

**TINJAUAN REKABENTUK ELEMEN ANIMASI
MEMUATKAN (Loading Animation) UNTUK
LAMAN WEB PERPATEH TV**

**NUR FATIHAH BINTI ABD HALIM
C17A0219**

UNIVERSITI

MALAYSIA
UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN

2021



UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

**TINJAUAN REKABENTUK ELEMEN ANIMASI
MEMUATKAN (Loading Animation) UNTUK
LAMAN WEB PERPATEH TV**

**NUR FATIHAH BINTI ABD HALIM
C17A0219**

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

**FAKULTI TEKNOLOGI KREATIF DAN WARISAN
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)*

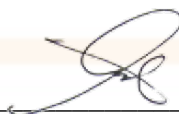
Saya mengakui bahawa Universiti Malaysia Kelantan mempunyai hak berikut:

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

nurtatihah



NUR FATIHAH BINTI ABD HALIM

TS. DR. ANUAR BIN MOHD YUSOF

Tarikh: 15 JULAI 2021

Tarikh: 15 JULAI 2021

Nota* Sekiranya Tesis ini adalah SULIT atau TERHAD, sila kepillkan 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.

nurfatihah

Tandatangan

Nama Pelajar : NUR FATIHAH BINTI ABD HALIM

No Matrik : C17A0219

Tarikh: 15 JULAI 2021

Tandatangan Penyelia

Tandatangan Penyelia

Nama Penyelia : TS. DR. ANUAR BIN MOHD YUSOF

Cop :

Tarikh: 15 JULAI 2021

PENGHARGAAN

Assalamualaikum dan Salam Sejahtera,

Pertama sekali bersyukur ke hadrat Allah SWT, akhirnya saya berjaya menyiapkan Projek Penyelidikan iaitu Tesis pada tahun akhir pengajian di Universiti Malaysia Kelantan. Saya ingin mengucapkan tahniah terhadap diri sendiri kerana berjaya bertahan dan berusaha sehingga keujung pengajian selama 4 tahun. Terlalu banyak cabaran dan kesukaran yang dihadapi dalam proses untuk menyiapkan hasil kajian ini. Namun atas pertolongan dan tunjuk ajar dari pelbagai pihak, saya dapat menyiapkan tesis ini dengan jayanya.

Jutaan terima kasih buat pensyarah saya iaitu Ts. Dr. Anuar Bin Mohd Yusof dan juga Dr. Suraya Binti Md Nasir kerana banyak membantu memberi tunjuk ajar dan panduan sepanjang menyiapkan tesis ini. Selain itu, mereka juga banyak memberikan ilmu pengetahuan berkaitan bidang animasi ini. Saya juga ingin berterima kasih kepada kawan-kawan seperjuangan yang banyak membantu saya semasa proses menghasilkan kajian ini. Tidak akan dilupakan, tidak terkira terima kasih buat ibubapa saya atas doa untuk kejayaan saya.

Akhir sekali, terima kasih buat semua yang terlibat dalam proses semasa saya bertungkus-lumus menyiapkan tugas dari awal sehingga dapat hasilkan kajian akhir ini yang memberikan saya kekuatan dan semangat untuk mengakhiri tahun akhir saya dengan baik.

ISI KANDUNGAN

Senarai Rajah	7-8
Abstrak	9-10
BAB 1 Pengenalan Latar Belakang Kajian Permasalahan Kajian Objektif Kajian Persoalan Kajian Hipotesis Skop Kajian Kepentingan Kajian Struktur Organisasi Kajian Kesimpulan	11-16
BAB 2 Pengenalan Definisi Latar Belakang Teori Atau Konsep Kajian Literatur Kesimpulan	17-24
BAB 3 Metodologi Kajian Pengenalan Kaedah Kajian Kerangka Kerja Kajian Carta Gant Kesimpulan	25-31
BAB 4 Analisis Data Pembangunan produk	32-48
BAB 5 Kesimpulan Cadangan	49-52
Rujukan	53

NO.	SENARAI RAJAH	MUKA SURAT
3.3	Kerangka Kerja Kajian	29
3.4	Carta Gant	30
4.1.1.1	Carta Jantina Responden	33
4.1.1.2	Carta Umur Responden	34
4.1.1.3	Carta menunjukkan soalan Loading Animation yang manakah lebih sesuai untuk diaplikasikan di dalam laman web Perpateh TV?	35
4.1.1.4	Carta menunjukkan soalan adakah anda mengetahui apa itu Loading Animation?	36
4.1.1.5	Carta soalan loading Animation dapat memberikan kesan yang positif kepada pengguna ?	36
4.1.1.6	Carta soalan tahukah bahawa permainan Dinosaur di laman Google juga merupakan salah satu jenis Loading Animation?	37
4.1.1.7	Carta soalan penghasilan Loading Animation perlulah mengandungi elemen-elemen animasi yang terpilih?	38
4.1.1.8	Carta menunjukkan soalan adakah penggunaan warna bagi Loading Animation ini bersesuaian dengan laman web perpateh tv iaitu yang berkonsep media?	39
4.1.1.9	Carta menunjukkan soalan elemen-elemen animasi yang digunakan dalam Loading Animation juga menjadi salah satu faktor sebagai daya tarikan?	40
4.2.1.1	Gambar menunjukkan antara proses pra produksi iaitu pemilihan warna.	41
4.2.2	Rujukan jenis Loading Animation.	42
4.2.2.1	Gambar menunjukkan peralatan dan juga perisian yang digunakan iaitu Toonboom Harmony , Wacom dan Adobe Premiere Pro.	43
4.2.2.2	Gambar menunjukkan penghasilan loading animation untuk pilihan 1 di Toonboom Harmony.	43
4.2.2.3	Setiap scene yang dihasilkan akan disimpan dan disusun di dalam satu fail bagi memudahkan proses produksi.	44

4.2.3.1	Loading Animation yang telah siap akan dipindahkan ke dalam Adobe Premiere Pro bagi tujuan untuk menukarkan kepada format Animated Gif.	45
4.2.3.2	Loading Animation ini kemudiannya di <i>render</i> mengikut format yang telah ditetapkan .	45
4.2.3.3	Loading Animation Pilihan 2 turut menjalani proses yang sama iaitu digabungkan di dalam Adobe Premiere Pro.	46
4.2.3.4	Pilihan 3 bagi Loading Animation yang dihasilkan melalui proses yang sama iaitu digabungkan dan dijadikan dalam bentuk format Animated Gif.	46
4.2.3.5	Loading Animation Pilihan 1 yang bertemakan logo Perpateh TV.	47
4.2.3.6	Loading Animation Pilihan 2 yang menggunakan elemen animasi <i>walk cycle</i>	47
4.2.3.7	Loading Animation Pilihan 3 yang mengandungi elemen animasi <i>bouncing ball</i> .	48

TINJAUAN REKABENTUK ELEMEN ANIMASI MEMUATKAN

(Loading Animation) UNTUK LAMAN WEB PERPATEH TV

ABSTRAK

Seiring dengan pembangunan teknologi di mana-mana negara sekalipun, akan wujudnya perkara-perkara baharu yang berkaitan dengan teknologi. Antara teknologi yang kita kerap mendengar ialah seperti *User Interface* dimana ianya merangkumi *Loading Animation*. *Loading Animation* adalah sejenis animasi bergerak yang mana sering dibuat di dalam laman sewaktu proses memuatkan tersebut. *Loading Animation* yang paling dikenali ialah di Aplikasi Google iaitu yang berbentuk sebuah permainan dinosaur. Pelbagai jenis *Loading Animation* ini dihasilkan mengikut idea tersendiri yang hasilnya amat bagus. Kajian ini dilakukan adalah untuk meningkatkan lagi tahap kepuasan pengguna terhadap pengurusan laman web Perpateh TV. Hal ini kerana, mengikut analisis dalam permasalahan kajian pengkaji, tidak semua pengguna akan sabar menunggu proses memuatkan tersebut serta sekaligus tidak menarik minat pengguna. Jadi dengan wujudnya penghasilan *Loading Animation* ini, ianya akan menarik perhatian pengguna untuk menggunakan laman web Perpateh TV. Metodologi yang digunakan dalam kajian ini ialah pengkaji akan menggunakan kaedah Kualitatif dimana kaedah ini bertujuan untuk mendapatkan maklumat dan data melalui pemerhatian dan juga pengkaji membuat pembacaan terhadap beberapa buah jurnal yang mempunyai kaitan dengan tajuk kajian ini. Oleh itu, secara rumusannya, kajian ini amat penting dilakukan kerana teknologi di negara kita semakin meningkat serta penggunaan visual yang mempunyai elemen animasi seperti ini akan mampu menarik minat masyarakat terhadap animasi itu sendiri.

ABSTRACT

Along with the development of technology in any country, there will be new things related to technology. Among the technologies that we often hear is like the User Interface which includes Loading Animation. Loading Animation is a type of moving animation which is often created within the site during the loading process. Loading Animation is best known in Google Apps which is in the form of a dinosaur game. These various types of Loading Animation are produced according to their own ideas with very good results. This study was conducted to further increase the level of user satisfaction with the management of Perpatch TV website. This is because, according to the analysis in the researcher's study problems, not all users will be patient waiting for the loading process as well as not attracting users. So with the existence of this Loading Animation production, it will attract users to use the Perpatch TV website. The methodology used in this study is that the researcher will use the Qualitative method where this method aims to obtain information and data through observation and also the researcher makes a reading of several journals that are related to the topic of this study. Therefore, in summary, this study is very important to do because technology in our country is increasing and the use of visuals that have animated elements like this will be able to attract public interest in animation itself.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

BAB 1

Pengenalan

1.0 Latar Belakang Kajian

Loading Animation begitu terkenal didalam teknologi *User Interface* atau dikenali Antaramuka Pengguna. Antaramuka pengguna ini banyak memberi kesan yang positif dalam teknologi masa kini terutamanya yang melibatkan pengguna. Tujuan Antaramuka Pengguna ini digunakan adalah untuk mewujudkan interaksi positif antara pengguna dan laman yang mereka layari. Oleh itu, memandangkan kajian berkenaan penggunaan *Loading Animation* ini belum ada yang melakukannya. Jadi pengkaji mengambil keputusan untuk membuat kajian ini disebabkan keinginan bagi memahami dengan lebih mendalam kerana dapat dilihat pada zaman sekarang begitu banyak visual-visual dihasilkan. Sebagai contohnya, di Google mereka telah menghasilkan *loading animation* yang berada dalam bentuk sebuah permainan. Pada pandangan pengkaji, *loading animation* yang berbentuk permainan di aplikasi Google itu sangat menarik perhatian pengguna untuk bermain sementara menunggu sesebuah halaman yang dilayari tersebut selesai. *Loading animation* tersebut akan muncul sekiranya mempunyai internet yang perlahan. Jadi ianya pada pemerhatian pengkaji adalah satu tarikan utama yang mampu menghasilkan kepuasan terhadap pengguna.

Oleh itu, kajian ini begitu penting kerana ianya teknologi yang dapat menjadikan sesuatu pengurusan laman web atau apa sahaja aplikasi menjadi lebih menarik. Pengkaji tidak menafikan, sekiranya kita ingin melayari sesebuah aplikasi, dan secara tiba-tiba terdapat

gangguan internet kita akan mencemuh pengurusan tersebut. Namun dengan penghasilan *Loading Animation* ini kita dapat mengurangkan masalah emosi terhadap pengguna laman web Perpateh TV.

1.1 PERMASALAHAN KAJIAN

Permasalahan kajian pengkaji laman web Perpateh TV tidak mempunyai elemen animasi serta tidak diberikan penekanan berkenaan *Loading Animation*. Hal tersebut akan memberi kesan kepada pengguna terutamanya yang mudah bosan dengan menunggu lama atau pengguna yang mempunyai kelajuan internet yang perlahan. Tidak dinafikan bahawa pengurusan sesebuah laman web juga akan mempengaruhi tahap kepuasan pengguna walaupun sekadar sekecil perkara. Disebabkan hal yang sedemikian, syarikat perlu membuat sesuatu agar pengurusan dengan pengguna dapat berjalan lancar dan mencapai kepuasan hati pengguna.

1.2 OBJEKTIF KAJIAN

Melalui penyelidikan yang dijalankan ini, terdapat beberapa objektif kajian yang berkaitan dengan penggunaan *Loading Animation* di dalam laman web Perpateh TV. Antara objektif tersebut ialah seperti yang berikut :

- I.** Mengenalpasti elemen animasi yang akan digunakan dalam *Loading Animation*.
- II.** Mengaplikasikan elemen animasi dalam bentuk *Loading Animation*.

- III. Mengenalpasti keberkesanan *Loading Animation* melalui undian pengguna laman web Perpatih TV.

1.3 PERSOALAN KAJIAN

Dalam menjalankan kajian penyelidikan ini, terdapat beberapa persoalan yang dikenalpasti bersesuaian dengan objektif kajian yang akan dilaksanakan. Antara persoalan bagi kajian penggunaan *Loading Animation* di dalam laman web Perpatih TV adalah :

- I. Apakah elemen animasi yang sesuai digunakan untuk *Loading Animation* ?
- II. Bagaimanakah *Loading Animation* ini dapat dihasilkan ?
- III. Apakah berkesan elemen animasi yang dihasilkan dalam bentuk *Loading Animation*

1.4 HIPOTESIS

Pengkaji yakin bahawa pengurusan di dalam laman web Perpatih TV akan memberikan kesan yang positif terhadap pengguna dengan wujudnya *Loading Animation*. Selain itu, penggunaan *Loading Animation* untuk laman web Perpatih TV mampu menarik minat ramai orang. Manakala, pengkaji mendapati pekerja Perpatih TV akan mempunyai pengetahuan terhadap fungsi yang dilakukan serta dapat mengenali antara salah satu contoh Antaramuka Pengguna.

1.5 SKOP KAJIAN

Skop bagi kajian ini difokuskan kepada keberkesanan penggunaan elemen animasi *melalui Loading Animation*. Selain itu juga, skop bagi kajian penyelidikan ini difokuskan kepada 19 orang pekerja Perpatch TV Studio.

1.6 KEPENTINGAN KAJIAN

Pengkaji mendapati terdapat pelbagai kepentingan terhadap kajian penggunaan *Loading Animation* di dalam laman web Perpatch TV yang dijalankan ini. Kepentingan ini terbahagi kepada tiga pihak iaitu terhadap pengkaji sendiri, institusi pengajian dan juga kepada masyarakat. Berikut merupakan kepentingan-kepentingan kajian yang dilakukan ini.

1.6.1 KEPENTINGAN KAJIAN TERHADAP PENKAJI

Tidak dinafikan sebelum menjalankan kajian terhadap tajuk Penggunaan *Loading Animation* ini, pengkaji ingin memahami serta menambah ilmu pengetahuan dengan lebih mendalam terhadap pemahaman kajian ini. Hal ini kerana, menurut pengkaji, kajian ini begitu penting kerana ianya melibatkan elemen animasi itu sendiri dimana pengkaji berada di bidang animasi tersebut. Selain itu, teknologi pada masa kini semakin maju serta terdapat banyak aplikasi yang berdasarkan Antaramuka Pengguna ini, salah satunya ialah *Loading Animation*. Oleh itu, selain daripada dapat memahami dengan lebih mendalam, pengkaji turut berpeluang

untuk menghasilkan *Loading Animation* tersebut untuk mengukuhkan lagi kajian ini serta menambah ilmu baru.

1.6.2 KEPENTINGAN KAJIAN TERHADAP INSTITUSI PENGAJIAN

Penyelidik berharap agar dengan kewujudan lebih banyak *Loading Animation* di mana-mana sahaja terutama laman web atau portal pelajar dapat meningkatkan lagi sistem pengurusan serta menjadi daya tarikan terhadap penggunaan sesebuah Antaramuka Pengguna itu. Selain itu juga, kajian ini dapat menambahkan lagi pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai sumber rujukan terhadap institusi malahan pelajar-pelajar.

1.6.3 KEPENTINGAN KAJIAN TERHADAP MASYARAKAT

Penyelidik amat berharap Penggunaan *Loading Animation* ini dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan maklumat serta pengetahuan dalam teknologi pada masa kini. Hal ini kerana, *Loading Animation* khas dibuat untuk pengguna yang semestinya termasuk dalam kalangan masyarakat.

1.7 STRUKTUR ORGANISASI KAJIAN

Struktur organisasi kajian yang dijalankan adalah merangkumi tiga bab iaitu Bab 1, Bab 2 dan Bab 3. Bab 1 adalah berkenaan pengenalan terhadap bidang kajian yang dilakukan. Bagi Bab 2 pula ialah merangkumi bahagian kajian literatur atau kajian lepas. Manakala untuk Bab

3 merupakan penerangan tentang metodologi kajian iaitu kaedah bagi melaksanakan kajian penyelidikan ini.

Bab 1 merupakan penulisan perkembangan daripada proposal projek penyelidikan sebelum ini. Melalui proposal penyelidikan kemudiannya dikembangkan di dalam Bab 1. Seterusnya ialah Bab 2, dalam Bab 2 penyelidik menghuraikan maksud, istilah dan kajian lepas yang digunakan dalam kajian ini. Dan akhir sekali ialah Bab 3 yang menerangkan satu persatu kaedah yang diguna bagi melaksanakan kajian penyelidikan ini seperti kaedah Kualitatif dan Pemerhatian dengan lebih terperinci.

1.8 KESIMPULAN

Rumusannya, di dalam Bab 1 ini, penyelidik telah menjelaskan serta menganalisis mengenai subtopik yang berkaitan dengan bahagian pengenalan, latar belakang kajian, permasalahan kajian, obektif kajian, persoalan kajian, kepentingan kajian, skop kajian, struktur organisasi kajian dan juga kesimpulan. Jadi dengan penjelasan di dalam Bab 1 ini akan menjadi rujukan dan panduan kepada penyelidik untuk menjalankan penyelidikan.

BAB 2

2.0 PENGENALAN

Seperti yang kita tahu, pada zaman sekarang teknologi menjadi pilihan utama masyarakat dalam menguruskan sesuatu kerja atau urusan. Hal ini kerana, teknologi telah menjadi satu tempat utama yang memudahkan pengguna dalam menjalankan urusan seharian. Namun, kerberkesanan atau kelancaran sesuatu penggunaan teknologi tersebut menjadi faktor kepuasan terhadap pengguna. Apa yang kita boleh lihat sekarang, untuk membuat pembelian secara atas talian atau untuk kita mencari maklumat mestilah menggunakan laman sesawang. Untuk pengetahuan kita, pada masa kini laman web amat popular dalam pelbagai syarikat. Ini kerana melalui penggunaan laman web itu, ianya lebih memudahkan pengurusan. Sekiranya, tahap kelancaran sesebuah laman web tersebut lemah, maka pengguna tidak akan berpuas hati dengan masalah tersebut.

User Interface atau **Antaramuka Pengguna** merupakan sebuah interaksi visual dimana selalu dipaparkan di skrin, halaman dan sebagainya. Tujuan visual ini adalah bagi mengelakkan kebosanan pengguna dalam melayari laman web tersebut. Contohnya adalah di Google, mereka telah membuat satu visual dalam bentuk Permainan Dinosaur, yang dikenali sebagai *Loading Animation*. Pelbagai jenis bentuk atau gaya yang boleh dijadikan *Loading Animation* ini mengikut bagaimana kita mahu meningkatkan daya tarikan serta kepuasan pengguna terhadap pengurusan laman web tersebut. Jadi dengan wujudnya *Loading Animation* di skrin laman sesawang, ianya mampu menarik minat pengguna tanpa rasa bosan atau tidak

berpuas hati jika pada waktu mengakses tersebut berlaku masalah untuk melayari yang perlahan atau sebagainya.

Terdapat 5 jenis elemen animasi yang boleh digunakan dalam *Loading Animation* ini, antaranya ialah Animasi Frame iaitu pergerakan melalui setiap frame yang membuatkan susunan tersebut menjadi sebuah pergerakan. Yang kedua adalah Animasi Sprite, animasi ini hanya objek sahaja yang bergerak secara berulang. Contohnya, seperti bola yang memantul mahupun logo yang berputar. Selain daripada itu, yang ketiga ialah Animasi Path iaitu animasi yang bergerak melalui garisan yang sama. Yang keempat adalah Animasi Vektor, animasi ini sama seperti animasi Sprite yang bergerak selari tetapi Animasi Vektor menggunakan kaedah matematik untuk menggambarkan animasi itu. Dan yang terakhir ialah Animasi Karakter iaitu membuat sebuah animasi dengan bentuk karakter.

Dapat kita lihat, terlalu banyak perkembangan animasi pada masa kini tidak kira sama ada di bidang multimedia atau animasi itu tersendiri. Malahan, pada masa kini ianya memainkan peranan yang penting dalam sesebuah teknologi. Sebagai bukti untuk menunjukkan bahawa permasalahan kajian ini wujud, beberapa kajian lepas yang dilakukan oleh pengkaji-pengkaji terdahulu berperanan penting bagi mengukuhkan bukti ini. Kajian literatur ini sangat penting dan dianggap sebagai rujukan yang tepat bagi penyelidik dalam menjalankan kajian.

2.1 DEFINISI

2.1.1 KONSEP

Konsep merupakan istilah yang merangkumi idea bagi sesuatu kajian. Dalam sesuatu kajian, pembentukan konsep hendaklah dibuat berasaskan penyelidikan. Jika tidak maka ia mungkin akan memuatkan perkara yang tidak berkaitan dan tidak relavan dengan objektif sesuatu kajian. Konsep juga penting dalam kajian kerana ia memberikan suatu fahaman dan memainkan peranannya sebagai panduan kepada bahan yang dikaji (Syed Arabi Idid, 1998, p.26).

2.1.2 ANTARAMUKA PENGGUNA

Menurut Adnan, Ali & Ahmad (2015) menakrifkan antara muka sebagai satu alat atau program yang membolehkan pengguna berkomunikasi dengan sistem komputer. Antara muka didefinisikan sebagai medium perantaraan bagi komunikasi antara manusia dengan sistem komputer. Antara muka digunakan untuk menghantar maklumat daripada manusia untuk sistem yang dikenali sebagai interaksi. Dalam teknologi maklumat dan komunikasi (ICT), reka bentuk antara muka merujuk kepada permukaan skrin sesuatu alat seperti komputer, telefon pintar dan tablet yang membolehkan pengguna untuk mengakses dan memahami maklumat yang dikehendaki (Kamaruddin, Park & Nam 2012). Menurut Kamaruddin (2014), reka bentuk antara muka tidak hanya berkaitan dengan nilai-nilai estetika, rupa dan rasa yang dibentuk oleh elemen-elemen reka bentuk seperti warna, teks, imej dan

susun atur tetapi merupakan medium komunikasi yang menjadi perantara antara pengguna dan sistem.

2.1.3 LOADING ANIMATION

Menurut Samantha Persson di dalam jurnal *Improving Perceived Performance Of Loading Screens Through Animation* mengatakan “ Loading animations are often placed on a loading screen, which have a generally poor reputation. Everyone that have used a digital service have likely at some point experienced frustration, or even anger, related to the process of loading. Loading bars that are stuck at 99% for several minutes or Spinners that either stop or will not stop spinning are examples of this frustrating process. These loading screens are often overlooked in regards to the user experience. While online services are generally fast, there are still circumstances that can not be controlled, such as a process taking longer than usual or a limited internet connection.”

2.1.4 ANIMASI

Animasi merujuk kepada satu perbuatan atau proses menjadikan sesuatu agar kelihatan hidup. Dalam konteks ini animasi merupakan sebuah visual atau ilusi pergerakan imej. Terdapat dua jenis dimensi dalam animasi iaitu 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Oleh itu, animasi dapat didefinisikan sebagai sebuah rekaan yang dihasilkan melalui gerakan ilusi dan gerakan gambaran secara visual.

2.1.5 LAMAN WEB

Terdapat beberapa definisi yang diberikan berkenaan dengan laman web. Mohd Arif & Mohd Jasmy (2000) menjelaskan laman web adalah laman yang mengandungi pelbagai maklumat dalam bentuk teks, grafik, animasi audio dan video yang berdasarkan kepada citarasa dan kreativiti pembinaan laman web tersebut. Mahidun (2007) pula menjelaskan laman web disifatkan sebagai tunjang utama teknologi internet masa kini yang dapat membantu membekalkan bahan dan kursus secara mudah di dalam pendidikan, khususnya pendidikan jarak jauh, penyelidikan infrastruktur, penyebaran maklumat serta komunikasi elektronik dalam bentuk multimedia.

2.2 LATAR BELAKANG TEORI DAN KONSEP

Terdapat beberapa model rekabentuk bagi menghuraikan teori dan konsep. Antaranya ialah Model Addie dan juga Model Needham. Model Addie ialah model rekabentuk yang sering digunakan sebagai panduan menghasilkan kajian penyelidikan. Secara umumnya, model yang digunakan ini adalah bermula dari pembelajaran sehingga proses mengaplikasikan apa yang dipelajari supaya lebih berkesan kefahaman tersebut. Contohnya dengan cara membuat kajian penyelidikan.

2.2.1 MODEL ADDIE

Secara amnya, model ADDIE (Rosset, 1987) terdiri daripada fasa Analisis (Analisis), Design (Rekabentuk), Development (Pembangunan), Implementation (Perlaksanaan) dan Evaluation (Penilaian).

2.3 KAJIAN LEPAS / KAJIAN LITERATUR

Pengkaji telah meneliti beberapa kajian lepas yang berkaitan dengan tajuk kajian iaitu penggunaan Loading Animation di dalam laman web Perpateh TV. Seperti yang kita tahu, teknologi User Interface atau Antaramuka Pengguna semakin membangun di negara kita malahan di seluruh pelusuk dunia. Oleh itu, kelancaran sesebuah User Interface tersebut akan menjadi faktor daya tarikan teknologi terhadap pengguna.

Menurut Alfian Nurlifa¹, Sri Kusumadewi, Kariyam di dalam jurnal mereka yang bertajuk Analisis Pengaruh User Interface Terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Seorang Dokter (2014) mengatakan pembuatan *user interface* bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna atau disebut dengan istilah *user friendly*. Istilah *user friendly* digunakan untuk menunjuk kepada kemampuan yang dimiliki oleh perangkat lunak atau program aplikasi yang mudah dioperasikan, dan mempunyai sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasa betah dalam mengoperasikan program tersebut (Santosa, 2004). Namun terkadang masih ada teknologi informasi yang memiliki *user interface* terlalu rumit sehingga sulit dipahami oleh pengguna. Maksudnya disini, Antaramuka Pengguna ini adalah untuk memudahkan penggunaan sesebuah teknologi tersebut. Tetapi terdapat sesetengah Antaramuka pengguna

yang membuatkan pengguna sukar untuk menggunakannya. Jadi pada pemahaman pengkaji, Antaramuka pengguna yang akan dilakukan pada akhir kajian nanti perlu mengikut syarat atau piawaian yang betul supaya dapat menjadi daya tarikan terhadap pengguna serta memudahkan urusan penggunaan teknologi itu.

Seterusnya daripada (Gojko Vladić, 2020) di dalam jurnal yang bertajuk *Analysis Of The Loading Animation Performance And Viewer Perception* mengatakan “ Loading animations play important role in UX design, and must be taken in to consideration if users are waiting longer than 1 second while using the mobile or computer application, web site, etc. Even if waiting is unavoidable it should be made as pleasant as possible for the user. Results of the survey showed that perception of animation duration could be manipulated.”

Merujuk jurnal di atas, apa yang pengkaji dapat rumuskan daripada penerangan di dalam jurnal *Analysis of The Loading Animation Performance and Viewer Perception* ialah, *Loading Animation* memainkan peranan penting dalam rekabentuk UX mahupun UI. Hal ini kerana persepsi pengguna terhadap pengurusan teknologi kita harus diambil kira. Jadi dengan adanya *loading animation*, masa untuk pengguna menunggu sekiranya pautan terlalu perlahan akan menjadi lebih baik.

Menurut Samantha Persson di dalam jurnalnya *Improving Perceived Performance Of Loading Screens Through Animation*, “ Humans experience time slower the longer the wait, which can, in turn, create stress from feeling a lack of control over the system (Moraveji & Soesanto, 2012). This can potentially be resolved by diverting the users attention during waiting periods. By turning waiting time into occupied time, a positive impact can be experienced subjectively about time (Gómez & Liikkanen, 2013). This can be done by providing an alternative task or passive entertainment to distract the user from the wait. An example of this is a study where an interactive animated loading screen in a web-based

interface was perceived as faster and had a higher enjoyment (Canfield, et al., 2016). This interactive loading screen was preferred over both a passive animation and a loading bar. What these studies suggest is that if a loading screen brings some kind of entertainment, distraction or joy to the user, it can improve the perceived progressed time and improve the overall user experience. This could also mean that this decreases the risk of a loading screen breaking the overall flow.”

Mengikut kefahaman pengkaji dalam bacaan terhadap kajian lepas yang dirumuskan oleh Samantha Persson ialah, ianya akan menjadi masalah besar dan tekanan terhadap pengguna yang menunggu sesebuah paparan skrin muncul sewaktu mengalami pengaksesan yang perlahan. Oleh itu, ada baiknya loading animation ini berada di laman skrin kerana kita akan mendapat kesan yang positif serta mampu menghiburkan pengguna dengan memuatkan animasi interaktif ini dalam antaramuka pengguna. Pengguna tidak akan bosan lagi untuk menunggu.

2.4 KESIMPULAN

Sebagai kesimpulannya, penyelidik telah menerangkan mengenai tajuk subtopik yang berkaitan dalam Bab 2 ini seperti Definisi konsep, Antaramuka pengguna, *Loading Animation*, Animasi dan juga Laman Web. Selain daripada itu, di dalam Bab 2 ini juga pengkaji menerangkan teori yang berkaitan dengan kajian ini iaitu Model Addie bagi pembangunan *Loading Animation* yang akan dijalankan. Kajian-kajian lepas turut dikaji bagi memudahkan lagi kefahaman dalam penyelidikan ini. Akhir sekali, Bab 2 ini sangat penting untuk dijadikan panduan kepada penyelidik bagi menjalankan kajian penyelidikan.

BAB 3

METODOLOGI KAJIAN

3.0 PENGENALAN

Di dalam Bab 3 ini, penyelidik menerangkan kaedah-kaedah yang digunakan dalam kajian penyelidikan ini bagi membantu memudahkan penyelidik untuk mendapatkan data dan maklumat berkaitan kajian. Kaedah kajian yang penyelidik lakukan ini juga termasuk rujukan daripada sumber perpustakaan dan jurnal kajian-kajian lepas oleh pengkaji terdahulu.

3.1 KAEDAH KAJIAN

3.1.1 Kaedah Kualitatif

Disebabkan kajian yang dilakukan berada dalam skop yang kecil, kaedah ini pada pengkaji begitu relevan dalam membantu kajian yang dilakukan ini. Kaedah kualitatif merupakan satu prosedur penyelidikan yang dilakukan mengikut kefahaman penyelidik dan juga orang-orang sumber yang tertentu. Kaedah kualitatif ini digunakan dalam kajian ini untuk mendapatkan maklumat, data serta untuk menyelesaikan permasalahan kajian. Pendekatan kualitatif ini juga boleh dibuat melalui merujuk bahan-bahan jurnal yang berkaitan bagi mendapatkan maklumat tentang kajian. Seterusnya ialah, kaedah pemerhatian, terdapat 2 jenis kaedah pemerhatian iaitu secara langsung dan penglibatan. Bagi kajian yang pengkaji lakukan

ini, lebih sesuai menggunakan penglibatan, pengkaji akan melibatkan diri dalam kalangan kakitangan di syarikat Perpateh TV iaitu mereka yang menjadi pengguna laman sesawang tersebut. Pengkaji memilih golongan ini adalah kerana mereka merupakan pengguna tetap laman web Perpateh TV. Oleh yang demikian, dengan pemilihan kumpulan ini bagi pengkaji mendapatkan data, pengkaji turut akan mengetahui sejauh mana visual yang akan diwujudkan di dalam teknologi laman web Perpateh TV tersebut menjadi tarikan kepada pengguna serta pengetahuan mereka tentang *User Interface* atau Antaramuka Pengguna ini. Selain itu, kaedah kualitatif ini lebih kepada mencari sumber kajian melalui kajian terdahulu terdahulu yang akan melengkapkan fakta atau teori serta dengan cara ini kita dapat menambah pengetahuan kita terhadap kajian yang dilakukan ini. Jadi, apa yang dapat dirumuskan untuk pendekatan pemilihan kaedah bagi kajian penggunaan *Loading Animation* di dalam laman web Perpateh TV ini ialah menggunakan kaedah Kualitatif.

3.2 KAEDAH YANG DIGUNAKAN

3.2.1 Pengumpulan Data

Kaedah Pengumpulan Data merupakan hasil analisis data daripada kajian yang dilakukan oleh penyelidik. Pengumpulan data adalah selaras dengan keperluan objektif kajian dalam kajian penyelidikan ini. Di dalam kaedah pengumpulan data yang digunakan oleh penyelidik ialah menggunakan data primer dan data sekunder dalam melakukan penilaian bagi merungkaikan analisis mengikut kesesuaian kajian.

3.2.2 Soal Selidik

Kaedah soal selidik ini, dilakukan oleh penyelidik dengan memberi beberapa soalan yang disertakan jawapan pilihan kepada beberapa orang pengguna laman web Perpateh TV iaitu kalangan kakitangan syarikat Perpateh TV. Soal selidik ini dilakukan bagi mendapatkan maklumat dan data dengan lebih terperinci berkenaan kajian penyelidikan ini.

3.2.3 Sumber Sekunder

i. Kajian Perpustakaan

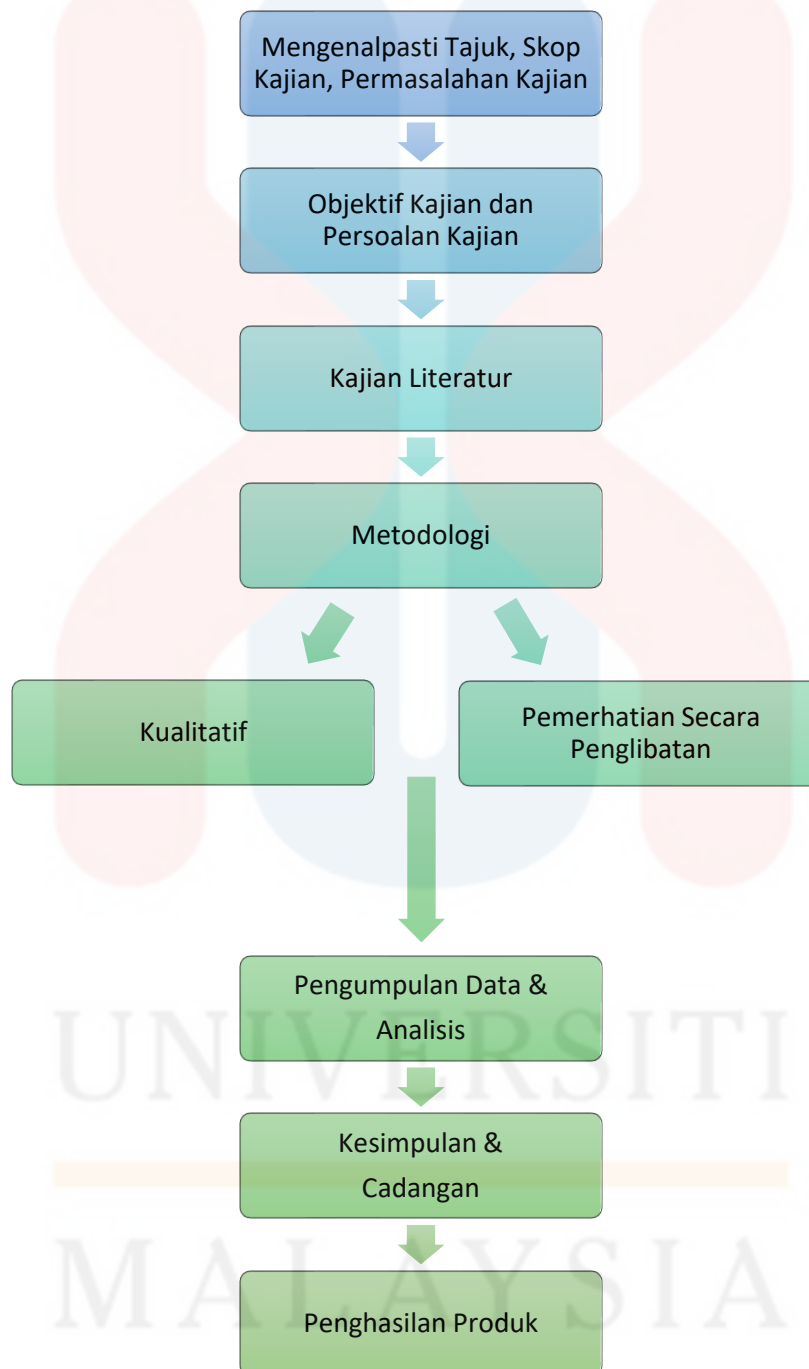
Pemilihan pendekatan kaedah yang digunakan untuk kajian penggunaan *Loading Animation* di dalam laman web Perpateh TV ini ialah pengkaji merujuk beberapa jurnal yang mempunyai kaitan dengan tajuk kajian yang dilakukan. Antara jurnal tersebut ialah, Bahasa

Pengaturcaraan Susun Atur Menggunakan Penghubung Untuk Antaramuka Grafik (Khairul Azhar Kasmiran, Mac 2020) dan juga jurnal Analisis Pengaruh *User Interface* Terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Seorang Doktor (Alfian Nurlifa, Sri Kusumadewi, Kariyam, 2014).

ii. Internet

Sumber internet merupakan salah satu kaedah yang sering digunakan bagi mendapatkan maklumat yang berkaitan dengan tajuk kajian pengkaji iaitu Antaramuka Pengguna. Maklumat yang berkaitan dengan tajuk kajian ini boleh didapati dengan mengakses di carian Google seperti *Google Scholar* dan juga laman-laman web tertentu. Selain daripada itu, jurnal-jurnal online daripada institusi lain turut digunakan dalam mendapatkan maklumat bagi kajian penyelidikan ini.

3.3 CARTA ALIRAN PENYELIDIKAN



Rajah 3.3 : Kerangka Kerja Kajian

3.4 CARTA GANT

Minggu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Pemilihan Tajuk	Black															
Permasalahan & Objektif		Orange	Orange													
Skop penyelidikan & Kepentingan Kajian				Yellow	Yellow											
Persoalan Kajian						Dark Blue	Dark Blue									
Kajian Literatur								Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue				
Metodologi											Red	Red	Red	Red		
Kaedah Kajian														Red	Red	
Pembentangan																Red

Rajah 3.4 : Carta Gant

KESIMPULAN

Apa yang dapat dirumuskan ialah, pada zaman sekarang teknologi semakin meningkat dengan penghasilan banyak visual-visual baru dimana dapat menarik perhatian masyarakat terhadap teknologi tersebut. Tidak dapat dinafikan, kadangkala kita akan mudah bosan sekiranya tiada apa-apa yang menarik perhatian kita jika melayari laman sewaktu masalah gangguan internet atau proses memuatkan yang terlalu lama. Jadi dengan wujudnya penghasilan *Loading Animation* ini, sedikit sebanyak akan menjadikan pengurusan lebih baik.

BAB 4

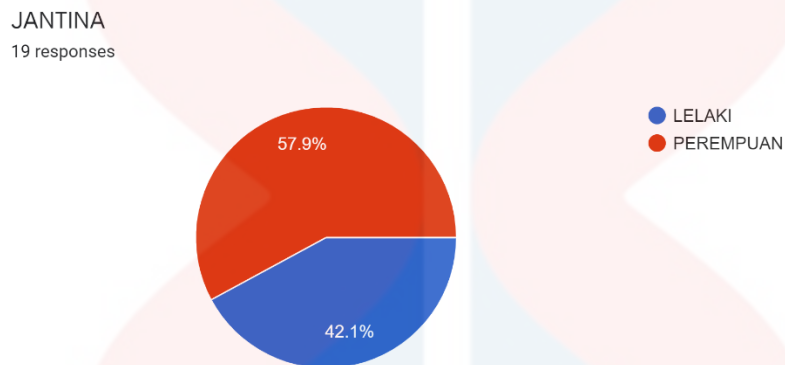
ANALISIS DATA DAN PEMBANGUNAN PRODUK

4.0 PENGENALAN

Bab analisis data dan pembangunan produk akan membincangkan data yang telah dikumpulkan dan diperolehi oleh penyelidik melalui kaedah kuantitatif iaitu borang soalan kaji selidik yang telah disebarikan kepada pekerja-pekerja di Perpateh TV Studio melalui *Google Form* untuk diisi oleh responden. Bab ini juga akan membincangkan dengan lebih terperinci berkenaan data yang didapati bagi menjawab setiap masalah dan objektif dalam kajian ini. Pengkaji hanya memfokuskan kepada beberapa bahagian sahaja iaitu soalan mengenai keberkesanan rekabentuk elemen animasi memuatkan yang telah dihasilkan oleh pengkaji untuk responden melihat dan menjawab objektif dan persoalan kajian pengkaji. Pembahagian adalah bertujuan untuk memudahkan pengkaji melakukan analisis data.

4.1 ANALISIS DATA

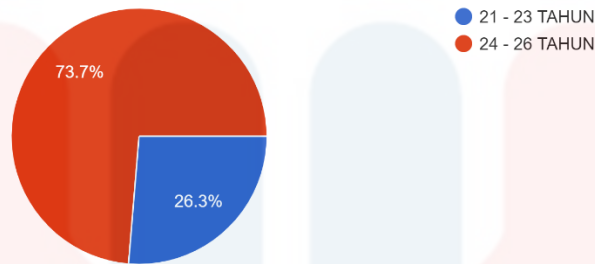
4.1.1 DEMOGRAFI



Rajah 4.1.1.1 : Carta Jantina Responden

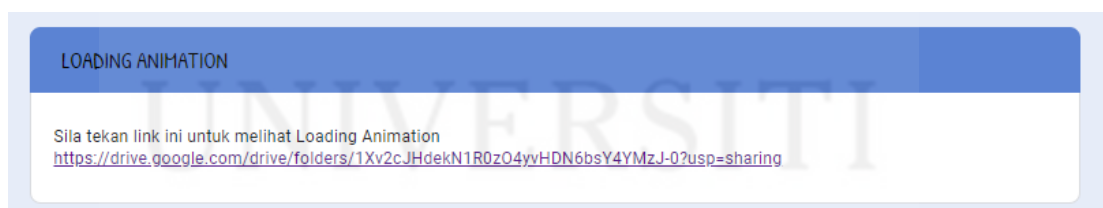
Rajah 4.1.1.1 di atas menunjukkan peratus tertinggi sebanyak 57.9% iaitu bersamaan dengan 11 orang responden perempuan. Manakala 42.1% adalah mewakili 8 orang responden lelaki. Perbezaan jantina ini didapati kaum wanita lebih mendominasi daripada kaum lelaki di Perpatih TV Studio ini.

UMUR
19 responses



Rajah 4.1.1.2 : Carta Umur Responden

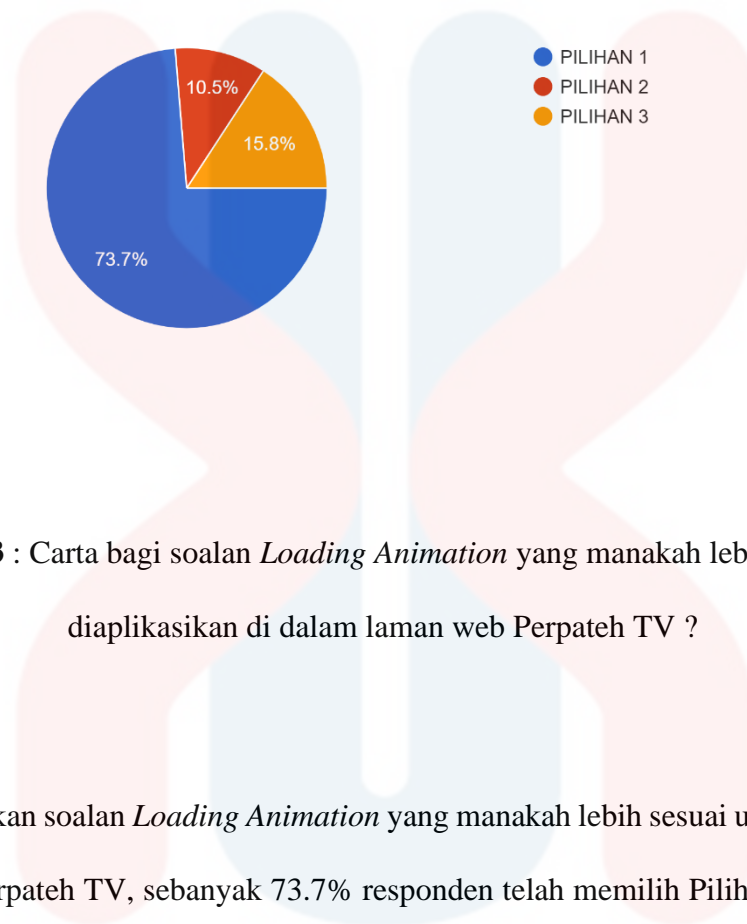
Rajah 4.1.1.2 di atas menunjukkan peratus umur responden yang menjawab soalan kaji selidik ini dapat didapati mereka kebanyakannya terdiri daripada lingkungan umur 24 sehingga 26 tahun.



Pengkaji telah menyediakan satu link yang mengandungi tiga *Loading Animation* yang akan menjadi pilihan responden untuk melakukan undian *Loading Animation* manakah yang lebih sesuai.

Loading Animation yang manakah lebih sesuai untuk diaplikasikan di dalam Laman Web Perpateh TV ?

19 responses

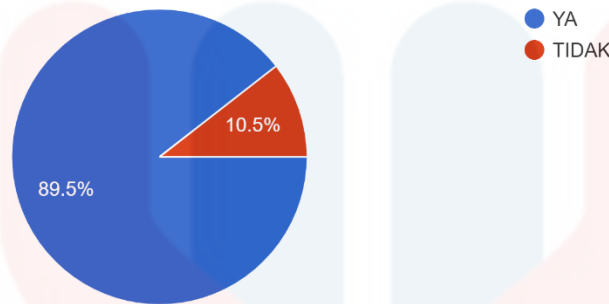


Rajah 4.1.1.3 : Carta bagi soalan *Loading Animation* yang manakah lebih sesuai untuk diaplikasikan di dalam laman web Perpateh TV ?

Berdasarkan soalan *Loading Animation* yang manakah lebih sesuai untuk diaplikasikan di laman web Perpateh TV, sebanyak 73.7% responden telah memilih Pilihan 1 iaitu *Loading Animation* yang mempunyai tema Perpateh TV. Manakala Pilihan 2 mendapat peratusan responden sebanyak 10.5% dan Pilihan 3 sebanyak 15.8%.

Pilihan 1 lebih banyak mendapat peratusan yang terbanyak daripada tiga-tiga pilihan tersebut disebabkan oleh Pilihan 1 mempunyai tema Perpateh TV. Mengikut analisis pengkaji, Pilihan 1 lebih bersesuaian untuk digunakan di dalam laman web Perpateh TV dari segi rekabentuknya.

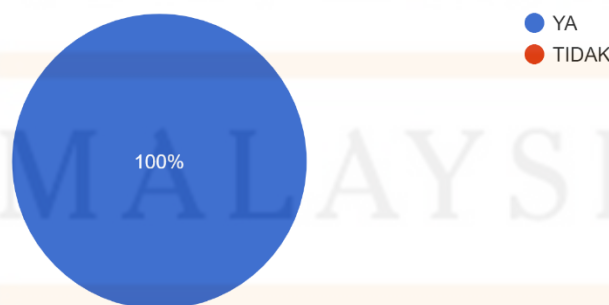
Adakah anda mengetahui apa itu Loading Animation ?
19 responses



Rajah 4.1.1.4 : Carta Soalan Adakah anda mengetahui apa itu *Loading Animation* ?

Berdasarkan carta di atas iaitu untuk soalan pengetahuan mengenai *Loading Animation* menunjukkan sebanyak 89.5% responden yang mengetahui *Loading Animation*. Manakala sebanyak 10.5% responden yang tidak mengetahui apa itu *Loading Animation*. Hal ini menunjukkan bahawa pengkaji mendapati *Loading Animation* ini dikenali dan mereka mengetahui apa fungsi *Loading Animation* itu sendiri.

Loading Animation dapat memberikan kesan yang positif kepada pengguna ?
19 responses

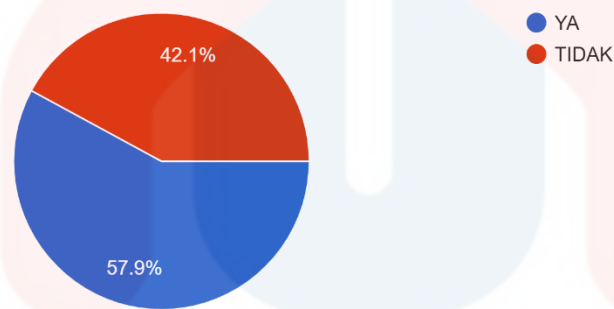


Rajah 4.1.1.5 : Carta soalan *Loading Animation* dapat memberikan kesan yang positif kepada pengguna ?

Rajah carta di atas menunjukkan peratusan jawapan responden terhadap soalan *Loading Animation* dapat memberikan kesan yang positif kepada pengguna. Peratusan bagi soalan ini mencapai sebanyak 100%. Dari sini dapat dibuktikan oleh pengkaji bahawa *Loading Animation* dapat mempengaruhi emosi pengguna. Hal ini kerana, apabila kita melayari sesebuah laman media dan dalam masa yang sama internet perlahan, *Loading Animation* ini dapat memberikan kesan yang positif terhadap pengguna yang melihatnya.

Tahukah bahawa permainan Dinosaur di laman Google juga merupakan salah satu jenis Loading Animation ?

19 responses

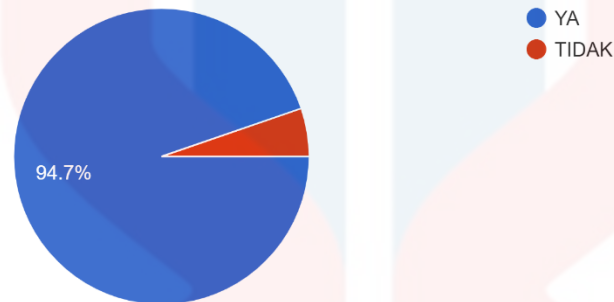


Rajah 4.1.1.6 : Carta soalan tahukah bahawa permainan Dinosaur di laman *Google* juga merupakan salah satu jenis *Loading Animation* ?

Berdasarkan rajah di atas sebanyak 57.9% responden yang menjawab ya bagi soalan ini. Manakala sebahagian lagi iaitu 42.1% responden menjawab tidak. Mengikut analisis pengkaji, ramai responden yang mengetahui bahawa permainan Dinosaur yang berada di dalam laman *Google* juga merupakan salah satu jenis *Loading Animation*. Dengan adanya *Loading Animation* sebegitu sebenarnya dapat membuatkan pengguna lebih seronok serta sedikit

sebanyak dapat menghilangkan kebosanan pengguna terutama sewaktu mereka mempunyai masalah internet.

Penghasilan Loading Animation perlulah mengandungi elemen-elemen animasi yang terpilih ?
19 responses

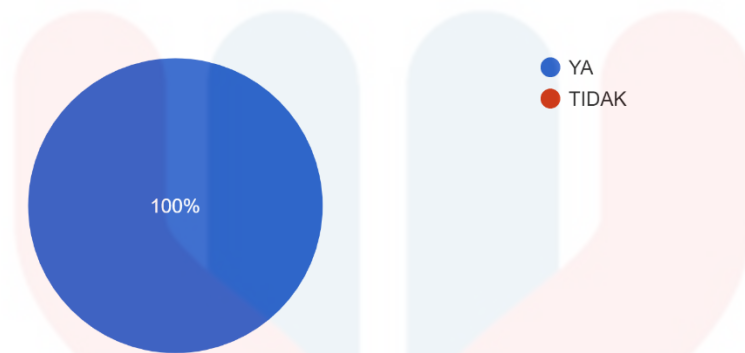


Rajah 4.1.1.7 : Carta menunjukkan soalan Penghasilan *Loading Animation* perlulah mengandungi elemen-elemen animasi yang terpilih ?

Dari apa yang dapat kita lihat, keputusan carta di atas yang mendapat peratusan tertinggi sebanyak 94.7% responden yang bersetuju dengan persoalan ini. Berdasarkan peratusan di atas, pengkaji dapat menilai bahawa sememangnya setiap *Loading Animation* yang dihasilkan perlulah mempunyai elemen yang tersendiri. Contohnya elemen animasi yang pengkaji gunakan dalam penghasilan *Loading Animation* untuk kajian ini adalah seperti *Bouncing Ball*, *Walk Cycle* dan juga jenis *Animasi Sprite*.

Adakah penggunaan warna bagi Loading Animation ini bersesuaian dengan Laman Web Perpatih TV iaitu berkonsep media ?

19 responses



Rajah 4.1.1.8 : Carta menunjukkan soalan Adakah penggunaan warna bagi *Loading Animation* ini bersesuaian dengan Laman Web Perpatih TV iaitu yang berkonsep media ?

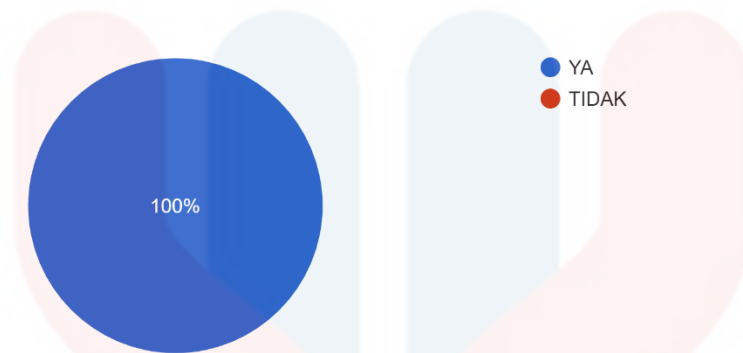
Berdasarkan rajah carta di atas, soalan ini juga mendapat peratusan yang tertinggi iaitu 100% jawapan Ya daripada responden. Hal ini kerana mengikut penilaian pengkaji, penggunaan warna bagi sesebuah *Loading Animation* juga perlu dititikberatkan. Seperti di dalam kajian yang dijalankan oleh pengkaji ini adalah berkaitan dengan sebuah syarikat yang berkonsep media. Jadi *Loading Animation* yang diwujudkan ini hendaklah mempunyai tema yang sama supaya ianya lebih menarik perhatian pengguna.

MALAYSIA

KELANTAN

Elemen-elemen animasi yang digunakan dalam Loading Animation juga menjadi salah satu faktor sebagai daya tarikan ?

19 responses



Rajah 4.1.1.9 : Carta menunjukkan soalan Elemen-elemen animasi yang digunakan dalam *Loading Animation* juga menjadi salah satu faktor sebagai daya tarikan ?

Seperti yang kita dapat lihat, berdasarkan carta peratusan responden yang bersetuju dengan persoalan di atas ialah sebanyak 100%. Apa yang pengkaji dapat nilaikan, pada masa kini tidak dinafikan kebanyakan orang begitu menyukai sesuatu yang berbentuk animasi. Jadi apabila *Loading Animation* yang diwujudkan ini menggunakan elemen-elemen animasi, ianya telah menjadi salah satu daya tarikan buat mereka.

UNIVERSITI
MALAYSIA
KELANTAN

4.2 PEMBANGUNAN PRODUK

Didalam proses pembangunan terdapat tiga proses yang terlibat iaitu peringkat pra produksi, produksi dan juga pos produksi.

4.2.1 PRA PRODUKSI

Peringkat pra produksi merupakan peringkat awal dalam proses pembangunan produk iaitu fasa pembangunan idea atau dikenali sebagai fasa penyelesaian masalah. Antara proses yang terlibat dalam fasa ini ialah merekabentuk jenis *Loading Animation* yang akan diwujudkan. Membuat rekabentuk ini termasuklah dari segi pemilihan warna, tipografi dan juga pergerakan yang sesuai bagi *Loading Animation* ini.



Rajah 4.2.1.1 : Gambar menunjukkan antara proses pra produksi iaitu pemilihan warna.

4.2.2 PEMBANGUNAN IDEA

Pengkaji mencari idea untuk mewujudkan *Loading Animation* ini dengan merujuk beberapa jenis *Loading Animation* yang sedia ada. Peringkat ini termasuklah proses dimana pemilihan bagi idea produk dan juga grafik yang diinginkan. Fokus utama pembangunan produk adalah elemen animasi yang dapat mempengaruhi pengguna laman web Perpateh TV. Berikut merupakan beberapa *Loading Animation* yang sedia ada dan dijadikan sebagai rujukan bagi pembangunan produk kajian pengkaji.

RUJUKAN JENIS LOADING ANIMATION



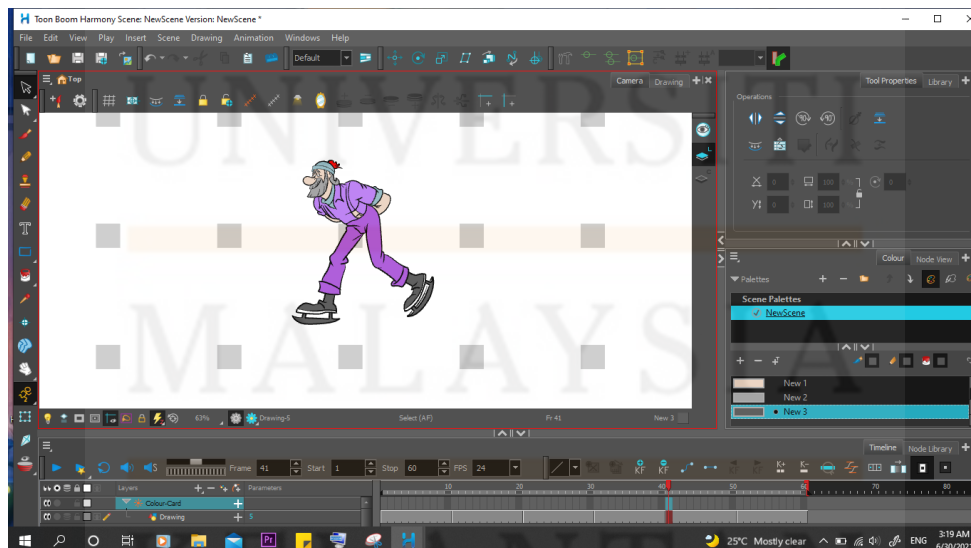
Rajah 4.2.2 : Rujukan Jenis Loading Animation

4.2.2 PRODUKSI

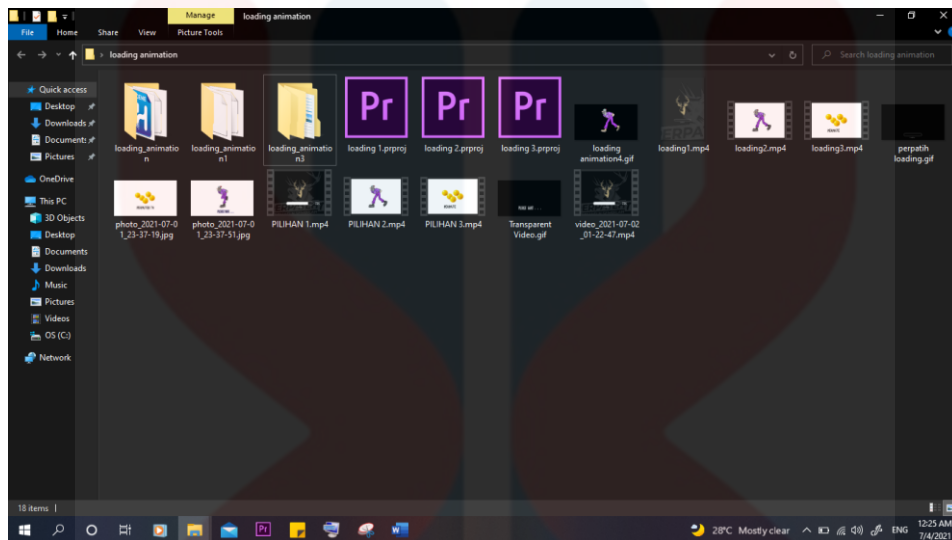
Bagi peringat Produksi ini, pengkaji menggunakan Adobe Toonboom Harmony dan juga Adobe Premiere Pro dalam menghasilkan produk yang menepati minat audien.



Rajah 4.2.2.1 : Gambar menunjukkan peralatan dan juga perisian yang digunakan iaitu Toonboom Harmony, Wacom dan juga Adobe Premiere Pro.



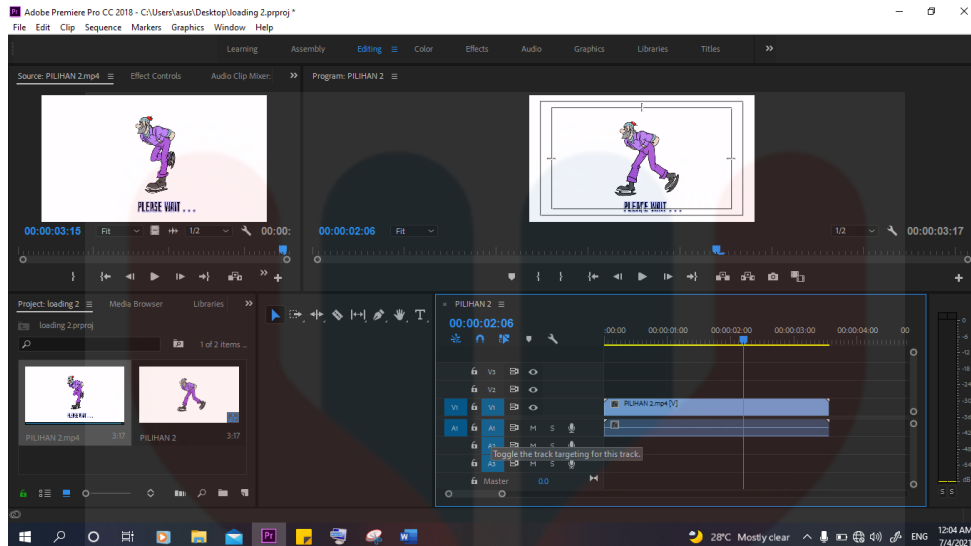
Rajah 4.2.2.2 : Gambar menunjukkan penghasilan *Loading Animation* untuk Pilihan 1 di Toonboom Harmony.



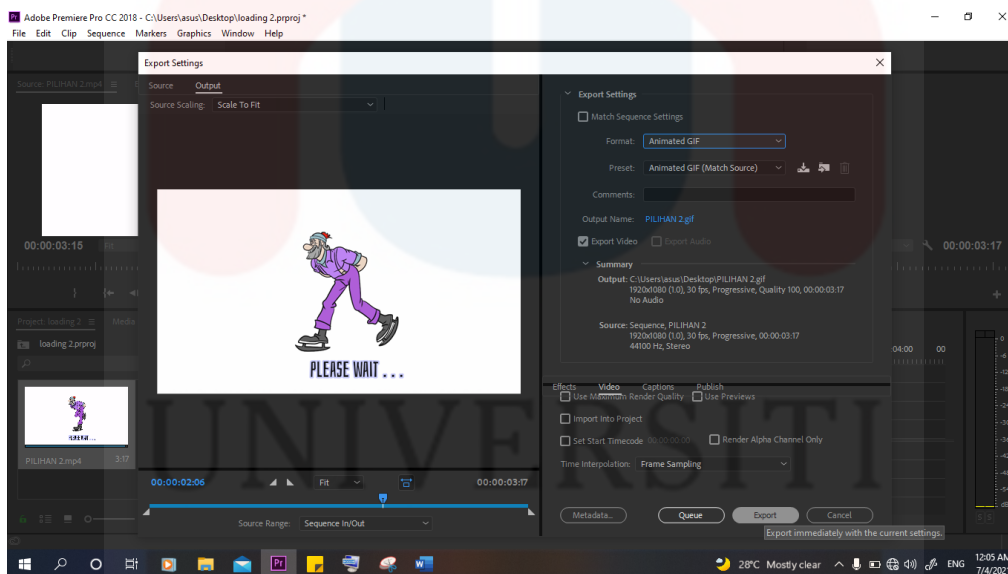
Rajah 4.2.2.3 : Setiap *scene* yang dihasilkan akan disimpan dan disusun di dalam satu fail bagi memudahkan proses produksi.

4.2.3 PASCA PRODUKSI

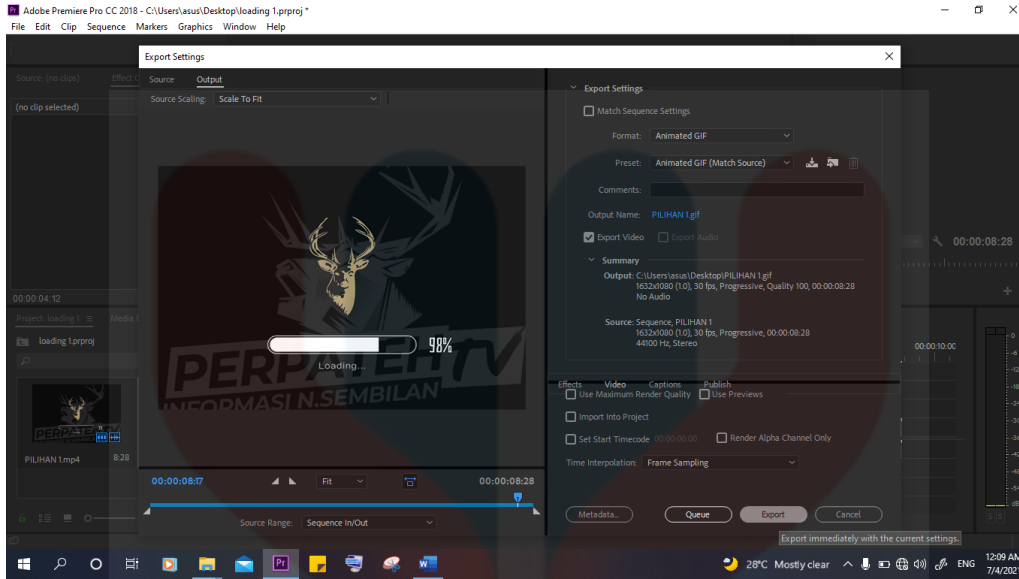
Pada peringkat Pasca Produksi ini, *Loading Animation* yang terhasil akan dimasukkan ke dalam Adobe Premiere Pro bagi tujuan untuk menggabungkannya dan ditukar kepada format *Animated Gif*, sekaligus akan melengkapkan produk ini.



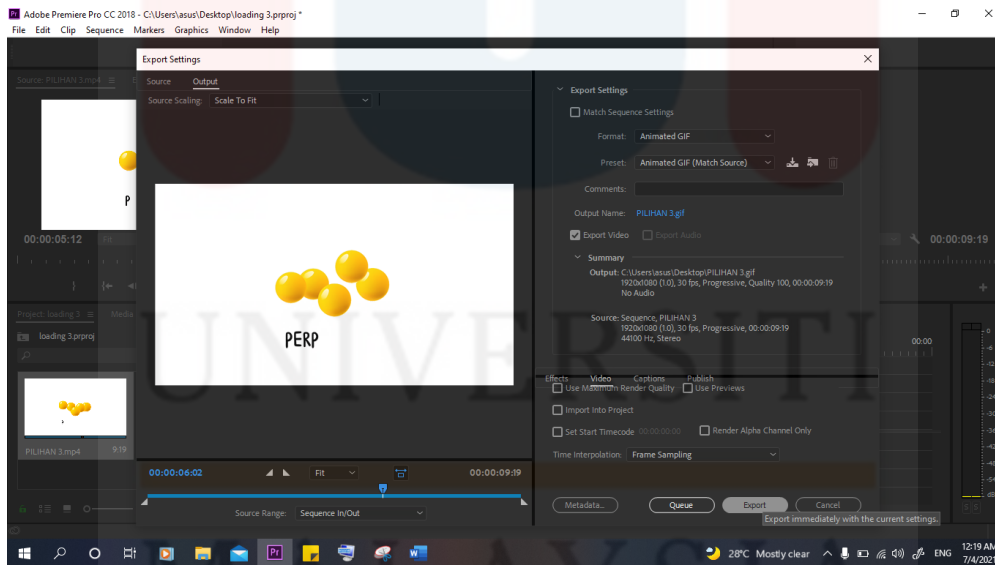
Rajah 4.2.3.1 : Loading Animation yang telah siap akan dipindahkan ke dalam Adobe Premiere Pro bagi tujuan untuk menukarkan kepada format Animated Gif.



Rajah 4.2.3.2 : Loading Animation ini kemudiannya di “render” mengikut format yang telah ditetapkan.

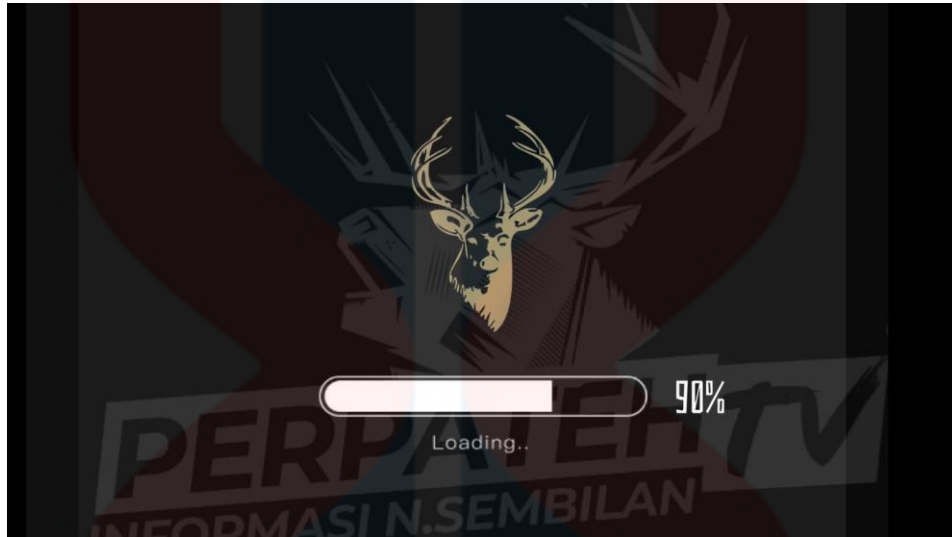


Rajah 4.2.3.3 : Loading Animation Pilihan 2 turut menjalani proses yang sama iaitu digabungkan di dalam Adobe Premiere Pro.



Rajah 4.2.3.4 : Pilihan 3 bagi Loading Animation yang dihasilkan melalui proses yang sama iaitu digabungkan dan dijadikan dalam bentuk format Animated Gif.

Berikut merupakan hasil bagi *Loading Animation* yang dihasilkan melalui perisian-perisian yang digunakan ini. Penghasilan *Loading Animation* ini menggunakan beberapa elemen yang terpilih iaitu *Bouncing Ball*, *Walk Cycle* dan juga *Animasi Sprite*.



Rajah 4.2.3.5 : *Loading Animation* Pilihan 1 yang bertemakan logo Perpatih TV.



Rajah 4.2.3.6 : *Loading Animation* Pilihan 2 yang menggunakan elemen animasi *Walk Cycle*.



Rajah 4.2.3.7 : *Loading Animation* Pilihan 3 yang mengandungi elemen animasi *Bouncing Ball*.

4.6 KESIMPULAN

Proses untuk menghasilkan animasi memuatkan ini sangat mencabar kerana memerlukan penelitian terhadap setiap pergerakan yang dilakukan. Selain itu, semasa animasi memuatkan ini dijalankan, terdapat beberapa proses yang perlu dilalui sebelum terlengkapya semua. Pelbagai cabaran dan kesukaran yang dihadapi oleh pengkaji sewaktu berada dalam proses untuk menyiapkan animasi memuatkan ini. Pengkaji berharap agar produk yang dihasilkan ini dapat difahami dan sesuai dengan konsep Perpateh TV Studio.

BAB 5

KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.0 PENGENALAN

Didalam bab yang terakhir ini akan membincangkan kesimpulan dan cadangan bagi keseluruhan kajian yang dilakukan. Kesimpulan dan cadangan yang dibuat berdasarkan hasil pemerhatian dan data yang diperolehi melalui soalan soal selidik menunjukkan hasil animasi memuatkan yang sesuai untuk digunakan di dalam laman web Perpatih TV.

5.1 CADANGAN

Berdasarkan hasil kajian dan soal selidik yang telah dilakukan terhadap responden, pengkaji dapati majoriti menunjukkan keputusan yang baik dengan *Loading Animation* yang dihasilkan untuk kegunaan di dalam laman web Perpatih TV Studio. Oleh itu, pada pendapat pengkaji, terdapat sedikit cadangan yang mungkin boleh digunakan di masa akan datang. Antara cadangan yang pengkaji dapat berikan ialah seperti yang berikut :

5.1.1 PERANAN MEDIA KREATIF

Peranan media kreatif bagi pengkaji amat penting kerana, mereka yang bertanggungjawab dalam meluaskan lagi teknologi pada masa kini. Hal ini yang demikian, dapat kita lihat teknologi amat memainkan peranan penting pada zaman sekarang. Animasi yang sebelum ini kita hanya tahu dalam bentuk sebuah cerita sahaja sebenarnya lebih meluas. Animasi tidak semestinya yang mempunyai jalan cerita, sedikit pergerakan yang mempunyai elemen animasi juga boleh dikategorikan sebagai animasi. Jadi, dengan adanya peranan daripada media kreatif ini dapat meningkatkan lagi visual yang berdasarkan animasi.

5.1.1.2 PERANAN SYARIKAT

Melalui pandangan pengkaji, sesebuah organisasi amat memainkan peranan penting dalam meningkatkan pengurusan laman web mereka. Hal ini kerana, pada masa kini kebanyakan orang menggunakan teknologi untuk mereka menguruskan segala urusan. Jadi, antara cadangan daripada pengkaji sendiri yang boleh diguna pakai oleh syarikat ini adalah mereka hendaklah meningkatkan lagi pengurusan laman web dengan menggunakan sebuah visual yang dapat menarik perhatian orang ramai. Tambahan pula sekiranya visual tersebut berunsurkan animasi, ianya akan lebih menarik minat.

5.1.1.3 PERANAN PENDIDIK

Disebabkan sekarang animasi semakin meluas iaitu dari segi animasi yang berbentuk jalan cerita dan juga animasi yang berada dalam bentuk visual seperti Loading Animation ini sendiri. Maka cadangan yang pengkaji dapat berikan ialah, para pendidik perlu lebih meluas dalam memberi pendedahan dan penekanan dalam subjek yang berkaitan animasi ini. Hal ini kerana, supaya pelajar lebih mengetahui dengan lebih mendalam cabang-cabang animasi serta dapat menambahkan lagi ilmu pengetahuan dalam bidang ini.

5.3 KESIMPULAN

Melalui kajian yang telah dihasilkan ini, pengkaji dapat menyimpulkan bahawa rekabentuk animasi memuatkan ini begitu sesuai untuk digunakan di dalam laman web Perpatih TV. Hal ini disebabkan, pengurusan terhadap laman web sesebuah syarikat perlulah dititikberatkan kerana itu adalah salah satu *platform* dimana profil syarikat diletakkan. Jadi, apabila wujudnya elemen animasi di dalam laman web tersebut ianya sedikit sebanyak akan memberikan kesan yang positif terhadap pengguna dan juga organisasi itu sendiri. Selain itu, pada masa sekarang, terlalu banyak visual yang mempunyai elemen animasi dan sesuai untuk digunakan sebagai salah satu daya tarikan orang ramai terhadap syarikat. Akhir sekali, melalui kajian yang dilakukan ini pengkaji dapat menambah ilmu pengetahuan serta mendapatkan data untuk penambahbaikan terhadap animasi memuatkan ini.

RUJUKAN

- Alfian Nurlifa1, S. K. (2014). Analisis Pengaruh User Interface Terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Seorang Dokter . *Analisis Pengaruh User Interface Terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Seorang Dokter.*
- Asmawi Noor Saarani, N. (n.d.). Nota Kajian : Konsep dan Teori.
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE.
- Gojko Vladić, S. M. (2020). ANALYSIS OF THE LOADING ANIMATION PERFORMANCE AND VIEWER PERCEPTION. *ANALYSIS OF THE LOADING ANIMATION PERFORMANCE AND VIEWER PERCEPTION.*
- Hazwani Nordin, D. S. (2016). Ulasan Elemen Rekabentuk Antaramuka Pengguna Bagi Meningkatkan Keterlibatan Pelajar Terhadap E-Pembelajaran di Institusi Pengajian Tinggi.
- Hussein, J. J. (n.d.). MASALAH PELAJAR TAHUN AKHIR FAKULTI PENDIDIKAN UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA DALAM MEREKABENTUK ANTARAMUKA SKRIN YANG BAIK.
- Ishak, F. A. (2010). Pembangunan Sektor Animasi di Malaysia: Pendidikan dan Latihan Animasi di Institusi Pengajian Tinggi Awam.
- Persson, S. (n.d.). Improving Perceived Performance Of Loading Screens Through Animation. *Improving Perceived Performance Of Loading Screens Through Animation.*