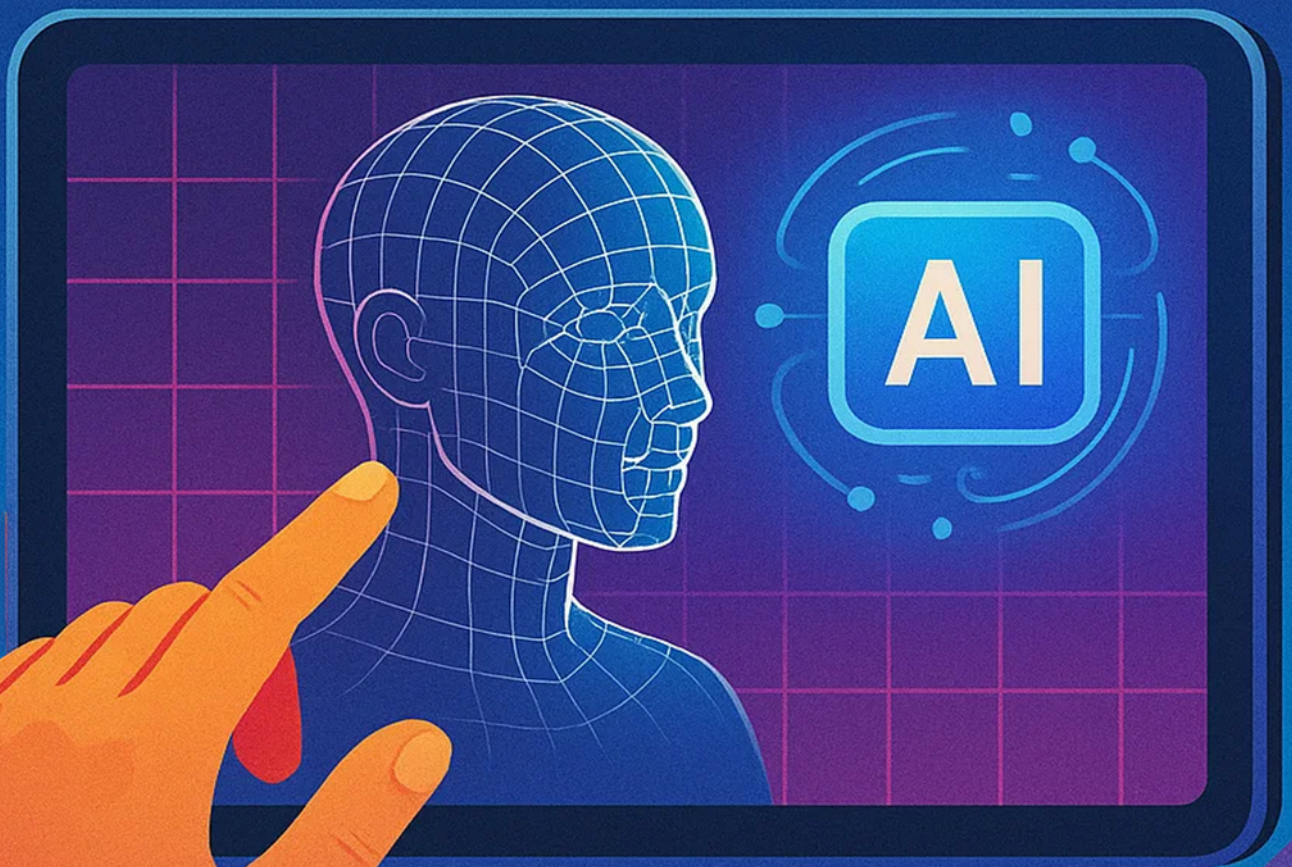


SmartShoot AR

**Eksplorasi Interaktif
Komposisi & Kamera dengan
Teknologi AI**



Muhammad Fahmi Bin Ahmad
Nor Miza Binti Tajudin
Anis Amizan Binti Hussein Lim

SmartShoot AR:

Eksplorasi Interaktif Komposisi & Kamera dengan Teknologi AI

MUHAMMAD FAHMI BIN AHMAD
NOR MIZA BINTI TAJUDIN
ANIS AMIZAN BINTI HUSSEIN LIM

**PROGRAM SIJIL MULTIMEDIA KREATIF PENGIKLANAN
KOLEJ KOMUNITI KULIM
2025**

Hakcipta

Managing Editor

Rizal Kasyrno Bin Ghazali

Editor

Noorshakira Binti Ismail

Writer

Muhammad Fahmi Bin Ahmad

Nor Miza Binti Tajudin

Anis Amizan Binti Hussein Lim

Designer

Nor Miza Binti Tajudin

AI & AR Video Production

Muhammad Fahmi Bin Ahmad

Pertama Kali diterbitkan 2025

e ISBN 978-629-97793-3-9

Hak cipta terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan, ulang mana-mana bahagian, artikel, ilustrasi, disimpan dalam sistem pencarian, atau dihantar dalam sebarang bentuk atau dengan sebarang cara sama ada elektronik, mekanikal, fotokopi, rakaman isi kandungan buku ini dalam apa jua bentuk tanpa meminta kebenaran daripada Penerbit KKKulim.

Diterbitkan oleh:

Kolej Komuniti Kulim,

Jalan Kota Kenari 2, Taman Kota Kenari,

09000 Kulim, Kedah.

No Telefon : 04-490 0412

No Faks : 04-490 0385

Prakata

Bismillahirrahmanirrahim.

Segala puji bagi Allah SWT kerana dengan limpah rahmat dan izin-Nya, karya ini akhirnya berjaya disiapkan. eBuku ini dihasilkan dengan hasrat untuk memperkasa pendekatan pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam konteks Pendidikan dan Latihan Teknikal dan Vokasional (TVET) yang menekankan kemahiran interaktif, kreatif dan aplikatif sejajar dengan keperluan industri semasa.

Karya ini bukan sekadar bahan bacaan, malah merupakan satu pengalaman pembelajaran holistik yang membawa pembaca meneroka dunia visual, bunyi, dan interaktiviti yang menyentuh pelbagai deria. Pendekatan ini menggabungkan elemen teknologi pintar seperti Kecerdasan Buatan (AI) dan Realiti Terimbuh (AR), selaras dengan hasrat untuk melahirkan pelajar TVET yang mahir, inovatif dan berdaya saing.

eBuku ini juga direka khusus bagi menyokong subtopik 2.2 dalam kursus SMP20073 – Produksi Video Pengiklanan di bawah Program Sijil Multimedia Kreatif Pengiklanan. Penekanan diberikan kepada pemahaman konsep komposisi, teknik rakaman, dan penggunaan teknologi terkini dalam penghasilan bahan visual yang efektif dan berimpak tinggi. Setinggi-tinggi penghargaan diucapkan kepada semua pihak yang telah memberikan sokongan, inspirasi, dan bimbingan sepanjang penghasilan karya ini, sama ada secara langsung mahupun tidak langsung.

Semoga modul ini dapat menjadi alat bantu yang berkesan dalam memupuk kreativiti, kemahiran teknikal, dan kefahaman mendalam, khususnya dalam penghasilan video pengiklanan yang memenuhi standard industri dan kehendak pembelajaran kontemporari.

Sekian, terima kasih.

Isi Kandungan

Bahagian	Muka Surat
<u>Pengenalan</u>	1 - 2
<u>Bab 1: Pengenalan SmartShoot AR</u>	3 - 8
<u>Bab 2: Menunjukkan Komposisi Video</u>	9 - 15
<u>Bab 3: Mengenali Camera Shots</u>	16 - 18
<u>Bab 4: Mengenali Camera Movement</u>	19 - 26
<u>Rujukan</u>	27
<u>Penilaian Quiz dan ujian</u>	30 - 31

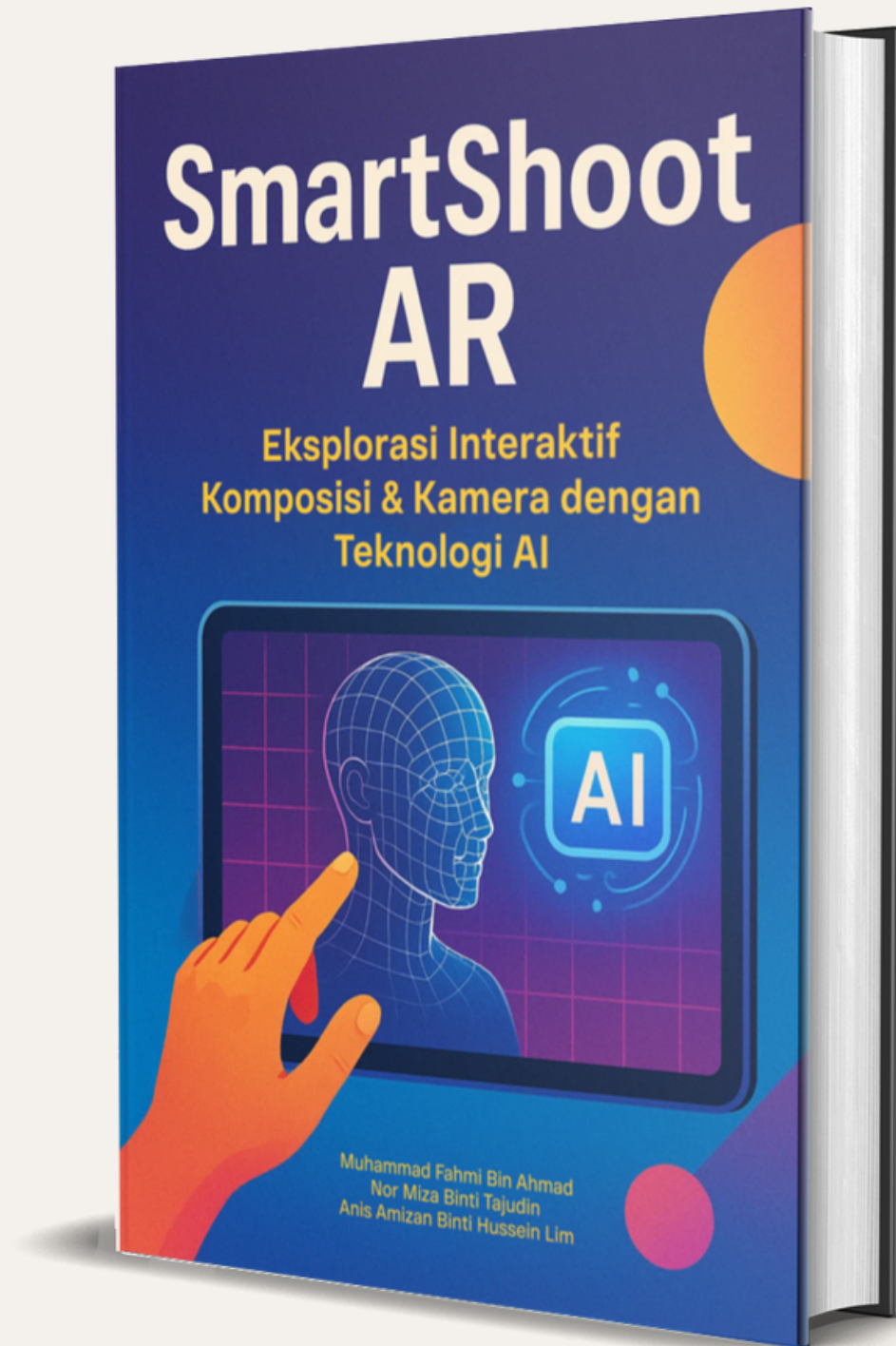
Pengenalan

Pendekatan pembelajaran menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) dan Kecerdasan Buatan (AI) semakin populer dalam konteks pendidikan kontemporer. Teknologi ini memperkuat pengalaman pembelajaran dengan menerapkan elemen-elemen digital secara interaktif ke dalam kandungan, menjadikannya lebih menarik, dinamik dan mudah difahami oleh pelajar.

eBuku ini merupakan salah satu inisiatif selaras dengan usaha Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti (JPPKK) dalam memperkenalkan bahan bantu belajar berasaskan teknologi pintar. Ia menyokong falsafah reteaching and redesigning higher education melalui pendekatan Augmented Pages, yang menjadikan kandungan lebih hidup melalui gambar, bunyi, animasi dan interaksi.

BAB 1

Pengenalan Smartshoot AR



1.1 Apa itu SmartShoot AR

SmartShoot AR ialah modul pembelajaran video yang digabungkan dengan teknologi Kecerdasan Buatan (AI) dan Realiti Terimbuh (Augmented Reality – AR). Ia dibangunkan untuk menyokong pembelajaran subtopik 2.2 dalam kursus SMP20073 – Produksi Video Pengiklanan di bawah Program Sijil Multimedia Kreatif Pengiklanan.

Platform ini bertujuan memberikan pengalaman pembelajaran lebih interaktif dan visual bagi membantu pelajar memahami konsep asas video pengiklanan dengan lebih jelas dan praktikal.



1.2 Objektif Penggunaan

- a) Memahami konsep asas interface rakaman digital
- b) Mempelajari teknik asas video dengan sokongan AI
- c) Menggunakan AR sebagai alat bantu visual semasa pembelajaran
- d) Menggalakkan pembelajaran sendiri dan fleksibel

1.3 Ciri-Ciri Utama Modul

Ciri	Penerangan
AR Interaktif	Pelajar boleh mengimbas kod QR dan melihat model 3D atau demo rakaman
AI Video Generator	Menjana video pendek berdasarkan skrip atau input sebagai contoh
Panduan Visual	Disertakan dengan paparan gambar dan grafik penjelasan setiap topik
Aktiviti Kuiz & AR	Pelajar boleh menjawab kuiz dan meneroka model AR dari eBuku secara langsung

1.4 Kenapa Gunakan AR dan AI?

Penggunaan AR dan AI dalam pendidikan TVET membolehkan pelajar:

- a) Membina pemahaman lebih kukuh melalui interaksi visual
- b) Mengalami simulasi situasi sebenar dunia kerja (contoh: rakaman iklan)
- c) Belajar dalam suasana sendiri tanpa perlu peralatan fizikal mahal

Langkah 1:
Imbas WebBased AR



Langkah 2 :
Imbas AR Marker



***Refresh jika perlu
***Tekan NO IMAGE untuk kawalan
AR yang lebih jelas

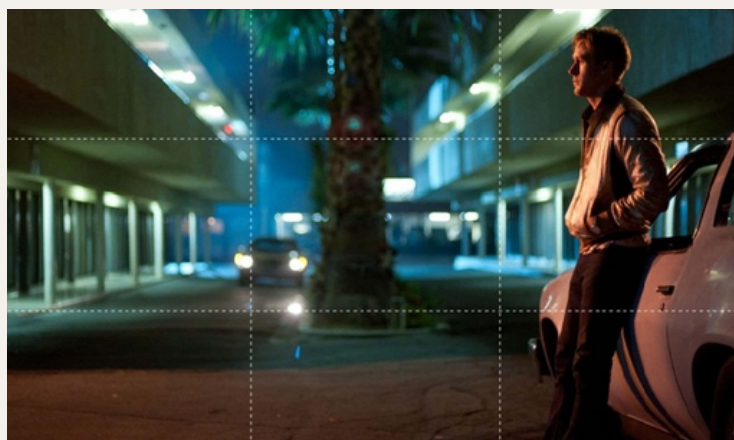


BAB 2

Menunjukkan Komposisi Video

2.1 Definisi Komposisi Visual

Komposisi visual merujuk kepada susun atur elemen dalam bingkai rakaman untuk menghasilkan imej yang seimbang, menarik dan berkesan. Komposisi yang baik membantu menyampaikan mesej visual secara lebih jelas dan menarik perhatian penonton.

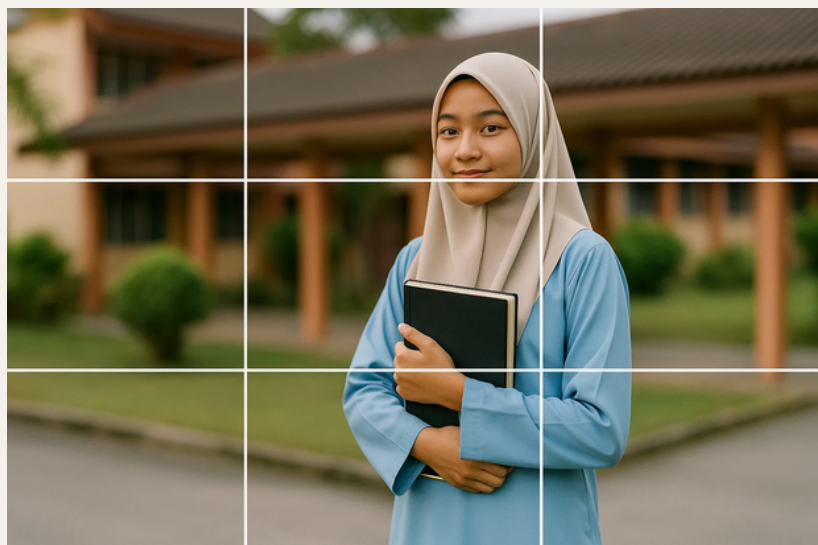
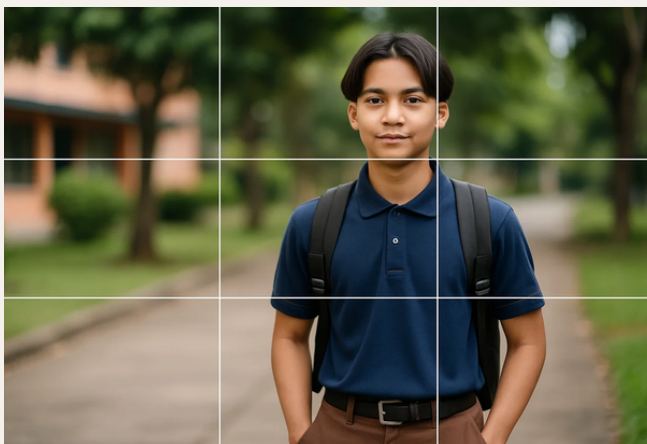


Penggunaan Rule of Third di dalam komposisi video

2.2 Prinsip Asas Komposisi

Rule of Thirds:

Membahagikan bingkai kepada 9 bahagian dengan 2 garisan menegak dan 2 garisan mendatar. Subjek utama diletakkan di persimpangan garisan.



Framing:

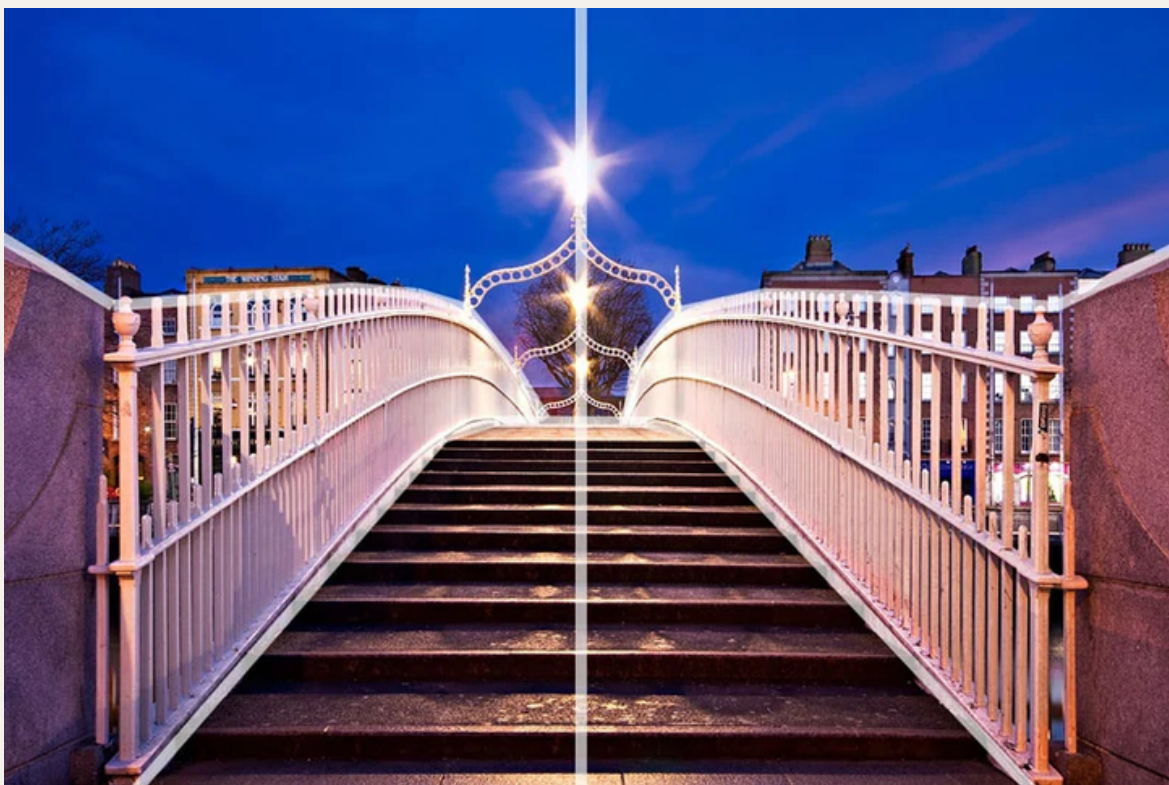
Menggunakan objek di sekeliling untuk membingkai subjek dan menarik tumpuan.



Penggunaan Framing di dalam komposisi video

Balance:

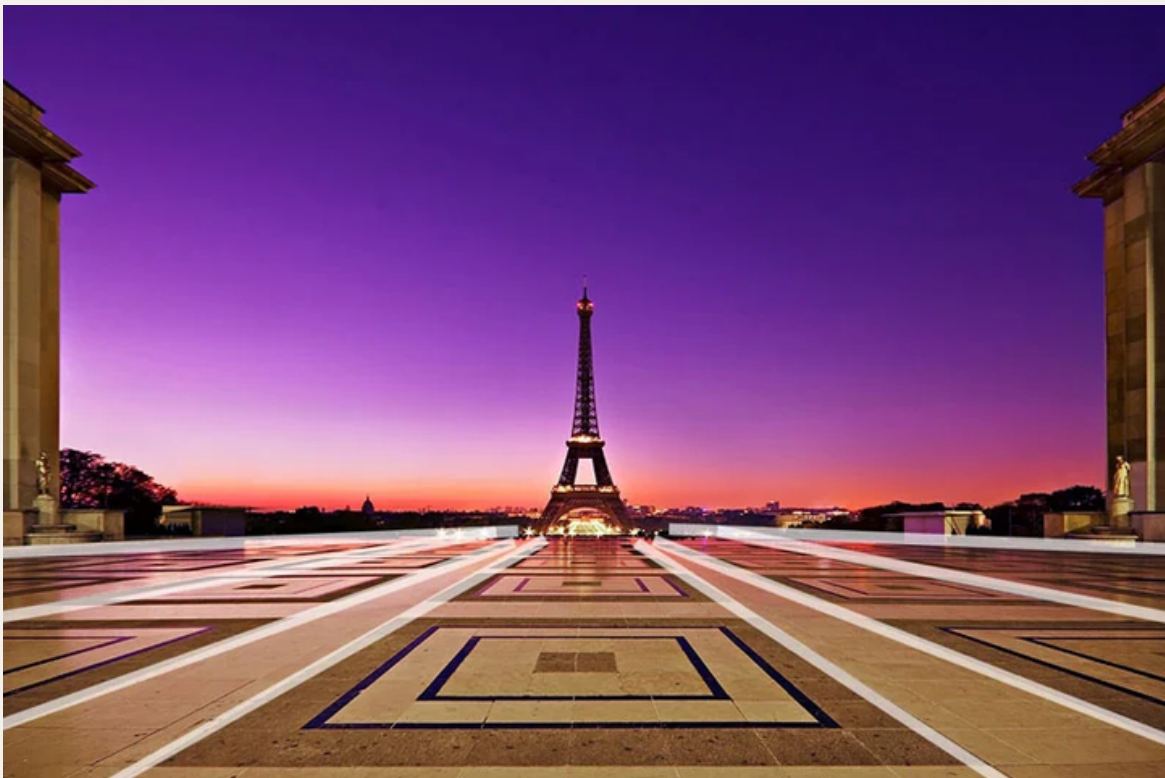
Menyusun elemen visual supaya kelihatan seimbang antara bahagian kiri dan kanan.



Penggunaan Balance di dalam komposisi video

Leading Lines:

Garisan semula jadi yang membawa mata penonton ke subjek utama.



Penggunaan di dalam komposisi video

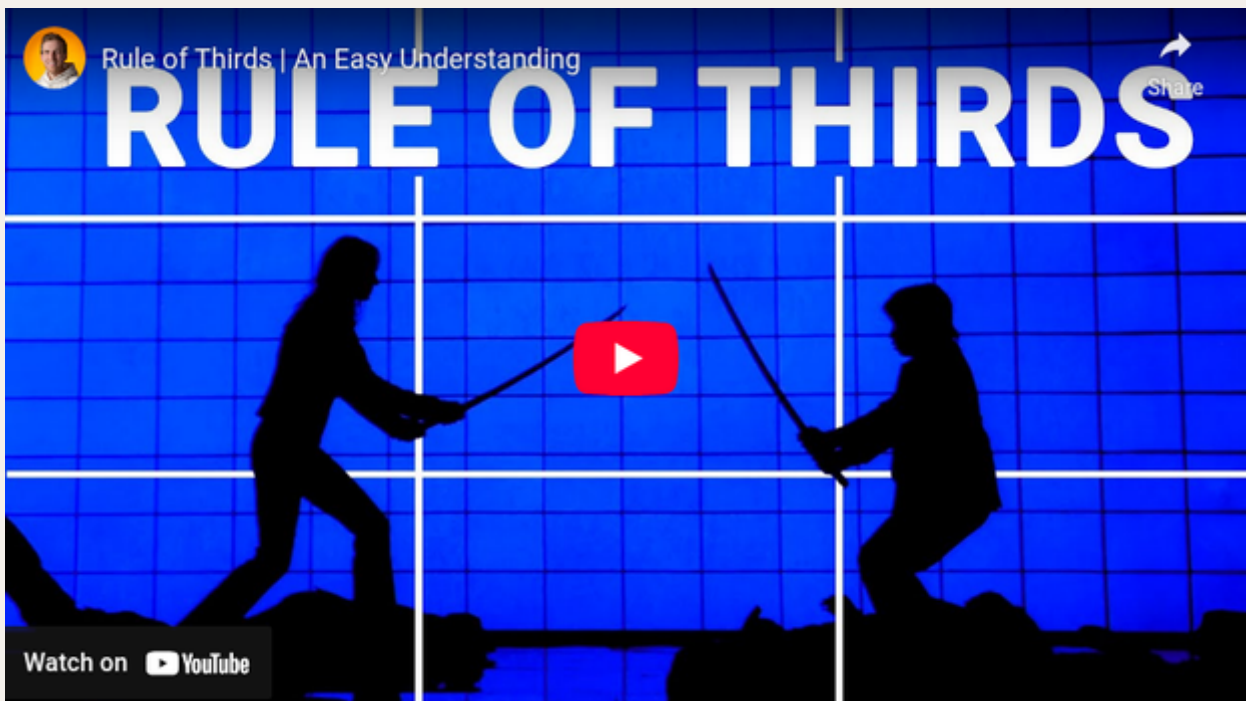
Depth:

Mewujudkan ilusi kedalaman melalui lapisan latar depan, tengah dan belakang.



Penggunaan komposisi kedalaman di dalam komposisi video

Contoh / Rujukan



 [KLIK GAMBAR INI UNTUK MENONTON VIDEO CONTOH KOMPOSISI DI YOUTUBE](#)

BAB 3

Mengenali Shot Kamera

3.1 Definisi Camera Shots

Camera shots merujuk kepada jenis-jenis bingkai atau sudut pandang yang digunakan dalam rakaman video. Setiap shot mempunyai tujuan dan kesan tersendiri terhadap naratif, emosi, dan pemahaman visual penonton.

3.2 Definisi Camera Shots

i) Extreme Wide Shot (EWS):

Menunjukkan latar tempat secara luas. Subjek kelihatan sangat kecil atau tidak kelihatan langsung.

ii) Wide Shot (WS):

Menunjukkan keseluruhan subjek dan persekitarannya.

iii) Medium Shot (MS):

Menunjukkan separuh badan subjek; sesuai untuk temubual atau adegan dialog.

iv) Close-Up (CU):

Fokus kepada wajah atau objek kecil untuk menonjolkan emosi atau butiran penting.

v) Extreme Close-Up (ECU):

Fokus kepada bahagian kecil seperti mata, tangan atau objek kecil untuk impak dramatik.

3.3 Fungsi Setiap Shot (Fungsi AR)

Setiap jenis shot digunakan bergantung pada mesej yang ingin disampaikan:

Langkah 1:
Imbas WebBased AR



Langkah 2:
Imbas AR Marker



***Refresh jika perlu
***Tekan NO IMAGE untuk kawalan
AR yang lebih jelas



BAB 4

Mengenali Pergerakan Kamera

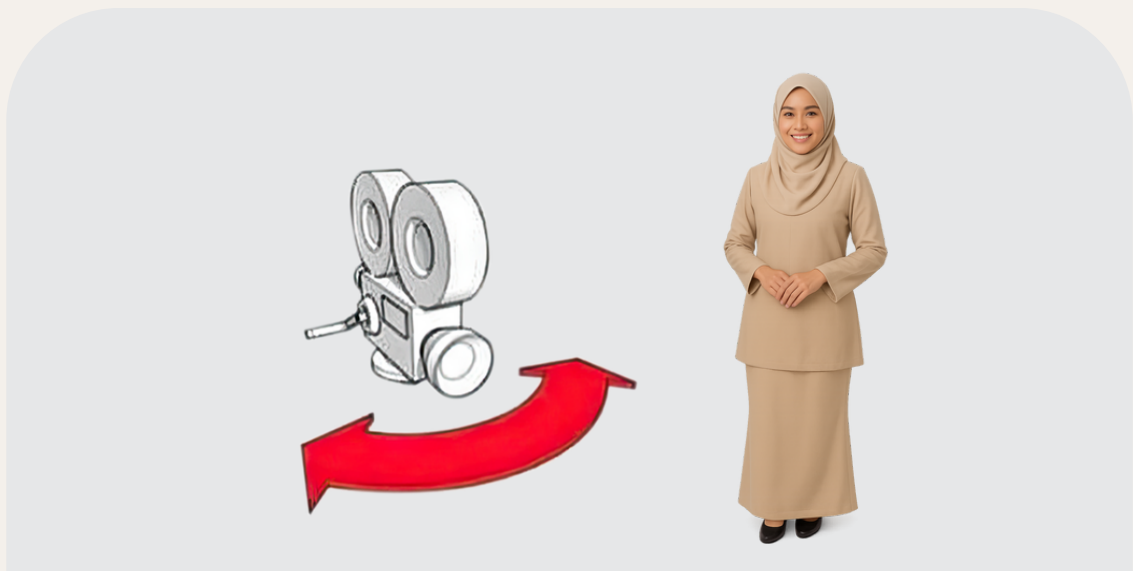
4.1 Definisi Pergerakan Camera

Camera movement merujuk kepada teknik menggerakkan kamera semasa merakam video. Pergerakan kamera memberikan kesan dinamik dan membantu mengarah tumpuan penonton.

4.2 Jenis-Jenis Pergerakan Kamera

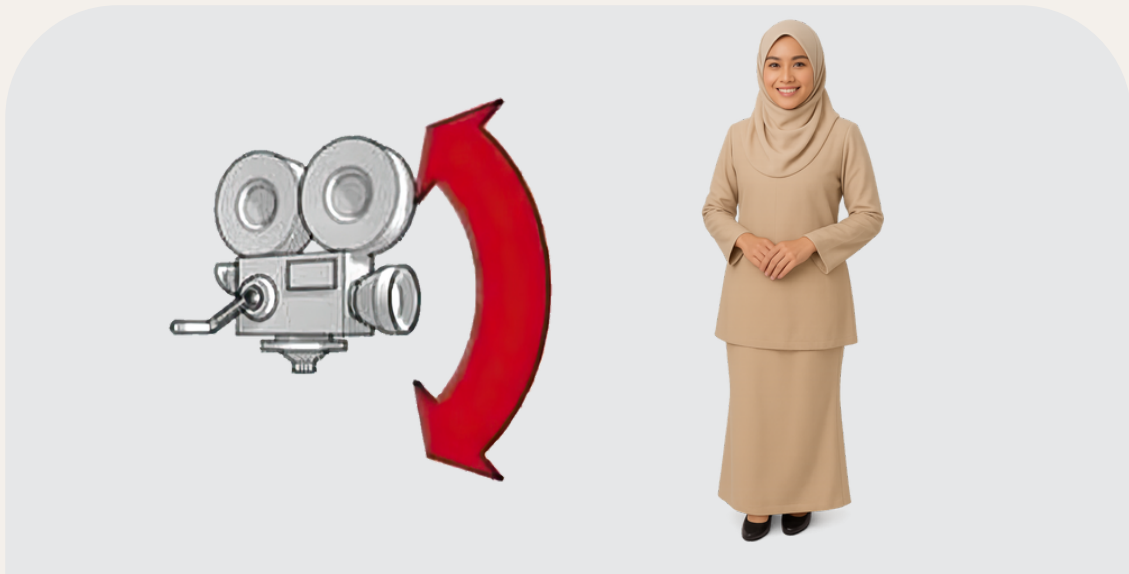
i) Pan:

Menggerakkan kamera ke kiri atau kanan secara mendatar.



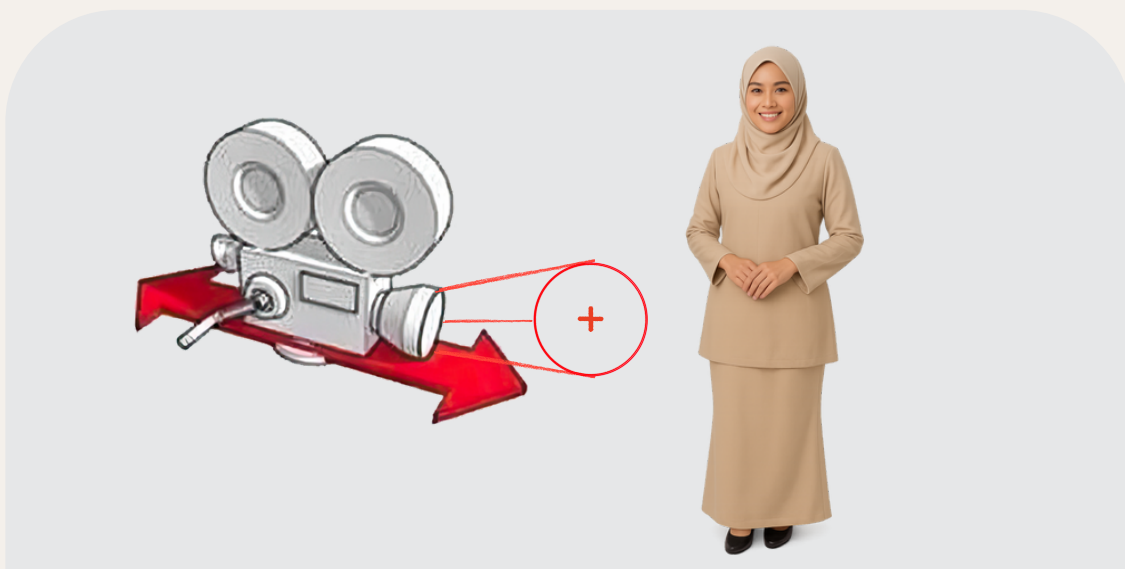
ii) Tilt:

Menggerakkan kamera ke atas atau ke bawah secara menegak.



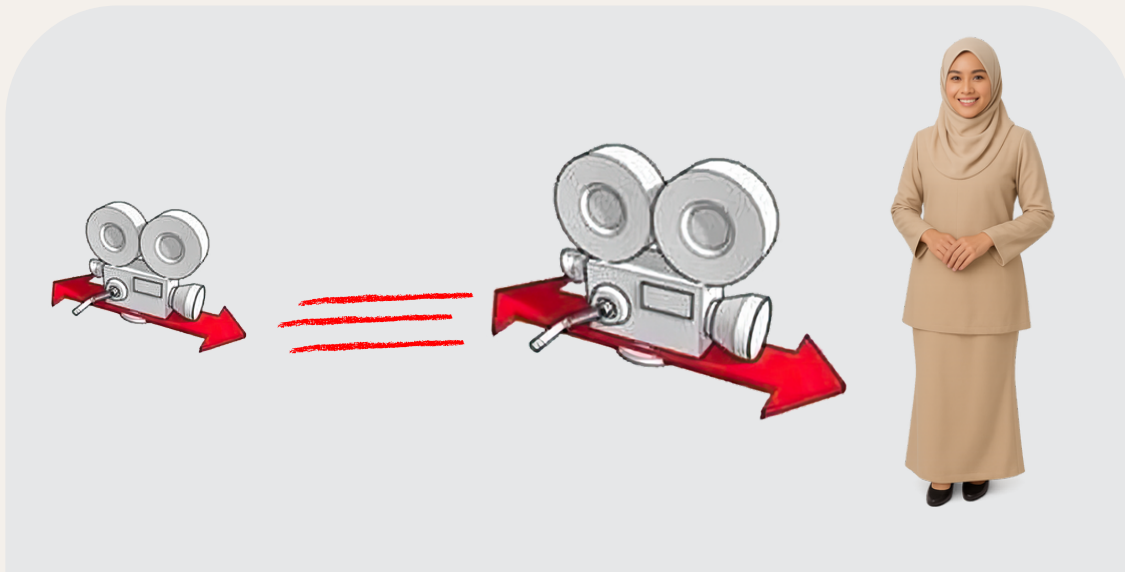
iii) Zoom:

Menukar jarak pandang dengan membesarkan atau mengecilkan subjek.



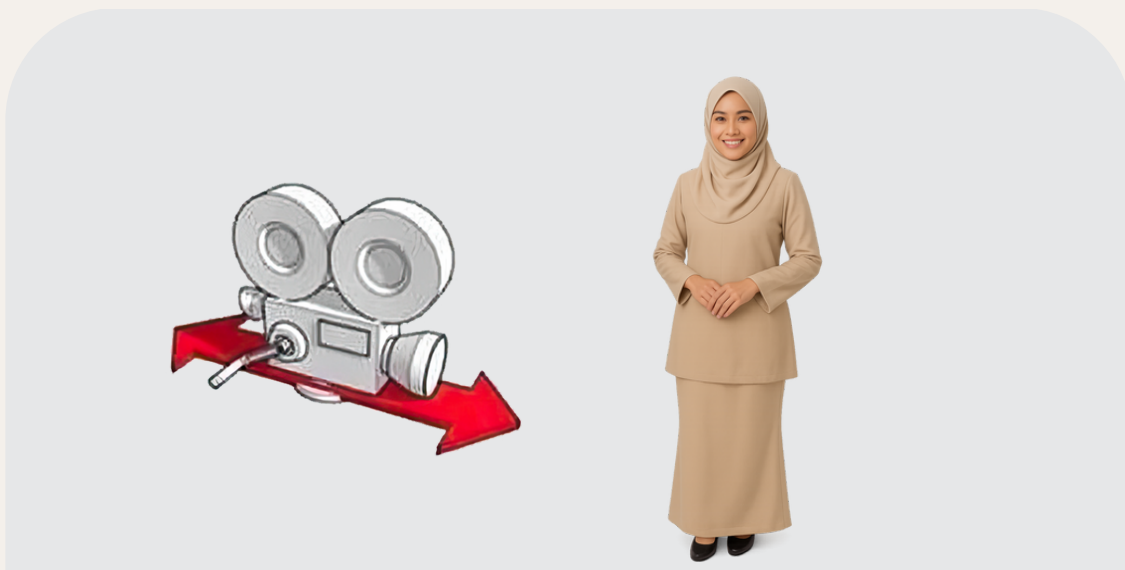
iv) Dolly:

Kamera bergerak ke depan atau ke belakang menggunakan trek atau roda.



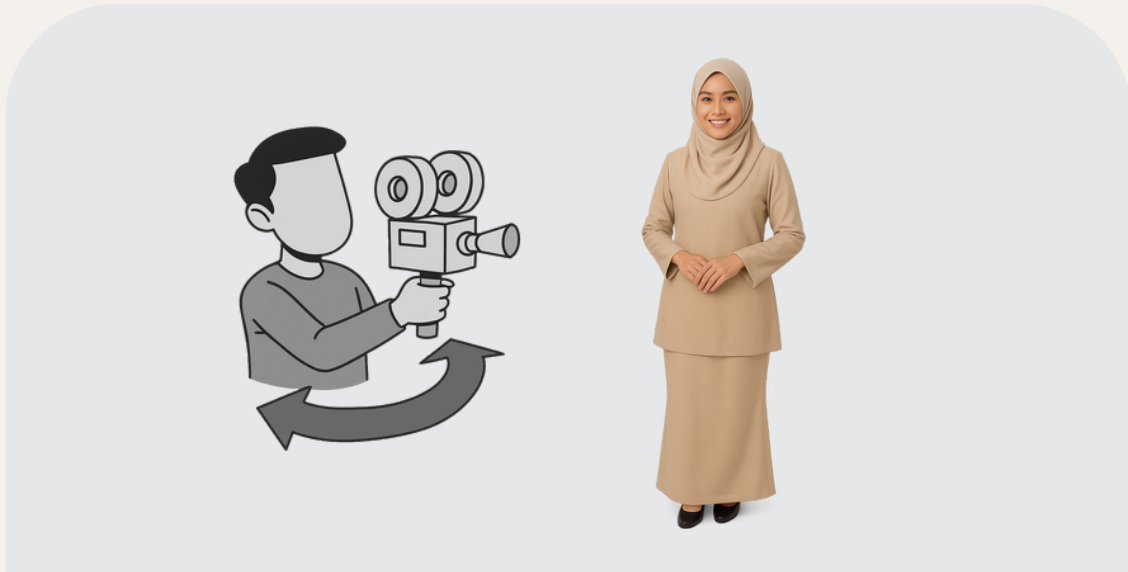
v) Tracking:

Kamera mengikuti pergerakan subjek.



vi) Handheld:

Kamera dipegang tangan untuk kesan realistik atau spontan.



Contoh Pergerakan Camera (AR)

Langkah 1:
Imbas WebBased AR



Langkah 2:
Imbas AR Marker



***Refresh jika perlu
***Tekan NO IMAGE untuk
kawalan AR yang lebih jelas



4.3 Fungsi Pergerakan Kamera

Setiap pergerakan kamera memberikan dampak tertentu dalam naratif dan persembahan visual:

i) Pan/Tilt

Digunakan untuk memperkenalkan lokasi atau mengikut pergerakan subjek.

ii) Zoom

Menunjukkan reaksi atau memperbesar butiran penting.

iii) Dolly/Tracking

Memberikan rasa pergerakan lancar dan mendekati subjek.

iv) Handheld

Memberi kesan dramatik, tegang, atau dokumentari.

Contoh / Rujukan



[!\[\]\(909ff976bf47376a7a813dc1902dc014_img.jpg\) KLIK GAMBAR INI UNTUK MENONTON VIDEO CONTOH KOMPOSISI DI YOUTUBE](#)

Rujukan

1. Azuma, R. T. (1997). *A survey of augmented reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 6(4), 355–385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
2. Cheng, K. (2020). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Springer.
3. Ibrahim, R., Yusoff, R. C. M., & Omar, M. Z. (2019). *Augmented Reality (AR) dalam Pendidikan: Tinjauan dan Potensi*. Jurnal Pendidikan Malaysia, 44(2), 35–45.
4. Ministry of Education Malaysia. (2019). *Framework for Industrial Revolution 4.0 in TVET*. Putrajaya: MOE.
5. Rashid, A. M., & Rahman, M. H. A. (2021). *Pendekatan Abad ke-21 dalam Pengajaran dan Pembelajaran Berasaskan Teknologi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
6. Wu, H. K., Lee, S. W. Y., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). *Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education*. Computers & Education, 62, 41–49. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.024>
7. Yusof, S. A., & Latif, L. A. (2022). *TVET and Emerging Technologies: A Malaysian Perspective*. Journal of Technical Education and Training, 14(1), 90–99.
8. Zakaria, M. H., & Ismail, M. A. (2020). *Enhancing Students' Visual Literacy through Video Production in Multimedia Learning*. International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), 15(5), 150–159.

TAHNIAH! ANDA TELAH TAMATKAN MODUL INI

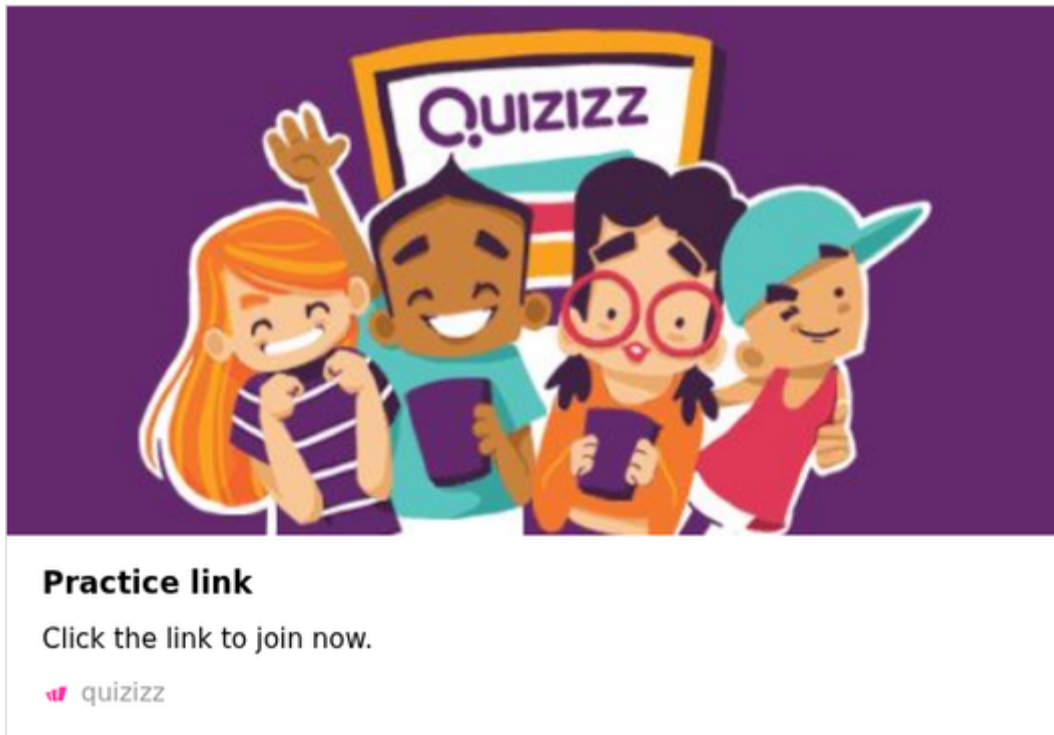
SETIAP RAKAMAN ADALAH KISAH. DENGAN ILMU, KITA BUKAN
SEKADAR MERAKAM — KITA MENYAMPAIKAN MESEJ YANG
BERMAKNA."



JOM Uji Kefahaman Anda

PENILAIAN KUIZ

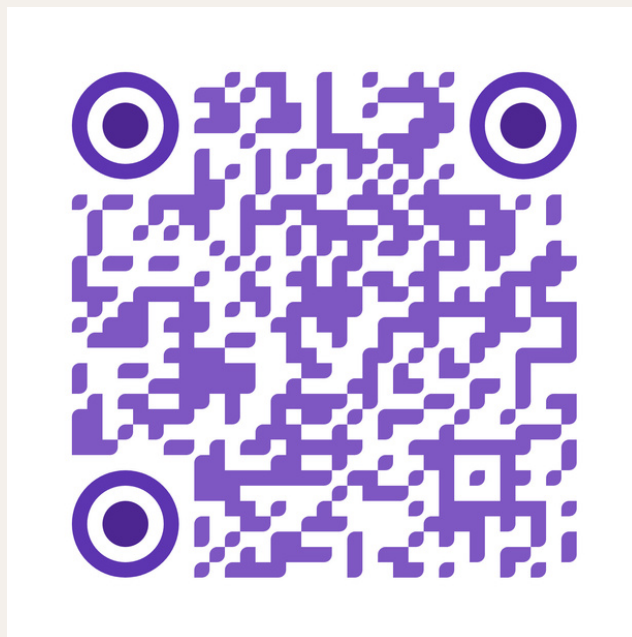
JOM TEKA JAWAPAN!



👉 KLIK GAMBAR UNTUK JAWAB KUIZ DI DALAM APLIKASI QUIZZZ

PENILAIAN UJIAN

JOM UJI MINDA!



➡ **IMBAS KOD UNTUK MENJAWAB UJIAN DI DALAM GOOGLE FORM**

SmartShoot AR

Eksplorasi Interaktif Komposisi & Kamera dengan Teknologi AI

e ISBN 978-629-97793-3-9



KOLEJ KOMUNITI KULIM

(online)

PROGRAM SIJIL MULTIMEDIA KREATIF PENGIKLANAN

