



UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

**KEMPEN KEBAIKAN E-SUKAN DALAM BENTUK  
MOTION GRAFIK**

**AFIF ZUHAIR BIN NORDIN**

**C17A0002**

**Tesis yang dikemukakan untuk memenuhi sebahagian daripada  
syarat bagi memenuhi Ijazah Sarjana Muda Teknologi Kreatif  
dengan kepujian**

---

**FAKULTI TEKNOLOGI KREATIF DAN WARISAN (FTKW)  
UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN**

## PERAKUAN STATUS TESIS

Saya dengan ini memperakukan bahawa kerja yang terkandung dalam tesis ini adalah hasil penyelidikan yang asli dan tidak pernah dikemukakan oleh ijazah tinggi kepada mana-mana Universiti atau institusi.

**TERBUKA** Saya bersetuju bahawa tesis boleh didapati sebagai naskah keras atau akses terbuka dalam talian (teks penuh)

**SEKATAN** Saya bersetuju bahawa tesis boleh didapati sebagai naskah keras atau dalam talian (teks penuh) bagi tempoh yang diluluskan oleh Jawatankuasa Pengajian Siswazah.

Dari tarikh \_\_\_\_\_ hingga \_\_\_\_\_

**SULIT** (Mengandungi maklumat sulit di bawah Akta Rahsia Rasmi 1972)\*

**TERHAD** (Mengandungi maklumat terhad yang ditetapkan oleh organisasi di mana penyelidikan dijalankan)\*

Saya mengakui bahawa Universiti Malaysia Kelantan mempunyai hak berikut:

1. Tesis adalah hak milik Universiti Malaysia Kelantan.
2. Perpustakaan Universiti Malaysia Kelantan mempunyai hak untuk membuat salinan tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian.

MALAYSIA  
UNIVERSITI  
KELANTAN

Tandatangan Utama

Tandatangan Penyelia

---

AFIF ZUHAIR BIN NORDIN

Tarikh: 15 JULAI 2021

---

CIK IZATI NABILA BINTI MARZUKI

Tarikh: 15 JULAI 2021

Nota\* Sekiranya Tesis ini adalah SULIT atau TERHAD, sila kepilkan bersama surat daripada organisasi dengan menyatakan tempoh dan sebab-sebab kerahsiaan dan sekatan.



UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

FYP FTKW

## PENGAKUAN

Saya akui karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya yang telah saya jelaskan sumbernya.

Tandatangan Pelajar

---

Tandatangan

Nama Pelajar : AFIF ZUHAIR BIN NORDIN

No Matrik : C17A0002

Tarikh: 15 JULAI 2021

Tandatangan Penyelia

---

Tandatangan Penyelia

Nama Penyelia : CIK IZATI NABILA BINTI MARZUKI

Cop :

Tarikh: 15 JULAI 2021

## **PENGHARGAAN**

Segala puji bagi Allah SWT, pencipta alam semesta, kerana mengizinkan saya yang bernama Afif Zuhair Bin Nordin dengan rela hati saya ingin memberikan penghargaan kepada semua pihak yang terlibat dalam membantu saya menjayakan projek penyelidikan saya serta menyiapkan projek akhir ini yang bertajuk Kempen Kebaikan E-Sukan Dalam Bentuk Motion Grafik sehingga berjaya saya menyiapkannya . Walaubagaimanapun, ucapan terima kasih ini tidak akan pernah saya lupakan walau sebesar zarah sekalipun iaitu kepada ibu dan bapa saya iaitu Tuan. Nordin Bin Ahmad dan Puan. Nor Aishah Rohaniza Binti Daud kerana terus menerus menyokong saya ketika saya jatuh dan bangun sepanjang saya menyiapkan penyelidikan saya.

Disamping itu, saya ingin melafazkan setinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada penyelia projek penyelidikan saya iaitu Cik Izati Nabila binti Marzuki atas nasihat yang sangat bernilai, bimbingan dan sokongan sepanjang kajian ini dilaksanakan. Beliau juga merupakan individu yang sering mengambil berat akan tugas para pelajar di bawah seliaannya serta selalu memberikan pandangan dan pembedaan terhadap kajian yang dihasilkan oleh kami semua. Saya juga ingin memberikan ucapan terima kasih kepada sahabat-sahabat saya serta saudara-mara saya diatas keterlibatan mereka secara langsung dan tidak langsung dalam membantu saya untuk menyiapkan penyelidikan saya ini.

Yang terakhir, saya berharap bahawa penulisan kajian penyelidikan saya ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam melakukan kajian pada masa yang akan datang dan hasil kerja saya dapat memberikan manfaat kepada masyarakat.

**SEKIAN TERIMA KASIH**

## KEMPEN KEBAIKAN E-SUKAN DALAM BENTUK MOTION GRAFIK

### Abstrak

Projek penyelidikan ini merupakan satu kajian tentang penghasilan sebuah video *motion grafik* berkenaan tentang kebaikan *e-sukan*. *E-Sukan* adalah sebuah industri yang baharu bukan sahaja hanya kepada pembangunan permainan video tetapi ianya merupakan industri yang mampu dijadikan sebagai sumber ekonomi baru kepada para individu yang meminati dengan permainan video secara positif. Projek penyelidikan untuk menghasilkan video *motion grafik* ini dikaji berdasarkan tiga objektif kajian iaitu mengenalpasti kebaikan *e-sukan*, memberikan kesedaran kepada masyarakat terhadap kebaikan permainan *e-sukan* dan menghasilkan video *motion grafik* tentang kesedaran kempen kebaikan *e-sukan*. Tujuan kajian ini adalah untuk menyedarkan masyarakat bahawa *e-sukan* tidak memberikan kesan buruk terhadap negara kita tetapi ianya mempunyai banyak kebaikan dalam memajukan negara kita sama ada sukan, teknologi dan lain-lain lagi. Kajian ini menggunakan kaedah teknik pengumpulan data melalui kaji selidik, pemerhatian dan sumber rujukan serta soal selidik. Selanjutnya, kajian yang dibuat ini merupakan salah satu pendekatan yang berkesan dengan adanya cara baru ini dapat menerangkan berkenaan dengan kebaikan *e-sukan*.

**Kata kunci:** *e-sukan*, *motion grafik*

## ISI KANDUNGAN

<b>KANDUNGAN</b>	<b>MUKA SURAT</b>	
<b>PENGHARGAAN</b>	<b>v</b>	
<b>ABSTRAK</b>	<b>vi</b>	
<b>ISI KANDUNGAN</b>	<b>vii</b>	
<b>SENARAI JADUAL</b>	<b>vi</b>	
<b>SENARAI RAJAH</b>	<b>vii</b>	
<b>BAB 1</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1	Pengenalan	1
1.2	Permasalahan kajian	4
1.3	Objektif kajian	6
1.4	Persoalan kajian	6
1.6	Skop Kajian	7
1.7	Kepentingan Kajian	8

<b>BAB 2</b>	<b>LITERATURE KAJIAN</b>	<b>10</b>
2.0	Definisi E-Sukan	10
2.1	Definisi Motion Grafik	11
2.2	Definisi KKA	12
2.3	Jenis Motion Grafik	12
2.4	Kaedah Penghasilan Motion Grafik	15
<b>BAB 3</b>	<b>METODOLOGI KAJIAN</b>	<b>23</b>
3.1	Pengenalan	24
3.2	Rekabentuk kajian	24
3.3	Sampel kajian	24
3.4	Kaedah kajian	20
3.5	Kaedah analisis data	21
3.6	Kerangka kerja kajian	27
3.7	Carta gantt	28



<b>BAB 4</b>	<b>DAPATAN KAJIAN DAN PEMBANGUNAN PRODUK</b>	<b>25</b>
4.0	Pengenalan	30
4.1	Analisis data	30
4.2	Pembangunan produk	41
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN DAN CADANGAN</b>	<b>49</b>
5.0	Pengenalan	49
5.1	Perbincangan	49
5.2	Cadangan	50
5.3	Kesimpulan	51
<b>RUJUKAN</b>		<b>52</b>
<b>LAMPIRAN</b>		<b>53</b>
LAMPIRAN A		53
LAMPIRAN B		59
LAMPIRAN C		60

**SENARAI JADUAL**

<b>NO.</b>		<b>MUKA SURAT</b>
<b>1.</b>	<b>Carta Gantt</b>	<b>28</b>

**SENARAI RAJAH**

<b>NO.</b>		<b>MUKA SURAT</b>
<b>1</b>	<b>Kerangka kerja kajian</b>	<b>27</b>
<b>2</b>	<b>Demografi Umur Responden</b>	<b>31</b>
<b>3</b>	<b>Demografi Jantina Responden</b>	<b>32</b>
<b>4</b>	<b>Demografi Status Pekerjaan</b>	<b>33</b>
<b>5</b>	<b>Tahap Pengetahuan Responden</b>	<b>34</b>
<b>6</b>	<b>Tahap Pengetahuan Responden</b>	<b>35</b>
<b>7</b>	<b>Tahap Pengetahuan Responden</b>	<b>36</b>
<b>8</b>	<b>Tahap Pengetahuan Responden</b>	<b>37</b>
<b>9.</b>	<b>Kajian Persepsi Responden</b>	<b>38</b>
<b>10</b>	<b>Kajian Persepsi Responden</b>	<b>39</b>

11.	<b>Kajian Persepsi Responden</b>	40
12	<b>Lakaran draf papan cerita</b>	41
13	<b>Papan Cerita</b>	42
14	<b>Perisian Adobe Illustration Simbol</b>	43
15	<b>Proses yang dilakukan dalam menghasilkan icon logo dan latar belakang motion</b>	43
16	<b>Proses memasukkan gambar dan video ke dalam timeline.</b>	44
17	<b>Proses memasukkan dan menyunting audio pada audio timeline</b>	45
18	<b>Proses memasukkan motion effect dan transition effect ke dalam timeline paparan visual.</b>	46
19	<b>Proses memasukkan teks ke dalam timeline paparan visual.</b>	47
20	<b>Proses mengeksport file suntingan kepada video.</b>	48



UNIVERSITI  

---

MALAYSIA  

---

KELANTAN

## **BAB 1 PENGENALAN**

Sukan elektronik atau lebih dikenali e-sukan merupakan sejenis sukan yang menggunakan media elektronik yang terdapat di dalam kehidupan seharian kita. E-Sukan adalah sebuah industri yang baharu bukan sahaja hanya kepada pembangunan permainan video tetapi ianya merupakan industri yang mampu dijadikan sebagai sumber ekonomi baru kepada para individu yang meminati dengan permainan video secara positif.

Kemajuan internet dan perkembangan pesat di dunia maya telah memberikan tanggungjawab untuk pengembangan sejumlah permainan video dalam talian di seluruh dunia. E-sukan kini semakin popular di seluruh negara . Perkembangan teknologi permainan dalam talian yang mempunyai pelbagai bentuk telah berlaku dalam beberapa tahun kebelakangan ini, dan ianya akan terus berkembang seiring dengan peningkatan penyambungan internet dan ketersediaan komputer. Sukan e-sukan atau sukan siber adalah sukan yang dimainkan dalam talian dan sedang dalam proses untuk menjadi permainan profesional. E-Sukan dapat digambarkan secara ringkas sebagai permainan komputer yang kompetitif. e-sukan mengandungi unsur amatunistik dan profesional dan mempunyai banyak persamaan dengan sukan biasa (Danielsson, 2008)

Dari segi e-sukan, Malaysia tidak ketinggalan kerana Kementerian Belia dan Sukan bertujuan menjadikan Malaysia sebagai pusat e-sukan di rantau Asia. Iaitu untuk meningkatkan kemampuan atlet dan standard pasukan e-sukan, pelbagai bentuk bantuan diberikan, sama ada dari segi mewakili negara di pertandingan antarabangsa atau menganjurkan pertandingan di Malaysia itu sendiri. Dalam sektor e-sukan ini, orang muda disarankan untuk lebih terlibat kerana peluangnya sangat besar.

Ibu bapa sering diminta membuka mata untuk melihat e-sukan sebagai sukan yang memberi banyak kelebihan dan kebaikan kepada anak-anak mereka. Seharusnya dapat dibalikkan untuk mengabaikan pemikiran negatif yang diabaikan oleh permainan video, ianya memberikan hasil yang negatif. Oleh itu, jika seseorang ingin terlibat secara aktif dan profesional, e-sukan memberikan banyak faedah positif.

Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM), yang juga terdaftar sebagai sebahagian daripada Suruhanjaya Sukan Malaysia pada 1 Mei 2019, ditubuhkan untuk meningkatkan lagi komitmen negara terhadap pertumbuhan e-sukan di Malaysia. Di Malaysia, anak muda adalah antara pemain paling berjaya yang terlibat dalam e-sukan. Ramai yang ingin mengambil bahagian sepenuhnya dalam e-sukan ini secara profesional melihat bahawa ada kelebihan yang ditawarkan oleh sukan ini. Oleh itu, dengan bekerjasama dengan Persatuan Sukan Elektronik Malaysia, Esports Academy pertama di negara ini juga dibuat. Pembangunan akademi ini memberi tumpuan kepada pengeluaran lebih banyak pemain profesional di negara ini, tetapi juga menyoroti aspek penting lain dari e-sukan, seperti sebagai pengurusan acara, pengurus pasukan, bimbingan, penyiaran, penilaian dan lain-lain. (Nicolas, 2017)

Di Malaysia, permainan berasaskan strategi seperti Defense of the Ancient 2 (DOTA2), League of Legends (LOL) dan Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) adalah permainan video yang mendapat perhatian paling banyak dan menarik bagi golongan muda. Ketiga-tiga permainan adalah pertempuran strategi mod arena berbilang pemain yang melibatkan sekumpulan pemain yang bertarung dengan unit kuat yang dikenali sebagai wira dan disokong oleh rakan sepasukan (supporting roles) (Negara, 2019).

Oleh itu,dengan adanya penghasilan video motion grafik mengenai kebaikan kempen e-sukan di Alor Setar,Kedah ini dapat membantu memberikan infografik mengenai e-sukan dan membuka mata masyarakat bahawa e-sukan atau sukan elektronik ini mampu memberikan faedah ataupun kelebihan dalam meningkatkan kemajuan teknologi di negara kita.Sekaligus mampu bersaing secara sihat di antara satu sama lain demi memajukan industri sukan di negara kita.



## **1.2 PERMASALAHAN KAJIAN**

Industri pembangunan e-sukan kini semakin berkembang dan rancak diperkatakan dalam kalangan pemain permainan video di negara kita terutamanya dalam kalangan belia. Meskipun wujudnya industri permainan video berskala besar ini, industri ini masih lagi dipandang remeh oleh sesetengah pihak di negara kita.

Antara pernyataan masalahnya ialah pembangunan industri e-sukan di era ini masih lagi di pandang rendah oleh masyarakat di negara kita. Tanpa disedari, banyak masyarakat tidak menyedari bahawa industri pembangunan e-sukan dalam menghasilkan sebuah permainan video yang menarik melalui dari segi grafiknya dan permainanannya yang memenuhi citarasa pemain permainan video ini mampu memajukan pembangunan industri teknologi dimensi 3-D dan CGI di negara kita. Pembangunan industri e-sukan ini juga mampu memberikan peluang pekerjaan kepada graduasi yang mengambil bidang dalam menghasilkan permainan digital, bidang animasi, bidang grafik dan bidang multimedia untuk mengelakkan graduasi-graduasi ini menganggur atau menceburi luar bidang daripada pekerjaan mereka. Namun, sesetengah pihak masih lagi memandang rendah bahawa industri pembangunan e-sukan ini tidak memberikan manfaat terhadap kemajuan pembangunan teknologi di negara kita.



Seterusnya , atlit e-sukan yang berbakat tidak menggunakan peluangnya untuk menceburi sukan e-sports. E-sukan ini mampu menggegarkan dunia kerana terdapatnya pelbagai anjuran pertandingan dengan memberikan hadiah lumayan yang diadakan di negara kita untuk menonjolkan bakat para pemain permainan e-sukan. Dengan permainan Dota 2 mempunyai populasi lebih daripada 100 juta pemain di seluruh dunia, kehadiran e-games sangatlah mapan. Dengan jumlah hadiah kejohanan antarabangsa yang boleh mencecah sehingga berjuta-juta ringgit, ini adalah sesuatu yang menakjubkan, terutamanya kepada orang ramai yang kurang mengenali arena e-sukan. (Hisham, 2017) Walaupun acara e-sukan yang besar selalu menarik perhatian, tidak dilupa juga acara-acara kecil seperti Weekend Cup dan Clash of States yang baru sahaja dianjurkan untuk membantu memperkembangkan lagi e-sukan dalam negara. Pemain baru dapat menyertai acara-acara ini setiap minggu . Malah dalam peringkat kolej dan universiti, Garena telah memulakan inisiatif nasional yang dipanggil Garena Student Alliance (GSA), di mana kelab e-sukan yang telah ditubuhkan di universiti-universiti tempatan seperti Sunway University. 15 universiti sudah pun mendaftar kelab e-sukan mereka sendiri. (Hisham, 2017) Dengan inisiatif dan acara seperti ini yang dianjurkan dapat membantu negara kita menjadi terus berkembang. Kita sepatutnya mestilah berasa bangga dengan pasukan badminton negara kita. Suatu hari nanti kita akan berasa bangga dengan pasukan e-sukan kita sendiri.

### **1.3 OBJEKTIF KAJIAN**

1. Mengenalpasti kebaikan e-sukan .
2. Memberikan kesedaran kepada masyarakat terhadap kebaikan permainan e-sukan
3. Menghasilkan video motion grafik tentang kesedaran kempen kebaikan e-sukan.

### **1.4 PERSOALAN KAJIAN**

1. Sejauhmanakah pembangunan e-sukan mampu memberikan kebaikan kepada kita ?
2. Adakah kempen mampu memberikan kesedaran masyarakat mengenai kebaikan e-sukan ?
3. Bagaimanakah e-sukan mampu memberikan impak positif kepada masyarakat?
4. Sejauhmanakah video motion grafik dapat menyampaikan maklumat tentang kesedaran kempen kebaikan e-sukan ?

### **1.5 SKOP KAJIAN**

Kajian ini dijalankan di Alor Setar, Kedah. Kajian ini tertumpu berkaitan tentang kebaikan kempen pembangunan e-sukan dan menghasilkan sebuah video berbentuk motion grafik untuk menyampaikan maklumat berkenaan kebaikan pembangunan e-sukan supaya mampu memberikan kesedaran kepada masyarakat.



## **1.6 KEPENTINGAN KAJIAN**

Kajian yang dijalankan ini adalah untuk mendapatkan input tentang kebaikan kempen pembangunan e-sukan di Alor Setar, Kedah dalam bentuk motion grafik.

Melalui penyelidikan ini, juga dapat membuka mata seseorang individu bahawa kita dapat menggunakan e-sukan sebagai sumber pendapatan. Ini bertujuan untuk memberitahu audien di negara kita bahawa e-sukan boleh dijadikan sebagai sumber pendapatan dengan menggunakan pendekatan live streamer ini mampu memperoleh RM 100 sehari terhadap audien dengan hanya bermain permainan e-sukan secara langsung dapat menarik penonton dengan menunjukkan kemampuan mereka bermain permainan e-sukan kerana platform sosial media seperti Facebook, Twitch dan Youtube telah membantu pemain e-sukan berbakat dengan menunjukkan kepakaran mereka dalam bermain permainan e-sukan. E-sukan juga dapat mengubah kebiasaan berfikir seseorang individu dengan menyedari bahawa sukan tidak hanya bersifat tradisional, seperti atletik, bola sepak, dan lain-lain. (Negara, 2019) Kemunculan e-sukan boleh memberikan kemajuan era baru dalam revolusi sukan di negara kita.

Selain itu, untuk menyedarkan masyarakat akan kelebihan industri pembangunan e-sukan pada negara kita. Ini mampu memberitahu masyarakat bahawa industri e-sukan ini mempunyai kelebihan tersendiri sehingga masyarakat dapat mengenali industri pembangunan e-sukan ini untuk menangani arus pemodenan perkembangan teknologi negara kita. Pertumbuhan e-sukan berpotensi untuk mewujudkan pekerjaan yang berkualiti untuk golongan muda. Pekerjaan seperti pembangun perisian dan jurutera, pereka grafik dan ilustrator, dan kedudukan pemasaran dan pengiklanan dapat membuka peluang bagi anak muda terutama dalam bidang pengkomputeran. (Negara, 2019) Oleh itu, dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0, e-sukan

adalah salah satu platform yang akan membantu golongan muda dalam mencari pekerjaan untuk menyara hidup mereka.

Selanjutnya, Pembangunan e-sukan mampu membuka peluang kepada golongan muda untuk bersaing secara sihat di antara satu sama lain dalam mengusahakan pertandingan e-sukan di negara kita. Dalam usaha mencari bakat baru, YB Syed Saddiq, mantan Menteri Belia Sukan, juga menggariskan dasar menganjurkan acara e-sukan dalam manifesto kerajaan Pakatan Harapan sebelumnya. Beliau berharap lebih banyak kejohanan dapat dianjurkan di peringkat tempatan atau di peringkat negeri mampu membuka mata rakyat Malaysia supaya memberi lebih banyak peluang kepada anak muda, terutama untuk lebih kompetitif. Syed Saddiq memberitahu ini adalah langkah awal pemerintah dalam membantu menyediakan infrastruktur kerana peluang pekerjaan baru diciptakan oleh sektor ekonomi digital, pulangan produktif disediakan dan pemain permainan digital tempatan dan antarabangsa yang mahir dapat diperkembangkan. (Hanif, 2018) Oleh itu, Ini adalah keperluan masa hadapan, kemahiran dalam membangunkan sektor kandungan dan teknologi kreatif, sekali gus mampu membawa pertumbuhan yang memberangsangkan kepada sektor animasi, kesan visual, media baru serta sektor permainan digital.

## **BAB 2 KAJIAN LITERATUR**

### **2.0 DEFINISI E-SUKAN**

E-sukan adalah sejenis pertandingan sukan permainan video. Esports juga mengambil bentuk pertandingan permainan video berbilang pemain yang dianjurkan, secara individu atau berpasukan, terutamanya di kalangan pemain profesional. (Hamari & Sjöblom, 2016) Walaupun kejohanan yang dianjurkan telah lama menjadi budaya permainan video, mereka kebanyakan antara amatir hingga akhir 2000-an, ketika kehadiran pemain profesional dan penonton dalam acara ini melalui live streaming telah menyaksikan peningkatan populariti yang besar. E-sukan merupakan faktor penting dalam industri permainan video pada tahun 2010, dengan banyak pembangun permainan merancang dan membiayai kejohanan dan acara lain secara aktif.

Arena pertempuran dalam talian berbilang pemain (MOBA), first-person shooter (FPS), permainan perang, kad, battle royale, dan strategi masa nyata (RTS) adalah genre permainan video paling popular yang berkaitan dengan esports. League of Legends, Dota, Counter-Strike, Overwatch, Street Fighter, Super Smash Bros. dan StarCraft, antara lain, adalah francais esports biasa. Yang paling menonjol dalam sukan adalah pertandingan seperti League of Legends World Championship, Dota 2's International, Evolution Championship Series (EVO) khusus permainan pertempuran dan Intel Intense Masters. Banyak kejohanan lain, seperti Overwatch League, menggunakan siri perlawanan liga dengan pasukan yang ditaja. Walaupun kesahihan esports sebagai pertandingan sukan sejati tetap diragukan, mereka telah dimasukkan dalam beberapa acara global di Asia bersama dengan sukan konvensional, dengan penyertaan

mereka dalam acara Olimpik yang berpotensi juga diperdebatkan oleh Jawatankuasa Olimpik Antarabangsa.

## 2.1 DEFINISI MOTION GRAFIK

Motion Grafik adalah cabang seni reka grafik yang menggunakan teknik animasi untuk menggabungkan, ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi. Grafik gerakan terdiri daripada dua istilah, gerakan, dan grafik, atau apa yang kita juga kenal sebagai grafik. Grafik bergerak Adalah mungkin untuk mengetahui dari akar kedua istilah bahawa Grafik Komputer juga harus disebut sebagai Grafik Gerak. Secara umum, Motion Grafik adalah gabungan media audio-visual yang menggabungkan seni filem dan reka bentuk grafik dengan menggunakan pelbagai elemen yang dihasilkan menggunakan teknik animasi 2D atau 3D, seperti ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan muzik. Di dunia media, grafik bergerak memainkan peranan yang sangat kuat dalam penyiaran, misalnya dalam pengembangan iklan promosi, rancangan berita, program hiburan, iklan, dan sebagai tambahan kepada permulaan rancangan televisyen. (Dafideff, 2020)

## 2.2 DEFINISI KEMPEN KESEDARAN AWAM

Kempen Kesedaran Awam (KKA) merupakan kaedah penerangan yang terancang untuk menyampaikan sesuatu mesej yang berkepentingan awam kepada masyarakat. KKA bertujuan memberi kesedaran kepada masyarakat mengenai dasar, perkhidmatan, program, aktiviti, serta isu yang berkaitan dengannya. (VETERINAR, 2010)

## 2.3 JENIS MOTION GRAFIK

Motion grafik adalah merupakan animasi, tetapi dengan teks sebagai komponen utama. Pada dasarnya, ia adalah reka bentuk motion grafik animasi. Sejak grafik bergerak pertama kali memasuki tempat kejadian, terdapat perdebatan mengenai garis antara mereka dan animasi penuh.

Motion grafik adalah merupakan cara penonton untuk berkomunikasi dan menambahkan kedalaman cerita supaya ianya dapat menyampaikan mesej, bersama dengan muzik dan penyalinan yang cekap. Penggunaan motion grafik adalah untuk membuat iklan, urutan judul filem, video dan untuk menyampaikan sesuatu maklumat. Secara ringkasnya, grafik gerakan ataupun motion grafik adalah animasi, dengan teks sebagai komponen utama dalam menyatakan sesuatu maklumat untuk membantu dalam menyampaikan mesej. (Biteable, 2019)

Video motion grafik boleh mencapai sesuatu penyampaian tidak kira apa jenis cerita yang ingin diceritakan. Namun kesan yang dimaksudkan dari hampir semua motion grafik dapat dikategorikan menjadi 3 kategori utama. Sama ada untuk memotivasi penonton dalam



bertindak iaitu menerangkan perincian syarikat, produk atau perkhidmatan yang telah disediakan atau mendorong penjualan pertama dan terpenting, terdapat jenis motion grafik yang paling sesuai untuk menyampaikan sesuatu maklumat. (Killer Visual Strategies, 2020)

**i) Beremosi untuk mendorong penonton merasakan sesuatu (Emotive)**

Tujuan utamanya adalah untuk membangkitkan reaksi emosi yang kuat dari penonton. Ini, bergantung pada sumber cerita, mungkin merupakan pengalaman positif atau negatif. Walau apa pun, penonton harus termotivasi oleh perasaan untuk mengambil tindakan tertentu ketika menonton video ataupun motion grafik.

**ii) Penjelasan dalam Membantu Menentukan Konsep, Produk, atau Perkhidmatan ( Explainer)**

Untuk memperjelas sesuatu konsep, makna konsep disuling menjadi gambar sederhana dengan gambaran yang jelas. Apabila ceritanya sangat kompleks, teknikal, atau memerlukan beberapa langkah untuk diselesaikan atau dijelaskan, strategi ini selalu menjadi alternatif yang tepat dalam menghasilkan video ataupun motion grafik.

**iii) Promosi Dapat Membantu Menjual Produk, Perkhidmatan, atau Acara (Promotional)**

Matlamat utama untuk video promosi adalah untuk mendorong penukaran. Sebagai item jualan, video atau motion grafik semacam ini lebih ketara daripada klasifikasi lain. Dalam setiap gambar dan setiap maklumat yang dapat memberi

inspirasi kepada penonton untuk membuat keputusan membeli harus diletakkan di depan dan di tengah.



UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

## 2.4 KAEDAH PENGHASILAN MOTION GRAFIK

Terdapat pelbagai kaedah untuk menghasilkan grafik gerakan ataupun motion grafik, tetapi setiap peringkat mempunyai objektif teras yang membawa kepada hasil akhir yang baik. (Killer Visual Strategies, 2020) Antara kaedahnya ialah :-

### i) **Permulaan ( Kickoff)**

Sebarang idea inovatif harus dimulakan dengan pertemuan awal. Ini boleh dilakukan melalui telefon, sembang video, atau secara langsung. Ia semestinya dalam talian, tetapi dihoskan. Permulaan adalah fasa yang tidak dapat diganti dalam memastikan bahawa pelanggan dan penyedia, ketua agensi dan kakitangan dalaman, atau siapa sahaja yang mengambil bahagian dalam pekerjaan, menangani keutamaan dalam masa nyata. Ia memerlukan lebih banyak masa untuk mengumpulkan maklumat yang dikongsi semasa pertemuan ini melalui e-mel. Namun, walaupun butir-butir tersebut dengan mudah dihapuskan oleh pertukaran bertulis, e-mel masih tidak membenarkan tahap kepercayaan yang memerlukan suara yang sebenarnya didengar dan, lebih baik lagi, wajah sebenar dimasukkan dalam hubungan kerja. Pada hakikatnya, MIT menilai pertemuan tatap muka sebagai kaedah hubungan yang paling berjaya, diikuti dengan persidangan video dan komunikasi telefon. Tetapi berhasrat untuk melakukan sekurang-kurangnya panggilan persidangan jika anda tidak dapat melakukan sembang video atau perjumpaan secara langsung dengan anda.

**ii) Penghasilan Skrip dan Scene Direction ( Scripting and Scene Direction)**

Skrip dan arah adegan juga sangat kritikal dan saling bergantung, yang pertama dapat disampaikan dalam pembuatan video atau motion grafik. Seterusnya, terdapat beberapa definisi ringkas:

- Skrip: Suara latar dan teks pada skrin.
- Scene Direction : Penerangan bertulis tentang apa yang akan ditunjukkan di layar semasa menghasilkan setiap bahagian skrip.

Oleh kerana kandungan dan jalan cerita adalah tulang belakang mana-mana video atau gambar bergerak, sebaiknya skrip dan scene direction menjadi proses yang sangat kolaboratif. Pasukan yang menghasilkan pekerjaan perlu mendapatkan input dari pihak pelanggan dari pihak berkepentingan utama. Selama proses ini, mereka juga mungkin mempunyai sebilangan besar staf pembangunan mereka sendiri. Ini bermaksud mempunyai artis, pengarang kandungan, penganalisis, animator, dan pengurus projek untuk melakukan sumbang saran (brainstorming) dan mempersiapkan semuanya di satu tempat. Teknik ini bermaksud bahawa plot mempengaruhi mesej utama, menghiburkan, dan bermain dengan baik dengan cara ilustrasi dan animasi yang akan datang.

### iii) Papan Cerita ( Storyboard)

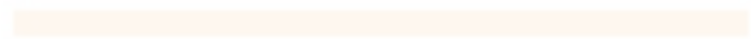
Pasukan ini bergerak ke papan cerita setelah mendapat persetujuan penulisan dan arahan pemandangan (scene direction) . Skrip dan scene direction dipasangkan dengan gambar dalam proses ini untuk membantu menghidupkannya. Lakaran boleh berbeza-beza dalam kerumitan, berdasarkan berbagai pemboleh ubah, termasuk anggaran, jadual, dan kaedah pengeluaran yang disukai. Di samping skrip dan arahan arah adegan, mereka dapat dilihat adegan demi adegan. Atau dengan potongan arah suara dan suara latar yang sangat kasar untuk menunjukkan langkah, supaya dapat dianimasikan. Demikian juga, dalam beberapa senario, ini mungkin pertama kalinya elemen arah seni utama seperti warna, fon, dan gaya ilustrasi dicadangkan kecuali keputusan tersebut dibuat di muka.

Papan cerita mempersembahkan dengan sesuatu yang visual untuk bertindak balas, dalam bentuk apa pun. Ini memastikan bahawa jalan kejadian yang disebutkan pada langkah sebelumnya sepenuhnya menghantar mesejnya. Untuk menceritakan kisah dengan cara yang menarik perhatian khalayak, apa yang berlaku di skrin adalah penting dan semestinya terus memerhatikan semasa mengemas kini. Semasa mengkaji apa-apa hasil, harapan peribadi dapat berlaku. Namun grafik gerak (motion grafik) ianya perlu bergema dengan penonton lebih daripada orang lain pada penghujung hari. Kita mestilah menyemak semula papan cerita sekurang-kurangnya sekali berdasarkan ulasan untuk memastikan bahawa ianya berada di

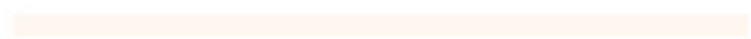
landasan yang betul, seperti yang berlaku pada peringkat skrip dan setiap langkah dalam proses pengembangan grafik gerakan (motion grafik).



UNIVERSITI



MALAYSIA



KELANTAN

**iv) Penghasilan Karya ( Artwork)**

Biasanya memerlukan lebih banyak masa untuk membuat karya seni untuk grafik bergerak (motion grafik) daripada mana-mana fasa sebelumnya sendiri. Dalam plot, arah senario, gambar, dan arah seni, semua revisi dan persetujuan hingga tahap ini telah memastikan bahawa projek tersebut berada di jalan yang benar. Bersama-sama, mereka menambah bahawa pasukan sekarang bebas untuk menumpukan banyak masa untuk produksi.

Sekiranya pasukan kreatif memberikan satu pemandangan penuh ilustrasi untuk memberikan input, lebih daripada segelintir, atau sekumpulan karya seni yang lengkap untuk grafik gerakan (motion grafik) dapat ditentukan oleh beberapa faktor yang sama dengan format papan cerita . Tidak ada strategi yang salah, asalkan dinyatakan dengan jelas dan diterima oleh kedua-dua pihak yang berkenaan.

Ini kerana jika grafik gerakan mencapai animasi, semua pengubahsuaian terhadap apa yang dilihat tidak memerlukan satu tetapi dua tahap penyuntingan yang memakan masa untuk mengedit karya seni, kemudian mengedit animasi. Ini boleh menjejaskan tarikh akhir dan anggaran. Oleh itu, pastikan bahawa karya seni untuk motion grafik mengikuti penanda aras kejayaan sebelum melancarkan atau menghasilkan animasi dengan bernas.

v) **Suara Latar (Voiceover)**

Visual bukan satu-satunya bahagian video atau motion grafik. Skrip yang dihasilkan pada awal proses pengembangan juga akan mempunyai suara. Ini tidak selalu berlaku jika video yang dikembangkan untuk ditonton dalam keadaan bisu, kata-kata dapat disampaikan sebagai teks di layar sebagai gantinya. Tetapi jika motion grafik dirancang untuk dimainkan dengan kelantangan, suara latar yang dirakam boleh menjadi satu komponen suara dalam video motion grafik.

Untuk menyempurnakan nada keseluruhan video, memilih artis suara yang betul sangat penting. Suara suara mesti menarik perhatian khalayak sasaran yang dituju dan mesti sesuai dengan arah seni yang juga disesuaikan dengan khalayak tersebut. Perlukah ceritanya ramping dan profesional, atau aneh dan menarik? Sekiranya kita memilih suara muda atau suara yang matang? Nada rendah atau nada tinggi, ya? (Killer Visual Strategies, 2020) Pasukan produksi akan memimpin dengan menghantar contoh yang



**vi) Animasi (Animation)**

Fasa animasi adalah langkah terakhir dalam reka bentuk visual grafik gerakan (motion grafik). Pada tahap ini, setelah yakin dan teruja dengan skrip, arah pandangan (scene direction), arah seni, dan karya seni (Artwork). Animasi watak adalah salah satu ciri yang paling sering diminta untuk digunakan dalam grafik gerakan (motion grafik). Beberapa jenis gambar sesuai untuk animasi watak, tetapi yang lain tidak sama ada menggunakan watak animasi mesti ditentukan lebih awal. Kakitangan reka bentuk dapat meneroka pilihan untuk ini dengan panduan gaya dan proses papan cerita, dan sekali lagi apabila karya seni itu bermula. Mengubah dari gaya yang tidak menyokong animasi watak menjadi gaya yang pasti menaikkan anggaran jika tidak diperlukan sebelum pentas karya seni atau lebih baru. Sekali lagi, orang yang bekerjasama harus meneroka semua ini dengan seawal peringkat permulaan dan skrip.

Kita boleh mencadangkan pelbagai perubahan ketika kita menyaksikan karya seni itu hidup dalam pemandangan animasi (scene animation). Tetapi sukar untuk mengetahui perubahan mana yang agak mudah dibuat, dan mana yang lebih terlibat, jika kita sendiri bukan animator. Minta rakan kreatif kita untuk menjelaskan skop pelbagai jenis pengubahsuaian sehingga kita dapat mengikuti garis masa dan anggaran yang ingin dituju

**vii) Kreativiti Skor dan Reka Bentuk Suara ( Custom Score and Sound Design)**

Grafik gerakan (motion grafik) mestilah mempunyai skrip dan arah pandangan yang dibuat dengan teliti, karya seni yang dibuat khas, dan animasi unik hingga saat ini dalam proses. Jadi melalui muzik stok dan reka bentuk bunyi yang tidak berinspirasi, akan merosakkan semua kerja khas sesuatu video motion grafik.

Mesej harus ditandai (custom score) dan diberi penekanan oleh skor dan reka bentuk suara . Walaupun video sering dimainkan secara senyap-senyap (seperti di bilik pameran), butiran khusus ini hanya akan meningkatkan kesannya jika ditonton dalam suasana yang mesra suara. Jauh lebih buruk daripada tidak ada skor atau suara sama sekali adalah skor yang tidak harmoni dan reka bentuk bunyi yang kurang menarik dan menjadi sangat kekok apabila menghasilkan sesuatu video motion grafik

## **BAB 3 METODOLOGI KAJIAN**

### **3.1 PENGENALAN**

Dalam bab 3 metodologi ini adalah menumpukan perhatian untuk mendapatkan hasil kajian yang boleh dipercayai. Oleh itu, kaedah yang digunakan untuk mencapai objektif yang telah ditetapkan. Ianya dapat memperjelaskan bahawa pengkaji menggunakan metodologi bagi menyempurnakan kajian dalam perekaan bentuk kajian, menghasilkan sampel kajian, melakukan kaedah kajian, kaedah pengumpulan data dan analisis, mereka carta alir kajian. Kajian tinjauan adalah merupakan salah satu kaedah kuantitatif yang digunakan untuk mengkaji kelakuan atau pendapat sesebuah populasi atau kumpulan dengan menggunakan soal selidik yang berstruktur bagi proses pengumpulan data. Ianya terdapat dua jenis kajian tinjauan yang boleh digunakan iaitu kaedah kajian tinjauan berulang dan kajian rentas.

### 3.2 REKA BENTUK KAJIAN

Secara umumnya kajian yang dilakukan adalah kajian kuantitatif berbentuk deskriptif bagi mengenalpasti dan mengkaji secara empirikal dan sistematik. Kajian ini adalah kajian inferensi yang menggunakan maklumat kuantitatif yang dikumpulkan dari soal selidik. Statistik deskriptif dan pengumpulan bahan ilmiah yang dianalisis dan disajikan dengan data yang diperoleh dari sampel rawak ini. Metodologi penyelidikan menurut Creswell pada 2014, adalah proses dan langkah-langkah yang digunakan melalui proses pengumpulan data, analisis dan interpretasi untuk mendapatkan pengesahan asumsi luas untuk menjadikan kajian penyelidikan metodologi menjadi lebih terperinci. (Creswell, 2014) Kesimpulannya, mengenai ciri populasi yang dikaji akan diambil

### 3.3 SAMPEL KAJIAN

Penelitian ini dilakukan dengan populasi masyarakat di Alor Setar, Kedah manakala sampel ini dipilih secara *purposive sampling* dengan responden yang terdiri daripada kalangan yang berumur dari 18-35 tahun kerana lingkungan umur tersebut kebanyakannya minat untuk menceburi dalam bidang e-sukan dan menjadikan hobi di waktu lapang untuk bermain permainan video. Pengkaji memilih kaedah ini kerana tidak semua sampel yang ingin kita kaji sesuai untuk kajian penyelidikan.

### **3.4 KAEDAH KAJIAN**

#### 3.4.1 Data Primer

Kaedah data primer yang digunakan oleh pengkaji adalah berbentuk kuantitatif. Pengkaji akan menggunakan pendekatan keratan rentas dengan menggunakan soal selidik yang akan diberikan dalam jangka masa yang panjang kepada kumpulan atau audien yang berbeza. Melalui kaedah ini pengkaji akan mengenalpasti tahap pengetahuan dan pemahaman masyarakat sekeliling mengenai kebaikan kempen pembangunan e-sukan dengan menyediakan beberapa soalan kajian selidik dengan menggunakan aplikasi teknologi terkini iaitu Google Form.

#### 3.4.2 Data Sekunder

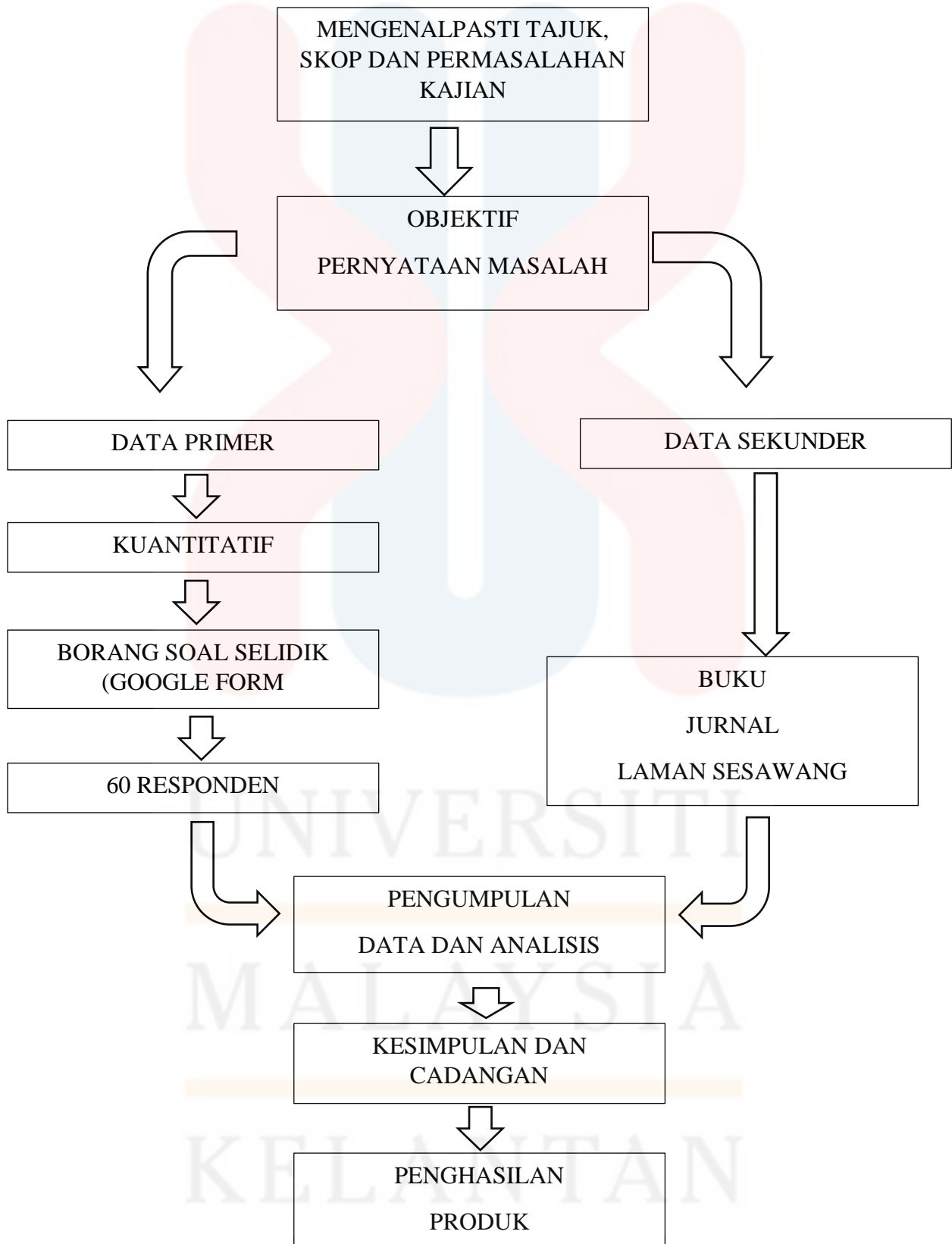
Kaedah data sekunder yang digunakan oleh pengkaji juga melakukan pengumpulan dan analisis kandungan bahan ilmiah seperti buku, jurnal dan laman sesawang. Melalui kaedah ini pengkaji dapat mengenalpasti bahawa terdapat beberapa bahan ilmiah juga membincangkan berkenaan kebaikan kempen pembangunan e-sukan di negara kita.

### 3.5 KAEDAH PENGUMPULAN DAN ANALISIS DATA

Dalam kaedah pengumpulan dan analisis data , pengkaji akan menggunakan kaedah kajian rentas iaitu menggunakan soal selidik yang akan dijalankan pada satu tempoh tertentu terhadap kumpulan atau audien yang berbeza. Melalui proses ini pengkaji akan mengenalpasti tahap pengetahuan dan pemahaman masyarakat sekeliling mengenai kebaikan kempen pembangunan e-sukan dengan menyediakan beberapa soalan kajian selidik dengan menggunakan aplikasi teknologi terkini iaitu Google Form. Hal ini adalah bertujuan untuk mendapatkan reaksi responden dan jawapan yang telah ditetapkan dalam soalan soal selidik tersebut . Melalui kaedah ini juga, pengkaji akan menguji tahap kecenderungan responden dalam membuat pemilihan idea untuk memberikan jawapan yang bernas. Responden perlu menjawab soalan yang dikemukakan untuk memastikan keputusan yang telah diberikan akan dijadikan sebagai medium utama dalam pengumpulan data.

Di samping itu, pengkaji menggunakan kaedah pengumpulan dan analisis kandungan bahan ilmiah seperti buku, jurnal dan laman sesawang supaya pengkaji dapat mengenalpasti dan mengesahkan bahawa terdapat beberapa pengkaji yang menggunakan bahan ilmiah membincangkan tentang kebaikan kempen pembangunan e-sukan. Melalui kedua-dua kaedah ini dapat membantu pengkaji mengukuhkan kajiannya tentang kebaikan kempen pembangunan e-sukan di Alor Setar, Kedah dalam bentuk motion grafik.

### 3.6 KERANGKA KERJA KAJIAN



Rajah 1

## 3.7 CARTA GANTT

Minggu/ Tugas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
<b>Cadangan penyelidikan</b>														
Perbincangan untuk pemilihan tajuk														
Mengenalpasti kajian kes														
Melakukan penyelidikan berkaitan dengan tajuk														
<b>Penulisan Thesis</b>														
Bab 1 Pengenalan pernyataan masalah														
Pengesahan objektif														
Ulasan keseluruhan bab 1														
Bab 2 Penyelidikan visual														
Kajian literatur														
Ulasan keseluruhan bab 2														
Bab 3 Metodologi														
Ulasan keseluruhan bab 3														

Jadual 1



Minggu/ Tugas	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
<b>Analisis data</b>														
Bab 4 Menghasilkan borang soal selidik														
Menganalisis data														
Ulasan keseluruhan														
<b>Pembangunan rekabentuk</b>														
Proses penghasilan														
Development														
Proses penghasilan video														
<b>Penulisan Thesis</b>														
Bab 5 Cadangan														
Kesimpulan														
Pra Hantar														
Pembetulan Thesis														
Penghantaran Thesis														

Jadual 2



## **BAB 4 DAPATAN KAJIAN DAN PEMBANGUNAN PRODUK**

### **4.1 DAPATAN KAJIAN (KEPUTUSAN)**

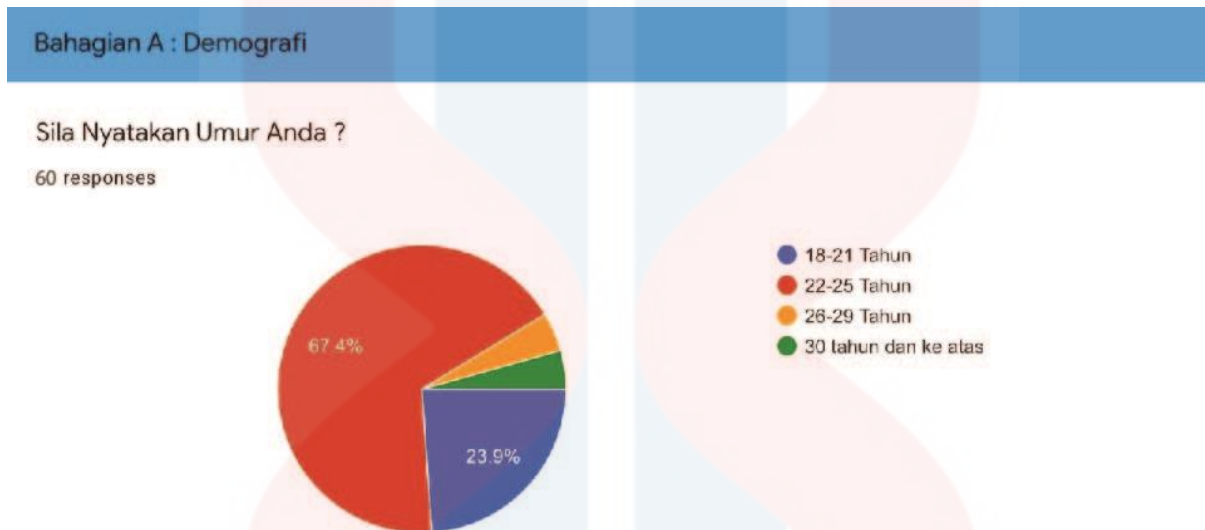
Kajian ini adalah untuk menyatakan dan menunjukkan hasil yang telah diraih melalui kajian selidik menggunakan medium “Google Form”. Hasil kajian selidik berjaya meraih seramai 60 orang responden yang menjawab soalan kaji selidik dalam meraih jawapan yang telah ditetapkan supaya ianya lebih meyakinkan mengenai kempen kebaikan e-sukan dalam bentuk motion grafik.

#### **4.1 ANALISIS DATA**

Melalui proses pengumpulan data yang telah dilakukan oleh pengkaji. Kesemua maklumat telah diperolehi daripada borang soal selidik yang telah diedarkan kepada responden melalui kaedah google form. Ianya didapati seramai 60 orang responden menjawab kesemua borang soal selidik tersebut yang terdiri daripada umur 18 tahun sehingga berumur 30 tahun ke atas dan juga pelajar Universiti Malaysia Kelantan (UMK) juga turut terlibat dalam menjawab soalan kaji selidik tersebut.

UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

#### 4.2.1 KAJIAN DEMOGRAFI RESPONDEN

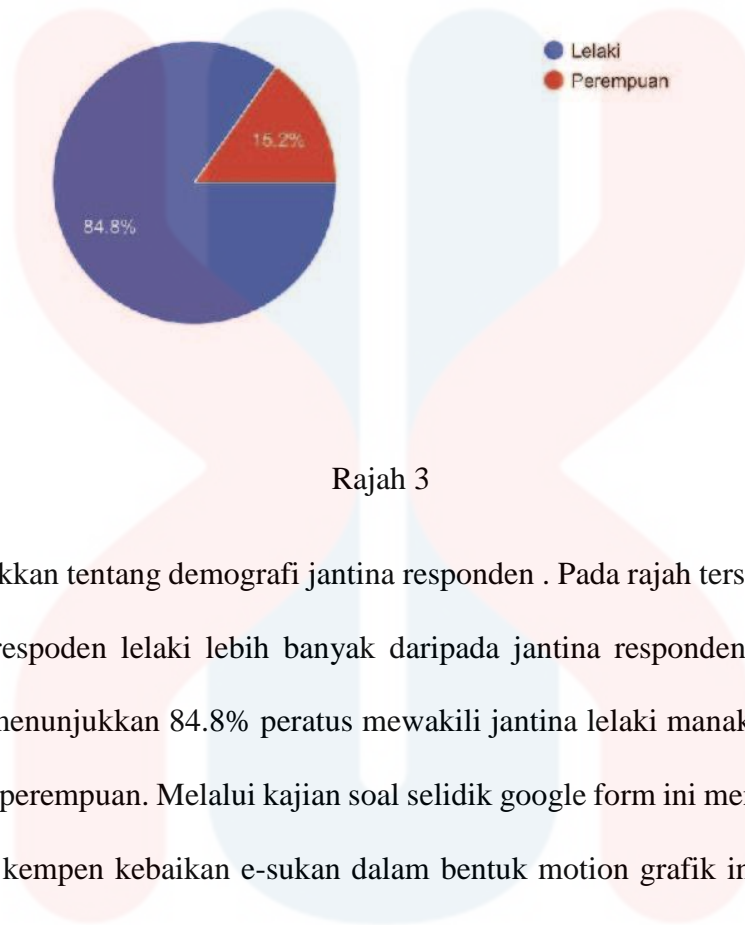


Rajah 2

Rajah 3 menunjukkan tentang demografi umur responden. Pada rajah tersebut iaitu carta pai dapat dilihat majoriti umur responden yang menjawab soalan kaji selidik adalah berumur sekitar 18 hingga 21 tahun adalah sebanyak 23.9% peratus, manakala majoriti umur responden yang menjawab soalan kaji selidik ini yang berumur sekitar 22 hingga 25 tahun adalah sebanyak 67.4% peratus dan majoriti umur responden yang menjawab soalan kaji selidik ini yang berumur sekitar 26 hingga 29 tahun dengan yang berumur 30 tahun dan ke atas adalah sama peratusnya iaitu sebanyak 4.5% peratus. Ini dapat dibuktikan bahawa lingkungan umur 22 hingga 25 tahun yang menjawab soal kaji selidik ini adalah merupakan peratus umur yang tertinggi dalam carta pai tersebut.

Sila Nyatakan Jantina Anda?

60 responses



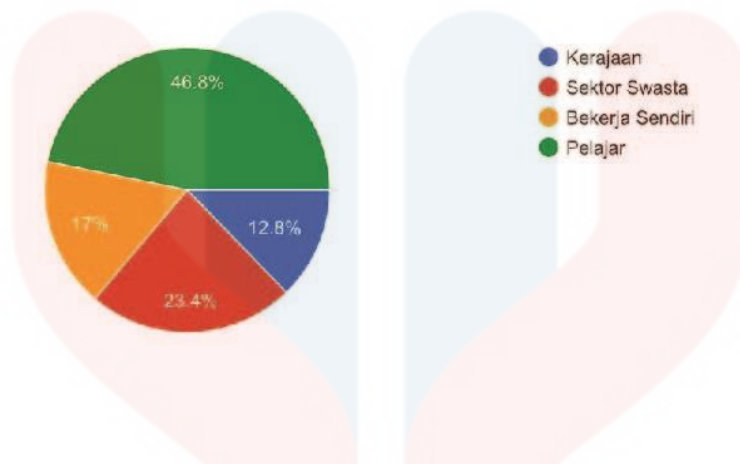
Rajah 3

Rajah 3 menunjukkan tentang demografi jantina responden . Pada rajah tersebut menunjukkan bahawa jantina respoden lelaki lebih banyak daripada jantina responden perempuan .Iaitu dalam carta pai menunjukkan 84.8% peratus mewakili jantina lelaki manakala 15.2% peratus mewakili jantina perempuan. Melalui kajian soal selidik google form ini menunjukkan bahawa kajian mengenai kempen kebaikan e-sukan dalam bentuk motion grafik ini mampu menarik perhatian golongan lelaki dan kurang menarik perhatian golongan perempuan mengenai kajian tersebut.

UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

Sila Nyatakan Status Pekerjaan Anda?

60 responses



Rajah 4

Rajah 4 menunjukkan tentang demografi status pekerjaan responden. Pada rajah tersebut iaitu carta pai dapat dilihat majoriti status pekerjaan responden yang menjawab soal kaji selidik ini yang bekerja di sektor kerajaan adalah sebanyak 12.8% peratus, manakala yang bekerja di sektor swasta adalah sebanyak 23.4% peratus, 17.0% peratus adalah majoriti responden yang bekerja sendiri dan majoriti responden yang berstatus pelajar adalah sebanyak 46.8% peratus. Oleh itu, ini dapat membuktikan bahawa majoriti responden yang berstatus pelajar adalah yang tertinggi peratusnya manakala yang berstatus bekerja di sektor kerajaan adalah yang paling terendah peratusnya.

UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

#### 4.1.2 KAJIAN TAHAP PENGETAHUAN RESPONDEN

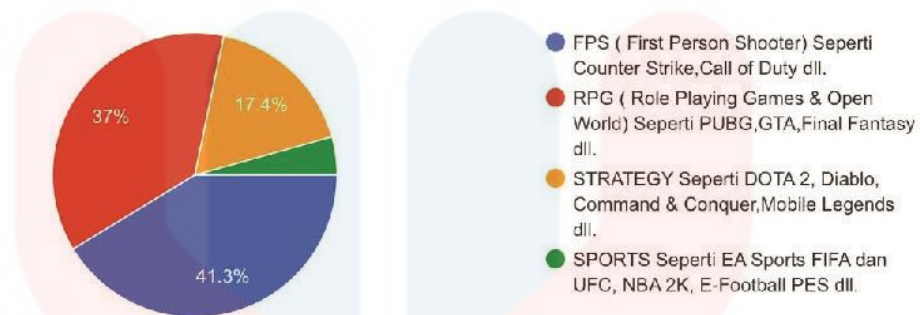


Rajah 5

Rajah 5 iaitu rajah carta pai menunjukkan soalan ditujukan kepada responden apakah responden pernah mendengar atau mengetahui tentang e-sukan. Hasil soalan kaji selidik menunjukkan responden yang memilih ya ialah sebanyak 88.9% peratus manakala responden yang memilih tidak ialah sebanyak 11.1 % peratus. Ini dapat dibuktikan bahawa majoriti yang memilih ya mengetahui apa itu e-sukan manakala terdapat beberapa segelintir responden tidak mengetahui apa itu e-sukan.

Jenis genre permainan video e-sukan yang manakah paling popular di negara kita.

60 responses



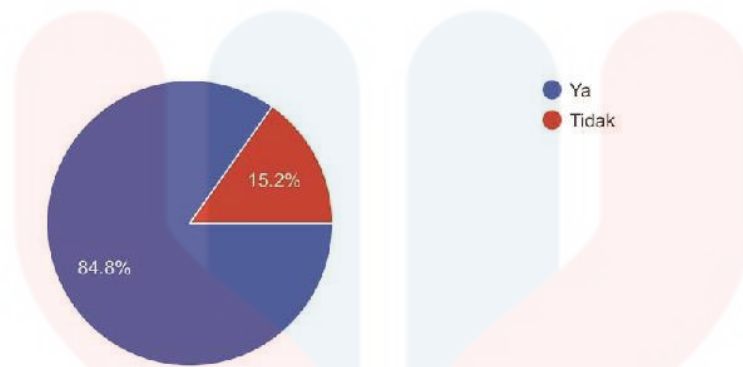
Rajah 6

Rajah 6 iaitu rajah carta pai menunjukkan soalan ditujukan kepada responden iaitu jenis permainan video e-sukan yang manakah paling popular di negara kita. Hasil soalan kaji selidik telah menunjukkan responden yang memilih genre FPS adalah sebanyak 41.3% peratus. Responden yang memilih genre RPG adalah sebanyak 37% peratus manakala genre STRATEGY pula adalah sebanyak 17.4% peratus. Responden yang memilih genre SPORTS adalah sebanyak 4.5% peratus. Oleh itu, ini dapat dibuktikan bahawa jenis genre permainan e-sukan FPS adalah merupakan majoriti yang tertinggi manakala jenis genre SPORTS adalah merupakan majoriti yang paling terendah.

UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

Adakah anda ada pasti bahawa e-sukan mampu memberikan impak positif kepada masyarakat di negara kita?

60 responses



Rajah 7

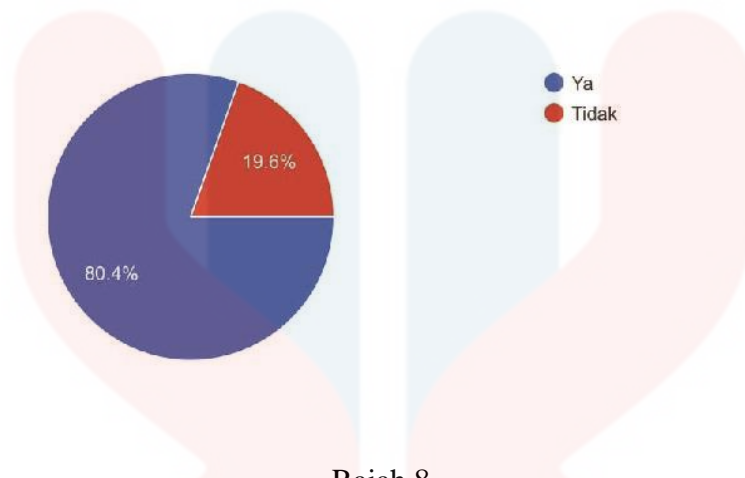
Rajah 7 iaitu rajah carta pai menunjukkan soalan yang ditujukan kepada responden adakah responden pasti bahawa e-sukan mampu memberikan impak positif kepada masyarakat di negara kita . Hasil soalan kaji selidik menunjukkan responden yang memilih ya ialah sebanyak 84.8% peratus manakala responden yang memilih tidak ialah sebanyak 15.2 % peratus. Ini dapat dibuktikan bahawa majoriti yang memilih ya ,pasti bahawa e-sukan mampu memberikan impak positif kepada masyarakat di negara kita manakala terdapat beberapa segelintir responden tidak pasti bahawa e-sukan mampu memberikan impak positif kepada masyarakat di negara kita.

MALAYSIA  
KELANTAN



Apakah anda yakin bahawa Permainan Video dalam industri e-sukan mampu memberikan kebaikan kepada kita ?

60 responses



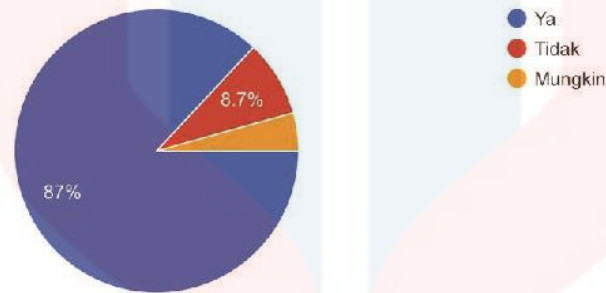
Rajah 8

Rajah 8 iaitu rajah carta pai menunjukkan soalan yang ditujukan kepada responden bahawa apakah mereka yakin bahawa permainan video dalam industri e-sukan ini mampu memberikan kebaikan kepada kita. Hasil soalan kaji selidik menunjukkan responden yang memilih ya ialah sebanyak 80.4% peratus manakala responden yang memilih tidak ialah sebanyak 19.8 % peratus. Walaubagaimanapun, ini telah membuktikan bahawa majoriti yang memilih ya yakin bahawa permainan video dalam industri e-sukan ini mampu memberikan kebaikan kepada kita manakala majoriti yang memilih tidak berasa tidak yakin bahawa permainan video dalam industri e-sukan ini mampu memberikan kebaikan kepada kita.

#### 4.1.3 KAJIAN PERSEPSI RESPONDEN

Apakah anda menyedari platform e-sukan di era kini semakin popular di dalam kalangan masyarakat di negara?

60 responses



Rajah 9

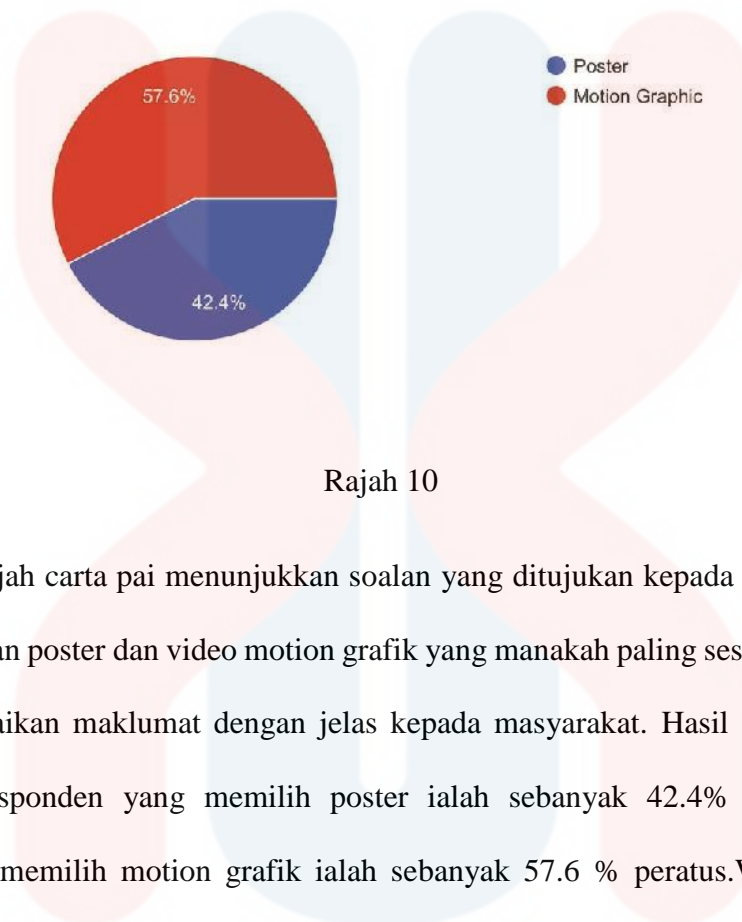
Rajah 9 iaitu rajah di atas menunjukkan soalan yang ditujukan kepada responden bahawa apakah mereka menyedari platform e-sukan di era kini semakin popular di dalam kalangan masyarakat di negara kita. Hasil daripada soalan kaji selidik menunjukkan responden yang memilih ya ialah sebanyak 87 % peratus manakala responden yang memilih tidak ialah sebanyak 8.7 % peratus dan responden yang memilih mungkin adalah sebanyak 4.5 % peratus. Oleh itu, ini telah membuktikan bahawa ramai masyarakat menyedari tentang platform e-sukan di era kini semakin popular di dalam kalangan masyarakat di negara kita.

MALAYSIA

KELANTAN

Antara pengiklanan poster dan video motion grafik yang manakah paling sesuai bagi anda untuk menyampaikan maklumat dengan jelas kepada masyarakat ?

60 responses



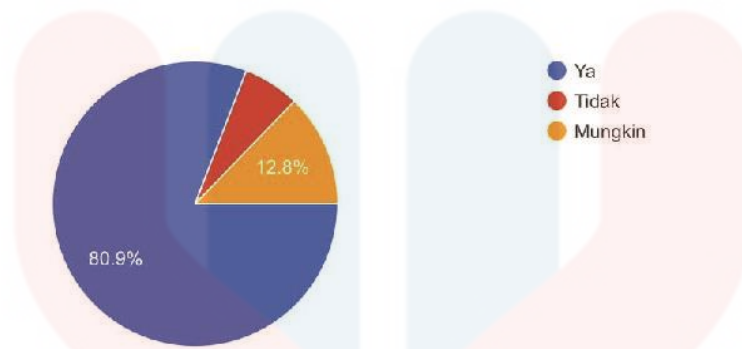
Rajah 10

Rajah 10 iaitu rajah carta pai menunjukkan soalan yang ditujukan kepada responden bahawa antara pengiklanan poster dan video motion grafik yang manakah paling sesuai bagi responden untuk menyampaikan maklumat dengan jelas kepada masyarakat. Hasil soalan kaji selidik menunjukkan responden yang memilih poster ialah sebanyak 42.4% peratus manakala responden yang memilih motion grafik ialah sebanyak 57.6 % peratus. Walaubagaimapun, responden bersetuju bahawa video motion grafik paling sesuai untuk menyampaikan maklumat dengan jelas kepada masyarakat.

UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

Adakah pengiklanan video motion grafik ini dapat menyampaikan maklumat dengan jelas tentang kesedaran kebaikan kempen e-sukan di negara kita?

60 responses



Rajah 11

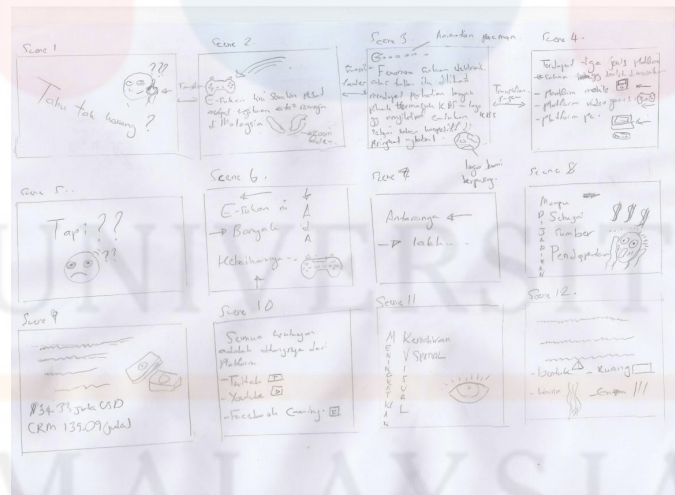
Rajah 12 iaitu rajah di atas menunjukkan soalan yang ditujukan kepada responden bahawa adakah pengiklanan video motion grafik ini dapat menyampaikan maklumat dengan jelas tentang kesedaran kebaikan kempen e-sukan di negara kita. Hasil daripada soalan kaji selidik menunjukkan responden yang memilih ya ialah sebanyak 80.9 % peratus manakala responden yang memilih tidak ialah sebanyak 4.5 % peratus dan responden yang memilih mungkin adalah sebanyak 12.8 % peratus. Oleh itu, ini telah membuktikan bahawa responden yang memilih ya adalah merupakan majoriti yang paling tertinggi dan mereka bersetuju pengiklanan video motion grafik ini dapat menyampaikan maklumat dengan jelas tentang kesedaran kebaikan kempen e-sukan di negara kita.

## 4.2 PEMBANGUNAN PRODUK

Pembangunan produk ini adalah untuk menerangkan proses penghasilan motion grafik iaitu projek akhir yang telahpun disokong oleh responden melalui soal kaji selidik dengan menggunakan medium google form. Oleh itu, terdapat empat proses iaitu lakaran draf papan cerita, papan cerita, menghasilkan icon dan latar belakang paparan motion grafik dan proses penyuntingan video motion grafik.

### 4.2.1 LAKARAN DRAF PAPAN CERITA

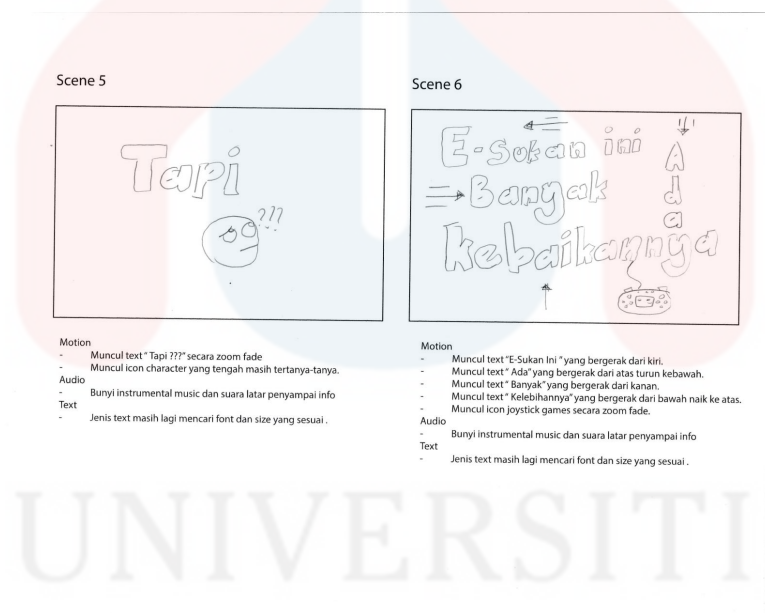
Peringkat ini merupakan proses terawal dalam proses pembangunan produk iaitu fasa pengembangan idea atau dikenali sebagai proses untuk menyelesaikan masalah. Antara proses-proses yang terlibat pada peringkat ini adalah melakarkan reka letak posisi teks, visual dan juga pergerakan motion ataupun dikenali animasi atau gambar bergerak. Melalui proses ini adalah untuk menggambarkan bagaimana video motion grafik tersebut dimainkan.



Rajah 12 Lakaran draf papan cerita.

### 4.2.2 PAPAN CERITA

Peringkat ini pula adalah merupakan proses yang kedua selepas menghasilkan draf lakaran papan cerita sebelum menghasilkan video motion grafik kerana kegunaan papan cerita ini adalah untuk menerangkan jalan cerita atau scene yang berbeza. Selain itu, terdapat tiga elemen yang perlu dimasukkan ke dalam papan cerita video motion grafik iaitu elemen teks, elemen audio dan juga elemen motion atau pergerakan. Oleh itu, papan cerita sangatlah penting dalam menghasilkan video motion grafik supaya proses penyuntingan berjalan dengan lancar mengikut alur scene yang telah dilakar dan memenuhi kesemua elemen papan cerita supaya ianya dapat difahami dengan mudah dan tersusun atur.



Rajah 13 Papan Cerita

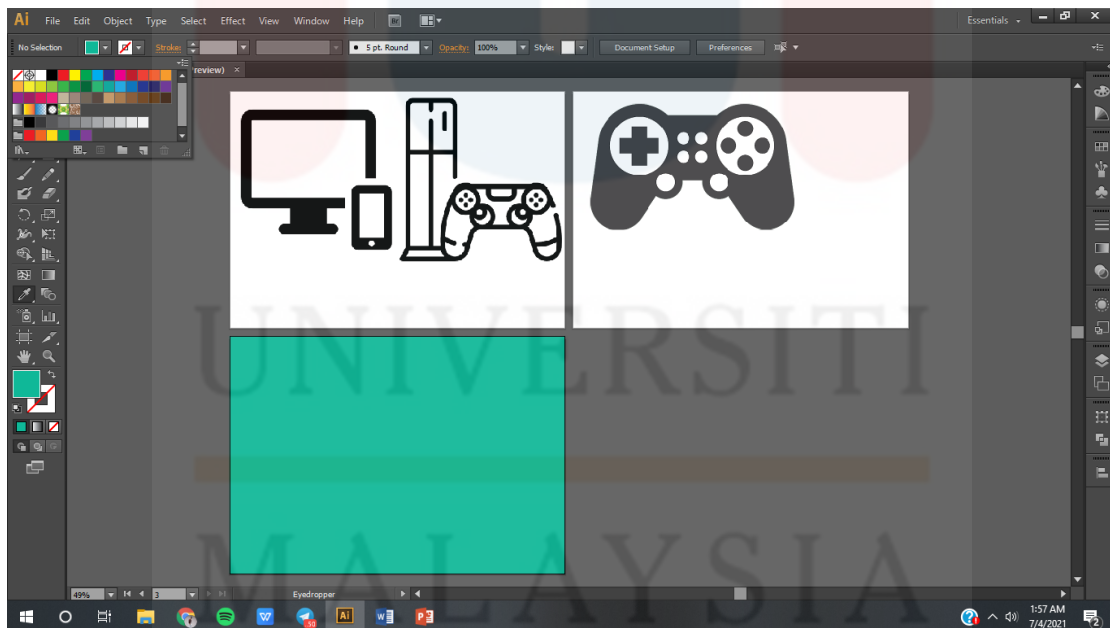
UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

#### 4.2.3 PENGHASILAN ICON DAN LATAR BELAKANG MOTION GRAFIK

Pada peringkat yang ketiga ini, menggunakan Adobe Illustrator untuk menghasilkan icon logo dengan melakukan teknik trace dan warna latar belakang yang mampu menarik minat audiens untuk lebih tertarik dengan motion grafik tersebut.



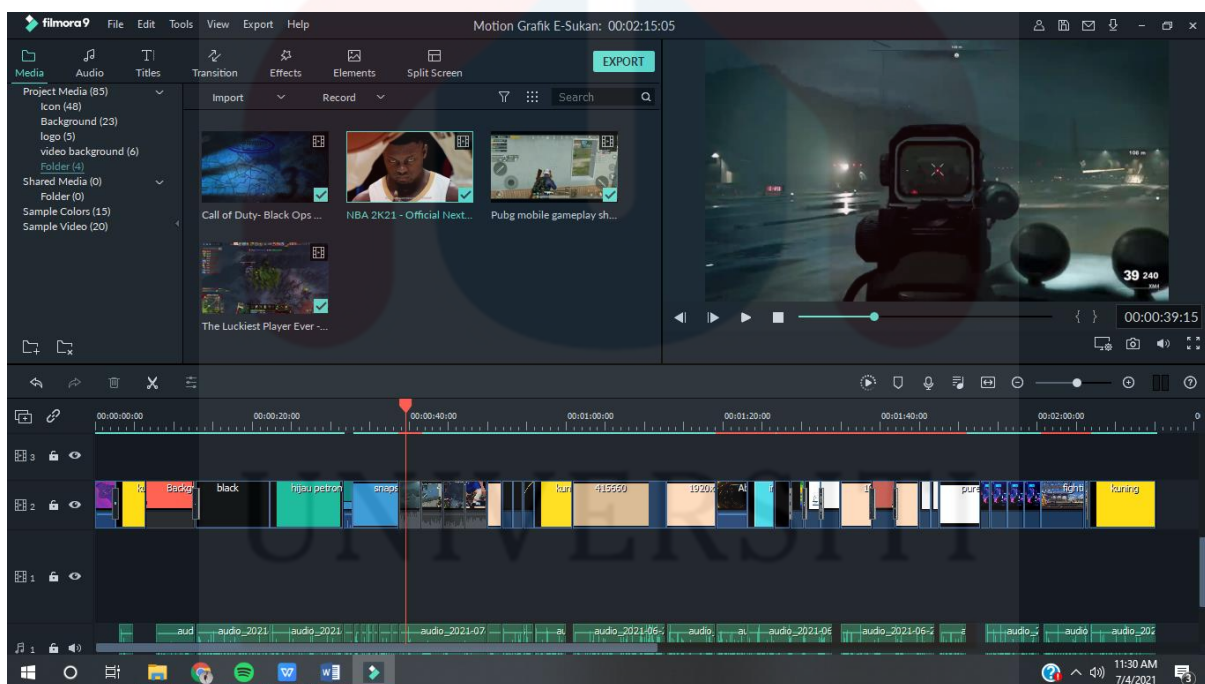
Rajah 14: Perisian Adobe yang digunakan untuk menghasilkan icon logo dan latar belakang motion grafik.



Rajah 15: Proses yang dilakukan dalam menghasilkan icon logo dan latar belakang motion grafik.

#### 4.2.4 PROSES PENYUNTINGAN VIDEO MOTION GRAFIK

Perisian yang digunakan untuk melakukan proses penyuntingan ialah perisian filmora untuk menghasilkan video motion grafik. Hal ini kerana, Filmora mempunyai kesan animasi dan kesan “loop” yang menarik dan sesuai digunakan untuk menghasilkan video motion grafik berkenaan dengan kebaikan e-sukan. Durasi masa video motion grafik yang telah dihasilkan adalah selama 2 minit sahaja, ianya kerana audien mudah jemu dan cepat berasa bosan jika menghasilkan sebuah video motion grafik yang melebihi daripada 5 minit. Berikut merupakan proses penyuntingan atau penghasilan video motion grafik.

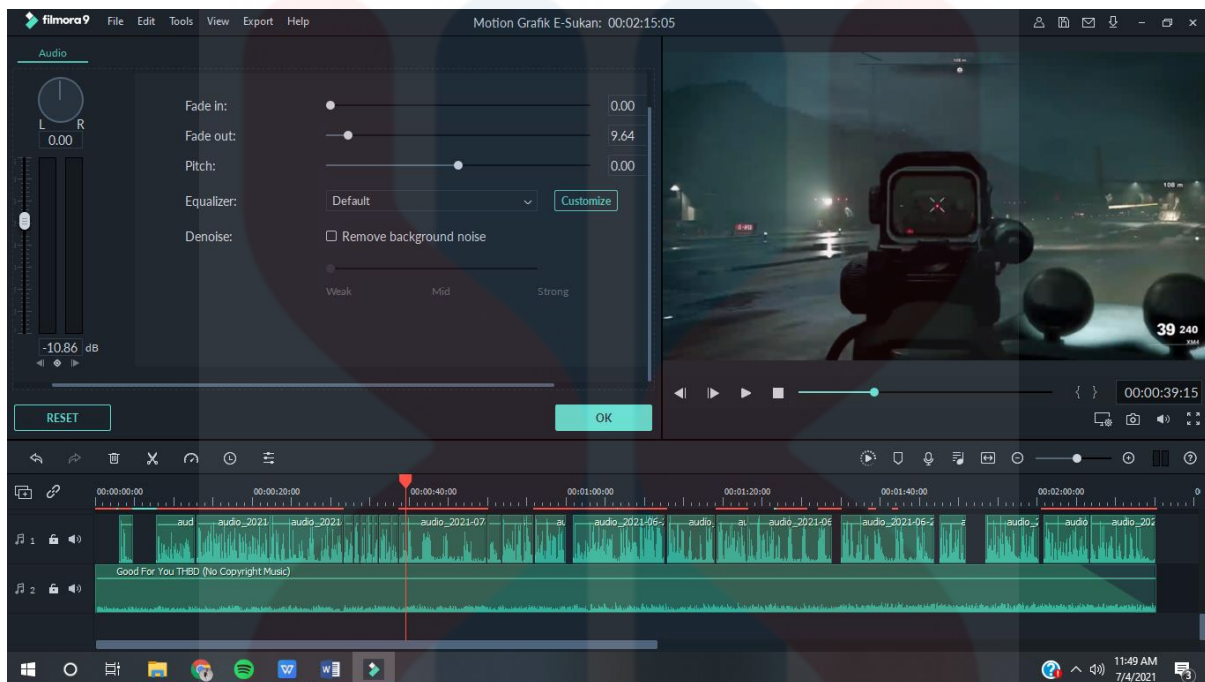


16 : Proses memasukkan gambar dan video ke dalam timeline.

Proses ini adalah merupakan proses pertama sebelum melakukan penyuntingan video. Iaitu mengimport gambar dan video ke dalam project media. Setelah mengimport gambar dan video ke dalam project media ianya haruslah didrag atau diseretkan ke dalam timeline dan disunting



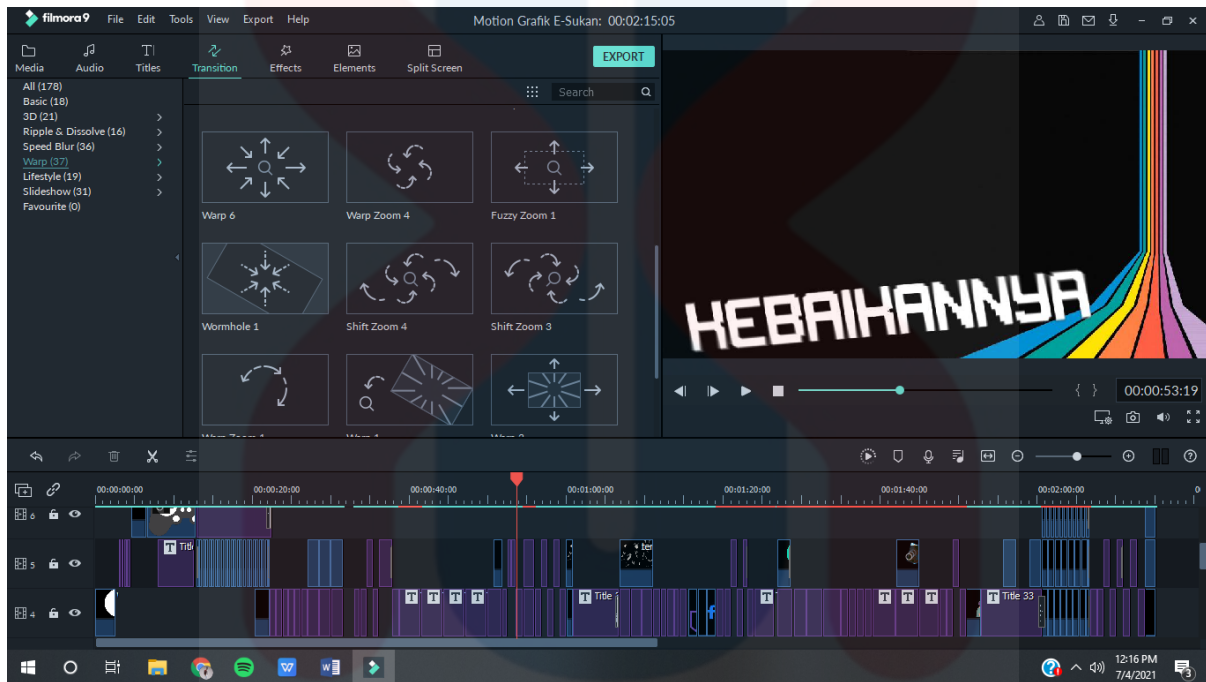
menggunakan teknik split keyframe untuk mendapatkan visualisasi yang kita inginkan pada paparan video.



Rajah 17 : Proses memasukkan dan menyunting audio pada audio timeline

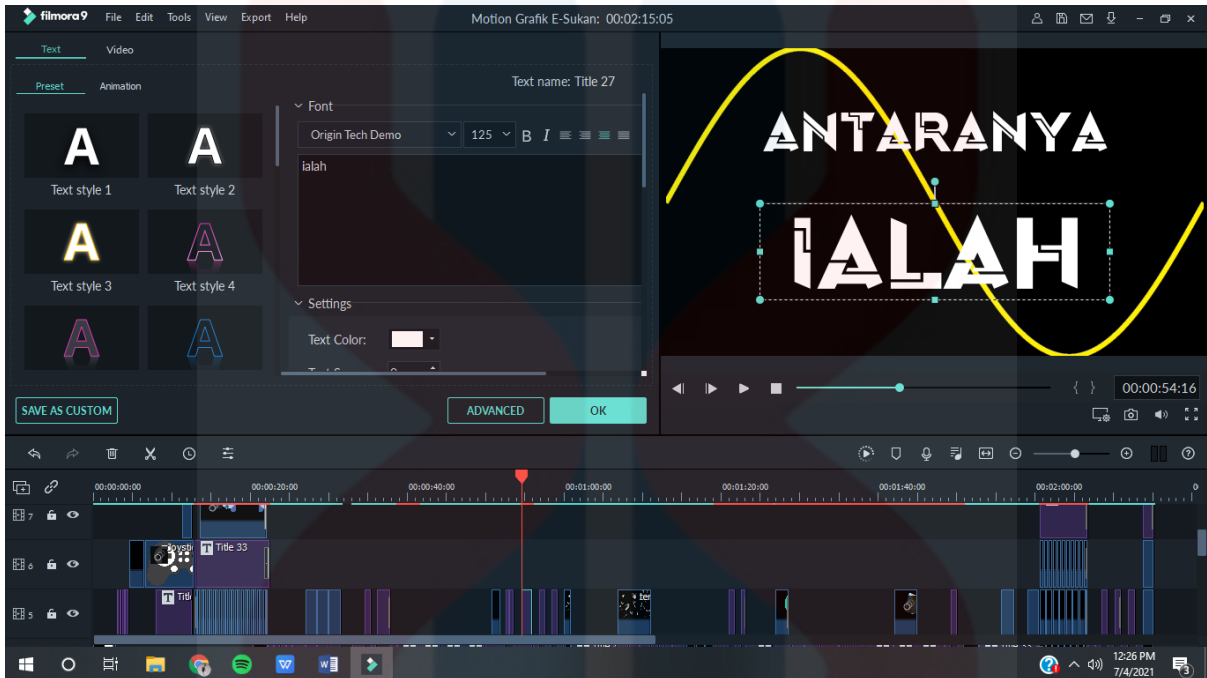
Proses memasukkan dan menyunting audio pada audio timeline ini adalah merupakan proses yang kedua setelah selesai menyiapkan penyuntingan video dan gambar. Melalui kaedah ini audio untuk voice-over mestilah dirakam secara jelas dan merakam audio dengan menggunakan microphone tools, ketika video sedang berjalan untuk menerangkan visual paparan tanpa ada sebarang bunyi jika memuat turun video daripada youtube atau mana-mana pun haruslah di mute pada keyframe timeline video. Setelah selesai menjalankan proses rakaman voice-over, haruslah memuat naik audio instrumental atau background music yang telah dimuat turun daripada sound cloud. Bagi saya kenapa perlu dimuat turun daripada sound cloud adalah kerana untuk mengelakkan daripada di kesian oleh Google.inc kerana jika memuat turun audio daripada youtube boleh menyebabkan video yang telahpun siap akan menjadi tiada suara atau tiada audio kerana melalui proses memuat naik ke dalam youtube, video yang telah dimuat naik akan dikesan menggunakan audio copyright detector daripada youtube. Jadi,

setelah selesai memuat turun audio daripada sound cloud haruslah dimasukkan kedalam audio timeline dan disunting audio tersebut menggunakan tools audio untuk menyesuaikan video yang telah dihasilkan sesuai untuk di remix di antara rakaman voice over yang digabungkan dengan audio instrumental supaya voice over yang telah dirakam dapat didengari oleh audien dengan lebih jelas.



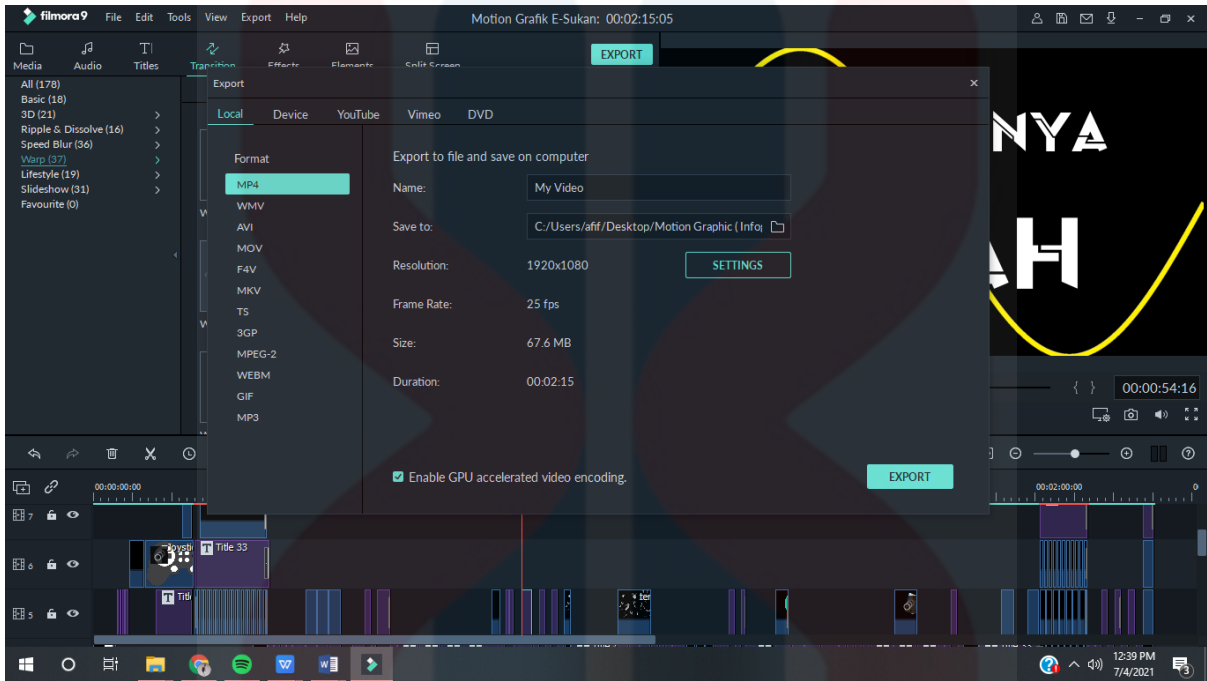
Rajah 18: Proses memasukkan motion effect dan transition effect ke dalam timeline paparan visual.

Proses atau kaedah ini perlu memilih effect dan transition yang bersesuaian motion grafik yang dihasilkan kelihatan menarik untuk ditonton oleh audien . Fungsi motion effect dan transition effect ke dalam timeline paparan visual ini adalah untuk menjadikan sesebuah motion grafik itu menarik dan menjadikan video motion grafik itu lebih sempurna berbanding dengan tidak menggunakan motion effect dan transition effect pada timeline paparan visual. Ia juga merupakan komponen utama untuk menghasilkan gerakan motion atau gerakan animasi supaya ianya dapat memberikan tarikan kepada audien berkenaan dengan kempen kebaikan e-sukan.



Rajah 19: Proses memasukkan teks ke dalam timeline paparan visual.

Proses ini merupakan proses yang agak rumit disebabkan kerana ianya memerlukan penelitian satu persatu tutur kata yang telah dirakam iaitu rakaman voice over. Sari kata tersebut perlulah tepat dengan apa yang dipertuturkan agar audien dapat membaca dengan tepat berserta video yang ditayangkan. Selain itu, setelah memasukkan ke dalam timeline paparan visual dan telah disunting satu persatu tutur mengikut kata voice over perlulah memasukkan motion effect supaya teks yang telah dimasukkan bergerak dan dapat menarik perhatian audien.



Rajah 21: Proses mengeksport file suntingan kepada video.

Proses ini adalah merupakan proses yang terakhir iaitu setelah selesai menghasilkan suntingan yang sempurna mestilah dieksport daripada file perisian filmora yang berbentuk .wfp kepada file video yang berbentuk .mp4 supaya mudah untuk dimuat naik ke dalam youtube. Dalam proses mengeksport video motion grafik mestilah frame ratio melebihi 40 fps iaitu frame per second kerana lebih tinggi fps lebih lancar pergerakan animasi motion grafik sama ada motion effect atau transition effect.

## **BAB 5 CADANGAN DAN KESIMPULAN**

### **5.0 PENGENALAN**

Di dalam bab akhir ini, kesimpulan dan cadangan akan dibincangkan berdasarkan kajian yang telah dijalankan oleh pengkaji pada bab sebelum ini. Segala kesimpulan dan cadangan yang dibuat dengan hasil pemerhatian daripada soal kaji selidik menggunakan medium google form yang dijalankan untuk menunjukkan hasil produk akhir iaitu video motion grafik untuk mempromosikan atau mewawarkan tentang kebaikan e-sukan dalam bentuk motion grafik .

### **5.1 PERBINCANGAN**

Hasil daripada kajian yang telah dijalankan oleh pengkaji mendapati bahawa terdapat kebaikan e-sukan mestilah disedari oleh pelbagai lapisan masyarakat kerana e-sukan ini mempunyai banyak manfaat dan kelebihannya. Dalam kajian ini, pengkaji mendapati segelintir responden tidak mengetahui apa itu e-sukan. Walaubagaimanapun, ramai responden yang mengetahui apa itu e-sukan kerana lingkungan umur yang menjawab soal kaji selidik adalah yang berumur 30 tahun dan ke bawah. Oleh hal demikian, ini telah membuktikan bahawa ramai masyarakat menyedari tentang platform e-sukan di era kini semakin popular di dalam kalangan masyarakat yang berumur 30 tahun ke bawah iaitu golongan belia majoritinya.

Selain itu, dengan mendapatkan data tersebut pengkaji telah menggunakan kaedah soal selidik yang telah diberikan kepada responden melalui medium google form dimana pengkaji mendapatkan data daripada responden dan akhir daripada perbincangan ini pengkaji mendapati bahawa ramai masyarakat dikalangan yang berumur 30 tahun ke bawah iaitu golongan orang muda menyedari tentang kempen kebaikan e-sukan. Masyarakat juga menyokong dalam

penghasilan video motion grafik ini mampu menyampaikan maklumat dengan jelas berkenaan kempen kebaikan e-sukan.

## 5.2 CADANGAN

Cadangan penyelidikan adalah untuk memperlihatkan keberkesanan sesebuah penyelidikan supaya objektif dapat dicapai dengan baik seperti yang diinginkan oleh pengkaji dalam menentukan sebuah cadangan yang bernas untuk masa hadapan atau dimasa yang akan datang. Pengkaji bercadang agar pihak berkenaan mestilah menceburi perkara baharu seperti e-sukan mampu memberikan kebaikan pada pembangunan teknologi di negara kita. Selain itu, perlulah dipromosikan dalam bentuk video motion grafik supaya masyarakat dapat menyedari tentang kempen kelebihan atau kebaikan e-sukan dengan jelas dan padat. Di samping itu, pengkaji juga berharap bahawa masyarakat yang meminati platform e-sukan ini perlu menceburi platform ini kerana ianya dapat membantu negara kita lebih maju ke hadapan untuk mencapai tahap kemajuan revolusi industri 4.0 .

### 5.3 KESIMPULAN

Kesimpulannya, di zaman kini terdapat banyak jenis media dan cara untuk menyampaikan segala informasi kepada semua masyarakat di luar sana melalui media sosial, pengiklanan di rancangan-rancangan televisyen, di stesen-stesen radio dan lain-lain lagi. Namun begitu, dengan adanya rekabentuk seperti pengiklanan video atau apa-apa sahaja media penyampaian iklan ini dapat menyampaikan informasi, sekaligus dapat menarik minat masyarakat untuk lebih mengenali tentang kebaikan e-sukan pada masa depan negara kita. Setiap penghasilan pengiklanan sama ada video motion grafik dan lain-lain lagi mestilah kreatif dan mampu menarik minat masyarakat di negara kita yang dipenuhi dengan citarasa pelbagai bangsa dan agama. Pengkaji ingin membuka mata masyarakat di luar sana yang masih lagi kabur pandangannya berkenaan betapa pentingnya kebaikan berkenaan e-sukan ini di negara kita untuk terus maju dalam pencapaian untuk menceburi pertandingan teknologi moden ini. Dengan adanya video motion grafik ini dapat membantu dalam menyampaikan sesuatu dengan lebih berkesan dan efektif pada masa kini.

## Rujukan

- Biteable. (2019, July 13). *What is motion graphics?* Retrieved from Biteable: <https://biteable.com/blog/what-is-motion-graphics/#:~:text=Motion%20graphics%20are%20a%20way,text%20as%20a%20major%20component.>)
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative*. California: SAGE Publications, Inc.
- Dafideff. (2020, February 10). *Pengertian Motion Graphics dan Cara Membuatnya*. Retrieved from Dafideff: <https://www.dafideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan-cara-membuatnya.html>
- Danielsson, K. (2008, October 18). *E-sport-a movement with no movement*. Sport Science Institute. Didapatkan dari Malmö University College: <http://www.idrottsforum.org/articles/danielsson/danielsson051214abstract.html>
- Fowler, F. J. (2009). *Survey Research Methods (4th ed.)*. California: SAGE Publications, Inc .
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2016). "What is eSports and why do people watch it?". . *"What is eSports and why do people watch it?"*. , 27 (2): 211–232.
- Hanif, A. (2018, Ogos 2). *E-sukan masa depan negara : Harian Metro*. Retrieved from Harian Metro: <https://www.hmetro.com.my/itmetro/2018/08/364175/e-sukan-masa-depan-negara>
- Hisham, A. (2017, April 10). *Perkembangan eSukan di Malaysia*. Retrieved from Stadium Astro: <https://www.stadiumastro.com/sukan/e-sukan/artikel/perkembangan-esukan-di-malaysia/35529>
- IKSU. (2009). *Iksu (sweden history)*. Retrieved from IKSU: <http://www.iksu.se/om-iksu/>
- Killer Visual Strategies. (2020). *MOTION GRAPHICS: A COMPLETE GUIDE*. Retrieved from Killer Visual Strategies: <https://killervisualstrategies.com/motion-graphics-video-guide-marketers-brand-leaders>
- Media, S. (2018). *10 Types Of Motion Graphics You Should Know*. Retrieved from Stada Media: <https://stadamedia.co.uk/10-types-of-motion-graphics-you-should-know/>
- Negara, N. (2019, March 5). *RELEVANKAH E-SUKAN DIKATEGORI SEBAGAI BIDANG SUKAN*. Retrieved from Nadi Negara: <http://www.nadinegara.com/uncategorized/relevankah-e-sukan-dikategori-sebagai-bidang-sukan/>
- Nicolas, B. (2017). Comparison between sports and esports through the lens of the sociology of sport. *Institut National du Sport, de l'Expertise et de la Performance.*, 715(1): 1-10.
- VETERINAR, J. P. (2010). *KEMPEN KESEDARAN AWAM*. No Dokumentasi.: No Dokumentasi: APTVM 21(a):1/2010, 2.: APTVM 21(a):1/2010, 2.



## LAMPIRAN

### LAMPIRAN A ( SOALAN SOAL KAJI SELIDIK GOOGLE FORM)



16:24 Sun 4 Jul 91%

docs.google.com

My Drive - Google Drive KEMPEN KEBAIKAN E-SUKAN... BENTUK MOTION GRAFIK

## KEMPEN KEBAIKAN E-SUKAN DALAM BENTUK MOTION GRAFIK

Assalamualaikum dan salam sejahtera. Saya Afif Zuhair Bin Nordin , no. matrik C17A0002 pelajar tahun 4, Universiti Malaysia Kelantan (UMK) Kampus Bachok sedang menjalankan penyelidikan tahun akhir. Tujuan saya menjalankan kajian ini adalah untuk mengkaji tentang kempen kebaikan e-sukan dalam bentuk motion grafik dan saya berharap anda dapat membantu saya dalam melakukan kajian ini.

[Next](#)

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

Google Forms

UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

# KEMPEN KEBAIKAN E-SUKAN DALAM BENTUK MOTION GRAFIK

## Bahagian A : Demografi

Sila Nyatakan Umur Anda ?

- 18-21 Tahun
- 22-25 Tahun
- 26-29 Tahun
- 30 tahun dan ke atas

Sila Nyatakan Jantina Anda?

- Lelaki
- Perempuan

Sila Nyatakan Status Pekerjaan Anda?

- Kerajaan
- Sektor Swasta
- Bekerja Sendiri
- Pelajar



16:25 Sun 4 Jul docs.google.com

My Drive - Google Drive GRAFIK - Google Forms BENTUK MOTION GRAFIK

## KEMPEN KEBAIKAN E-SUKAN DALAM BENTUK MOTION GRAFIK

### Bahagian B

MENGENALPASTI TAHAP PENGETAHUAN ANDA MENGENAI E-SUKAN

Adakah anda pernah mendengar atau mengetahui tentang e-sukan?

Ya  
 Tidak

Jenis genre permainan video e-sukan yang manakah paling popular di negara kita.

FPS ( First Person Shooter) Seperti Counter Strike,Call of Duty dll.  
 RPG ( Role Playing Games & Open World) Seperti PUBG,GTA,Final Fantasy dll.  
 STRATEGY Seperti DOTA 2, Diablo,Command & Conquer,Mobile Legends dll.  
 SPORTS Seperti EA Sports FIFA dan UFC, NBA 2K, E-Football PES dll.

Adakah anda ada pasti bahawa e-sukan mampu memberikan impak positif kepada masyarakat di negara kita?

Ya  
 Tidak

Adakah anda ada pasti bahawa e-sukan mampu memberikan impak positif kepada masyarakat di negara kita?

- Ya
- Tidak

Apakah anda yakin bahawa Permainan Video dalam industri e-sukan mampu memberikan kebaikan kepada kita ?

- Ya
- Tidak

Adakah anda mempercayai bahawa e-sukan mampu memajukan industri pembangunan teknologi di negara kita?

- Ya
- Tidak

Adakah anda mengetahui permainan video dalam bidang e-sukan ini mampu dijadikan sebagai sumber pendapatan utama dan sampingan kepada kita?

- Ya
- Tidak

Back

Next

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

Google Forms



# KEMPEN KEBAIKAN E-SUKAN DALAM BENTUK MOTION GRAFIK

## Bahagian C

Persepsi Anda Mengenai E-Sukan

Apakah anda menyedari platform e-sukan di era kini semakin popular di dalam kalangan masyarakat di negara?

- Ya
- Tidak
- Mungkin

Apakah anda menyedari platform e-sukan di era kini semakin popular di dalam kalangan masyarakat di negara?

- Ya
- Tidak
- Mungkin

Antara pengiklanan poster dan video motion grafik yang manakah paling sesuai bagi anda untuk menyampaikan maklumat dengan jelas kepada masyarakat ?

- Poster
- Motion Grafik

- Tidak
- Mungkin

Apakah anda menyedari platform e-sukan di era kini semakin popular di dalam kalangan masyarakat di negara?

- Ya
- Tidak
- Mungkin

Antara pengiklanan poster dan video motion grafik yang manakah paling sesuai bagi anda untuk menyampaikan maklumat dengan jelas kepada masyarakat ?

- Poster
- Motion Graphic

Adakah pengiklanan video motion grafik ini dapat menyampaikan maklumat dengan jelas tentang kesedaran kebaikan kempen e-sukan di negara kita?

- Ya
- Tidak
- Mungkin

[Back](#)[Submit](#)

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

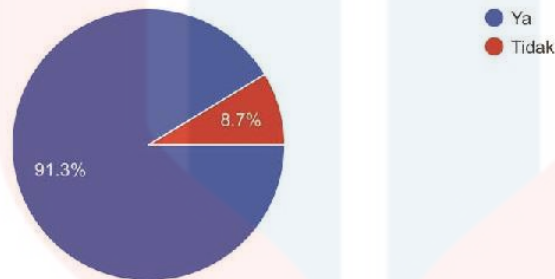
Google Forms



**LAMPIRAN B ( HASIL SOAL KAJI SELIDIK GOOGLE FORM)**

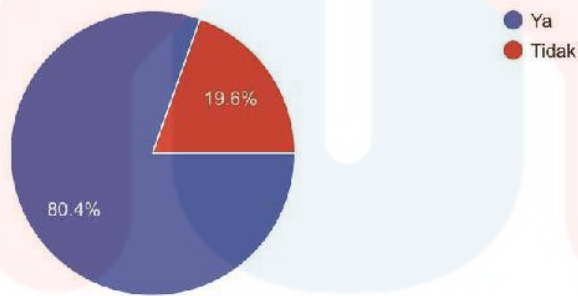
Adakah anda mempercayai bahawa e-sukan mampu memajukan industri pembangunan teknologi di negara kita?

60 responses



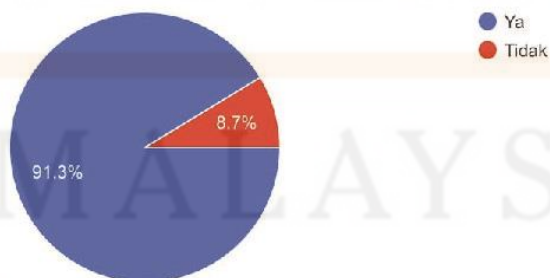
Apakah anda yakin bahawa Permainan Video dalam industri e-sukan mampu memberikan kebaikan kepada kita ?

60 responses

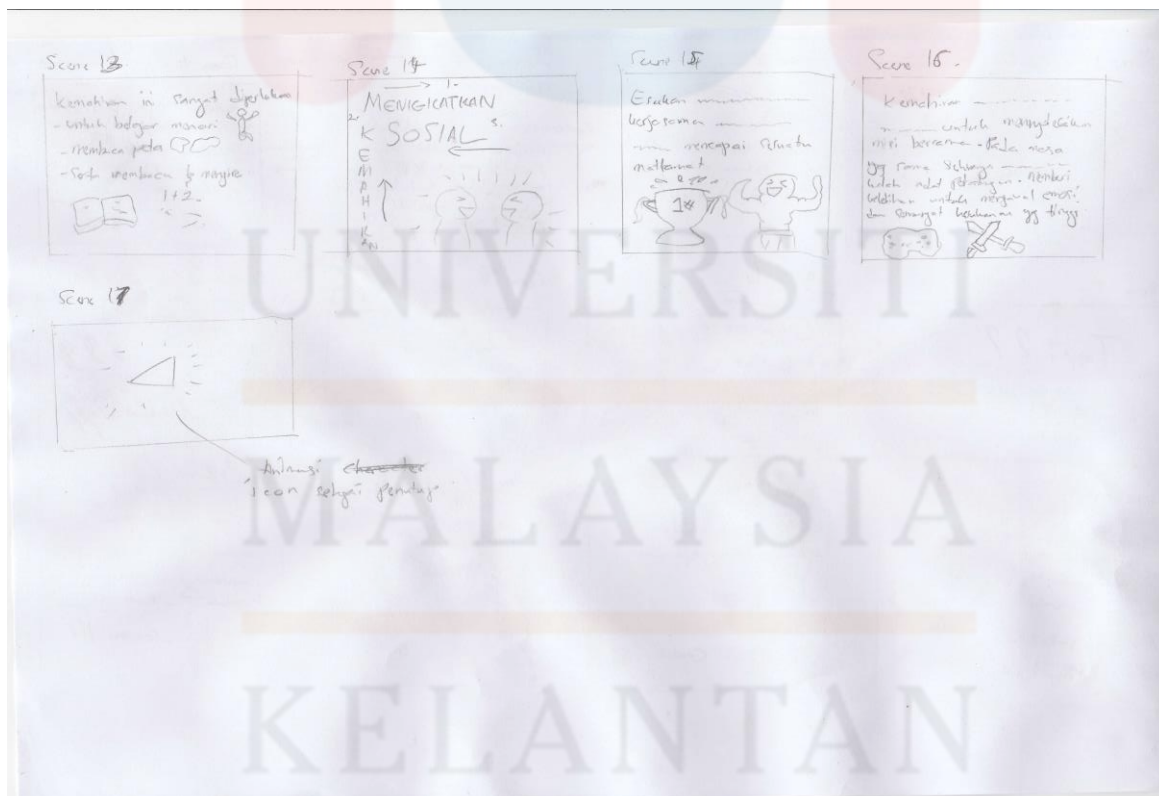
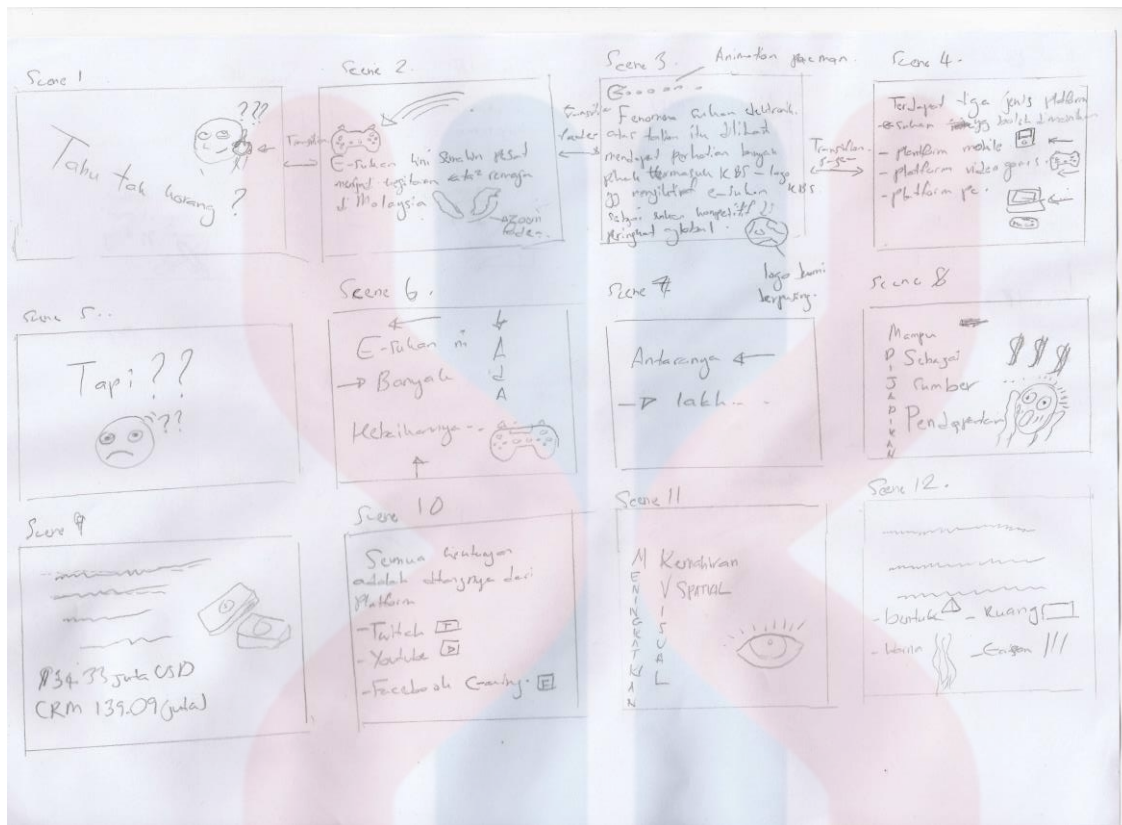


Adakah anda mengetahui permainan video dalam bidang e-sukan ini mampu dijadikan sebagai sumber pendapatan utama dan sampingan kepada kita?

60 responses



**LAMPIRAN C ( DRAF DAN PAPAN CERITA )**

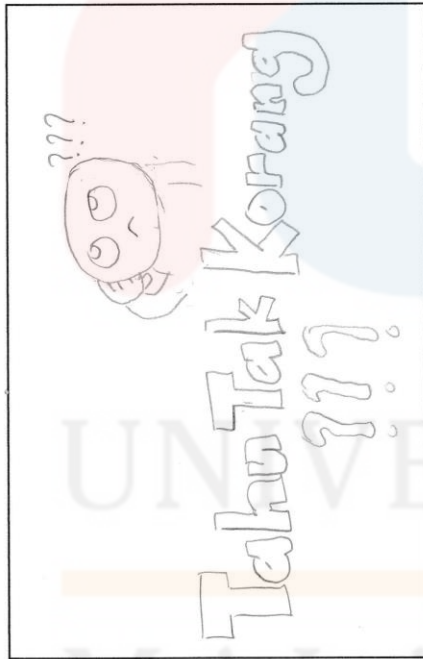


FYP FTKW

UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

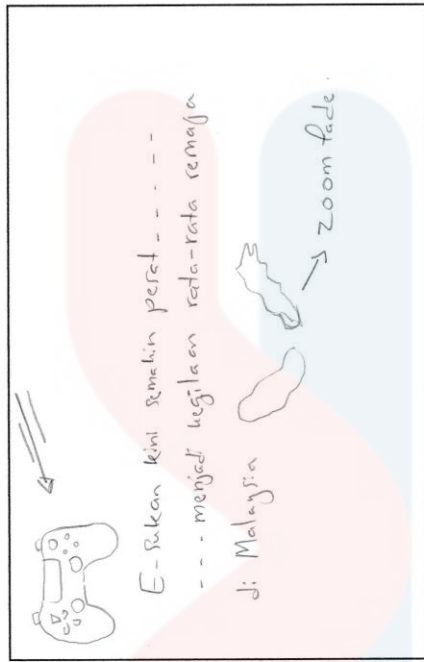


Scene 1



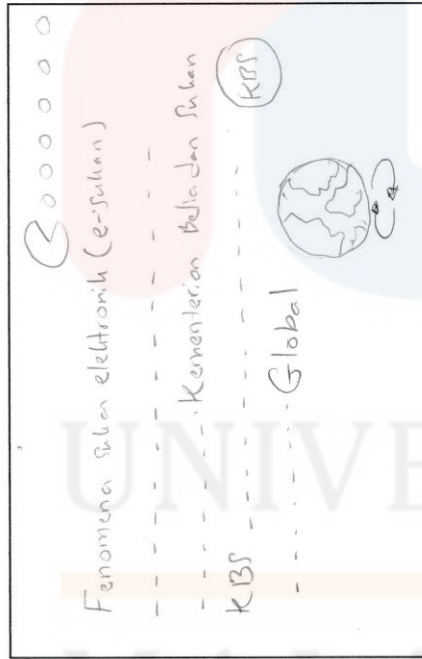
- Motion
- Keluar text "Tahu Tak Korang" dari bawah muncul ke atas.
  - Muncul character atau icon animation yang sedang berfikir dari kanan.
- Audio
- Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
- Text
- Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai

Scene 2



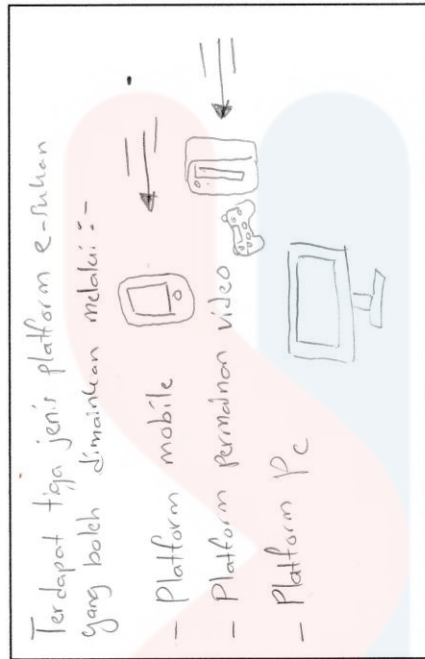
- Motion
- Muncul text bergerak intro tentang e-sukan iaitu typing motion.
  - Muncul icon joystick games bergerak dan muncul peta malaysia selepas tamat dialog intro,
- Audio
- Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
- Text
- Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai

Scene 3



- Motion
  - Muncul animasi pacman di bahagian atas
  - Muncul text bergerak dalam bentuk typing motion yang menyampaikan info
  - Muncul animasi icon bumi berputar pada perkataan global dan logo KBS ( Kementerian Belia & Sukan)
- Audio
  - Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
- Text
  - Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai .

Scene 4



- Motion
  - Muncul text yang bergerak secara typing motion pada bahagian atas
  - Muncul text bergerak satu per satu dari kanan dan muncul setiap icon yang mewakili setiap text.
- Audio
  - Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
- Text
  - Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai .

Scene 5



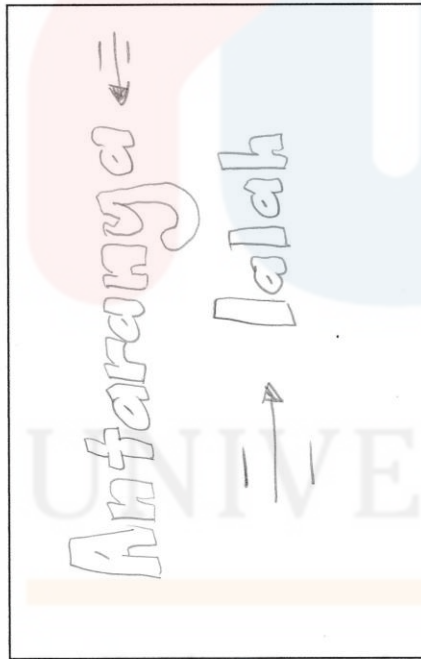
- Motion
- Muncul text "Tapi???" secara zoom fade
- Muncul icon character yang tengah masih tertanya-tanya.
- Audio
- Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
- Text
- Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai .

Scene 6



- Motion
- Muncul text "E-Sukan ini " yang bergerak dari kiri.
- Muncul text " Ada" yang bergerak dari atas turun ke bawah.
- Muncul text " Banyak" yang bergerak dari kanan.
- Muncul text " Kelebihannya" yang bergerak dari bawah naik ke atas.
- Muncul icon joystick games secara zoom fade.
- Audio
- Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
- Text
- Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai .

Scene 7



Motion

- Muncul text "Antaranya" yang bergerak dari kanan.
- Muncul text "lalah" yang bergerak dari kiri.
- Muncul character permainan video yang dikenali ramai iaitu super mario.

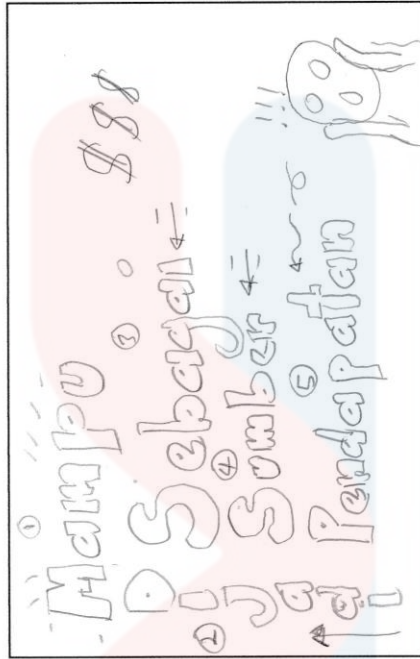
Audio

- Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info

Text

- Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai.

Scene 8



Motion

- Muncul text "Mampu" secara zoom fade.
- Muncul text "Dijadikan" yang bergerak dari bawah naik ke atas.
- Muncul text "Sebagai" yang bergerak dari kanan
- Muncul text "Sumber" yang bergerak dari kanan
- Muncul text "Pendapatan" secara bouncing.
- Muncul simbol " \$\$\$" secara zoom out.
- Muncul character yang tengah terkejut.

Audio

- Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
- Bunyi sound effect "Huh??"

Text

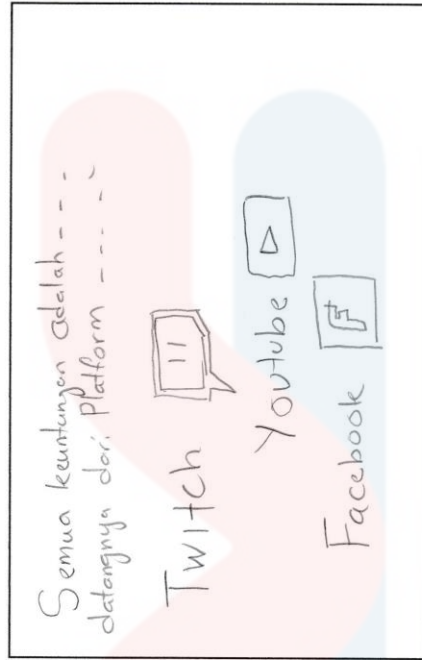
- Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai.

Scene 9



- Motion
  - Muncul text keterangan mengenai info bahawa e-sukan "mampu di jadikan sebagai sumber pendapatan" iaitu bergerak secara typing motion.
  - Muncul text yang "\$34.33 Juta USD" keluar secara rotate
  - Muncul Text " ( RM 139.09 Juta) dan Icon Duit yang bergerak dari kanan
- Audio
  - Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
  - Bunyi sound effect "Ching Ching" iaitu bunyi lumayan.
  - Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai .
- Text

Scene 10



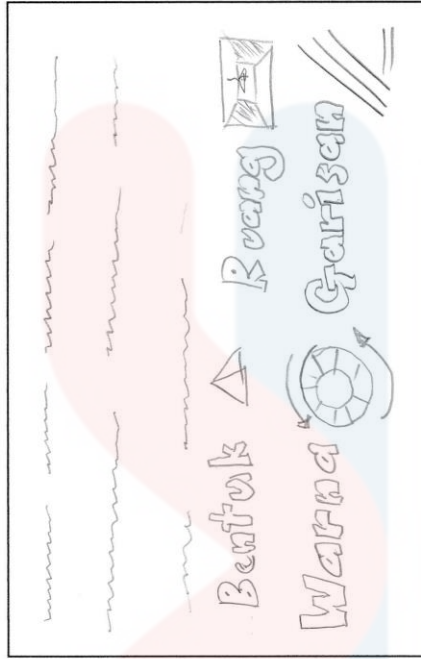
- Motion
  - Muncul text " Semua Keuntungan Adalah Datangnya Dari Platform" bergerak secara Typing Motion.
  - Muncul text dan icon " Twitch" yang bergerak secara boom effect motion
  - Muncul text dan icon " Youtube" yang bergerak dari Kanan
  - Muncul text dan icon " Facebook" yang bergerak dari bawah naik ke atas.
- Audio
  - Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
  - Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai .
- Text

Scene 11



- Motion
- Muncul text "Meningkatkan" yang bergerak dari bawah naik ke atas.
- Muncul text "Kemahiran" yang bergerak dari kanan
- Muncul text "Visual" yang bergerak dari bawah naik ke atas.
- Muncul text "Spatial" yang bergerak dari kanan
- Muncul object animasi mata yang sedang berkelip dan visual pelangi.
- Audio
- Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
- Text
- Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai .

Scene 12



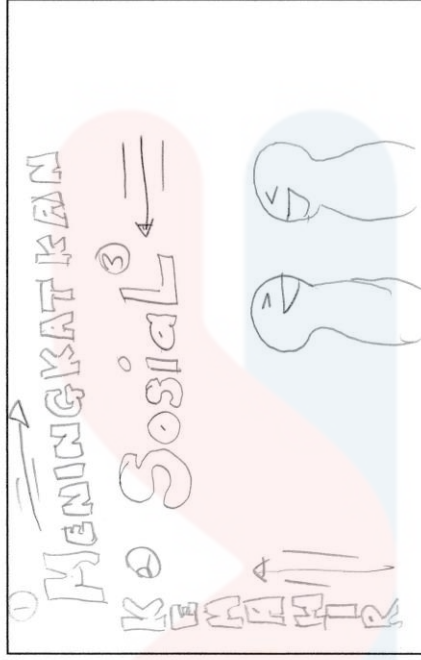
- Motion
- Muncul text keterangan mengenai info bahawa e-sukan
- "meningkatkan kemahiran visual-spatial" iaitu bergerak secara typing motion.
- Muncul text "Bentuk" berserta dengan simbol bentuk yang bergerak secara fade.
- Muncul text "Ruang" berserta dengan simbol ruang yang bergerak secara fade.
- Muncul text "Warna" berserta dengan simbol warna yang bergerak secara fade.
- Muncul text "Garisian" berserta dengan simbol garisan yang bergerak secara fade.
- Audio
- Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
- Text
- Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai .

Scene 13



- Motion
  - Muncul text "Kemahiran ini sangat diperlukan untuk:" secara typing motion.
  - Muncul text " Belajar menari" yang bergerak dari kanan berserta dengan animasi character yang sedang menari.
  - Muncul text " Membaca peta" yang bergerak dari kiri berserta dengan animasi peta
  - Muncul text " Serta membaca buku dan mengira" yang bergerak dari kanan berserta dengan animasi buku dan animasi matematik yang muncul secara fade.
- Audio
  - Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
- Text
  - Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai .

Scene 14



- Motion
  - Muncul text "Meningkatkan" yang bergerak dari kiri
  - Muncul text "Kemahiran" yang bergerak dari bawah naik ke atas.
  - Muncul text "Sosial" yang bergerak dari kanan berserta dengan munculnya character animasi yang tengah berbual.
- Audio
  - Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
- Text
  - Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai .

Scene 15



Motion

- Muncul text keterangan mengenai info bahawa e-sukan "meningkatkan kemahiran sosial" iaitu bergerak secara typing motion.
- Muncul animasi character yang menyampaikan maksud pada text "Kerjasama" secara fade motion.
- Muncul animasi simbol trofi atau simbol graf yang menyampaikan maksud pada text "mencapai sesuatu matlamat" secara bounce motion.

Audio

- Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
- Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai .

Scene 16



Motion

- Muncul text sambungan keterangan mengenai info bahawa e-sukan "meningkatkan kemahiran sosial" iaitu bergerak secara typing motion.
- Muncul animasi joystick game dan character permainan video street fighter yang bergerak secara zoom motion atau fade motion

Audio

- Bunyi instrumental music dan suara latar penyampai info
- Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai .

Text



Scene 17



Motion

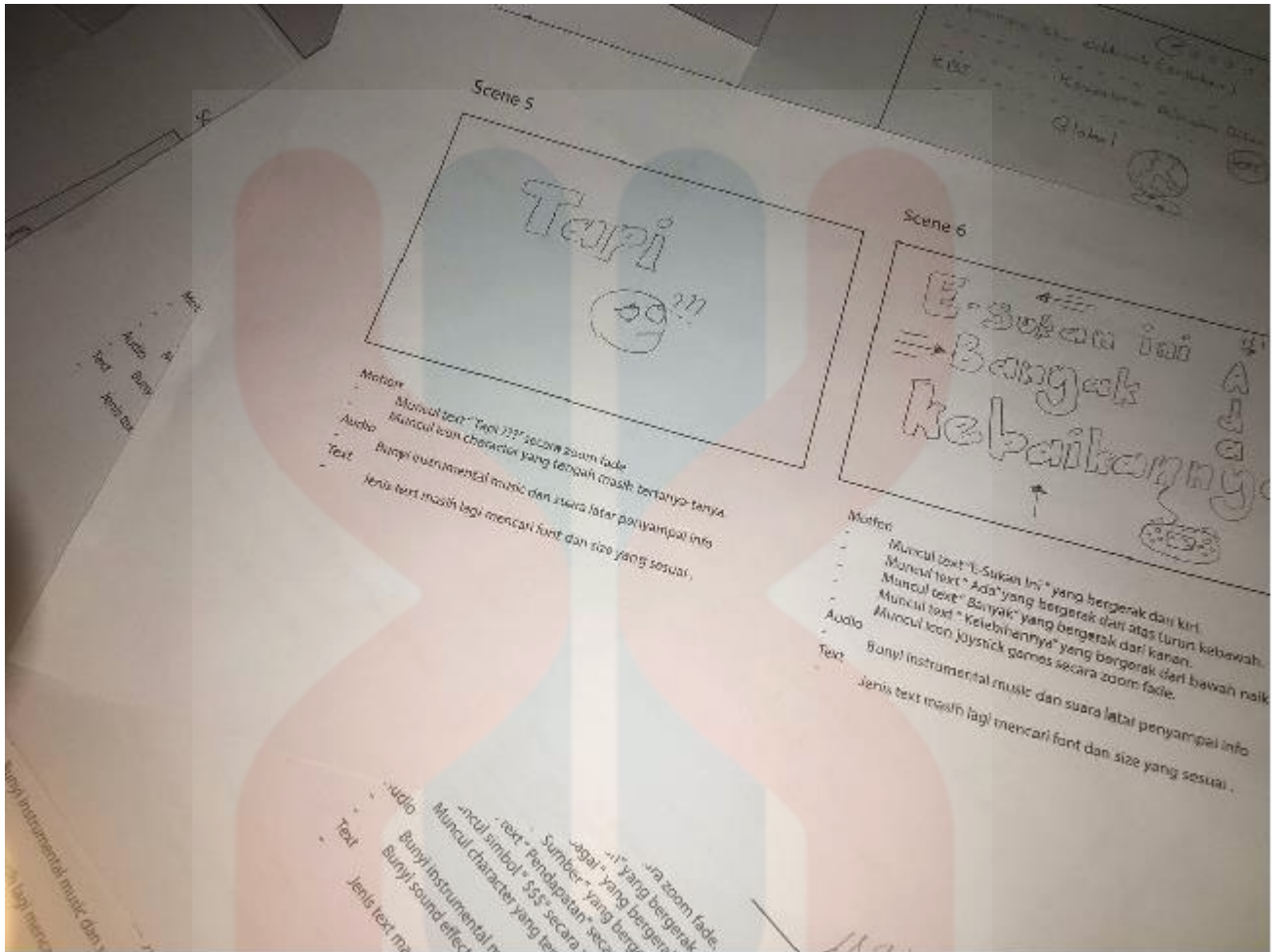
- Muncul animasi icon sebagai penutup yang dimasukkan secara fade in transition.
- Muncul text "Kerjasama bersama" logo kementerian belia dan sukan (KBS) , logo UMK dan logo Persatuan E-sukan Garena GSM yang bergerak secara zoom fade motion.

Audio

- Bunyi instrumental music

Text

- Jenis text masih lagi mencari font dan size yang sesuai .



UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN