

**KAJIAN KES PEMBANGUNAN KOMIK DIGITAL UNTUK
PROFIL SYARIKAT PERPATEH TV**

ANIS NASUHA BINTI SALLEHUDDIN

C17A0023

UNIVERSITI

MALAYSIA

UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

2021



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

KAJIAN KES PEMBANGUNAN KOMIK DIGITAL UNTUK PROFIL SYARIKAT PERPATEH TV

ANIS NASUHA BINTI SALLEHUDDIN

C17A0023

**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

2021

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.

Tandatangan Utama

Tandatangan Penyelia

anis



ANIS NASUHA BINTI SALLEHUDDIN

TS. DR. ANUAR BIN MOHD YUSOF

Tarikh: 15 JULAI 2021

Tarikh: 15 JULAI 2021

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

PENGAKUAN

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

anis

Tandatangan

Nama Pelajar : ANIS NASUHA BINTI SALLEHUDDIN

No Matrik : C17A0023

Tarikh: 15 JULAI 2021

Tandatangan Penyelia

Tandatangan Penyelia

Nama Penyelia : TS. DR. ANUAR BIN MOHD YUSOF

Cop :

Tarikh: 15 JULAI 2021

PENGHARGAAN

Alhamdulillah syukur ke hadrat Ilahi atas segala rahmat yang telah diberikan. Setinggi-tinggi penghargaan saya ucapkan kepada penyelia projek penyelidikan saya iaitu iaitu Ts. Dr. Anuar Bin Mohd Yusof yang tidak pernah jemu untuk memberi panduan serta tunjuk ajar dalam menyiapkan kajian penyelidikan ini. Segala masa yang diluangkan dan ilmu yang dikongsikan amatlah membantu saya dalam menyiapkan kajian penyelidikan ini. Malahan, segala bimbingan, nasihat, semangat dan idea yang telah beliau berikan amatlah saya hargai. Terima kasih juga kepada panel pembentangan untuk projek penyelidikan ini. Semoga Allah SWT membalas segala jasa beliau.

Selain itu, saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada ibu bapa dan keluarga saya yang banyak membantu saya dalam memberi semangat dan serba sedikit maklumat yang dikongsikan. Ucapan penghargaan ini juga saya ucapkan kepada rakan-rakan seperjuangan yang turut sama dalam perjuangan ini bagi menyiapkan projek penyelidikan ini. Terlalu banyak bantuan dan kata-kata semangat yang dikongsi bersama sepanjang proses kajian penyelidikan ini. Akhir kata, saya mengucapkan ribuan terima kasih kepada mereka yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam penghasilan projek penyelidikan ini.

Jutaan terima kasih saya ucapkan.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

ISI KANDUNGAN

KANDUNGAN	MUKA SURAT
SENARAI RAJAH	9-10
ABSTRAK	11
BAB 1 PENGENALAN	12
1.0 Latar Belakang Kajian	12-14
1.1 Permasalahan Kajian	15
1.2 Objektif Kajian	16
1.3 Persoalan Kajian	16
1.4 Hipotesis Kajian	17
1.5 Skop Kajian	17
1.6 Kepentingan Kajian	18-19
1.7 Struktur Organisasi Kajian	20
1.8 Kesimpulan	21
 BAB 2 KAJIAN LITERATUR	 22
2.0 Pengenalan	22
2.1-2.3 Sorotan Kajian Lepas	22-27
2.4 Kesimpulan	28

BAB 3	METODOLOGI KAJIAN	29
3.0	Pengenalan	29
3.1	Kaedah Kajian	30
3.2	Kaedah Yang Digunakan	31-33
3.3	Carta Alir Penyelidikan	34
3.4	Carta Gantt	35
3.5	Kesimpulan	36
BAB 4	ANALISIS DATA DAN PEMBANGUNAN PRODUK	37
4.0	Pengenalan	37
4.1	Analisis Data	38-46
4.2	Pembangunan Produk	47
4.7	Kesimpulan	57
BAB 5	KESIMPULAN DAN CADANGAN	58
5.1	Pengenalan	58
5.2	Cadangan	58
5.5	Kesimpulan	60
RUJUKAN	MALAYSIA	61-62
	KELANTAN	

SENARAI RAJAH

1. Rajah 3.3 : Carta Alir Penyelidikan	34
2. Rajah 3.4.1 : Carta Gant Semester 7	35
3. Rajah 4.1.1.1 : Carta Jantina Responden	38
4. Rajah 4.1.1.2 : Carta Umur Responden	39
5. Rajah 4.1.2.1 Link untuk membaca profil syarikat berbentuk komik digital	39
6. Rajah 4.1.2.2 : Carta Soalan menunjukkan adakah anda mengetahui apa itu komik digital	40
7. Rajah 4.1.2.3 : Carta Soalan adakah anda pernah membaca komik digital sebelum ini	41
8. Rajah 4.1.2.4 : Rajah Soalan adakah profil syarikat sesuai dibuat dalam bentuk komik digital	42
9. Rajah 4.1.2.5 : Rajah Soalan adakah maklumat yang disampaikan dalam komik digital ini mudah difahami	43
10. Rajah 4.1.2.6: Rajah Soalan bagaimanakah susunan di dalam komik digital	44
11. Rajah 4.1.2.7: Rajah Soalan adakah karakter di dalam komik digital menarik perhatian anda	45
12. Rajah 4.1.2.8: Rajah Soalan penggunaan warna di dalam komik digital sangat bersesuaian	46
13. Rajah 4.1.2.9: Rajah Soalan adakah komik digital ini dapat digunakan untuk profil syarikat Perpateh TV	46
14. Rajah 4.2.1.1.1.1 : Papan cerita muka surat pertama	48
15. Rajah 4.2.1.1.1.2 : Papan cerita muka surat kedua	48

16. Rajah 4.2.1.1.1.3 : Papan cerita muka surat ketiga	49
17. Rajah 4.2.2.1 : Peralatan “Wacom” sdan perisian Adobe Illustrator, Photoshop dan InDesign	50
18. Rajah 4.2.2.2 : Proses penghasilan bagi “scene” yang terdapat di dalam komik digital	50
19. Rajah 4.2.2.3 : Pemilihan rekabentuk templat untuk komik digital	51
20. Rajah 4.2.2.4 : Penghasilan latarbelakang di dalam komik digital	51
21. Rajah 4.2.2.5 : Penghasilan karakter yang sesuai di dalam komik digital	52
22. Rajah 4.2.2.6 : Penghasilan kotak dialog di dalam komik digital	52
23. Rajah 4.2.2.7 : Proses penulisan skrip di dalam kotak dialog	53
24. Rajah 4.2.2.8 : Penghasilan terakhir dalam “scene” ini dalam komik digital	53
25. Rajah 4.2.2.9 : Setiap “scene” yang dihasilkan disimpan secara berasingan	54
26. Rajah 4.2.3.1 : Penghasilan muka depan komik digital dengan menggunakan perisian Adobe InDesign	55
27. Rajah 4.2.3.2 : Penghasilan muka surat terakhir komik digital iaitu “TAMAT”	56
28. Rajah 4.2.3.3 : Proses komik digital yang telah siap digabungkan dalam Adobe InDesign	56

KAJIAN KES PEMBANGUNAN KOMIK DIGITAL UNTUK PROFIL SYARIKAT PERPATEH TV

ABSTRAK

Tujuan kajian ini dilaksanakan adalah untuk mengkaji tentang pembangunan komik digital untuk profil syarikat Perpateh TV. Komik digital merupakan satu kaedah yang digunakan untuk pengantar maklumat serta mempromosi tentang perniagaan dengan menggunakan media digital untuk membantu dalam mengembangkan lagi perniagaan Perpateh TV. Wujudnya komik digital ini untuk memasarkan serta dapat memperkenalkan syarikat dan membantu mengembangkan perniagaan. Penggunaan komik digital yang menarik seperti penggunaan bahasa, teks, gambar dan warna yang sesuai dapat memainkan satu peranan utama yang penting. Hal ini untuk menarik perhatian penonton daripada bosan dan jemu. Justeru itu, dalam kajian ini akan mengkaji untuk mengaplikasikan animasi 2D dalam bentuk komik digital serta mengenalpasti keberkesanan komik digital dapat digunakan untuk profil syarikat Perpateh TV. Oleh itu, hasil daripada kajian ini dengan penggunaan komik digital sebagai profil syarikat untuk mengubah profil syarikat Perpateh TV tersebut menjadi lain dari syarikat-syarikat yang lain.

ABSTRACT

The purpose of this study was to study the development of digital comics for Perpateh TV company profile. Digital comics are a method used to convey information and promote the business by using digital media to help further develop the business of Perpateh TV. The existence of these digital comics to market as well as to introduce the company and help grow the business. The use of engaging digital comics such as the use of appropriate language, text, pictures and colors can play an important major role. This is to distract the audience from being bored and tired. Therefore, in this study will study to apply 2D animation in the form of digital comics as well as identify the effectiveness of digital comics can be used for Perpateh TV company profile. Therefore, the result of this study with the use of digital comics as a company profile to change the profile of the Perpateh TV company to be different from other companies.

BAB 1

PENGENALAN

1.0 LATAR BELAKANG KAJIAN

Komik digital (juga dikenali sebagai komik elektronik atau *e-Comics*) adalah komik yang diterbitkan dalam talian, bukan dalam bentuk cetakkan. Komik digital biasanya berbentuk komik telefon pintar. Komik web juga boleh berada di bawah nama "komik digital".

Dengan peningkatan penggunaan telefon pintar, tablet dan bacaan layar desktop, penerbit utama mula menerbitkan komik, novel grafik serta Manga dalam format digital. Penjualan yang merosot dan pelanggaran hak cipta telah mendorong beberapa penerbit untuk mencari cara baru untuk menerbitkan komik mereka, sementara yang lain hanya menyesuaikan diri dengan era digital sambil masih memperoleh kejayaan besar dalam format komik cetak. Percubaan oleh penerbit Amerika untuk membuat platform penerbitan digital untuk komik tempatan dan Manga sejauh ini lebih berjaya daripada percubaan penerbitan Manga digital di Jepun yang tidak mempunyai rancangan yang padu untuk mewujudkan platform penerbitan digital yang berjaya. Beberapa percubaan telah dilakukan di Jepun, tetapi mereka gagal, seperti JManga. Sementara yang lain telah bergabung dengan penerbit global yang lebih besar seperti Square Enix Digital Publishing untuk bergabung dengan Hachette Book Company untuk diedarkan di lebih dari 200 negara. Beberapa platform terkenal barat, seperti Graphicly, telah ditutup kerana pembangun telah digunakan oleh platform penerbitan diri Blurb.

Di beberapa negara, komik digital telah menghidupkan semula industri atau bahkan menghasilkannya di mana ia tidak pernah wujud sebelumnya. Di China, komik

digital dikenali sebagai web manhwa dan banyak internet utama di negara ini telah menyediakan platform untuk sesiapa sahaja memuat naik karya mereka sendiri dan membaca banyak tajuk percuma "U17" menjadi contoh. Industri manhwa telah menyaksikan peningkatan pendapatan dan pengeluaran di China dan Taiwan. Di platform ini, terdapat komik yang dihasilkan oleh apa yang disebut "Platinum Authors" yang mempunyai lebih dari satu juta langganan dan salah satu yang paling popular adalah "Die Now". Siri komik tunggal ini mempunyai lebih daripada 2,109,000,000 (2,109 bilion) tontonan.

Di Jepun, Manga dalam talian telah mulai meningkat kerana banyak artis Manga memilih untuk memuat naik karya asli mereka sendiri ke platform hosting gambar dan media sosial untuk penerbit tradisional. Banyak penerbit utama juga telah memperkenalkan majalah digital dan laman web di mana Manga dalam talian diterbitkan bersama karya cetak konvensional. Tidak seperti komik digital di negara-negara Asia yang lain, Manga web hampir selalu diterbitkan dalam warna hitam-putih dan bukannya berwarna walaupun dilancarkan secara digital berbanding dengan judul yang dikeluarkan di negara-negara jiran. Pada kenyataannya, industri manhwa Korea Selatan mengembangkan format komik asalnya sendiri yang disebut webtoons, yang membantu menghidupkan semula industri manhwa di rantau ini. Sebelumnya, industri ini mengalami kesulitan mengambil dan menjadi popular di kalangan pembaca kerana kelaziman Manga yang diterjemahkan dan kurangnya sokongan untuk judul tempatan. Webtoons telah memperkenalkan pembaca dan peminat manhwa baru, baik di Korea Selatan dan di seluruh dunia. Kejayaan webtoon juga mendorong negara-negara lain untuk mengikuti format untuk mengeluarkan komik mereka sendiri.

Di samping itu, komik digital mempunyai kepentingannya sendiri. Komik digital menjadi salah satu platform yang telah menarik minat pengguna. Sebagai contoh

ianya boleh menarik perhatian semua golongan tidak kira di usia muda mahu pun tua. Hal ini kerana, komik digital senang ditonton ramai kerana ia mudah dijumpai di mana-mana platform seperti sosial media seperti *instagram*, *facebook*, *twitter* atau di lain-lain aplikasi yang ada. Komik digital juga mampu memberi hiburan kepada masyarakat dan sekaligus mampu dapat mengurangkan masalah tekanan emosi seseorang. Selain itu, komik digital juga mempunyai fungsi tersendiri. Fungsi komik digital sebagai pengantar maklumat adalah mesej yang hendak disampaikan akan menjadi lebih mudah difahami. Hal ini tercetus apabila komik digital ini tidak menggunakan penggunaan ayat yang formal. Oleh itu, komik digital mudah untuk disampaikan dan difahami kerana penggunaan bahasanya yang tidak terbatas, lebih terbuka, ringkas, *simple* serta jelas. Selain itu, komik juga mampu untuk melahirkan masyarakat dan generasi untuk cinta dan minat terhadap membaca dan ia juga bagus untuk meningkatkan tahap pembacaan seseorang yang lemah dari segi pembacaan. Komik juga boleh dijadikan sebagai sumber pembelajaran untuk kanak-kanak. Antara contoh aplikasi yang mempunyai pengeposan komik digital adalah *line webtoon*, *youtube*, *game* dan sebagainya yang boleh membuatkan otak mereka semakin berkembang.

Namun begitu, tesis ini adalah mengenai kajian kes pembangunan komik digital untuk profil syarikat Perpateh TV. Perpateh TV merupakan sebuah media Negeri Sembilan yang memaparkan informasi berkaitan dengan negeri tersebut. Perpateh TV ditubuhkan untuk komuniti dan ia adalah mengenai berita terkini, aktiviti yang berlaku di Negeri Sembilan serta gaya hidup di negeri tersebut. Subjek utama bagi Perpateh TV adalah kupasan adat, isu semasa dan pembangunan Negeri Sembilan supaya dapat dikongsikan dan dilihat bersama-sama orang lain. Tujuan dibuat komik digital ini adalah supaya kandungan profil syarikat yang dibaca tidak membosankan dan begitu formal.

1.1 PERMASALAHAN KAJIAN

Dalam pernyataan masalah bagi kajian penyelidikan berkaitan dengan tajuk kajian kes pembangunan komik digital untuk profil syarikat Perpateh TV. Terdapat permasalahan yang telah dikenalpasti dalam kajian ini iaitu profil syarikat Perpateh TV terlalu formal dan biasa seperti profil-profil syarikat yang lain. Hal ini menyebabkan profil syarikat ini agak membosankan apabila membacanya. Permasalahan kajian ini timbul apabila profil syarikat ini yang kurang menarik dan sangat membosankan. Oleh itu, teretusnya idea membina profil syarikat Perpateh TV dalam bentuk komik digital. Permasalahan ini merupakan panduan dan fokus utama di dalam kajian yang dijalankan.

1.2 OBJEKTIF KAJIAN

Sepanjang penyelidikan ini dilaksanakan, terdapat beberapa objektif kajian yang dijalankan bagi projek penyelidikan berkaitan dengan kajian kes pembangunan komik digital untuk profil syarikat Perpateh TV. Antara objektif kajian yang dijalankan ialah untuk:

- i. Mengaplikasikan animasi 2D dalam bentuk komik digital
- ii. Mengenalpasti keberkesanan komik digital dapat digunakan untuk profil syarikat Perpateh TV

1.3 PERSOALAN KAJIAN

Dalam menjalankan kajian penyelidikan ini, terdapat beberapa persoalan yang dikenalpasti bersesuaian dengan objektif yang akan dijalankan. Antara persoalan bagi kajian kes pembangunan komik digital untuk profil syarikat Perpateh TV ini ialah:

- i. Bagaimanakah animasi 2D dengan menggunakan komik digital dapat dihasilkan?
- ii. Apakah keberkesanan komik digital dapat digunakan untuk profil syarikat Perpateh TV?

1.4 HIPOTESIS

Dalam kajian ini, pengkaji yakin bahawa penggunaan komik digital yang berkisarkan profil syarikat mampu menarik minat perkerja untuk membacanya malah orang ramai juga turut berminat membacanya. Disamping itu, penggunaan medium komik digital sebagai profil syarikat boleh dianggap berkesan sekiranya staf-staf syarikat menyetujui kaedah penyampaian serta komik digital ini dapat digunakan untuk syarikat tersebut.

1.5 SKOP KAJIAN

Skop bagi kajian ini hanya tertumpu kepada profil syarikat Perpateh TV dalam bentuk komik digital supaya penyampaian tidak membosankan. Kajian ini mempunyai dua objektif iaitu untuk mengaplikasikan animasi 2D dengan menggunakan komik digital dan mengenalpasti keberkesanan komik digital dapat digunakan untuk profil syarikat Perpateh TV. Skop kajian ini menfokuskan kepada profil syarikat serta komik digital yang akan dibangunkan. Selain itu juga, skop bagi kajian penyelidikan ini difokuskan kepada 18 orang pekerja Perpateh TV Studio.

1.6 KEPENTINGAN KAJIAN

Penyelidik mendapati terdapat pelbagai kepentingan dalam kajian yang dijalankan ini. Namun begitu, kepentingan penyelidikan ini juga terbahagi tiga institusi iaitu:

1.6.1 KEPENTINGAN KAJIAN KEPADA PENGKAJI AKAN DATANG

Penyelidik berharap dapat memberi peluang kepada pengkaji akan datang menghasilkan komik digital dengan lebih menarik yang dapat memberi pengetahuan, kandungan profil syarikat yang baik serta dapat memberi kesan positif dengan turut membawa penonton untuk memahami kandungan yang disampaikan dalam mempromosikan syarikat atau benda lain di dalam komik digital. Animasi dengan komik digital ini dapat menjadi sesebuah animasi yang dihasilkan dengan nilai yang baik mengikut pengetahuan kepada pengkaji itu sendiri.

1.6.2 KEPENTINGAN KAJIAN TERHADAP PENYELIDIK

Selain kepentingan kajian terhadap pengkaji akan datang, juga terdapat kepentingan kepada penyelidik. Penyelidik dapat mengetahui tentang cara membina komik digital terhadap keatas Perpatih TV dengan wujudnya kajian ini. Malah penyelidik dapat belajar serta mendapat ilmu tentang syarikat tersebut dan cara membuat komik digital dengan membuat kajian ini kerana kajian seperti ini masih belum ada dibuat kajian oleh mana-mana penyelidik lagi sebelum ni. Malah sangat memberi kepentingan terhadap pengkaji akan datang juga. Hal ini kerana kajian yang telah dilakukan ini dapat dijadikan sumber rujukan kepada pengkaji akan datang yang

melibatkan komik digital. Ini juga dapat menambahkan ilmu pengetahuan pengkaji yang akan datang terhadap kajian yang akan mereka lakukan.

1.6.3 KEPENTINGAN KAJIAN KEPADA MASYARAKAT

Kepentingan kajian ini kepada masyarakat. Masyarakat dapat membuka minda serta merta mengetahui tentang syarikat Perpateh TV ini sebuah saluran yang mempunyai banyak ilmu dan pengetahuan tentang Negeri Sembilan. Dengan ini secara tidak langsung dapat memupuk penerapan nilai sejarah kebudayaan ke dalam diri setiap masyarakat melalui bidang pendidikan. Bidang pendidikan yang baik mampu melahirkan masyarakat yang mementingkan pengetahuan serta ilmu warisan yang terdapat di negeri tersebut samada warisan ketara ataupun tidak ketara.

1.7 STRUKTUR ORGANISASI KAJIAN

Struktur organisasi kajian yang dilakukan adalah merangkumi tiga bab iaitu bab satu, bab dua dan bab tiga. Bab satu mengandungi pengenalan keatas bidang kajian yang dijalankan. Kemudian bab dua merangkumi kajian literatur. Manakalan bab tiga pula merupakan metodologi iaitu kaedah pembangunan projek dengan bersama laporan terhadap kajian yang dilakukan.

Bab satu adalah penulisan yang perkembangan daripada proposal projek penyelidikan. Melalui proposal projek penyelidikan yang dihasilkan tersebut kemudiannya dikembangkan di dalam bab satu dan disertakan dengan pelbagai sumber rujukan yang diperolehi daripada sumber ilmiah ataupun sumber sekunder.

Seterusnya bab dua. Dalam bab dua, bab ini merupakan kajian literatur yang digunakan dalam penyelidikan yang dilakukan. Kajian literature yang dilakukan meliputi pengumpulan data daripada kajian lain yang berkaitan di dalam penyelidikan yang dilakukan sebagai bahan rujukan.

Akhir sekali ialah bab tiga. Bagi bab tiga penyelidikan, bab ini mengembangkan penulisan yang diambil daripada proposal dan mempunyai kandungan yang lebih yang lebih terperinci.

1.8 KESIMPULAN

Sebagai kesimpulannya, dalam bab satu ini pengkaji telah membicarakan serta menganalisis mengenai tajuk-tajuk yang berkaitan dengan pengenalan, latar belakang masalah, pernyataan masalah, objektif kajian, kepentingan kajian, persoalan kajian, skop kajian, struktur organisasi kajian serta kesimpulan. Oleh hal yang demikian, melalui pembicaraan dan juga analisis ini, didalam bab satu ini akan menjadi panduan kepada pengkaji ataupun penyelidik bagi menjalankan penyelidikan.



BAB 2

KAJIAN LEPAS / KAJIAN LITERATUR

2.0 PENGENALAN

Bab ini akan membincangkan serta menerangkan mengenai kajian-kajian lepas yang telah dikaji oleh penyelidik, terutama sekali kajian yang berkaitan dengan komik digital. Kajian literatur merupakan perbincangan mengenai hasil kajian terdahulu yang dilakukan oleh pengkaji sebelum ini. Kajian literatur ini merupakan bukti yang paling kukuh bagi membantu sesebuah kajian dianggap sebagai satu rujukan yang tepat. Selain itu, dengan adanya kajian terdahulu ini, kajian-kajian tersebut boleh dijadikan sebagai sumber rujukan yang dapat dijadikan sebagai penambahan idea baru yang lebih jelas terhadap kajian yang dijalankan. Kajian terdahulu juga membolehkan penyelidik mempertahankan bahawa kajian yang sedang dilakukan ini merupakan kajian yang asli tanpa meniru kajian-kajian yang pernah dilakukan sebelum ini. Pengkaji menggunakan pelbagai rujukan yang meliputi perihal komik digital melalui rujukan buku di perpustakaan, majalah, akhbar dan risalah termasuklah rujukan laman sesawang.

2.1 Animasi

Menurut Kamus Dewan Bahasa dan Pustaka (1994), animasi merujuk kepada satu perbuatan atau proses membuatkan sesuatu agar kelihatan hidup. Dalam konteks ini, animasi adalah beberapa seni imej, jika dilihat secara berturutan, menimbulkan satu ilusi pergerakan imej. Ianya terdapat dalam dua dimensi dan tiga dimensi. Selain itu, animasi juga didefinisikan sebagai membuat gambar atau isi yang berbeza pada setiap bingkai, kemudian menjalankan rangkaian bingkai menjadi 'pergerakan' atau

'gerakan' hingga menjadi sebuah filem. Putu Virgo Sastrawan, Gede Parthe Sindu, dan Ketut Resika Arthana telah membuktikan kenyataan itu melalui jurnal yang bertajuk Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi (2017).

2.2 Animasi 2D

Melalui buku yang diterbitkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013 oleh penulis Wahyu Purnomo, Wahyu Andreas (2013), mereka telah menjelaskan bahawa animasi 2D adalah sejenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual. Selain itu juga melalui Animasi 2D merupakan pembentukan imej bergerak yang dalam lingkungan dua dimensi.

2.3 Komik Digital

Komik adalah media visual yang tidak asing bagi rakyat Malaysia. Revolusi komik bergerak seiring dengan kemajuan teknologi dan kehidupan masyarakat. Komik dianggap sebagai istilah utama yang merangkumi pelbagai jenis bahan bacaan dalam bentuk seni berturutan (sequential art) yang mungkin terdiri daripada buku komik, novel grafik, keratan komik dan lain-lain (Yildirim, 2013). Pendedahan kepada pelbagai jenis komik berdasarkan peredaran masa telah melahirkan generasi yang meminati komik dengan citarasa unik di Malaysia.

Kamus Dewan Edisi Keempat (2007) mendefinisikan bahawa komik ialah buku yang mengandungi cerita yang bersama dengan gambar-gambar yang melucukan. Komik berasal dari bahasa Inggeris, iaitu *comic* yang bermaksud lucu atau jenaka. Dari segi sejarah, komik berasal dari Barat, di mana mereka berkembang dalam humor dan

kritikan melalui surat khabar harian (Nor Sakinah Ismail Zawawi, 2015). McCloud (1994) menjelaskan dalam bukunya *'Understanding Comics'*, komik adalah media yang dapat menarik minat pembaca kerana senang difahami. Umumnya, komik adalah platform membaca untuk pelbagai peringkat usia. Perbezaan antara membaca buku dan komik adalah penulisan dan lukisan komik. Jadi, komik menjadi bahan bacaan yang lebih menarik dan berkesan kerana gaya lukisan dan watak komiknya yang direka.

Menurut Prof.Muliyadi (2001), komik terawal yang diterbitkan di Malaysia dicatat sekitar tahun 1930-an pada zaman penjajahan British suatu ketika dahulu (Mohamed Iqbal & Muhammad Luqman, 2017). Pelukis seperti Raja Sulaiman, S.B. Ally, Ali Sanat, Abdullah Arif, Abdullah Abas, Abd. Manan dan sebilangan pelukis menghasilkan lakaran karikatur dan ilustrasi komik yang diterbitkan oleh penerbit tempatan seperti Malayan Police Magazine, Warta Jenaka, Majlis, The Straits Echo dan lain-lain (Muliyadi, 2001). Sebilangan besar ilustrasi komik ketika itu lebih ditujukan kepada kritikan sinis terhadap penjajahan, dan mereka ingin menyedarkan masyarakat tentang ketuanan bangsa Melayu.

Menurut Irawan dan Bonnie (2009) mengatakan bahawa komik adalah salah satu kaedah paling berkesan untuk menyampaikan nilai-nilai murni, di mana komik cenderung popular dengan tarikan luar biasa dari segi watak sederhana tetapi mempunyai ciri-ciri yang kuat. Secara psikologi, watak mempunyai pengaruh yang kuat terhadap pembaca atau perwakilan diri setiap watak yang ada. Scott McCloud (2008) mentakrifkan semula komik sebagai simbol visual dalam bentuk garis yang berubah menjadi simbol yang berasingan dan berakhir dengan kata-kata yang disusun secara sistematik berdasarkan ruang antara panel yang menjadikan gambar pegun

menjadi hidup. Imej pegun, mampu menampilkan semua pancaindera dan melalui wataknya, menunjukkan dunia emosi.

Berdasarkan pemahaman di atas, penulis mendefinisikan komik digital sebagai kisah bergambar mengenai proses, pengedaran dan pembacaan proses menggunakan alat digital tertentu. Alat digital yang sering digunakan untuk mengakses komik digital adalah seperti telefon bimbit, komputer, komputer riba, gadget dan tablet. Keistimewaan platform komik digital webtoon adalah cara bacaannya yang memanjang. Oleh itu, pembaca hanya perlu menatal ke bawah untuk menikmati pelbagai panel setiap episod.

Komik adalah media komunikasi dengan sifat dan tujuan menghiburkan dan mendidik pembaca melalui mesej dalam cerita. Cerita dalam komik menggambarkan gabungan imaginasi dan pandangan mengenai kehidupan sebenar atau kehidupan masyarakat. Pembaca komik masih muda hingga dewasa sehingga komik telah bergabung untuk mengubah tingkah laku pembaca. Komik juga boleh digunakan sebagai alat untuk mengisi waktu lapang sehingga dapat mengembangkan minat membaca seseorang (Bonneff, 1998). Sebagai tambahan kepada komik, media dapat menceritakan urutan peristiwa di masa lalu berdasarkan pengalaman dan hasil kajian penulis dengan tujuan menyampaikan suatu kaedah. Makna komik dapat dijelaskan melalui ikon atau ekspresi wajah, menggabungkan kata dengan gambar dan warna.

Komik pada era digital ini sangat memudahkan pelukis komik atau pembuatnya dalam memproses membuat komik kerana komik digital tidak terhad kegunaan kertasnya dan tidak memakan banyak masa. Komik digital boleh disimpan dalam pelbagai format penyimpanan. Selain itu, komik digital juga dapat digabungkan dengan

animasi dan pergerakan suara, sehingga maklumat apa yang ingin anda sampaikan dan suasana yang ingin anda bina membuatkan pembaca akan merasa lebih jelas (Ahmad, 2009).

Komik digital diedarkan secara dalam talian, jadi mudah dijangkau oleh pembaca anda kerana pada masa-masa ketika banyak orang sudah mempunyai alat untuk teknologi serba boleh ini. Oleh kerana kemudahan akses internet dan media sosial, komik digital juga mula digunakan sebagai alat untuk mempromosikan barang atau perkhidmatan melalui kolaborasi antara artis komik dan jenama tertentu. Sehingga maklumat mengenai sesuatu produk dapat diberikan dengan cara yang lebih menarik, kerana dapat digabungkan dengan jalan cerita yang mengundang pembaca. Oleh itu, komik digital akan lebih mudah dicapai oleh pembaca sebagai media pendidikan, hiburan, promosi dan komunikasi makna (Valerie et al., 2020).

Maestro komik Will Eisner mendefinisikan komik sebagai seni berturutan. Sekiranya gambar dilihat satu persatu, gambar lukisan masih gambar lukisan. Walau bagaimanapun, selepas dua atau lebih gambar lukisan disusun mengikut urutan, gambar lukisan tersebut akan bercerita dan mengubah nilainya menjadi seni komik. Selain itu, komik digital adalah komik yang tidak dicetak, komik ini proses penciptaan dan penerbitannya dipaparkan menggunakan alat digital seperti komputer, komputer riba, tablet dan telefon pintar. Biasanya dipaparkan di laman web atau aplikasi tertentu seperti Line webtoon, Ciayo Comics serta sebagainya. Oleh itu, semasa mengakses mesti dalam talian atau dihubungkan dengan internet.

Komik digital mempunyai pelbagai genre iaitu seperti drama, seram, pembunuhan, misteri, percintaan, persahabatan, tindakan, sukan, komedi, fantasi, pengetahuan dan lain lain. Selain itu, komik digital juga mempunyai unsur-unsur yang penting di dalam komik iaitu jalan cerita, sudut pandangan, ukuran gambar, jarak dan ruang, ilustrasi komik, kesan bunyi dan reka bentuk tipografi, suara latar, dan format fail gambar.

2.4 KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, pengkaji telah membicarakan tajuk-tajuk yang berkaitan dalam bab dua ni. Antara tajuk yang dianalisis bagi bab dua ini adalah berkaitan dengan definisi animasi, animasi 2D serta komik digital. Terdapat banyak kajian yang terdahulu yang boleh dijadikan sebagai rujukan dan panduan dalam menjalankan kajian ini. Kajian terdahulu sangat penting kepada penyelidik untuk mendapatkan maklumat-maklumat yang lebih jelas dan teliti dalam menjalankan kajian ini supaya menepati kriteria-kriteria yang ditetapkan. Hal ini membolehkan penyelidik memperolehi idea-idea yang dapat membantu dalam menyelesaikan kajian ini dengan lebih kreatif dan jelas dalam penyampaian sesuatu maklumat. Akhir sekali, bab ini akan juga menjadi panduan utama kepada pengkaji bagi menjalankan penyelidikan yang akan dijalankan.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

3.0 PENGENALAN

Metodologi kajian adalah menerangkan kaedah-kaedah yang akan digunakan dalam melengkapkan penyelidikan untuk menyempurnakan kajian yang sedang dilakukan serta bersesuaian dengan tajuk kajian yang dibuat. Bagi penyelidikan ini, pengkaji akan menggunakan pendekatan kualitatif. Namun begitu, kaedah kajian ini juga mengandungi daripada sumber internet, perpustakaan dan juga tesis atau pun kajian lepas yang telah dilakukan. Dalam kajian ini, penyelidik akan menggunakan kaedah kualitatif yang melibatkan temubual dan rujukan daripada sumber-sumber betulis sedia ada. Kaedah kajian ini juga merupakan teknik yang paling sesuai dan berkesan bagi menyelesaikan segala permasalahan dalam objektif kajian penyelidikan. Selain itu, pengkaji telah memilih kaedah kajian berbentuk kajian kes. Menurut Yin (1994) mentakrif bahawa kajian kes sebagai salah satu penyelidikan yang empiric yang mengkaji fenomena kotemporari di dalam konteks kehidupan nyata serta batas-batas fenomena dan konteks tidak jelas dinyatakan. Menurut Stake (2000) bahawa kajian kes boleh membuktikan secara tidak terhad mengenai memahami, memperluaskan pengalaman dan mempertingkatkan keyakinan tentang sesuatu objek.

3.1 KAEDAH KAJIAN

3.1.1 Kaedah Kualitatif

Kajian kualitatif ialah gambaran proses inkuiri ataupun interaksi untuk pengumpulan data. Antara alat kajian penyelidikan yang digunakan dalam kaedah ini ialah menggunakan soal selidik, pemerhatian, temubual serta dokumen peribadi yang dikhaskan dalam kajian penyelidikan ini seperti foto, video dan jurnal (Creswell, 1994). Menurut Kamarul Azmi, (2012) penyelidikan kualitatif mempunyai satu bentuk data yang tersendiri serta berbeza dengan kuantitatif. Kaedah kualitatif adalah berbentuk sesi temubual, pemerhatian dan analisis data. Kajian di lapangan dan setiap catatan pengkaji akan menjadi bahan utama dalam mengesahkan kerja-kerja lapangan yang dijalankan dalam kajian kualitatif. Penyelidikan kualitatif merupakan kajian terhadap sesuatu lokasi atau individu untuk memperolehi data atau maklumat secara lebih jelas dan terperinci. Dalam kaedah kajian kualitatif ini menggunakan kaedah komunikasi dan interaksi di antara individu, pendekatan induktif dalam menghasilkan data- data melalui pemerhatian yang dijalankan

3.2 KAEDAH YANG DIGUNAKAN

3.2.1 Pengumpulan Data

Kaedah pengumpulan data adalah hasil kajian yang dijalankan selaras dengan keperluan objektif kajian ini. Di dalam kaedah tersebut, kaedah penyelidikan pengumpulan data ini yang digunakan oleh penyelidik menggunakan sumber primer dan sekunder dalam penilaian secara keseluruhan untuk merungkai analisis mengikut kesesuaian kajian.

3.2.2 Sumber Primer

Sumber primer adalah data yang diperoleh dari sumber asli. Kaedah temubual, kajian lapangan dan pemerhatian adalah antara teknik yang digunakan untuk mendapatkan sumber primer. Hasil dapatan dikategorikan sebagai data primer kerana penyelidik terlibat secara langsung dalam masalah yang dikaji. Kaedah mendapatkan data primer sememangnya berbeza dengan pemerolehan data sekunder kerana pemerolehan data primer adalah kajian yang menumpukan pada perspektif, kerja lapangan dan penglibatan penyelidik sendiri dalam fenomena atau isu yang sedang dikaji. Kaedah yang dapat dilihat oleh pengkaji dalam kajian kes ini adalah:

3.2.2.1 Soal Selidik

Soal selidik ini adalah bertujuan untuk mendapatkan maklumat atau data daripada responden yang dipilih. Penggunaan kaedah ini melibatkan individu atau sekelompok kumpulan yang akan ditemubual bagi memperolehi maklumat yang berkait rapat supaya dijadikan bukti kajian dan penambahan maklumat yang berkaitan dengan objektif kajian.

3.2.3 Sumber Sekunder

Data sekunder merupakan maklumat yang berpandukan sumber dan bahan rujukan yang diperolehi. Sumber ini didapati melalui bahan bacaan seperti jurnal, buku rujukan, majalah, tesis, keratan akhbar, internet dan penyelidikan perpustakaan. Kaedah ini merupakan sangat penting dalam setiap semua kajian yang dilakukan kerana maklumat serta bahan-bahan bacaan ini mengandungi data-data yang kebanyakannya boleh dipercayai dan terbukti keasliannya berdasarkan kajian yang dilakukan terlebih dahulu sebelum dikumpul menjadi sumber bercetak.

3.2.3.1 Kajian Perpustakaan

Dalam penghasilan data sekunder ini buku dan jurnal merupakan salah satu platform yang menjadi tempat untuk mendapatkan maklumat dan rujukan yang berguna dalam menyiapkan kajian ini. Setiap buku dan jurnal yang dipilih bersesuaian dengan tajuk mempromosikan kandungan informatik melalui komik digital secara menyeluruh dan berfokus kepada tajuk yang dikaji sahaja.

3.2.3.2 Jurnal

Untuk menyempurnakan kajian ini, pengkaji telah mencari maklumat daripada jurnal untuk dijadikan sebagai salah satu rujukan yang berguna. Sumber rujukan ini akan memberi manfaat untuk dijadikan bahan rujukan kerana isi kandungannya kebanyakan mampu untuk menambah buah fikiran serta menjadi penanda aras kepada matlamat yang ingin disampaikan dalam kajian yang dijalankan.

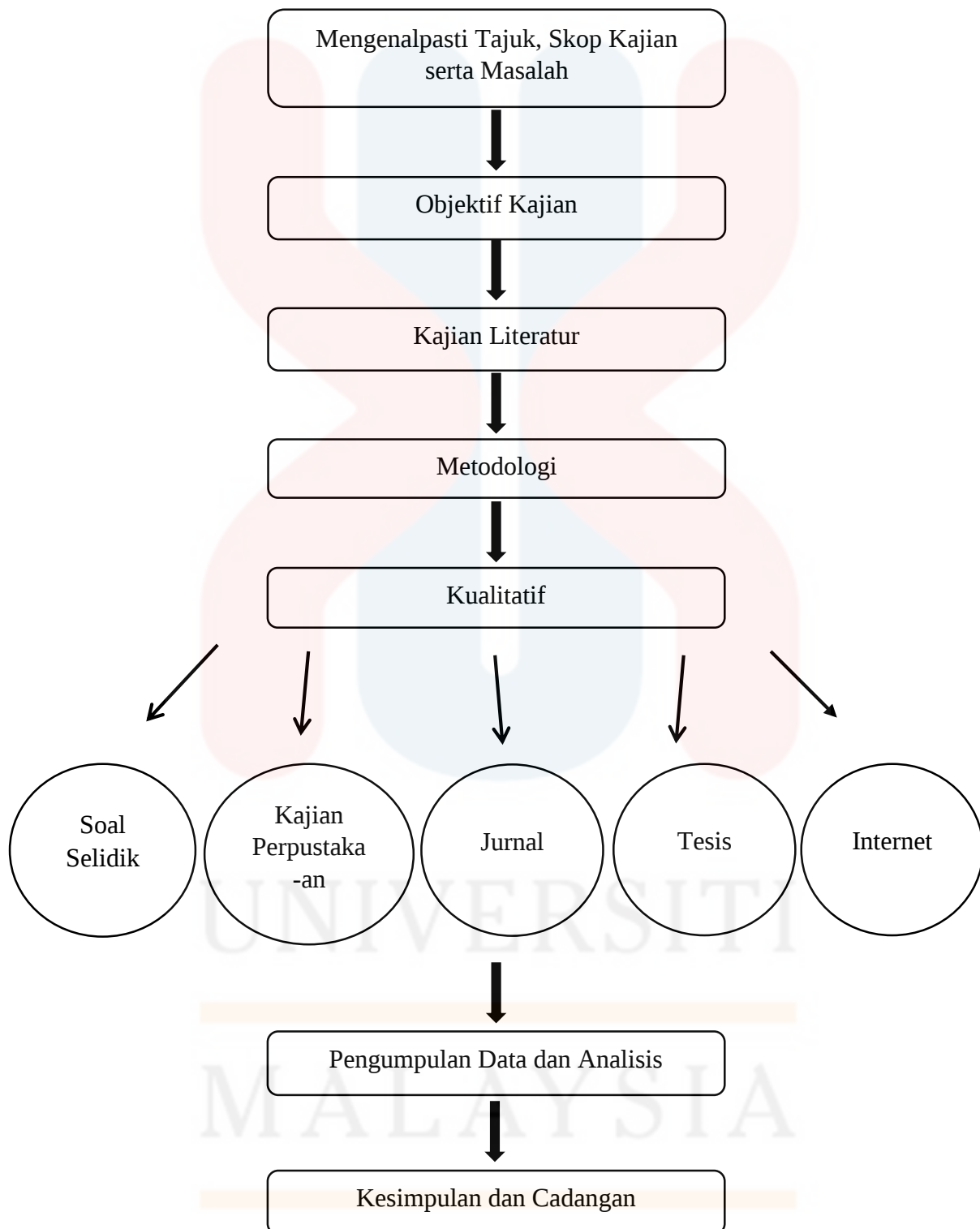
3.2.3.3 Tesis

Pengkaji juga turut menggunakan tesis berkaitan komik digital dan sedikit membabitkan pengetahuan umum yang sesuai dijadikan sebagai rujukan di dalam kajian yang dilakukan ini. Kebanyakan tesis berkaitan komik digital didapati dalam bahasa asing iaitu Bahasa Indonesia. Oleh itu, pengkaji memerlukan usaha yang lebih untuk memahami serta menerapkan kefahaman yang dibawa ke dalam kajian ini. Selain itu, terdapat tesis-tesis dari Universiti-Universiti terkemuka di Malaysia juga yang menjadi pilihan terbaik dengan tajuk tertentu sehingga dapat memberi bantuan secara meluas untuk menjayakan kajian ini.

3.2.3.4 Internet

Sumber melalui internet merupakan salah satu sumber yang mudah diperolehi dan selalu digunakan untuk melakukan sebarang kajian oleh para pengkaji. Laman sesawang menjadi salah satu kaedah untuk diguna bagi mendapatkan pelbagai maklumat berkaitan komik digital mahupun syarikat Perpatih TV. Maklumat yang berkaitan mampu diperolehi dalam laman-laman web dan blog di carian Google iaitu Google Scholar, Academia dan sebagainya. Disamping itu, rujukan jurnal online serta akhbar online yang menunjukkan tajuk kajian hampir serupa atau berkaitan ia dapat menambahkan maklumat sebagai bahan rujukan untuk data kajian. Bahan rujukan jurnal online dan juga akhbar online yang diperolehi melibatkan rujukan daripada universiti lain juga dengan pilihan tajuk tertentu serta bukti dalam akhbar online untuk dijadikan rujukan dan membantu kajian penyelidikan dilakukan secara terperinci untuk menjayakan kajian ini.

3.3 CARTA ALIR PENYELIDIKAN



Rajah 3.3 : Carta Aliran Penyelidikan

3.4 CARTA GANT

Minggu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Pemilihan Tajuk																
Permasalahan & Objektif																
Skop penyelidikan & Kepentingan kajian																
Persoalan Kajian																
Kajian Literatur																
Metodologi																
Kaedah Kajian																
Persembahan																

Rajah 3.4.1 : Carta Gant

3.5 KESIMPULAN

Dengan adanya metodologi kajian ini, penyelidik lebih mudah untuk mendapatkan maklumat-maklumat yang berkaitan dengan kajian serta dapat menjalankan kajian ini dengan lebih baik dan sempurna. Metodologi kajian ini dapat memudahkan penyelidik dalam mencari maklumat melalui kaedah-kaedah yang telah dinyatakan oleh penyelidik. Sesebuah kajian yang baik adalah melalui metodologi kajian yang dibuat dengan baik kerana ia memudahkan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam sesebuah kajian. Segala maklumat yang diperolehi akan digunakan dengan sebaik mungkin oleh penyelidik untuk melengkapkan kajian dengan sempurna.

BAB 4

ANALISIS DATA DAN PEMBANGUNAN PRODUK

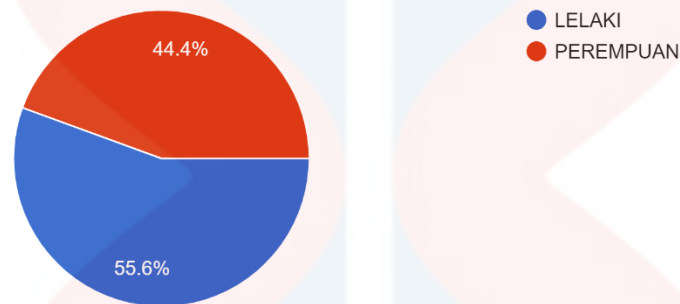
4.0 PENGENALAN

Bab ini membincangkan tentang data yang telah dikumpulkan dan diperolehi oleh pengkaji melalui kaedah kuantitatif, iaitu borang soal kaji selidik yang telah diberikan secara maya melalui *Google Form* untuk diisi oleh responden. Soal selidik ini diedarkan kepada staf-staf syarikat Perpatih TV. Bab ini juga akan membincangkan lebih terperinci mengenai data yang telah diperolehi untuk menjawab setiap masalah dan objektif dalam kajian ini. Pengkaji akan menganalisis data melalui penyebaran borang soal kaji selidik untuk tujuan pengumpulan data daripada responden seperti yang telah dinyatakan dalam bab sebelum ini. Pengkaji hanya menumpukan kepada beberapa bahagian sahaja iaitu soalan mengenai mengaplikasikan animasi 2D dalam bentuk komik digital dan mengenalpasti keberkesanan komik digital dapat digunakan untuk profil syarikat Perpatih TV yang telah dihasilkan oleh pengkaji untuk responden melihat dan akan menjawab soalan-soalan mengenai pemerhatian tersebut.

4.1 ANALISIS DATA

4.1.1 DEMOGRAFI

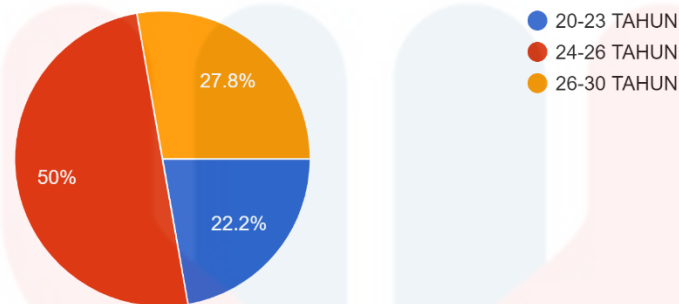
JANTINA
18 responses



Rajah 4.1.1.1 : Carta Jantina Responden

Rajah diatas menunjukkan seramai 18 orang responden telah menjalani soal selidik berkaitan dengan profil syarikat berbentuk komik digital. Peratus tertinggi sebanyak 55.6% bersamaan 10 orang yang mewakili responden lelaki. Manakala 44.4% iaitu 8 orang adalah dari responden perempuan. Perbezaan jantina ini didapati kaum lelaki lebih mendominasi daripada perempuan dalam studio Perpateh TV.

UMUR
18 responses



Rajah 4.1.1.2 : Carta Umur Responden

Rajah diatas menunjukkan peratus tertinggi sebanyak 50% bersamaan 9 orang berumur 24 sehingga 26 tahun. Manakala bagi umur 20 sehingga 23 tahun sebanyak 22.2% bersamaan 4 orang dan 27.8% bersamaan 5 orang berumur 26 tahun sehingga 30 tahun.

4.1.2 SOALAN KAJIAN

KOMIK DIGITAL (PROFIL SYARIKAT PERPATEH TV)

Sila tekan link ini untuk membaca profil syarikat Perpateh TV berbentuk komik digital

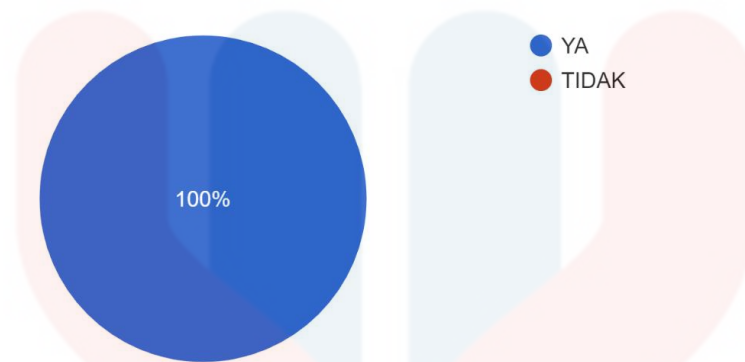
<https://drive.google.com/drive/folders/1VKSn5rRRICbll-1hyKamgzKJCN2mFSL?usp=sharing>

Rajah 4.1.2.1 : Link untuk membaca profil syarikat berbentuk komik digital

Pengkaji telah menyediakan satu link yang mengandungi profil syarikat Perpateh TV yang berbentuk komik digital untuk dilihat & dibaca oleh responden.

Adakah anda mengetahui apa itu komik digital?

18 responses

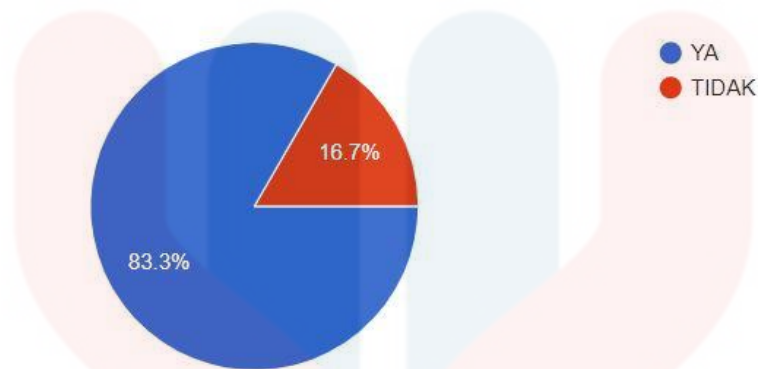


Rajah 4.1.2.2 : Carta Soalan menunjukkan adakah anda mengetahui apa itu komik digital

Berdasarkan soalan yang dinyatakan, kesemua 18 orang responden iaitu peratusan 100% mengetahui apa itu komik digital. Disini dapat dibuktikan bahawa pada era ini sudah ramai yang kenal dan tahu akan kewujudan komik digital. Hal ini kerana, komik digital bukan lagi benda yang asing. Komik digital sangat mudah dijumpa di mana-mana sahaja. Antaranya di media sosial. Penggunaan media sosial pada zaman kini sangatlah berleluasa tidak kira peringkat umur ada yang tua mahupun muda malah kanak-kanak juga ramai. Komik digital sering dapat dijumpa di laman sosial seperti *instagram*, *facebook*, *twitter*, *pinterest* dan banyak lagi. Oleh itu, tidak hairan apabila ramai mengetahui tentang komik digital kerana ramai pengguna media sosial.

Adakah anda pernah membaca komik digital sebelum ini?

18 responses

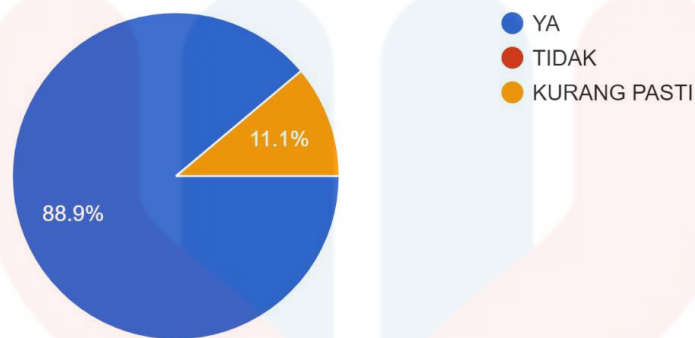


Rajah 4.1.2.3 : Carta Soalan adakah anda pernah membaca komik digital sebelum ini

Berdasarkan soalan yang dinyatakan, seramai 15 orang (83.3%) mengatakan bahawa mereka sebelum ini pernah membaca komik digital. Manakala selebihnya itu seramai 3 orang (16.7%) tidak pernah membaca komik digital. Hal ini pengkaji berpendapat bahawa responden yang pernah membaca komik digital ini kerana mereka memang meminati dalam membaca, terutama membaca buku komik. Disebabkan komik digital mudah dijumpai di mana-mana sahaja, mereka ini teruskan membaca sahaja sekiranya ternampak atau ternaik di laman utama atau pun mereka sendiri yang mencari komik digital untuk meluangkan masa lapang. Manakala responden yang tidak pernah membaca mana-mana komik digital sebelum ini, mereka ini tidak meminati dalam membaca atau membaca buku komik. Oleh sebab itu, mereka tidak pernah membaca walaupun komik digital sekarang ini dapat dilihat dimana-mana *platform*.

Adakah profil syarikat sesuai dibuat dalam bentuk komik digital?

18 responses



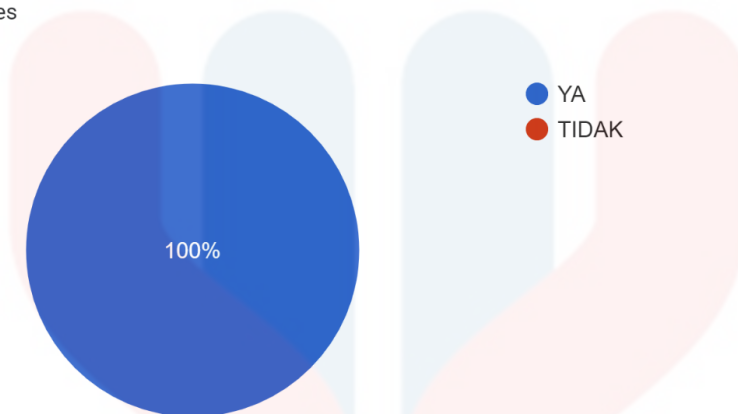
Rajah 4.1.2.4 : Rajah Soalan adakah profil syarikat sesuai dibuat dalam bentuk komik digital

Berdasarkan soalan yang dinyatakan, seramai 16 orang (88.9%) mengatakan ya bahawa profil syarikat sesuai dibuat dalam bentuk komik digital manakala yang memilih kurang pasti cuma 2 orang (11.1%). Sebilangan responden merasakan membuat profil syarikat melalui komik digital ini sesuai kerana profil syarikat jarang dibuat dalam bentuk komik digital. Profil syarikat juga selalunya berbentuk formal dan biasa sahaja yang sama pernah dilihat di mana-mana syarikat pun. Oleh itu, ramai yang menyukainya sekiranya profil syarikat ini direka dalam komik digital.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

Adakah maklumat yang disampaikan di dalam komik digital ini mudah difahami?

18 responses



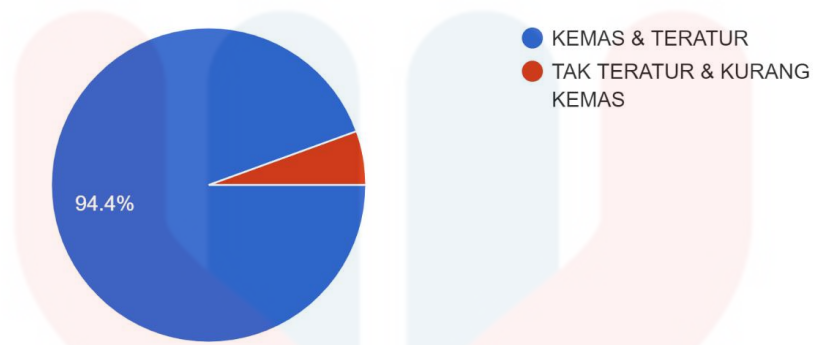
Rajah 4.1.2.5 : Rajah Soalan adakah maklumat yang disampaikan di dalam komik digital ini mudah difahami

Berdasarkan soalan diatas, 18 orang responden (100%) menyatakan ya maklumat yang disampaikan mudah difahami. Hal ini demikian kerana, pengkaji menilai bahawa maklumat yang disampaikan dalam komik digital tersebut tidak menggunakan ayat-ayat formal, berlatarbelakang yang menarik, karakter yang tidak bosan yang membuatkan orang mudah untuk teruskan membaca serta memahami isi profil syarikat tersebut.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

Bagaimanakah susunan di dalam komik digital ini?

18 responses



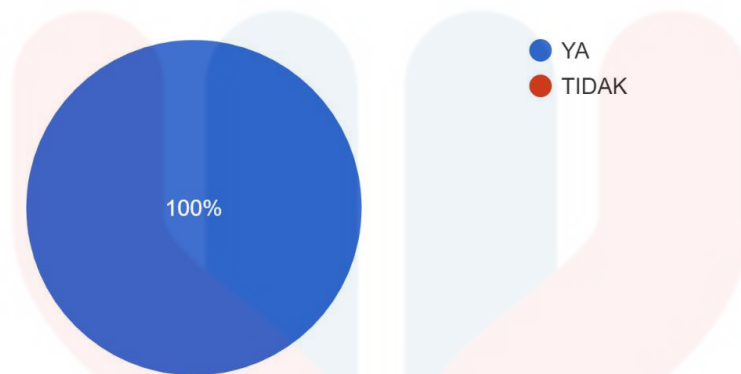
Rajah 4.1.2.6: Rajah Soalan bagaimanakah susunan di dalam komik digital

Berdasarkan soalan diatas, majoriti responden menjawab kemas dan teratur susunan di dalam komik digital iaitu sebanyak 17 orang (94.4%). Manakala seorang sahaja (5.6%) mengatakan susunan komik digital itu tidak teratur dan kurang kemas. Pengkaji berpendapat akan melakukan susunan komik digital dengan lebih baik lagi selepas ini walaupun cuma seorang sahaja yang berasa susunan komik digital tidak teratur dan kurang kemas.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

Adakah karakter di dalam komik digital ini menarik perhatian anda?

18 responses



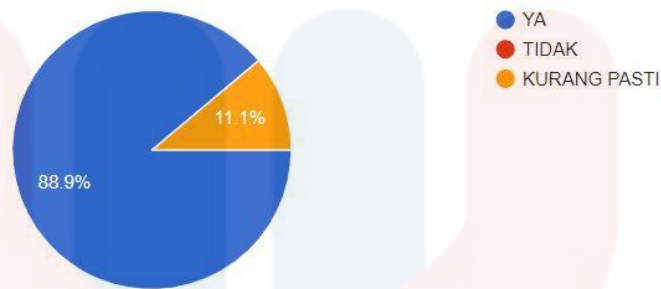
Rajah 4.1.2.7: Rajah Soalan adakah karakter di dalam komik digital menarik perhatian anda

Berdasarkan soalan yang dinyatakan, kesemua responden (100%) menyatakan karakter di dalam komik digital menarik perhatian mereka. Hal ini pengkaji menilai bahawa karakter-karakter tersebut berjaya membawa watak hidup dalam komik digital tersebut. Disamping itu, karakter-karakter tersebut mempunyai fizikal yang comel dan menarik yang tidak membosankan para pembaca melihatnya. Oleh itu, karakter di dalam komik berjaya menarik perhatian responden.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

Penggunaan warna di dalam komik digital ini sangat bersesuaian.

18 responses



Rajah 4.1.2.8: Rajah Soalan penggunaan warna di dalam komik digital sangat bersesuaian

Berdasarkan soalan diatas, seramai 16 orang (88.9%) setuju penggunaan warna di dalam komik digital sangat bersesuaian. Manakala 2 orang (11.1%) lagi merasakan kurang pasti dengan petikan yang dinyatakan.

Adakah komik digital ini dapat digunakan untuk profil syarikat Perpateh TV?

18 responses



Rajah 4.1.2.9: Rajah Soalan adakah komik digital ini dapat digunakan untuk profil syarikat
Perpateh TV

Berdasarkan soalan yang dinyatakan, kesemua 18 orang responden (100%) menjawab bersetuju untuk komik digital ini digunakan dalam profil syarikat Perpateh TV. Hal ini menandakan bahawa komik digital tersebut berjaya dihasilkan digunakan oleh Perpateh TV.

4.2 PEMBANGUNAN PRODUK

Di dalam proses pembangunan produk terdapat tiga proses yang terlibat iaitu peringkat pra produksi, produksi dan juga pos produksi.

4.2.1 PRA PRODUKSI

Peringkat ini merupakan proses terawal dalam proses pembangunan produk iaitu fasa pengembangan idea atau dikenali juga sebagai fasa penyelesaian masalah. Antara proses-proses yang terlibat pada peringkat ini adalah lakaran papan cerita, skrip, konsep cerita, latar belakang, pemilihan warna, karakter prop dan tipografi yang sesuai serta rakaman suara.

4.2.1.1 PEMBANGUNAN IDEA

Pengkaji mencari idea dengan melihat iklan-iklan yang sedia ada di pasaran. Tambahan lagi dengan hasil analisis borang soal selidik yang telah dianalisis. Peringkat ini termasuk proses di mana pemilihan idea produk, grafik yang ingin digunakan, audio, warna, tipografi dan sebagainya.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

4.2.1.1.1 PAPAN CERITA



Rajah 4.2.1.1.1.1 : Papan cerita muka surat pertama



Rajah 4.2.1.1.1.2 : Papan cerita muka surat kedua

Page No. _____	Scene _____	Production _____	Story Artist _____
			
			

Rajah 4.2.1.1.1.3 : Papan cerita muka surat ketiga

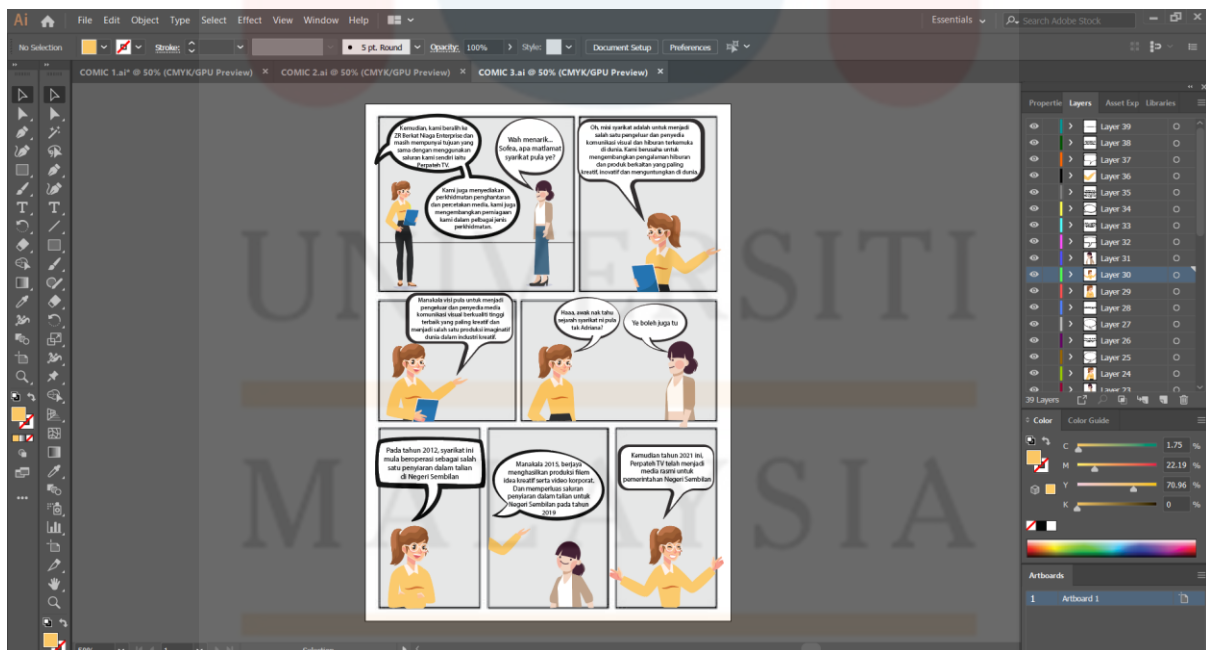
UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

4.2.2 PRODUKSI

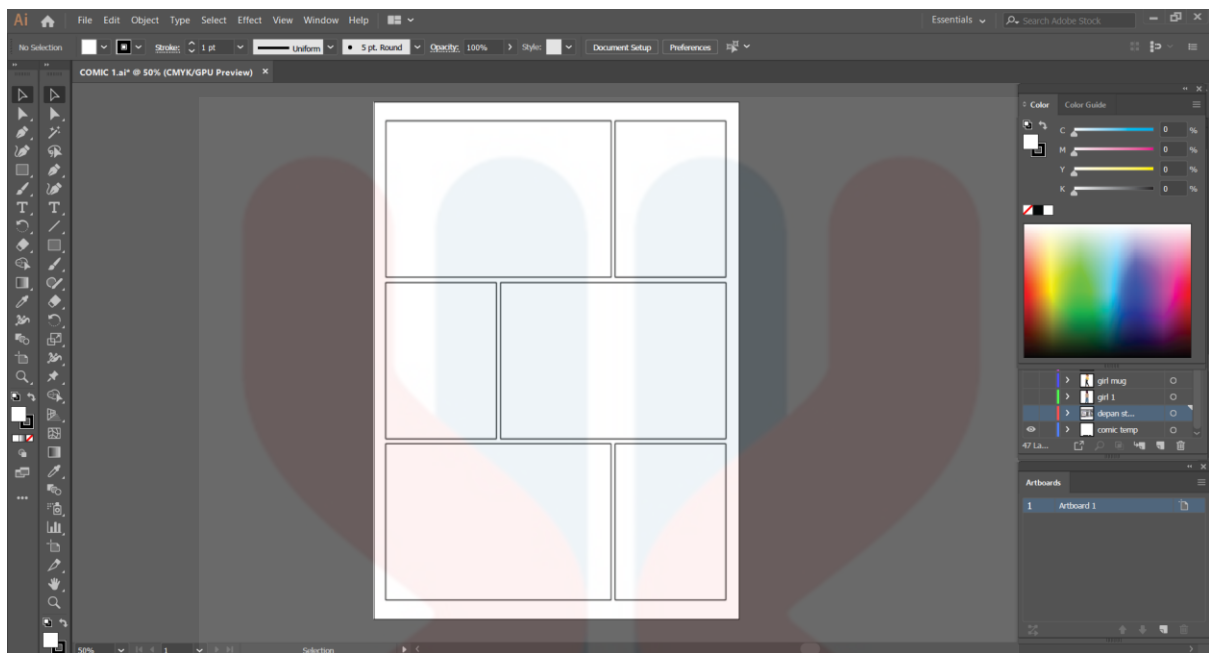
Pada peringkat ini pengkaji menggunakan Adobe Illustrator, Adobe Photoshop serta Adobe InDesign untuk menghasilkan komik digital yang mampu mempengaruhi deria rasa audiens.



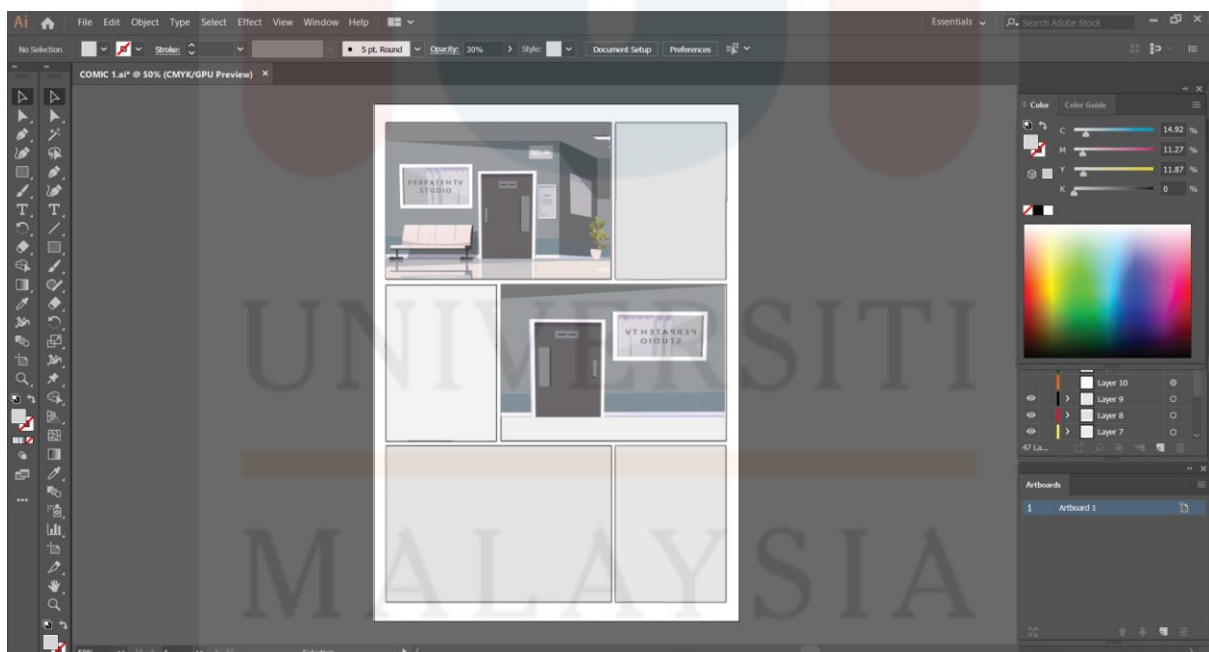
Rajah 4.2.2.1 : Peralatan “Wacom” serta perisian Adobe Illustrator, Adobe Photoshop dan Adobe InDesign merupakan salah satu yang digunakan sepanjang penghasilan komik digital



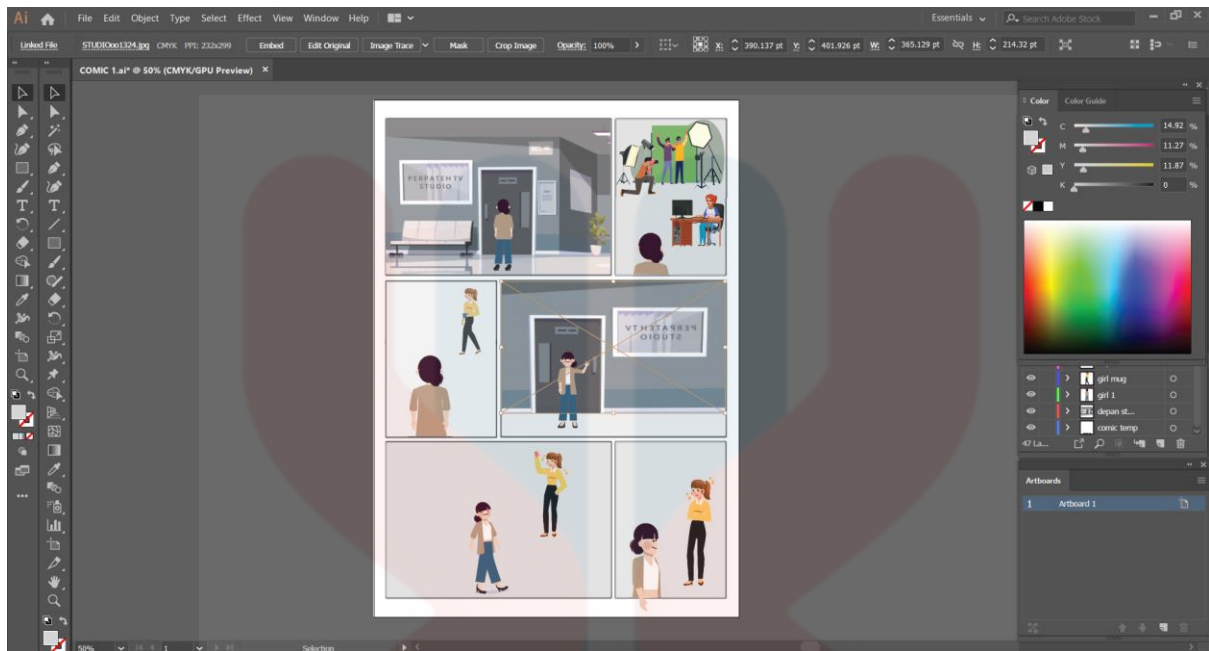
Rajah 4.2.2.2 : Proses penghasilan bagi “scene” yang terdapat di dalam komik digital



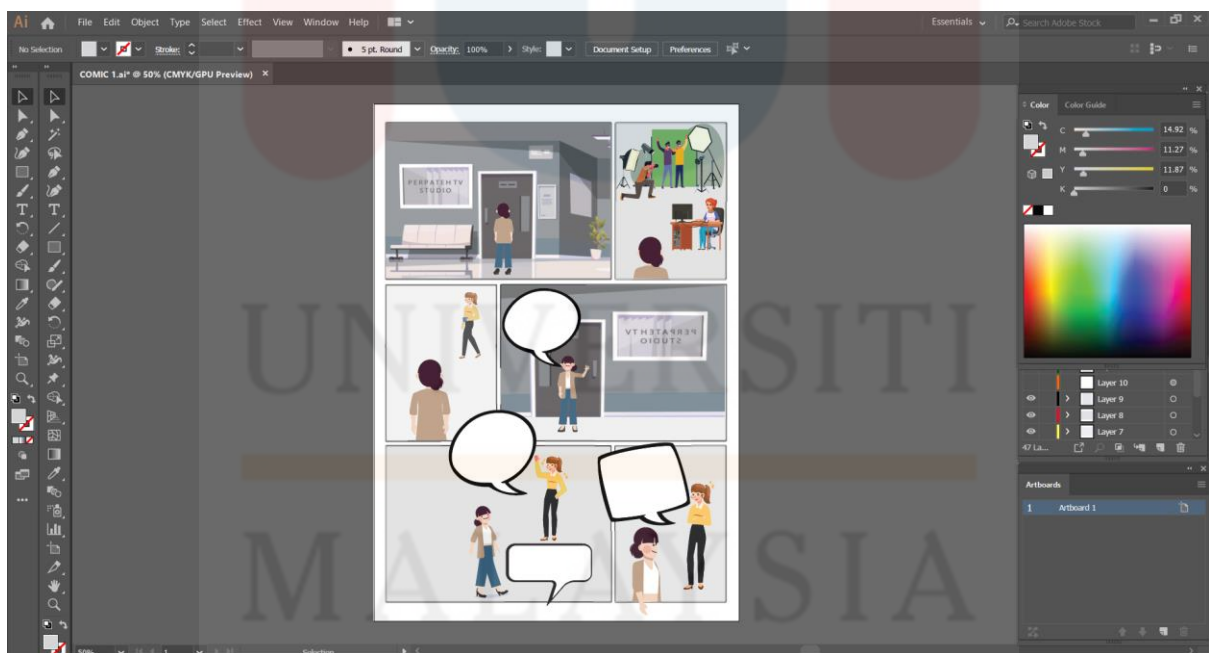
Rajah 4.2.2.3 : Pemilihan rekabentuk templat untuk komik digital



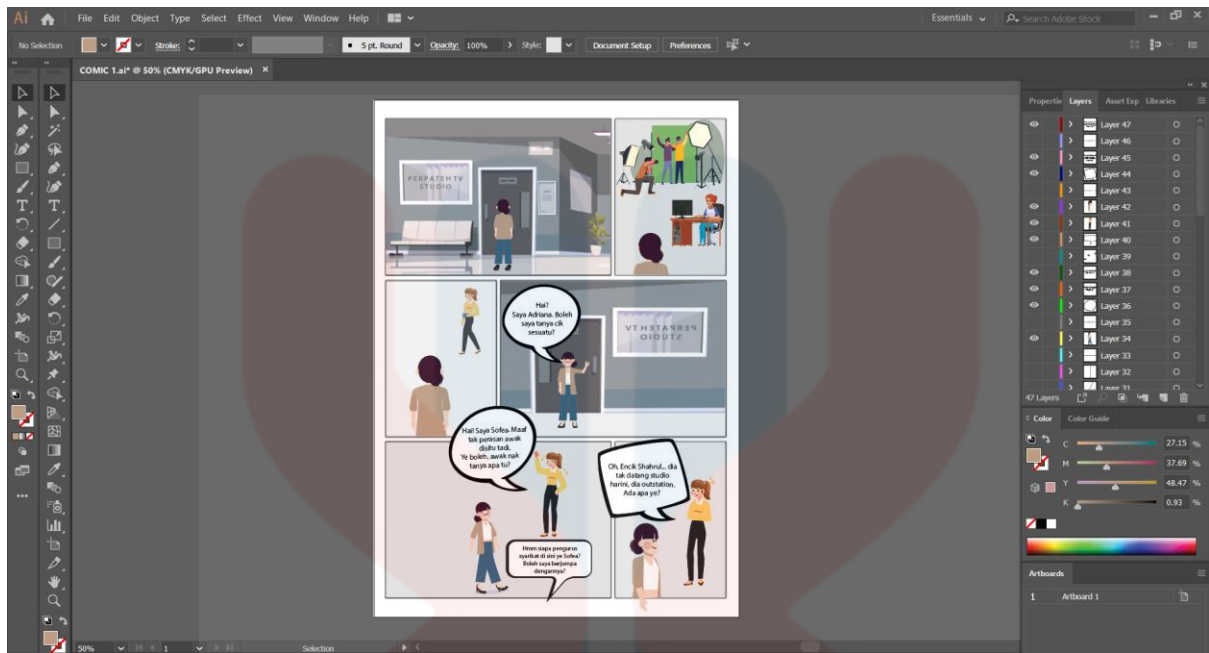
Rajah 4.2.2.4 : Penghasilan latarbelakang di dalam komik digital



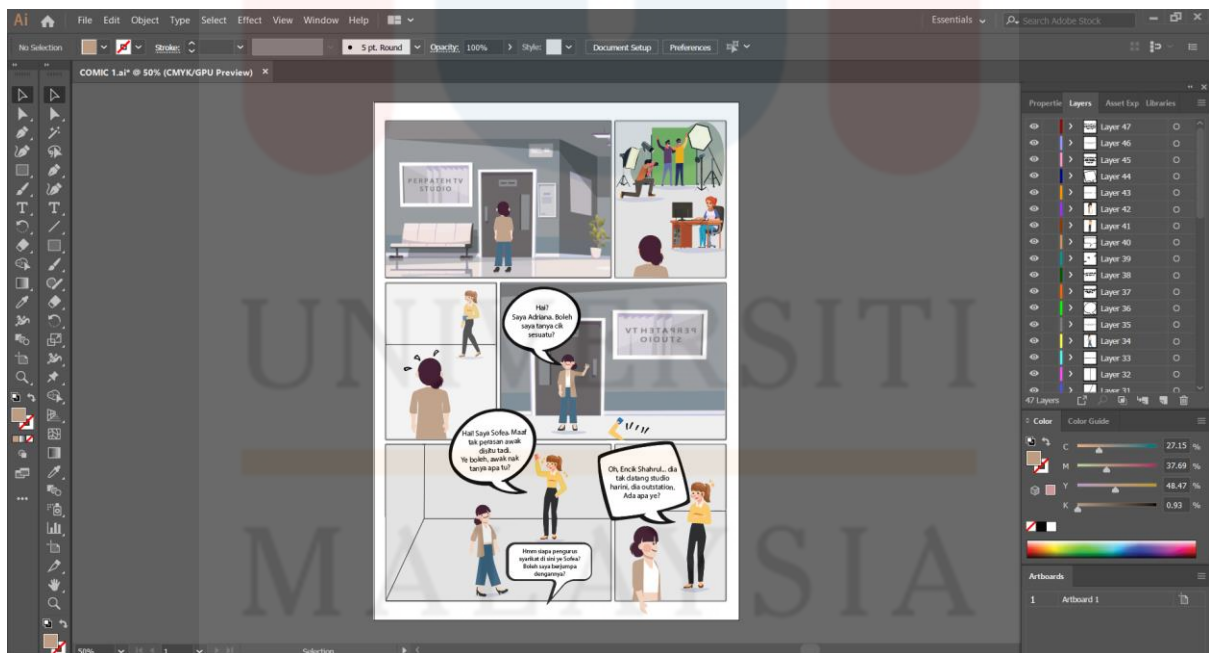
Rajah 4.2.2.5 : Penghasilan karakter yang sesuai di dalam komik digital



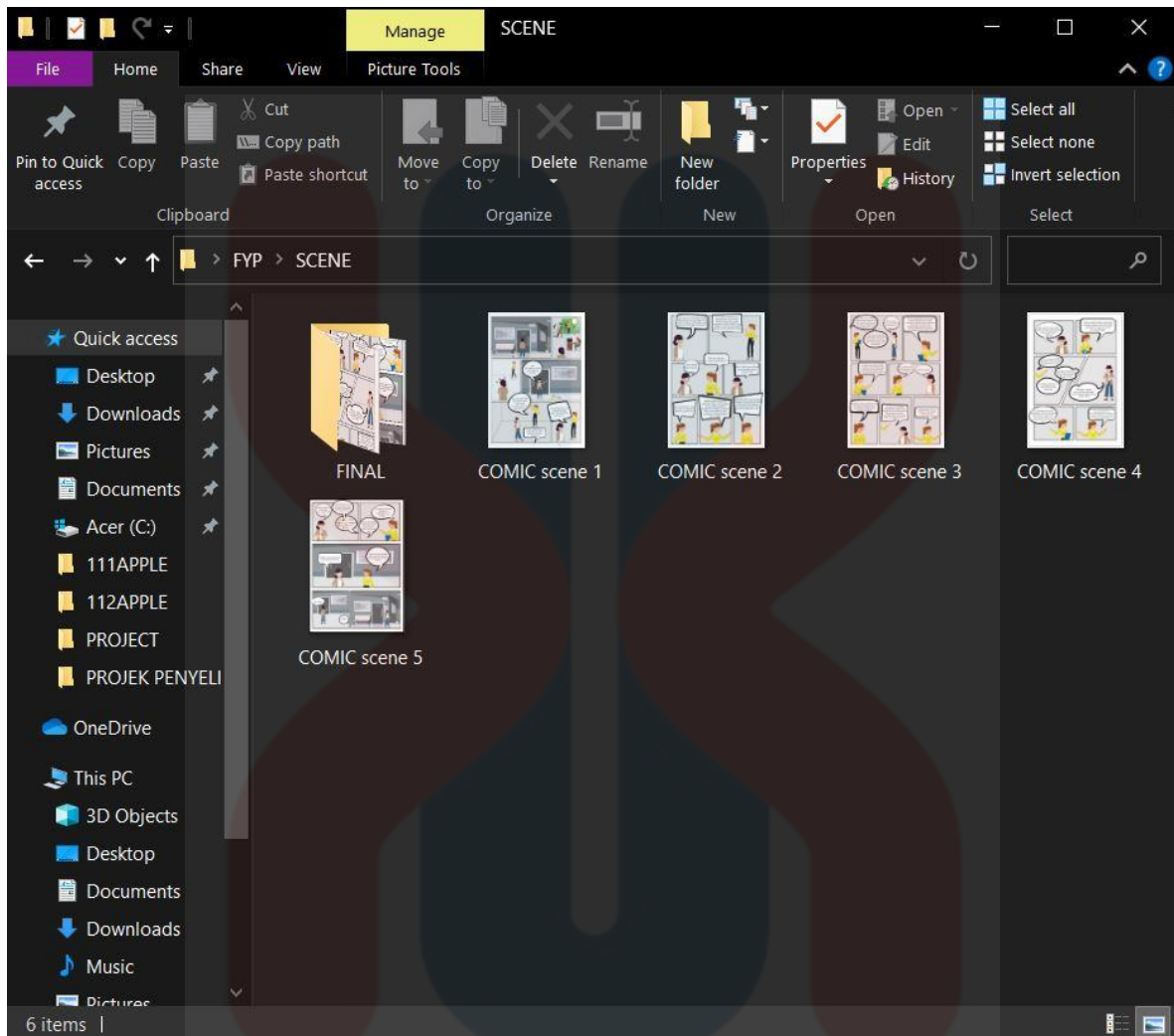
Rajah 4.2.2.6 : Penghasilan kotak dialog di dalam komik digital



Rajah 4.2.2.7 : Proses penulisan skrip di dalam kotak dialog



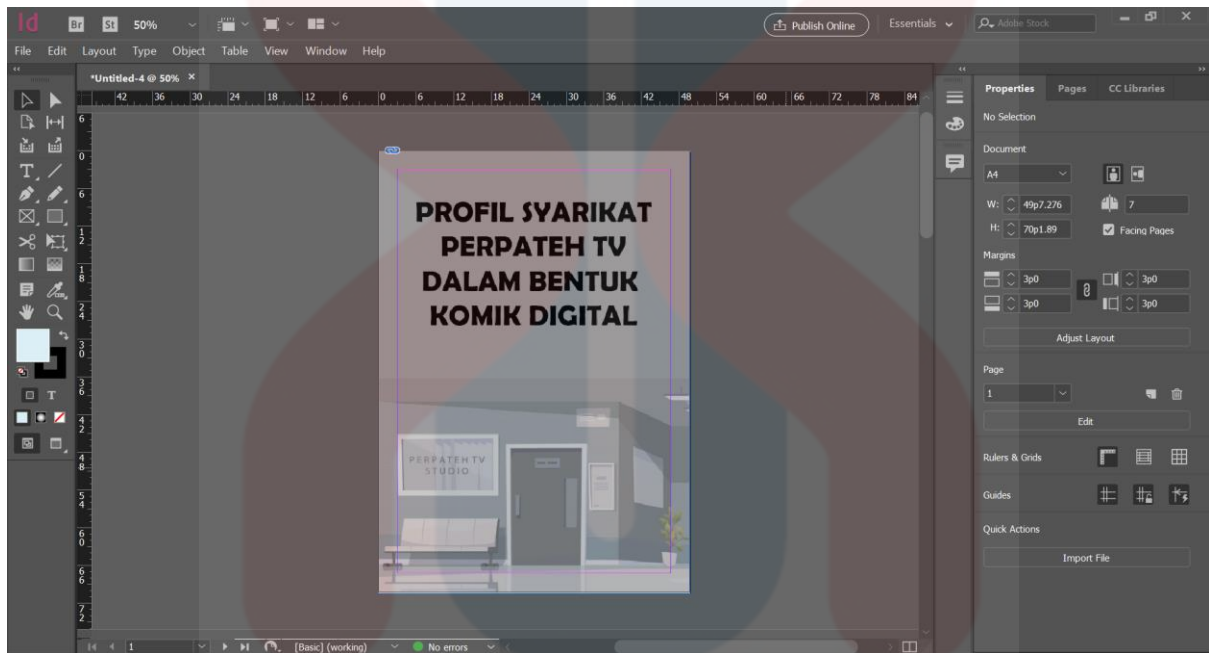
Rajah 4.2.2.8 : Penghasilan terakhir dalam “scene” ini dalam komik digital



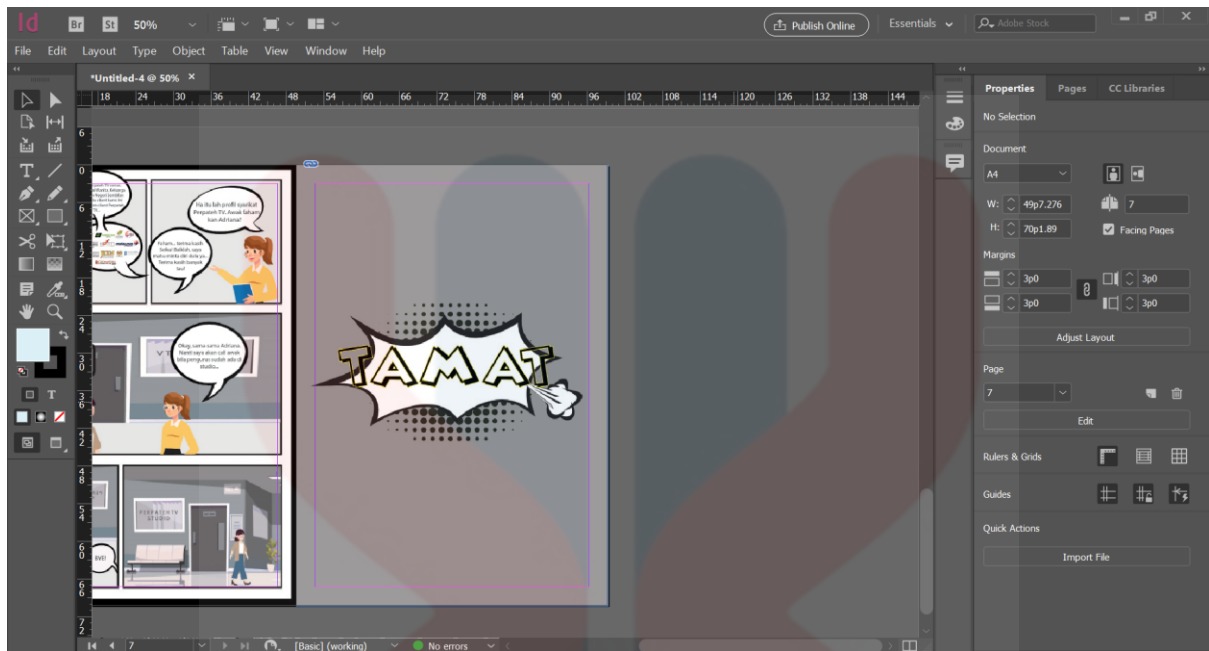
Rajah 4.2.2.9 : Setiap “scene” yang dihasilkan disimpan secara berasingan dan setiap “scene” tersebut diletakkan nama atau bilangan bagi memudahkan proses produksi

4.2.3 PASCA PRODUKSI

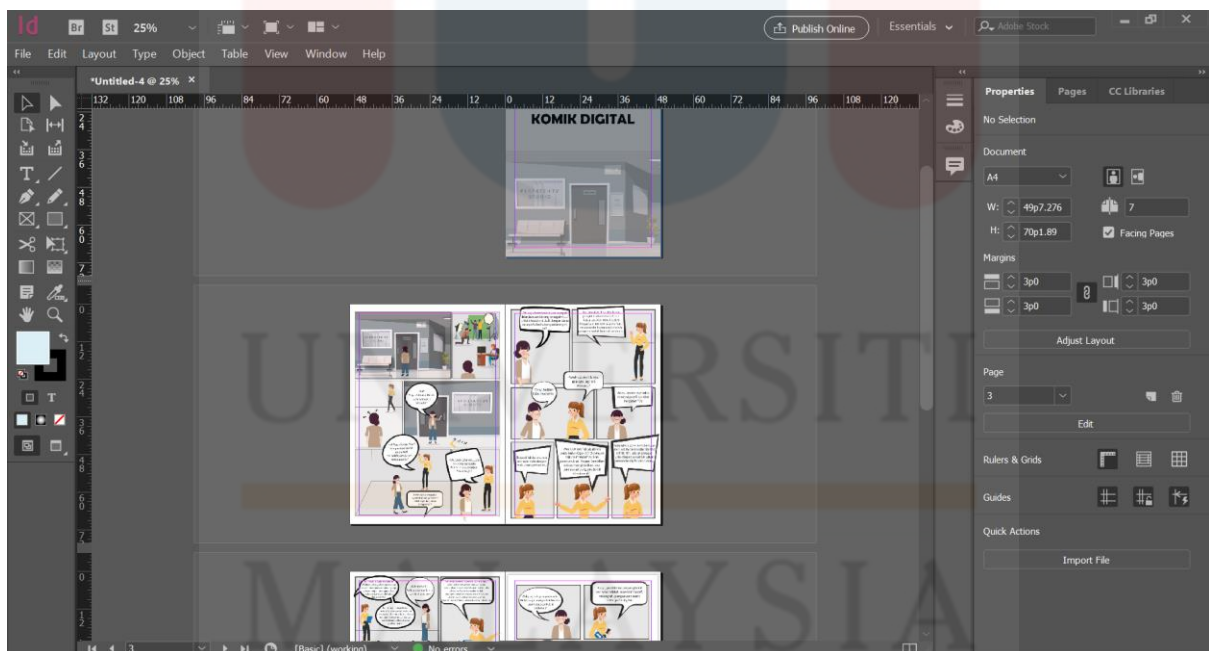
Pada peringkat ini setiap komik yang telah dihasilkan daripada proses produksi akan dikumpulkan dan digabungkan dalam perisian Adobe InDesign dan akan dijadikan sebagai satu komik digital yang lengkap.



Rajah 4.2.3.1 : Penghasilan muka depan komik digital dengan menggunakan perisian Adobe InDesign



Rajah 4.2.3.2 : Penghasilan muka surat terakhir komik digital iaitu “TAMAT”



Rajah 4.2.3.3 : Proses komik digital yang telah siap akan digabungkan dalam Adobe InDesign untuk dijadikan komik digital ini mudah dibaca

4.3 KESIMPULAN

Proses untuk menghasilkan komik digital sebagai profil syarikat Perpateh TV bukanlah sesuatu yang mudah, namun tidak mustahil untuk diselesaikan. Pelbagai peringkat dalam proses pembuatan yang perlu dilakukan sebelum produk akhir dapat dihasilkan. Selain itu, penggunaan komik digital ini sebenarnya bukanlah sesuatu yang masih diperingkat awal dan sudah luas penggunaannya. Namun, bagi pengkaji ianya bukanlah sesuatu yang mudah untuk dihasilkan. Membangunkan medium ini juga merupakan satu cabaran kepada pengkaji malah perlu mengubah beberapa kali supaya sesuai dengan situasi yang ingin digambarkan atau disampaikan. Semoga dengan kewujudan komik digital ini dapat memberi manfaat kepada masyarakat serta negara.

BAB 5

KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.0 PENGENALAN

Bab ini merupakan bab yang terakhir dan merupakan rumusan yang melengkapi segala hasil kajian yang telah dilakukan oleh pengkaji. Seperti yang kita tahu, segala yang bermula pasti mempunyai pengakhirannya tidak kira bagaimana hasilnya. Oleh itu, segala dapatan kajian atau kajian penyelidikan yang dijalankan akan disimpulkan bagi merumuskan segala yang dibincangkan dan diselidik sebagai tanda pengakhiran bagi kajian yang dijalankan. Selain itu juga, cadangan dan pendapat yang relevan akan dikemukakan didalam bab ini sebagai satu proses penambahbaikan terhadap segala hal yang dikaji dan dibahaskan. Hal ini demikian kerana, kajian penyelidikan ini bertujuan dalam memastikan segala kefahaman terhadap tajuk kajian penyelidikan yang dipilih dan melihat hipotesis yang dikemukakan mampu diaplikasikan dalam keadaan yang seiring dengan kemajuan serta dapat dijadikan sebagai salah satu cara bagi mengetahui sesuatu kepentingan itu tanpa mengira umur.

5.1 CADANGAN

Berdasarkan kajian dan soal selidik yang telah dilakukan daripada responden, majoriti meunjukkan reaksi yang baik mengenai komik digital sebagai bahan profil syarikat Perpateh TV. Pengkaji ingin memberi sedikit cadangan yang mungkin boleh diguna pakai untuk masa akan datang.

5.1.1 PERANAN SYARIKAT

Profil syarikat dalam bentuk komik digital perlu di ketengahkan lagi terhadap penyampaian informasi atau pengiklanan dalam televisyen mahupun di sosial media seperti *Facebook* rasmi syarikat. Jika dilihat dengan teliti, bahawa ramai generasi sekarang yang dapat menghayati informasi dengan daripada penggunaan medium komik digital dengan lebih baik. Hal ini demikian kerana platform ini adalah merupakan juga salah satu platform yang terbaik dalam meningkatkan dan mempromosi penggunaan medium animasi 2D dengan lebih cepat dan berkesan.

5.1.2 PERANAN PARA PENDIDIK

Sebagai pendidik, mereka perlu proaktif dan progresif dalam menentukan teknik pengajaran terutama sekali apabila melibatkan aktiviti pembelajaran di luar kelas. Sesuatu kaedah pengajaran itu pula hendaklah diterapkan dengan cabaran daripada kehidupan sebenar supaya para pelajar dapat meneroka, mengkaji, menginterpretasi di samping menjana pemikiran luar kotak. Pelajar-pelajar pada abad ke-21 kini tidak lagi menfokuskan ‘konsep suap’ daripada pengajar semata-mata, akan tetapi pengajar hanyalah sebagai transisi terhadap pengajaran dan pembelajaran, sebagai contohnya menggunakan medium komik digital bagi menghangatkan suasana PdP. Sebagai contoh, sesetengah subjek seperti subjek sejarah amat membosankan apabila belajar dan membaca dalam buku sejarah begitu sahaja. Oleh itu, mata pelajaran sejarah boleh dijadikan dalam bentuk komik digital. Hal ini kerana, komik digital ini penggunaan bahasanya yang ringkas dan tidak formal yang sangat mudah difahami. Walaubagaimanapun, bahasanya yang ringkas tetapi maklumat yang disampaikan sangat padat, jelas dan mencapai objektiknya yang cepat membuatkan pelajar cepat faham.

5.2 KESIMPULAN

Kesimpulannya, berdasarkan sepanjang kajian yang dihasilkan ini, pengkaji mendapati bahawa kajian ini telah mencapai objektif pengkaji dengan berhasil. Antara objektifnya adalah mengaplikasikan animasi 2D dalam bentuk komik digital. Animasi 2D bukan sahaja boleh dilihat melalui televisyen, *youtube* atau buku-buku komik. Malah animasi 2D sekarang dapat dijumpai di dalam komik digital. Justeru, animasi 2D sangat diminati oleh orang ramai. Hal ini tidak mustahil lah pengguna komik digital sangat tinggi kerana penggunaan animasi 2D juga ada di dalam komik digital malah lebih menarik. Namun begitu, pengkaji juga mendapati bahawa profil syarikat yang berbentuk komik digitalnya akan digunakan oleh syarikat tersebut. Hal ini jelas mengenalpasti keberkesanan komik digital dapat digunakan untuk profil syarikat Perpatih TV dihasilkan dengan berjaya.

RUJUKAN

- Azman, F. N., Zaibon, S. B., & Shiratuddin, N. (2015). Pembangunan komik pendidikan sebagai solusi kepada stigma sosial pembaca malaysia: isu, elemen dan implikasi. *International Journal of Creative Future and Heritage*, 3(2), 85-98.
- Badaruddin, M. I., Mohd Saad, M. L. I. H., Mohd Zawawi, M. Z., Zakaria, M. Z., & Mohd Yusof, M. I. (2018). Analisis penggunaan komik Kaifa Haluka sebagai medium mempelajari asas bahasa Arab.
- Valerie, C., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). Perancangan Komik Digital Webtoon untuk Mencegah Terjadinya Kecemasan Sosial di Kalangan Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 10.
- Ernawati, Y. (2020). KOMIK DIGITAL EKONOMI UNTUK GENERASI MILENIAL. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 8(2), 7-7.
- Yildirim, A. H. (2013). *Using Graphic Novels in the Classroom*. Dil ve Edebiyat Eğitimi Dergisi Sayı 8/Yıl 2013, 52, 118-131.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperParennial.
- Nor Sakinah Ismail Zawawi. (2015). *Keberkesanan Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Menengah*. Tesis Sarjana. Universiti Malaya.
- Muliyadi Mahamood (2001), *Seni Lukis Moden Malaysia: Era Perintis Hingga Era Pluralis (1930- 1990*, Utusan Publication & Distributors, KL.
- Mohamed Iqbal Badarudin & Muhammad Luqman Mohd Saad. (2017). *Kaifa Haluka - Komik Bahasa Arab*. Al Gazel Studio.
- Kamus Dewan. Cetakan (2007). Edisi Keempat: Dewan Bahasa & Pustaka.
- Putri, V. (2020). *Nilai kasih sayang dalam Komik Digital "Bingkai Titik": analisis semiotika Charles Sander Pierce* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

Adhicipta R. Irawan dan Bonnie Soeherman. 2009. Mastering Chibi Character. Jakarta, Elex Media Komputindo, hal. 1

Scott McCloud, terj. Damaring Tyas Wulandari Palar. 2008. Reinventing Comics: Mencipta Ulang Komik. Jakarta, Kepustakaan Populer Gramedia, hal. 1

Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia

Ahmad, H. (2009). *Kenapa Komik Digital*. Academia. Retrieved from https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital

Nur'aini, R. D. (2020). PENERAPAN METODE STUDI KASUS YIN DALAM PENELITIAN ARSITEKTUR DAN PERILAKU. *INformasi dan Ekspose hasil Riset Teknik Sipil dan Arsitektur*, 16(1), 92-104.

Jasmi, K. A. (2012). Metodologi Pengumpulan Data dalam Penyelidikan Kualitatif. *Kursus Penyelidikan Kualitatif Siri 1 2012*.

Indiria Maharsi. 2015. *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta, ISI Yogyakarta, hal 145.

Valerie, C., Dwi Waluyanto, H., & Zacky, A. (2020). Perancangan Komik Digital Webtoon Untuk Mencegah Terjadinya Kecemasan Sosial Di Kalangan Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 10. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10182>

MALAYSIA
KELANTAN