

PERAKUAN

Bahawasanya saya Wan Mohd Rafie Bin Wan Yusuf mengakui bahawa segala hasil adalah usaha sendiri yang diperolehi berdasarkan penyelidikan yang telah dilaksanakan sepanjang Semester 2 Sesi Akademik 2009/2010 dan Semester 2 Sesi Akademik 2010/2011 kecuali pada bahagian-bahagian yang telah dinyatakan sumbernya berdasarkan maklumat yang telah diperolehi.

.....

(Nama: Wan Mohd Rafie Bin Wan Yusuf) Tarikh: 26 April 2011

No. Matrik: C07A058

Kursus: Ijazah Sarjana Muda Teknologi Kreatif Dengan Keujian (Multimedia)

Tahun: 2010/2011

UNIVERSITI

Disahkan oleh: _____

MALAYSIA

.....

(Nama: Encik Ahamad Tarmizi B. Azizan) Tarikh: _____

Jawatan: _____

KELANTAN

Cop Jawatan:

CERTIFICATE

I'm Wan Mohd Rafie Bin Wan Yusuf acknowledged that all result is own effort that achieved based on research that were implemented during Second Semester on Academic session 2009 / 2010 and Second Semester on Academic session 2010 / 2011 except on parts that stated the source based on information that was obtained.

.....
(Name: Wan Mohd Rafie Bin Wan Yusuf)

Date: 26 April 2011

Matrix No.: C07A058

Course: Bachelor of Creative Technology with Honours (Multimedia)

Year: 2010 / 2011

Legitimised by:

.....
(Name: Encik Ahamad Tarmizi B. Azizan)

Date: _____

Post: _____

Cop Post:



WAN MOHD RAFIE WAN YUSUF
NO. I/C: 860619295093
NO. MATRIK: C07A058

IJAZAH SARJANA MUDA TEKNOLOGI KREATIF DENGAN KEPUJIAN
(MULTIMEDIA)

FAKULTI TEKNOLOGI KREATIF DAN WARISAN
UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

SESI 2007/2011

SEULAS KATA BUAT SEMUA

***Bismillahirramanirrahim, Ya Allah Ya Tuhanku, Bukankanlah Pintu Hatiku,
Mudahkan Pekerjaanku, Mudahkan Urusanku Semoga Mereka Yang Disisiku
Mudah Memahami Ku.***

Syukur saya kehadiran Illahi kerana dengan limpah kurnia-Nya dapat jua saya menyempurnakan projek penyelidikan yang telah saya mulakan sekitar Disember 2009 dan berakhir pada April 2011. Walaupun banyak masalah yang saya hadapi sepanjang saya menjalankan penyelidikan, namun saya harungi dengan tabah dan penuh dengan sabar walaupun terkadang terlintas satu rasa yang seakan putus asa terutama apabila menghadapi ujian dengan kekurangan dana dan kerosakan laptop semasa dalam proses pembangunan animasi. Namun dengan doa dan nasihat ibu, keluarga dan insan tersayang disisi, saya mampu mengakhiri semuanya.

Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih saya hulurkan kepada Encik Ahamad Tarmizi Azizan selaku penyelaras Program Multimedia dan juga penyelia projek penyelidikan. Ajaran, teguran, pendapat serta pandangan Tuan banyak membantu saya dalam melaksanakan tugas. Tidak lupa jua sekalung terima kasih buat Encik Wan Mohd Faiz Wan Ali selaku tutorial saya sepanjang proses pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya.

Sekalung budi buat ibunda tersayang, Remaiah Bt Mat Noh yang banyak berkorban, doa bonda tiada nilainya walaupun Ka'abah anakanda hadiahkan untukmu. Al-Fatihah buat ayahanda tercinta, bayangan raut wajahmu anakanda lakarkan sebagai inspirasi dan idola untuk anakanda memburu impian. Hanya doa yang mampu anakanda utuskan. Buat kakanda dan ipar, terima kasih atas sokongan moral kalian walaupun kadang kita tak sefahaman dan ku kecewa dengan reaksi mu. Buat mu yang ku sayang, terima kasih kerana sentiasa disisi dan membantu disaat ku memerlukan.

Teman, walaupun kita sering bercanggah pendapat, tapi ketahuilah bahawa itu ku jadikan satu ilmu untuk terus ku melangkah. Hiasilah hari-hari esok dengan keikhlasan dan ketulusan yang ada di sudut sanubari.

Dan.....Terima kasih buat semua yang terlibat.....Wassalam....

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

ABSTRAK

*Sejarah dunia animasi Malaysia telah digegarkan dengan penerbitan filem animasi Upin dan Ipin yang berjudul Geng Pengembaraan Bermula yang mula ditayangkan sekitar pertengahan tahun 2009. Kemunculan filem tersebut telah memberi impak yang besar terhadap perkembangan dunia industri animasi di Malaysia. Penggunaan animasi tiga dimensi tidak terhad sebagai elemen hiburan sahaja malahan boleh digunakan sebagai medium ataupun perantaraan untuk memberi nasihat, pendidikan dan pengajaran melalui paparan visual yang mengandungi seribu satu pengertian. Secara tidak langsung penggunaan animasi tiga dimensi sebagai medium dalam kempen keselamatan jalan raya adalah tepat sebagai alat perantaraan untuk mendidik dan memberi nasihat kepada masyarakat selain mampu membantu perkembangan dunia animasi negara. Unsur humor yang terdapat dalam animasi mampu menarik minat dan perhatian para penonton melalui paparan visual yang menarik dan lembut. Pembangunan animasi dalam bidang pengiklanan khususnya kempen dapat kita lihat dikaca televisyen termasuklah kempen keselamatan jalan raya. Terdapat pelbagai cara untuk memaparkan animasi dan kaedah yang paling laris dalam mendemonstrasikan animasi adalah secara filem, wayang dan **movie**. Perkembangan animasi dapat dilihat begitu positif dan memberangsangkan. Oleh itu, pembangunan animasi sebagai medium kempen keselamatan jalan raya dapat diperluaskan lagi untuk kepentingan bersama*

MALAYSIA
KELANTAN

ABSRTAK

Animation world history in Malaysia had been tumbled with Upin and Ipin animation's film production and that entitled Geng Pengembaraan Bermula which started shown around middle year 2009. That film release has gave impact that large on animation industry world in Malaysia. Three-dimensional animation usage are unlimited as entertainment element only, in fact may serve as medium or intermediate to be giving advice, education and lesson through visual display which contains thousand and one concepts. Indirectly three-dimensional animation was usage in road safety campaign was correct as intermediate device to teach and give advice to society apart from afford to help country animation world development. Humour element that occur in animation able to attract interest and spectators' attention through visual display which attracts and soft. Animation development in advertising field especially campaign can we see at television including road safety campaign. There is various ways to display animation and method that best-selling in demonstrate animation is by film and movie. Visible animation development so positive and encouraging. As such, animation development as road safety campaign medium can be widened more for mutual interest

ISI KANDUNGAN

PERKARA	MUKA SURAT
PERAKUAN	I
PENGHARGAAN	III
ABSTRAK	IV
ISI KANDUNGAN	VI
SENARAI JADUAL	XII
SENARAI ILLUSTRASI/GAMBAR	XIII
BAB 1: PENGENALAN	
1.1 Pengenalan	2
1.2 Pernyataan Masalah	3
1.2.1. Sikap cuai segelintir pemandu	3
1.2.2. Tidak mematuhi peraturan jalan raya yang telah ditetapkan	3
1.2.3. Kurangnya kesedaran terhadap bahaya kemalangan jalan raya	3
1.3 Objektif Penyelidikan	3
1.3.1 Mengenal pasti kempen-kempen keselamatan jalan raya yang telah dilaksanakan oleh pihak-pihak yang tertentu	3
1.3.2 Mengenal pasti produk animasi 3D dalam kempen keselamatan jalan raya	3
1.3.3 Membangunkan animasi 3D sebagai medium dalam kempen keselamatan jalan raya	4
1.4 Kewajaran Penyelidikan	4
1.4.1. Meningkatkan tahap kesedaran masyarakat tentang keselamatan	

dijalan raya	4
1.4.2. Mengurangkan kadar kemalangan jalan raya	4
1.4.3 Menyampaikan informasi tentang pentingnya peraturan jalan raya yang telah ditetapkan oleh pihak berwajib	4
1.5 Kepentingan Kajian	5
1.5.1. Faedah/Implikasi Kepada Masyarakat (pelajar dan kakitangan UMK)	5
1.5.2. Faedah Kepada Jabatan Kerajaan	6
1.6 Batasan Penyelidikan	6
1.7 Skop Penyelidikan	7
1.7.1. Kawasan	7
1.7.2. Golongan/Kelompok Sasaran	7
1.7.3. Tempoh Penyelidikan	7
BAB 2: KAJIAN LITERATUR	
2.1. Pengenalan	9
2.2. Teori	9
2.2.1. Parasocial Theory/ Teori Parasosial	9
2.2.2. <i>Helical Theory</i>	11
2.3. Kajian Masa Lalu	13
2.3.1. Pelan Lima Tahun Keselamatan Jalan Raya	14
2.3.2. Peggunann Alat “Smart Alert”	17
2.3.5 090909 Ikrar Bendong Kemalangan Jalan Raya	21
2.4. Rumusan	23

BAB 3: METODOLOGI PENYELIDIKAN

3.1. Pengenalan	25
3.2. Kaedah Penyelidikan	25
3.2.1. Pengumpulan Data	26
3.3. Analisa	27
3.3.1. Penyelidikan Perpustakaan	27
3.3.2. Penyelidikan Sumber Elektronik dan Internet	29
3.3.3. Pemerhatian	30
3.3.3.1. Kamera Digital	31
3.4. Takrifan Konsep	31
3.4.1. Animasi	31
3.4.2. Kaedah Pembangunan Animasi	34
3.4.2.1. Penyediaan Lakaran Cerita (Storyboards)	35
3.4.2.2. Membina Model (Modeling)	35
3.4.2.3. Animasi	36
3.4.2.4. Shading	36
3.4.2.5. Pencahayaan (Lighting)	37
3.4.2.6. Randerling	37
3.4.3. Naratif	38
3.4.3.1. Tema	39

3.4.3.2. Watak dan Perwatakan	39
3.4.3.3. Dialog	40
3.4.4. Non-Naratif	40
3.5. Kerangka Penyelidikan	41
3.6. Jadual Perancangan Penyelidikan	42
3.7. Struktur Laporan Penyelidikan	45
3.8. Kesimpulan	46
BAB 4: HASIL KAJIAN	
4.1. Pengenalan	48
4.2. Kempen-Kempen Keselamatan Jalan Raya yang Terdahulu	50
4.2.1. Artis Promosi Keselamatan	51
4.2.1.1. Media Prima Anjur Kempen Keselamatan Jalan Raya	53
4.2.1.2. Festival 1Karnival D'Langkawi 2010.	54
4.2.2. Video Kempen Keselamatan Jalan Raya	56
4.2.3. Pelan Lima Tahun Keselamatan Jalan Raya	66
4.2.4. Wawasan Sifar Kematian Jalan Raya (Pameran Bergerak Tingkat Isu Keselamatan Jalan Raya)	69
4.2.5. Poster-Poster Kempen Keselamatan Jalan Raya	70
4.3. Produk Animasi Tiga Dimensi Dalam Kempen Keselamatan Jalan Raya	75

4.3.1. Analisis Iklan Animasi 3D “Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang”	76
4.4. Pembangunan Animasi Tiga Dimensi Kempen Keselamatan Jalan Raya	81
4.4.1. Proses Pembangunan Animasi Tiga Dimensi	83
4.5. Kesimpulan.	90
BAB 5: CADANGAN DAN RUMUSAN	
5.1. Hubungan Teori dengan Kajian	94
5.2. Cadangan Kajian	95
5.2.1. Cadangan Kepada Penyelidik	96
5.2.2. Cadangan Kepada Bakal Penerbit Filem Animasi	97
5.2.3. Cadangan Kepada Masyarakat Umum	97
5.3. Rumusan	98
RUJUKAN (References/Endnote)	99 & 100
BIBLIOGRAFI	
LAMPIRAN	

SENARAI JADUAL/RAJAH

PERKARA	MUKA SURAT
Jadual 2.1: Perangkaan Kemalangan Jalan Raya Bagi Tahun 2000-2009	20
Rajah 3.1: Kerangka Penyelidikan	41
Jadual 3.1: Jadual Perancangan Penyelidikan (Dis. 2009-Apr. 2010)	43
Jadual 3.2: Jadual Perancangan Penyelidikan (Dis. 2010-Apr. 2011)	44
Jadual 4.1: Senarai 10 Buah Sampel Video Kajian	57
Jadual 4.2: Perangkaan Kemalangan Jalan Raya Bagi Tahun 2000-2009	59
Jadual 4.3: Catatan Anekdote Pemerhatian Video Kempen Keselamatan Jalan Raya	61

SENARAI GAMBAR/ILUSTRASI

PERKARA

MUKA SURAT

Ilustrasi 4.1: Karekter Animasi Tiga Dimensi Kempen Keselamatan Jalan Raya “Pulanglah Dengan Selamat Ingatlah Orang Tersayang.”	78
Ilustrasi 4.2: Kesan Pencahayaan Bebayang	80
Ilustrasi 4.3: Environment Mapping	88
Ilustrasi 4.4: Reflection Mapping	88

Road accident is a disaster disaster which we always listen to in fact as if synonym in this developed time human daily life. Development and world automobile technology progress that increasingly lively with production various vehicle model engine that high-powered doubled up that phenomenon spread factor apart from consumer attitude itself. Furthermore road structure that less stable and deflected blowing strongly that like snake in hit, also help to increase death incident risk on road. Undeniable that various steps and method was spurred by respective party to prevent that incident from continue to spread. However it likes wasted effort. Advertising method is one of the components which became major bone in stimulating road safety campaign. Various advertisement broadcasted to attract community awareness especially road users on horrible killer di jalan great. Reality that faced this spark off idea to study how much road safety campaign effectiveness which uses three-dimensional animation element as backbone as media in road safety campaign.

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pengenalan:

Kemalangan jalan raya merupakan satu musibah bencana yang sering kita dengari malah seakan sinonim dalam kehidupan harian manusia zaman maju ini. Perkembangan dan kemajuan teknologi automobil dunia yang semakin rancak dengan pengeluaran pelbagai model kenderaan berenjin yang berkuasa tinggi turut menjadi faktor penularan gejala tersebut selain sikap pengguna itu sendiri. Tambahan pula struktur jalan raya yang kurang stabil dan bersimpang siur yang bagaikan ular di palu, turut membantu meningkatkan risiko kejadian maut di jalan raya. Tidak dapat dinafikan bahawa pelbagai langkah dan kaedah telah digiatkan oleh pihak berwajib untuk membendung kejadian tersebut dari terus merebak. Namun ia bagaikan mencurah air ke daun keladi.

Kaedah pengiklanan merupakan salah satu komponen yang menjadi tulang utama dalam menggiatkan kempen keselamatan jalan raya. Pelbagai iklan disiarkan untuk menarik kesedaran masyarakat terutama para pengguna jalan raya tentang pembunuh ngeri di jalan raya. Realiti yang dihadapi ini mencetus idea untuk mengkaji sejauh manakah keberkesanan kempen keselamatan jalan raya yang menggunakan elemen animasi tiga dimensi sebagai tulang belakang sebagai media dalam kempen keselamatan jalan raya.

1.2 Pernyataan Masalah:

Penyelidikan yang dijalankan bertujuan untuk meningkatkan tahap kesedaran masyarakat tentang bencana yang menanti di jalan raya. Hal ini sekaligus menggesa masyarakat agar mematuhi perundangan dan peraturan yang telah ditetapkan oleh kerajaan Malaysia. Penyelidikan ini merupakan satu isu yang penting berdasarkan teori sosial yang dikaji bagi memenuhi tanggungjawab seseorang terhadap masyarakat. Keprihatinan terhadap keselamatan adalah satu sikap yang mulia yang perlu ditampikan oleh semua golongan dan lapisan masyarakat.

Berdasarkan statistik, kemalangan jalan raya semakin berkurangan bermula tahun 2005 sehingga 2007 iaitu dengan jumlah 39,716 dan 27,645. Pada tahun 2006, statistik kemalangan jalan raya mencatatkan jumlah 29,258. Walaupun begitu, penurunan kadar kemalangan jalan raya belum masih boleh dibanggakan. Berikut merupakan faktor berlakunya kemalangan jalan raya:

- 1.2.1. Sikap cuai segelintir pemandu.
- 1.2.2. Tidak mematuhi peraturan jalan raya yang telah ditetapkan.
- 1.2.3. Kurangnya kesedaran terhadap bahaya kemalangan jalan raya.

1.3 Objektif Penyelidikan:

Objektif penyelidikan adalah seperti berikut:

- 1.3.1 Mengenal pasti kempen-kempen keselamatan jalan raya yang telah dilaksanakan oleh pihak-pihak yang tertentu.
- 1.3.2 Mengenal pasti produk animasi 3D dalam kempen keselamatan jalan raya.

1.3.3 Membangunkan animasi 3D sebagai medium dalam kempen keselamatan jalan raya.

1.4 Kewajaran Penyelidikan:

Menurut Kamus Dewan Bahasa dan Pustaka, kempen membawa maksud segala usaha, tindakan dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan dengan menggunakan penerangan, rayuan dan lain-lain yang bertujuan untuk mempengaruhi pendapat umum atau mendapatkan sokongan umum terhadap sesuatu matlamat dan lain-lain.

Berdasarkan pernyataan tersebut, pembangunan produk animasi tiga dimensi dalam kempen keselamatan jalan raya memainkan peranan penting dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat umum terutama pengguna jalan raya. Penyelidikan yang akan dilaksanakan mensasarkan pengguna jalan raya, pelajar-pelajar dan para kakitangan Universiti Malaysia Kelantan dan juga agensi-agensi yang terlibat dalam melaksanakan kempen keselamatan jalan raya seperti Jabatan Keselamatan Jalan Raya (JKJR).

Berikut adalah kewajaran penyelidikan yang dilaksanakan:

1.4.1. Meningkatkan tahap kesedaran masyarakat tentang keselamatan di jalan raya.

1.4.2. Mengurangkan kadar kemalangan jalan raya.

1.4.3 Menyampaikan informasi tentang pentingnya peraturan jalan raya yang telah ditetapkan oleh pihak berwajib.

Oleh sebab itu, penyelidikan ini wajar dilaksanakan kerana dengan adanya penyelidikan ini, ia mampu untuk membantu mengurangkan kadar kemalangan jalan raya.

1.5 Kepentingan Kajian:

“Social responsibility is an ethical or ideological theory that an entity whether it is government, corporation, organization or individual has a responsibility to society at large. This responsibility can be “negative”, meaning there is exemption from blame or liability, or it can be “positive,” meaning there is a responsibility to act beneficently (proactive stance).”
(Kaliski, 2001)

1.5.1. Faedah/Implikasi Kepada Masyarakat (pelajar dan kakitangan UMK):

Penyelidikan ini bertujuan untuk menjejak sejauh manakah kesedaran masyarakat terhadap risiko kemalangan di jalan raya dan sejauh manakah kesetiaan dan kepatuhan masyarakat terhadap perundangan yang telah sedia ada, disamping itu ia dapat memurnikan perundangan yang telah ditetapkan. Dengan adanya penyelidikan ini, ia diharap dapat meningkatkan kesedaran masyarakat tentang risiko yang bakal terjadi akibat tidak mematuhi peraturan yang telah di gariskan. Sikap menghormati perundangan dan peraturan jalan raya, dapat menjaga keselamatan masing-masing. Mematuhi arahan papan tanda yang dipamerkan bukanlah satu perkara yang susah dan rumit. Tetapi kurangnya sikap toleransi segelintir pemandu yang mengundang bahana di jalan raya sehingga ada yang membawa maut.

1.5.2. Faedah Kepada Jabatan Kerajaan:

Selain memberi faedah dan implikasi kepada masyarakat, penyelidikan ini juga memberi faedah kepada jabatan kerajaan terutama Jabatan Keselamatan Jalan Raya. Berdasarkan penyelidikan yang telah dilaksanakan, elemen animasi dalam kempen keselamatan jalan raya masih belum ditemui untuk dijadikan bahan rujukan. Apa yang diperolehi hanyalah poster, iklan televisyen dan juga radio. Pembangunan produk animasi dalam kempen keselamatan jalan raya boleh dianggap sebagai perkara baru.

Oleh yang demikian, penyelidikan yang dilaksanakan ini dapat membantu kerajaan dalam kempen keselamatan jalan raya tanpa mengira masa dan waktu.

1.6 Batasan Penyelidikan:

Batasan kajian kepada skop yang tertentu :

- Masa kajian.
- Tempoh melaksanakan kajian.
- Tempat/kawasan kajian.

Tujuan batasan:

- Kajian terfokus.
- Memudahkan pengkaji mensasarkan golongan tertentu sepanjang menjalankan kajian.
- Mengelak timbulnya masalah sepanjang kajian.

1.7 Skop Penyelidikan:

Skop penyelidikan bertujuan untuk mengelakkan daripada timbulnya masalah sepanjang proses penyelidikan. Hal ini turut membantu melaksanakan penyelidikan agar lebih terfokus dan tidak tersasar. Berikut adalah skop penyelidikan yang telah dirancang.

1.7.1. Kawasan:

- Penyelidikan akan dilaksanakan sekitar kawasan Universiti Malaysia Kelantan.
- Penyelidikan juga akan dilaksanakan sekitar kawasan Kota Bharu, dan Pengkalan Chepa.

1.7.2. Golongan/Kelompok Sasaran:

- Turut menasarkankan pengguna jalan raya.
- Penyelidikan juga akan menasarkankan jabatan-jabatan kerajaan yang berkait rapat dengan kes penyelidikan iaitu Jabatan Keselamatan Jalan Raya (JKJR) dan Jabatan Pengangkutan Jalan Raya (JPJ).

1.7.3. Tempoh Penyelidikan:

- Penyelidikan akan dilaksanakan dalam tempoh setahun bermula Januari 2010 sehingga Disember 2010.



UNIVERSITI

MALAYSIA

KELANTAN

BAB 2

KAJIAN LITERATUR

2.1. Pengenalan:

Apabila menyelidiki isu kempen keselamatan jalan raya sama ada dari sudut produk poster ataupun iklan yang ditayangkan di televisyen yang bertujuan untuk meningkatkan tahap kesedaran masyarakat terhadap risiko kemalangan di jalan raya, penggunaan teori amat penting untuk menguatkan lagi penyelidikan yang dijalankan. Teori merupakan sebuah fakta yang berasaskan kajian yang telah diguna pakai serta mengandungi fakta yang sahih dan betul maksudnya. Hal ini kerana, setiap perkara yang akan diselidiki ataupun yang telah diselidiki, hanya teori yang telah disahkan kesahihannya sahaja yang akan diguna pakai sepanjang penyelidikan.

2.2. Teori:

Apabila mengutarakan sebarang ideologi serta budaya kerja, teori adalah landasan utama sebagai penggerak dalam menentukan apa yang diperolehi. Sepanjang proses penyelidikan, dua teori telah dijadikan teras utama untuk menguatkan lagi hasil penyelidikan yang diperolehi.

2.2.1. Parasocial Theory/ Teori Parasosial:

Teori parasosial merupakan teori yang membincangkan cara ataupun kaedah yang menggunakan teknologi semasa seperti media elektronik sebagai suatu

asas ataupun bahan untuk menyampaikan maklumat ataupun berkomunikasi dengan masyarakat. Teori ini juga dikenali sebagai teori komunikasi yang menyatakan bahawa komunikasi massa berfungsi untuk memenuhi keperluan interaksi manusia. Hal ini dapat dicapai, apabila media massa menjanjikan kesempatan untuk berhubung secara parasosial, iaitu melibatkan masyarakat dalam suasana keakraban tanpa hubungan secara langsung. Teori ini boleh ditakrifkan sebagai bahan perantaraan untuk menyampaikan maklumat-maklumat penting secara visual. Sebagai contohnya, seorang pengacara televisyen yang berinteraksi dengan penonton seolah-olah mereka turut sama berada di dalam studio.

Menurut Alan Rubin dan Mery Step (2000), yang meneliti dan mengkaji tahap penggunaan grafik mengatakan bahawa:

“Parasocial interaction (or para-social relationship) is a term used by a social scientist to describe one-sided, “parasocial” interpersonal relationships in which one party knows a great deal about the other, but the other does not. The most common form of such relationships are one-sided relations between celebrities and audience or fans.”ⁱⁱ

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahawa setiap hubungan yang wujud daripada interaksi yang berkesan membolehkan individu mempunyai keyakinan diri dan juga bermotivasi untuk melakukan sesuatu perubahan. Secara dasarnya, apa yang dapat dikaitkan disini ialah corak kempen keselamatan jalan raya yang mampu mewujudkan interaksi

yang berkesan dan dapat dirasai oleh setiap individu secara realiti mampu membantu mengurangkan kadar kemalangan jalan raya.

Dalam proses penyelidikan ini, penggunaan teori tersebut amatlah sesuai untuk mengukuhkan fakta serta tujuan penyelidikan dilaksanakan. Kemajuan teknologi media elektronik merupakan senjata yang sesuai untuk menyedarkan masyarakat terhadap keselamatan di jalan raya. Memalalui kempen-kempen yang telah dilancarkan

2.2.2. Helical Theory:

Helical theory merupakan teori yang membicarakan tentang proses komunikasi seperti proses sosial terdiri daripada unsur-unsur hubungan dan lingkungan yang berubah secara berterusan dimana proses social tersebut terdiri daripada empat unsur yang saling berkaitan dan membentuk kerangka layangan iaitu kaum elit, isu, media dan khalayak umum. Menurut teori ini, maklumat mengenai isu untuk sesuatu persoalan diperoleh daripada orang ramai, kaum elit atau media massa dan kadangkala terdiri daripada gabungan unsur-unsur tersebut.

Menurut Carl I. Hovland, komunikasi merupakan jentera yang berupaya untuk merumuskan sesuatu penyampaian maklumat serta mampu membuahkan pendapat-pendapat baru serta membentuk sikap. Hal ini menunjukkan bahawa, iklan bukan sahaja mampu menyampaikan maklumat malah mampu membentuk pertumbuhan pendapat masyarakat serta mampu mengubah sikap seseorang dan memberi kesan yang mendalam dalam perubahan identiti yang berlaku dalam kehidupan sosial.

“ Cominication is the process to modify the behavior of other individuals.” Carl I. Hovland.

Berdasarkan teori Hovland, seseorang individu akan menukar sikap mereka apabila diberi dorongan yang secukupnya untuk mengubah sikap itu. Ini bererti, mereka perlu diberi dorongan untuk menerima alasan atau maklumat yang dapat mengubah sikap mereka.

Sebenarnya teori-teori ini akan digunakan untuk menguatkan lagi penyelidikan yang dijalankan serta kepelbagaian ulasan dan pendapat yang terhasil setelah mendapat jawapan yang efektif bagi mendokong pelaksanaan kempen keselamatan jalan raya yang telah dan sedang dilaksanakan oleh pihak-pihak tertentu. Menurut Shamsuddin Abdul Rahim (1987), perkembangan penggunaan teori adalah berlandaskan konsep yang dipetik.

Sebenarnya, apabila menggunakan dua teori tersebut, telah lahir beberapa perkara dan salah satu perkara yang wujud ekoran daripada penyelidikan ialah revolusi pemikiran masyarakat terhadap sesuatu perkara yang penting dimana mereka dapat memahami sesuatu perkara yang disampaikan melalui persembahan grafik. Perkara kedua yang terhasil daripada penggunaan teori tersebut pula ialah, hubungan diantara media elektronik dan masyarakat dalam menyampaikan sesuatu maklumat. Disini dapat dibuktikan bahawa pembangunan animasi sebagai elemen dalam kempen keselamatan jalan raya mampu menyampaikan maklumat yang terperinci kepada masyarakat memandangkan hubungan yang terjalin diantara media elektronik dan masyarakat sebagai perantaraan berkomunikasi

amat berkesan berdasarkan kemajuan teknologi terkini. Perkara ketiga yang wujud adalah bagaimana peningkatan tahap kesedaran masyarakat terhadap keselamatan jalan raya melalui kempen-kempen yang telah dilaksanakan.

Teori yang digunakan juga menekankan soal media massa yang sebagaimana diketahui adalah alat yang paling penting dan sangat berguna dalam menyampaikan sesuatu informasi kepada pelbagai lapisan masyarakat sama ada dengan cara mendengar, membaca ataupun melihat. Hal ini kerana media merupakan nadi utama sebagai penggerak dalam menyampaikan keseluruhan informasi yang secara sengaja ataupun tidak. Secara tidak langsung, media massa juga bertanggung jawab terhadap sosial masyarakat. Melalui media massa yang berlatar belakangkan bahan bacaan, audio ataupun persembahan visualisme, sebenarnya teori *Parasosial* dan teori *Heliks* mampu dilihat sebagai bahan atau fakta yang membolehkan penyelidikan ini bergerak lancar kerana penggunaan teori-teori tersebut mampu menghasilkan satu perkara baru dalam proses penyampaian informasi. Teori ini dapat diadaptasikan dalam penyelidikan untuk menyatakan tentang kewujudan kesedaran masyarakat melalui hubungan interaksi masyarakat dan media terhadap pembangunan animasi sebagai elemen dalam kempen keselamatan jalan raya.

2.3. Kajian Masa Lalu:

Kajian masa lalu merupakan bahan rujukan yang mendedahkan bagaimana hubung kait antara manusia dengan institusi sosial ataupun pendapat serta ulasan daripada tokoh-tokoh tertentu sama ada dari keratan akhbar, majalah-majalah

ataupun jurnal-jurnal dan laporan-laporan yang telah disahihkan maklumatnya. Membicarakan tentang pembangunan animasi dalam kempen keselamatan jalan raya, ia bukanlah satu perkara yang boleh dipandang remeh dan dianggap mudah untuk mencari fakta-fakta yang sahih dan lengkap mengenai penyelidikan yang dilaksanakan dengan lebih tepat.

Terdapat beberapa iklan televisyen yang telah dihasilkan oleh Jabatan Keselamatan Jalan Raya yang bertujuan menyuarakan kesan psikologi yang akan di alami atas kecuaiannya pengguna jalan raya. Selain itu, terdapat juga keratan-keratan akhbar yang memperlihatkan tindakan yang dilaksanakan oleh pihak berwajib untuk mengurangkan risiko kemalangan di jalan raya.

Kebanyakan fakta yang diperolehi melalui artikel-artikel dan keratan akhbar mempunyai hubung kait dengan tajuk penyelidikan yang diutarakan. Berikut adalah fakta yang diperolehi dan dijadikan rujukan sepanjang proses penyelidikan.

2.3.1. Perdana Menteri Lancar Pelan Lima Tahun Keselamatan Jalan Raya:

PUTRAJAYA: Perdana Menteri Datuk Seri Abdullah Ahmad Badawi hari ini melancarkan Pelan Keselamatan Jalan Raya Malaysia 2006-2010 yang menggariskan perancangan jangka panjang pelaksanaan program-program jalan raya bagi tempoh lima tahun.

Pelan yang mengandungi sembilan strategi dan 52 program itu dilancarkan Abdullah selepas beliau mempengerusikan mesyuarat Jawatankuasa Kabinet Mengenai Keselamatan Jalan Raya di sini hari ini.

Menteri Pengangkutan Datuk Seri Chan Kong Choy dalam sidang media kemudiannya berkata, pelan itu adalah pelan induk pertama yang disediakan sejak pelancaran Rancangan Malaysia Kesembilan (RMK9) pada 31 Mac lepas kerana peningkatan keselamatan jalan raya merupakan satu daripada sasaran RMK9.

Beliau berkata pelan itu dipersetujui oleh Kabinet sebagai panduan bagi mengurangkan jumlah kemalangan jalan raya. Antara lain, pelan itu menasarkankan hanya dua kematian bagi setiap 10,000 kenderaan berdaftar pada 2010 berbanding 4.2 kematian pada 2005 dan 10 kematian bagi setiap 100,000 populasi penduduk berbanding dengan 23.5 kematian pada 2005.

Sasaran seterusnya ialah 10 kematian bagi setiap 1.0 bilion vehicles kilometer travel (VKT) pada 2010 berbanding 18 kematian pada 2005.

Statistik jumlah kematian jalan raya keseluruhan sebanyak 6,188 pada 2005 menunjukkan jumlah terbesar adalah penunggang motosikal iaitu 3,175 kematian, diikuti oleh pemandu motokar 719, pejalan kaki 601, penumpang motokar 521, pembonceng motosikal 409 dan seterusnya.

Strategi pertama pelan itu ialah pendidikan keselamatan jalan raya yang mengandungi enam program dalam bentuk penambahan dan pengkalan pendidikan serta langkah-langkah psikologi dalam menangani isu keselamatan jalan raya.

Strategi kedua ialah epenguatkuasaan yang mengandungi lima program iaitu mengurangkan kecuaiannya manusia dengan menggabungkan dan menggunakan kepakaran teknologi.

Strategi ketiga ialah pendekatan kejuruteraan dengan lima program termasuk pemulihan kawasan kerap kemalangan serta program pembangunan lorong motosikal.

Strategi keempat dengan tiga program pula ialah meningkatkan penglibatan masyarakat dalam menjayakan program tersebut dan strategi kelima dengan empat program pula menggalakkan penggunaan pengangkutan awam.

Strategi keenam dengan tujuh program pula memberi fokus kepada sektorsektor kritikal lain sementara yang ketujuh dengan 14 program pula memberi tumpuan kepada pengguna berisiko tinggi.

Strategi kelapan dengan tiga program pula adalah untuk mengkaji semula dan mempertingkatkan peraturanperaturan keselamatan jalan raya sementara yang kesembilan dan terakhir dengan lima program adalah untuk mempromosikan perkongsian dana bagi membiayai program keselamatan jalan raya.

Ketika ditanya mengenai peruntukan dan pembiayaan programprogram itu, Chan berkata beliau berharap pihak swasta dapat tampil bersama-sama menjayakan programprogram ini.

Sebagai contoh, katanya Persatuan Insurans Am Malaysia (PIAM) bersetuju menyumbang 0.25 peratus daripada jumlah pungutan premium untuk dijadikan tabung program itu dengan jumlah keseluruhan sebanyak RM15 juta setahun.

Katanya pengimport dan pengeluar motosikal juga telah menulis surat kepada kementerian itu untuk menyumbang setiap RM10 daripada motosikal yang didaftar, dengan jumlah keseluruhan dijangka sebanyak RM4 juta setahun.

Sumber: BERNAMA

2.3.2. Penguann Alat “Smart Alert”.

Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Malaysia Institute of Road Safety Research (MIROS), majoriti kemalangan jalan raya yang berlaku adalah berpunca daripada kecuaiian manusia. Antara faktor utama yang menyumbang ke arah ini adalah keadaan dimana pemandu kenderaan memandu di dalam keadaan kurang rehat dan mengantuk.

Lazimnya, keadaan mengantuk ketika memandu adalah sukar untuk dielakkan dan apabila ianya berlaku sudah semestinya akan membahayakan pemandu, penumpang serta pengguna jalan raya yang lain. Untuk mengawal dan mengelakkan situasi sebegini, satu mekanisme pencegahan atau pengawalan perlu dilaksanakan secara total dan efektif.

Rentetan daripada itu, Smart Synergy Ventures (SSV) mengambil inisiatif untuk memikul tanggungjawab dalam membantu pihak yang berkenaan dalam mengurangkan kadar kemalangan jalan raya dengan memperkenalkan, dan memasarkan produk keselamatan bagi pemandu kenderaan yang sangat inovatif iaitu sejenis alat yang dapat memberikan amaran sekiranya pemandu mula mengantuk dan terlelap ketika memandu.

Alat keselamatan yang dinamakan *Smart Alert* yang diperkenalkan oleh SSV dikenalpasti mampu untuk menangani situasi sebegini. *Smart Alert* adalah merupakan sebuah peralatan yang di tempatkan atau dipasangkan di telinga pemandu seperti *Hearing Aid* atau *Bluetooth Headset* yang berfungsi untuk membantu pemandu kenderaan mengelakkan kemalangan jalan raya dengan memberikan atau mengeluarkan bunyi amaran atau getaran (*sound / vibration*) sekiranya pemandu berada di dalam keadaan mengantuk dan hampir terlenu atau terlelap ketika memandu.

Keperluan dan Signifikan penggunaan Alat Inovatif “Smart Alert”

Selaras dengan kebimbangan isu kemalangan jalan raya yang disuarakan oleh Pihak kerajaan, usaha-usaha atau langkah-langkah pro aktif telah dan sedang diambil dan dilaksanakan oleh pihak yang berkenaan melalui penglibatan semua pihak untuk turut sama-sama berusaha dan bekerjasama bagi menangani isu kadar kemalangan ini dari pelbagai aspek . Adalah disarankan dan dicadangkan agar setiap pemandu kenderaan memiliki dan menggunakan alat ini semasa memandu sebagai langkah berjaga-jaga dan sebagai pemberi amaran supaya mengelakkan pemanduan dalam keadaan mengantuk dan tidak stabil. Ini seterusnya akan dapat mengelakkan dari berlakunya kemalangan jalanraya dan mengurangkan risiko nyawa dan harta benda bukan saja kepada pemandu, penumpang malah nyawa dan harta awam serta pengguna jalan raya lain.

Maklumat dan kelebihan Alat “Smart Alert”

Produk inovatif “Smart Alert” ini dicipta bercirikan keselamatan dan boleh didapati dalam dua jenis model iaitu dan “SS125-Sound” (Bunyi) dan “SV120-Vibration” (Getaran). Alat pintar ini berfungsi berdasarkan prinsip “ Electronic Balanced” dimana ianya akan memberikan tindak balas serta merta dengan menghasilkan amaran bunyi “beep” atau getaran sekiranya berlaku pergerakan kepada kepala pemakai.

Ini seterusnya membolehkan pemandu membuat keputusan bijak iaitu samada menukar pemandu atau berhenti berehat sebelum meneruskan perjalanan.

Ianya direka khas dan disesuaikan agar selesa untuk dipakaikan di telinga seperti alat “Hearing Aid” atau “Bluetooth Headset” bertujuan untuk memberikan amaran (bunyi atau getaran) sekiranya pemandu terlelap ketika memandu dimana kedudukan kepala pemandu tersebut “tersengguk” (bergerak ke bawah walaupun sedikit) ; situasi yang selalunya terjadi bilamana pemandu meneruskan pemanduan dalam keadaan letih/penat dan kurang rehat lalu mengantuk semasa memandu.

MALAYSIA
KELANTAN



UNIVERSITI

MALAYSIA

KELANTAN

2.3.5 090909 Ikrar Bendong Kemalangan Jalan Raya.ⁱⁱ

Musim perayaan begitu selari dengan kemalangan jalan raya kerana pada masa inilah banyak nyawa yang terkorban. Jumlah kemalangan di Malaysia telah mencecah sehingga 300,000 dan dengan lebih 6,000 kematian setahun. Ini sudah tentu satu perkembangan amat membimbangkan.

Di blog ini juga pernah ada penulisan yang bertajuk Statistik Kemalangan Jalan Raya dan Raya, Remaja, Motosikal Dan Kemalangan.

Salah satu punca utama berlakunya kemalangan jalan raya adalah sikap pemandu yang cuai dan tidak berhati-hati. Secara kasarnya difahamkan seramai 18 orang terbunuh setiap hari akibat kemalangan jalan raya. Saban tahun pelbagai kempen dan operasi yang telah dilaksanakan tetapi angka kemalangan dan kematian tidak menampakkan pengurangan yang diharapkan.

Berdasarkan itu Projek Lebuh Raya Utara Selatan (Plus) telah mengadakan kempen Malaysians Unite for Road Safety (Mufors) 090909. Ia dianjurkan bagi membolehkan rakyat Malaysia terutama para pemandu berfikir sejenak serta berikrar untuk melakukan sesuatu bagi mengurangkan jumlah nahas serta kematian di jalan raya.

Ikrar untuk membendung kemalangan jalan raya ini boleh dibuat samada dalam bentuk kenyataan bertulis, gambar maupun video di laman web yang dibangunkan khas untuk kempen ini iaitu www.090909.org.my.

Sumber: <http://www.090909.org.my>

Jika dilihat pada huraian yang terdapat dalam artikel-artikel yang diperolehi, kebanyakan fakta yang terkandung dapat digunakan secara langsung serta tidak langsung dalam penyelidikan yang dilaksanakan. Hal ini kerana, informasi yang terkandung dalam artikel-artikel yang dikaji membicarakan tentang langkah-langkah yang diambil untuk mengurangkan kadar kemalangan jalan raya dan secara tidak langsung ia mampu menyokong pembangunan animasi dalam kempen keselamatan jalan raya sebagai media baru dalam penyampaian maklumat.

Sebagai ulasan yang di tampilkan oleh Azhad dalam laman blog peribadi beliau yang menyatakan tentang persoalan membendung kemalangan jalan raya, ia merupakan satu idea yang relevan dan bersifat naratif yang dihasilkan berdasarkan pengamatan dan pengalaman serta satu tindakan pemikiran yang kreatif.

Keratan akhbar ataupun sisipan majalah dan laman web amat berguna dalam proses pengumpulan maklumat bagi memantapkan lagi proses penyelidikan yang ini. Selain itu juga, program-program yang telah dilancarkan turut membantu proses penyelidikan yang dijalankan. Walaupun menurut kajian statistik yang telah dilakukan oleh Jabatan Keselamatan Jalan Raya (JKJR) memperlihatkan kadar kemalangan semakin menurun dalam tempoh sepuluh tahun, namun ia bukanlah satu perkara yang boleh dibanggakan. Berdasarkan intipati yang di perolehi dari *Helical Theory*, sebagai memenuhi tanggungjawab sosial dalam masyarakat, semua golongan ataupun lapisan masyarakat hendaklah memainkan peranan masing-masing berdasarkan kreativiti sendiri dalam membantu mengurangkan kadar kemalangan jalan raya.

2.4. Rumusan:

Penggunaan teori sepanjang proses penyelidikan dapat mengukuhkan lagi setiap huraian dan hujahan pendapat yang dilontarkan. Diharap setiap teori yang digunakan dapat memberi perkaitan yang mendalam terhadap penyelidikan ini khususnya. Perkara-perkara ini adalah penting untuk melengkapkan lagi bahan-bahan kajian.

Kajian-kajian lepas juga penting untuk membuktikan pengukuhan tajuk yang dipilih. Walaupun tajuk yang dipilih tidak sama dengan maklumat yang diperolehi, namun ia berkait rapat dan membincangkan isu yang sama dan sekaligus ia boleh dijadikan bukti bahawa telah terdapat kajian yang dilakukan untuk mendapatkan satu penyelesaian dalam permasalahan dan persoalan yang timbul. Dengan adanya program-program dan kempen-kempen yang terdahulu yang telah dilaksanakan oleh jabatan-jabatan yang bertanggungjawab, penyelidikan ini dapat dijadikan satu ideologi baru dalam membantu menyelesaikan permasalahan dan persoalan yang timbul. Penyelidikan ini amat wajar untuk dilaksanakan.



UNIVERSITI

MALAYSIA

KELANTAN

BAB 3

METODOLOGI PENYELIDIKAN

3.1. Pengenalan:

Perlaksanaan projek penyelidikan pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya telah dilakukan dalam pelbagai sudut yang berbeza. Penyelidikan ini lebih tertumpu kepada iklan-iklan yang telah pun sedia ada terutama iklan-iklan keselamatan jalan raya semasa musim perayaan. Dalam proses ini, terdapat dua jenis iklan yang telah sedia ada iaitu iklan video dan poster. Kaedah yang digunakan dalam proses penyelidikan ini adalah kaedah penyelidikan dan pengumpulan data.

3.2. Kaedah Penyelidikan:

Penyelidikan merupakan kaedah yang penting dalam melahirkan satu-satu perkara baru. Penyelidikan akan dilakukan untuk memperolehi lebih banyak kepastian dan kesahihan maklumat dan data-data yang diperolehi serta fakta-fakta yang akan digunakan. Menurut Thomas Herzog (1996), beliau mendefinisikan bahawa kaedah penyelidikan ataupun kajian merupakan sebab musabab yang paling utama

didalam menjalankan penyelidikan yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu perkara baru yang berguna serta bermunafaat.

Penyelidikan yang dilaksanakan telah menggunakan reka bentuk kualitatif. Kajian kualitatif yang dimaksudkan ialah dengan mencari dan mengumpul maklumat serta bahan yang relevan bagi isu yang telah dipersoalkan seperti istilah dan konsep bagi menerangkan sesuatu keadaan dengan menggunakan kaedah kepustakaan, kajian lapangan dan kajian teks. Maklumat serta bahan yang telah dikumpul sepanjang pelaksanaan penyelidikan dikaji dan dianalisa semula dengan berpusatkan pengajaran dan pendidikan.

3.2.1. Pengumpulan Data:

Penyelidikan merupakan perkara yang paling penting dalam melaksanakan sesebuah tugas. Kaedah pengumpulan data amat penting bagi seorang penyelidik untuk menyelesaikan permasalahan yang wujud dalam satu-satu isu tertentu. Dalam mencari dan menyediakan bahan-bahan yang diperlukan, maka tindakan yang telah dilakukan untuk memperolehi data-data dan fakta-fakta yang berkaitan adalah sebagaimana berikut:

3.2.1.1. Mencari, menyemak mengenal pasti serta menyusun bahan-bahan bacaan yang diperolehi daripada keratan akhbar, sisipan majalah, buku-buku serta melalui bahan elektronik dan internet.

3.2.1.2. Menyemak kembali artilke-artikel yang diperolehi yang berkaitan dengan tajuk dan isu yang dipersoalkan serta menonton video-video dan karya yang sedia ada contohnya video kempen keselamatan jalan raya yang bertajuk *Coffee Break* yang kendalikan

oleh Majlis Keselamatan Jalan Raya (MKJR) dan disediakan oleh PETRONAS.

Sepanjang proses penyelidikan ini juga, bahan-bahan serta data-data yang diperolehi juga digunakan bertujuan untuk menjelaskan maksud yang sebenar disebalik penyelidikan yang dijalankan. Berikut adalah beberapa kaedah yang digunakan dalam melaksanakan penyelidikan ini.

3.3. Analisa:

Menganalisa merupakan kaedah yang kebiasaannya digunakan oleh setiap penyelidik apabila memperolehi bahan-bahan serta fakta-fakta yang berkaitan isu yang dibangkitkan. Video-video yang diperolehi ditonton semula untuk memperlihatkan wujudnya kesahihan fakta yang diperlukan serta bertujuan untuk melahirkan dan mencetuskan ideologi baru. Untuk mendapatkan kesahihan maklumat yang lebih jelas, maklumat lain yang diperolehi adalah melalui media cetak iaitu akhbar, majalah, buku dan juga media elektronik iaitu melalui televisyen dan radio.

3.3.1. Penyelidikan Perpustakaan:

Untuk menyelesaikan persoalan mengenai pembangunan animasi dan juga iklan, alternatif penyelidikan yang telah dijalankan adalah dengan kaedah penyelidikan perpustakaan. Penyelidikan perpustakaan merupakan proses untuk mendapatkan bahan-bahan bacaan iaitu buku-buku rujukan, keratan akhbar-akhbar lama dan juga majalah yang berkaitan isu yang ditimbulkan.

Sepanjang proses ini, sebanyak tiga buah perpustakaan telah dijadikan tempat untuk mendapatkan bahan-bahan dan fakta-fakta yang tertentu iaitu Perbadanan Perpustakaan Awam Negeri Kelantan, Perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan dan Pusat Sumber Pendidikan Negeri Kelantan.

Antara buku yang diperolehi dan dirasakan sesuai dijadikan sumber rujukan sepanjang projek penyelidikan ini ialah buku yang berjudul “**Digital Animation**” yang ditulis oleh Andrew Chong. Buku ini diterbitkan pada tahun 2008. Buku yang diperolehi dari Perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan ini adalah amat bersesuaian dan berkait rapat dengan isu yang dipilih. Buku tersebut lebih membincangkan perkara-perkara asas dalam membangunkan sebuah animasi.

Bermula dari sejarah dan perkembangan animasi, buku tersebut juga membincangkan perkara-perkara yang berkaitan masa hadapan perfileman digital (*Digital Future Film*). Menurut Andrew Chong, kemunculan filem animasi dapat diterima oleh pelbagai golongan lapisan masyarakat tanpa mengira peringkat umur. Disini dapat disimpulkan bahawa pembangunan animasi dalam kempen keselamatan jalan raya merupakan satu usaha yang berkesan memandangkan elemen animasi mampu menarik perhatian *audiens*. Contohnya, filem animasi SHERK (2001) terbitan DreamWorks begitu mendapat sambutan ramai sehingga kumpulan DreamWorks menerbitkan filem animasi tersebut lebih dari dua siri ataupun episod.

“In the case of animation, they become self-contained production facilities with the ability to accommodate the planning, execution and delivery of an animated film,”ⁱⁱⁱ

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat dirumuskan bahawa elemen yang wujud dalam sesebuah filem animasi dapat disesuaikan dalam pelbagai keadaan dan suasana dan dapat diaplikasikan dalam pelbagai bentuk sama ada dalam siri cerita, iklan mahupun dalam bidang pendidikan. Seperti yang terdapat dalam cerita Sang Kancil, penggunaan dan pembangunan animasi tersebut adalah bertujuan untuk pendidikan kepada kanak-kanak. Dan tidak salah apabila pembangunan animasi dijadikan elemen dalam kempen keselamatan jalan raya.

3.3.2. Penyelidikan Sumber Elektronik dan Internet:

Proses penyelidikan juga melibatkan sumber media elektronik dengan menggunakan berita yang memaparkan kes kemalangan jalan raya sebagai bahan ataupun maklumat bagi menyokong pemilihan tajuk penyelidikan. Bahan berita melalui televisyen menyediakan satu ruang yang cukup untuk membangunkan animasi tiga dimensi dalam kempen keselamatan jalan raya. Selain bahan berita, iklan-iklan yang berunsur animasi yang ditayangkan juga mampu mendokong proses penyelidikan ini contohnya, iklan makanan bijirin "*Coco Crunch*".

Pembangunan animasi tiga dimensi dalam kempen keselamatan jalan raya mampu membantu kerajaan mengurangkan kadar kemalangan jalan raya serta mempunyai visi dan misi yang menarik serta kritis untuk menyedarkan masyarakat tentang risiko yang tak dapat diduga.

Tidak menjadi kesalahan apabila penggunaan animasi Sang Kancil sebagai konsep pendidikan diaplikasikan dalam konsep kempen keselamatan jalan raya. Jika dikaji semula dengan lebih teliti, kempen keselamatan jalan raya juga merupakan satu konsep pendidikan yang bertujuan untuk mengajar masyarakat tentang keselamatan jalan raya. Andai dilihat dari sudut perkembangan dunia animasi negara, perkembangan filem animasi tempatan semakin memberangsangkan dan secara umumnya, industri animasi di Malaysia makin berkembang baik kerana ia juga membabitkan produk dalam bentuk kartun, iklan, permainan video yang berunsurkan hiburan dan pendidikan yang dihasilkan usahawan kecil dan sederhana berasaskan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT).

Menurut Mohd Ridzwan Md Iman (2001), pemaparan teknologi grafik animasi tiga dimensi menjadikan watak dan latar belakangnya seolah-olah hidup sama ada dari segi pergerakan atau lukisan grafiknya.^{iv} Berdasarkan pandangan dan hujahan yang dilontarkan oleh beliau, pembangunan animasi tiga dimensi dalam kempen keselamatan jalan raya mampu mewujudkan suasana sebenar dan seolah-olah realiti yang mampu dirasai oleh setiap penonton tentang keadaan sebenar yang akan dialami.

3.3.3. Pemerhatian:

Pemerhatian akan lebih menumpukan bidang kajian lapangan dimana kaedah ini akan melibatkan pemerhatian terhadap tingkah laku pengguna jalan raya terutama di waktu puncak. Proses tersebut akan melibatkan dua

kawasan utama iaitu kawasan Pengkalan Chepa dan juga Kota Bharu. Kaedah ini turut melibatkan kaedah-kaedah pembangunan animasi. Proses pemerhatian akan dibuktikan dengan rakaman visual.

3.3.3.1. Kamera Digital:

Rakaman yang melibatkan proses fotografi. Hasil fotografi yang diperolehi dapat dijadikan rujukan dan bukti penyelidikan yang menggunakan kaedah pemerhatian dimana proses ini akan membuktikan sikap segelintir pemandu yang cuai dan pentingkan diri sendiri. Kaedah ini juga dapat membantu pengkaji untuk menyediakan jalan penceritaan dan papan cerita untuk membangunkan animasi.

Animasi tiga dimensi yang dibangunkan adalah berdasarkan sikap sebenar pemandu. Hal ini bertujuan untuk menyedarkan para pemandu akan karenah mereka yang benar-benar mengundang maut.

3.4. Takrifan Konsep:

3.4.1. Animasi:

Menurut Hasan Mutalib seorang tokoh filem animasi tempatan, mengatakan wayang kulit adalah satu contoh filem animasi yang pertama di dunia. Kata-kata beliau ini telah dipetik hasil dari pembentangan kertas kerja di Seminar dan Bengkel Seni Kartun Berasaskan Komputer yang di adakan di Sekolah Pengajian Seni, Universiti Malaysia Sabah, pada 28 Jun, 2003. Menurut

beliau, wayang kulit menggunakan layar ada imej-imej yang bergerak, ada suara dalang dan muzik. Elemen-elemen tersebut sudah cukup mengaitkan Wayang Kulit sebagai filem animasi. Kemahiran dalang mempelbagaikan suara bagi memperlihatkan setiap watak boleh memukau penonton. Dalang juga berjaya menggunakan pelbagai watak sama ada serius mahupun komedi secara spontan untuk menyalurkan mesej. Di zaman sebelum kemunculan filem di negara ini, wayang kulit memikat khalayak ramai. Ramai sarjana berpendapat wayang kulit berasal daripada pelbagai pelusuk kepulauan nusantara. Namun, ada di negara luar seperti di Eropah menggunakan wayang kulit Cina pada pertengahan abad 18.^v

Sejarah terawal animasi boleh dikatakan melalui paparan visual lukisan gua pada zaman paleolitik yang mana paparan tersebut boleh dianggap sebagai satu cubaan untuk mengabadikan fenomena yang mana haiwan digambarkan dengan kaki-kaki dalam pelbagai sudut penglihatan ataupun posisi yang bertindan agar jelas memberikan persepsi pergerakan. Walaubagaimanapun, dalam sejarah perkembangan animasi masih belum tercatat seorang individu tunggal pun boleh diakui sebagai pencipta dan pencetus seni animasi kerana terdapat sebilangan orang melakukan sebilangan projek yang boleh dianggap sebagai pelbagai jenis animasi yang wujud pada masa yang sama. Berikut adalah tokoh yang dianggap penting dalam sejarah animasi.

Bil	Tokoh	Sumbangan/Cetusan Idea (dalam bidang animasi)
1	Georges Méliès (seorang pembikin filem Perancis)	<p>Pencipta filem kesan khas, seperti Pengembaraan ke Bulan (Le Voyage dans la lune). Beliau menggunakan pelbagai teknik, salah satunya adalah untuk menghentikan rakaman kamera, membuat perubahan dalam babak, dan kemudiannya menyambung rakaman filem. Idea ini amat serupa dengan apa yang bakal menjadi animasi gerak henti. Méliès menemui teknik ini secara tidak sengaja apabila kamera beliau rosak apabila merakam sebuah bas bergerak. Setelah kamera itu dibaiki, kebetulan seekor kuda sedang berjalan melaluinya sebaik sahaja Méliès menyambung rakaman. Hasilnya, bas itu seakan-akan bertukar menjadi kuda.</p>
2.	J. Stuart Blackton (pengarah filem pertama Amerika Syarikat)	<p>Merupakan pengarah filem pertama yang menggunakan teknik gerak henti dan animasi lukisan tangan. Beliau merintis konsep-konsep ini pada awal abad ke-20, dengan karya hakcipta sulung beliau pada tahun 1900. Sesetengah filem beliau, antaranya The Enchanted Drawing (1900) dan Humorous Phases of Funny Faces (1906) merupakan versi filem bagi rutin "pelukis kilat" Blackton, dan menggunakan versi diubah suai teknik-teknik gerak henti awal Méliès untuk menghasilkan sesiri lukisan papan hitam kelihatan bergerak dan berubah bentuk sendiri. Humorous Phases of Funny Faces' sering dianggap sebagai filem animasi pertama yang sejati, dan Blackton pula animator pertama yang sebenar.</p>
3.	Émile Cohl	<p>Pada tahun 1908, beliau menghasilkan filem bertajuk Fantasmagorie. Filem ini menampilkan satu <i>stick</i></p>

		<p><i>figure</i> yang bergerak-geri dan menemui beraneka objek berubah bentuk, seperti botol wain yang bertukar bentuk menjadi bunga. Terdapat juga bahagian lakonan langsung yang mana tangan animator memasuki babak. Filem ini dihasilkan dengan melukis setiap gambar pada kertas lalu mengambil setiap gambar ke dalam filem negatif yang memberikan rupa papan hitam pada gambar. Ini menjadikan Fantasmagorie filem animasi pertama yang dihasilkan melalui apa yang dikenali sebagai animasi tradisional (lukisan tangan).</p>
4.	Winsor McCay (kartunis akhbar)	<p>Menghasilkan animasi terperinci yang memerlukan sepasukan artis dan perhatian yang cermat dan teliti untuk perinciannya. Setiap gambar dilukis pada kertas; yang selalunya memerlukan latar-latar dan watak-watak dilukis semula dan dianimasi. Antara filem McCay yang terkenal termasuk Little Nemo (1911), Gertie the Dinosaur (1914) dan The Sinking of the Lusitania (1918).</p>

Sumber: <http://ms.wikipedia.org/wiki/Animasi>

3.4.2. Kaedah Pembangunan Animasi:

Pembangunan animasi memerlukan kaedah-kaedah tertentu. Berikut adalah cara pembangunan sesebuah animasi.

3.4.2.1. Penyediaan Lakaran Cerita (Storyboards):

Ia merupakan sebuah lakaran seperti sebuah siri kartun atau buku komik yang menggambarkan jalan cerita dan adegan-adegan yang hendak dimuatkan dalam satu-satu filem atau persembahan multimedia. Sesebuah filem animasi itu memerlukan lebih daripada 1,000 lakaran storyboard contohnya filem animasi *A Bug's Life* memerlukan lebih 4,000 storyboard dan *Toy Story* pula 3,800 storyboard. Storyboard ini juga digunakan untuk menggambarkan setiap aksi yang diperlukan dan sebagai rujukan semasa proses pembangunan animasi.

“The image you scrawl onto your paper might not be photo-realistic; but because people can see it, that images communication in a way your words cannot.”^{vi}

3.4.2.2. Membina Model (Modeling)

Proses *modelling* melibatkan pembentukan model atau jasad dua dimensi atau tiga dimensi untuk setiap watak yang terdapat dalam filem. Jika animasi itu tiga dimensi maka sebuah model tiga dimensi perlu dibina manakala jika ia sebuah watak dua dimensi maka sebuah model dua dimensi diperlukan. Antara perisian yang digunakan dalam proses ini adalah tiga dimensi Studio Max dan LightWave. Kedua-dua perisian ini digunakan dalam pembikinan

filem-filem popular seperti *Lost in Space* dan *Titanic*. Tetapi dalam pembikinan sebuah filem animasi komputer sepenuhnya seperti *A Bug's Life* dan *Toy Story*, perisian yang lebih canggih perlu digunakan contohnya *Marionette* yang dibina khas oleh syarikat animasi Pixar untuk membina watak, set dan *props*. Perisian-perisian ini juga mempunyai kebolehan untuk menghasilkan pergerakan dan ekspresi muka watak yang dibina.

3.4.2.3. Animasi:

Setelah segala model-model siap dibina, model-model itu akan dimasukkan pula ke dalam sebuah perisian animasi yang membolehkan para *peng-animator* menghasilkan pergerakan dalam setiap bingkai paparan (*frame scene*) atau pose. Secara *automatik* komputer akan membentuk segala pergerakan daripada bingkai pertama kepada bingkai pergerakan terakhir dalam sesebuah *pose* itu. Kemudian *peng-animator* akan mengubahsuai pergerakan yang telah dihasilkan itu mengikut apa yang dikehendaki.

3.4.2.4. Shading:

Shading merupakan proses yang dilakukan ke atas setiap watak dan objek-objek lain seperti bangunan, pokok, pemandangan dan lain-lain lagi yang perlu diletakkan di belakang setiap adegan. Objek-

objek yang tidak bergerak dalam paparan selalunya dipanggil *props*. Setiap objek *prop* ini walaupun tidak bergerak dengan banyak, masih perlu mempunyai warna dan *texture* yang sesuai dengan objek dan persekitarannya.

3.4.2.5. Pencahayaan (Lighting):

Seperti pembikinan filem biasa, pencahayaan (*lighting*) juga memainkan peranan penting dalam sesebuah filem animasi komputer. Dengan menggunakan cahaya digital, setiap paparan akan disesuaikan dengan suasana dan keadaan sekeliling adegan tersebut. Sama ada adegan tersebut berlaku di dalam bilik atau di luar, pencahayaannya akan disesuaikan. Pencahayaan digital ini boleh dilakukan oleh perisian pembina model tersebut atau dengan menggunakan perisian-perisian yang khusus untuk melakukannya seperti *Lightscape* dan lain-lain lagi.

3.4.2.6. Randerling:

Merupakan proses terakhir yang perlu dilakukan bagi menghasilkan sebuah animasi komputer. Dalam proses ini segala model, bayangan, animasi dan pencahayaan akan dicampurkan serentak seperti berdasarkan *storyboard* yang disediakan. Setelah melalui proses ini, video animasi tersebut akan kelihatan hidup dan

realistik. Apabila disambungkan segala klip-klip video animasi, ditambahkan bayangan pergerakan (*motion blur*) untuk menunjukkan pergerakan yang pantas, dialog, bunyi-bunyian lain dan muziknya maka lengkaplah pembangunan sebuah animasi komputer itu. Setiap bingkai (*frame*) paparan sebenarnya memerlukan masa sehingga 20 jam untuk mengubahnya daripada lakaran asal di storyboard hinggalah kepada paparan video yang menakjubkan.

3.4.3. Naratif:

Naratif merupakan konsep penceritaan yang bermula dari satu situasi ke satu situasi yang lain. Setiap rangkaian situasi setiap satunya hendaklah berkaitan diantara dengan yang lain.

Naratif di dalam filem seringkali dikaitkan dengan filem-filem bercorak *fiksyen*, walaupun begitu, naratif juga terdapat di dalam *genre-genre* filem yang lain seperti dokumentari dan animasi dan ianya merupakan faktor utama yang menarik penonton untuk menonton sesebuah filem kerana penonton mahu melihat, mendengar dan menikmati naratif atau cerita yang terkandung di dalam filem tersebut.^{vii}

David Bordwell mengatakan bahawa naratif merupakan rentetan dari keadaan sebab dan akibat yang berhubung-kait dengan masa dan ruang. Ini bermakna naratif berlaku apabila ada sesuatu yang mencetuskan atau menjadi penyebab sesuatu perkara dan berlaku tindakbalas yang terkesan

akibat penyebab tersebut lalu jadilah sebuah jalinan cerita atau jalinan naratif.

Naratif di dalam filem khususnya tidak dapat berdiri sendiri tanpa ada struktur yang membentuk naratif tersebut. Pelbagai teknik penceritaan dieksploitasi yang bertujuan untuk membentuk sebuah struktur penceritaan. Naratif juga merupakan satu kesinambungan plot yang berpecah-pecah yang membentuk satu idea cerita. Terdapat beberapa elemen penting dalam konsep untuk membentuk naratif iaitu tema, watak dan perwatakan serta dialog.

3.4.3.1. Tema:

Tema ialah idea atau persoalan utama yang merupakan gagasan pemikiran yang menjadi dasar kepada sesebuah karya sastera. Sesebuah karya biasanya mempunyai satu tema yang biasanya diungkap dalam satu perkataan sahaja. Ia merupakan isi kandungan sesebuah penceritaan yang dipaparkan. Kebiasaannya, tema yang diperolehi dalam sesebuah penceritaan diperolehi daripada mana-mana isu permasalahan yang timbul seperti kemiskinan, peperangan, pergolakan dan perebutan kuasa dan sebagainya.

3.4.3.2. Watak dan Perwatakan:

Watak ialah pelaku atau tokoh dalam sesuatu karya yang menggerakkan cerita dengan cara berinteraksi sesama watak dan

alam. Manakala perwatakan pula ialah pelukisan tentang watak dari aspek luaran dan dalaman. Pelukisan watak boleh dilakukan secara langsung atau secara tidak langsung melalui aksi, tutur kata, atau watak-watak berkenaan. Dalam sesuatu cerita lazimnya terdapat istilah yang berkaitan dengan aspek watak, iaitu watak utama, watak sampingan, watak watak dinamik, watak statik, protagonis dan antagonis.

Sifat perwatakan digambarkan melalui tindak-tanduknya, cara berfikir, cara bercakap, rupa paras, fizikalnya, kepercayaannya dan ideologi serta gambaran perasaan seseorang atau watak itu.

3.4.3.3. Dialog:

Menurut Kamus Dewan edisi keempat, dialog bermaksud kata-kata yang dituturkan oleh watak-watak dalam drama atau fiksyen, perbincangan atau perundingan antara dua pihak.

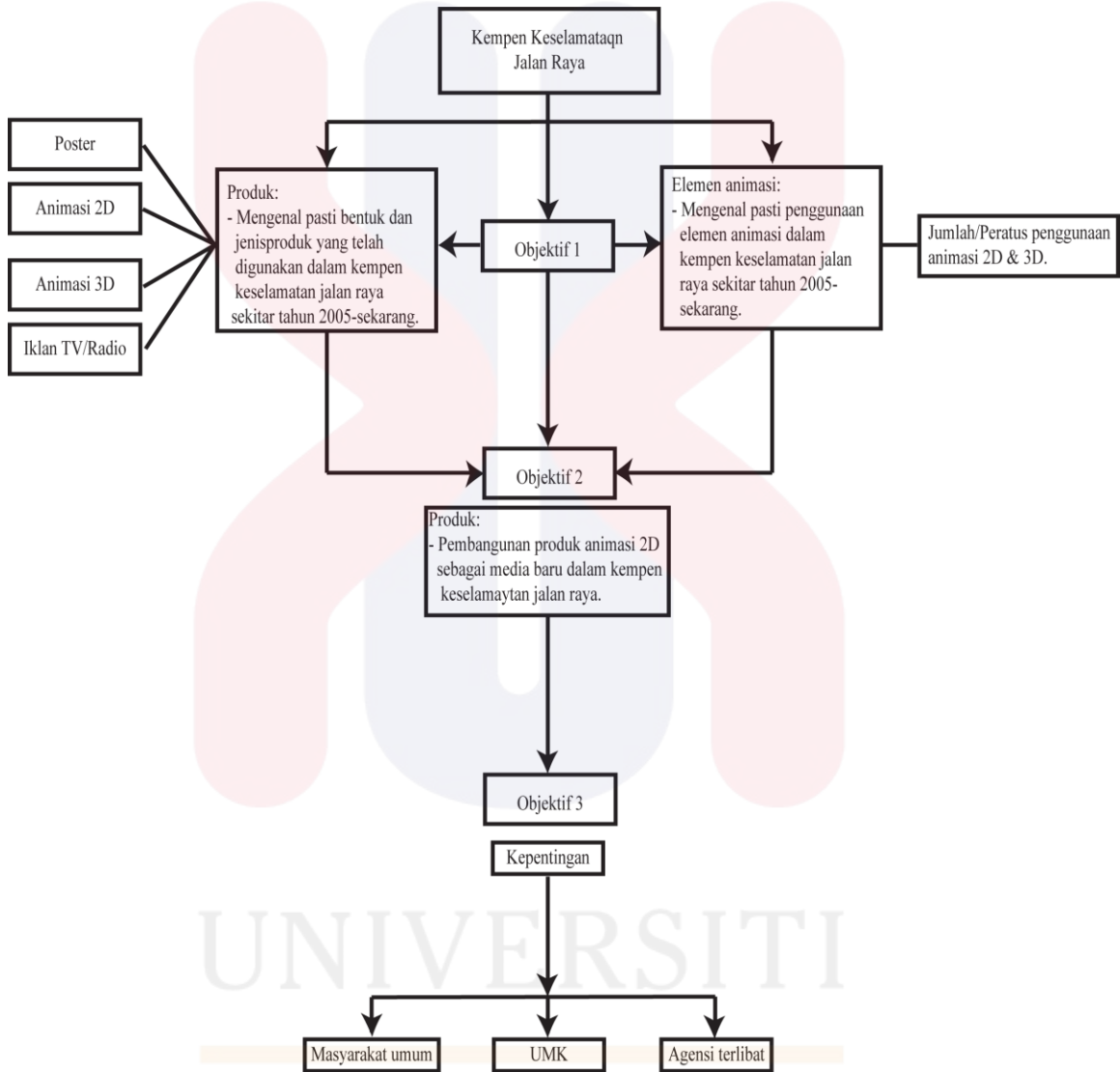
Terdapat dua contoh perbualan ataupun pertuturan bahasa dalam sesebuah filem iaitu pengucapan dialog dan monolog. Berbeza dengan dialog, monolog merupakan lafaz pertuturan yang dipertuturkan oleh seseorang dengan cara yang tersendiri.

3.4.4. Non-Naratif:

Non-naratif didefinisikan sebagai penggunaan teknik-teknik visualisme. Terdapat beberapa konsep yang digunakan dalam konsep non-naratif iaitu latar, pencahayaan dan sebagainya.

3.5. Kerangka Penyelidikan:

Rajah 3.1: Kerangka Penyelidikan



Rajah 3.1 menunjukkan kerangka penyelidikan yang telah dirancang bagi projek penyelidikan. Kerangka penyelidikan ini telah disediakan bertujuan untuk memudahkan dan melancarkan proses penyelidikan. Berdasarkan kerangka yang disediakan, rumusan tepat terhadap isu yang dibangkitkan mampu diperolehi. Berdasarkan *Rajah 3.1*, persoalan yang telah dibangkitkan ialah “Kempen -

Kempen Keselamatan Jalan Raya.”. Persoalan ini ditimbulkan berdasarkan isu utama iaitu pembangunan animasi dalam kempen keselamatan jalan raya.

Kerangka penyelidikan ini turut membantu proses pengumpulan data dan maklumat yang berkaitan dari pelbagai sudut yang berbeza. Kerangka ini juga mampu menerangkan signifikan penyelidikan yang dilaksanakan.

3.6. Jadual Perancangan Penyelidikan:

Jadual perancangan penyelidikan telah disediakan bertujuan untuk memastikan setiap proses kerja dapat dilakukan secara berperingkat dan mengikut turutan kepentingan. Jadual perancangan penyelidikan pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya telah dirancang bermula Disember 2009 sehingga April 2011. Walaubagaimanapun sekitar Julai sehingga Disember 2010, proses penyelidikan ini terpaksa ditangguhkan buat seketika kerana penyelidik menjalani Latihan Industri II. Berikut jadual perancangan projek penyelidikan pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya.



UNIVERSITI

MALAYSIA

KELANTAN



UNIVERSITI

MALAYSIA

KELANTAN

3.7. Struktur Laporan Penyelidikan:

Penstrukturan laporan dianggap penting kerana struktur laporan penyelidikan yang teratur menghasilkan penulisan yang berkualiti dan lebih akademik serta ilmiah. Setiap kandungan bab mengandungi penerangan yang membincangkan hal-hal yang berbeza berdasarkan isi-isi yang tertentu.

3.7.1. Bab Satu:

Kebiasaannya perkara-perkara yang terkandung dalam bab satu adalah pengenalan, latar belakang kajian, pernyataan masalah, persoalan kajian, objektif kajian, kewajaran serta faedah ataupun kepentingan kajian, kaedah kajian, skop kajian, definisi konsep dan kesimpulan bagi keseluruhan bab satu sahaja.

3.7.2 Bab Dua:

Manakala isi yang terkandung dalam bab dua pula merupakan perkara membincangkan perkara-perkara yang berkaitan kajian terdahulu yang telah dijalankan oleh tokoh-tokoh terdahulu. Terdapat pandangan dan pendapat yang pelbagai daripada tokoh-tokoh terdahulu dalam kajian yang dijalankan serta teori-teori yang digunakan sepanjang proses penyelidikan.

3.7.3. Bab Tiga:

Perkara yang akan dibincangkan dalam bab ini ialah metodologi penyelidikan dimana ia merupakan perkara yang merangkumi langkah-langkah semasa proses penyelidikan dijalankan bermula dari peringkat awal sehingga akhir.

3.7.4. Bab Empat:

Analisis kajian merupakan perkara yang dibincangkan dalam bab empat. Ia merupakan kesimpulan awal yang dijelaskan terhadap penyelidikan yang dijalankan dan perlu diperkukuhkan lagi bagi menghasilkan penulisan lebih ilmiah. Bab ini juga akan membuktikan samada penyelidikan yang dijalankan berjaya atau sebaliknya.

3.7.5. Bab Lima:

Bab yang paling akhir ini merupakan penutup yang menceritakan secara keseluruhan tentang penyelidikan yang telah dijalankan dengan merangkumi keseluruhan bab.

3.8. Kesimpulan:

Penyelidikan yang memberi pengertian makna yang lebih mendalam sangat penting untuk dijadikan kayu ukur sama ada penyelidikan yang dijalankan bernilai pada masyarakat ataupun sebaliknya. Kaedah yang digunakan dalam proses penyelidikan merupakan kaedah yang terbaik untuk menjawab persoalan yang ada.



UNIVERSITI

MALAYSIA

KELANTAN

BAB 4

HASIL KAJIAN

4.1. Pengenalan:

“*Bring of Life*,” itulah yang diistilahkan sebagai animasi yang membawa erti dihidupkan. Menurut kamus Dewan Bahasa dan Pustaka, animasi merujuk kepada proses menjadikan sesuatu agar kelihatan hidup. Secara istilahnya, animasi didefinisikan sebagai satu proses menghidupkan atau memberikan gambaran bergerak kepada sesuatu yang statik agar kelihatan hidup dan dinamik.^{viii} Secara ringkasnya ia merujuk kepada set grafik yang dipaparkan dengan pantas dalam bentuk siri bingkai (*frame*) atau objek. Penghasilan animasi tiga dimensi merupakan satu langkah kerja yang sangat rumit sehinggakan ada yang memakan masa bertahun-tahun untuk mendapatkan hasil yang berkualiti dan memuaskan. Animasi tiga dimensi mengandungi objek tiga dimensi yang biasanya terbentuk menerusi pemodelan yang mana setiap objek mampu dipapar serta dipertontonkan dari pelbagai sudut pandangan dan mampu memberikan ilusi seolah-olah ianya objek sebenar yang berdimensi.

Pembangunan animasi tiga dimensi sebagai medium kempen keselamatan jalan raya adalah sebuah penghasilan cetus idea yang boleh dianggapkan satu elemen penting bagi seorang siswazah dalam menjalankan tanggungjawab sosial

dan secara tidak langsung menjadi satu elemen baru untuk mendidik para pengguna jalan raya. Sepanjang tempoh penyelidikan pelbagai kaedah telah digunakan untuk mengumpul dan memperolehi data-data yang dirasakan perlu, penting dan sesuai untuk menjayakan projek penyelidikan membangunkan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya. Data-data dan kutipan sumber diperolehi dengan kaedah pemerhatian secara berterusan, laman web dan juga keratan akhbar. Kutipan data yang diperolehi dan di kumpul adalah data yang berkaitan kempen-kempen keselamatan jalan raya yang terdahulu dari segi animasi, kempen poster, keratan akhbar, program-program yang terdahulu, dan juga iklan televisyen. Setiap data yang diperolehi diolah dari segi keberkesanan dan impak dengan kaedah perbandingan statistik kemalangan jalan raya.

Pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya yang dibangunkan berkonsepkan pendidikan yang lebih bersifat pengajaran terhadap sifat cuai pemandu jalan raya. Konsep ini bersesuaian dan menepati konsep yang diterjemahkan dari kosa kata “kempen”. Kamus dewan bahasa dan pustaka menterjemahkan bahawa kempen membawa maksud usaha, kegiatan atau tindakan.^{ix} Dari segi istilahnya, kempen merupakan usaha dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan dengan menggunakan penerangan secara paparan visual, ucapan dengan menggunakan penerangan ataupun rayuan untuk mempengaruhi pendapat atau sokongan umum terhadap sesuatu matlamat atau tujuan yang tertentu. Oleh itu, penggunaan animasi tiga dimensi tidak terhad sebagai elemen hiburan semata-mata malahan boleh digunakan sebagai medium ataupun perantaraan untuk memberi nasihat, pendidikan dan pengajaran melalui paparan visual yang mengandungi seribu satu pengertian. Secara peribadinya, pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya merupakan

salah satu cetusan idea sebagai sebahagian pendokong perkembangan animasi di Malaysia. Hari ini, perkembangan animasi negara dapat kita lihat di kaca televisyen samada ianya ditayangkan sebagai cerita pendek ataupun sebagai elemen dalam kempen-kempen tertentu seperti kempen *Hapuskan Aedes, Cegah Denggi* dan *Bumi Hijau* yang dihasilkan oleh Filem Negara. Walaubagaimanapun, sepanjang tempoh penyelidikan, penggunaan animasi tiga dimensi sebagai medium kempen keselamatan jalan raya telah dihasilkan oleh Asia Media dan dengan kerjasama Perbadanan Filem Negara (FINAS) dan telah ditayangkan dikaca televisyen sempena musim perayaan pada penghujung tahun 2010. Kempen keselamatan jalan raya yang berjudul *Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang* telah dimuat turun melalui laman web Perbadanan Filem Negara sekitar Januari 2011 dalam format MP4.

4.2. Kempen-Kempen Keselamatan Jalan Raya yang Terdahulu:

Apabila dilihat dari aspek dan sudut literatur, kepelbagaian kempen telah dilaksanakan oleh kementerian dan badan berkanun seperti Jabatan Keselamatan Jalan Raya (JKJR), Institut Penyelidikan Keselamatan Jalan Raya (MIROS) dan juga Petronas. Kempen-kempen yang telah dilaksanakan merangkumi pelbagai aspek dari segi nasihat, pengajaran dan sikap serta disiplin pemandu. Hal ini membuktikan bahawa keselamatan di jalan raya amat dititik beratkan sama ada secara langsung dan secara tidak langsung. Liputan media massa dan kepesatan perkembangan teknologi yang tanpa sempadan telah digunakan sepenuhnya oleh pihak tersebut untuk menyampaikan maklumat dan nasihat yang berkaitan keselamatan di jalan raya.

Sepanjang proses penyelidikan, pelbagai sumber telah diperolehi yang mana kebanyakan sumber tersebut merupakan sumber yang berkaitan kempen keselamatan jalan raya yang telah dilancarkan oleh pihak berwajib. Majoriti, perang kempen keselamatan jalan raya dapat kita lihat apabila setiap kali tibanya musim perayaan sama ada sambutan Aidilfitri, Tahun Baru Cina mahupun Deepavali. Pelbagai pihak telah memainkan peranan masing-masing dengan kaedah dan cara tersendiri yang mana fokus utamanya adalah untuk membendung kemalangan jalan raya. Berikut merupakan dapatan yang diperolehi sepanjang penyelidikan.

4.2.1. Artis Promosi Keselamatan:

Pelbagai gerak langkah telah dilaksanakan dalam mempelbagaikan usaha pembudayaan kesedaran keselamatan di jalan raya. Berdasarkan sumber yang diperolehi, pembudayaan kesedaran keselamatan jalan raya yang berdasarkan kaedah tersebut adalah berteraskan kepada elemen iaitu penguatkuasaan, pendidikan, kejuruteraan, persekitaran selamat dan penyelidikan.^x

Berdasarkan kutipan sumber yang diperolehi dari BERNAMA yang bertarikh 26 September 2009, penguatkuasaan dan pemantauan yang efisien menerusi kaedah elektronik akan beroperasi secara 24 jam sehari sepanjang 365 hari setahun. Peralatan elektronik ini akan ditempatkan di tempat-tempat yang strategik seperti di persimpangan lampu isyarat dan kawasan-kawasan sekolah. Pemasangan peralatan tersebut bertujuan untuk mendidik para pemandu supaya lebih berhemah dan berdisiplin semasa di jalan raya. Pakar rujuk Kementerian Pengangkutan mengenai keselamatan jalan raya

Prof Dr Khairi Mohd Dimiyati berkata kaedah pemantauan elektronik yang ketat akan membuatkan pemandu lebih berjaga-jaga dan takut untuk melakukan kesalahan apabila merasakan setiap pergerakan mereka diawasi pihak berkuasa. Menurut beliau lagi, kaedah pemantauan elektronik itu sudah terbukti berkesan dan diguna pakai oleh hampir 90 negara di seluruh dunia terutamanya di negara-negara maju.^{xi}

Berdasarkan kajian yang di jalankan oleh Malaysia Institute of Road Safety Research (MIROS), majoriti kemalangan jalan raya yang berlaku adalah berpunca daripada kecuaiian manusia. Antara faktor utama yang menyumbang ke arah ini adalah keadaan dimana pemandu kenderaan memandu di dalam keadaan kurang rehat dan mengantuk. Lazimnya, keadaan mengantuk ketika memandu adalah sukar untuk dielakkan dan apabila ianya berlaku sudah semestinya akan membahayakan pemandu, penumpang serta pengguna jalan raya yang lain. Untuk mengawal dan mengelakkan situasi sebegini, satu mekanisme pencegahan atau pengawalan perlu dilaksanakan secara total dan efektif.

Rentetan daripada itu, Smart Synergy Ventures (SSV) mengambil inisiatif untuk memikul tanggungjawab dalam membantu pihak yang berkenaan dalam mengurangkan kadar kemalangan jalan raya dengan memperkenalkan, dan memasarkan produk keselamatan bagi pemandu kenderaan yang sangat inovatif iaitu sejenis alat yang dapat memberikan amaran sekiranya pemandu mula mengantuk dan terlelap ketika memandu. Alat keselamatan yang dinamakan *Smart Alert* yang diperkenalkan oleh SSV di kenalpasti mampu untuk menangani situasi sebegini. *Smart Alert*

adalah merupakan sebuah peralatan yang di tempatkan atau dipasangkan di telinga pemandu seperti *Hearing Aid* atau *Bluetooth Headset* yang berfungsi untuk membantu pemandu kenderaan mengelakkan kemalangan jalan raya dengan memberikan atau mengeluarkan bunyi amaran atau getaran (*sound / vibration*) sekiranya pemandu berada di dalam keadaan mengantuk dan hampir terlina atau terlelap ketika memandu.

4.2.1.1. Media Prima Anjur Kempen Keselamatan Jalan Raya:

Pada Oktober 2007, Media Prima telah menganjurkan kempen keselamatan jalan raya dengan menjadikan artis sebagai subjek utama dalam menjayakan kempen tersebut. Media Prima telah menjemput Yassin dan Bienda sebagai *public figure* dalam program tersebut. Sebagaimana yang diketahui umum, populasi artis dalam setiap program yang dianjurkan mampu menarik lebih ramai pengunjung terutama peminat artis yang itu sendiri.

Kempen yang telah diadakan di Bandar Utama, Damansara ini turut dihadiri dan dirasmikan oleh ketua Polis Negara pada masa itu iaitu Tan Sri Musa Hassan. Kempen yang *bertaglinekan* “Kepulangan Untuk Dirai, Bukan Ditangisi telah menunjukkan dan membuktikan bahawa keselamatan pengguna jalan raya amat dititik beratkan oleh pelbagai pihak termasuklah pihak swasta. Ini dapat membuktikan keprihatinan dan kewajipan secara perseorangan ataupun secara berkumpulan dalam menunaikan

tanggungjawab sosial terhadap masyarakat dan secara tidak langsung dapat membantu pihak berkuasa terutamanya Polis Di Raja Malaysia dari aspek promosi dan kempen.

Kempen yang dilancarkan oleh Media Prima telah menjemput warga kerja Media Prima Berhad, Persatuan Anak-Anak Yatim dan Miskin Gombak dan Ma'ahad Tahfiz Al-Munawwarah Kemensah, Hulu Klang sebagai golongan sasarannya. Kehadiran golongan populariti terbabit telah menjayakan kempen yang dilaksanakan.^{xii}

4.2.1.2 Festival 1Karnival D'Langkawi 2010:

Karnival Antarabangsa 1 Malaysia D'Langkawi 2010 telah memulakan acara sulungnya pada 10 Disember 2010 sehingga 31 Disember 2010 dan merupakan satu-satunya karnival yang terbesar yang pernah dianjurkan di Malaysia. Malaysia sebagai tuan rumah telah menyediakan pelbagai program yang berguna dan memberi *input* yang berkesan kepada masyarakat setempat dan luar pulau tersebut. Penganjuran yang telah melibatkan semua kementerian, negeri, syarikat GLC, syarikat swasta dan penyertaan rakyat yang terbesar dalam karnival telah menjadikannya satu lagi sejarah baru di Langkawi.

Karnival yang berlangsung di persekitaran Dewan Mahsuri (MIEC) turut menganjurkan kempen keselamatan jalan raya yang

membabitkan dan melibatkan golongan populariti. Program yang bermatlamatkan “Memasyarakatkan Pemandu-Pemandu Berhemah” turut melibatkan Kementerian Pengangkutan Malaysia, Polis Diraja Malaysia (PDRM), Jabatan Pengangkutan Jalan (JPJ), Lembaga Lebuhraya Malaysia (LLM), Jabatan Keselamatan Jalanraya (JKJR), Semua pemilik Konsesi Lebuhraya Di Malaysia dan Perwakilan ASEAN iaitu Kementerian Pengangkutan Negara-Negara ASEAN. Pameran dan Kempen Keselamatan Jalan Raya 1 Malaysia ini telah disertai oleh selebriti jemputan yang didatangkan khas untuk menyertai dan memeriahkan lagi program tersebut. Selebriti jemputan ini telah disediakan dengan program-program khas yang mampu menarik kehadiran. Disamping untuk memeriahkan acara yang telah dijadualkan, selebriti-selebriti tersebut turut sama berkempen untuk kebaikan bersama. Berikut adalah program yang telah dilaksanakan pada Festival 1Karnival D’Langkawi.

i. Persembahan Pentas:

Persembahan pentas telah diadakan bersamaan dengan majlis makan malam dan disertai oleh artis-artis jemputan. Artis-artis ini membuat persembahan khas di Mahsuri Ballroom dan pentas-pentas terbuka yang telah disediakan.

ii. Aktiviti:

Pameran dan Kempen Keselamatan Jalan Raya ini menjadi sangat penting untuk diberikan perhatian, kerana semakin

kurangnya rasa hormat-menghormati, rasa bertanggungjawab dan yang paling penting adalah rasa bersalah dalam kalangan pemandu-pemandu terutamanya ketika berada di lebuhraya dan jalan raya. Berikut adalah aktiviti yang telah dilaksanakan.

- Pameran dan Kempen Keselamatan Jalanraya 1 Malaysia.
- Gerai-Gerai Jualan Peralatan Keselamatan Jalanraya.
- Bengkel (workshop) dan Forum Keselamatan Jalanraya.
- Pameran PDRM berkaitan Keselamatan Jalanraya dan Undang-undang.
- Pameran JPJ berkaitan Penguatkuasaan Kenderaan Jalanraya

Sumber: <http://www.1karnival.com/karnival.html>

4.2.2. Video Kempen Keselamatan Jalan Raya :

Sejarah industri pengiklanan telah membuktikan bahawa pelbagai pihak telah memainkan peranan masing-masing dalam menggerakkan agenda kempen keselamatan jalan raya. Pelbagai paparan visual termasuk video telah diterbitkan oleh pihak media dengan kerjasama perbadanan tertentu seperti Jabatan Keselamatan Jalan Raya (JKJR), Institut Keselamatan Jalan Raya Malaysia (MIROS) dan juga badan-badan bukan kerajaan seperti Petronas.

Sebanyak 10 buah video kempen keselamatan jalan raya yang telah dan sedang disiarkan oleh pihak media telah dijadikan sampel kajian sepanjang proses penyelidikan. Berikut merupakan antara senarai tajuk video kempen keselamatan jalan raya yang diperolehi dan dikaji sepanjang penyelidikan.

Jadual 4.1: Senarai 10 Buah Sampel Video Kajian.

BIL.	TAJUK VIDEO	DURASI/ MASA	TERBITAN / ORGANISASI (Sumber)	FORMAT
1.	Cofee Breaks	00:00:31	PETRONAS	FLV
2.	Tarik Upih	00:00:31	MOT, JKJR, MIROS	FLV
3.	Can You See	00:00:30	MOT, JKJR, MIROS	FLV
4.	Perfect Journey	00:00:30	MOT, JKJR, MIROS	FLV
5.	Adult Helmet	00:00:31	MOT, JKJR, MIROS	FLV
6.	Rear Sealt Belt	00:00:39	MOT, JKJR, MIROS	FLV
7.	Jump Q	00:00:31	MOT, JKJR, MIROS	FLV
8.	Stop On Red	00:00:32	MOT, JKJR, MIROS	FLV
9.	Tail Gate	00:00:31	MOT, JKJR, MIROS	FLV
10.	Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang	00:00:48:	Asia Media	Mp4

Persoalannya, sejauh manakah video kempen keselamatan jalan raya yang telah dilaksanakan mampu mempengaruhi pengguna jalan raya untuk mengurangkan statistik kemalangan jalan raya?

Menurut menteri Pengangkutan, Datuk Seri Kong Cho Ha, dalam menjelaskan kadar kemalangan jalan raya di Malaysia, beliau menyatakan bahawa kadar kemalangan jalan raya di Malaysia meningkat sepanjang tahun.^{xiii} Berdasarkan kajian Institut Penyelidikan Keselamatan Jalan Raya Malaysia (MIROS) didapati seramai 6745 pengguna jalan raya yang maut pada 2009 berbanding 6527 pada tahun 2008.^{xiv}

Sekiranya dinilai dan diperbandingkan dengan kadar statistik perangkaan kemalangan jalan raya bermula pada tahun 2000 sehingga tahun 2009 (Sila Rujuk Jadual 4.2), peranan video kempen keselamatan seakan tidak memberi impak yang berkesan dalam membendung gejala tersebut. Dimanakah silapnya? Adakah ia berpunca dari sikap degil segelintir pemandu yang mana lebih mementingkan diri sendiri ataupun ingin menunjuk belang dengan menjadikan jalan raya sebagai litar pandu uji ataupun adakah kempen-kempen keselamatan jalan raya yang telah dilancarkan tidak memberi sebarang impak.



UNIVERSITI

MALAYSIA

KELANTAN

Perangkaan kemalangan jalan raya bagi tahun 2000 sehingga 2009 menunjukkan bahawa statistik jumlah kemalangan jalan raya semakin meningkat dari tahun ke setahun. Pada tahun 2000, jumlah kemalangan adalah sebanyak 250429 kes dan meningkat sebanyak 14746 kes pada tahun berikutnya. Jumlah kemalangan terus meningkat sehingga mencapai jumlah 397194 kes pada tahun 2009. Peningkatan statistik kemalangan jalan raya begitu membimbangkan pelbagai pihak terutama Institut Penyelidikan Keselamatan Jalan Raya Malaysia (Miros). Menurut kenyataan Menteri Pengangkutan, Datuk Seri Kong Cho Ha, kajian Institut Penyelidikan Keselamatan Jalan Raya Malaysia (Miros) mendapati pada tahun 2008 sahaja, negara mencatatkan kerugian sebanyak RM7.8 bilion yang bersamaan dengan 1.5 peratus Keluaran Dalam Negara Kasar (KDNK).^{xv}

Antara 10 buah video kempen keselamatan jalan raya yang telah pun ditayangkan, didapati hanya 2 buah video sahaja diantaranya yang mengandungi seratus peratus unsur-unsur dan elemen animasi. Secara umumnya, para penerbit video kempen keselamatan jalan raya telah mengutarakan dan mengetengahkan idea mereka dari sudut pendidikan yang menerapkan unsur nilai-nilai murni yang bertujuan untuk memupuk semangat hormat dan menghormati dan bertimbang rasa dalam kalangan pengguna jalan raya. Perkara tersebut dapat kita perhatikan dalam semua senarai video yang telah disenaraikan. Hal ini dapat membuktikan bahawa sikap alpa pengguna itu sendiri yang mengundang bahaya dan maut di jalan raya. Berikut adalah catatan anekdot pemerhatian video kempen keselamatan jalan raya.

Jadual 4.3: Catatan Anekdote Pemerhatian Video Kempen Keselamatan Jalan Raya.

BIL.	PRODUK (VIDEO)	PENGAJARAN/NILAI	CATATAN
1.	Cofee Breaks	Unsur nasihat dan pendidikan.	<p>Video kempen keselamatan jalan raya ini telah diterbitkan oleh Petronas. Video ini memakan masa 31 saat semasa ditayangkan dikaca televisyen. Berdasarkan pemerhatian, kempen ini lebih berkonsepkan nasihat dimana ia menegur pemandu supaya berehat jika mengantuk. Unsur nasihat ini telah diolah melalui watak kanak-kanak yang bersama keluarganya semasa dalam perjalanan.</p>
2.	Tarik Upih	Unsur pendidikan dan berdisiplin.	<p>Video yang diterbitkan oleh JKJR dan beberapa jabatan lain telah berkonsepkan didikan yang bertujuan untuk mendidik pemandu supaya lebih berdisiplin dan mematuhi peraturan</p>

			lalu-lintas.
3.	Can You See	Unsur nasihat.	Video ini lebih menekankan unsur nasihat di mana seorang lelaki yang buta penglihatan telah menasihati seorang perempuan pejalan kaki yang tergesa-gesa untuk melintas jalan tanpa menghiraukan isyarat lalu-lintas yang ketika itu menandakan isyarat di larang melintas (lampu merah).
4.	Perfect Journey	Disiplin dan berwaspada.	Video kempen ini memaparkan langkah bijak dan berjaga-jaga seorang pengguna jalan raya yang mementingkan keselamatan dan kesejahteraan keluarga sebelum memulakan perjalanan yang jauh. Seandainya kesemua pengguna jalan raya mengamalkan sikap seperti yang ditunjukkan, berkemungkinan besar statistik kemalangan jalan

			raya terutama kemalangan maut dapat dikurangkan dengan lebih drastik lagi.
5.	Rear Sealt Belt	Sikap cuai.	Rakaman video kempen keselamatan jalan raya ini memaparkan akibat dan kesan akibat sikap cuai penumpang belakang yang tidak memakai tali pinggang keledar.
6.	Jump Q	Sikap tidak berdisiplin.	Video rakaman ini memaparkan sikap pemandu yang tidak berdisiplin dan tidak menghormati pengguna jalan raya yang lain. Sikap ini juga boleh dianggap biadap dan tidak bersopan serta pentingkan diri sendiri tanpa menghiraukan keselamatan pengguna jalan raya yang lain terutama penumpang yang juga ahli keluarganya sendiri.
7.	Stop On Red	Sikap disiplin.	Video ini hendaklah kita jadikan contoh untuk kita

			amalkan. Hal ini kerana video ini memaparkan sikap seorang penunggang motor yang begitu berdisiplin dan mematuhi perundangan jalan raya.
8.	Tail Gate	Sikap tidak berdisiplin.	Rakaman video ini memaparkan sikap tidak berdisiplin pemandu semasa berada di jalan raya yang mana dua pemandu sedang berlumba di antara diantara mereka manakala jarak di antara kenderaan juga terlalu hampir. Akibatnya, malang yang mengundang mereka.
<p>UNIVERSITI</p> <p>Animasi Kempen Keselamatan Jalan Raya.</p> <hr style="width: 20%; margin: auto;"/> <p>MALAYSIA</p> <p>KELANTAN</p>			
1.	Adult Helmet	Pendidikan dan nasihat.	Video ini lebih menyasarkan pengguna motor yang memaparkan akibat dan impak akibat tidak memakai tali keledar dengan betul.

10.	Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang	Nasihat.	Video kempen keselamatan jalan raya ini lebih berkonsepkan nasihat dan pendidikan dalam menjaga keselamatan diri semasa di jalan raya. Video yang berdurasi 48 saat ini menerapkan nilai dan unsur yang murni untuk menjaga keselamatan sejagat.
-----	---	----------	--

Catatan anekdot diatas merupakan pemerhatian dan pandangan serta pendapat peribadi penyelidik secara individu berdasarkan nilai-nilai yang telah diterapkan dalam video-video tersebut. Walaupun begitu, berkemungkinan besar masih banyak lagi nilai-nilai yang dapat dirungkai daripada koleksi video-video tersebut berdasarkan tahap ketinggian akademik dan pengetahuan seseorang individu. Hal ini kerana paparan visual memberi seribu satu makna yang berbeza mengikut persepsi *audience* yang menonton visual tersebut.

Peningkatan statistik kemalangan jalan raya adalah berpunca dari sikap pemandu itu sendiri. Minda kelas ketiga dan mementingkan diri sendiri adalah faktor utama dan sukar di ubah walaupun kempen video yang sedia ada telah menerapkan nilai-nilai murni dan mengandungi input yang berguna. Pakar motivasi Datuk Dr. Fadhilah Kamsah berpendapat bahawa

pemikiran pemandu di Malaysia tidak seiring dengan prasarana serta pembangunan negara sehingga menyukarkan usaha mengubah persepsi biarpun pelbagai kempen keselamatan di jalankan setiap tahun.^{xvi}

Tinjauan pendapat yang dilaksanakan oleh Rakyat Malaysia Bersatu Untuk Keselamatan Jalan Raya (Mufors), mendapati bahawa sikap buruk pemandu adalah faktor utama dalam menjamin keselamatan di jalan raya.^{xvii} Dalam tinjauan yang dijalankan secara talian telah menunjukkan bahawa 36.6 peratus daripada 1500 responden mengatakan bahawa sikap buruk pemandu yang menjadi faktor meningkatnya kemalangan jalan raya.^{xviii}

Justeru, kesedaran dalam diri pemandu ataupun seseorang individu sepatutnya harus dididik dan dipupuk bermula dari akar umbi lagi untuk melahirkan masyarakat yang lebih bertamadun dan memiliki minda kelas pertama seiring pembangunan negara.

4.2.3. Pelan Lima Tahun Keselamatan Jalan Raya:

Tanggal 15 Mei 2006, perdana menteri Malaysia ketika itu Y.A.B. Datuk Sri Abdullah Ahmad Badawi telah melancarkan Pelan Lima Tahun Keselamatan Jalan Raya yang bertujuan untuk menyedarkan rakyat Malaysia terhadap Keselamatan diri di jalan raya. Pelan tersebut telah menggariskan perancangan jangka masa panjang bagi tempoh lima tahun yang bermula pada tahun 2006 sehingga 2010. Pelan ini merupakan pelan induk yang pertama yang mengandungi 9 strategi. Berikut adalah 9 strategi yang terkandung dalam Pelan Lima Tahun Keselamatan Jalan Raya:

Sembilan strategi yang ditetapkan ialah:

1. Penambahan dan pengekaln pendidikan serta langkah-langkah psikologi dalam menangani isu keselamatan jalan raya.
2. Mengurangkan kecuaiannya manusia dengan menggabungkan dan menggunakan pakai kepakaran teknologi.
3. Mempertingkat dan meneruskan program-program kejuruteraan.
4. Mempertingkatkan pelaksanaan program keselamatan jalan raya melalui komuniti dengan melibatkan majikan, pemimpin, ahli politik, ketua agama, golongan pendidik, badan-badan profesional, badan-badan sukarelawan dan kumpulan-kumpulan belia.
5. Menggalakkan penggunaan kenderaan awam.
6. Fokus kepada perbezaan jurang keselamatan jalan raya (selain daripada yang dinyatakan) dengan matlamat untuk mencapai faedah kos yang optimum dalam pengagihan sumber.
7. Menumpukan perhatian kepada pengguna jalan raya yang kerap terbabit dengan kemalangan iaitu penunggang dan pembonceng motosikal, pemandu dan penumpang kenderaan dan pejalan kaki.
8. Mengkaji semula dan mempertingkatkan peraturan-peraturan keselamatan jalan raya.
9. Mempromosi perkongsian dana di antara orang awam dan pihak swasta bagi menjalankan program keselamatan jalan raya.

Sumber : Utusan Malaysia 16 Mei 2006

Berdasarkan pelan lima tahun yang telah dilancarkan ini, dapat dihuraikan disini bahawa kempen keselamatan jalan raya yang telah dilancarkan sebelum ini telah pun menerapkan unsur-unsur yang bertujuan untuk mempengaruhi psikologi dan minda masyarakat terutama pengguna jalan raya. Tetapi dimanakah silapnya dan kurangnya kempen-kempen terdahulu? Pelan lima tahun keselamatan jalan raya yang dilancarkan ini seakan-akan mendedahkan kelemahan kempen-kempen yang terdahulu. Kutipan penyelidikan telah membuktikan bahawa kesemua sembilan strategi yang terkandung dalam Pelan Lima Tahun Keselamatan Jalan Raya telahpun di laksanakan dan di antaranya adalah penciptaan peralatan Smart Alert yang mana penciptaan alat tersebut adalah hasil kepakaran teknologi. Kempen-kempen yang terdahulu juga turut meningkatkan tahap pendidikan dan nilai-nilai murni untuk mempengaruhi psikologi dan minda masyarakat. Berita harian bertarikh 09 Januari 2010 telah membuktikan bahawa Miros telah berjaya membuat ujian pelanggaran yang pertama. Ujian yang dilaksanakan oleh Miros ini bertujuan untuk mengkaji keberkesanan penggunaan topi keledar dan jaket menunggang dengan beg udara dari Motor Air. Penyelidikan dan kajian yang telah dilaksanakan oleh Miros membuktikan keprihatinan kerajaan menjaga keselamatan pengguna jalan raya terutama penunggang motorsikal berdasarkan pelan Lima Tahun Keselamatan Jalan Raya yang Telah dilancarkan.

4.2.4. Wawasan Sifar Kematian Jalan Raya (Pameran Bergerak Tingkat Isu Keselamatan Jalan Raya):

Kemalangan ngeri ataupun kemalangan maut bagaikan istilah yang begitu cukup sinonim dengan kehidupan seharian kita. Seperti yang disedari, pelbagai pihak telah melaksanakan kempen keselamatan jalan raya dan ia amat selari apabila tibanya musim perayaan dan cuti sekolah. Menyedari penularannya dikalangan masyarakat, kerajaan telah menganjurkan pameran bergerak di sembilan negeri di Malaysia sebagai satu langkah dalam mendidik pengguna secara psikologi.

Pameran ini bertujuan untuk meningkatkan kesedaran dan kefahaman orang ramai dan amat wajar dilaksanakan di seluruh negara. Pameran bergerak ini mampu dicapai dengan adanya sokongan, penglibatan serta toleransi masyarakat setempat dalam pelbagai program dan aktiviti yang telah dirancang yang bertujuan mengubah amalan pengguna jalan raya. Kempen-kempen keselamatan jalan raya yang telah dilancarkan bukanlah faktor kegagalan dalam menyemai sikap bertanggungjawab masyarakat terhadap permasalahan yang ditimbulkan sepanjang proses penyelidikan. Apa yang harus dititik beratkan adalah kaedah konsep pendidikan yang ingin di utarakan dalam setiap kempen. Cara penyampaian yang lebih dinamik dan menarik berkemungkinan mampu membuka minda masyarakat. Justeru itu, didikan dari peringkat kecil adalah tepat untuk melahirkan pengguna yang berdedikasi. Oleh itu pembangunan animasi tiga dimensi dapat dianggap satu konsep yang sesuai untuk menarik minat bermula dari

peringkat kecil supaya lahirnya generasi yang lebih bertamadun dan bertanggungjawab serta mengamalkan budaya toleransi.

4.2.5. Poster-Poster Kempen Keselamatan Jalan Raya:

Selain kaedah pengiklanan video dan program-program seperti yang telah dinyatakan, poster turut menjadi perantaraan dan antara medium dalam kempen keselamatan jalan raya. Poster-poster kempen keselamatan jalan raya dapat dilihat disetiap penjuru dan di sepanjang jalan sama ada jalan persekutuan dan sebaliknya. Kebiasaannya, poster-poster kempen keselamatan jalan raya dipamerkan dalam kaedah atau konsep *billboard* dan juga *banner* dan kebiasaannya boleh dilihat di persimpangan lampu isyarat. Sepanjang proses pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya, sebanyak tujuh poster yang telah dijadikan bahan rujukan. Berikut adalah kutipan poster kempen keselamatan jalan raya yang diperolehi.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

4.2.5.1. Tanpa Topi Keledar, Perjalanan Yang Dekat Juga Boleh Merakut Nyawa Anda:



Sumber: <http://www.PanduCermat.org.my>

Poster di atas mempamerkan visual satu kemalangan yang merakut nyawa. Visual poster di atas mengandungi sejuta makna yang mampu difahami oleh setiap individu yang melihatnya berdasarkan fahaman dan ideologi masing-masing. Walaupun begitu, poster tersebut memberi kita satu fokus utama dan satu maksud yang

tersurat yang nyata ada satu tujuan yang sama iaitu kepentingan penggunaan topi keledar bagi penunggang dan pembonceng motosikal. Poster yang dikeluarkan oleh Jabatan Keselamatan Jalan Raya (JKJR) bertujuan untuk menyedarkan pengguna jalan raya terutama pengguna motosikal terhadap kepentingan topi keledar.

4.2.5.2. Rakyat Malaysia DiKatakan Sungguh Bersopan Santun. Benarkah?



Sumber: <http://www.PanduCermat.org.my>

Poster yang bertajuk “*Rakyat Malaysia DiKatakan Sungguh Bersopan Santun. Benarkah?*” memaparkan satu visual dipersimpangan jalan raya. Visual tersebut menceritakan sikap seorang pemandu yang tiada sikap toleransi dengan pengguna jalan raya yang lain yang mana beliau tidak memberi laluan kepada pengguna lain. Apa yang jelas dapat dirungkaikan adalah disiplin dalam diri setiap pengguna jalan raya. Sikap ini adalah penting dan hendaklah diterapkan dalam setiap diri individu.

Persoalannya, adakah kita sedar situasi tersebut akan mengundang bahaya dan petaka kepada pengguna jalan raya yang lain?

Merujuk perangkaan kemalangan jalan raya bagi tahun 2000-2009 (Jadual 4.2), berdasarkan jumlah kemalangan tanpa injuri yakni rosak sahaja, statistik kemalangan meningkat dari tahun ke setahun iaitu dengan jumlah 208144 pada tahun 2000 meningkat ke angka 222319 pada tahun 2001 dan terus meningkat ke angka 371926 pada tahun 2009. Apabila diperbandingkan visual yang dipamerkan dalam poster tersebut dengan statistik yang dinyatakan, dapat disimpulkan bahawa pengguna jalan raya seakan tidak sedar dan alpa bahawa sikap diri sendiri yang tidak berdisiplin dan tidak mengamalkan sikap toleransi semasa di jalan raya yang menjadi faktor hadirnya tetamu yang tak diundang. Walaupun ada pepatah Melayu yang mengatakan bahawa “malang tidak berbau” tetapi harus kita ingat dan sedar bahawa hadirnya

malang adalah kerana sikap kita sendiri. Jika sikap yang kita amalkan seperti paparan poster tersebut, kita yang yang bersalah dan kita yang perlu dipersalahkan kerana sikap seperti itu bukan sahaja mampu meragut nyawa kita, tetapi juga nyawa insan yang tidak berdosa.

Pelbagai kaedah dan langkah telah dilaksanakan oleh pelbagai pihak sama ada badan berkanun ataupun sebaliknya yang mempunyai satu tujuan satu matlamat dan satu nilai yang mana semuanya adalah untuk mengurangkan statistik kemalangan jalan raya di Malaysia. Pelbagai elemen dan gaya persembahan disampaikan untuk tujuan tersebut. Namun begitu, ia bagaikan hilang bersama senja nan merah dan tidak menunjukkan sebarang perubahan malah semakin meningkat. Keselamatan diri bagai dipandang remeh oleh segelintir pengguna jalan raya sehinggakan sikap mereka meragut nyawa yang tidak berdosa. Apakah sikap buruk pengguna jalan raya mampu diubah dan dibaik pulih dengan kempen-kempen yang dilancarkan ataupun kempen-kempen yang telah dilancarkan harus diubah suai rentak dan gaya persembahannya. Pelbagai nilai dan unsur kebaikan sejagat telah diterapkan dalam setiap kempen keselamatan jalan raya yang bertujuan untuk meningkatkan tahap kesedaran pengguna jalan raya. Oleh itu, cetusan idealism yang baru dalam menghasilkan dan menjayakan kempen keselamatan jalan raya sepatutnya dimainkan oleh pelbagai pihak tanpa mengira umur dan bangsa. Sebagai rakyat satu Malaysia, bersatu kita menjaga kesejahteraan sejagat.

4.3. Produk Animasi Tiga Dimensi Dalam Kempen Keselamatan Jalan Raya:

Sepanjang proses penyelidikan yang bermula sekitar Disember 2009, dua buah video kempen keselamatan jalan raya yang menggunakan hampir 100 peratus elemen animasi tiga dimensi telah diperolehi dan dijadikan sampel penyelidikan. Walaupun begitu, diantara dua buah video tersebut, hanya sebuah video kempen keselamatan jalan raya sahaja yang dipilih. Video yang berjudul *Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang* merupakan video kempen keselamatan jalan raya animasi tiga dimensi dan mula disiarkan sekitar oktober 2010 yang bersempena kempen keselamatan jalan raya di musim perayaan. Iklan animasi tiga dimensi ini telah diterbitkan oleh Asia Media. Berdasarkan kaedah pemerhatian, iklan animasi tersebut mengandungi unsur humor yang mampu meraih tumpuan dan perhatian umum sekaligus mampu mendidik golongan sasaran.

Hasil penyelidikan mendapati pembangunan animasi tiga dimensi merupakan satu simulasi penerbangan di mana *animator* ataupun pengatur cara animasi mampu menghasilkan sesuatu yang mustahil atau sukar dikendalikan dalam dunia nyata dan menjadikan animasi tersebut seakan sesuatu yang berlaku secara realiti.^{xix} Penggunaan elemen animasi tiga dimensi dalam kempen keselamatan jalan raya secara tidak langsung mampu menarik perhatian pelbagai peringkat lapisan masyarakat kerana ianya mampu menjadikan sesuatu keadaan, paparan atau situasi itu sebagai suatu yang realiti, sebenar dan nyata.

4.3.1. Analisis Iklan Animasi 3D “Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang,”:

Iklan animasi 3D yang berjudul Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang telah di analisa mengikut pembahagian elemen tertentu yang mana meliputi aspek berikut:

I. Tema.

Kamus Dewan Bahasa edisi empat telah menterjemahkan tema adalah subjek yang menjadi dasar sesuatu pembicaraan, wacana, karangan, cerita. Berdasarkan penyelidikan yang dilaksanakan, animasi tiga dimensi yang dianalisis menunjukkan bahawa tema yang dipaparkan adalah mengenai sikap bertanggungjawab masyarakat terhadap keselamatan di jalan raya. Animasi tiga dimensi ini lebih menekankan konsep dalam konteks nasihat dan juga pendidikan. Pernyataan ini mampu dibuktikan berdasarkan dialog yang diucapkan didalamnya yang mana telah dituturkan melalui karekter Pak Abu. Berikut adalah dialog yang telah dituturkan oleh Pak Abu dalam animasi tiga dimensi

kempen keselamatan jalan raya *Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang.*

Bil.	Watak/Karekter Animasi Tiga Dimensi	Dialog/Percakapan
1.	Pak Abu.	“Bila memandu tu, jangan lupa pakai tali pinggang keledar. Pandu

		perlahan-lahan. Kalu mengantuk tidur di tempat rehat dan rawat.”
--	--	--

Dialog yang telah dituturkan mengandungi unsur nasihat yang amat berguna kepada para pengguna jalan raya terutama pemandu. Nilai murni yang cuba disampaikan adalah supaya pemandu tidak memandu secara merbahaya. Selain itu, pemandu juga dinasihatkan supaya tidak meneruskan perjalanan seandainya merasa kepenatan atau letih. Hal ini kerana rehat yang cukup mampu mengurangkan risiko kemalangan berbanding memandu dalam keadaan kepenatan yang boleh menyebabkan kemalangan akibat kelalaian sendiri

II. Karakter.

Watak Pak Abu dalam animasi ini merupakan watak penting yang memainkan peranan utama dalam menggerakkan kempen tersebut.

Karakter Pak Abu yang dipaparkan dengan memakai baju melayu berwarna biru muda ini mengandungi daya tarikan yang tersendiri.

Karakter tersebut mampu menarik perhatian *audience* yang melihatnya. Rajah 4.1 adalah karakter Pak Abu yang terdapat dalam

animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya.



Ilustrasi 4.1: Kerekter Animasi Tiga Dimensi Kempen Keselamatan Jalan Raya “*Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang.*”

Visual ilustrasi 4.1 memaparkan watak-watak animasi tiga dimensi yang terdapat dalam kempen keselamatan jalan raya *Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang*. Bermula dari kiri ialah isteri Pak Abu, Pak Abu, anak perempuan Pak Abu dan anak lelaki Pak Abu. Keempat-empat kerekter yang dipaparkan dalam visual tersebut begitu menarik. Penampilan yang ditonjolkan mengandungi nilai-nilai kebudayaan orang Melayu. Pemakaian pakaian tradisional Melayu dapat menimbulkan suasana yang ceria dan mampu menonjolkan kelembutan budi bahasa pemakainya. Konsep yang digunakan ini amat sesuai berdasarkan tema yang diterapkan dalam

video kempen keselamatan jalan raya yang dilancarkan bersempena cuti sambutan Hari Raya Aidilfitri pada tahun 2010 yang lalu.

III. Pencahayaan.

Teknik pencahayaan dalam animasi tiga dimensi juga memainkan peranan penting untuk menghasilkan kesan pencahayaan seperti dunia yang sebenar. Pencahayaan yang berbeza pada setiap babak mampu menimbulkan satu suasana keadaan sekeliling yang mampu mempengaruhi perasaan *audience* seperti perasaan seram dan takut ketika suasana gelap, perasaan ceria pada suasana terang dan perasaan sedih apabila suasana suram. Kesan pencahayaan juga mampu meningkatkan kesan keterampilan sesebuah karakter dengan kesan penekanan (*highlights*) dan juga bayang (*shadows*). Selain itu, pencahayaan juga mampu menyesuaikan setiap paparan agar serasi dengan suasana sekeliling bagi setiap babak atau adegan. Ilustrasi 4.2 memaparkan teknik pencahayaan yang menimbulkan kesan bayang (*shadow*) yang telah digunakan dalam animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya *Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang*.



Ilustrasi 4.2: Kesan Pencahayaan Bebayang (*shadow*).

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, boleh dirumuskan bahawa teknik pencahayaan yang digunakan dalam pembangunan animasi ini adalah pelbagai dan tidak bergantung hanya kepada satu teknik sahaja. Tujuannya untuk menambahkan lagi *mood* pada suasana setiap babak dalam animasi tersebut. Teknik

pencahayaan yang digunakan telah berjaya menimbulkan satu suasana yang seakan dunia realiti dan memberi impak sebenar satu-satu keadaan dalam animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya

Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang.

Proses pendidikan menjadi lebih berkesan apabila disampaikan secara tidak formal dan menerapkan unsur-unsur yang menghiburkan dan komedi. Animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya *Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah*

Orang Tersayang telah menerapkan pelbagai nilai dan unsur-unsur tertentu seperti unsur humor, perbandingan dan juga unsur nasihat. Dapat dikupaskan di sini bahawa animasi tiga dimensi yang bertajuk *Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang* telah mencapai objektif dalam kempen keselamatan jalan raya. Oleh itu, animasi tersebut adalah amat bersesuaian untuk dijadikan *sampel* kajian untuk projek penyelidikan yang sedang dijalankan.

4.4. Pembangunan Animasi Tiga Dimensi Kempen Keselamatan Jalan Raya:

Setiap *animator* mempunyai konsep dan cara yang tersendiri dalam menyampaikan mesej kepada masyarakat. Andai dinilai dan dilihat dari hasil kerja, setiap *animator* mampu menyampaikan mesej melalui karya mereka sebagai satu perkara yang selari dengan kehidupan sebenar masyarakat. Walaupun animasi yang dihasilkan bersifat hiburan semata, apabila dikupas secara mendalam ianya mempunyai maksud yang tersirat dan membawa mesej untuk mendidik masyarakat sama ada dalam konteks sindirin, pujian, ungkapan dan sebagainya. Bagi mengukuhkan pernyataan tersebut, sebagai *sampel* penyelidikan, sebuah animasi cerita rakyat dan teladan yang bertajuk *Sang Kancil dan Buaya* telah dikupas dari aspek moral berdasarkan jalan ceritanya.

Animasi *Sang Kancil dan Buaya* telah diterbitkan sekitar tahun 1984 dan 1987. Filem pendek ini telah diterbitkan oleh Filem Negara yang pada masa itu dikenali dengan nama Unit Filem Malaya. Moral yang dipaparkan dalam animasi ini ialah kebijaksanaan dalam menyelesaikan sesuatu permasalahan yang timbul dalam mencapai satu-satu tujuan tertentu.

Ideologi pembangunan animasi 3D tercetus apabila melihat kepada perkembangan teknologi animasi komputer yang semakin pesat dari masa ke semasa. Dengan perkembangan perisian yang semakin canggih dan lebih mudah untuk dikawal, langkah ini turut dapat membantu industri filem animasi negara seiring kemajuan animasi di negara-negara lain seperti perkembangan animasi Walt Disney. Apabila dilihat dari sudut pengiklanan, dunia pengiklanan di Malaysia telah menjadi satu elemen baru dan *trend* untuk menyampaikan maklumat melalui paparan visual yang menarik. Hal ini kerana, bidang pengiklanan memerlukan media yang dinamik serta menarik seperti mana animasi yang digunakan dengan imej dalam filem sebenar.^{xx} Rasional pembangunan animasi tiga dimensi sebagai medium kempen keselamatan jalan raya adalah dari aspek kegunaan animasi tersebut yang pelbagai yang merangkumi unsur-unsur seperti hiburan, pendidikan dan nasihat.

Pembangunan animasi tiga dimensi sebagai medium dalam kempen keselamatan jalan raya dianggap penting dalam kaedah ataupun aspek untuk menggambarkan tentang benda-benda yang realism dalam pelbagai sudut dan aspek kehidupan seharian. Selain itu, ia turut mendokong kepada seni dalam teknologi itu sendiri. Secara tidak langsung, pembangunan animasi turut menjadi pencetus minda dan idea pelbagai golongan seperti pelajar dan juga graduan ataupun pengusaha perniagaan dalam melontarkan pandangan dan idea dan bakat kreatif dalam pembangunan animasi negara. Ingin ditekankan disini bahawa aliran dan konsep baru dalam kempen keselamatan jalan raya iaitu animasi tiga dimensi mampu menjadi wadah untuk menggambarkan sesuatu keadaan tertentu dan menjadi perantaraan dalam mendidik para pengguna jalan raya secara tidak formal. Nilai seni dan astetik animasi mampu menarik perhatian untuk

menceritakan satu-satu gambaran secara jelas seperti yang telah dijelaskan oleh Briand Arnold dalam bukunya yang berjudul *Exploring Visual Storytelling* yang diterbitkan pada tahun 2007.

“Visual Storytelling is dedicated to creating a strong visual culture.” Brian Arnold.^{xxi}

Pembangunan animasi tiga dimensi sebagai medium kempen keselamatan jalan raya dianggap penting berdasarkan garapan jalan cerita dan paparan visual yang seakan realistik. Padanan suara latar yang bersesuaian dan kehalusan pergerakan karekter juga merupakan intipati penting yang mampu menyampaikan maklumat kepada *audience* untuk memberi impak yang berkesan dan mendalam. Sepertimana yang telah dijelaskan oleh Ketua Pegawai Operasi Netcarbon, Muhammad Iskandar Daniel Yahya.

"Kita mahu penonton berasa seronok dan mendapat pengajaran serta mesej yang cuba disampaikan pada setiap episod siri animasi ini," Ketua Pegawai Operasi Netcarbon, Muhammad Iskandar Daniel Yahya.^{xxii}

4.4.1. Proses Pembangunan Animasi Tiga Dimensi:

Berikut merupakan langkah kerja dalam pembangunan animasi tiga dimensi sebagai medium kempen keselamatan jalan raya.

4.4.1.1. Penceritaan (*Storytelling*) :

Pembangunan animasi tiga dimensi sebagai medium kempen keselamatan jalan raya bermula dengan idea dan konsep untuk memenuhi keperluan kursus Projek Penyelidikan (CFT 4134). Penceritaan merupakan proses kerja yang paling awal dalam melaksanakan subjek penyelidikan sebagai landasan dan panduan dalam penghasilan papan cerita. Berikut adalah penceritaan dalam merelisasikan subjek penyelidikan.

4.4.1.2. Tema/Konsep:

Kempen Keselamatan Jalan Raya.

4.4.1.3. Objektif:

Animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya yang dibangunkan akan menjadi perantaraan yang bertujuan untuk mendidik pengguna jalan raya supaya lebih peka terhadap keselamatan diri apabila berada di jalan raya.

4.4.1.4. Penghasilan Papan Cerita (*Storyboarding*) :

Sepertimana yang telah diketahui, penghasilan papan cerita adalah proses terawal yang dianggap penting sebelum menghasilkan sesebuah projek animasi. Umumnya, papan cerita merujuk kepada

skrip atau skrin-skrin yang perlu dihasilkan bagi melengkapkan satu cerita animasi. Dalam konteks tersebut, penghasilkan papan cerita merujuk kepada sebuah lakaran yang menggambarkan jalan cerita dan adegan-adegan yang perlu di sunting untuk dimuatkan dalam satu-satu cerita animasi.

4.4.1.5. Pemodelan (*Modelling*) :

Dalam konteks pembangunan animasi tiga dimensi, proses pemodelan merupakan pembentukan fizikal sesebuah karekter, objek ataupun watak yang dibangunkan dalam ruang tiga dimensi yakni yang mampu dilihat dari pelbagai sudut pandangan.

Pemodelan karekter, objek atau watak dalam projek yang dibincang, *animator* telah menggunakan perisian *3D Lightwave 10.0* sebagai *engine* utama. Disamping itu, perisian-perisian lain yang turut digunakan adalah perisian *Adobe Premier CS4*, *Adobe Photoshop CS4*, *Adobe Illustrator CS4* dan *Adobe After Effect CS4*.

4.4.1.6. Pencahayaan (*Lighting*) :

Seperti dalam pembikinan filem biasa, pencahayaan (*lighting*) juga memainkan peranan yang amat penting dalam sesebuah filem animasi. Penggunaan cahaya digital akan menjadikan setiap paparan mampu disuaikan dengan suasana dan keadaan sekeliling dalam setiap adegan ataupun babak. Pencahayaan akan disuaikan

berdasarkan lokasi dan suasana persekitaraan yang ingin digambarkan.

Pencahayaan yang telah digunakan dalam projek ini adalah pencahayaan jenis *spherical* dan juga *spotlight*. Pencahayaan tersebut merupakan kaedah pencahayaan asas yang perlu ada dalam pembangunan sesebuah animasi.

Bil.	Jenis Pencahayaan	Catatan	Kesan Pencahayaan (Visual)
1.	<i>Spherical</i>	Kesan pencahayaan ini telah digunakan pada lampu isyarat untuk menimbulkan kesan pencahayaan yang lebih menyerlah tetapi terfokus dan menghasilkan sedikit biasan cahaya. Ianya bertujuan untuk memberi impak yang sebenar seperti situasi yang realiti.	
2.	<i>Spotlight</i>	Jenis pencahayaan <i>spotlight</i> digunakan untuk menimbulkan suasana terang pada sesebuah karekter yang ingin di <i>highlight</i> yang bertujuan untuk menarik perhatian <i>audience</i> .	

4.4.1.7. Pemetaan (*Mapping*) :

Pemetaan merujuk kepada proses meletakkan corak atau lebih dikenali dengan istilah *texture* pada permukaan objek ataupun model yang telah siap dibina. Ia terbahagi kepada beberapa kaedah yang tertentu. *Texture* amat penting dalam penghasilan animasi yang bertujuan untuk memastikan model ataupun animasi tersebut kelihatan lebih realistik dan nampak hidup. Kebiasaannya *texture* yang digunakan dalam pembangunan animasi bertujuan untuk menimbulkan kesan-kesan terhadap permukaan objek-objek tertentu. Contohnya kesan kilauan (*reflection mapping*) pada permukaan besi. Berikut adalah ilustrasi *texture* yang digunakan dalam animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya.

4.4.1.7.1. *Environment Mapping*:

Merupakan proses yang bertujuan untuk menghasilkan permukaan yang mengembalikan refleksi dari keadaan persekitaran. Dalam animasi tersebut, *texture* ini telah diterapkan pada suasana persekitaran iaitu pada pokok, jalan raya dan sebagainya.



Ilustrasi 4.3: *Environment Mapping*.

4.4.1.7.2. *Reflection Mapping*:

Merupakan jenis *texture* yang menghasilkan permukaan yang bersinar dan berkilat dan bergerak balas dengan pencahayaan (pantulan). *Texture* ini telah diterapkan pada model kenderaan iaitu kereta yang bertujuan untuk merealistikkan permukaan badan kereta seperti yang sebenar iaitu permukaan besi dan kaca ataupun cermin.



Ilustrasi 4.4: *Reflection Mapping*

Pemetaan memainkan peranan membentuk imej-imej terbabit agar mempunyai corak atau warna yang bersesuaian dengan konsep animasi.^{xxiii}

4.4.1.8. *Randering* dan Animasi :

Randering merupakan proses terakhir dalam penghasilan sesebuah animasi. Proses ini merupakan proses integrasi segala model, bayangan, animasi dan pencahayaan secara serentak sebagaimana lakaran *storyboard*. Pada masa yang sama, kamera atau sudut pandangan akan ditetapkan bagi menyediakan pergerakan yang diperlukan bagi setiap objek yang terlibat. Proses *randering* mengambil masa yang agak panjang yang ianya bergantung kepada kualiti dan tahap *randering* yang telah ditetapkan. Setelah melalui proses ini, video animasi tersebut akan kelihatan hidup dan realistik. Dengan gabungan bayangan pergerakan (*motion blur*) untuk menunjukkan pergerakan yang pantas, dialog dan muzik atau kesan bunyi maka lengkaplah sebuah animasi.

Pembangunan animasi tiga dimensi sebagai medium pengiklanan dan kempen mengandungi unsur-unsur yang tersendiri serta mampu menarik perhatian. Hal ini berdasarkan tema, jalan cerita dan juga karekter yang mempunyai nilai-nilai tersendiri. Berdasarkan dapatan kajian, pembangunan sesebuah animasi bukanlah satu perkara yang mudah dan boleh dipandang remeh.

Hakikatnya, ia merupakan satu proses yang rumit dan memerlukan komitmen yang tinggi. Proses pembangunan sesebuah animasi bukannya satu proses kerja yang boleh dianggap mudah dan remeh. Ia merupakan satu langkah kerja yang begitu kompleks dan memerlukan ketelitian dan ketekunan. Bagi menghasilkan sebuah animasi yang menarik dan mampu memikat perhatian *audience*, proses kerja yang teliti amat dititik-beratkan agar setiap penonton dapat meletakkan diri mereka sebagaimana visual yang dilihat. Dalam erti kata lainnya, animasi yang dihasilkan itu mampu mempengaruhi jiwa dan emosi para *audience*.

4.5. Kesimpulan:

Pada dasarnya, kebanyakan manusia sememangnya menggemari sesuatu yang bergerak dan hidup dan bukannya sesuatu yang kaku atau statik. Perkembangan teknologi semasa juga secara tidak langsung telah membolehkan teknologi animasi semakin berkembang pesat dalam pelbagai aspek kehidupan manusia. Atas dasar tersebut, pembangunan animasi 3D kempen keselamatan jalan raya adalah satu tindakan dan jawapan yang tepat kerana animasi menjanjikan sesuatu yang mampu menarik perhatian pengguna tanpa mengira peringkat usia dan taraf pendidikan. Pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya boleh dianggap sebagai satu medium pengajaran dalam menyedarkan golongan pengguna jalan raya dari segi faktor keselamatan. Ia juga dianggap sebuah karya pencetusan idea yang melahirkan rasa bertanggungjawab penyelidik tentang faktor keselamatan masyarakat. Selain itu, ia juga merupakan kepelbagaian pendekatan yang menjuruskan ke arah dimensi baru dalam mempelbagaikan persepsi masyarakat terhadap subjek penyelidikan. Dalam membuktikan

kepentingan subjek penyelidikan, kepelbagaian idea dan tindakan yang telah dilaksanakan dan diketengahkan untuk direvolusikan bagi mencetuskan idea baru.

Menurut Alan Rubin dan Mery Step (2000), yang meneliti dan mengkaji tahap penggunaan grafik mengatakan bahawa:

“Parasocial interaction (or para-social relationship) is a term used by a social scientist to describe one-sided, “parasocial” interpersonal relationships in which one party knows a great deal about the other, but the other does not. The most common form of such relationships are one-sided relations between celebrities and audience or fans.”

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahawa setiap hubungan yang wujud daripada interaksi yang berkesan membolehkan individu mempunyai keyakinan diri dan juga bermotivasi untuk melakukan sesuatu perubahan. Secara dasarnya, apa yang dapat dikaitkan di sini ialah corak kempen keselamatan jalan raya yang mampu mewujudkan interaksi yang berkesan dan dapat dirasai oleh setiap individu secara realiti mampu membantu mengurangkan kadar kemalangan jalan raya.

MALAYSIA
KELANTAN



UNIVERSITI

MALAYSIA

KELANTAN

BAB 5

CADANGAN DAN RUMUSAN

Secara tidak langsung, apabila dikaji dan dinilai dari aspek dan sudut pandangan yang lebih relevan, sebenarnya terdapat beberapa kelebihan dan kesesuaian yang jitu bahawa projek penyelidikan pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya mampu melihat dan merumuskan bahawa animasi merupakan elemen penting dalam proses pendidikan, nasihat dan sebagainya. Berdasarkan contoh animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya yang dianalisis iaitu *Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang* sebenarnya memberi intipati yang baik dan bermakna serta membuka peluang kepada penyelidik untuk melihat dan meneruskan penyelidikan yang dijalankan dari aspek pandangan yang lebih mendalam dalam bidang animasi dan juga pengiklanan.

Nilai dan aspek budaya yang telah diterapkan dalam animasi *Pulanglah Dengan Selamat, Ingatlah Orang Tersayang* telah menjadi panduan dan garisan dalam pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya yang dijalankan. Pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya lebih berkonsepkan pengajaran dan tauladan berpandukan realiti sikap segelintir pemandu dan juga pengalaman penyelidik secara peribadi.

5.1. Hubungan Teori dengan Kajian:

Terdapat dua teori utama yang telah digunakan sepanjang pelaksanaan projek penyelidikan pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya iaitu *Parasocial Theory/ Teori Parasosial* dan *Helical Theory*.

Parasocial Theory/ Teori Parasosial merupakan teori yang membincangkan cara ataupun kaedah yang menggunakan teknologi semasa seperti media elektronik sebagai suatu asas ataupun bahan untuk menyampaikan maklumat ataupun berkomunikasi dengan masyarakat. Teori ini juga dikenali sebagai teori komunikasi yang menyatakan bahawa komunikasi massa berfungsi untuk memenuhi keperluan interaksi manusia. Teori yang telah di cetuskan oleh Alan Rubin dan Mery Step (2000), bertujuan untuk meneliti dan mengkaji tahap penggunaan grafik dalam berinteraksi dan menyampaikan maklumat.

Helical theory pula merupakan teori yang membicarakan proses komunikasi seperti proses sosial terdiri daripada unsur-unsur hubungan dan lingkungan yang berubah secara berterusan dimana proses social tersebut terdiri daripada empat unsur yang saling berkaitan dan membentuk kerangka layangan iaitu kaum elit, isu, media dan khalayak umum. Teori yang dicetuskan oleh Carl I. Hovland berupaya untuk merumuskan sesuatu penyampaian maklumat serta mampu menjadi pencetus idea-idea baru serta membentuk sikap yang lebih bertanggungjawab.

Berdasarkan kedua-dua teori tersebut, hasil daripada penyelidikan yang dilaksanakan, dapat dirumuskan bahawa penyelidik sememangnya mempunyai tanggungjawab terhadap masyarakat. Dalam industri penerbitan ataupun perfilemen, pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya bukan sahaja mampu menyampaikan informasi malah mampu membentuk dan

mengubah sikap seseorang dan memberi kesan yang mendalam dalam perubahan identiti yang berlaku dalam kehidupan sosial. Berdasarkan teori tersebut juga dapat disimpulkan bahawa setiap hubungan yang wujud daripada interaksi yang berkesan membolehkan individu mempunyai keyakinan diri dan juga bermotivasi untuk melakukan sesuatu perubahan. Secara dasarnya, apa yang dapat dikaitkan disini ialah corak kempen keselamatan jalan raya yang mampu mewujudkan interaksi yang berkesan dan dapat dirasai oleh setiap individu secara realiti mampu membantu mengurangkan kadar kemalangan jalan raya.

Penggunaan teori tersebut amatlah sesuai untuk mengukuhkan fakta serta tujuan penyelidikan dilaksanakan. Kemajuan teknologi media elektronik merupakan senjata yang sesuai untuk menyedarkan masyarakat terhadap keselamatan di jalan raya melalui kempen-kempen yang telah dilancarkan.

5.2. Cadangan Kajian:

Penyelidikan yang dijalankan terhadap pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya bertujuan untuk membantu usaha kerajaan dalam mengurangkan kadar statistik kemalangan jalan raya. Cetusan idea pembangunan animasi tiga dimensi kempen keselamatan jalan raya sebagai subjek utama penyelidikan adalah kerana faktor kemajuan perkembangan dunia animasi dunia dan juga di Malaysia khususnya. Sejarah terawal animasi boleh dikatakan melalui paparan visual lukisan gua pada zaman paleolitik yang mana paparan tersebut boleh dianggap sebagai satu cubaan untuk mengabadikan fenomena yang mana haiwan digambarkan dengan kaki-kaki dalam pelbagai sudut penglihatan ataupun posisi yang bertindan agar jelas memberikan persepsi pergerakan. Walaubagaimanapun, dalam sejarah perkembangan animasi masih belum tercatat

seorang individu tunggal pun boleh diakui sebagai pencipta dan pencetus seni animasi kerana terdapat sebilangan orang melakukan sebilangan projek yang boleh dianggap sebagai pelbagai jenis animasi yang wujud pada masa yang sama. Rentetan peristiwa tersebut, pembikinan filem pendek animasi telah berkembang menjadi sebuah industri sekitar era 1910-an. Penerbit animasi awal yang paling berjaya ialah John Randolph Bray yang bersama-sama animator Earl Hurd.

Terdapat beberapa cadangan kepada pihak yang tertentu yang ingin terlibat secara langsung dalam membangunkan sesebuah animasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, nasihat, sindiran, pendidikan ataupun sekadar hiburan.

5.2.1. Cadangan Kepada Penyelidik:

Cadangan ini ditujukan kepada bakal-bakal penyelidik yang seterusnya sama ada untuk melaksanakan penyelidikan yang berkaitan animasi, kempen, pengiklanan ataupun sebaliknya.

5.2.1.1. Penyelidik perlu mencari tajuk yang sesuai dan dinasihatkan supaya terlebih dahulu mengenal pasti permasalahan yang timbul dalam masyarakat. Sebagai golongan berpendidikan dan lebih berintelekt, penyelidik sepatutnya meletakkan diri dalam permasalahan yang timbul terutama dari sudut keruntuhan akhlak dan mencari satu jalan penyelesaian untuk diterapkan dalam projek penyelidikan yang akan dilaksanakan.

5.2.1.2. Penyelidik dinasihatkan supaya mendapatkan bahan-bahan rujukan yang bertepatan dan berkaitan dengan isu yang dipilih sebelum melaksanakan penyelidikan yang dirancang.

5.2.1.3. Penyelidik perlu menghadkan skop penyelidikan agar tidak terlalu meluas. Hal ini bertujuan untuk memudahkan para penyelidik menjalankan kajian.

5.2.1.4. Menyediakan jadual perancangan yang teliti serta menyediakan sekurang-kurangnya dua perancangan (*plan A & plan B*).

5.2.2. Cadangan Kepada Bakal Penerbit Filem Animasi:

Sebagai mana yang kita ketahui, para *audience* lebih gemar menonton sesuatu grafik ataupun visual yang bergerak dan bukannya sesuatu yang kakui dan statik. Oleh itu, sudah pastinya *audience* menginginkan sesuatu yang menarik dan lebih luar biasa. Sebagai seorang penerbit filem animasi, kita harus peka terhadap perkembangan isu semasa dan seeloknya menerapkan isu-isu yang lebih realiti dalam setiap animasi yang bakal diterbitkan.

5.2.3. Cadangan Kepada Masyarakat Umum:

Sebagai masyarakat yang bertanggungjawab, kita harus sedar dan peka apakah risiko dan permasalahan yang timbul dan ada disekeliling kita. Sebagaimana penyelidikan yang telah dilaksanakan, penyelidik telah menggariskan isu keselamatan jalan raya sebagai tajuk utama. Di sini kita harus sedar bahawa sindrom tersebut merupakan satu wabak yang sukar dirawat. Pelbagai kempen dan undang-undang yang telah dilaksanakan dan dilancarkan oleh kementerian tertentu seperti JKJR dan Miros. Namun dimanakah tahap kesedaran dalam diri masing-masing. Sepatutnya, kita

hendaklah turut serta dalam menjayakan kempen-kempen tersebut dan bukannya menjadi penyumbang negatif.

Oleh itu, sebagai masyarakat yang bertamadun, kita seharusnya menghayati dan menerima apa jua perubahan yang dilaksanakan dan akan dilaksanakan yang bertujuan untuk memberi kebaikan kepada kita.

5.3. Rumusan:

Idea dan kreativiti sebenarnya bergantung pada diri sendiri untuk dimanfaatkan kepada masyarakat. Pembangunan animasi tiga dimensi sebagai medium kempen keselamatan jalan raya adalah sebuah penghasilan cetus idea yang boleh dianggapkan satu elemen penting bagi seorang siswazah dalam menjalankan tanggungjawab sosial dan secara tidak langsung menjadi satu elemen baru untuk mendidik para pengguna jalan raya. Selain itu, ia juga dapat dianggap sebagai sebahagian pendokong perkembangan animasi di Malaysia. Hari ini, perkembangan animasi negara dapat kita lihat di kaca televisyen sama ada ianya ditayangkan sebagai cerita pendek ataupun sebagai elemen dalam kempen-kempen tertentu seperti kempen *Hapuskan Aedes, Cegah Denggi* dan *Bumi Hijau* yang dihasilkan oleh Filem Negara.

MALAYSIA

KELANTAN

-
- ⁱ Rubin, R. B.; M. P. McHugh. 1987. "**Development of Parasocial Interaction Relationships**": *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 13 (3): 279–292. ISSN 0883-8151(print)ISSN 1550-6878(online).
- ⁱⁱ Mohd. Azhad. 2009. **Ikrar Bendung Kemalangan**: <http://blog.azhad.com/2009/09/090909-ikrar-bendung-kemalangan-jalan.html>
- ⁱⁱⁱ Andrew Chong. 2008. **Digital Animation (Basics Animation)**: AVA Book Production Pte. Ltd.: Singapura.
- ^{iv} MOHD. RIDZWAN MD. IMAN. 13 November 2001. Utusan Malaysia: Kuala Lumpur.
- ^v _____. September, 2003. Majalah Dewan Budaya, Dewan Bahasa dan Pustaka: Kuala Lumpur. (ms.40-41)
- ^{vi} Billy G. Woody II. 2006. **Exploring Visual Effect**. Delmar Learning: Kanada. (ms42)
- ^{vii} _____.<http://coldheartediceprincess.blogspot.com/2009/01/naratif-braveheart.html>
- ^{viii} Jamaluddin Harun. Nov. 2000. **Pengenalan Kepada Multimedia**: Venton Publishing (M) Sdn. Bhd.: Selangor. (Ms/128).
- ^{ix} Pusat Rujukan Persuratan: <http://prpm.dbp.gov.my/Search.aspx?k=kempen>
- ^x _____.26 November 2010. Mymetro-setempat.
- ^{xi} _____. 26092009.**Penguatkuasaan Elektronik Mampu 'Takutkan' Pemandu**: Bernama.
- ^{xii} Nor Aida. **Anjur Kempen Keselamatan Jalan Raya**: Media Prima Berhad: <http://aida013.fotopages.com/?entry=1303811>
- ^{xiii} _____.06 Disember 2010. Mymetro-setempat
- ^{xiv} *Ibid xiii*

^{xv} Menteri Pengangkutan. 6 dis 2010. **Negara Rugi Besar Akibat Kemalangan Jalan Raya:** harian metro.

^{xvi} _____. 17 September 2010. **Didikan Awal Mampu Ubah Kadar Nahas Jalan Raya:** <http://www.hmetro.com.my/myMetro/articles/Didikanawalmampuubahkadarnahasjalanraya/Article>

^{xvii} *Ibid xvi.*

^{xviii} *Ibid xvi*

^{xix} Jamaluddin Harun. Nov. 2000. **Pengenalan Kepada Multimedia:** Venton Pulishing (M) Sdn. Bhd.: Selangor.

^{xx} Jamaluddin Harun. Nov. 2000. **Pengenalan Kepada Multimedia:** Venton Pulishing (M) Sdn. Bhd.: Selangor. (Ms/132).

^{xxi} Brian Arnold & Brendan Andy. 2007. **Exploring Visual Storytelling:** Thomson Delmar Learning: United State.

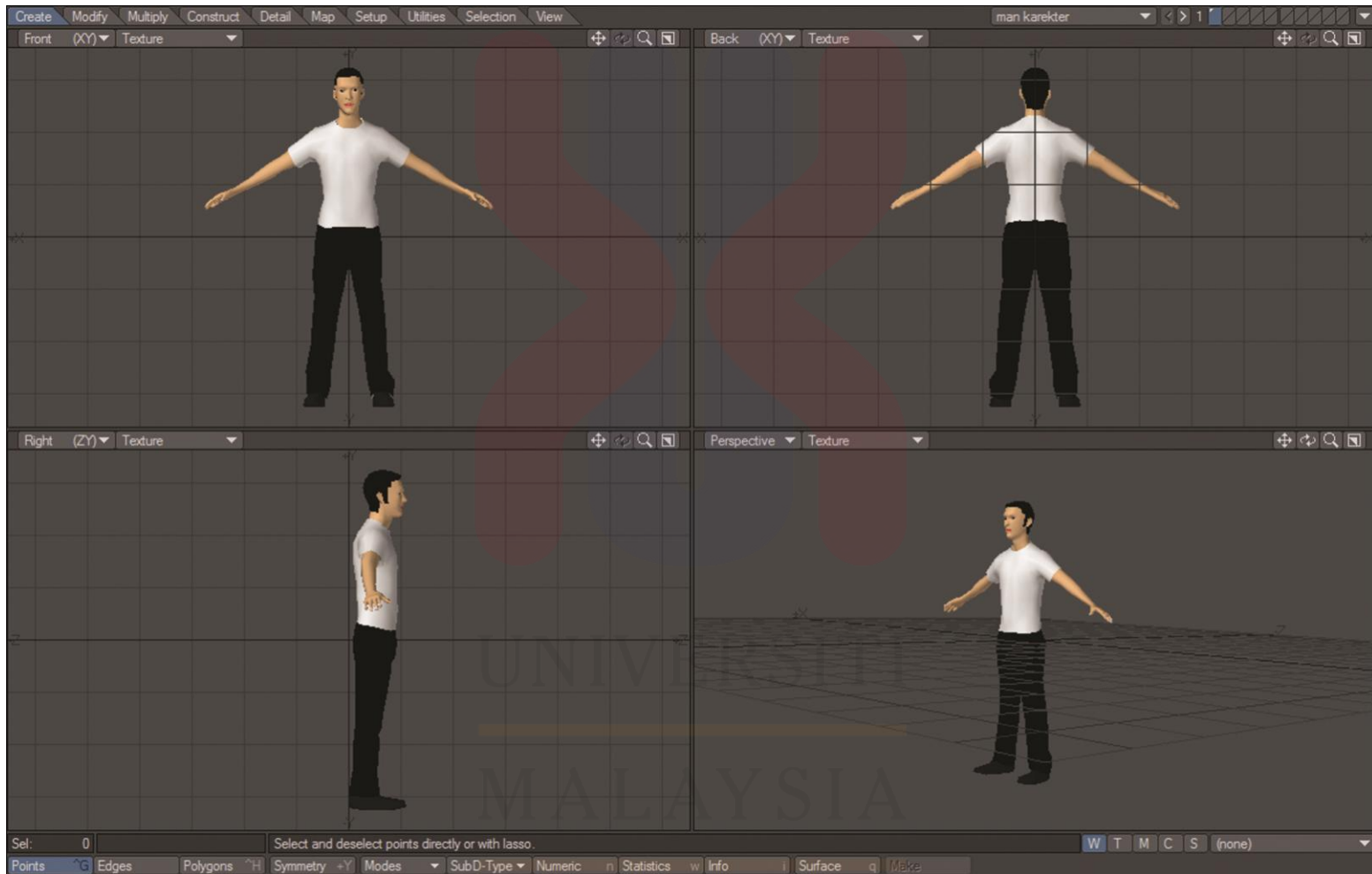
^{xxii} Muhammad Iskandar Daniel Yahya, Ketua Pegawai Operasi Netcarbon: http://www.kosmo.com.my/kosmo/content.asp?y=2010&dt=0519&pub=Kosmo&sec=Infiniti&pg=in_01.htm

^{xxiii} Jamaluddin Harun. Nov. 2000. **Pengenalan Kepada Multimedia:** Venton Pulishing (M) Sdn. Bhd.: Selangor. (Ms/146).

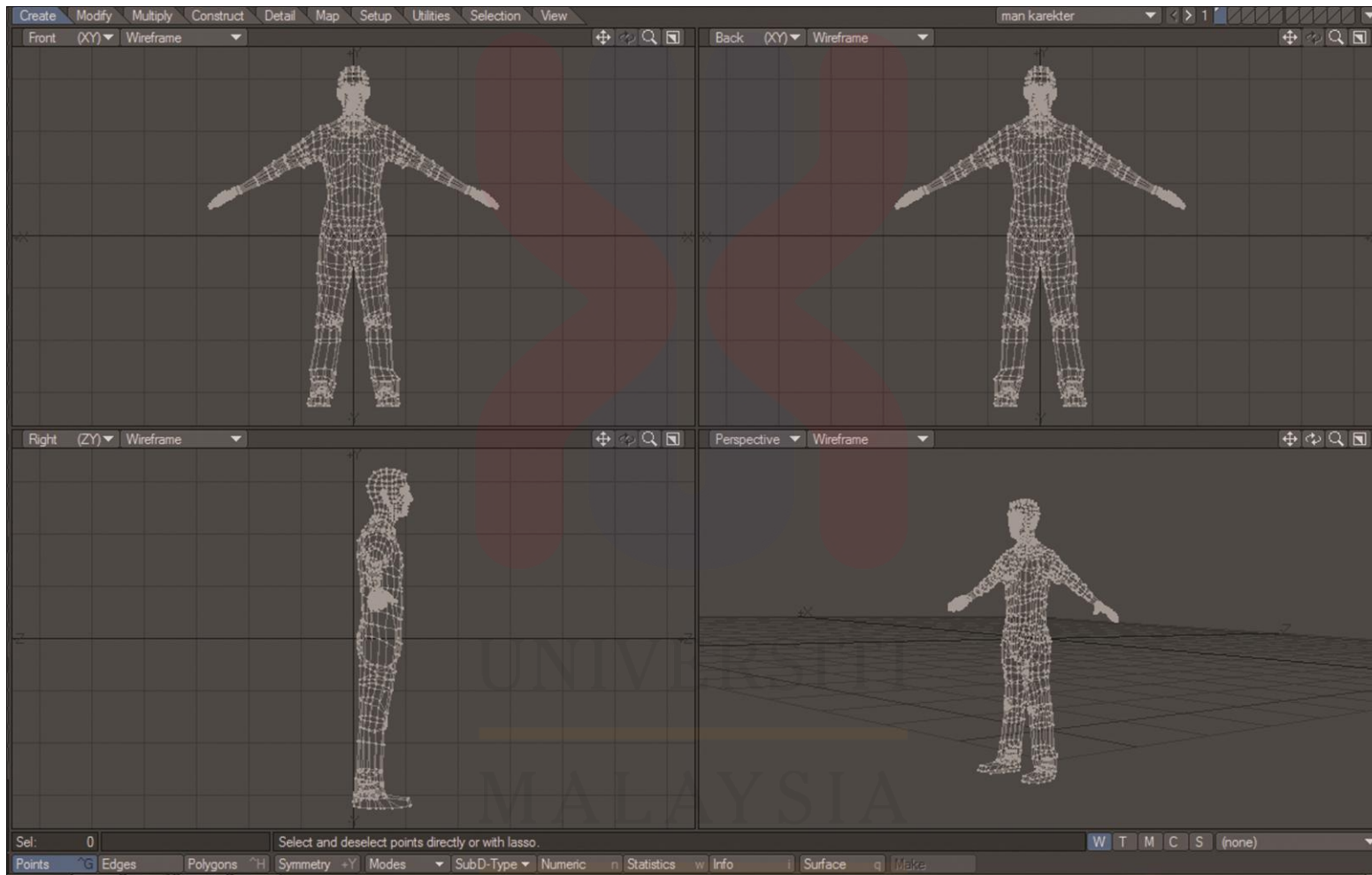
UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

JADUAL 4.2: Perangkaan Kemalangan Jalan Raya Bagi Tahun 2000-2009.

TAHUN		2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
JENIS KEMALANGAN INJURI	Kemalangan Maut	5,440	5,230	5,378	5,634	5,674	5,604	5,711	5,672	5,952	6,218
	Kemalangan Parah	8,067	6,942	6,696	7,163	7,444	7,600	7,375	7,384	7,020	6,978
	Kemalangan Ringan	28,778	30,684	30,259	31,357	33,413	25,928	15,596	13,979	12,893	12,072
JUMLAH KEMALANGAN INJURI		42,285	42,856	42,333	44,154	46,531	39,132	28,682	27,035	25,865	25,268
JUMLAH KEMALANGAN TANPA INJURI (ROSAK SAHAJA)		208,144	222,319	237,378	254,499	280,283	289,136	312,550	336,284	347,182	371,926
JUMLAH KEMALANGAN		250,429	265,175	279,711	298,653	326,814	328,268	341,232	363,319	373,047	397,194
JENIS INJURI	Mati	6,035	5,854	5,891	6,286	6,228	6,188	6,287	6,282	6,527	6,745
	Cedera Parah	9,790	8,689	8,425	9,040	9,229	9,397	9,254	9,273	8,866	8,849
	Cedera Ringan	34,375	35,974	35,236	37,415	38,631	31,429	19,884	18,444	16,901	15,823
JUMLAH INJURI		50,200	50,517	49,552	52,741	54,088	47,014	35,425	33,999	32,294	31,417
INDEKS KEMATIAN JALAN RAYA	Setiap 10 ribu kenderaan berdaftar	5.70	5.17	4.88	4.88	4.51	4.18	3.98	3.73	3.63	3.55
	Setiap 1 Bilion VKT	26.25	23.93	22.71	22.77	21.1	19.58	18.69	17.6	17.2	17.28



Ilustrasi 4.3 : Karekter Animasi (texture)



KEI ANTAN
Ilustrasi 4.4 : Karekter Animasi (wireframe)

Shot: _____	Framing: _____
Duration: _____	Shot size: _____
Angle: _____	Transsition : _____
Audio 1: _____	
Audio 2: _____	

Shot: _____	Framing: _____
Duration: _____	Shot size: _____
Angle: _____	Transsition : _____
Audio 1: _____	
Audio 2: _____	

