

**MENGENAL KEBERKESANAN MEDIUM ANIMASI 2D  
SEBAGAI PENGIKLAMAN PROGRAM SIJIL  
MULTIMEDIA KREATIF DI KOLEJ KOMUNITI PAYA  
BESAR**

**NOR FARINA BINTI MOHD FAUZAN**

**IJAZAH SARJANA MUDA TEKNOLOGI KREATIF  
DENGAN KEPUJIAN**

**2021**



**MENGAJI KEBERKESANAN MEDIUM ANIMASI 2D  
SEBAGAI PENGIKLANAN PROGRAM SIJIL  
MULTIMEDIA KREATIF DI KOLEJ KOMUNITI PAYA  
BESAR**

DISEDIAKAN OLEH

NOR FARINA BINTI MOHD FAUZAN

C17A0397

Projek Penyelidikan ini diserahkan untuk memenuhi keperluan bagi  
Ijazah Sarjana Muda

**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

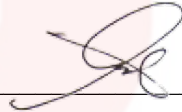


---

NOR FARINA BINTI MOHD FAUZAN

Tarikh: 15 JULAI 2021

Tandatangan Penyelia



---

TS. DR. ANUAR BIN

YUSOF

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.

UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

## PENGESAHAN PELAJAR

“saya akui laporan latihan industri ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan, gambar dan ringkasan sumbernya yang saya telah jelaskan setiap satunya”

Tandatangan Pelajar :

Nama Pelajar : Nor Farina Binti Mohd Fauzan

No Matrik : C17A0397

Tarikh :

PENYELIA,

.....

( )

( )

UNIVERSITI

MALAYSIA

KELANTAN

## PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi penghargaan saya ucapkan kepada pihak pengurusan Kolej Komuniti Paya Besar kerana telah memberi peluang kepada saya untuk menjalankan latihan industri di Kolej selama 3 bulan. Khasnya kepada Pengarah Kolej Komuniti Paya Besar iaitu Tuan Haji Mohd Faddilah Bin Mohd Yusoh. Selain itu, En Hafizil selaku penyelia saya kerana Beliau juga telah banyak membantu saya dalam menjalankan kerja-kerja di pejabat terutama yang saya kurang mahir. En Hafizil juga telah banyak memberi tunjuk ajar kepada saya tentang penggunaan adobe-adobe dengan cara yang betul.

Dalam tempoh masa 3 bulan bermula pada 15 Mac 2021 sehingga 18 Jun 2021, saya telah menjalankan latihan industri di Kolej Komuniti Paya Besar, Gambang Kuantan dalam tempoh saya berada di organisasi ini, saya dapat melalui pengalaman baru dalam hidup saya terutama di dalam alam pekerjaan. Sewaktu saya berada di organisasi ini saya dapat mempraktikkan apa yang saya belajar secara teori sewaktu berada di Universiti.

Terlebih dahulu, saya ingin melafazkan setinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada penyelia projek penyelidikan saya iaitu Ts. Dr. Anuar Bin Mohd Yusof dan Dr. Suraya Binti Md Nasir atas nasihat, bimbingan dan sokongan sepanjang kajian ini dilaksanakan. Mereka juga merupakan individu yang sering mengambil berat akan tugas para pelajar di bawah seliaannya serta selalu memberikan pandangan dan pembedahan terhadap kajian.

Segala tunjuk ajar daripada semua kakitangan bahagian Multimedia telah memberikan saya pengalaman yang baru dalam selok-belok di pejabat dan dalam bahagian Multimedia. Pengalaman ini akan saya gunakan semasa saya melangkah masuk ke alam pekerjaan pada masa akan datang.

Tidak lupa juga kepada kedua ibu bapa saya yang telah memberikan dorongan dan sokongan kepada saya untuk menyiapkan buku laporan dan menamatkan latihan industri selama 3 bulan.

UNIVERSITI  
MALAYSIA  
KELANTAN

## ISI KANDUNGAN

Kandungan	M/S
Abstrak	ii-iii
<b>BAB 1 : PENGENALAN</b>	
1.0 Pengenalan	1-3
1.1 Latar Belakang Kajian	4-5
1.2 Permasalahan kajian	6
1.3 Objektif kajian	7
1.4 Persoalan kajian	7
1.5 Kepentingan kajian	8
1.6 Skop Kajian	8-9
1.7 Hipotesis	9
1.8 Kesimpulan	9
<b>BAB 2 : KAJIAN LEPAS</b>	
2.0 Pengenalan	10
2.1 Multimedia	11
2.1.1 Kajian mengenai Pengiklanan Cafe melalui Media Massa	12
2.1.2 Kajian mengenai Pengiklanan Produk melalui Media Massa	12
2.1.3 Reka Bentuk Komunikasi Dakwah Visual Animasi 2d untuk	13
2.1.4 Membantu imiginasi terhadap perkara abstrak	14
2.1.5 Perancangan Iklan Animasi 2 Dimensi Jamethe T-Shirt untuk Outlet Japmethe T-Shirt	14
2.1.6 Mengaplikasikan Animasi Kartun 2D Di Dalam Kempen Keselamatan Jalan Raya Untuk Kanak-Kanak	15



Kesimpulan	15
<b>BAB 3 : METODOLOGI KAJIAN</b>	
<b>3.0 Pengenalan</b>	16
<b>3.1 Kaedah Kajian</b>	16
<b>3.2 Teknik Pengumpulan Data</b>	17
<b>3.3 Pemerhatian</b>	18
<b>3.4 Kesimpulan</b>	18
<b>BAB 4 : DAPATAN KAJIAN</b>	19
4.0 Pengenalan	20
4.1 Latar Belakang Respoden	
4.2 Analisis Persoalan Kajian	
4.3 Mengkaji Kandungan Pengiklanan Kolej Komuniti Paya Besar dalam pelbagai Platform	
4.4 Pembangunan Produk	
4.4.1 Pra Produksi	
4.4.2 Produksi	
4.4.3 Pasca Produksi	
4.5 Kesimpulan	
<b>BAB 5 : PERBINCANGAN DAN RUMUSAN</b>	
5.1 Pengenalan	
5.2 Cadangan	
5.3 Kesimpulan	
<b>KESIMPULAN</b>	
<b>RUJUKAN</b>	

## ABSTRAK

Sistem multimedia merupakan sistem yang sedang berkembang dalam menuju era teknologi maklumat. Sistem multimedia ialah penggunaan alat teknologi maklumat yang menggabungkan pendengaran dan penglihatan seterusnya diproses oleh pemikiran untuk membentuk satu maklumat (Saifuddeen, 2002). Tujuan kajian ini adalah untuk mengkaji penggunaan medium animasi 2D sebagai Pengiklanan Sijil Multimedia Kreatif di Kolej Komuniti Paya Besar. Kajian ini menggunakan kaedah teknik pengumpulan data melalui kaji selidik, pemerhatian dan sumber rujukan. Instrumen kajian terdiri daripada borang soal selidik, borang temu bual dan kaedah rujukan. Melalui kajian Instrumen ini akan dapat Mengenalpasti permasalahan yang dihadapi oleh Pihak Kolej Komuniti Paya Besar melalui hebahan secara manual. Bidang multimedia direka untuk melatih pelajar dengan kemahiran dalam menghasilkan produk-produk yang berkaitan multimedia. Selain itu, Kajian ini juga untuk melihat kesan membangunkan animasi 2D untuk hebahan program di Kolej Komuniti Paya Besar. Pelajar akan mempelajari beberapa kemahiran penting dalam merekabentuk dan membina aplikasi multimedia yang berinteraktif. Tujuan kajian ini adalah untuk mengkaji Keberkesanan Medium Animasi 2D sebagai Pengiklanan Program Multimedia Kreatif di Kolej Komuniti Paya Besar. Kajian ini akan dijalankan dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui kaedah rujukan, borang soal selidik, pemerhatian. Oleh itu, kajian yang dibuat ini juga merupakan salah satu cara untuk melihat keberkesanan mengaplikasikan cara baru dalam penyampaian maklumat kepada orang diluar sana.

**Kata kunci :** *Penggunaan medium animasi 2D sebagai pengiklanan*

## ABSTRAC

Multimedia systems are systems that are evolving towards the information technology era. Multimedia systems are the use of information technology tools that combine hearing and sight which are subsequently processed by thought to form a single piece of information (Saifuddeen, 2002). The purpose of this study was to examine the use of 2D animation medium as Creative Multimedia Certificate Advertising in Paya Besar Community College. This study uses data collection techniques through surveys, observations and reference sources. The research instruments consisted of questionnaires, interview forms and reference methods. Through the study of this instrument will be able to identify the problems faced by the Paya Besar Community College through manual announcement. The multimedia field is designed to train students with skills in producing multimedia-related products. In addition, this study is also to see the effect of developing 2D animation for program announcement at Paya Besar Community College. Students will learn some important skills in designing and building interactive multimedia applications. The purpose of this study was to examine the Effectiveness of 2D Animation Medium as Creative Multimedia Program Advertising in Paya Besar Community College. This study will be conducted using data collection techniques through reference methods, questionnaires, observations. Therefore, this study is also one of the ways to see the effectiveness of applying new ways in presenting information to people out there.

Keywords: Use of 2D animation medium as advertising

## 1.0 PENGENALAN

Kolej Komuniti merupakan kolej di bawah Kuasa Jabatan Pengajian Kolej Komuniti (JPKK), Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) di mana ia merupakan Institut Pengajian Tinggi Awam (IPTA) iaitu dibawah kerajaan sepenuhnya. Kolej Komuniti juga merupakan salah satu institusi TVET yang memainkan peranan penting dalam melahirkan ramai pekerja mahir dan kreatif dalam menghasilkan sesuatu produk atau melaksanakan kerja dengan baik. Kolej Komuniti juga menyediakan latihan kemahiran dalam pelbagai bidang yang boleh diceburi. Antara beberapa bidang yang ditawarkan termasuklah bidang teknikal dan vokasional iaitu bidang perdagangan, mekanikal dan banyak lagi. Pekerja yang mahir sangat-sangat diperlukan pada zaman teknologi kini menjelang revolusi industri 4.0 yang akan datang. Jadi pihak kerajaan sangat mengalu-alukan pelajar yang berminat dalam setiap bidang yang ingin diceburi. Pelajar-pelajar ini akan dilatih sebaik mungkin dengan menggunakan peralatan yang canggih disediakan serta suasana pengajaran dan pembelajaran yang selesa.

Di Malaysia terdapat hampir 103 buah Kolej Komuniti yang aktif dalam menawarkan pengajian di peringkat Sijil dan Diploma yang menawarkan banyak kursus jangka pendek yang boleh diceburi. Permintaan terhadap pekerja mahir amat diperlukan mengikut keperluan pasaran dan penduduk setempat. Kewujudan Kolej Komuniti juga dapat membantu masyarakat setempat mengubah nasib hidup mereka ke arah yang lebih baik dengan menaik taraf kemahiran diri. Hal ini selaras dengan permintaan kerajaan yang ingin melahirkan ramai graduan yang berkualiti serta berkemahiran tinggi. Antara syarat-syarat kelayakan untuk mendaftar di Kolej Komuniti adalah sangat mudah kerana program ini memberi peluang kepada lulusan

SPM atau SPMV menyambung pengajian mereka ke peringkat yang lebih tinggi. Konsep pembelajaran dan penilaian di Kolej Komuniti adalah berbeza berbanding syarat kelayakan di kolej-kolej IPTA yang lain kerana Kolej Komuniti lebih memberi penekanan kepada kemahiran berbanding teori. Tempoh pengajian pula adalah mengikut tahap iaitu untuk program Sijil, tempoh pengajian mengambil masa selama 2 tahun iaitu 4 semester termasuk 1 semester untuk latihan industri.

Seterusnya, Multimedia berasal daripada perkataan ‘multi’ dan ‘media’. Multi bermaksud banyak dan Media bermaksud tempat untuk menyampaikan sesuatu maklumat. Penggabungan dua maksud tersebut telah menjadi satu perkataan iaitu ‘Multimedia’. Multimedia merupakan konsep dan teknologi baru yang menyampaikan maklumat dalam bentuk video yang menggabungkan elemen-elemen iaitu teks, gambar, audio, video dan animasi. Maklumat yang disediakan dengan menggabungkan seluruh elemen multimedia tersebut menjadikan maklumat dalam bentuk multimedia yang dapat diterima oleh manusia. Multimedia adalah gabungan sekurang-kurangnya media diskrit dan media berterusan. Media diskrit adalah di mana kesahan data tidak bergantung pada keadaan waktu, termasuk teks dan grafik. Sementara itu, apa yang dimaksudkan dengan media yang berterusan adalah media di mana kesahihan data bergantung pada keadaan waktu, termasuk suara dan video (Steinmetz, 1995, p2).

Sejarah perkembangan multimedia bermula dengan Perkembangan Komputer Peribadi (*Personal Computer*) yang pertama iaitu ‘Monomedia’. Monomedia ini hanyalah berbentuk teks sahaja pada skrin dan tiada bunyi pada teks tersebut. Pada tahun 1946, teknologi monomedia telah diterajui oleh ENIAC yang bermaksud Electronic Numerical Integrator and Computer. Di peringkat pertengahan PC

bertambah maju dengan mempunyai kelebihan cip yang lebih laju dan PC juga dilengkapi dengan kad suara dan skrin berwarna. Monitor pada PC juga lebih besar kerana mempunyai multimedia PC yang lengkap dengan teks, audio, video, gambar, dan animasi.

Perisian multimedia merupakan satu alternatif baru ke arah mempelbagaikan media pengajaran serta memberi pendedahan kepada pelajar tentang kecanggihan sistem multimedia pada masa kini (Ismail, 2010). Dengan mengaplikasikan teknologi multimedia secara berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran dapat membantu untuk memberi motivasi dan semangat untuk pelajar meningkatkan kemahiran dan ilmu dalam menghasilkan produk-produk yang bagus selaras dengan permintaan pelanggan pada masa kini. Menurut D'Lagnazio (Bairley, 1996), multimedia adalah alat baru yang dapat memberikan banyak manfaat pembangunan kepada dunia pendidikan. Pembangunan yang dimaksudkan adalah pelajar yang menceburi dalam bidang multimedia dapat diperkembangkan mengikut kesesuaian minat pelajar contohnya dari segi bakat, keperluan dan pengetahuan yang ada.

Dengan mengkaji keberkesanan penggunaan animasi 2D sebagai pengiklanan sijil multimedia di kolej komuniti paya besar dapat membantu dalam mengembangkan bidang multimedia di seluruh malaysia. Hal ini juga dapat membantu dalam melahirkan ramai lagi pelajar yang berkemahiran tinggi serta kreatif mengikut permintaan pasaran. Permasalahan yang dihadapi oleh pihak kolej komuniti adalah kurangnya promosi yang berkesan untuk menarik pelajar lepasan SPM untuk menyertai bidang multimedia ini. Dengan adanya promosi yang berkesan akan dapat menambah bilangan pelajar yang menyertai bidang multimedia ini. Penggunaan

medium animasi adalah kerana pada zaman teknologi ini kebanyakan pengiklanan menggunakan animasi sebagai medium untuk mereka mengiklanankan produk dan sebagainya. Oleh itu, dengan mengiklankan menggunakan medium animasi akan dapat membantu pengiklanan dengan lebih berkesan selaras dengan permintaan masyarakat kini.

Oleh itu, usaha perlu dilakukan bagi mencapai matlamat pendidikan di Malaysia. Perubahan yang luar biasa juga diperlukan dalam cara pemikiran dan teknologi. Usaha untuk melahirkan generasi yang luar biasa juga memerlukan usaha yang luar biasa, dengan adanya pengiklanan yang besar-besaran akan mampu melahirkan ramai lagi pelajar yang menepati kehendak dan memenuhi keperluan industri.

## 1.1 LATAR BELAKANG KAJIAN

Penggunaan pelbagai media dalam proses pembelajaran telah berlaku semenjak dahulu lagi. Elemen-elemen multimedia digabungkan untuk menyampaikan maklumat. Menurut Elissavet & Economidas (2003), perisian multimedia (koswer) adalah istilah bagi pembelajaran berasaskan komputer, di mana ia merujuk kepada penggunaan komputer dalam penyampaian pengajaran dalam mod interaktif. Manakala Zain I. (2002), dalam penerangannya mengenai multimedia menyatakan bahawa multimedia berasal daripada dua perkataan iaitu multi dan media yang bermaksud pelbagai media.

Kemajuan dalam teknologi telah membawa pelbagai perubahan terhadap kehidupan masyarakat masa kini yang jelas banyak dipengaruhi oleh teknologi. Sebagai contoh, transaksi bank secara atas talian, pembelajaran secara atas talian, kad ucapan diganti menggunakan email, pengiklanan melalui cerita pendek, persembahan tradisional seperti Wayang Kulit bukan lagi menjadi pilihan utama masyarakat masa kini. Kemajuan teknologi kelihatan lebih jelas dengan perubahan yang berlaku dari semasa ke semasa yang membawa kepada teknologi yang lebih canggih.

Teknologi perkomputeran turut memperkenalkan animasi digital. Animasi atau kartun menjadi satu entiti penting dalam industri hiburan dan perfileman. Sebelum ini, Amerika Syarikat dan Jepun menjadi negara pengeluar animasi utama dunia dan Malaysia banyak mengimport animasi cerita dari negara tersebut. Namun, beberapa tahun kebelakangan ini, industri animasi Malaysia semakin maju dan banyak produk animasi tempatan yang dihasilkan. Hal ini dapat dilihat menerusi siri dan filem



animasi 'Upin dan Ipin' dan 'Boboiboy.' Dengan penghasilan animasi cerita oleh syarikat tempatan, pengisian kandungan animasi lebih terarah kepada imej lokal.

Animasi merupakan satu proses pergerakan kepada sesuatu karekter ataupun objek. Tujuan utama penghasilan animasi adalah untuk menghiburkan penonton dan animasi juga boleh menjadi sebagai salah satu kaedah untuk menyampaikan sesuatu maklumat kepada orang awam. Dalam kajian ini pengkaji akan mengaplikasikan medium animasi sebagai medium penyampaian maklumat mengenai Pengiklanan Program Sijil Multimedia Kreatif Di Kolej Komuniti Paya Besar. Pengkaji yakin bahawa animasi mampu menjadi daya tarikan dalam menyampaikan maklumat kepada pelajar-pelajar lepasan SPM/SPMV yang ingin menyambung pengajian mereka di Kolej Komuniti Paya Besar.

Pada abad yang akan datang, permintaan terhadap tenaga manusia bukan sahaja memfokuskan kepada kuantiti tetapi akan lebih memfokuskan kepada aspek kualiti seseorang itu. Oleh yang demikian, dalam usaha kerajaan untuk melahirkan sumber tenaga manusia yang berkualiti ini seharusnya tidak dipandang sebagai perkara yang remeh oleh masyarakat. Dalam usaha untuk melahirkan tenaga manusia yang berkualiti, Kolej Komuniti Paya Besar membuka peluang buat masyarakat di luar sana untuk belajar dalam bidang multimedia kerana dalam melahirkan sumber tenaga manusia yang berkualiti serta seiring dengan perubahan dan kemajuan teknologi yang semakin maju. Sistem pendidikan merupakan antara tunggak utama dalam merealisasikannya. Hal ini telah membawa pengkaji untuk mengkaji keberkesanan medium animasi 2D sebagai pengiklanan program sijil multimedia. Program yang ditawarkan ini akan dapat membantu pelajar di luar sana untuk memajukan diri

menjadi lebih baik, jika kita persiakan peluang yang diberikan ini alangkah ruginya kita kerana jika bukan kita yang memajukan diri kita sendiri siapa lagi.

## 1.2 PERMASALAHAN KAJIAN

Bidang Multimedia merupakan satu bidang yang sangat meluas di seluruh dunia. Penggunaan perisian multimedia terbukti amat penting dalam meningkatkan kemahiran dalam menghasilkan sesuatu produk dengan lebih baik. Bidang ini merupakan tentang penggunaan proses dan perkakasan dalam menangani maklumat yang pelbagai bentuk (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001). Di Malaysia, terdapat kolej-kolej yang menawarkan bidang Multimedia ini tetapi kurang didedahkan kepada pelajar-pelajar diluar sana. Apabila bidang ini tidak didedahkan tentang kelebihan yang ada maka pelajar atau orang luar tidak akan mengetahui bahawa wujudnya kos Multimedia ini.

Selain itu, ramai juga pelajar memerlukan maklumat yang lebih terperinci mengenai bidang Multimedia Kreatif ini. Inovasi dan reformasi dalam sistem pendidikan adalah perlu bagi menjamin lahirnya rakyat yang cekap dan berketerampilan dalam bidang teknologi maklumat serta berupaya berfikiran kritis dan kreatif. Oleh itu, terdapat keperluan untuk membuat kajian yang berkaitan dengan keberkesanan medium animasi 2D sebagai pengiklanan program sijil multimedia.

Seterusnya, kajian ini dijalankan adalah bertujuan untuk melihat keberkesanan tentang pengiklanan berasaskan animasi 2D. Hal ini kerana, komputer dan teknologi dapat digunakan untuk menghasilkan sesuatu yang baru untuk mempromosikan

program pada setiap kolej dengan gaya baru dan cara yang baru untuk membuat kelainan dalam promosi.

Selain itu, permasalahan yang didapati oleh pengkaji adalah kurangnya kemasukkan konten mengenai setiap program terutamanya program multimedia kreatif pengiklanan. Jadi setiap platform perlu ada penambahbaikan dari segi konten yang sedia ada agar setiap maklumat yang ingin disampaikan lebih jelas. Hal ini juga akan dapat memudahkan pelajar untuk mendapatkan maklumat secara terperinci dalam setiap platform yang ada.

### **1.3 OBJEKTIF KAJIAN**

Tujuan utama kajian ini adalah untuk Mengkaji Keberkesanan Medium Animasi 2D sebagai Pengiklanan Sijil Multimedia Kreatif di Kolej Komuniti Paya Besar. Objektif kajian ini dilaksanakan untuk:

- i. Mengkaji kandungan pengiklanan Kolej Komuniti Paya Besar dalam pelbagai platform.
- ii. Mengenalpasti elemen yang sesuai untuk rekabentuk animasi 2D yang akan dibangunkan.
- iii. Merekabentuk sebuah animasi 2D untuk hebahan program Multimedia Kreatif di Kolej Komuniti Paya Besar.

#### **1.4 PERSOALAN KAJIAN**

Kajian ini dijalankan bagi menjawab persoalan kajian berikut:

- I. Apakah kandungan pengiklanan sedia ada bagi Kolej Komuniti Paya Besar menepati kriteria amalan baik pengiklanan.
- II. Apakah elemen-elemen yang sesuai untuk rekabentuk animasi 2D yang akan dibangunkan.
- III. Apakah berkesan membangunkan animasi sebuah animasi 2D untuk hebahan program Multimedia Kreatif di Kolej Komuniti Paya Besar.

## 1.5 KEPENTINGAN KAJIAN

Pendekatan yang dipilih untuk membangunkan animasi 2D di dalam kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada pelajar dengan lebih terperinci tentang program sijil multimedia. Selain dapat menyampaikan maklumat kepada pelajar, ia juga dapat digunakan untuk program lain lagi dalam mempelbagaikan lagi kaedah dan pendekatan untuk program sijil multimedia ini.

Selain itu, antara kepentingan kajian ini juga merangkumi :

- i. Dapat membantu pelajar untuk mengetahui lebih lanjut tentang program sijil multimedia di Kolej Komuniti Paya Besar ini.
- ii. Menyokong hasrat kerajaan untuk meningkatkan lagi lebih ramai tenaga kerja yang lebih mahir.
- iii. Pelajar boleh menjadikan bidang multimedia sebagai bidang yang dapat membantu mereka untuk memajukan diri menjadi lebih baik.
- iv. Dapat membantu pelajar untuk memahami konsep multimedia dengan lebih mudah dan cepat.
- v. Dapat menarik minat pelajar untuk belajar dalam bidang multimedia kerana bidang multimedia adalah bidang yang sangat popular pada masa kini.
- vi. Menyediakan maklumat secara lebih terperinci
- vii. Hasil kajian ini dapat menjadi panduan kepada pihak tertentu untuk membentuk satu sistem penyampaian yang lebih berkesan.

Seperti kita sedia maklum program multimedia adalah salah satu program yang sangat bagus untuk seseorang mempelajarinya. Hal ini akan dapat memudahkan pelajar untuk mengikuti setiap perkembangan semasa dengan mudah dan jelas.

## **1.6 SKOP KAJIAN DAN BATASAN KAJIAN**

Dalam menjalankan kajian ini, beberapa skop perlu ditetapkan bagi menentukan dan mengenalpasti batasan kajian. Antara skop kajian ini adalah seperti kajian yang dijalankan tertumpu dan hanya melibatkan responden yang terdiri daripada pelajar-pelajar dari bidang multimedia Kolej Komuniti Paya Besar sahaja yang mempelajari dalam bidang multimedia iaitu seramai 26 orang responden . Tumpuan kajian adalah melibatkan program sijil multimedia.

Selain itu, kajian ini dijalankan hanya di Kolej Komuniti Paya Besar yang terletak di Batu 19, Jalan Maran 26300 Gambang, Pahang. Kajian ini terbatas kepada mengenalpasti keberkesanan medium animasi 2D sebagai Pengiklanan Sijil Multimedia Kreatif di Kolej Komuniti Paya Besar.

## **1.7 HIPOTESIS**

### **1.7.1 Hipotesis 1**

**Ho 1** : Tidak terdapat perbezaan kaedah instrumen kajian berkesan bagi menjawab kepada permasalahan yang dihadapi oleh pihak Kolej Komuniti Paya Besar melalui hebahan secara manual.

### 1.7.2 Hipotesis 2

**Ho 2** : Tidak terdapat perbezaan menggunakan elemen yang sesuai untuk menarik perhatian pelajar melalui Media Massa.

### 1.7.3 Hipotesis 3

**Ho 3** : Tidak terdapat perbezaan dalam membangunkan sebuah platform secara digital untuk hebahan program di Kolej Komuniti Paya Besar.

## 1.8 KESIMPULAN

Bab ini membincangkan latar belakang kajian dari aspek keberkesanan medium animasi 2D dalam pengiklanan dan juga program multimedia. Kajian ini juga bertujuan untuk mengkaji Keberkesanan Medium Animasi 2D Sebagai Pengiklanan Program Sijil Multimedia Kreatif Di Kolej Komuniti Paya Besar. Tiga persoalan kajian dikemukakan dan soalan-soalan tersebut menentukan metodologi kajian selanjutnya. Batasan kajian juga dikemukakan kerana kajian ini bukan menyeluruh kepada pelajar di Kolej Komuniti Paya Besar ia hanya merujuk kepada pelajar dalam program Multimedia sahaja.

## BAB 2

### KAJIAN LEPAS

#### 2.0 Pengenalan

Pada era globalisasi kini penggunaan teknologi semakin berkembang terutamanya di dalam bidang multimedia. Menurut Anderson dan Taylor (2013) mengatakan globalisasi merupakan satu proses peningkatan jaringan dan saling bergantung antara satu masyarakat dengan masyarakat yang lain. Berdasarkan apa yang kita lihat, pelbagai aplikasi multimedia yang telah digunakan seperti pembelajaran atas talian, pembelian atas talian, pengiklanan, penerbitan dan banyak lagi. Ini semua merupakan satu teknologi yang menggabungkan pelbagai sumber maklumat media iaitu teks, grafik, bunyi, video dan animasi. Menurut Hofsteker (2001), Multimedia dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakaian berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Apa yang dimaksudkan oleh beliau adalah penggabungan tersebut akan mencipta satu video yang lengkap dengan menggunakan elemen-elemen multimedia untuk menyampaikan maklumat. Di dalam video tersebut. Setiap maklumat yang disampaikan akan dikawal oleh sistem komputer secara interaktif.

Medium pengiklanan merupakan satu medium yang sangat baik untuk mempromosikan sesuatu produk atau perniagaan. Siaran iklan yang disiarkan di media massa telah dapat merangsang pengguna untuk membeli sesuatu barangan. Remaja pada masa kini sangat terdedah dengan media massa, jadi pengiklanan secara dalam media massa memang sangat berkesan untuk menyebarkan sesuatu maklumat



termasuklah pengiklanan untuk peluang menyambung pengajian dalam mana-mana bidang. Sebelum ini, bidang komunikasi hanya berkembang melalui penggunaan budaya lisan, iaitu pengucapan dan penyebaran maklumat hanyalah dari mulut ke mulut sahaja tetapi sekarang dengan teknologi multimedia yang semakin canggih, setiap peluang pengajian atau pekerjaan boleh disemak melalui pengiklanan dalam media massa sahaja. Menurut Cohen, seorang tokoh komunikasi terkemuka menyatakan “dalam kebanyakan keadaan, media tidak berupaya mempengaruhi orang ramai menentukan bagaimana untuk berfikir tetapi yang mengajabkan ialah media berjaya mempengaruhi pembacanya untuk menentukan apa yang perlu difikirkan”.

## **2.1 Multimedia**

Multimedia merupakan proses komunikasi interaktif berasaskan teknologi komputer yang menggabungkan penggunaan pelbagai unsur media digital seperti teks, audio, grafik, animasi dan video untuk menyampaikan maklumat. Multimedia adalah kata gabungan yang merujuk banyak dan kepelbagaian alat atau perantara komunikasi. Multimedia juga boleh merujuk kepada penggunaan teknologi komputer untuk mencipta, menyimpan dan menggunakan kandungan multimedia.

Dalam sejarah perkembangan multimedia, "Microsoft Corp" merupakan organisasi yang menganjurkan persidangan yang pertama berkaitan dengan CD-ROM dalam tahun 1984. Dalam tahun 1991, Window 3.0 telah memperkenalkan penggunaan grafik untuk komputer. Ianya dapat mengubah konsep penggunaan komputer yang lebih bersifat interaktif dalam menyampaikan mesej dan maklumat dari fungsinya yang terdahulu hanya sebagai mesin taip. Microsoft Window 3.0 telah

memperkenalkan multimedia pada tahun 1992. Ianya memberi peluang kepada pengaturcarapengaturcara dalam meneroka bidang bunyi digital, grafik dan visual. Versi ini kurang mendapat sambutan kerana kosnya yang mahal.

Selepas kemunculan Windows 3.1, versi ini mendapat sambutan dari pengguna dengan adanya fungsi tambahan yang dimasukkan seperti bunyi audio, MIDI dan 16 Joystick. Pada tahun 1991, „*Multimedia Marketing Council*“ telah mengumumkan piawaian "*Multimedia Personal Computer*" (MPC) untuk menetapkan garis panduan kepada pengeluar-pengeluar perkakasan komputer peribadi agar mendapat status komputer multimedia dan memudahkan pengguna memperolehi komputer multimedia yang menepati piawaian yang sah. Pembelian komputer pada masa kini telah dilengkapi dengan perisian multimedia yang dibekalkan terus di dalam komputer. Dengan adanya kemudahan itu, pengajaran dan pembelajaran secara sendiri dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan menyeronokkan.

### **2.1.1 Kajian mengenai Pengiklanan Cafe melalui Media Massa**

Achdiyar Fachrul Yunizar (2016), menyatakan bahawa Media Bantu Promosi pada Soesoe Gembul Milk&Coffe mengatakan Di Semarang, terdapat kafe seperti Soesoe Gembul Milk&Coffee, House Of Moo, Five Point, dan yang lain bersaing sengit untuk memajukan perniagaan mereka dengan menawarkan menu yang bervariasi rasa berkualiti dan harga yang kompetitif. Diiringi dengan perkembangan teknologi dan sains Pengetahuan semasa semakin meningkat dalam bidang multimedia, terutama dalam bidang periklanan Animasi 2 dimensi. Oleh itu, Soesoe

Gembul Milk&Coffee merebut peluang ini memperkenalkan dan menyokong kemajuan perniagaannya.

Oleh itu pada pendapat saya, pengiklanan dalam bentuk 2 Dimensi (2D) mampu membuka mata pelajar untuk meneruskan pengajian dalam bidang yang diminati terutama dalam bidang multimedia yang sedang berkembang dengan meluas masa kini.

### **2.1.2 Kajian mengenai Pengiklanan Produk melalui Media Massa**

Muhkamad Toil dan Agus Purwanto (2015), menyatakan bahawa Animasi 2D memberi kesan pada industri pengiklanan. Dari tokoh watak, Iklan animasi mempunyai kelebihan berbanding iklan menjalani hidup, kerana model penampilan watak animasi lebih bebas di dalam meluarkannya. Untuk menyokong media pengiklanan dalam bentuk brosur terkini, iklan animasi 2D dengan jangka masa 30 saat adalah satu penyelesaian, Iklan animasi 2D ini kemudiannya akan ditunjukkan di outlet semut gula dan bas pelancongan tidak ditutup kemungkinan melalui youtube dan media sosial.

Oleh itu, pengiklanan menggunakan medium animasi 2D tidak terbatas kerana bebas untuk semua jenis produk termasuklah pengiklanan dari bentuk Nasihat atau sebagainya. Hal ini dapat mengukuhkan lagi kajian tentang keberkesanan menggunakan medium animasi 2D sebagai Pengiklanan Sijil Multimedia di Kolej Komuniti Paya Besar.

\

### 2.1.3 Reka Bentuk Komunikasi Dakwah Visual Animasi 2d untuk Kanak-kanak

Mokhammad Mahfud dan Rama Kertamukti (2017), menyatakan bahawa Kegiatan dakwah sebagai proses komunikasi menyampaikan ajaran ideal islam tidak mempunyai kekuatan untuk mengubah manusia menjadi lebih baik. Terdapat banyak faktor penyebab, dan hanya bersifat maklumat semata-mata, namun menggunakan etika komunikasi yang kurang berkesan. Kajian ini bertujuan untuk memberi ruang kreatif untuk meneroka kehidupan kanak-kanak dengan tujuan menyediakan bahan agama di SDN Monggang Pendowoharjo Sewon Bantul. Reka bentuk Animasi 2D diharapkan dapat memberi mesej kepada anak-anak bahawa bahan keagamaan tidak rumit tetapi menyeronokkan.

Vaughan (1998), menyatakan bahawa Pendidikan menerusi multimedia akan menggerakkan setiap deria pengguna untuk terlibat sama dalam proses pembelajaran. Keseluruhan deria iaitu deria penglihatan, pendengaran, sentuhan dan minda seseorang pelajar itu akan tertumpu dan terlibat secara aktif dalam proses tersebut. Penglibatan lebih daripada satu deria membawa impak positif terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan satu deria sahaja adalah kurang berkesan berbanding dengan pembelajaran yang menggunakan pelbagai deria (Alessi *et al.*, 2003). Rajah 2.1 menunjukkan kadar ingatan melalui kaedah pembelajaran yang melibatkan satu deria dan kombinasi lebih daripada deria berpandukan *Dale's Cone of Experience*.

Pada pendapat saya, medium animasi 2D ini bukan sahaja bertujuan untuk pengiklanan semata-mata tetapi juga menjadi satu platform untuk menyampaikan sesuatu dakwah untuk kanak-kanak lebih mudah memahami perkara untuk disampaikan. Segelintir kanak-kanak sukar untuk memahami apabila kita menyampaikan sesuatu secara bersemuka dan mereka juga kurang tertarik untuk mendengar. Apabila adanya maklumat menggunakan medium animasi ini akan dapat membuatkan kanak-kanak lebih tertarik untuk melihat sekaligus mendengar apa yang ingin disampaikan dengan mudah.

#### **2.1.4 Membantu imiginasi terhadap perkara abstrak**

Ellis (2004), menyatakan bahawa Elemen-elemen dalam multimedia antaranya seperti muzik, animasi, simulasi dapat menolong menyampaikan isi pelajaran kepada pelajar dalam bentuk yang mudah difahami dan lebih menarik berbanding buku atau media lain dan ianya mampu memenuhi strategi belajar yang bervariasi. Setiap individu mempunyai corak pembelajarannya yang tersendiri. Pengajaran secara tradisi tidak dapat memenuhi masalah corak pembelajaran yang berbeza ini. Namun komputer kini dapat memberikan segala kemudahan ini kepada pelajar (Abtar, 2001). Pada pendapat saya, pembelajaran pada masa kini lebih kepada kaedah multimedia berbanding kaedah pembelajaran sebelum ini iaitu lebih kepada penggunaan buku dan sebagainya. Multimedia adalah satu tempat untuk menyampaikan ilmu dengan penggabungan elemen-elemen seperti audio. Video, gambar, animasi. Hal ini akan dapat memudahkan pelajar untuk memahami dengan lebih mudah.

### **2.1.5 Perancangan Iklan Animasi 2 Dimensi Jamethe T-Shirt untuk Outlet Japmethe T-Shirt**

Animasi memiliki keunggulan daripada Liveshoot, kerana dengan animai kita dapat membuat karekter yang tidak dapat dilakukan secara Liveshoot. Pemilihan karekter dalam pembuatan iklan animasi ini yang mempengaruhi kenapa iklan ini dibuat secara animasi 2 Dimensi.

Jape Methe bergerakk dibidang pemasaran dan distribusi kaos Jape Methe, sedang mengalami permasalahan dalam mempromosikan produknya. Selama ini promosi hanya dilakukan dengan menyebarkan brosur-brosur. Mereka belum memanfaatkan iklan animasi untuk mempromosikan produknya.

Berdasarkan huraian diatas penulis menyimpulkan iklan animasi adalah jalan penyelesaian untuk pembuatan iklan yang menarik. Pada pendapat saya, saya bersetuju dengan penulis kerana animasi 2D ini sangat menarik jika digunakan untuk membuat pengiklanan dari segi karekter, suara dan sebagainya.

### **2.1.6 Mengaplikasikan Animasi Kartun 2D Di Dalam Kempen Keselamatan Jalan Raya Untuk Kanak-Kanak**

Nik Ramlah Binti Nik Haron (2009), dalam kajiannya menyatakan bahawa pengkaji akan mengaplikasikan animasi sebagai medium penyampaian maklumat mengenai kempen keselamatan jalan raya untuk kanak-kanak, kerana pengkaji

melihat animasi mampu menjadi daya tarikan dalam memberi kesedaran kepada kanak-kanak mengenai keselamatan ketiks berada di jalan raya.

Pada pendapat saya mengenai kajian ini adalah dengan mengadakan kempen keselamatan dengan menggunakan medium animasi 2D adalah sangat menarik dan bagus untuk menarik perhatian kanak-kanak. Kanak-kanak sebenarnya lebih suka melihat daripada mendengar, apabila mereka melihat mereka akan meniru salah satu watak dalam animasi itu, ini membuatkan lebih mudah untuk menarik kanak-kanak supaya mengikuti kempen tersebut.

## **2.2 Kesimpulan**

Bab ini membincangkan tentang kajian lepas iaitu kajian dari aspek keberkesanan penggunaan medium animasi 2D dalam pengiklanan dan juga program multimedia. Kajian ini juga bertujuan untuk mengkaji Penggunaan Medium Animasi 2D Sebagai Pengiklanan Program Sijil Multimedia Kreatif Di Kolej Komuniti Paya Besar. Kajian dalam bab ini adalah mengikut daripada kajian yang telah dibuat oleh pengkaji sebelum ini tentang keberkesanan penggunaan animasi 2D dalam pengiklanan. Selain itu, hasil daripada kajian lepas yang telah dibuat menjadi satu rujukan kepada pengkaji untuk meyakinkan bahawa medium yang dipilih adalah yang paling tepat untuk meneruskan kajian.

## **BAB 3**

### **METODOLOGI KAJIAN**

#### **3.0 Pengenalan Metodologi Kajian**

Metodologi kajian ialah medium yang digunakan oleh pengkaji untuk melengkapkan kajian. Kaedah-kaedah yang digunakan adalah dengan pelbagai cara antaranya ialah melalui akaun youtube, jurnal-jurnal yang berkaitan, laman web rasmi Kolej Komuniti Paya Besar. Hal ini dapat memudahkan pengkaji menambah ilmu untuk melakukan kajian dengan baik.

#### **3.1 Kaedah Kajian**

Kaedah yang akan diaplikasikan oleh penyelidik adalah dengan menggunakan kaedah kualitatif. Kaedah kualitatif adalah satu kaedah pengumpulan data yang dikumpulkan oleh penyelidik sepanjang melakukan kajian. Antara kajian yang akan dilakukan dalam pengumpulan data adalah kaedah pemerhatian, kaji selidik, temu bual dan sumber rujukan. Kaedah ini akan dilakukan sepanjang kajian dilakukan. Selain itu, setiap data yang diperolehi akan dicatatkan di dalam buku bagi melengkapkan kajian.

Van Rensburg (2007) mengatakan bahawa kaedah kualitatif telah mengalami satu paradigma dalam bidang pendidikan pada tahun 60-an. Sebelum tahun 60-an kaedah kajian yang dominan dalam bidang pendidikan ialah kajian kuantitatif. Kaedah kajian kuantitatif mengkaji fenomena berdasarkan pengenalanpastian teori yang sedia ada dan



hipotesis. Manakala kaedah kualitatif merupakan pendekatan interpretasi yang dipengaruhi oleh kajian kemanusiaan dan sosial sains pada masa itu. Menurut Creswell (2005) salah satu ciri-ciri kaedah kualitatif ialah “the problems need to be explored to obtain a deep understanding” (hlm. 54), dan kaedah ini dapat menghasilkan satu penyelidikan yang mempunyai kebenaran yang holistik dengan menerokai fenomena daripada pelbagai dimensi.

Kaedah kajian yang akan dilakukan adalah berdasarkan objektif kajian dan persoalan kajian yang berkaitan dengan tajuk yang telah dipilih. Bagi mengenalpasti kaedah kajian yang akan dilakukan, penyelidik akan menyenaraikan objektif kajian bagi menjawab persoalan kajian serta untuk mempermudah kajian ini dilakukan.

### **3.2 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data ini adalah satu kaedah kajian yang akan dilakukan bagi mengumpulkan maklumat-maklumat yang telah dikaji berdasarkan persoalan kajian. Teknik pengumpulan data ini adalah salah satu perkara asas sebelum menganalisis data. Proses menganalisis data akan dapat membantu pengkaji untuk melengkapkan hasil kajian. Proses pengumpulan data haruslah dibuat dengan cara yang betul kerana bagi mengelakkan data-data yang akan diproses tidak menjawab kepada persoalan kajian. Jika ini berlaku, pengkaji akan mengalami sedikit kesulitan bagi melengkapkan hasil kajian. Terdapat beberapa kaedah pengumpulan data yang akan dilakukan.

Kaedah yang pertama adalah kaedah teknik pengumpulan data dari kaedah kaji selidik adalah untuk mengumpulkan data-data yang telah diambil bagi menjawab kepada persoalan kajian. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui tahap keberkesanan Penggunaan medium animasi 2D sebagai Pengiklanan Sijil Multimedia Kreatif di Kolej Komuniti Paya Besar. Data dari reponden akan dianalisis bagi melengkapkan kajian.

Teknik pengumpulan data yang seterusnya adalah dengan menggunakan sumber rujukan. Sumber rujukan adalah bertujuan untuk menambah pengetahuan tentang apa yang dikaji. Hal ini dapat membantu untuk meyiapkan tugas kajian ini dengan mudah. Melalui sumber-sumber rujukan, penyelidik akan dapat menganalisis cara bagaimana animasi dapat membantu dalam perkembangan bidang multimedia.

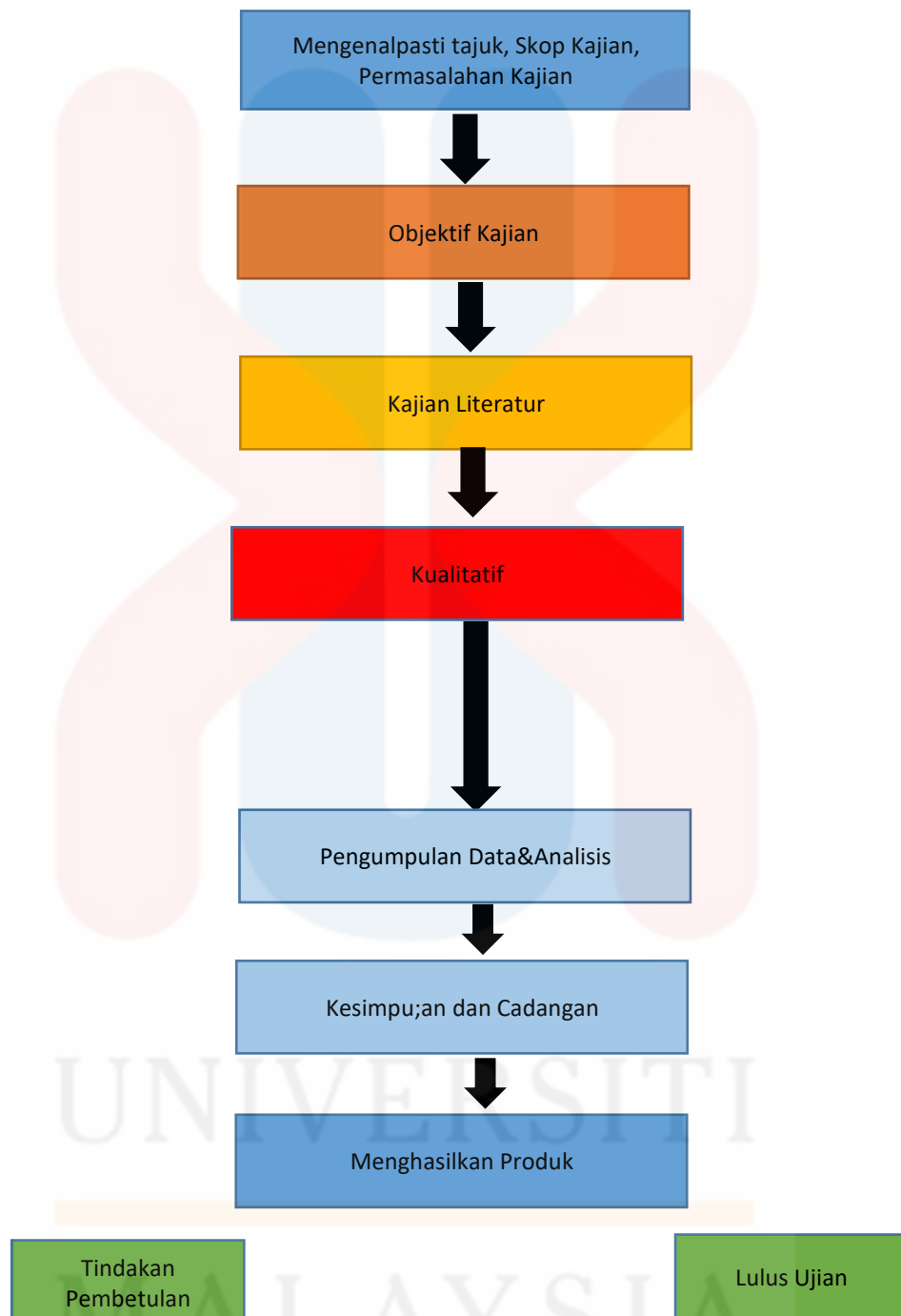
Selain itu, dapat juga mengetahui bagaimana proses penghasilan animasi dari awal untuk ditayangkan di dalam televisyen. Terdapat tiga sumber rujukan iaitu sumber primer, sumber sekunder dan sumber tertier. Sumber-sumber ini digunakan dalam kajian bagi memastikan hasil kajian adalah fakta bukan teori atau pandangan semata-mata. Seterusnya, teknik pengumpulan data dari segi pemerhatian pula adalah bagi melihat respon pelajar-pelajar yang berminat dengan bidang multimedia. Selain itu, pengkaji akan merekodkan setiap data yang terkumpul melalui pemerhatian bagi melengkapkan kajian ini.

### 3.3 Pemerhatian

Kaedah pemerhatian merupakan satu kaedah penyelidikan yang digunakan untuk mengukur pemboleh ubah penyelidikan. Kaedah pemerhatian juga salah satu alternatif yang ada dalam pengumpulan data selain dari kajian soal selidik dan temuduga. Melalui pemerhatian, penyelidik akan dapat mengetahui tingkah laku subjek berpandukan pemboleh ubah yang tidak dikenal pasti. Peranan penyelidik adalah sebagai pemerhati terhadap segala perubahan tingkah laku, mendengar, melihat keadaan tingkah laku samada dari jauh atau dekat. Dengan menggunakan kaedah ini penyelidik akan dapat membuat kesimpulan daripada kajian ini. Menurut Kerlinger (1973), terdapat beberapa kategori pemerhatian iaitu kategori tingkah laku, unit tingkah laku, paras tafsiran pemerhati, generalisasi dan penggunaan serta pensampelan tingkah laku. Kategori-kategori tersebut memperincikan ciri-ciri tingkah laku yang perlu diperhati dan direkodkan.

Berdasarkan pemerhatian saya, Kolej Komuniti Paya Besar sangat berpotensi untuk melahirkan ramai pelajar yang berkemahiran tinggi. Pihak Kolej Komuniti Paya Besar mempunyai permasalahan dari segi Pengiklanan Kos yang kurang berkesan untuk menarik lebih ramai lagi pelajar yang kreatif dan inovatif. Jika permasalahan itu berterusan dan tidak diselesaikan maka kekurangan pelajar akan berlaku dalam bidang Multimedia. Untuk melahirkan lebih ramai lagi pelajar yang berjaya maka perlulah lebih ramai lagi pelajar yang mendaftar dalam bidang tersebut. Oleh itu, penyelidik telah memilih untuk melakukan pengiklanan menggunakan medium animasi 2D sebagai Pengiklanan Sijil Multimedia Kreatif di Kolej Komuniti Paya Besar.

### 3.4 Kerangka Kerja



### 3.5 Carta Gantt

Mingguan	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																
Pembentangan																

### 3.6 Kesimpulan

Bab ini menjelaskan bagaimana kaedah kajian ini dijalankan setelah mengkaji kajian-kajian lepas tentang tajuk ini. Pemilihan kaedah untuk menjalankan kajian ini dihuraikan, diikuti dengan penerangan pelbagai protokol kajian kualitatif seperti pemerhatian, kaji selidik, jurnal dan yang berkenaan digunakan untuk mendapatkan data untuk kajian ini.

## **BAB 4**

### **DAPATAN KAJIAN**

#### **4.0 Pengenalan**

Bab ini akan membincangkan berkenaan analisis data dan dapatan kajian bagi kajian ini. Pada permulaan bab akan membincangkan berkenaan keputusan awal untuk kajian akhir. Hasil kajian yang menjawab kepada objektif–objektif kajian akan diberi penekanan. Analisis dibahagi kepada beberapa bahagian iaitu analisis latar belakang responden dan analisis bagi menjawab kepada persoalan kajian tentang tahap keberkesanan Medium Animasi 2D Sebagai Pengiklanan Program Sijil Multimedia Kreatif Di Kolej Komuniti Paya Besar.

Kaedah borang selidik telah dilakukan bagi mendapatkan jawapan kepada persoalan kajian. Borang soal selidik ini diedarkan secara maya dengan mengedarkan link borang kepada pelajar-pelajar dalam bidang Multimedia kreatif sahaja bagi mendapatkan maklumat serta mengetahui persepsi pelajar terhadap pengiklanan menggunakan medium animasi 2D.

Seramai 26 orang responden telah terlibat dalam menjayakan kajian ini. 25 orang responden terdiri daripada para pelajar– pelajar dari Program Multimedia Kreatif Pengiklanan dan 1 orang terdiri daripada pelajar dari Program Sijil Teknologi Maklumat.

Seterusnya, data yang diperoleh telah dianalisis dengan menggunakan Soalan kaji selidik. Semua data yang diambil semasa berada di tempat latihan industri dan juga data melalui kaji selidik telah direkodkan dan dipaparkan dalam bentuk graf bar dan carta pai.

#### **4.1 Latar Belakang Responden**

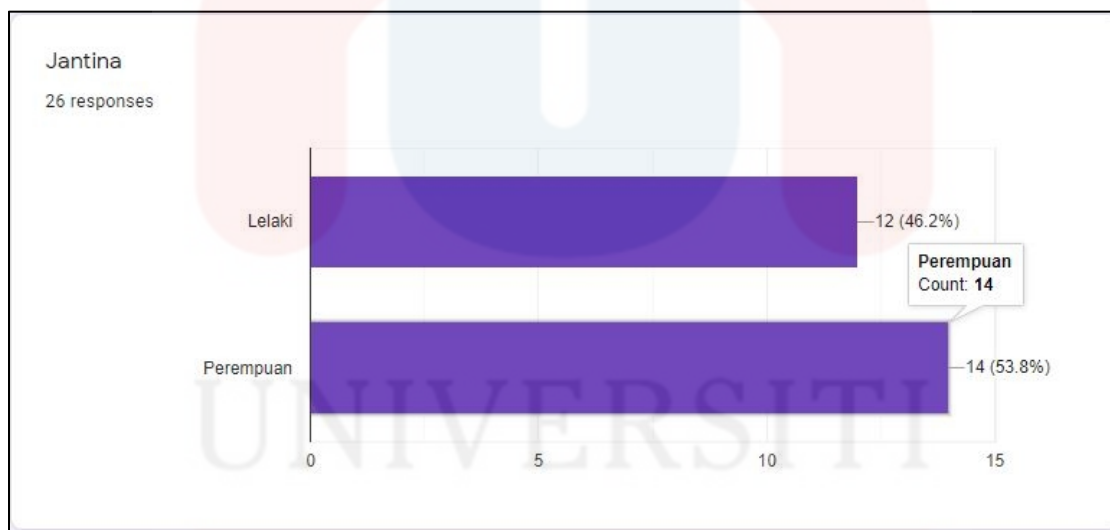
Dalam bahagian ini membincangkan analisis data dan memaparkan hasil kajian yang telah dilakukan daripada borang soal selidik yang diperoleh pelajar-pelajar program Multimedia Kreatif Pengiklanan Kolej Komuniti Paya Besar Gambang. Data yang telah diperoleh telah diproses bagi mendapatkan statistik seperti nilai kekerapan dan peratusan.

Dalam analisis deskriptif ini pengkaji akan menumpukan kepada taburan jantina, Program dan Umur sahaja. Perkara ini bertujuan untuk mendapatkan maklumat tambahan mengenai latar belakang responden yang terlibat dalam kajian ini.

#### 4.1.1 Data Demografi Responden Mengikut Jantina

JANTINA	BILANGAN RESPONDEN (ORANG)	PERATUSAN RESPONDEN
Lelaki	12	46.2%
Perempuan	14	53.8%
<b>JUMLAH</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

Jadual 4.1: Bilangan Responden Mengikut Jantina



Rajah 4.1 Graf Bar Demografi Responden Mengikut Jantina

Berdasarkan hasil kajian, seramai 26 orang responden telah menjawab soal selidik yang diberikan. Rajah 4.1 menunjukkan peratusan responden mengikut jantina iaitu responden perempuan seramai 14 orang (53.8%) manakala lelaki seramai 12 orang (46%), ini menunjukkan jumlah kekerapan keseluruhan jantina ialah 26 orang (100%). Bilangan ini meliputi bilangan dari kalangan responden pelajar-pelajar

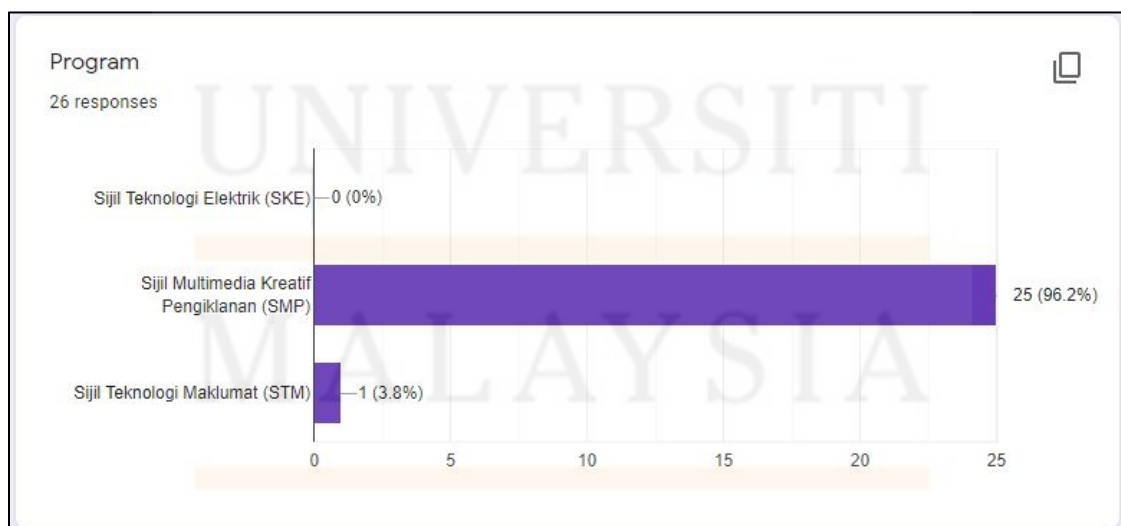


bidang Multimedia yang telah menjalani kajian ini di Kolej Komuniti Paya Besar, Gambang.

#### 4.1.2 Demografi Responden Mengikut Program

<b>PROGRAM</b>	<b>BILANGAN RESPONDEN (ORANG)</b>	<b>PERATUSAN RESPONDEN</b>
Sijil Teknologi Elektrik	0	0%
Sijil Multimedia Kreatif	25	96.2%
Sijil Teknologi Maklumat	1	3.8%
<b>JUMLAH</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

Jadual 4.2: Bilangan Responden Mengikut Program



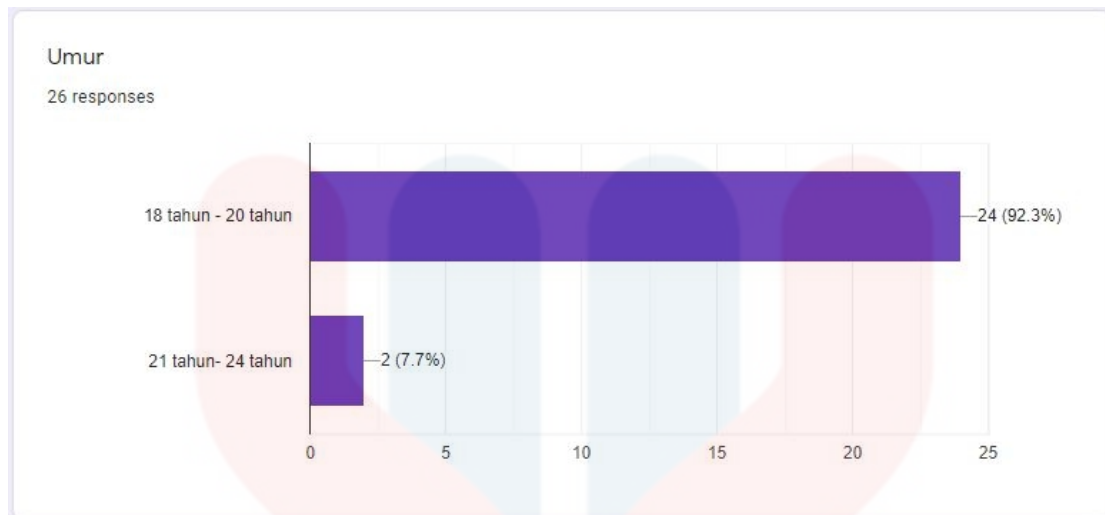
Rajah 4.2 Graf Bar Demografi Responden Mengikut Program

Seramai 26 orang responden dalam kajian ini terdiri daripada responden dari program Sijil Multimedia Kreatif Pengiklanan dan 1 orang terdiri daripada Program Sijil Teknologi Maklumat. Rajah 4.2 menunjukkan peratusan responden mengikut program. Sebanyak 96.3% atau 25 orang responden adalah terdiri daripada pelajar dari Sijil Multimedia Kreatif dan 3.8% atau 1 orang terdiri daripada pelajar Sijil Teknologi Maklumat manakala dari Sijil Teknologi Elektrik 0% kerana kajian ini hanya tertumpu kepada pelajar daripada program Sijil Multimedia Kreatif sahaja.

#### 4.1.3 Demografi Responden Mengikut Umur

<b>UMUR</b>	<b>BILANGAN RESPONDEN (ORANG)</b>	<b>PERATUSAN RESPONDEN</b>
18-20 tahun	24	92.3%
21-24 tahun	2	7.7%
<b>JUMLAH</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

Jadual 4.3: Bilangan Responden Mengikut Umur



Rajah 4.3 Graf Bar Demografi Responden Mengikut Umur

Rajah 4.3 menunjukkan taburan kekerapan dan peratusan responden mengikut umur iaitu responden yang berumur 18-20 tahun seramai 24 orang dengan peratusan sebanyak (92.3%) manakala responden berumur 21-24 tahun pula seramai 2 orang (7.7%), ini menunjukkan jumlah kekerapan pelajar yang berumur 18-20 tahun keatas lebih ramai berbanding pelajar yang berumur 21-24 tahun. Bilangan ini meliputi bilangan dari kalangan responden pelajar-pelajar bidang Multimedia yang telah menjalani latihan ini di Kolej Komuniti Paya Besar, Gambang.

#### 4.2 Analisis Persoalan Kajian

Analisis data ini dibuat berdasarkan kepada persoalan kajian dan huraian adalah berpandukan item-item yang diperolehi daripada soalan yang terdapat dalam soal selidik yang telah diedarkan kepada responden melalui link yang diberikan.

Bahagian B dalam borang soal selidik yang diedarkan kepada pelajar mempunyai sebelas soalan yang perlu dijawab oleh pelajar. Kesebelas soalan merangkumi

soalan-soalan yang berkaitan dengan persoalan kajian. Setiap soalan akan dapat membantu pengkaji untuk mendapatkan maklumat yang lebih tepat mengikut pendapat pelajar tentang soalan yang telah diberikan.

### **MENGAJIKANDUNGAN PENGIKLANAN KOLEJ KOMUNITI PAYA BESAR DALAM PELBAGAI PLATFORM.**

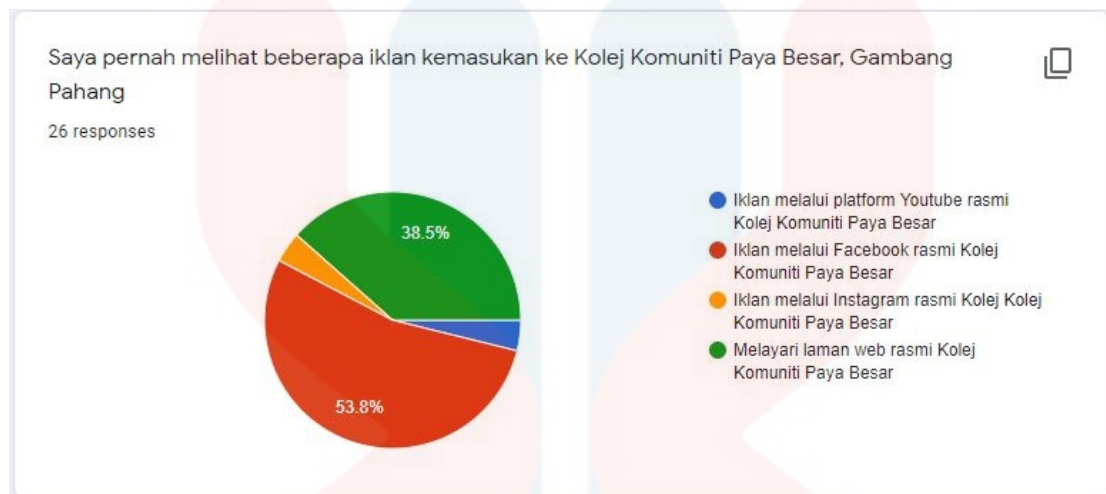
Pengiklanan bermaksud menyampaikan mesej pengiklanannya secara visual menggunakan teks, logo, animasi, video, gambar, atau grafik lain. Iklan paparan biasanya digunakan di media sosial, laman web dan dalam kehidupan seharian tujuan untuk mempromosikan atau berniaga. Matlamat iklan penyampaian adalah untuk mendapatkan lebih banyak perhatian daripada yang menonton atau membaca. Kandungan dalam pengiklanan memainkan peranan penting bagi menyampaikan maklumat kepada pembaca dengan lebih jelas dan terperinci.

Berdasarkan kepada analisis soal selidik yang telah dijalankan oleh pengkaji, didapati bahawa 100% atau 26 orang responden dari kursus Multimedia Kreatif menjawab soal kaji selidik ini.

#### **4.3 Mengkaji Kandungan Pengiklanan Kolej Komuniti Paya Besar Dalam Pelbagai Platform.**

1. Tidak Setuju
2. Setuju
3. Sangat setuju
4. Kurang pasti
5. Sangat tidak setuju

### 4.3.1 Saya pernah melihat beberapa iklan kemasukan ke Kolej Komuniti Paya Besar, Gambang Pahang



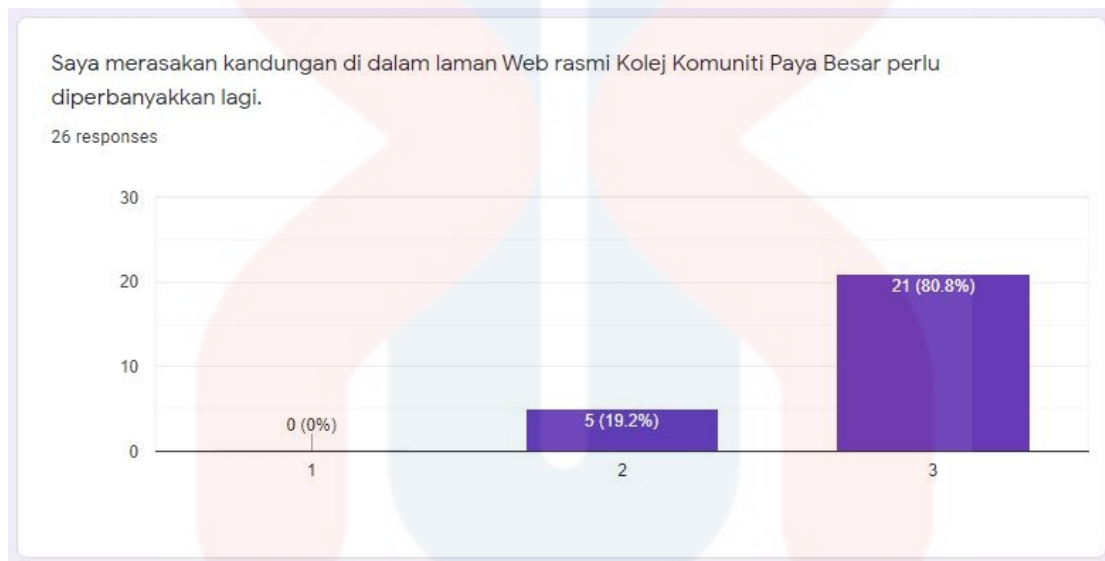
Rajah 4.4 Carta Pai menunjukkan peratusan responden

Dalam jadual 4.5 menunjukkan analisis bagi soalan pertama iaitu Saya pernah melihat beberapa iklan kemasukan ke Kolej Komuniti Paya Besar, Gambang Pahang. Hasil daripada kutipan data menunjukkan seramai 14 orang responden atau 53.8% menjawab melalui Facebook rasmi Kolej Komuniti Paya Besar. Seterusnya 38.5% atau 10 orang responden menjawab melalui mengetahui melalui Laman web rasmi. Seramai 1 orang responden atau 3.8% telah memilih mengetahui program Multimedia ini adalah melalui platform youtube Kolej Komuniti Paya Besar manakala selebihnya iaitu sebanyak 3.8% juga atau 1 orang responden telah menjawab mengetahui melalui Instagram rasmi Kolej Komuniti Paya Besar

Berdasarkan soal selidik yang telah dijalankan, didapati bahawa ramai pelajar yang mengetahui program Multimedia ini adalah melalui Facebook rasmi Kolej Komuniti Paya Besar iaitu sebanyak 53.8% bersamaan dengan 14 orang responden. Sebanyak 38.5% sahaja pelajar yang mengetahui melalui laman web rasmi Kolej

Komuniti Paya Besar dan yang paling sedikit adalah sebanyak 3.8% atau 2 orang responden sahaja yang mengetahui tentang Kolej Komuniti Paya besar melalui Instagram dan Youtube rasmi Kolej Komuniti Paya Besar.

#### 4.3.2 Saya merasakan kandungan di dalam laman Web rasmi Kolej Komuniti Paya Besar perlu diperbanyakkan lagi.



Jadual 4.5 Graf Bar menunjukkan Peratusan responden

Dalam jadual 4.5 menunjukkan analisis bagi soalan kedua iaitu Saya merasakan kandungan di dalam laman Web rasmi Kolej Komuniti Paya Besar perlu diperbanyakkan lagi.. Majoriti responden iaitu 80.8% atau 21 orang responden telah memilih Sangat bersetuju jika kandungan di dalam Laman web rasmi diperbanyakkan lagi manakala yang memilih bersetuju pula sebanyak 19.2% iaitu bersamaan dengan 5 orang responden.

Berdasarkan soal selidik yang telah dijalankan, didapati bahawa sejumlah besar responden iaitu sebanyak 80.8% atau 24 orang. Hal ini menunjukkan, majoriti pelajar disana memang sangat bersetuju jika Laman web rasmi diperbanyakkan lagi konten-konten mengenai program yang ditawarkan di kolej tersebut dengan lebih terperinci. Manakala, selebihnya iaitu 19.2% atau 5 orang responden memilih bersetuju jika Laman web mempunyai pembaharuan dari segi konten. Kesimpulannya, majoriti pelajar memilih sangat bersetuju.

#### 4.3.3 Saya merasakan platform youtube juga boleh dimasukkan konten mengenai setiap program terutama program multimedia



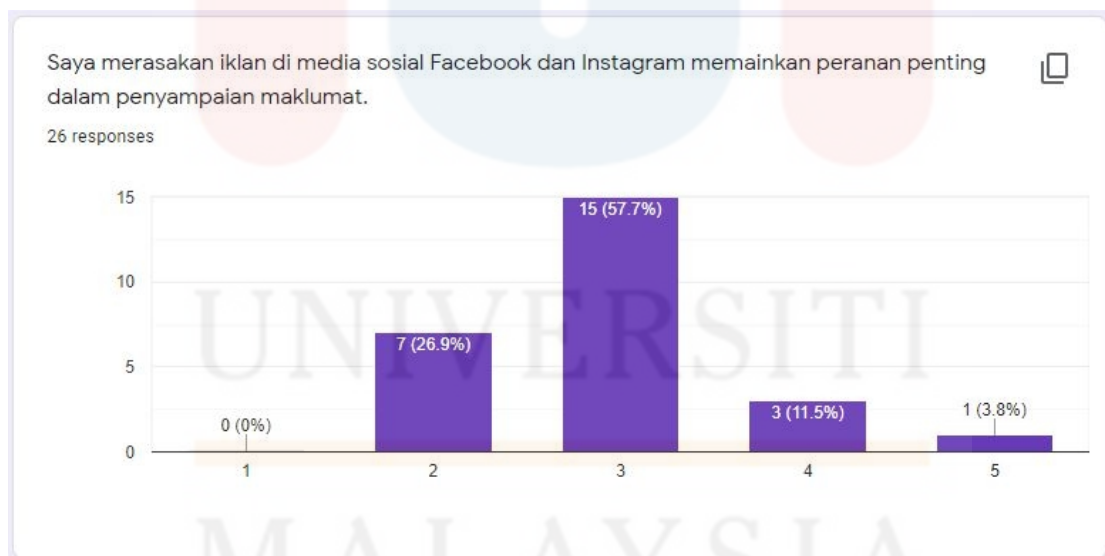
Rajah 4.6 menunjukkan Peratusan responden

Dalam rajah 4.6 menunjukkan peratusan responden yang menjawab soalan ketiga iaitu Saya merasakan platform youtube juga boleh dimasukkan konten mengenai setiap program terutama program multimedia. Sebanyak 61.5% iaitu 16 orang responden telah menjawab sangat setuju jika akaun youtube rasmi Kolej Komuniti Paya Besar menambah konten seperti maklumat mengenai program

Multimedia Kreatif Pengiklanan. Seterusnya, seramai 6 orang responden iaitu bersamaan dengan 23.1% telah menjawab setuju dengan pernyataan ini. Selain itu, sebanyak 7.7% atau 2 orang responden menjawab kurang pasti manakala 2 orang lagi responden bersamaan 7.7% menjawab sangat tidak setuju jika akaun youtube rasmi membuat penambahan konten untuk maklumat Kolej Komuniti Paya Besar.

Dilihat daripada peratusan jawapan yang diberikan oleh responden, kebanyakan daripada mereka menyokong dengan pernyataan ini. Sebanyak 61.5% iaitu 16 orang responden telah mengatakan sangat bersetuju jika akaun youtube rasmi Kolej Komuniti Paya Besar membuat pembaharuan dari segi konten.

#### 4.3.4 Saya merasakan iklan di media sosial Facebook dan Instagram memainkan peranan penting dalam penyampaian maklumat.



Rajah 4.7 menunjukkan Peratusan responden

Dalam rajah 4.7 menunjukkan analisis peratusan responden yang menjawab soalan ini iaitu Saya merasakan iklan di media sosial Facebook dan Instagram memainkan peranan penting dalam penyampaian maklumat. Seramai 15 orang iaitu



bersamaan dengan 57.7% telah menjawab sangat setuju dengan pernyataan ini. Seterusnya, kedua tertinggi yang menjawab soalan ini adalah sebanyak 26.9% iaitu seramai 7 orang yang menjawab setuju dengan pernyataan ini. Selebihnya, dengan peratusan sebanyak 11.5% iaitu seramai 3 orang menjawab Kurang pasti dengan pernyataan ini manakala 1 orang iaitu 3.8% menjawab tidak setuju iklan di media sosial Facebook dan Instagram memainkan peranan penting dalam penyampaian maklumat.

Dilihat daripada peratusan jawapan yang diberikan oleh responden, kebanyakan daripada mereka menyokong dengan pernyataan ini. Sebanyak 57.7% iaitu 15 orang responden telah mengatakan sangat bersetuju jika iklan di media sosial Facebook dan Instagram memainkan peranan penting dalam penyampaian maklumat walaupun ada yang menjawab kurang pasti dan ada yang tidak bersetuju, hal ini tidak menjejaskan sokongan terhadap pernyataan ini kerana separuh dari pelajar Multimedia Kolej Komuniti Paya Besar Sangat bersetuju dengan pernyataan ini.

#### 4.3.5 Saya merasakan kandungan konten youtube rasmi KKPB lebih kepada aktiviti berbanding penyampaian maklumat program Multimedia Kreatif.



Rajah 4.8 menunjukkan peratusan Responden

Dalam rajah 4.8 menunjukkan analisis peratusan responden yang menjawab soalan ini iaitu Saya merasakan kandungan konten youtube rasmi KKPB lebih kepada aktiviti berbanding penyampaian maklumat program Multimedia Kreatif. Seramai 15 orang iaitu bersamaan dengan 57.7% telah menjawab sangat setuju dengan pernyataan ini. Seterusnya, kedua tertinggi yang menjawab soalan ini adalah sebanyak 30.8% iaitu seramai 8 orang yang menjawab setuju dengan pernyataan ini. Selebihnya, dengan peratusan sebanyak 7.7% iaitu seramai 2 orang menjawab Kurang pasti dengan pernyataan ini manakala 1 orang iaitu 3.8% menjawab tidak setuju dengan pernyataan ini iaitu kandungan konten youtube rasmi KKPB lebih kepada aktiviti berbanding penyampaian maklumat program Multimedia Kreatif.

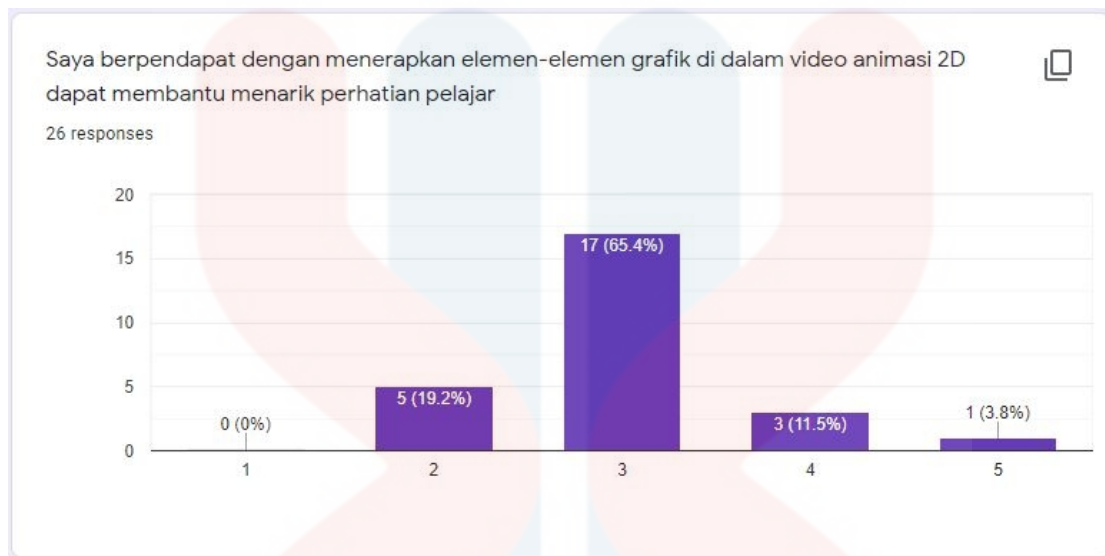
Dilihat daripada peratusan jawapan yang diberikan oleh responden, kebanyakan daripada mereka menyokong dengan pernyataan ini bahawa youtube rasmi Kolej Komuniti Paya Besar kurang konten seperti maklumat mengenai program terutama program Multimedia Kreatif Pengiklanan.

### **MENGENALPASTI ELEMEN YANG SESUAI UNTUK REKABENTUK ANIMASI 2D YANG AKAN DIBANGUNKAN.**

Animasi ialah pertunjukkan pantas imej-imej 2D untuk mewujudkan ilusi pergerakan. Animasi akan meninggalkan kesan ilusi optik pergerakan disebabkan oleh fenomena pengekalan penglihatan, dan boleh ditunjukkan dan dilakukan dalam beberapa cara. Kaedah yang paling kerap digunakan ialah membentangkan animasi sebagai program wayang gambar ataupun video.

Dengan menggunakan animasi kita boleh menerangkan sesuatu yang sukar menggunakan perkataan disampaikan dengan lebih mudah dan berkesan. Selain itu, dengan menggunakan animasi juga dapat menceriakan proses penyampaian dan sesuatu yang disampaikan kelihatan lebih hidup atau realistik berbanding menggunakan teks. Animasi juga mampu memberi penegasan bagi membolehkan penonton fokus pada isi kandungan yang ingin disampaikan. Medium yang sesuai menggunakan animasi adalah Laman web dan sebagainya. Animasi digital mampu menyampaikan mesej dengan lebih pantas.

#### 4.3.6 Saya berpendapat dengan menerapkan elemen-elemen grafik di dalam video animasi 2D dapat membantu menarik perhatian pelajar



Rajah 4.9 menunjukkan Peratusan Responden

Dalam rajah 4.9 menunjukkan analisis peratusan responden yang menjawab soalan ini iaitu Saya berpendapat dengan menerapkan elemen-elemen grafik di dalam video animasi 2D dapat membantu menarik perhatian pelajar. Seramai 17 orang iaitu bersamaan dengan 65.4% telah menjawab sangat setuju dengan pernyataan ini. Seterusnya, kedua tertinggi yang menjawab soalan ini adalah sebanyak 19.2% iaitu seramai 5 orang yang menjawab setuju dengan pernyataan ini. Selebihnya, dengan peratusan sebanyak 11.5% iaitu seramai 3 orang menjawab Kurang pasti dengan pernyataan ini manakala 1 orang iaitu 3.8% menjawab tidak setuju dengan pernyataan ini.

Dilihat daripada peratusan jawapan yang diberikan oleh responden, kebanyakkan daripada mereka menyokong dengan pernyataan ini bahawa dengan menerapkan elemen-elemen grafik di dalam video animasi 2D dapat membantu menarik perhatian pelajar. Dengan adanya kelainan dalam pelbagai platform media

sosial Kolej Komuniti Paya Besar pelajar tidak akan bosan untuk melihat setiap iklan yang disampaikan. Elemen yang sesuai akan dapat membantu menyempurnakan sesebuah video pengiklanan tersebut.

#### 4.3.7 Saya gemar melihat iklan yang menggunakan animasi 2D kerana sangat memberi kelainan dalam

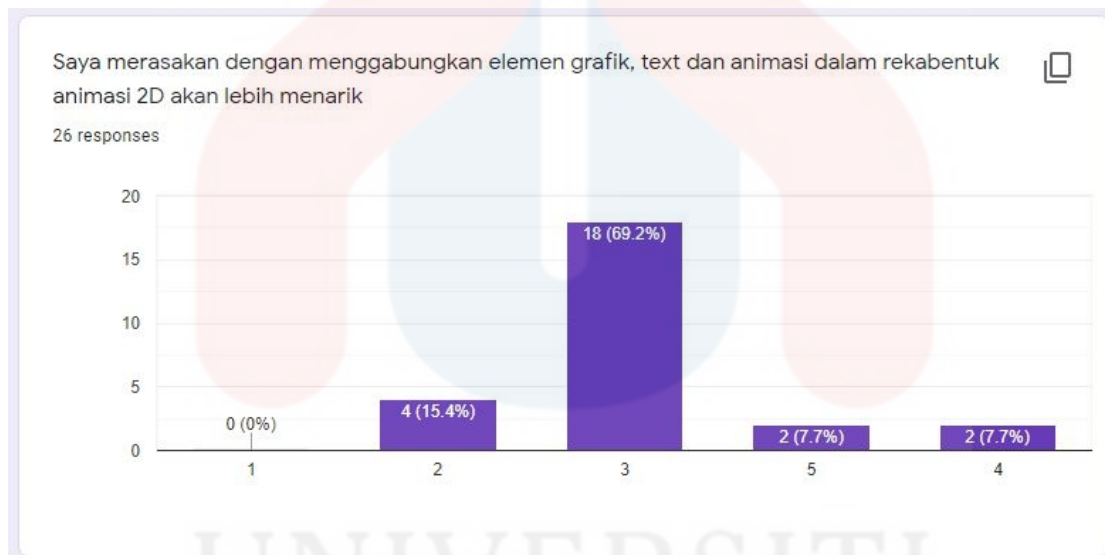


Rajah 5.0 menunjukkan Peratusan Responden

Dalam rajah 5.0 menunjukkan analisis bagi soalan iaitu Saya gemar melihat iklan yang menggunakan animasi 2D kerana sangat memberi kelainan dalam apa . Hasil daripada kutipan data menunjukkan seramai 18 orang responden atau 69.2% menjawab kelainan dari segi penyampaian maklumat. Seterusnya 19.2% atau 5 orang responden menjawab memberi kelainan dari segi memberi kefahaman dari segi teks dan penyampaian manakala seramai 5 orang lagi responden atau 19.2% telah memilih dapat menarik perhatian pembaca.

Berdasarkan soal selidik yang telah dijalankan, didapati bahawa ramai pelajar yang memilih dapat memberi kelainan dari segi penyampaian maklumat. Mungkin sesetengah pelajar ketika membuat carian maklumat mengenai program mereka kurang faham dari segi penyampaian ataupun mereka tidak dapat nak menerokai lebih mendalam dalam setiap medium media sosial Kolej Komuniti Paya Besar.

#### 4.3.8 Saya merasakan dengan menggabungkan elemen grafik, text dan animasi dalam rekabentuk animasi 2D akan lebih menarik



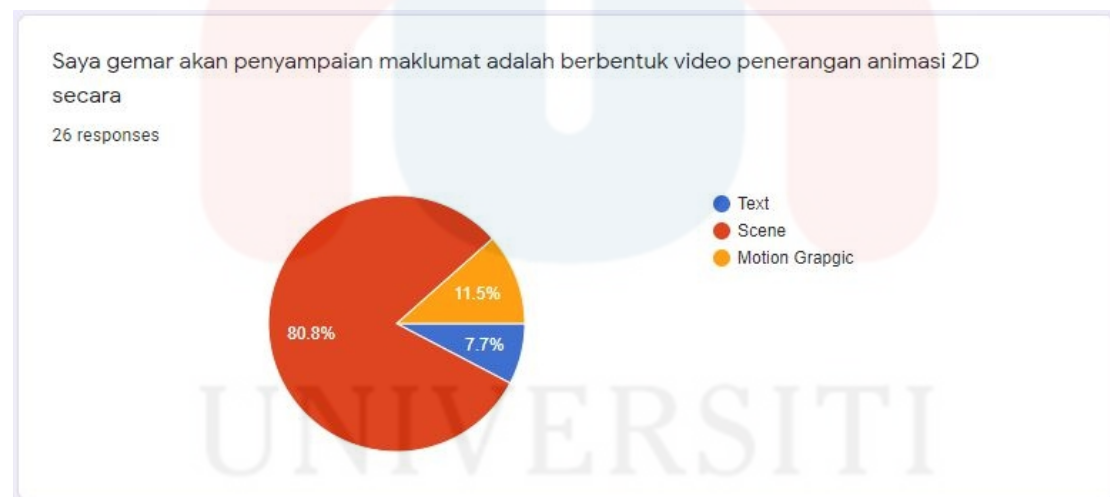
Rajah 5.1 menunjukkan Peratusan Responden

Dalam rajah 5.1 menunjukkan analisis bagi soalan iaitu Saya merasakan dengan menggabungkan elemen grafik, text dan animasi dalam rekabentuk animasi 2D akan lebih menarik. Hasil daripada kutipan data menunjukkan seramai 18 orang responden atau 69.2% menjawab Sangat bersetuju. Seterusnya 15.4% atau 4 orang responden memilih Bersetuju dengan pernyataan ini. Seramai 2 orang responden atau 7.7% telah memilih tidak pasti jika dengan menggabungkan kesemua elemen akan dapat

menghasilkan rekabentuk karakter yang menarik manakala sebanyak 7.7% juga atau 2 orang responden telah menjawab Tidak bersetuju dengan pernyataan ini.

Berdasarkan soal selidik yang telah dijalankan, didapati bahawa kebanyakan pelajar sangat bersetuju jika kesemua elemen multimedia bergabung untuk menghasilkan rekabentuk karakter yang menarik iaitu sebanyak 69.2% bersamaan dengan 18 orang responden.

#### 4.3.9 Saya gemar akan penyampaian maklumat adalah berbentuk video penerangan animasi 2D secara



Rajah 5.2 menunjukkan Peratusan Responden

Dalam rajah 5.2 menunjukkan analisis bagi soalan iaitu Saya gemar akan penyampaian maklumat adalah berbentuk video penerangan animasi 2D secara text, scene atau motion graphic. Hasil daripada kutipan data menunjukkan seramai 21 orang responden atau 80.8.2% menjawab animasi berbentuk Scene. Seterusnya 11.5%

atau 3 orang responden memilih Motion Graphic. Seramai 2 orang responden atau 7.7% telah memilih secara Text.

Berdasarkan soal selidik yang telah dijalankan, didapati bahawa kebanyakan pelajar sangat bersetuju jika animasi 2D dibuat secara scene mungkin mereka ingin melihat pergerakan karakter secara satu persatu.

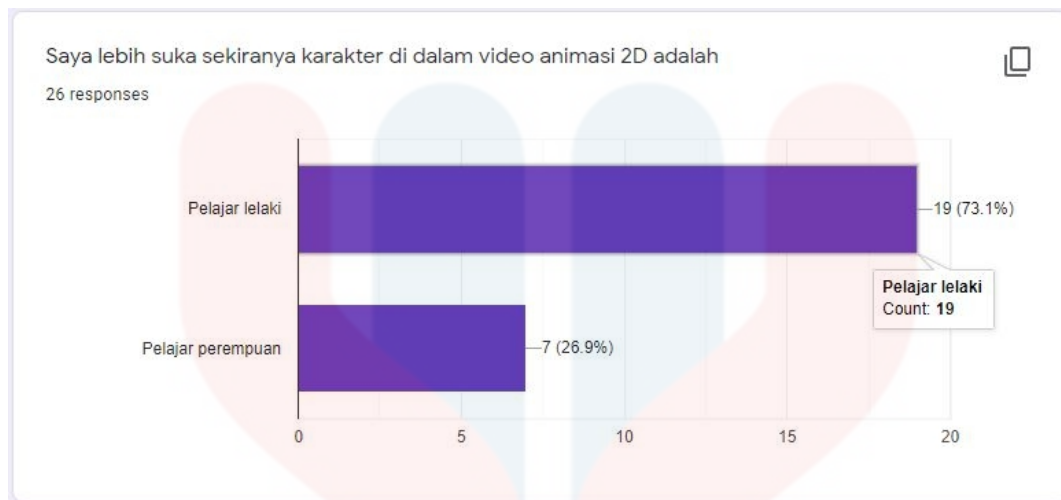
### **MEREKABENTUK SEBUAH ANIMASI 2D UNTUK HEBAHAN PROGRAM MULTIMEDIA KREATIF DI KOLEJ KOMUNITI PAYA BESAR**

Untuk menghasilkan sesuatu karakter animasi perlulah menunjukkan bentuk watak atau objek dari pelbagai sudut pandangan, serta pelbagai gaya dan ekspresi, sehingga semua pelukis yang membuat karakter dapat menyampaikan karya yang selari. Semasa kerja reka bentuk sedang berlansung, animator perlu tahu watak setiap karakter dari segi gaya, bentuk, suara dan sebagainya agar sesuatu karakter dapat disampaikan dengan jelas.

Semasa mengembangkan watak dalam situasi tertentu, artis mesti membina tindakan yang sesuai. Setiap adegan yang dikembangkan untuk watak perlulah disampaikan kepada penonton tentang niat sebenar di sebalik tindakan watak tersebut. Motivasi, perasaan, kemahiran mereka dan keperibadian mereka dan semua ini perlu dicapai walaupun tanpa dialog. Kelebihan melukis filem lansung adalah kita dapat bermain dengan ekspresi badan dan membesar-besarkan emosi secara berlebihan.



#### 4.3.10 Saya lebih suka sekiranya karakter di dalam video animasi 2D adalah

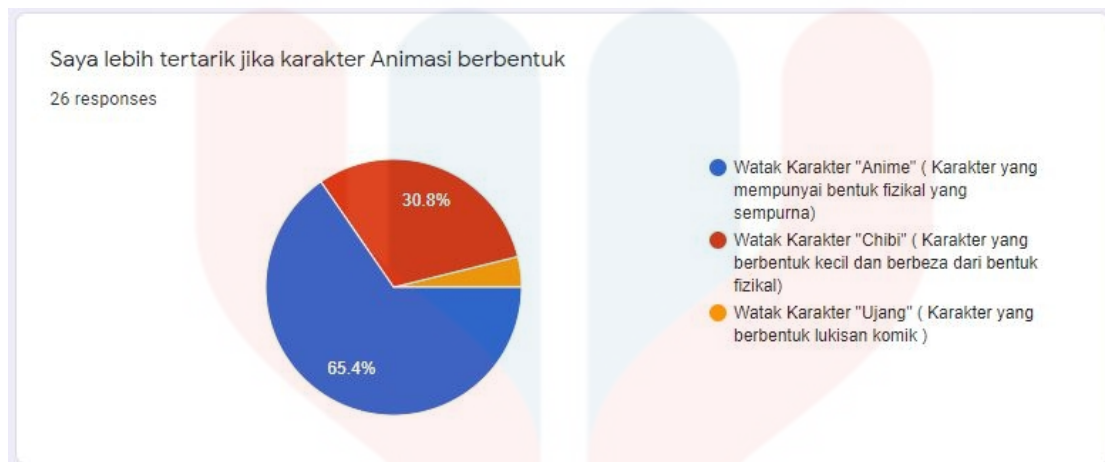


Rajah 5.3 menunjukkan Peratusan Responden

Dalam rajah 5.3 menunjukkan analisis bagi soalan iaitu Saya lebih suka sekiranya karakter di dalam video animasi 2D adalah Pelajar lelaki ataupun Pelajar Perempuan . Hasil daripada kutipan data menunjukkan seramai 19 orang responden atau 73.1% menjawab watak pelajar lelaki manakala sebanyak 26.9% juga atau 7 orang responden telah menjawab watak pelajar perempuan.

Berdasarkan soal selidik yang telah dijalankan, didapati bahawa kebanyakan pelajar sangat bersetuju jika karakter pelajar lelaki digunakan dalam video animasi 2D ini. Hal ini menunjukkan peratusan yang memilih pelajar lelaki lebih banyak berbanding watak pelajar perempuan. Di dalam video animasi ini, watak yang digunakan adalah watak pelajar lelaki mengikut persetujuan para responden.

#### 4.3.11 Saya lebih tertarik jika karakter Animasi berbentuk



Rajah 5.4 menunjukkan Peratusan Responden

Dalam rajah 5.4 menunjukkan analisis bagi soalan iaitu Saya lebih tertarik jika karakter Animasi berbentuk Watak Karakter Anime, Watak Karakter Chibi atau Watak Karakter Ujang. Hasil daripada kutipan data menunjukkan seramai 17 orang responden atau 64.4% telah menjawab watak karakter anime iaitu karakter yang mempunyai bentuk fizikal yang sempurna. Seterusnya sebanyak 30.8% atau 8 orang responden menjawab watak karakter chibi iaitu karakter yang berbentuk kecil dan berbeza dari bentuk fizikal manakala seramai 1 orang lagi responden atau 3.8% telah memilih watak karakter ujang iaitu karakter yang berbentuk lukisan dalam komik.

Berdasarkan soal selidik yang telah dijalankan, didapati bahawa ramai pelajar yang memilih karakter animasi yang berbentuk karakter anime. Jadi dapat disimpulkan bahawa dalam video ini adalah menggunakan watak anime.

#### 4.3.12 Saya lebih suka sekiranya penerapan warna bagi latar belakang dan karakter adalah secara



Rajah 5.6 menunjukkan peratusan Responden

Dalam rajah 5.6 menunjukkan analisis bagi soalan iaitu Saya lebih suka sekiranya penerapan warna bagi latar belakang dan karakter adalah secara Basic, Highlight atau Shadow. Hasil daripada kutipan data menunjukkan seramai 20 orang responden atau 76.9% telah menjawab secara basic iaitu hanya menggunakan satu warna sahaja. Seterusnya sebanyak 46.2% atau 12 orang responden menjawab secara Highlight iaitu menggunakan warna atau layer menekankan arah cahaya manakala seramai 9 orang lagi responden atau 34.6% telah memilih Shadow iaitu menekankan pada unsur warna bayangan saat cahaya datang.

Berdasarkan soal selidik yang telah dijalankan, didapati bahawa ramai pelajar yang memilih sekiranya penerapan warna bagi latar belakang dan karakter adalah secara

Basic. Di dalam video animasi ini warna dan latar belakang ini adalah secara basic sahaja tiada menggunakan warna yang berlebihan.

#### 4.3.12 Saya lebih suka jika karakter mempunyai ekspresi wajah yang berbeza seperti



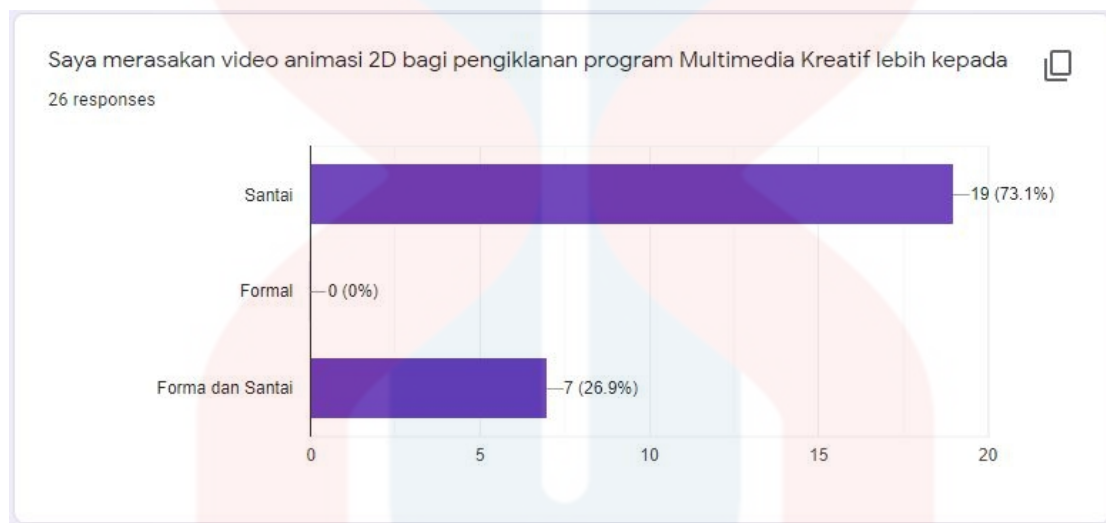
Rajah 5.7 menunjukkan Peratusan Responden

Dalam rajah 5.7 menunjukkan analisis bagi soalan iaitu Saya lebih suka jika karakter mempunyai ekspresi wajah yang berbeza seperti Neutral, Gembira dan Marah atau Neutral, gembira dan Marah. Hasil daripada kutipan data menunjukkan seramai 22 orang responden atau 84.6% telah memilih secara Neutral, Gembira dan Sedih dalam ekspresi watak. Seterusnya sebanyak 23.1% atau 6 orang responden memilih Neutral sahaja dalam ekspresi wajah manakala untuk peratusan Gembira dan Sedih adalah 0% iaitu tiada responden yang memilih untuk ekspresi wajah karakter.

Berdasarkan soal selidik yang telah dijalankan, didapati bahawa ramai pelajar yang memilih ekspresi wajah karakter mempunyai gabungan Gembira, Sedih dan

Marah. sekiranya penerapan tiga gabungan ekspresi ini akan dapat melengkapkan watak setiap karakter iaitu dari segi perasaan sampai kepada penonton yang melihat.

#### 4.3.13 Saya merasakan video animasi 2D bagi pengiklanan program Multimedia Kreatif lebih kepada Kreatif lebih kepada



Rajah 5.8 menunjukkan Peratusan Responden

Dalam rajah 5.8 menunjukkan analisis bagi soalan iaitu Saya merasakan video animasi 2D bagi pengiklanan program Multimedia Kreatif lebih kepada Santai, Formal atau Formal dan Santai . Hasil daripada kutipan data menunjukkan seramai 19 orang responden atau 73.1% telah menjawab secara santai sahaja. Seterusnya sebanyak 26.9% atau 7 orang responden menjawab secara Formal dan Santai manakala untuk Formal sahaja tidak ada yang memilih iaitu dngan peratuan sebanyak 0%.

Berdasarkan soal selidik yang telah dijalankan, didapati bahawa ramai pelajar yang memilih video animasi 2D bagi pengiklanan program Multimedia Kreatif lebih

kepada Santai berbanding secara Formal. Di dalam video animasi ini adalah secara santai sahaja dalam menyampaikan maklumat kepada pelajar diluar sana.

#### **4.4 PEMBANGUNAN PRODUK**

Di dalam proses untuk membangunkan sesebuah produk atau video seperti video pengiklanan atau video animasi perlulah melalui langkah-langkah ini iaitu pra produksi, produksi dan post produksi.

Di tahap pra produksi ini, skrip dan papan cerita yang sudah ada sebelumnya sudah ada saat proses pitching akan dikebangkan lebih lanjut oleh editor yang bertanggungjawab di video iklan tersebut. Seterusnya, setelah papan cerita diluluskan, kemudian akan ke tahap produksi pula iaitu melukis jalan cerita dari frame ke frame dan Akhir sekali iaitu post produksi. Setelah selesai melukis dan membuat tracing, tahap ini akan dimulai dengan penilaian warna atau gambar warna pada video.

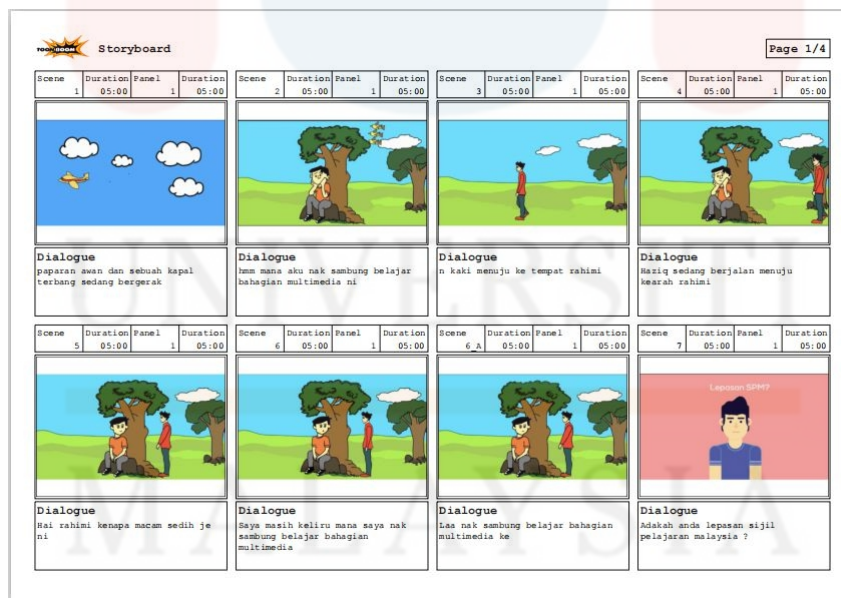
##### **4.4.1 PRA PRODUKSI**

Pra produksi adalah peringkat perancangan. Secara umum, ini adalah peringkat persiapan sebelum memulakan proses pembangunan produk. Tujuan pra-produksi adalah untuk membuat persiapan segalanya agar proses produksi dapat berjalan sesuai dengan konsep dan menghasilkan video seperti yang dirancang. Di peringkat ini proses yang terlibat adalah konsep idea, skrip cerita, papan cerita, pemilihan warna pada karakter dan latar belakang.

### 4.4.1.1 Pembangunan Idea

Di peringkat ini, pengkaji telah membuat kajian dengan melihat video-video animasi pengiklanan di youtube dan membaca beberapa artikel mengenai langkah-langkah dalam membangunkan sesebuah produk. Carian ini telah dapat membantu pengkaji untuk mendapatkan idea dari kajian yang telah dilakukan. Pengkaji juga menyenaraikan beberapa idea lain untuk membuat perbandingan yang mana terbaik untuk dipilih. Selain itu, melalui borang soal selidik juga telah banyak membantu pengkaji untuk membangunkan produk mengikut kesesuaian citarasa. Dalam tahap ini juga, warna, karakter, latar belakang dipilih untuk diaplikasikan di dalam video yang dibangunkan.

### 4.4.1.2 Papan Cerita



KELANTAN

**Storyboard** Page 2/4

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
8	05:00	1	05:00	9	05:00	1	05:00	10	05:00	1	05:00	11	05:00	1	05:00
<b>Dialogue</b> Masih pening untuk menyambung pengajian di mana ?				<b>Dialogue</b> Dan apa yang patut?				<b>Dialogue</b> Daftarlah kemasukan ke Kolej Komuniti Paya Besar hari ini				<b>Dialogue</b> jadi lah sebahagian dari kami			
12	05:00	1	05:00	13	05:00	1	05:00	14	05:00	1	05:00	15	05:00	1	05:00
<td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> <td></td> <td></td> <td></td> </td>												<td></td> <td></td> <td></td>			
<b>Dialogue</b> Apa itu Kolej Komuniti Paya Besar?				<b>Dialogue</b> Kolej Komuniti Paya Besar adalah institusi kemahiran yang telah beroperasi hampir 15 tahun				<b>Dialogue</b> dikelokasi Kolej Komuniti Paya Besar terletak di Daerah Gombang Pahang				<b>Dialogue</b> Kenapa Kolej Komuniti Paya Besar menjadi pilihan ?			

**Storyboard** Page 3/4

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
16	05:00	1	05:00	17	05:00	1	05:00	18	05:00	1	05:00	19	05:00	1	05:00
<b>Dialogue</b> kenapa kami telah melahirkan ramai graduan yang berprestasi tinggi serta menterikan sijil kemahiran yang bertaraf MUA				<b>Dialogue</b> pelbagai kemudahan disediakan untuk kemudahan pelajar				<b>Dialogue</b> antara kemudahan disediakan ialah gym, perpustakaan, surau, kelengkapan yang baik dan teknologi serta banyak lagi				<b>Dialogue</b> terdapat tiga program yang ditawarkan iaitu sijil Multimedia pengiklanan, Sijil Teknologi Maltipart dan Sijil Teknologi			
19	05:00	1	05:00	20	05:00	1	05:00								
<b>Dialogue</b> apa tunggu lagi jom segera mendaftar menjadi mahasiswa di Kolej Komuniti Paya Besar				<b>Dialogue</b> Jom la kita sama-sama mendaftar sekarang sebab pemahaman kemahiran sudah dibuka											

**Storyboard** Page 4/4

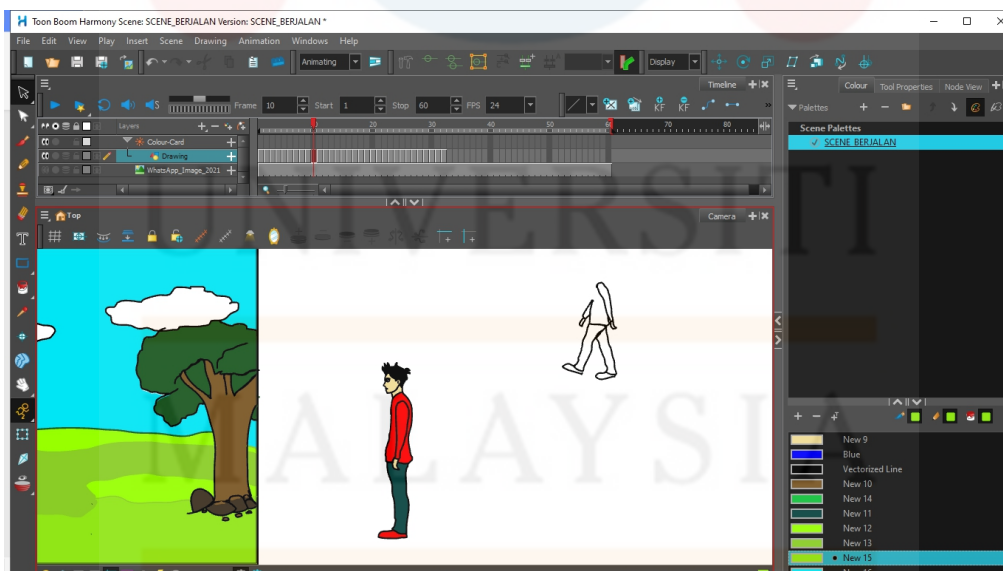
Scene	Duration	Panel	Duration
21	05:00	1	05:00
<b>Dialogue</b> terima kasih bawq atas penerangannya, saya akan mendaftar di Kolej Komuniti Paya Besar sekiranya dim bi dengan Multimedia Kreatif pengiklanan			

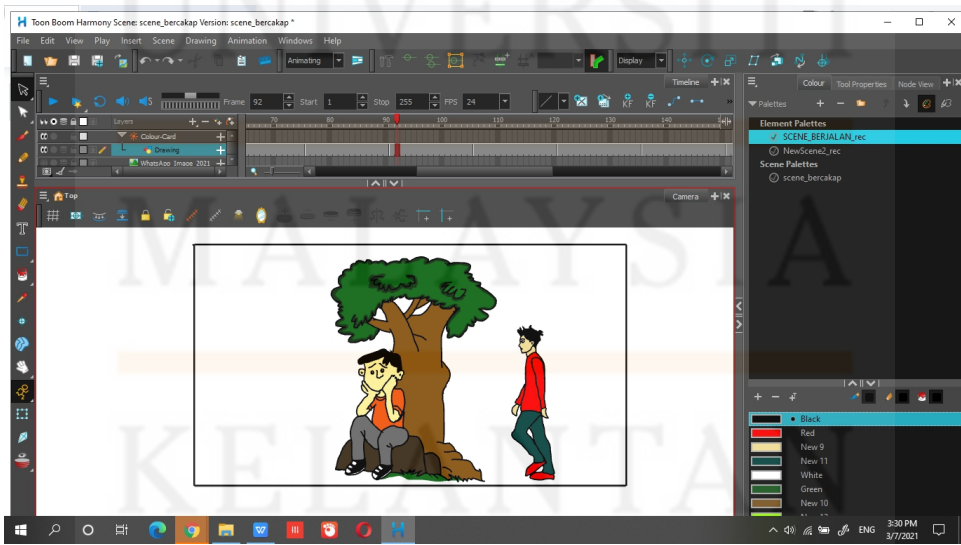
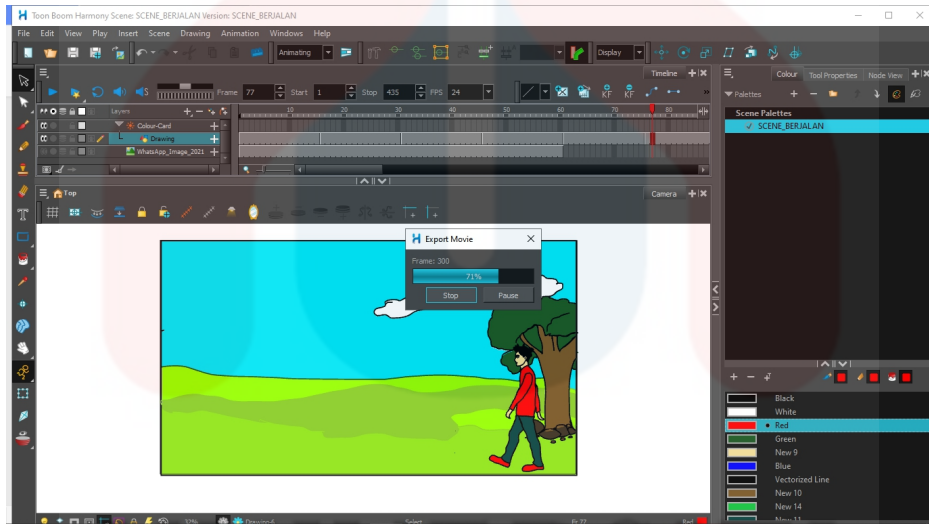
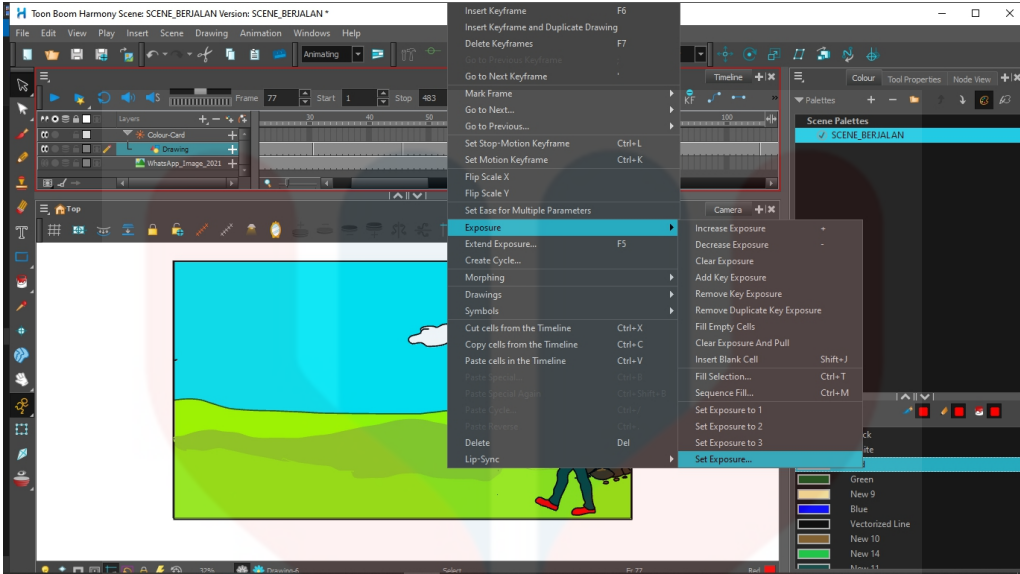


#### 4.4.2 PRODUKSI

Pada peringkat ini, pengkaji mula membuat pergerakan watak, dilakukan satu persatu untuk watak. Selanjutnya, ketika semua bahan reka bentuk telah dianimasikan, langkah seterusnya adalah menambahkan kesan visual untuk membangun suasana animasi. Untuk menghasilkan video animasi ini mengambil masa yang agak lama kerana perlu melalui banyak proses dan pastinya memerlukan banyak kesabaran.

Pengkaji memilih untuk menggunakan perisian adobe Toonboom Harmony dan Adobe Filmora untuk menghasilkan video animasi untuk melengkapkan kajian ini serta untuk memenuhi kehendak audiens yang telah membantu memilih dari segi watak dan lain-lain melalui soalan kaji selidik.





### 4.2.3 PASCA PRODUKSI

Pada peringkat ini pula, kegiatan pasca produksi adalah kegiatan menyunting (editing) dengan menggunakan perisian Wondershare Filmora. Editing video merupakan proses menyusun dan menata hasil gambar yang telah dilukis menjadi satu video animasi. Proses ini meliputi capturing/importing, pemotongan, penggabungan, penyisipan gambar, dan transition.

#### Capturing/Importing

Proses memasukkan gambar yang telah dilukis secara manual untuk dilakar kembali di dalam adobe toonboom harmony secara digital dilakukan dengan cara capturing/importing.



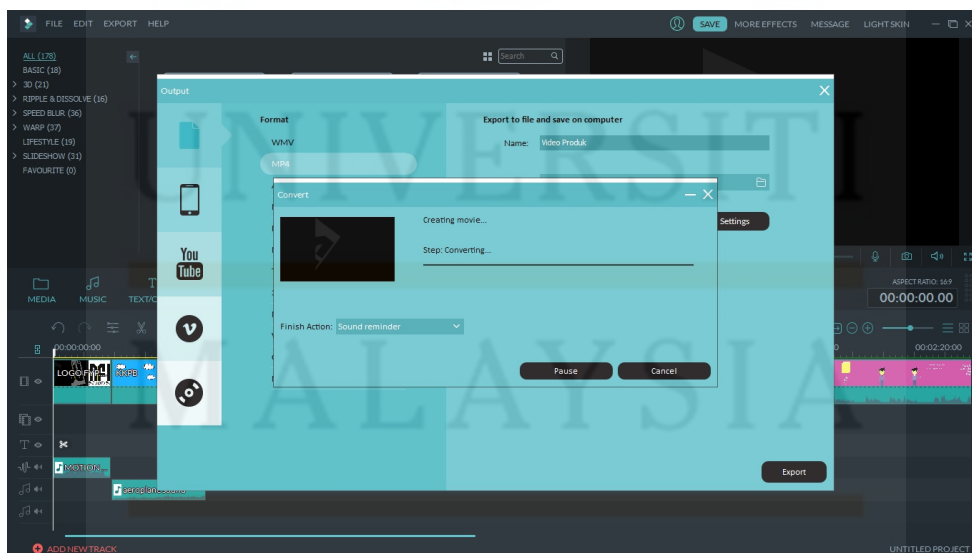
## Pemotongan Video

Proses memotong hasil rakaman gambar untuk mendapatkan hasil potongan video yang lebih baik.



## Rendering

Proses akhir penggabungan hasil editing menjadi satu kesatuan video yang lengkap.



#### 4.5 Kesimpulan

Bab ini membincangkan tentang proses untuk menghasilkan animasi 2D sebagai pengiklanan program sijil multimedia kreatif di Kolej Komuniti Paya Besar. Dapat disimpulkan bahawa membuat video animasi 2D ini perlu melalui beberapa peringkat iaitu membuat idea cerita, kemudian dikembangkan menjadi cerita, bentuk watak dan papan cerita dijalankan dalam proses pra produksi. Seterusnya adalah proses melukis watak dan latar belakang pada kertas kemudian akan diimbas untuk dipindahkan ke komputer dan akan di lakar seterusnya akan diwarnakan digital. Untuk menghasilkan video bukanlah sesuatu hal yang mudah kerana memerlukan kekuatan dari segi idea dan sebagainya. Membangunkan animasi ini juga menjadi satu cabaran buat pengkaji untuk menghasilkan video animasi yang berkualiti dan sampai kepada penonton.

## **BAB 5**

### **PERBINCANGAN DAN RUMUSAN**

#### **5.1 PENGENALAN**

Di bahagian akhir tesis ini, pengkaji akan memaparkan beberapa kesimpulan dan cadangan dalam hasil penyelidikan. Kesimpulan dan cadangan adalah berdasarkan hasil pemerhatian daripada soal selidik yang telah dijalankan sebelum ini, hasil daripada itu maka video animasi 2D telah dibuat bagi melihat keberkesanan penggunaan medium animasi 2D sebagai pengiklanan program multimedia kreatif pengiklanan di Kolej Komuniti Paya Besar.

#### **5.2 CADANGAN**

Berdasarkan kajian yang telah dibuat melalui borang soal selidik dan juga pemerhatian, majoriti menunjukkan reaksi yang positif mengenai penggunaan medium animasi 2D sebagai medium pengiklanan dalam setiap media massa Kolej Komuniti Paya Besar. Projek kajian ini menghasilkan animasi 2D sebagai media promosi untuk program multimedia kreatif di Kolej Komuniti Pya Besar. Dalam Reka bentuk animasi ini disesuaikan dengan keperluan yang ditentukan berdasarkan penyelidikan, kajian literatur dan pemrosesan idea. Pengkaji akan memberi beberapa

cadangan yang mungkin boleh diaplikasikan untuk masa akan datang. Beberapa cadangan yang telah dikemukakan seperti di bawah ini.

### **5.1.1 Peranan Media Massa**

Menurut Lamb et al (2001), media pengiklanan adalah saluran yang digunakan oleh pengiklan dalam komunikasi massa. Satu keputusan mengenai pengiklanan adalah menentukan medium mana yang paling sesuai. Setiap jenis media akan mempunyai perbezaan jangkauan, frekuensi dan berat kesannya ( Wiyadi, 2011).

Media massa adalah medium yang paling tepat untuk membuat pengiklanan ataupun untuk mempromosikan sesuatu perkara tidak kisah dari segi perniagaan, mempromosikan kolej atau sebagainya. Medium yang digunakan adalah melalui medium Instagram, Facebook, dan Youtube. Setiap Kolej yang ada di Malaysia ini perlu menguasai tiga medium ini untuk terus memperkenalkan Kolej mereka di luar sana agar orang tahu yang Kolej ini wujud.

Penggunaan medium animasi 2D perlu di ketengahkan lagi dalam pengiklanan di setiap medium media massa kerana penggunaan medium animasi 2D adalah sesuatu yang menarik dan dapat memberi kelainan dalam penyampaian maklumat. Hal ini akan dapat menarik perhatian orang luar untuk sentiasa peka dengan informasi yang akan disampaikan oleh Kolej tersebut.

### **5.1.2 Penambahbaikan Konten Maklumat Program Multimedia**

Kolej Komuniti Paya Besar mempunyai empat medium yang digunakan untuk hebahan maklumat tentang program. Apa yang dapat dilihat setelah membuat kajian terdapat beberapa medium yang kurang membuat pengiklanan tentang program yang ada di Kolej Komuniti Paya Besar. Setiap medium hanya mempunyai maklumat tentang setiap aktiviti yang telah dilakukan di kolej tersebut bukan lebih kepada maklumat program. Contohnya, Youtube, setiap konten yang ada di dalam youtube hanyalah aktiviti yang dilakukan sedangkan platform youtube juga boleh menjadi satu platform yang memberitahu tentang setiap program yang ada di Kolej Komuniti Paya Besar terutama program Multimedia Kreatif Pengiklanan bukan sahaja tertumpu kepada aktiviti.

Pada pendapat saya, saya lebih mencadangkan akan ada penambahbaikan dari segi konten pada setiap platform media sosial Kolej Komuniti Paya Besar termasuk Laman web juga. Hal ini akan dapat membantu pelajar yang ingin mendapatkan maklumat mengenai program yang diminati dengan lebih mudah dan terperinci.

### **5.3 KESIMPULAN**

Untuk keberkesanan penggunaan medium animasi 2D, video animasi 2D ini boleh menjadi media alternatif untuk mempromosi dalam bentuk yang berbeza dari media yang ada dan dapat mengembangkan maklumat mengenai program multimedia kreatif di Kolej Komuniti Paya Besar dan memanfaatkan media sosial yang mudah digunakan secara meluas. Bagi pembaca dan penonton di luar sana, ia dapat meningkatkan pengetahuan mengenai media untuk mempromosi dalam bentuk animasi 2D dan boleh dijadikan rujukan untuk laporan yang berkaitan dengan animasi 2D sebagai media promosi. Sebagai pengkaji, diharapkan reka bentuk animasi 2D ini



dapat digunakan sebagai portfolio untuk dapat bekerjasama dengan syarikat dan juga boleh dijadikan rujukan untuk terus meningkatkan kemampuan membuat animasi 2D.

## **KESIMPULAN**

Apa yang dapat dirumuskan dalam kajian ini adalah bidang multimedia adalah satu bidang yang sangat baik untuk remaja masa kini kerana perkembangan dalam bidang multimedia sangat meluas di seluruh dunia. Dengan adanya kemahiran yang dipelajari akan dapat mengubah hidup seseorang melalui pekerjaan yang baik. Mungkin sebelum ini ada pelajar yang terlepas pandang atau tidak tahu akan bidang multimedia ini, tetapi selepas adanya pengiklanan yang berkesan akan dapat membuka peluang untuk pelajar menceburi bidang ini. Pihak Kolej Komuniti Paya Besar sangat-sangat mengalukan pelajar yang berminat untuk menyertai program tersebut. Selain itu, penerangan secara terperinci berkenaan Kolej Komuniti Paya Besar akan dapat membantu pelajar mengetahui sedikit sebanyak tentang program ini. Oleh itu, daripada kajian ini akan dapat mengenalpasti Keberkesanan Penggunaan Animasi 2D sebagai Medium Pengiklanan Sijil Multimedia Kreatif di Kolej Komuniti Paya Besar.

**RUJUKAN**

Noreliana (2012). *Kesan Penggunaan Multimedia Dalam Kalangan Pelajar politeknik yang Berbeza Kognitif.*

Ismail Haron (2012). *Kesan Kaedah Pengajaran Multimedia Interaktif dalam Pengajaran S'eni Visual.*

Achidiyat Fachrul Yunizar (2016). *Pembuatan Iklan Animasi 2 Dimensi Sebagai Media Bantu Promosi Pada Soesoe Gembuk Milk&Coffee*

Muhkamad Toil dan Agus Purwato (2015). *Pembuatan Iklan Animasi 2D Produk Gula Semut untuk Koperasi Serba Usha Jatrigo, Kulon Prago*

Dwi Yuli Prasetyo (2017). *Iklan Media Promosi Unisi Berbasis Animasi 2 Dimensi.*

Setiawan Muhammad Andri (2018). *LKP Pembuatan Animasi Iklan Layanan Masyarakat Tentang Dampak Buruk Pemakaian Gdget dan Internet Sebagai Animator di UPT.*

Ak Hua ( 2016). *Pengenalan RangkaKerja Metodologi dalam Kajian Penyelidikan.*

Mohd. Nasir, Bujang dan Mat Hussain (2016). *Animasi Cerita Bangsawan Puteri Saadong Adaptasi Teks dan Persembahan. Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya, 50603 Kuala Lumpur, Malaysia.*

Danakorn Nincarean A/L Eh Phon (2011). *Perisian Multimedia Berasaskan Animasi Bagi Pembelajaran Subtopik Isihan.*