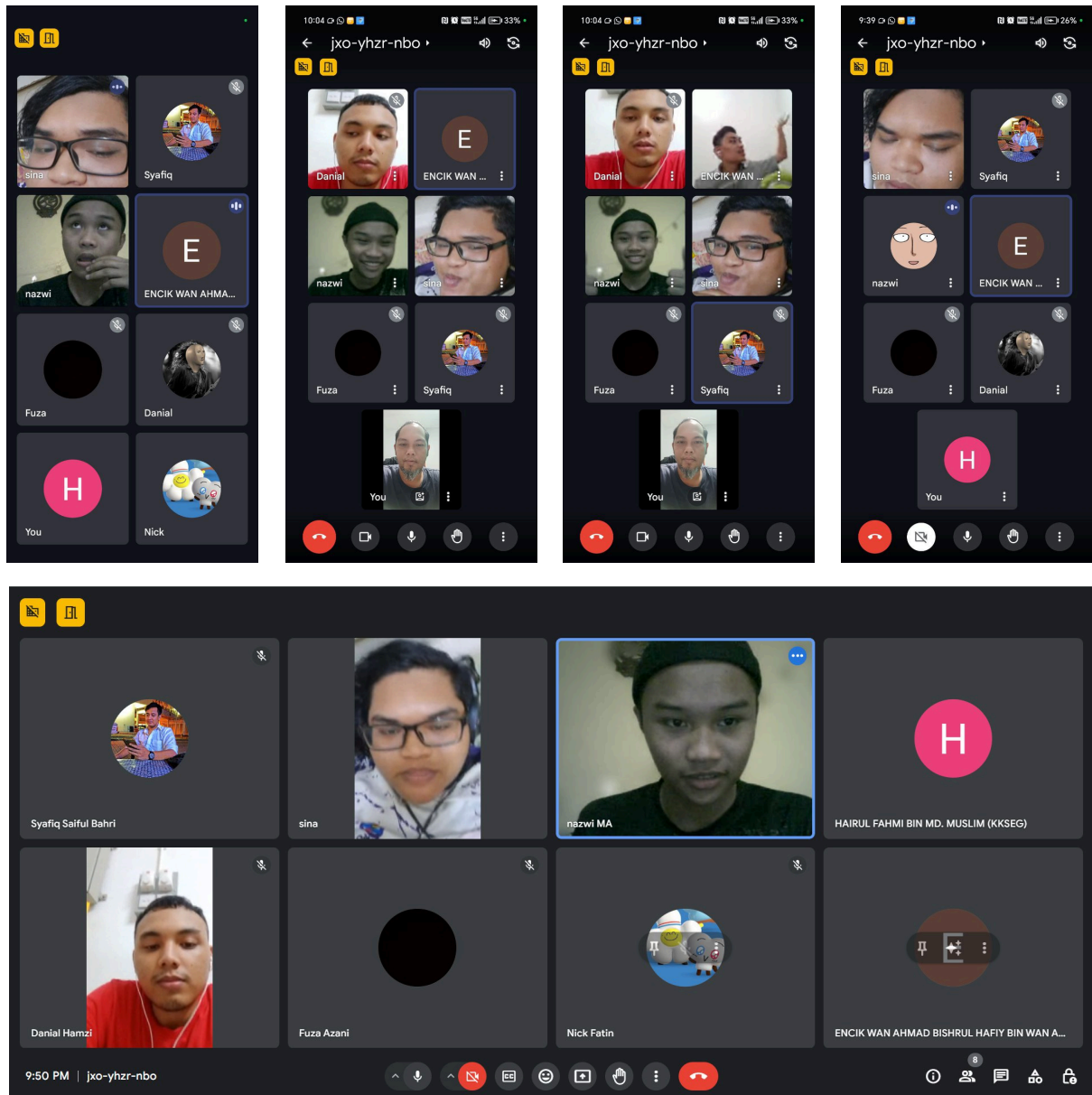


Perbincangan *progress* kerja kepada mentor dan penasihat

Tarikh: 29 April 2024 | Masa : 9.00 malam

PENDAHULUAN

4.1 Proses Sumbang Saran



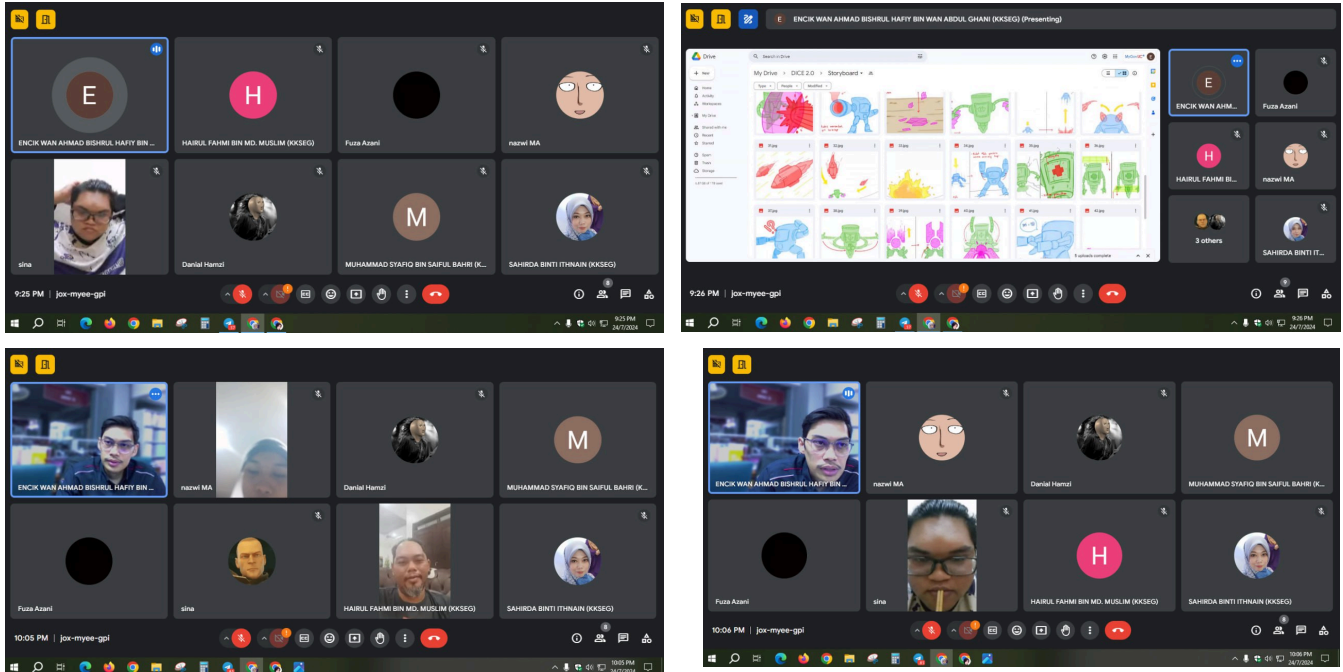
Perbincangan *progress* kerja kepada mentor dan penasihat

Tarikh: 5 Mei 2024

Masa : 9.00 malam

PENDAHULUAN

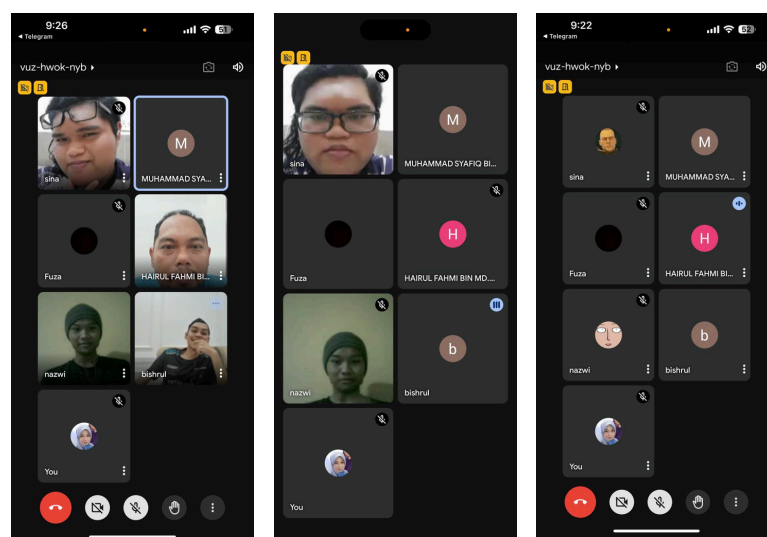
4.1 Proses Sumbang Saran



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

PENDAHULUAN

4.2 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

- 1.4 *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
5. *Output*

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 Koporat*: NAZWI
6. *Logo Production*: NAZWI
7. *Business Card*: HAMZI
8. *Pendaftaran MyIPO*: NAZWI

WEBSITE

1. *Youtube*: FUZA
2. *Laman Web*: FUZA

PEMBENTANG: NAZWI/ SINA

LAPORAN PROJEK : NAZWI/ SINA/ FUZA

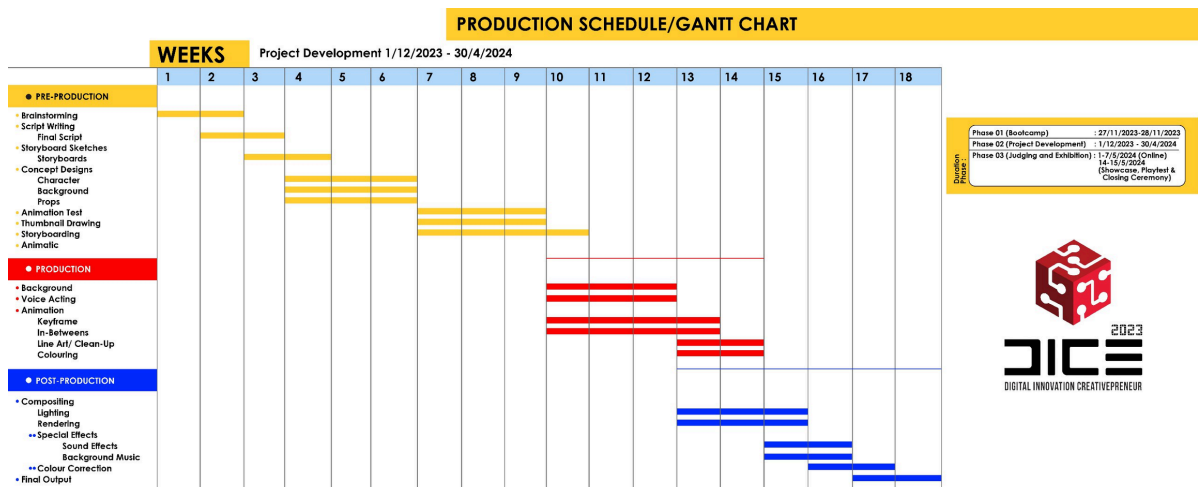
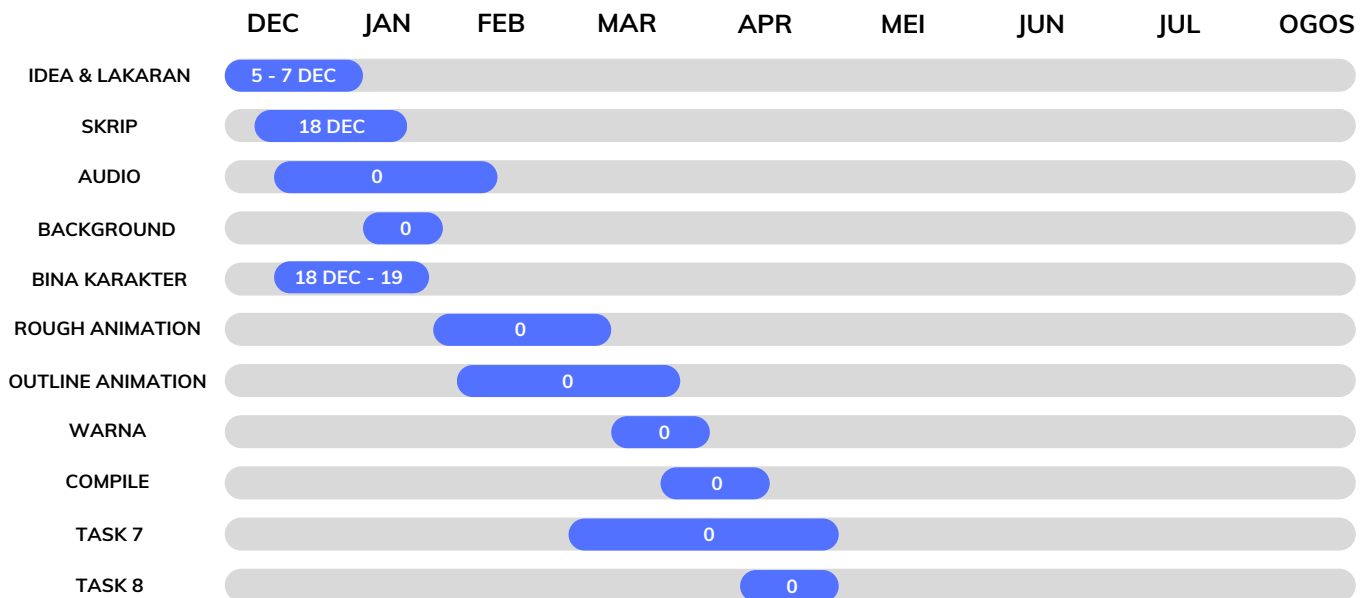


PENDAHULUAN

4.3 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 organisasi atau

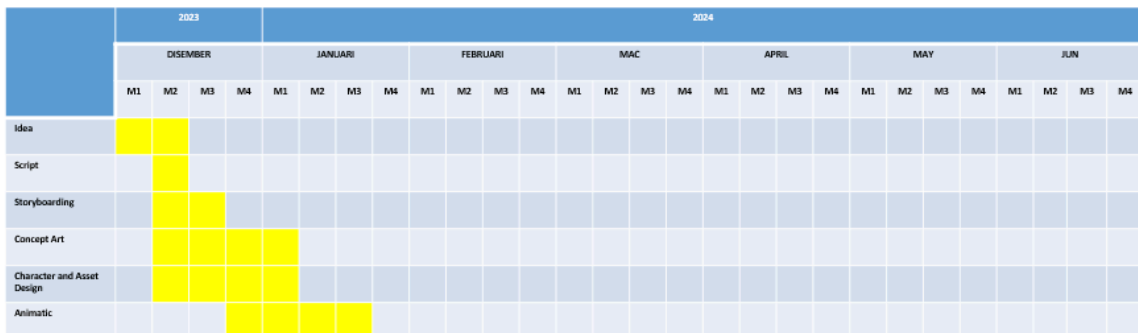
GANTT CHART



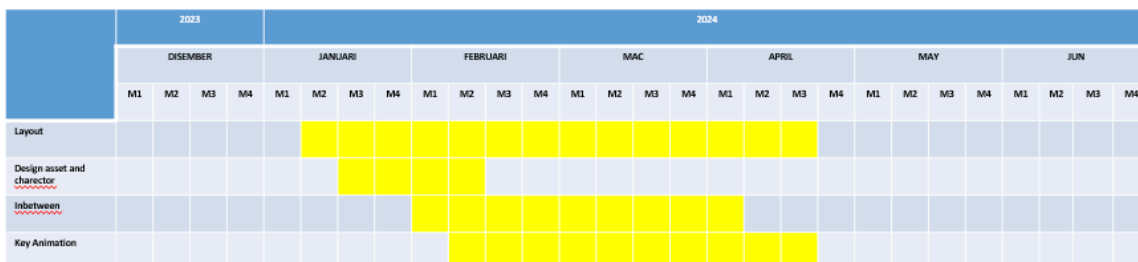
PENDAHULUAN

4.3 Gantt Chart

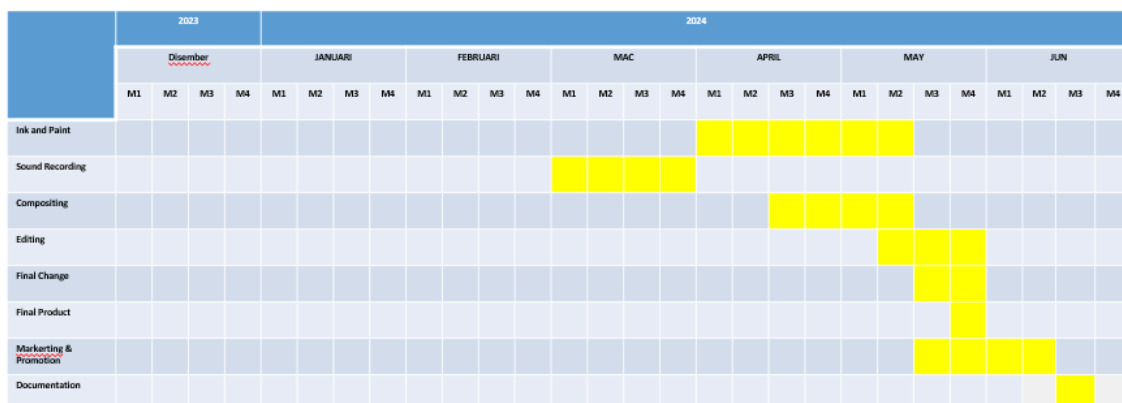
CARTA GANTT KA-CHING! PRA PRODUCTION



CARTA GANTT KA-CHING! PRODUCTION

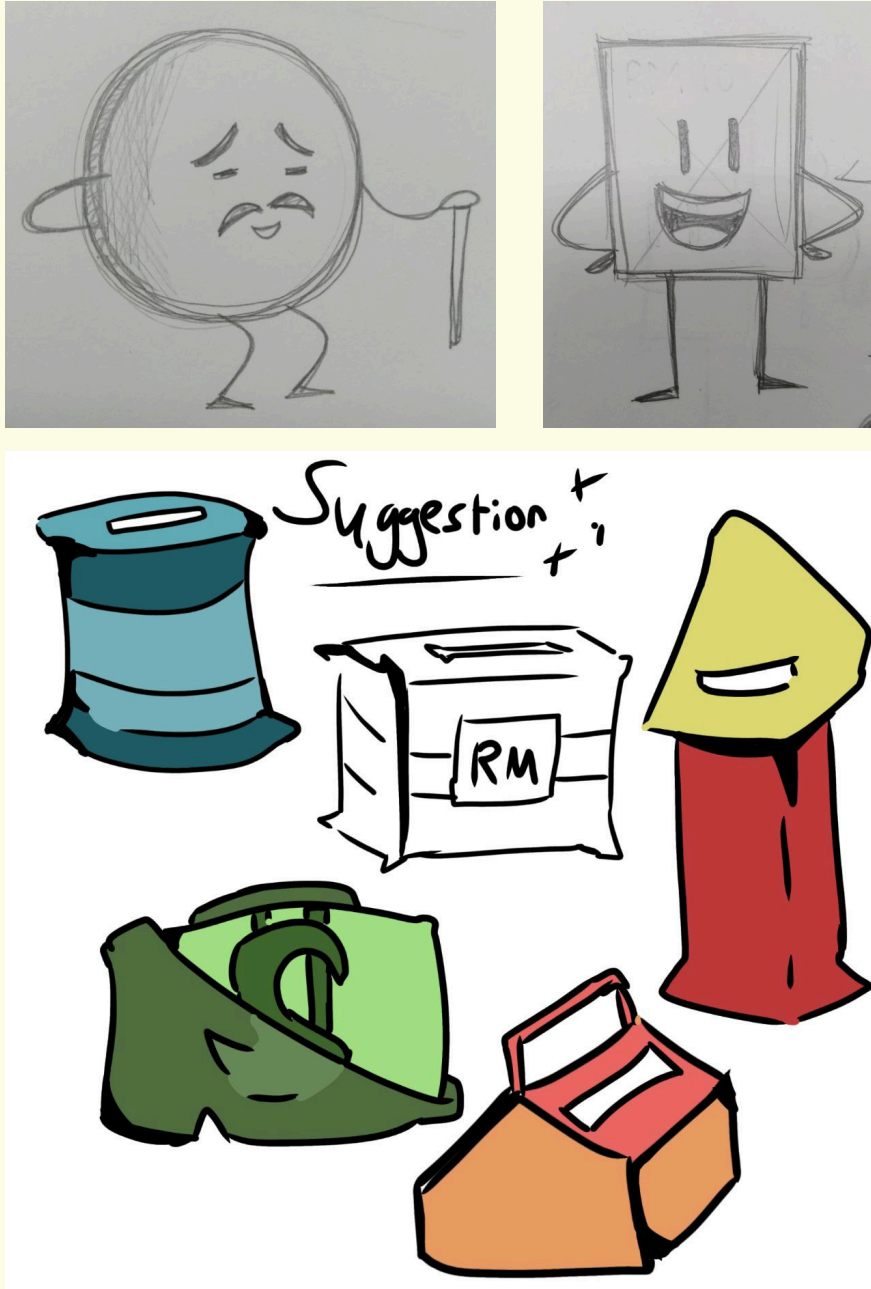


CARTA GANTT KA-CHING! POST PRODUCTION



Pra Produksi

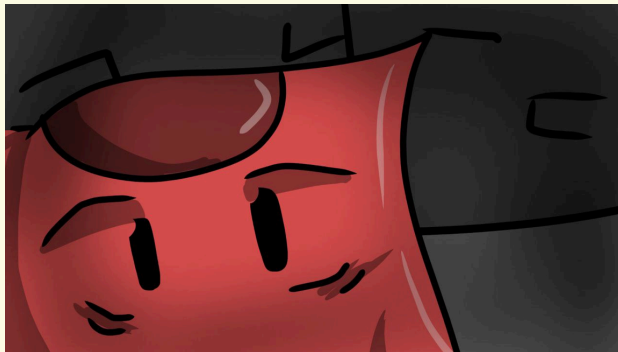
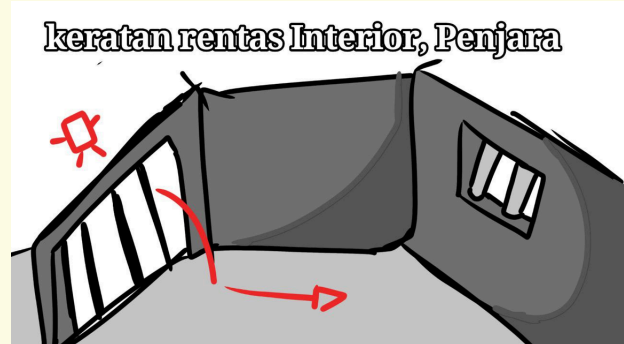
4.4 Lakaran dan Idea Awal



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.

Pra Produksi

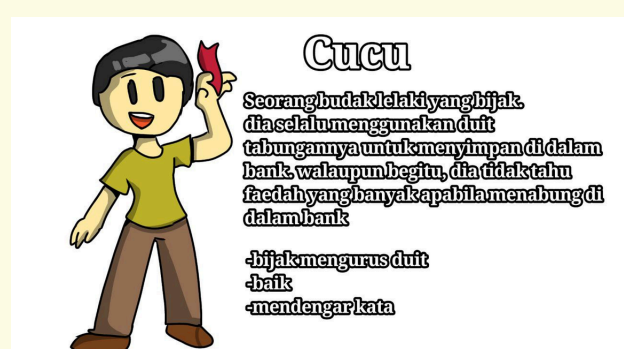
4.4 Lakaran dan Idea Awal



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 faedahnya yang banyak apabila menabung di dalam bank

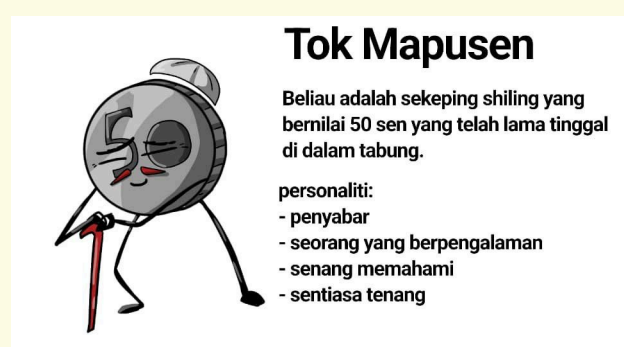
- bijak mengurus duit
- baik
- mendengar kata



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

Idea awal olahan cerita

Pra Produksi

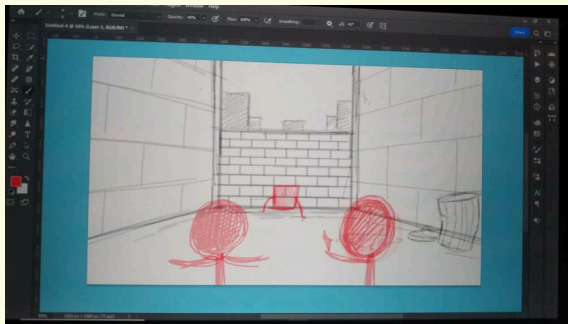
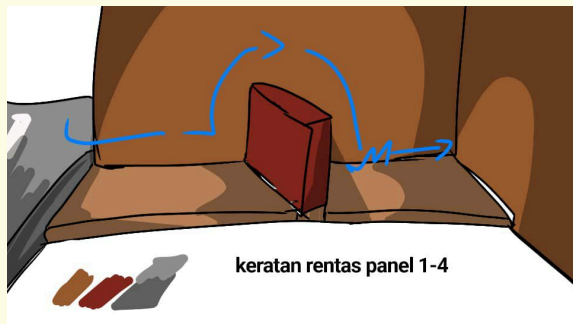
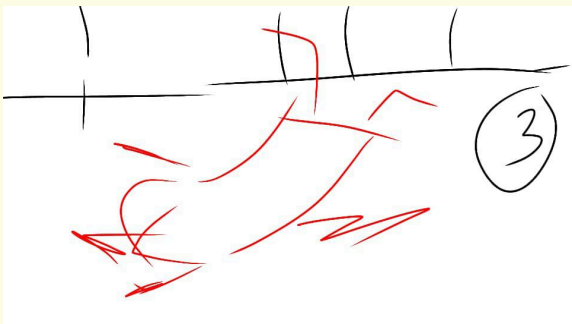
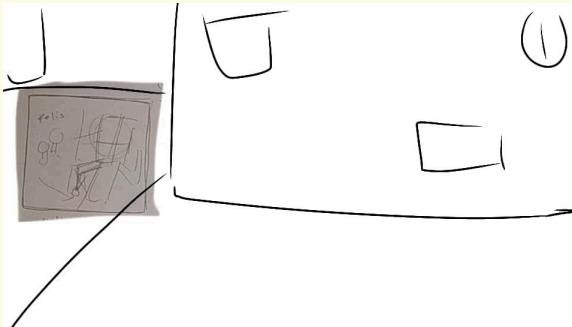
4.4 Lakaran dan Idea Awal



Idea awal olahan cerita

Pra Produksi

4.4 Lakaran dan Idea Awal



Idea

Rough Animatic

Animatic

Pra Produksi

4.4 Lakaran dan Idea Awal

SKRIP DICE TEMA: DUIT TAJUK: TAK SIA-SIA

(Siren polis)

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

POLIS
(bertenak)
"Berhenti!!!"

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

PEMBACA BERITA
"Selembur RM10 telah ditangkap oleh beberapa pihak keamanan atas kes pembelanjaan barangan yang tidak berfaedah."

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

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

Kemunculan sosok dari sudut penjara yang gelap.

"J"

Muncul sekeping duit syiling 50 ser

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 senlisa gembira. Kedalangan bandit yang baharu tidak berasa marah mahupun sedih sama sekali malah bandit 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 tok tak kesah pun, sebab tok pernah di situasi kamu"

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

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

TOK MAPUSEN
(ketawa)
"....." bab

CUCU
(menjelaskan)
"Saya nak masukkan dalam bank lah. Nanti boleh guna untuk kecemasan."

ATUK
(Infografik)
"Uiih bagus betul cucu atuk ni, kecik-kecik dah pandai menabung untuk masa kecemasan. Ramai masyarakat muda yang kurang terdedah dengan hal-hal macam ni menyebabkan mereka terjerumus dalam masalah yang akan datang."

CUCU
"Hmm? Masalah macam mana tu tok"

ATUK
(menjelaskan)
"Haa...sini atuk jelaskan, (masukkan infografik, nnti saya sambung hehe)

RM10 mendengar penjelasan tok batin dari dalam tabung.

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 tok 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 atok 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
(bertanya? menasihati? berfikir)

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

RM10 lersenyum 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 dui-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 atoknya.

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

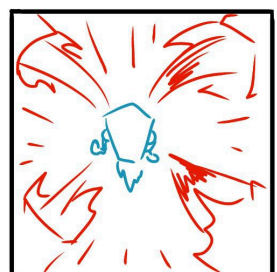
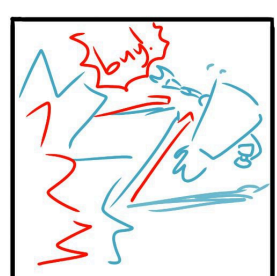
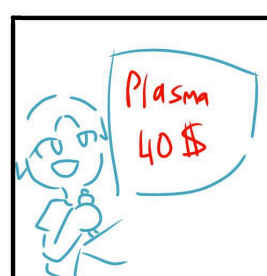
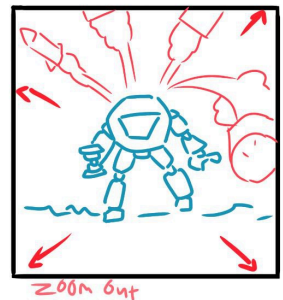
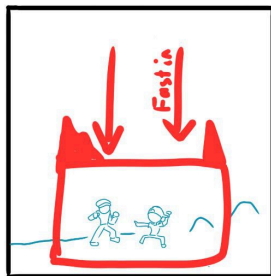
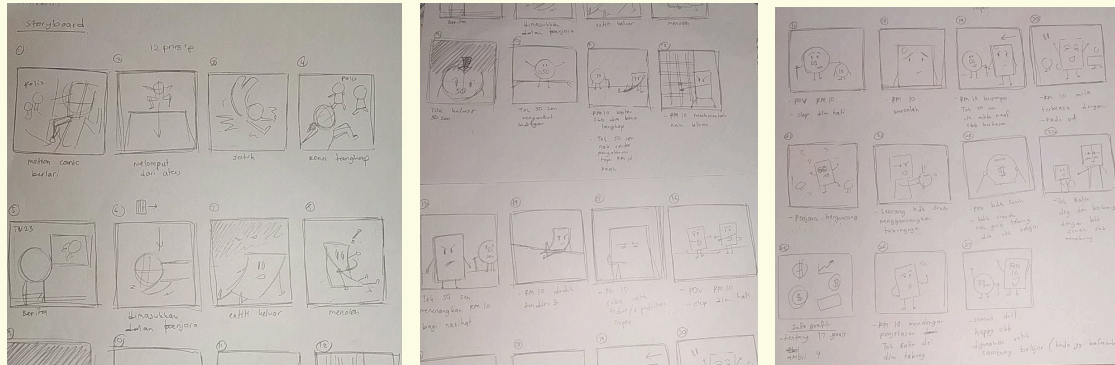
CUCU
"Eh, atuk, takdelah...ni saya tengah cek duit dalam tabung. Rasanya dah penuh dah ni."

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

Idea awal penghasilan skrip cerita.

Pra Produksi

4.4 Lakaran dan Idea Awal



Idea awal storyboard.

Pra Produksi

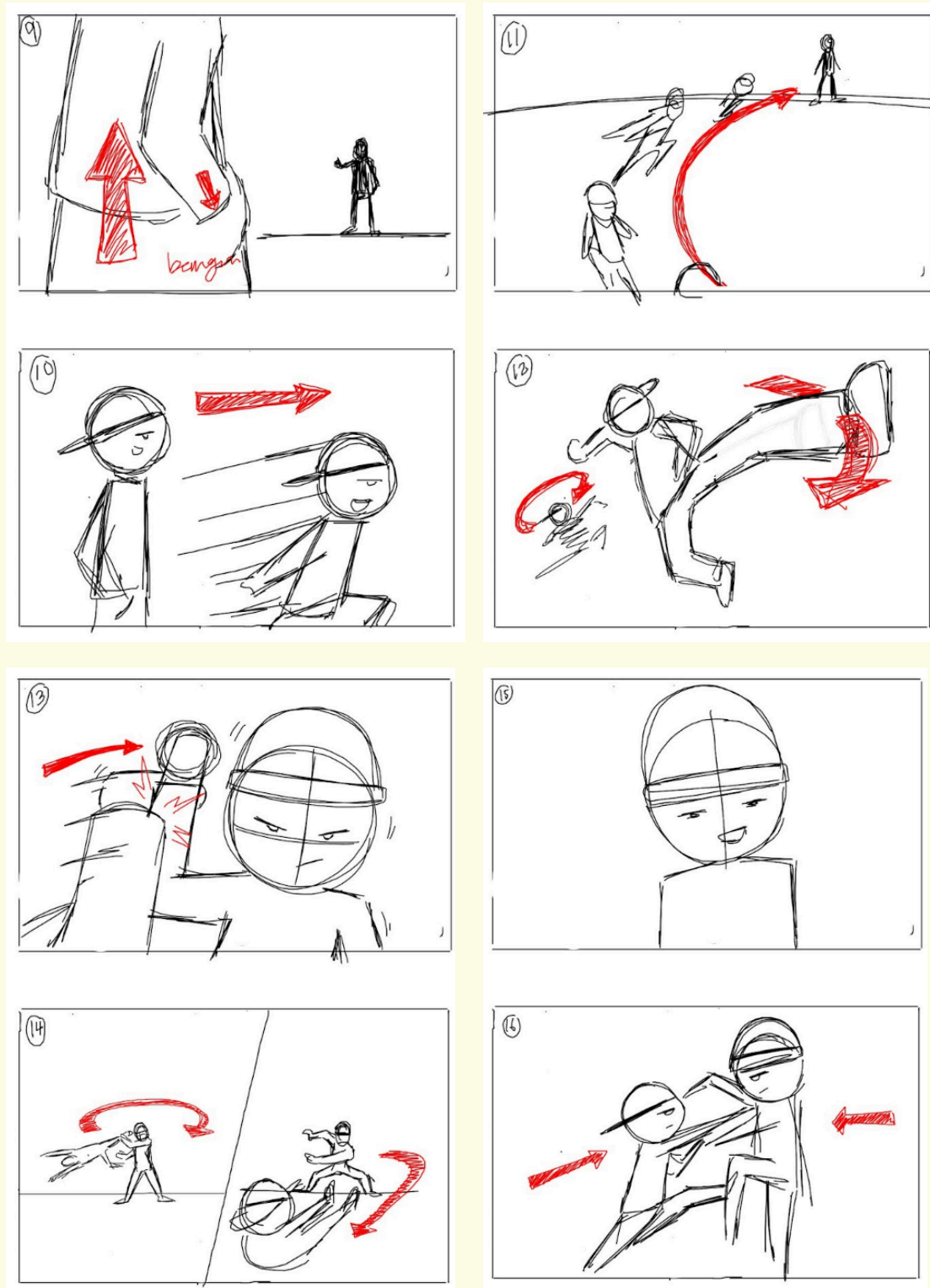
4.4 Lakaran dan Idea Awal



Idea awal storyboard

Pra Produksi

4.4 Lakaran dan Idea Awal



Idea awal storyboard

Pra Produksi

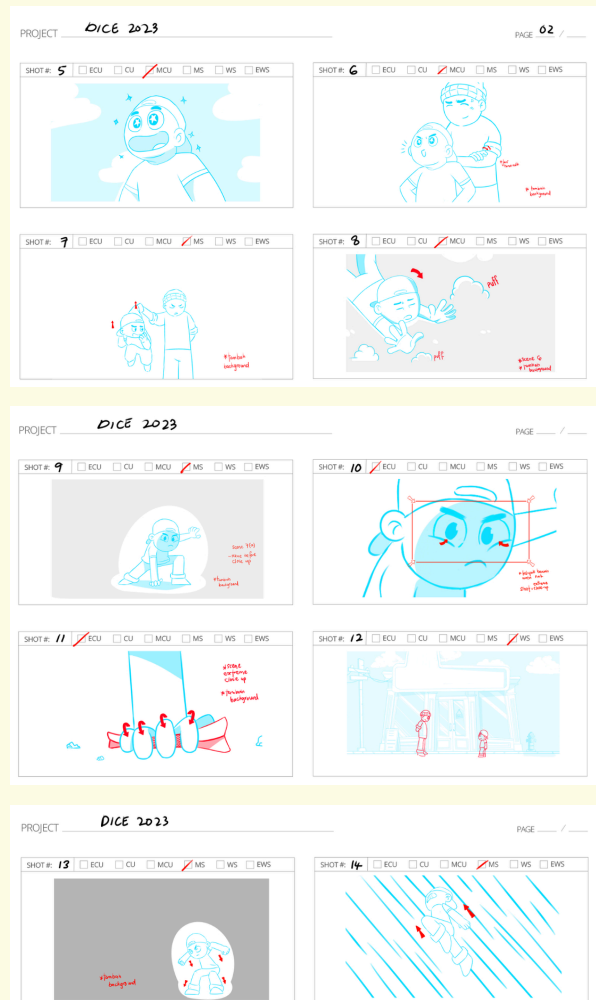
4.4 Lakaran dan Idea Awal



Idea awal storyboard

Pra Produksi

4.4 Lakaran dan Idea Awal



Idea awal storyboard

Pra Produksi

4.5 Rangka/ Konsep Cerita

Tajuk:



Logline:

Keakraban dua beradik Abang dan Adik bertukar pergaduhan apabila adik berkeras untuk membeli mainan robot yang diimpikan. Berlaku pergaduhan imaginasi alam fantasi yang membawa kepada satu pengajaran dan kesedaran tentang pengurusan kewangan dan nilai persaudaraan.

Genre:

- Fantasi & Pengembaraan - Dunia fantasi robot yang menghidupkan imaginasi kanak-kanak
- Kekeluargaan & Pendidikan - menggambarkan keakraban keluarga, konflik, dan penyelesaian yang menguatkan hubungan mereka serta pengajaran nilai-nilai seperti kesabaran, pengorbanan, dan bijak dalam pengurusan kewangan.

Pra Produksi

4.5 Rangka/ Konsep Cerita

Latar Tempat:

- Dunia Nyata - Kedai Mainan:

Lokasi yang menjadi tempat Adik menginginkan mainan robot yang diidamkan. Ini merupakan latar yang memperlihatkan keinginan Adik dan kebimbangan Abang mengenai belanja.

- Dunia Fantasi - Alam Robot:

Latar futuristik dunia robot dan gambaran suasana menggunakan teknologi moden dalam adegan pergaduhan.

Sasaran Penonton:

- Kanak-kanak umur 6 hingga 12 tahun

Mengandungi elemen fantasi dan pengembaraan yang menarik.

- Keluarga dan Pendidik

Penerapan nilai-nilai keluarga, persaudaraan, pengajaran moral dan pengurusan kewangan yang dapat dijadikan bahan perbincangan.

- Penggemar Fantasi

Komponen fantasi melibatkan elemen luar biasa dan imaginatif

Pra Produksi

Tema:

- Persaudaraan dan Kekeluargaan:

Cerita ini mengisahkan hubungan mesra antara Abang dan Adik, serta bagaimana mereka menghadapi konflik dan belajar untuk memahami satu sama lain.

- Pembelajaran dan Pengurusan Kewangan:

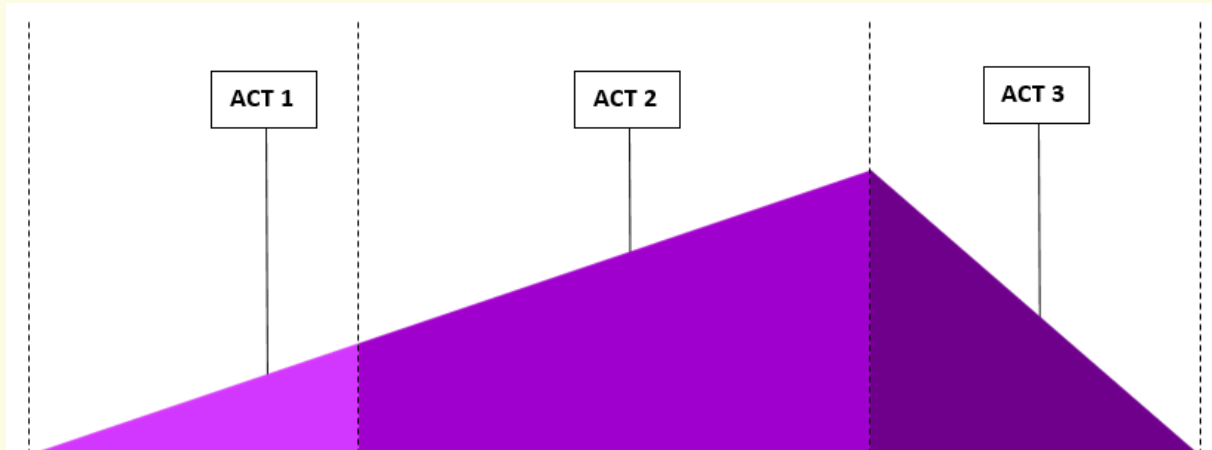
Pelajaran yang dipelajari oleh kisah Abang dan Adik tentang cara menguruskan wang dan membuat keputusan kewangan yang bijak. Melalui pengembaraan mereka di dunia robot, mereka memahami pentingnya membezakan antara kehendak dan keperluan serta menjadikan mereka lebih matang dan menghargai hubungan mereka.

- Kesabaran dan Pengorbanan:

Nilai kesabaran dan pengorbanan, di mana Abang menunjukkan kesediaan untuk berkorban demi kesejahteraan Adik dan mengajarkan kepadanya tentang pentingnya kesabaran dan kebijaksanaan dalam berbelanja.

Pra Produksi

3 Act Structure:



- *Act 1*

Seorang Abang suka memberi nasihat kepada Adiknya mengenai cara berbelanja hinggalah suatu hari di mana Adiknya tiba-tiba berkeras menginginkan mainan robot yang mahal di sebuah kedai mainan. Adiknya sangat menginginkan mainan robot, tetapi Abang menolak kerana bimbang tentang perbelanjaan dan keperluan lain yang lebih penting. Ketegangan meningkat antara mereka berdua telah membawa kepada pertengkaran tentang nilai wang, keperluan atau kehendak. Adik dan Abang masuk dalam dunia fantasi robot melalui imaginasi mereka. Mereka memasuki alam robot dan menjadi "Amas" dan "Perrak", robot yang mewakili mereka masing-masing

Pra Produksi

3 Act Structure:

- *Act 2*

Dalam dunia robot, Abang dan Adik menghadapi pelbagai cabaran dan pertarungan. Mereka perlu belajar menguruskan "*power*" dan *point* kewangan untuk bertahan dan mencapai kemenangan. Melalui pengalaman ini, mereka berdepan dengan rintangan yang memaksa mereka bekerja sama dan memikirkan strategi. Abang dan Adik belajar tentang pengurusan kewangan dan nilai kesabaran melalui pengalaman mereka di dunia fantasi. Mereka memahami bahawa wang perlu digunakan dengan bijak, dan keperluan lebih penting daripada kehendak. Konflik antara "Amas" dan "Perrak" mencapai kemuncaknya, yang memerlukan penyelesaian dari sudut pandangan mereka tentang pengurusan kewangan dan persaudaraan.

Pra Produksi

3 Act Structure:

- *Act 3*

Setelah pengembaraan di dunia robot berakhir, Abang dan Adik kembali ke rumah dengan pemahaman baru dan hubungan yang lebih baik. Mereka berbincang tentang pengalaman mereka dan apa yang telah mereka pelajari mengenai pengurusan kewangan dan nilai persaudaraan. Abang, yang kini lebih memahami keinginan Adik, memberi Adik wang untuk membeli mainan robot yang diinginkannya. Adik belajar untuk menghargai nilai wang dan memahami keputusan Abang. Hubungan antara Abang dan Adik menjadi lebih kuat dan penuh penghargaan. Pengalaman fantasi mereka telah memperbaiki kehidupan mereka di dunia nyata, dengan nilai-nilai baru yang diperoleh melalui pengembaraan mereka.

Pra Produksi

4.6 Sinopsis Cerita

Disebabkan berlainan idea, Abang dan Adik bertelingkah untuk melaksanakan tujuan mereka. Idea Adik yang mejurus kepada pembaziran idea Abang yang lebih kepada penjimatan untuk masa depan, meskipun duit adalah milik si Adik namun si Abang yang bertanggungjawab hendaklah mengambil tindakan dalam membimbing adiknya.

Mampukah si Abang menghalangnya?



Pra Produksi

4.7 Plot Cerita

Cerita ini mengisahkan tentang Adik dan Abang , dua beradik lelaki yang mesra dan rapat. Abang, sentiasa menjaga dan menasihati Adik supaya berbelanja dengan hemat dan bijaksana. Namun, pada suatu hari Adik menginginkan mainan robot yang sangat diimpikannya, situasi menjadi tegang apabila Abang menolak permintaannya kerana bimbang tentang keperluan yang lebih penting.

Pergaduhan mereka berdua hanyalah berdasarkan imaginasi dan pengembaraan fantasi kanak kanak, di mana mereka berada di alam robot dan bertarung dengan pertarungan yang epik. "Amas" mewakili robot Adik dan "Perrak" mewakili robot Abang. Di sana, mereka belajar untuk mengurus "*power*" dalam bentuk *point* kewangan untuk kekuatan berlawan dan bertahan hidup.

Setelah mengalami pengalaman dan fantasi kanak-kanak yang luar biasa itu, mereka kembali ke rumah dengan memahami nilai kesabaran, pengorbanan, dan persaudaraan. Abang akhirnya memberi Adik wang yang diperlukannya untuk membeli mainan yang diinginkannya, sambil mengajarkan kepada Adik nilai murni dalam mengurus perbelanjaan harian antara kemahuan atau kehendak.

Dengan pengalaman ini, hubungan Abang dan Adik menjadi lebih kukuh, dan mereka berdua membesar dengan lebih menghargai setiap momen bersama. Ini adalah kisah tentang kekuatan keluarga dan nilai-nilai yang diwarisi melalui pengalaman hidup

Pra Produksi

4.8 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 diinginya.

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 ingininya, 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)

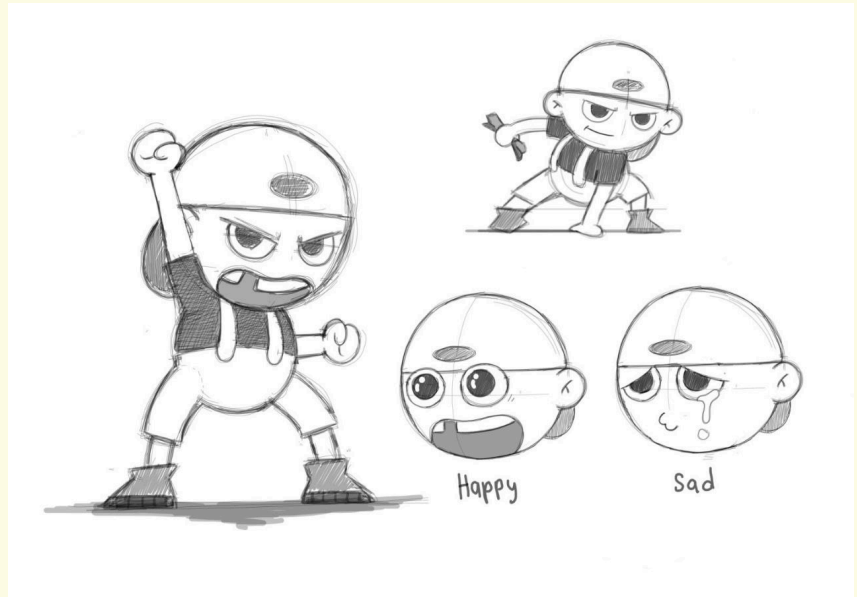
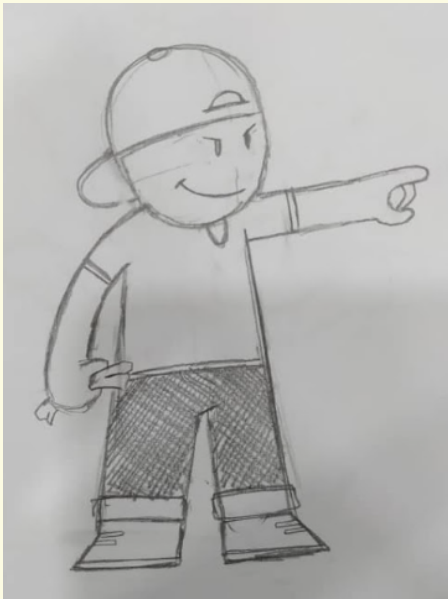
Tapi adik dah lama nak mainan tu...apa pun jadi adik nak beli juga.



Pra Produksi

4.9 Profile Karakter

ADIK



ABANG

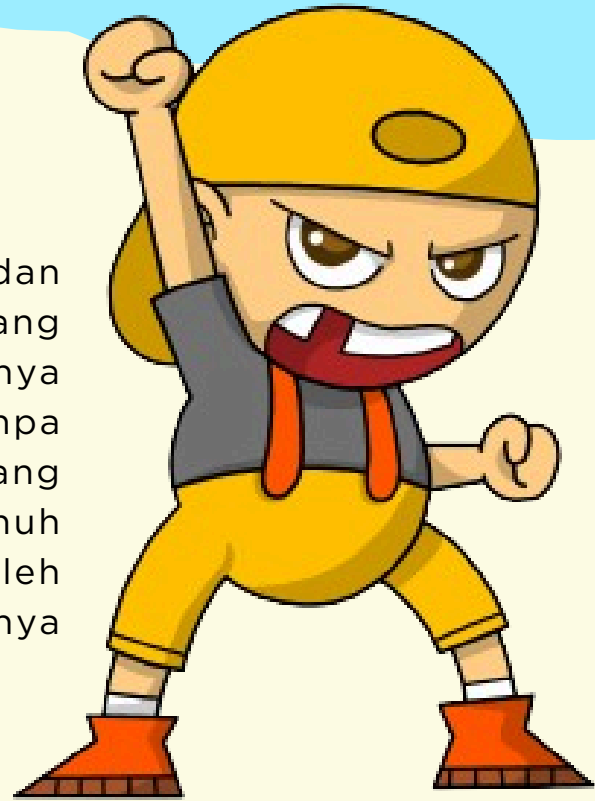


Pra Produksi

4.9 Profile Karakter

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.



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

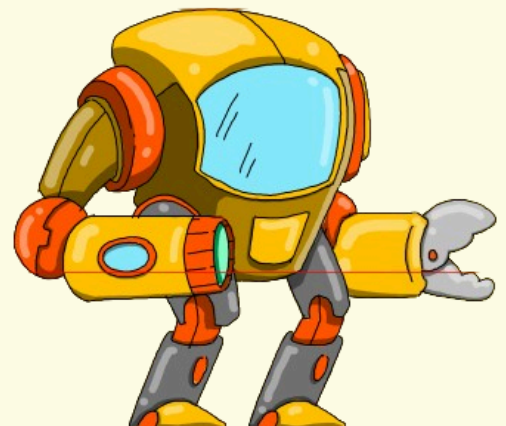


Warna Fizikal

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

AMAS

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



Pra Produksi

4.9 Profile Karakter

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

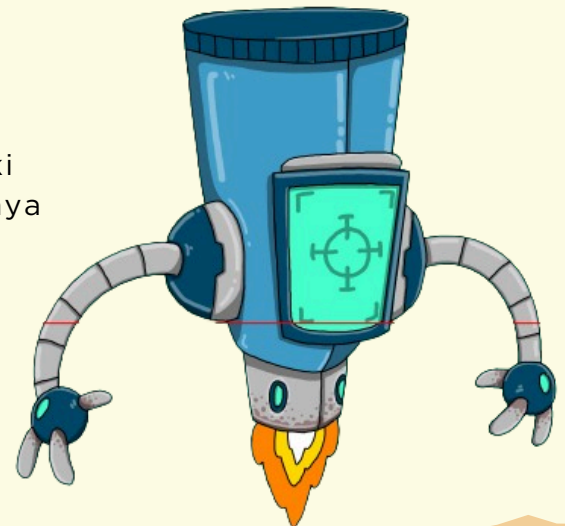


Warna Fizikal

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

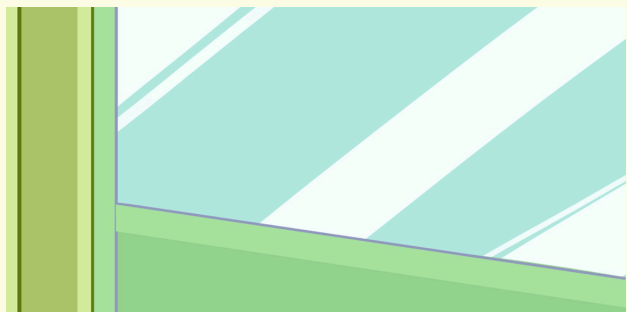
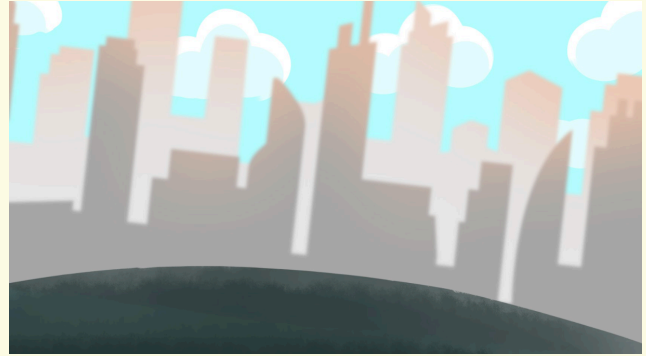
PERRAK

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



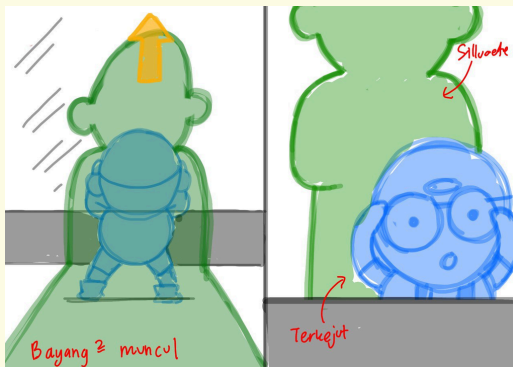
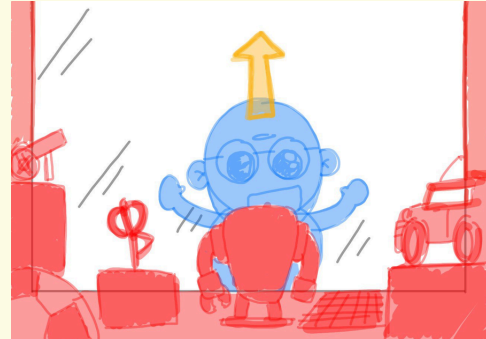
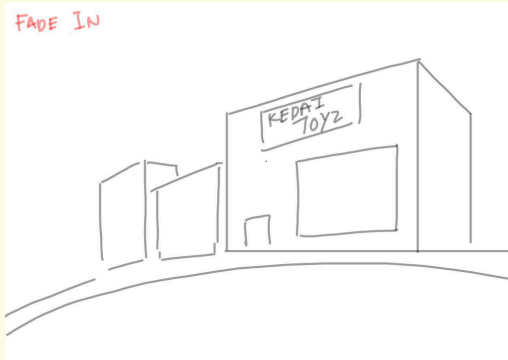
Pra Produksi

4.10 Reka Bentuk Latar Belakang dan Prop



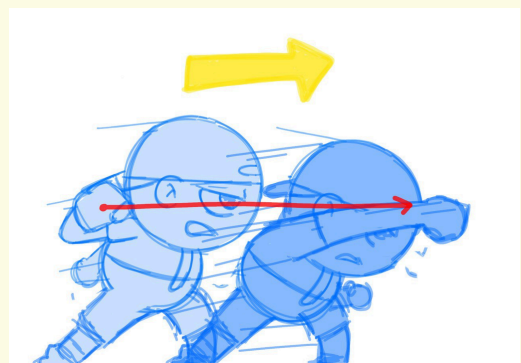
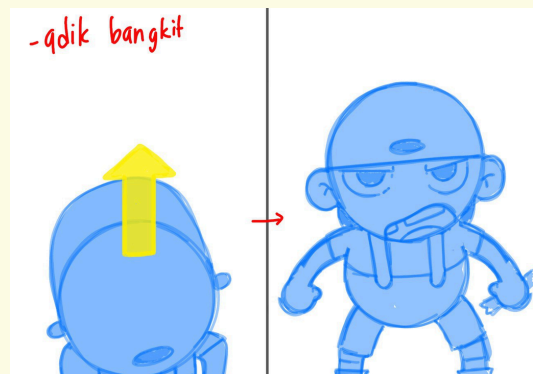
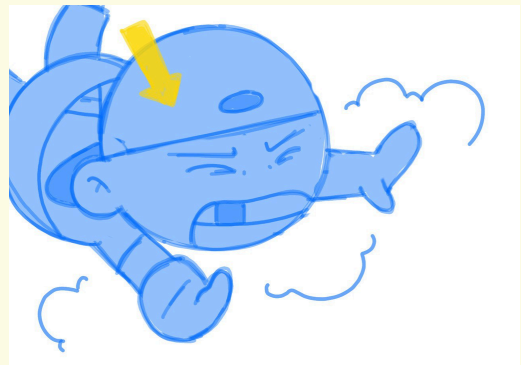
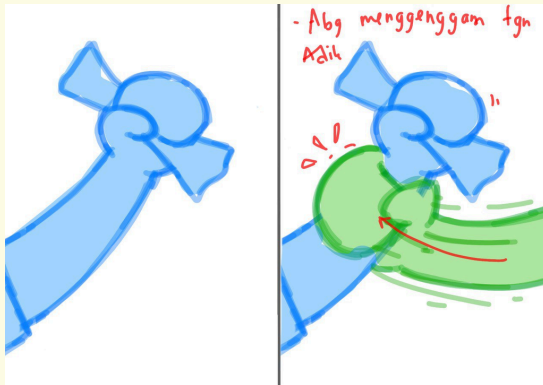
Pra Produksi

4.11 Storyboard



Pra Produksi

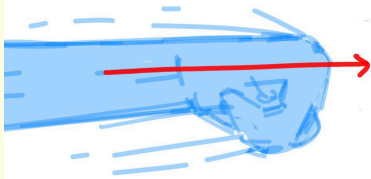
4.11 Storyboard



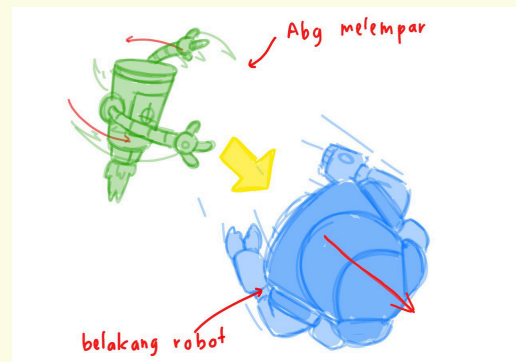
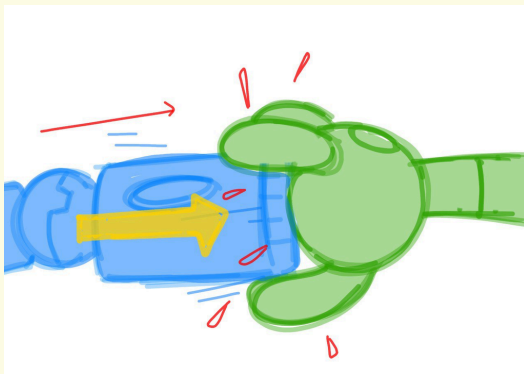
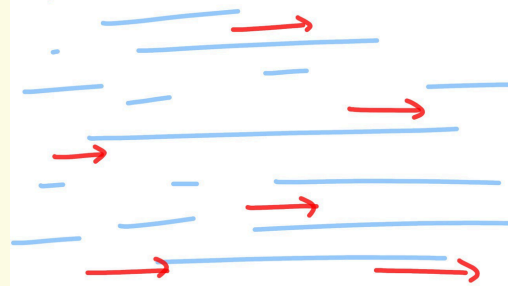
Pra Produksi

4.11 Storyboard

- menumbuk



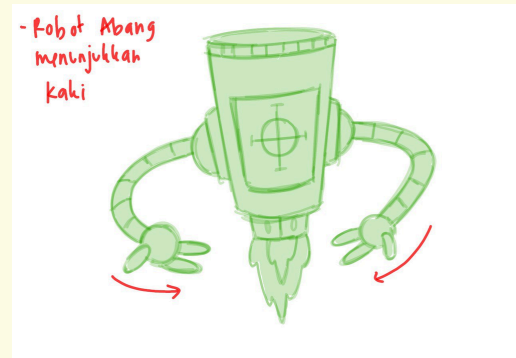
- Transition



- Robot adik bangun selepas dilempar

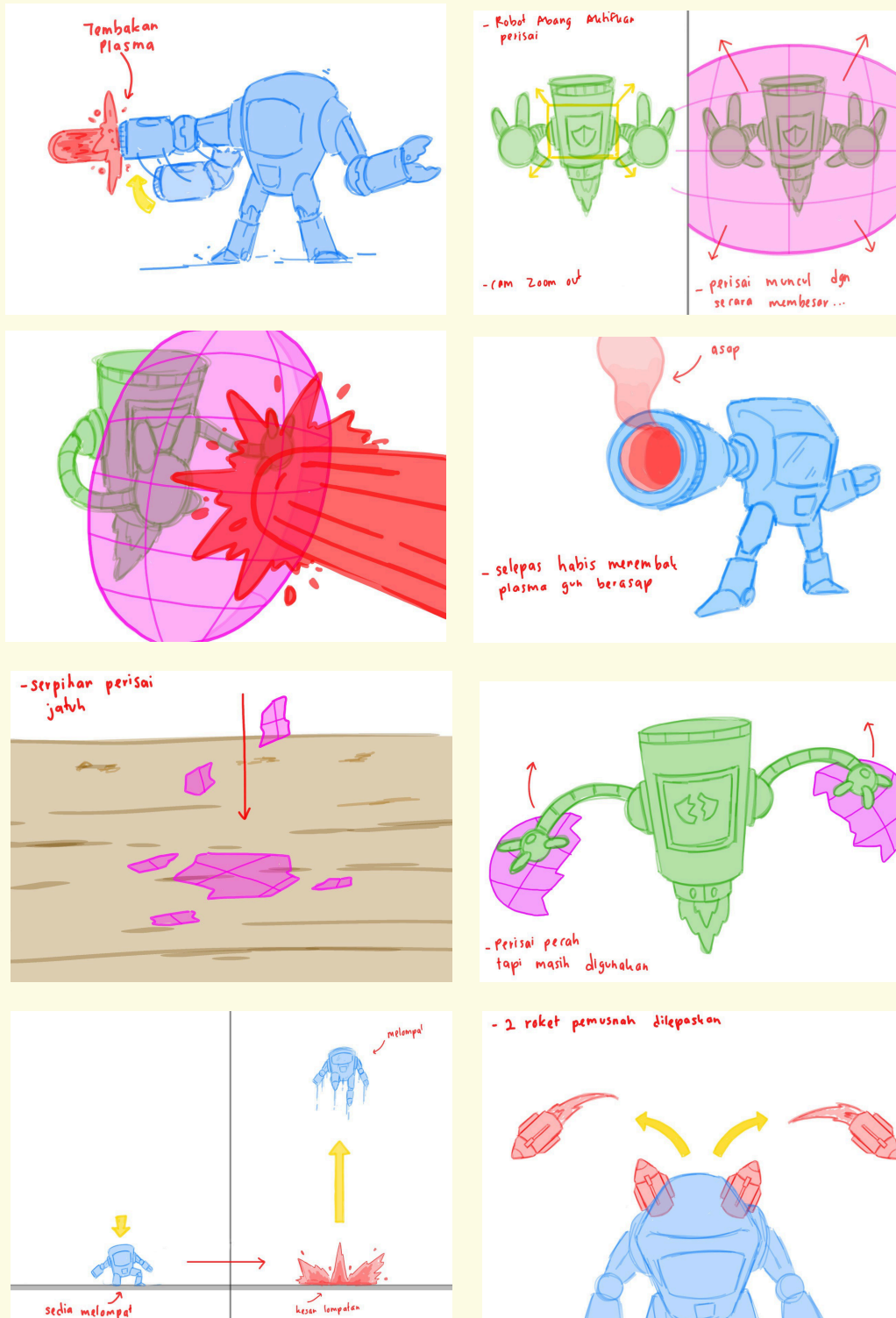


- Robot Abang menunjukkan kaki



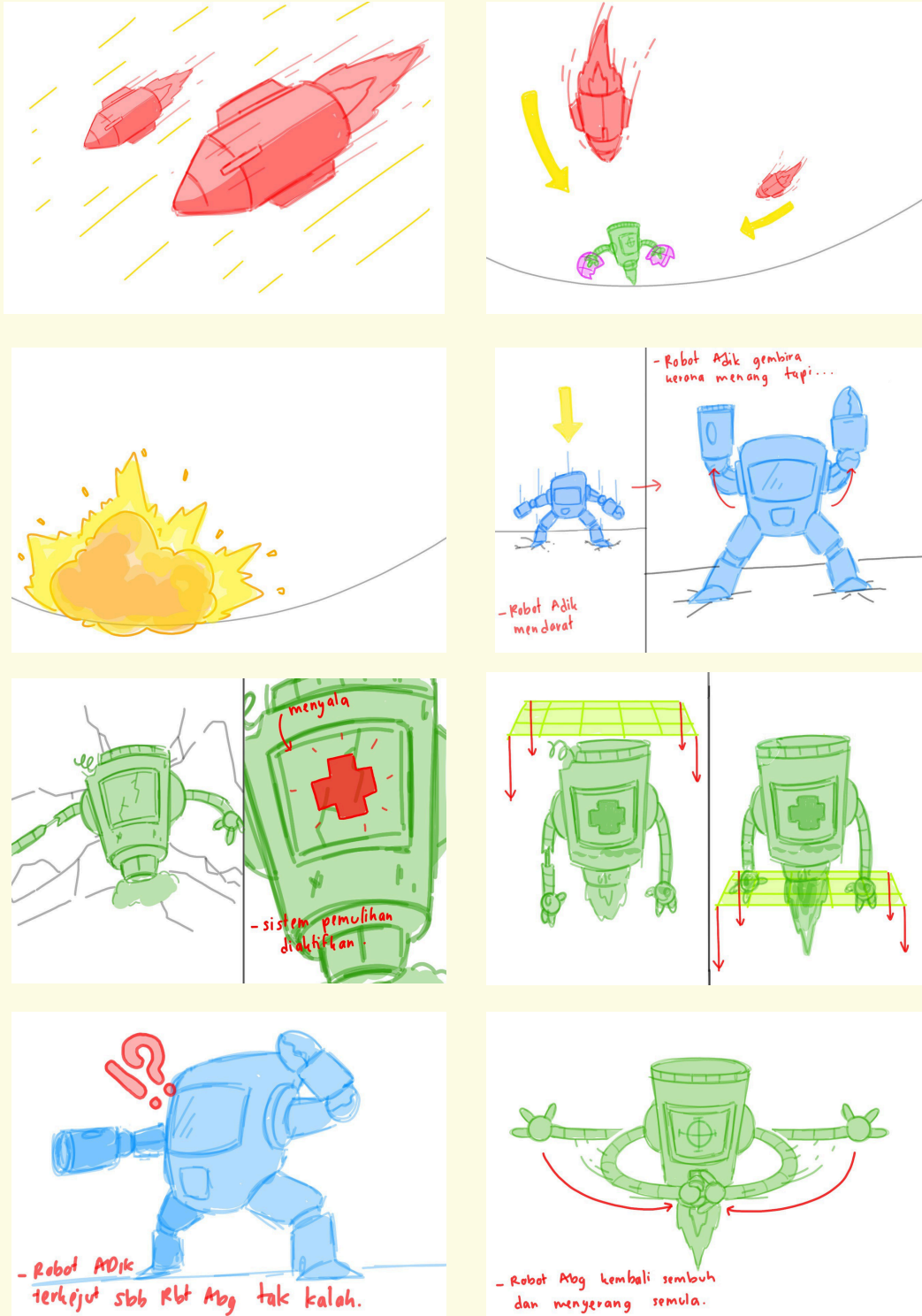
Pra Produksi

4.11 Storyboard



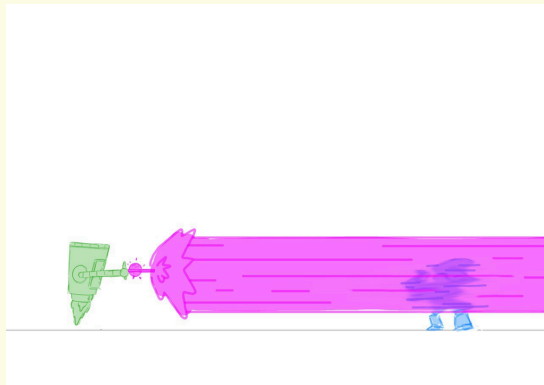
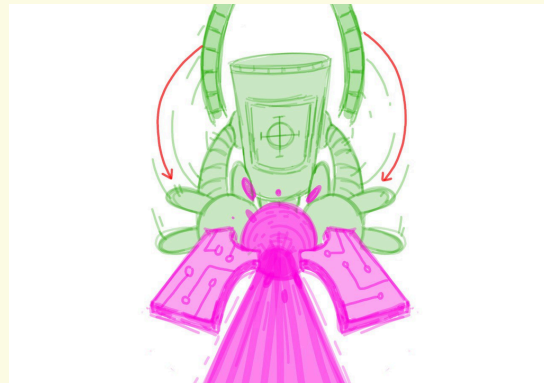
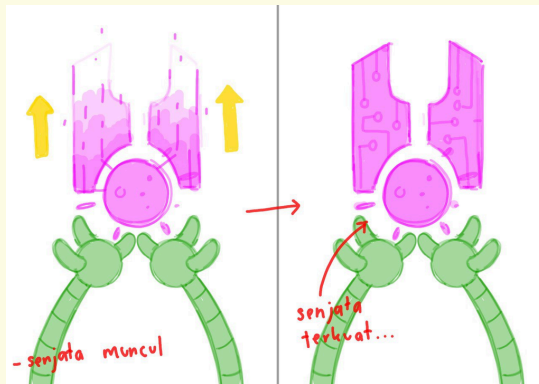
Pra Produksi

4.11 Storyboard



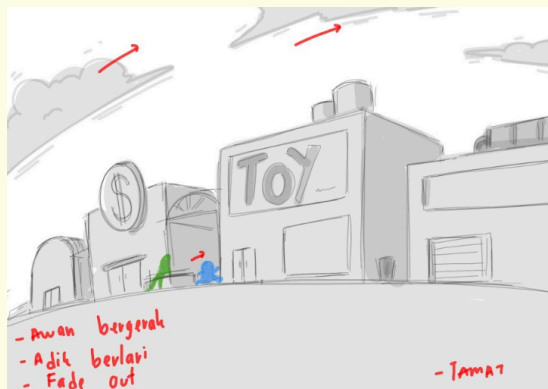
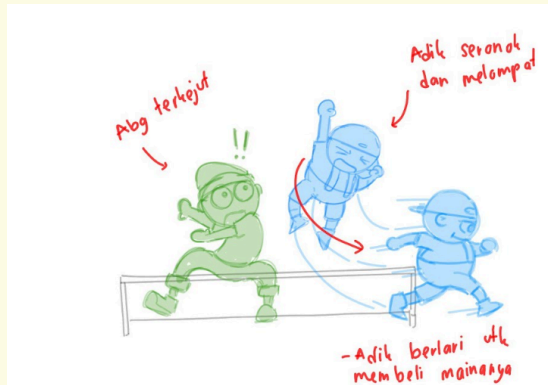
Pra Produksi

4.11 Storyboard



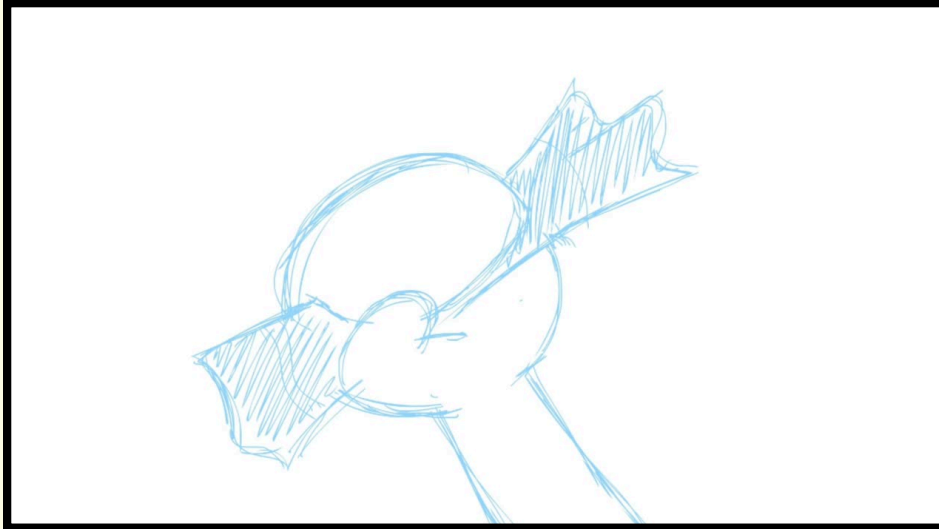
Pra Produksi

4.11 Storyboard



Pra Produksi

4.12 Animatic



Imbas kod QR atau klik pada pautan untuk mengakses fungsi AR pada halaman ini

pautan:

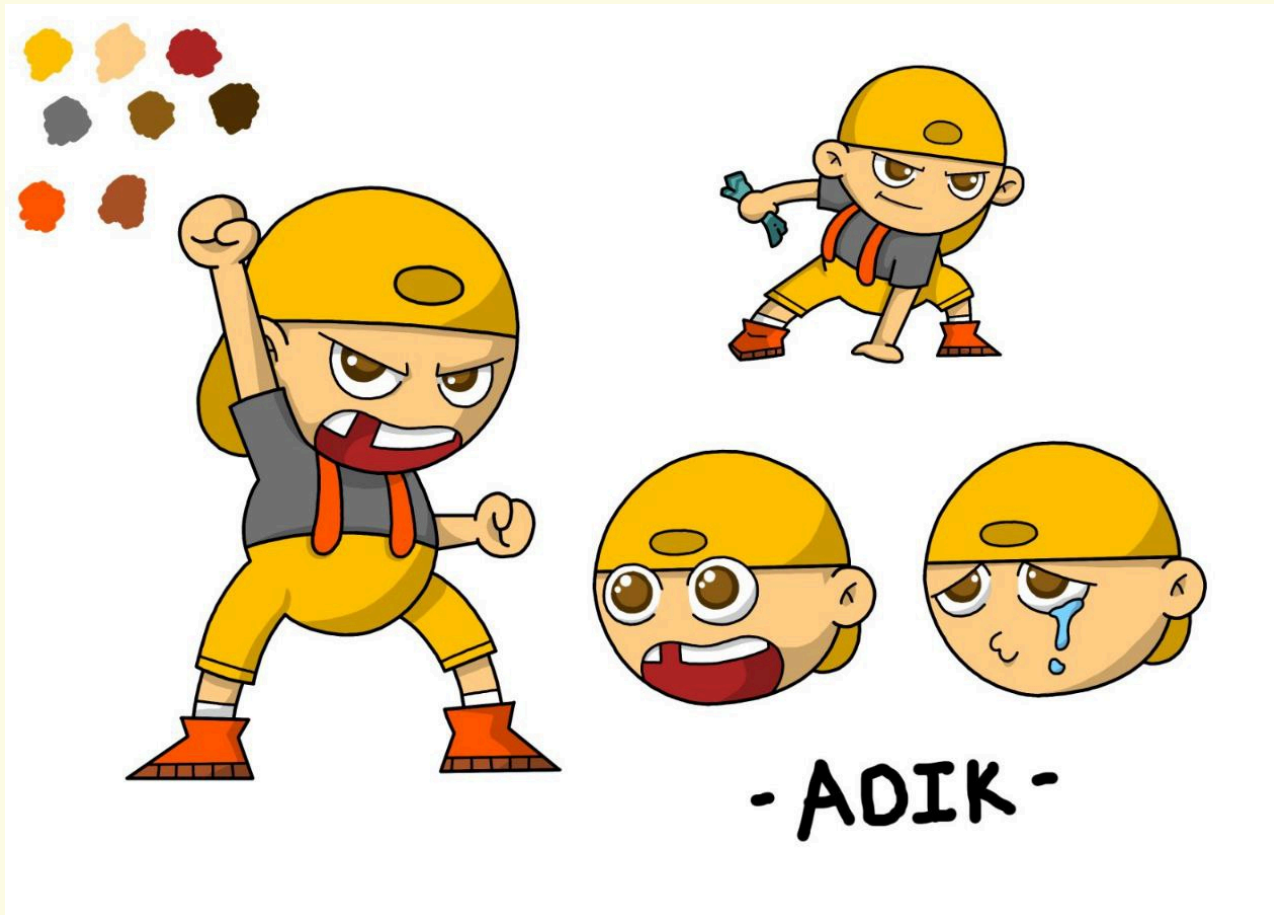
<https://adobeaftereffects.com/Ar/eq5kUb>

Animatic KA-CHING 4Masia

- Penyediaan *storyboard* yang merangkumi semua adegan penting dalam cerita. Pastikan setiap gambar menggambarkan tindakan utama, emosi, dan pergerakan yang diperlukan dalam setiap adegan.
- Penyediaan audio kasar termasuk dialog, muzik latar, dan kesan bunyi yang sesuai. Audio ini akan membantu dalam menyesuaikan masa dan memahami bagaimana setiap elemen cerita berfungsi bersama.
- Penggunaan perisian animasi atau video *editing* seperti *Adobe After Effects*, *Adobe Animate*, atau perisian *editing* video lain untuk memasukkan gambar *storyboard* ke dalam *timeline*.
- Penambahan audio ke dalam *animatic* dan pastikan ia diselaraskan dengan gambar *storyboard*. Ini membantu dalam menilai *timing* dan tempo setiap adegan.
- Menggunakan pergerakan asas atau transisi sederhana antara gambar jika perlu, untuk memberikan gambaran bagaimana animasi akan bergerak dan berinteraksi.
- Melakukan penyesuaian pada gambar atau audio berdasarkan maklum balas yang diterima untuk memastikan keseluruhan pengalaman cerita berfungsi dengan baik.

Pra Produksi

4.13 Reka Bentuk Karakter



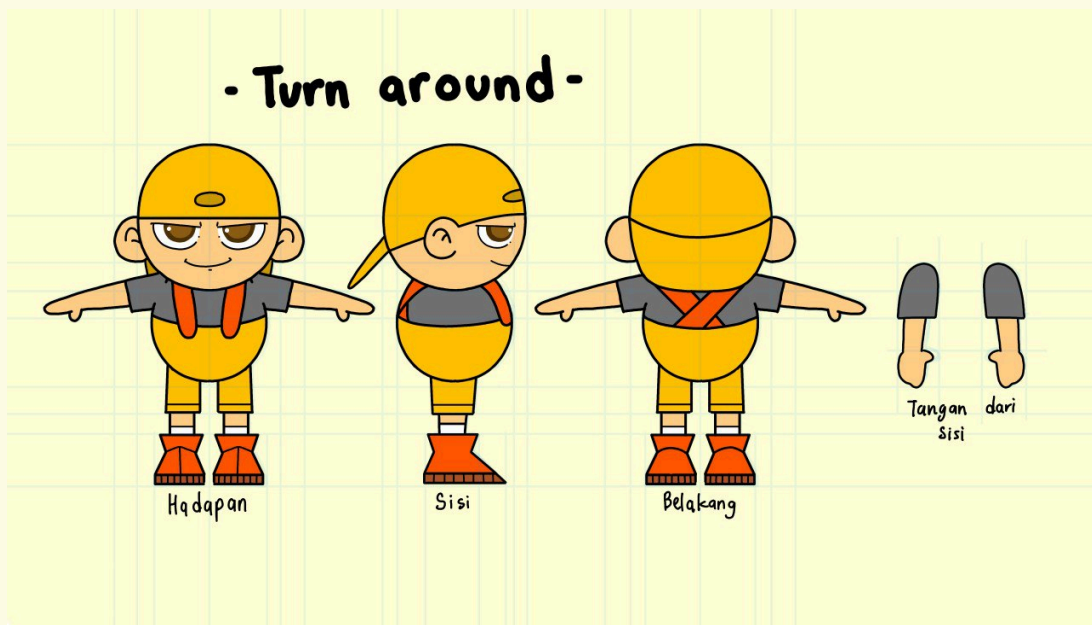
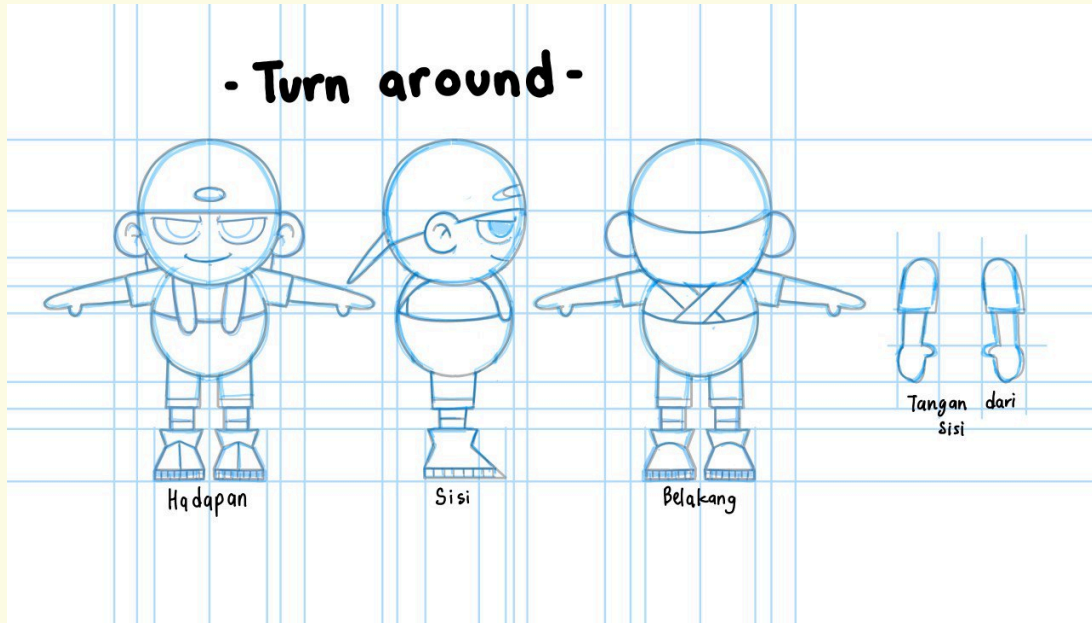
Pra Produksi

4.13 Reka Bentuk Karakter



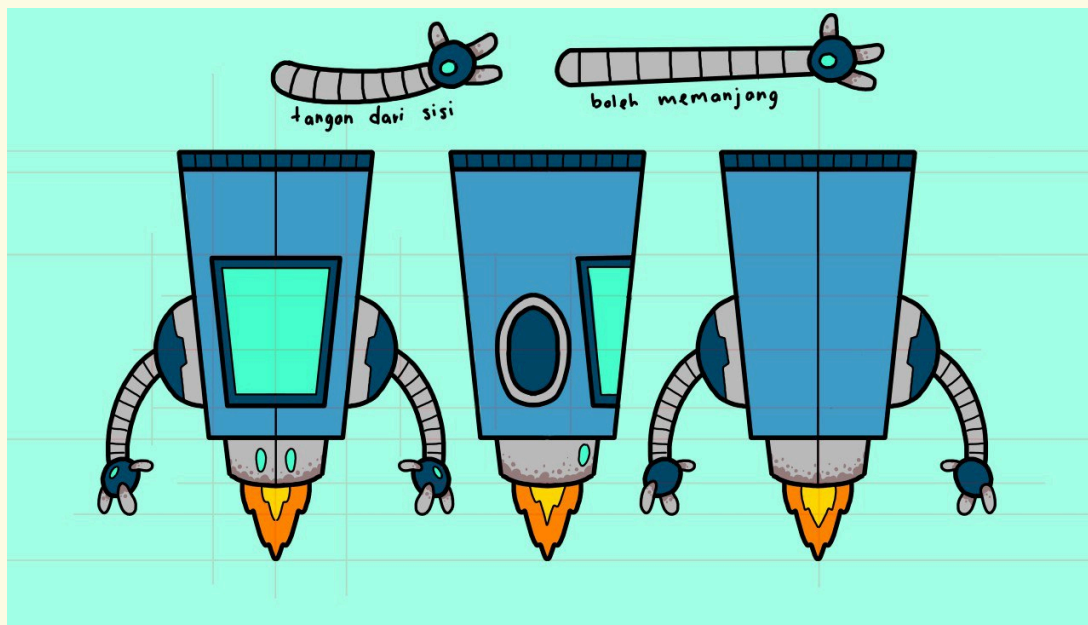
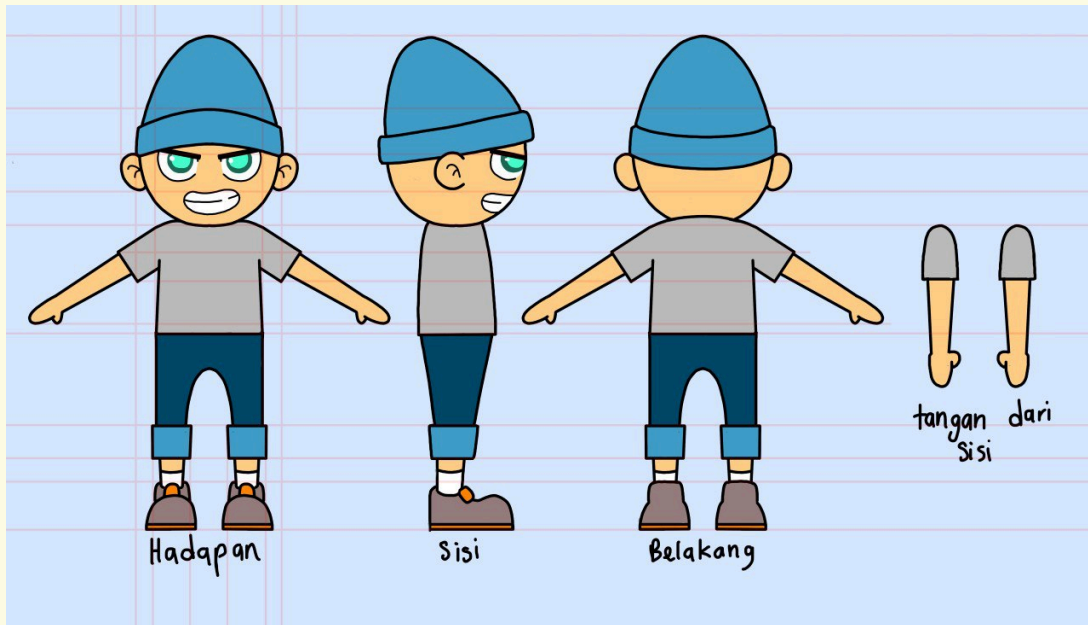
Pra Produksi

4.13 Reka Bentuk Karakter



Pra Produksi

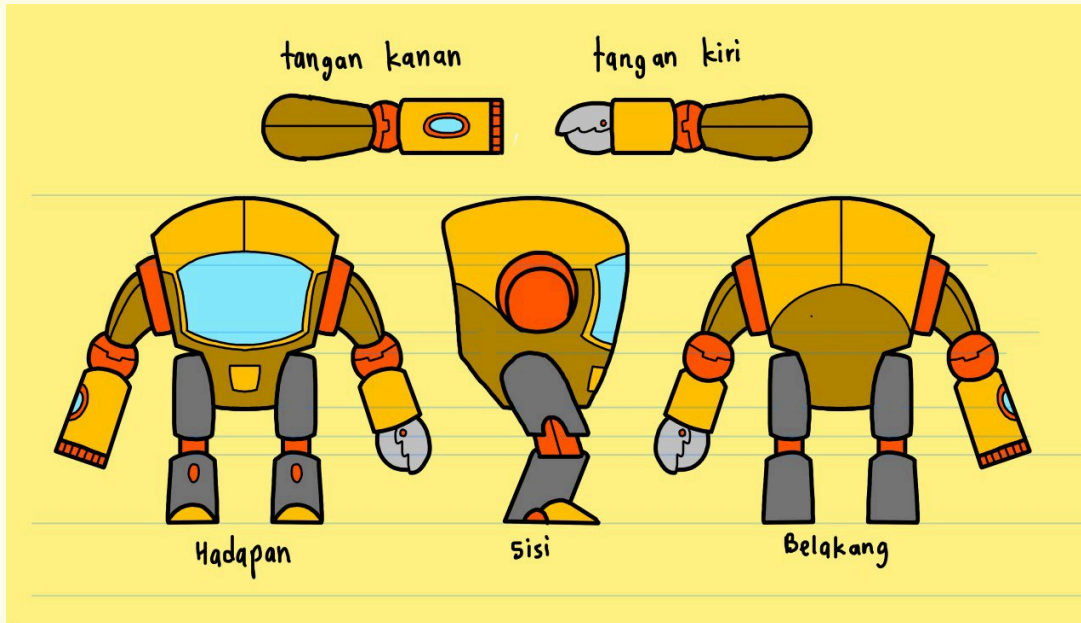
4.13 Reka Bentuk Karakter



Imbas kod QR atau klik pada pautan untuk mengakses fungsi AR pada halaman ini pautan:
<https://adobeacro.app.link/OsEWQmPNkUb>

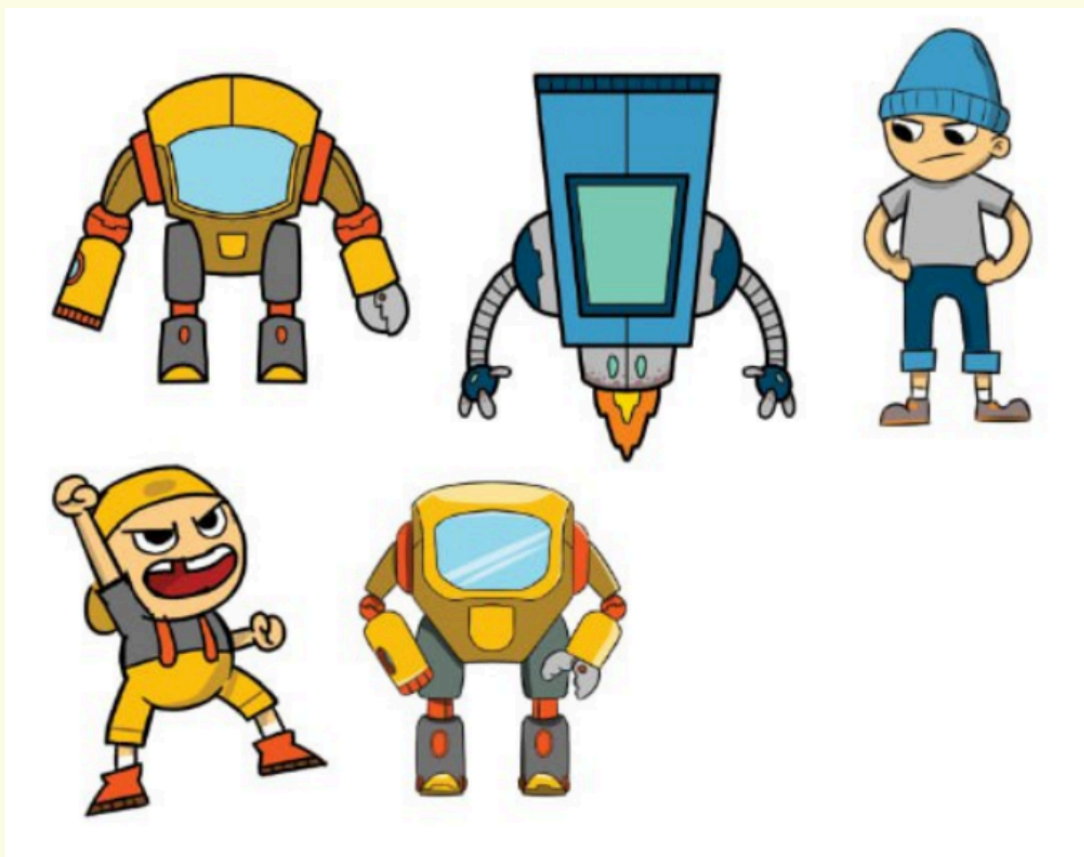
Pra Produksi

4.13 Reka Bentuk Karakter



Imbas kod QR atau klik pada pautan untuk mengakses fungsi AR pada halaman ini

pautan:
<https://adobeacro.app.link/OsEWQmPNkUb>

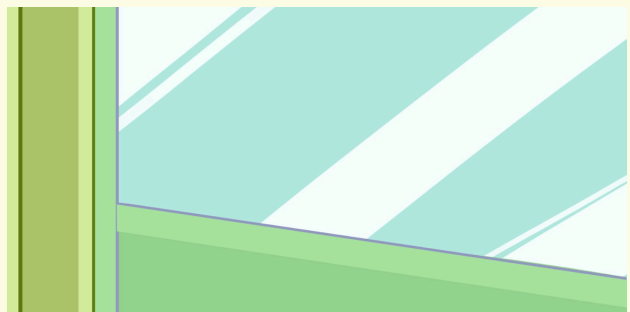
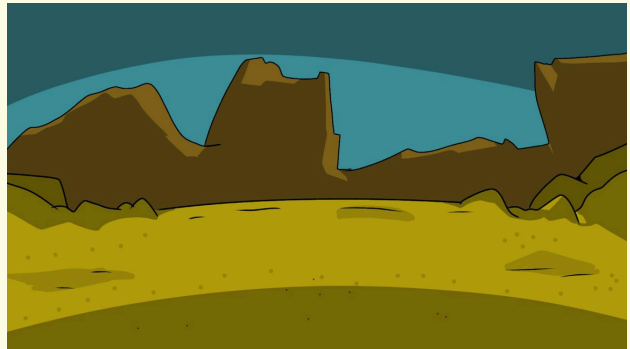


BAB 5

PRODUKSI

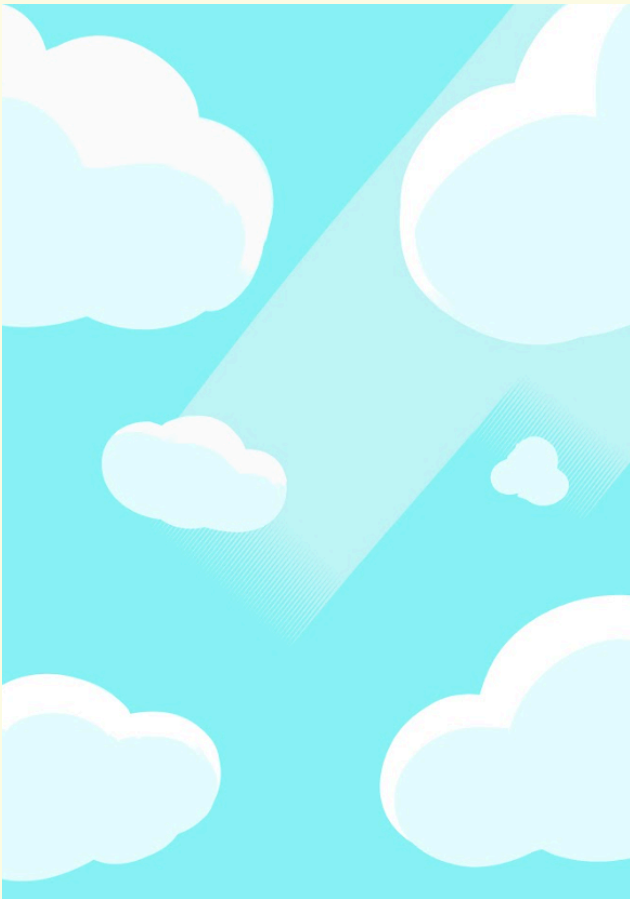
Produksi

5.1 Latar Belakang Animasi



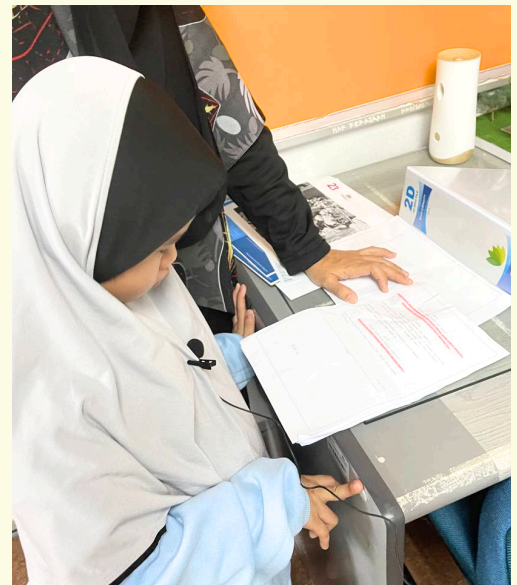
Produksi

5.1 Latar Belakang Animasi



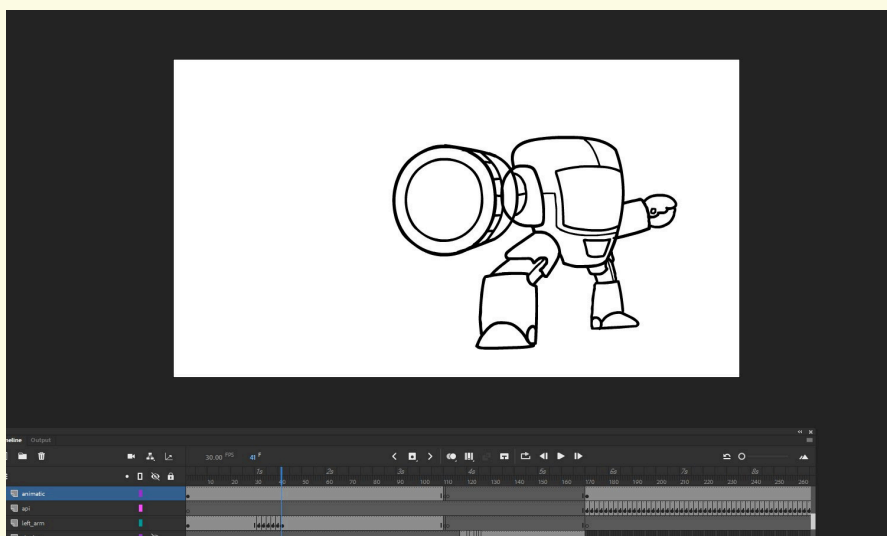
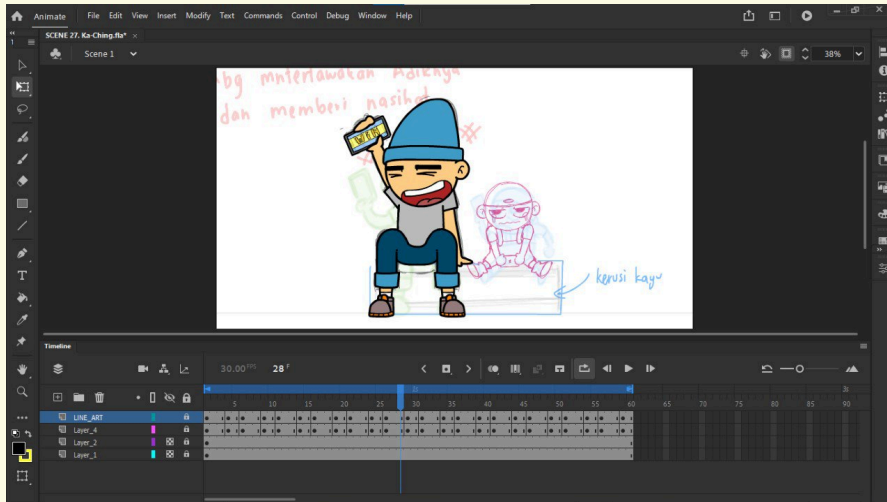
Produksi

5.2 Rakaman Suara



Produksi

5.3 Keyframe Animasi



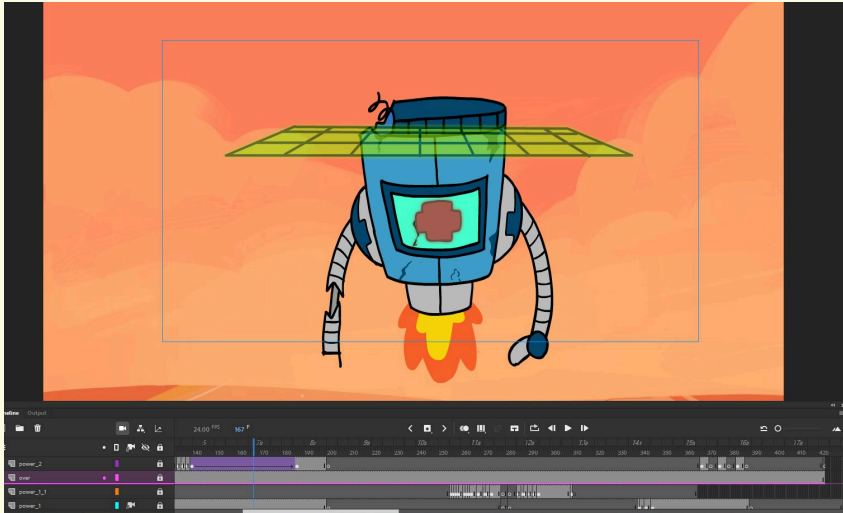
Produksi

5.4 *In-Between* Animasi



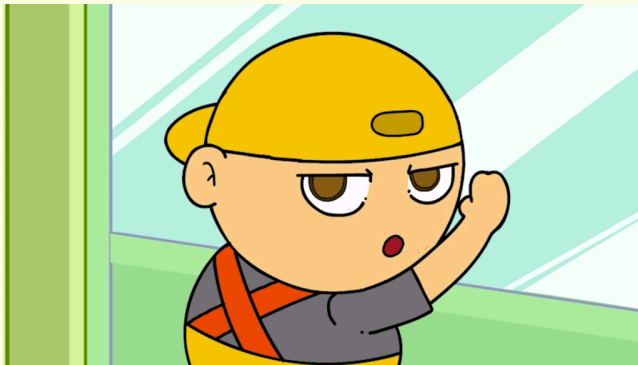
Produksi

5.5 Line Art/ Clean-Up



Produksi

5.6 Pewarnaan



BAB 6

PASCA PRODUKSI

Pasca Produksi

6.1 Pengenalan

Laporan ini bertujuan untuk memberikan gambaran keseluruhan tentang proses pasca produksi filem animasi Ka-Ching!. Fasa pasca produksi merupakan peringkat penting dalam memastikan hasil akhir mencapai kualiti yang diinginkan. Proses ini melibatkan gabungan proses penyuntingan, penambahan kesan visual, pencampuran audio, dan penyelarasan warna. Setiap langkah ini memainkan peranan penting dalam menambah nilai kepada filem serta memberikan pengalaman menonton yang menakjubkan kepada penonton.

Fasa pasca produksi bermula sebaik sahaja semua babak utama telah dianimasikan dan dirakam. Ia adalah fasa di mana segala elemen yang telah dihasilkan dalam fasa produksi diperkemaskan dan digabungkan menjadi satu jalan cerita yang lancar, pasca produksi juga menumpukan kepada perincian teknikal dan artistik yang meningkatkan kualiti projek secara keseluruhan.

Fasa pasca produksi bukan sahaja mengenai penyelesaian masalah teknikal, tetapi juga tentang menambah nilai artistik kepada animasi. Setiap keputusan yang dibuat dalam fasa ini adalah untuk memastikan bahawa setiap elemen dalam filem - daripada visual, audio, sehingga ke penyampaian cerita - saling melengkapi dan memberikan impak yang kuat kepada penonton. Melalui proses pasca produksi, filem animasi Ka-Ching! berjaya ditransformasikan daripada sekadar idea kreatif menjadi sebuah karya yang dapat dinikmati oleh penonton dengan penuh emosi dan kepuasan.

Pasca Produksi

6.2 Penyuntingan

Fasa penyuntingan bertujuan untuk menyusun adegan-adegan yang telah dianimasikan agar cerita mengalir dengan lancar. Dalam animasi Ka-Ching! ini, pasukan penyunting memastikan kesinambungan visual dan naratif tidak terganggu serta adegan dipotong dengan tepat bagi mengekalkan momentum penceritaan. Proses penyuntingan ini melibatkan pelbagai peringkat, termasuk penyusunan kasar (*rough cut*), penyusunan akhir (*fine cut*), dan penyemakan berkali-kali bagi memastikan hasil yang optimum.

Penyuntingan kasar adalah langkah awal di mana semua adegan disusun mengikut urutan cerita untuk memberikan gambaran keseluruhan jalan cerita. Pada peringkat ini, editor akan mengenal pasti babak yang perlu dipendekkan atau disusun semula bagi memastikan kesinambungan cerita. Selepas penyuntingan kasar selesai, penyuntingan akhir dilakukan untuk memperhalusi babak-babak tersebut, termasuklah menambah peralihan yang sesuai, menyelaraskan tempo, dan memastikan emosi yang diinginkan disampaikan dengan tepat.

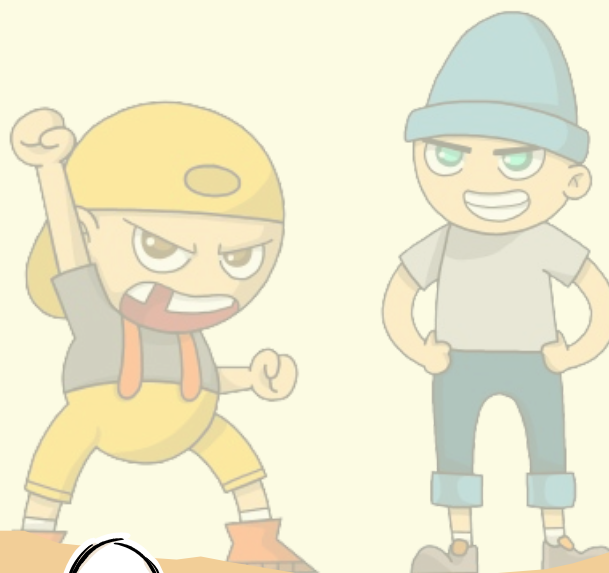
Beberapa babak turut dipendekkan untuk memastikan durasi animasi Ka-Ching! memenuhi jangka masa yang sesuai untuk penonton sasaran. Hal ini penting untuk memastikan bahawa penonton tidak kehilangan minat atau merasa bosan. Penekanan juga diberikan kepada pemilihan sudut kamera dan peralihan antara babak bagi mengekalkan momentum dan kesinambungan visual.

Pasca Produksi

6.2 Penyuntingan

Penyuntingan bukan sahaja melibatkan aspek visual, tetapi juga audio untuk memastikan sinkronisasi yang sempurna antara audio dan visual. Dialog, muzik latar, dan kesan bunyi semuanya disusun secara teliti agar setiap elemen menyatu dengan baik, seterusnya memperkukuhkan naratif dan memberikan impak emosi yang lebih mendalam kepada penonton. Penyuntingan yang baik mampu menghidupkan watak, meningkatkan ketegangan, dan menyampaikan mesej dengan lebih berkesan, menjadikan pengalaman menonton lebih mengasyikkan dan berkesan.

Keseluruhan fasa penyuntingan adalah proses yang kompleks dan memerlukan perhatian terhadap perincian. Editor perlu memastikan bahawa setiap perubahan yang dibuat memberikan nilai tambah kepada animasi Ka-Ching! dan tidak menjejaskan aliran cerita. Melalui penyuntingan yang teliti dan kreatif, animasi Ka-Ching! berjaya mencapai tahap penceritaan yang mampu menarik dan mengekalkan perhatian penonton dari awal hingga akhir.



Pasca Produksi

6.3 Kesan *Visual Effect* (VFX)

Proses pasca produksi juga melibatkan penambahan kesan visual yang diperlukan untuk memperkayakan pengalaman menonton. Dalam animasi Ka-Ching! animasi ini, beberapa elemen seperti letupan, cahaya ajaib, dan tekstur latar belakang telah ditambah untuk memberikan impak visual yang lebih dramatik. VFX menggunakan perisian seperti *Adobe After Effects* untuk memastikan setiap elemen kesan visual menyatu dengan animasi utama.

Kesan visual bukan sahaja menambah elemen estetika, tetapi juga berfungsi untuk memperkaya naratif dan membantu menyampaikan cerita dengan lebih jelas. Sebagai contoh, kesan letupan digunakan dalam adegan-adegan yang memerlukan ketegangan atau aksi, manakala cahaya ajaib digunakan untuk memberikan elemen fantasi dan menghidupkan suasana ajaib dalam babak tertentu. Tekstur latar belakang pula memberikan kedalaman dan realisme kepada dunia animasi yang dicipta, menjadikan setiap adegan kelihatan lebih hidup dan autentik.



Pasca Produksi

6.3 Kesan *Visual Effect* (VFX)

Proses penambahan VFX juga melibatkan pelbagai peringkat, termasuk penciptaan elemen visual, penyusunan dalam babak, dan penggabungan dengan elemen animasi utama. Pasukan VFX perlu memastikan bahawa setiap elemen tambahan ini tidak kelihatan terasing tetapi sebaliknya menyatu dengan lancar dalam dunia yang telah dicipta. Oleh itu, mereka perlu bekerja rapat dengan pasukan animasi dan penyunting untuk memastikan setiap kesan visual yang ditambah adalah selari dengan visi pengarah dan tidak mengganggu kesinambungan visual animasi Ka-Ching!.

Selain itu, kesan visual juga memainkan peranan penting dalam menetapkan mood dan emosi dalam sesebuah adegan. Sebagai contoh, penggunaan pencahayaan yang betul dapat memberikan suasana seram dalam babak-babak yang memerlukan elemen ketegangan, manakala cahaya yang lebih lembut dan warna yang hangat boleh menimbulkan perasaan gembira atau nostalgia. Semua elemen ini diselaraskan dengan teliti untuk memastikan setiap adegan mencapai impak emosi yang diinginkan.

Secara keseluruhannya, penambahan kesan visual dan animasi tambahan adalah satu proses yang sangat penting dalam fasa pasca produksi. Ia bukan sahaja membantu meningkatkan kualiti visual animasi Ka-Ching! tetapi juga menyokong penceritaan dengan lebih berkesan, memberikan pengalaman menonton yang penuh emosi dan kepuasan kepada penonton.

Pasca Produksi

6.4 Audio Mixing

Audio Mixing adalah elemen penting dalam membangkitkan emosi penonton dan memperkayakan pengalaman menonton animasi. Proses ini melibatkan perekodan semula dialog, penciptaan kesan bunyi, dan penyusunan muzik latar yang dirancang dengan teliti untuk memastikan setiap elemen audio berfungsi selari dengan visual. Penghasilan audio yang sesuai dengan suasana dan *mood* setiap adegan, seperti menggunakan muzik dramatik dalam babak tegang atau melodi lembut untuk momen penuh kasih sayang.

Kesan bunyi yang direka melalui teknik *foley* menambah realisme kepada dunia animasi. Bunyi seperti langkah kaki, desiran angin, dihasilkan dengan kreativiti menggunakan pelbagai objek di studio. Selain itu, kesan bunyi juga digunakan untuk mencipta suasana yang mendalam, memberikan konteks visual yang lebih jelas kepada penonton tanpa mengganggu fokus utama cerita.

Secara keseluruhannya, pencampuran dan reka bentuk audio adalah langkah penting dalam fasa pasca produksi. Melalui perhatian terhadap perincian, kreativiti, dan teknologi terkini, pasukan audio berjaya mencipta pengalaman mendengar yang imersif dan menyokong emosi cerita. Kombinasi elemen audio yang disusun dengan baik menjadikan animasi lebih hidup dan memberikan kesan sinematik yang mendalam kepada penonton.

Pasca Produksi

6.5 Penyelarasan Warna

Penyelarasan warna adalah elemen penting dalam memastikan konsistensi visual dan mencipta *mood* bagi setiap babak animasi Ka-Ching!. Warna digunakan secara strategik untuk menyampaikan emosi, seperti warna terang untuk suasana gembira dan warna gelap untuk babak yang tegang.

Selain memastikan konsistensi visual di seluruh animasi, penyelarasan warna juga memperkaya penceritaan. Warna-warna tertentu digunakan untuk menonjolkan simbolisme atau emosi, seperti warna merah untuk bahaya, biru untuk kesedihan, dan hijau untuk harapan. Pemilihan palet warna yang sesuai untuk setiap lokasi, seperti hijau dan coklat untuk latar hutan atau warna metalik untuk suasana urban, membantu mencipta latar belakang yang mendalam dan realistik.

Penyelarasan warna juga memainkan peranan dalam mengarahkan perhatian penonton kepada elemen penting dalam adegan. Dengan keseimbangan kecerahan, kontras, dan saturasi, setiap adegan dapat mencapai impak visual yang diinginkan sambil memastikan naratif disampaikan dengan jelas. Melalui proses ini, penyelarasan warna bukan sahaja mempertingkatkan pengalaman menonton tetapi juga membantu menyampaikan cerita dengan lebih efektif dan bermakna.

Pasca Produksi

6.5 Penyelarasan Warna

Penyelarasan warna adalah elemen penting dalam memastikan konsistensi visual dan mencipta mood bagi setiap babak animasi Ka-Ching!. Warna digunakan secara strategik untuk menyampaikan emosi, seperti warna terang untuk suasana gembira dan warna gelap untuk babak yang tegang.

Selain memastikan konsistensi visual di seluruh animasi, penyelarasan warna juga memperkaya penceritaan. Warna-warna tertentu digunakan untuk menonjolkan *symbolisme* atau emosi, seperti warna merah untuk bahaya, biru untuk kesedihan, dan hijau untuk harapan. Pemilihan palet warna yang sesuai untuk setiap lokasi, seperti hijau dan coklat untuk latar hutan atau warna metalik untuk suasana urban, membantu mencipta latar belakang yang mendalam dan realistik.

Penyelarasan warna juga memainkan peranan dalam mengarahkan perhatian penonton kepada elemen penting dalam adegan. Dengan keseimbangan kecerahan, kontras, dan saturasi, setiap adegan dapat mencapai impak visual yang diinginkan sambil memastikan naratif disampaikan dengan jelas. Melalui proses ini, penyelarasan warna bukan sahaja mempertingkatkan pengalaman menonton tetapi juga membantu menyampaikan cerita dengan lebih efektif dan bermakna.

Pasca Produksi

6.6 Ujian Penonton



Ujian penonton adalah langkah penting sebelum pelancaran animasi Ka-Ching! untuk mendapatkan maklum balas daripada penonton sasaran. Penonton yang dipilih mewakili sasaran dan diminta memberikan pendapat tentang pelbagai aspek seperti jalan cerita, watak, kelancaran cerita, kualiti visual, dan kesan emosi. Berdasarkan maklum balas ini, pasukan produksi melakukan perubahan kecil seperti memanjangkan babak tertentu untuk menambah konteks atau memperbaiki animasi yang tidak lancar.

Pasca Produksi

6.6 Ujian Penonton



Maklum balas penonton membantu pasukan produksi memperhalusi elemen cerita dan visual. Jika ada babak yang terlalu panjang atau sukar difahami, ia akan dipendekkan atau diperbaiki dengan tambahan dialog atau visual yang lebih jelas. Ujian ini juga memberi gambaran tentang bahagian cerita yang paling menarik perhatian dan reaksi emosional penonton, membantu memastikan emosi dalam setiap adegan dapat dirasakan dengan lebih berkesan.

Pasca Produksi

6.6 Ujian Penonton



Selain itu, ujian penonton memberikan maklumat tentang kelancaran cerita dan keberkesanan elemen seperti humor dan adegan dramatik. Pasukan produksi dapat memastikan keseimbangan antara aksi, komedi, dan emosi dalam cerita. Secara keseluruhannya, ujian ini memastikan animasi Ka-Ching! bukan sahaja menarik secara visual tetapi juga memberikan pengalaman emosi yang mendalam dan memuaskan sebelum pelancarannya kepada khalayak ramai.

Hasil Animasi

6.7 Animasi Akhir



Imbas kod QR atau klik pada pautan untuk mengakses fungsi AR pada halaman ini pautan:

<https://adobeacro.app.link/BOCfilnTkUb>

Trailer Animasi 2D KA-CHING 4Masia

BAB 7

PERTANDINGAN DICE 2.0

PERTANDINGAN DICE 2.0

7.1 Latar Belakang Program

Program 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.



PERTANDINGAN DICE 2.0

7.2 Persediaan Sebelum Pertandingan



**Gambar Sepanjang
Bengkel Pengukuhan Pertandingan DICE 2.0**

PERTANDINGAN DICE 2.0



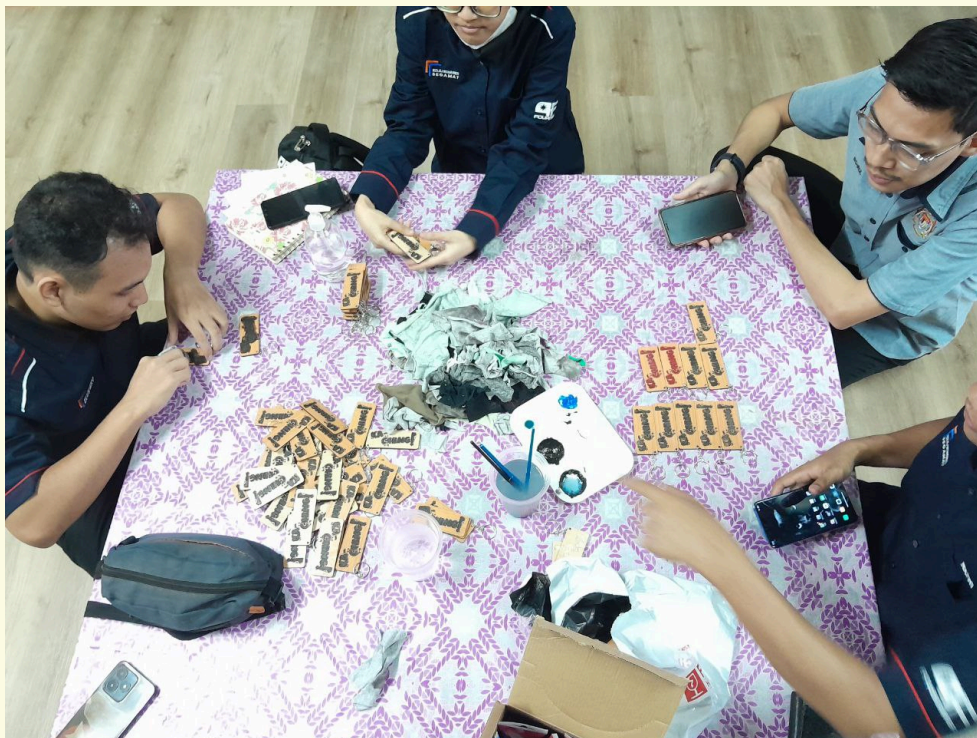
**Gambar Sepanjang
Bengkel Pengukuhan Pertandingan DICE 2.0**

PERTANDINGAN DICE 2.0



**Gambar Sepanjang
Bengkel Pengukuhan Pertandingan DICE 2.0**

PERTANDINGAN DICE 2.0



**Gambar Sepanjang
Bengkel Pengukuhan Pertandingan DICE 2.0**

PERTANDINGAN DICE 2.0



Gambar Sepanjang
Majlis *Flag Off* Bersama Pengarah

PERTANDINGAN DICE 2.0



Gambar Sepanjang
Majlis *Flag Off* Bersama Pengarah

PERTANDINGAN DICE 2.0



**Gambar Sepanjang
Majlis *Flag Off* Bersama Pengarah**

PERTANDINGAN DICE 2.0

7.3 Semasa Pertandingan



**Gambar Sepanjang Program
*Digital Innovation Creativepreneur (DICE) 2.0***

PERTANDINGAN DICE 2.0



**Gambar Sepanjang Program
*Digital Innovation Creativepreneur (DICE) 2.0***

PERTANDINGAN DICE 2.0



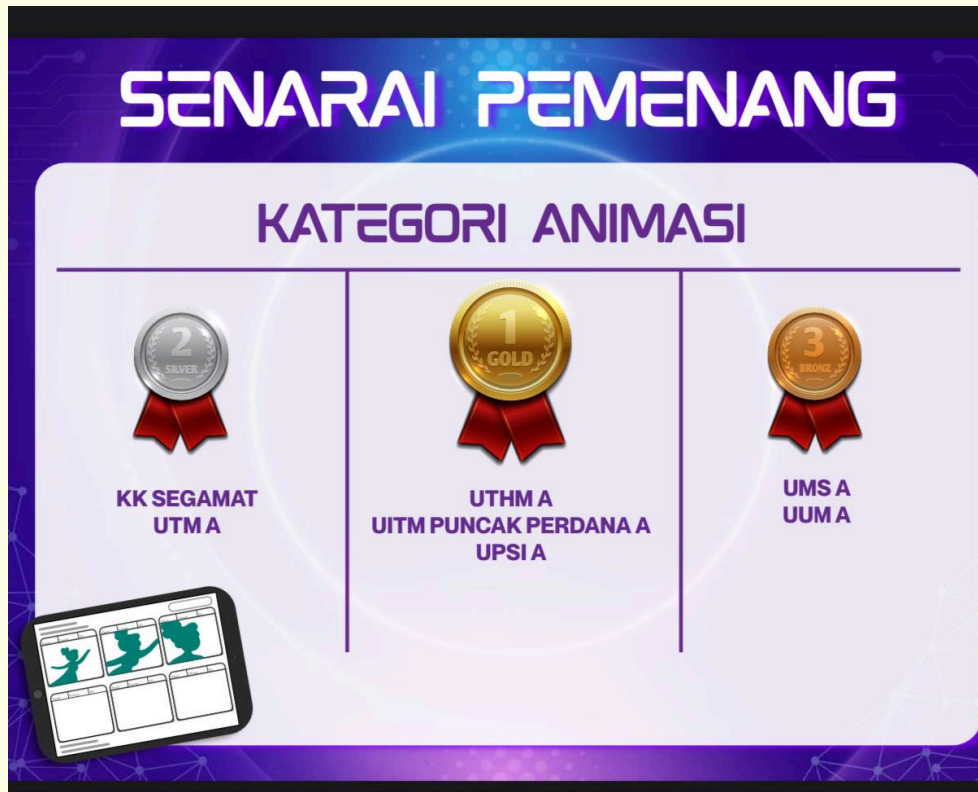
**Gambar Sepanjang Program
*Digital Innovation Creativepreneur (DICE) 2.0***

PERTANDINGAN DICE 2.0



**Gambar Sepanjang Program
*Digital Innovation Creativepreneur (DICE) 2.0***

PERTANDINGAN DICE 2.0



Keputusan Pertandingan *Digital Innovation Creativepreneur (DICE) 2.0*



BAB 8

ANALISIS PROGRAM

Analisis Keberkesanan Program

Analisis keberkesanan program pemindahan teknologi animasi 2D berfokus pada pengumpulan data yang sistematik dan menyeluruh. Kaedah pengumpulan data yang digunakan telah memberikan gambaran jelas tentang kejayaan dan impak program tersebut. Berikut adalah ringkasan analisis berdasarkan cara pengumpulan data:

1. Soal Selidik:

Soal selidik yang diedarkan kepada peserta memberikan maklumat kritikal tentang pengalaman mereka dalam program. Soal selidik ini termasuk:

- Latar Belakang Peserta: Data mengenai latar belakang pendidikan dan pengalaman animasi sebelum program.
- Penilaian Latihan: Ulasan mengenai keberkesanan sesi latihan dalam teknik animasi 2D dan keusahawanan.
- Kualiti Karya: Penilaian terhadap kualiti animasi 2D yang dihasilkan oleh peserta.
- Proses Kumpulan: Maklum balas mengenai pengalaman bekerja dalam kumpulan, termasuk perancangan, kerjasama, dan pengurusan tugas.
- Penerimaan Karya: Ulasan mengenai bagaimana karya diterima di pertandingan dan pameran, serta maklum balas dari juri atau profesional industri.

2. Temubual:

Temubual dengan peserta dan pengurus program memberikan pandangan mendalam tentang:

- Pengalaman Individu: Pengalaman peribadi peserta dengan latihan dan proses pembuatan animasi. Temubual ini membantu memahami bagaimana program mempengaruhi kemahiran teknikal dan keusahawanan mereka.
- Kesan Latihan Keusahawanan: Maklum balas mengenai bagaimana latihan keusahawanan mempengaruhi pemahaman mereka tentang pengurusan projek dan pemasaran.

Analisis Keberkesanan Program

3. Penilaian Karya:

Penilaian terhadap animasi 2D yang dihasilkan melibatkan:

- Kualiti Teknikal dan Kreatif: Penilaian terhadap teknik animasi yang digunakan, kreativiti dalam reka bentuk, dan kesan visual keseluruhan.
- Kepatuhan kepada Brief: Menilai sejauh mana animasi memenuhi syarat dan kriteria yang ditetapkan dalam pertandingan.

4. Maklum Balas dari Pertandingan:

Maklum balas daripada pertandingan peringkat kebangsaan memberi indikator tambahan tentang:

- Penerimaan Karya: Reaksi dan ulasan juri terhadap animasi yang dihasilkan.
- Pengiktirafan Kualiti: Pencapaian pingat perak sebagai petunjuk kejayaan program dalam mempersiapkan peserta untuk cabaran industri.



Analisis Keberkesanan Program

Analisis Data

Dari data yang dikumpulkan melalui soal selidik, temubual, penilaian karya, dan maklum balas pertandingan, analisis menunjukkan bahawa:

- **Peningkatan Kemahiran:** Peserta menunjukkan peningkatan kemahiran teknikal dan keusahawanan selepas menjalani latihan.
- **Kualiti Karya:** Animasi 2D yang dihasilkan adalah berkualiti tinggi, seperti yang diakui dalam pertandingan.
- **Kepuasan Peserta:** Maklum balas peserta menunjukkan kepuasan tinggi terhadap latihan dan proses pembelajaran.
- **Impak Pertandingan:** Kejayaan dalam pertandingan peringkat kebangsaan menandakan keberkesanan program dalam menyediakan peserta untuk persekitaran kompetitif.

Secara keseluruhan, pengumpulan data membuktikan bahawa program ini berkesan dalam meningkatkan kemahiran peserta, menghasilkan karya berkualiti, dan mempersiapkan mereka untuk kejayaan dalam industri animasi.

1. Pengumpulan Data:

Data dikumpulkan melalui soal selidik yang direka khusus untuk mendapatkan maklumat mengenai latar belakang peserta, pengalaman latihan, penilaian kemahiran sebelum dan selepas program, serta maklum balas mengenai proses kumpulan dan kualiti karya yang dihasilkan. Soal selidik ini mengandungi beberapa bahagian utama:

- **Maklumat Peserta:** Latar belakang pendidikan dan pengalaman animasi.
- **Keberkesanan Latihan:** Penilaian terhadap sesi latihan dan teknik yang dipelajari.
- **Proses Kumpulan:** Pengalaman dalam perancangan, pembahagian tugas, dan kerjasama dalam kumpulan.
- **Kualiti Karya:** Penilaian terhadap animasi 2D yang dihasilkan.
- **Penerimaan dan Jaringan Profesional:** Ulasan mengenai penerimaan karya dan hubungan profesional yang dibina.

Analisis Keberkesanan Program

2. Analisis Kualitatif dan Kuantitatif:

Data yang diperoleh daripada soal selidik dianalisis dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif:

- **Analisis Kuantitatif:** Statistik digunakan untuk menilai peningkatan kemahiran, kualiti karya, dan kepuasan peserta terhadap latihan.
- **Analisis Kualitatif:** Maklum balas dan ulasan peserta dikaji untuk menilai aspek proses, keberkesanan latihan, dan pengalaman keseluruhan. Ini memberikan pandangan mendalam tentang keberkesanan program.

3. Latihan yang Diberi:

Program ini termasuk sesi latihan yang intensif dalam animasi 2D yang meliputi:

- **Proses Pra-Animasi:** Teknik seperti storyboard, reka bentuk karakter, dan perancangan cerita. Latihan ini memberi peserta pemahaman mendalam tentang merancang dan menyusun elemen animasi sebelum penghasilan animasi sebenar.
- **Proses Animasi:** Teknik animasi dasar, animasi karakter, dan pengurusan pergerakan. Latihan ini membantu peserta menguasai kemahiran teknikal dalam mencipta dan memanipulasi animasi.
- **Proses Pasca-Animasi:** Teknik penyuntingan, efek visual, dan pemprosesan akhir. Peserta belajar bagaimana untuk mengintegrasikan elemen visual dan audio untuk menghasilkan animasi yang menyeluruh dan profesional.

4. Pembangunan Animasi 2D:

Peserta terlibat dalam projek kumpulan untuk menghasilkan animasi 2D secara praktikal. Projek ini melibatkan:

- **Perancangan dan Konsepsi:** Peserta merancang konsep animasi, membuat storyboard, dan menentukan gaya visual.
- **Penghasilan Animasi:** Mengaplikasikan teknik animasi yang dipelajari untuk menghasilkan animasi, termasuk kerja-kerja grafik dan pemodelan karakter.
- **Penyuntingan dan Penyempurnaan:** Mengintegrasikan elemen pasca-animasi seperti penyuntingan, penambahan efek visual, dan pemprosesan akhir untuk meningkatkan kualiti dan kesan keseluruhan.

Analisis Keberkesanan Program

5. Penerimaan dan Jaringan Profesional:

Data dikumpulkan mengenai:

- **Penerimaan di Pameran:** Ulasan mengenai bagaimana karya diterima oleh penonton dan profesional industri.
- **Hubungan Profesional Baru:** Jumlah dan kualiti hubungan profesional yang dibina semasa dan selepas program.

6. Kajian Kes dan Ulasan Peserta:

Kajian kes terpilih dari peserta yang menunjukkan pencapaian atau cabaran khusus memberikan maklumat tambahan tentang kejayaan program dan aspek yang perlu diperbaiki. Ulasan mendalam tentang pengalaman peserta memberikan pandangan yang berharga mengenai keberkesanan dan kesan keseluruhan program.

7. Pertandingan Peringkat Kebangsaan:

Hasil animasi yang dihasilkan oleh peserta dipertandingkan di peringkat kebangsaan, melibatkan Institut Pengajian Tinggi (IPT) di Malaysia. Peserta berjaya meraih pingat perak dalam pertandingan ini, menunjukkan pencapaian yang signifikan dalam industri animasi. Kemenangan ini mencerminkan bukan sahaja kualiti latihan dan bimbingan yang diterima tetapi juga kejayaan dalam penerapan kemahiran animasi 2D yang dipelajari semasa program. Kejayaan di peringkat kebangsaan memberikan pengiktirafan tambahan terhadap hasil kerja peserta dan memperkukuhkan kredibiliti program dalam mempersiapkan pelajar untuk cabaran industri yang sebenar.

Analisis Keberkesanan Program

Dengan pendekatan ini, kajian ini menyediakan gambaran menyeluruh mengenai kejayaan program dalam memperbaiki kemahiran animasi 2D peserta, menghasilkan karya berkualiti, dan membina jaringan profesional. Kaedah kajian ini memastikan bahawa semua aspek latihan dan penghasilan animasi dinilai dengan teliti untuk memberikan penilaian yang tepat mengenai keberkesanan program. Berikut adalah soalan, jawapan, dan hasil analisis yang dikemaskini dengan menggantikan "animasi tradisional" dengan "proses pra dan pasca animasi":

Soalan dan Jawapan

1. Maklumat Peserta

a. Apa latar belakang pendidikan dan pengalaman animasi 2D anda sebelum mengikuti program ini?

- **Peserta A:** Sijil Animasi 2D, fokus pada proses pra-animasi
- **Peserta B:** Sijil Animasi 2D, fokus pada proses pasca-animasi
- **Peserta C:** Sijil Animasi 2D, fokus pada animasi karakter
- **Peserta D:** Sijil Animasi 2D, fokus pada animasi latar belakang

b. Adakah anda pernah mengikuti latihan animasi 2D sebelum ini?

- **Semua peserta:** Ya

2. Latihan dan Kemahiran

a. Bagaimana anda menilai keberkesanan sesi latihan animasi 2D yang telah diikuti?

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

b. Apakah aspek latihan yang paling membantu dalam meningkatkan kemahiran anda?

- **Peserta A:** Teknik pra-animasi (seperti *storyboard* dan reka bentuk)
- **Peserta B:** Teknik pasca-animasi (seperti penyuntingan dan efek visual)
- **Peserta C:** Teknik animasi karakter
- **Peserta D:** Teknik animasi latar belakang

Analisis Keberkesanan Program

c. Bagaimana anda menilai peningkatan kemahiran anda sebelum dan selepas program?

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

3. Projek Kumpulan

a. Bagaimana proses perancangan dan pembahagian tugas dijalankan dalam kumpulan anda?

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

b. Apakah cabaran utama yang dihadapi semasa penghasilan animasi 2D secara berkumpulan?

- **Peserta A:** Perbezaan dalam proses pra-animasi dan integrasi idea
- **Peserta B:** Keserasian teknik pasca-animasi
- **Peserta C:** Integrasi elemen animasi
- **Peserta D:** Penyelarasan antara elemen latar belakang dan karakter

c. Bagaimana anda menilai tahap kerjasama dan kolaborasi dalam kumpulan anda?

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

4. Penerimaan dan Pemasaran

a. Bagaimana karya kumpulan anda diterima di pameran industri?

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

Analisis Keberkesanan Program

b. Adakah karya kumpulan anda mendapat perhatian dari profesional atau media?

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

c. Apa ulasan yang diterima mengenai karya anda?

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

5. Jaringan dan Kolaborasi

a. Berapa banyak hubungan profesional baru yang anda bina selepas program?

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

b. Bagaimana hubungan profesional baru ini memberi impak kepada kerjaya anda?

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

c. Adakah anda berpeluang untuk berkolaborasi dalam projek lain selepas program?

- **Semua Peserta:** Ya

Analisis Keberkesanan Program

Hasil Analisis

1. Kemahiran dan Pengetahuan:

Keberkesanan Latihan: Semua peserta merasa bahawa sesi latihan animasi 2D adalah berkesan, dengan peserta yang fokus pada proses pasca-animasi (B dan D) merasakan ia sangat berkesan. Aspek latihan yang paling membantu selaras dengan kecenderungan masing-masing, menunjukkan program ini mampu memenuhi keperluan pelbagai aspek dalam animasi.

2. Projek Kumpulan:

Perancangan dan Kolaborasi: Proses perancangan dan pembahagian tugas dinilai terancang dengan baik oleh semua peserta. Cabaran utama terletak pada perbezaan dalam proses pra-animasi dan teknik pasca-animasi, serta integrasi elemen animasi, menunjukkan perlunya penekanan dalam penyelarasan teknik dan komunikasi dalam projek berkumpulan.

3. Penerimaan dan Pemasaran:

Penerimaan: Karya kumpulan mendapat penerimaan positif di pameran industri, dengan ulasan yang kebanyakannya membina. Peserta melaporkan perhatian yang berbeza dari profesional dan media, tetapi secara keseluruhannya, karya mendapat pengiktirafan yang positif.

4. Jaringan Profesional:

Hubungan Profesional: Program ini berjaya dalam membina hubungan profesional baru untuk semua peserta. Peserta yang lebih berpengalaman (C dan D) membina lebih banyak hubungan profesional dan merasakan impaknya yang lebih besar. Kesempatan untuk berkolaborasi dalam projek lain selepas program menunjukkan bahawa program ini juga berfungsi sebagai platform untuk memperluas jaringan industri dan peluang kerjaya.

Analisis Keberkesanan Program

Kesimpulan

Program pemindahan teknologi animasi 2D telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemahiran teknikal peserta, menghasilkan karya berkualiti tinggi, dan membina jaringan profesional. Walaupun terdapat cabaran dalam penyelarasan proses pra dan pasca-animasi yang berbeza, program ini berjaya memberikan manfaat yang signifikan kepada semua peserta dengan pelbagai fokus dalam animasi. Penambahbaikan dalam aspek penyelarasan dan komunikasi dalam projek berkumpulan boleh meningkatkan hasil masa depan. Program ini juga berfungsi dengan baik dalam memperluas peluang kerjaya peserta dan memperkenalkan mereka kepada profesional industri.

Ulasan Keberkesanan Program

Berdasarkan hasil soal selidik dan analisis yang dikumpulkan daripada empat peserta dengan latar belakang pendidikan dalam sijil animasi 2D dari Kolej Komuniti Segamat dan kecenderungan berbeza dalam animasi 2D, berikut adalah ulasan keberkesanan program:

1. Peningkatan Kemahiran:

Program pemindahan teknologi animasi 2D telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemahiran peserta. Semua peserta melaporkan peningkatan kemahiran selepas mengikuti program, dengan peserta yang mempunyai kecenderungan dalam proses pasca-animasi (B dan D) merasakan peningkatan yang lebih ketara. Walaupun peserta dengan fokus yang lebih berbeza (A dan C) juga mengalami peningkatan, perbezaan ini menunjukkan bahawa program ini dapat memenuhi keperluan khusus dalam pelbagai aspek animasi. Program ini secara keseluruhan berjaya memperbaiki kemahiran teknikal peserta dalam bidang yang mereka fokuskan.

Analisis Keberkesanan Program

2. Kualiti Latihan:

Sesi latihan animasi 2D dinilai secara positif oleh semua peserta. Teknik pra-animasi dan pasca-animasi dianggap sebagai komponen utama yang meningkatkan kemahiran peserta, selaras dengan kecenderungan masing-masing. Peserta yang lebih berpengalaman dalam proses pasca-animasi merasa bahawa sesi latihan sangat berkesan, manakala peserta dengan fokus lain turut merasakan kesan yang positif. Ini menunjukkan bahawa program ini menyediakan latihan yang komprehensif dan sesuai dengan pelbagai aspek dalam animasi 2D.

3. Proses Kumpulan dan Kolaborasi:

Proses perancangan dan pembahagian tugas dalam kumpulan dinilai terancang dengan baik oleh semua peserta. Walau bagaimanapun, terdapat cabaran utama dalam penyelarasan antara proses pra-animasi dan pasca-animasi serta integrasi elemen animasi yang berbeza. Peserta yang mempunyai fokus dalam proses pra-animasi dan pasca-animasi melaporkan kesukaran dalam mengharmonikan teknik dan idea. Ini menunjukkan perlunya penekanan lebih pada komunikasi dan penyelarasan antara elemen animasi yang berbeza dalam projek berkumpulan.

4. Kualiti Karya:

Kualiti animasi 2D yang dihasilkan oleh kumpulan menunjukkan hasil yang memuaskan. Semua peserta menilai kualiti karya sebagai tinggi, dengan peserta yang lebih berpengalaman dalam teknik tertentu merasa bahawa kualiti karya adalah sangat tinggi. Ini mencerminkan kejayaan program dalam menghasilkan animasi berkualiti tinggi melalui pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kecenderungan individu. Walau bagaimanapun, peningkatan dalam penyelarasan teknik dan penyatuan idea antara peserta akan lebih meningkatkan kualiti karya.

Analisis Keberkesanan Program

5. Penerimaan dan Pemasaran:

Karya kumpulan mendapat penerimaan yang positif di pameran industri, dengan ulasan yang kebanyakannya membina. Peserta melaporkan bahawa karya mereka mendapat perhatian yang bervariasi dari profesional dan media, tetapi secara keseluruhan, penerimaan adalah positif. Ini menunjukkan bahawa program ini tidak hanya memperbaiki kemahiran teknikal tetapi juga membantu dalam mempromosikan karya peserta di platform yang lebih luas.

6. Jaringan Profesional:

Program ini berjaya dalam membina jaringan profesional baru untuk peserta. Semua peserta melaporkan bahawa mereka membina hubungan profesional baru dan merasakan impaknya terhadap kerjaya mereka. Peserta yang lebih berpengalaman membina lebih banyak hubungan dan merasakan impaknya yang lebih besar, menunjukkan bahawa program ini juga berfungsi sebagai platform untuk memperluas jaringan industri dan peluang kerjaya. Kesempatan untuk berkolaborasi dalam projek lain selepas program menunjukkan bahawa program ini berjaya dalam memfasilitasi kerjasama dan pembinaan hubungan profesional.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, program pemindahan teknologi animasi 2D telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemahiran teknikal peserta, menghasilkan karya berkualiti tinggi, dan membina jaringan profesional yang berharga. Walaupun terdapat beberapa cabaran dalam penyelarasan proses pra dan pasca-animasi, program ini memberikan manfaat yang signifikan dan memenuhi keperluan pelbagai fokus dalam animasi 2D. Penambahbaikan dalam aspek penyelarasan dan komunikasi dalam projek berkumpulan boleh meningkatkan hasil masa depan. Program ini juga berjaya memperluas peluang kerjaya peserta dan memperkenalkan mereka kepada profesional industri, menjadikannya satu inisiatif yang bermanfaat dan berimpak dalam bidang animasi 2D.

Analisis Keberkesanan Program

Penutup

Program Usahawan Digital Animasi 2D 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 dan terima kasih, saya ingin mengucapkan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan sokongan dan komitmen dalam menjayakan Program Usahawan Digital Animasi 2D ini.

Pertama sekali, izinkan saya merakamkan penghargaan kepada Unit Pengurusan Tertinggi Kolej Komuniti Segamat. Sokongan dan bimbingan anda telah menjadi tulang belakang kejayaan program ini. Kepimpinan anda yang berwawasan dan komitmen yang tidak berbelah bahagi telah memastikan semua aspek program berjalan dengan baik dan mencapai matlamat yang telah ditetapkan.

Kepada Unit Keusahawanan, terima kasih di atas usaha anda dalam menyediakan latihan yang komprehensif dan sokongan yang berterusan. Program keusahawanan yang telah dilaksanakan telah membekalkan peserta dengan kemahiran penting dalam pengurusan projek dan pemasaran, yang telah terbukti amat berharga dalam pertandingan dan pembentukan karier mereka.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Unit Animasi 2D yang telah memainkan peranan penting dalam aspek teknikal latihan animasi. Kepakaran dan bimbingan yang diberikan dalam teknik animasi 2D telah membolehkan peserta untuk menghasilkan karya berkualiti tinggi dan bersaing dengan yakin di peringkat kebangsaan. Dedikasi dan kreativiti semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung telah memberi impak besar terhadap kejayaan peserta.

Penghargaan khas juga ditujukan kepada Jabatan Pendidikan, Politeknik, dan Kolej Komuniti yang telah memberikan sokongan berterusan dan kepercayaan dalam program ini. Kerjasama dan sokongan dari institusi-institusi ini adalah asas yang kukuh dalam menjayakan latihan dan pembangunan animasi, serta memfasilitasi penyertaan peserta dalam pertandingan peringkat kebangsaan. Tanpa bantuan dan komitmen dari Jabatan Pendidikan dan institusi pendidikan, kejayaan ini tidak akan menjadi realiti.

Saya ingin mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan kepada para mentor yang telah memberikan bimbingan dan nasihat berharga sepanjang program ini. Kepakaran dan dedikasi anda telah membantu peserta mencapai potensi penuh mereka dan berjaya menghasilkan karya animasi yang luar biasa.

Tidak lupa juga kepada para peserta yang telah menunjukkan semangat, dedikasi, dan kreativiti dalam setiap langkah perjalanan program ini. Kejayaan anda dalam menghasilkan animasi berkualiti tinggi dan meraih pingat perak di pertandingan peringkat kebangsaan adalah bukti jelas kemampuan dan komitmen anda. Anda adalah inspirasi kepada kami semua.

Akhir kata, kejayaan program ini adalah hasil kerjasama dan dedikasi semua pihak yang terlibat. Semoga semangat dan kejayaan ini akan menjadi inspirasi kepada kita semua untuk terus berusaha dan mencapai kecemerlangan dalam apa jua yang kita lakukan. 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

NIK FATIN NADIRAH BT NIK MOHAMAD SABERI
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 978-967-2087-25-0



9 789672 087250

