

FAKULTI TEKNOLOGI KREATIF DAN WARISAN

# MONOGRAF

PEMBELAJARAN BERASASKAN USAHAWAN  
MELALUI PEMBANGUNAN KOMIK DIGITAL

## 2014

**Ahamad Tarmizi Azizan**

Khairul Azhar Hj Mat Daud

Abu Hassan Hasbullah

Syukran Kamalruzzaman

Muhammad Aliff Md. Nor

Nizamuddin Anas

Zulkifli Ab. Rahim

Mohd Hafizi Norazezan



UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN  
Kampus Bachok, Beg Berkunci No. 1,  
16300 Bachok, Kelantan.



## **Monograf**

**Pembelajaran Berasaskan Usahawan Melalui  
Pembangunan Komik Digital**

### **Penulis**

Engr. Dr. Khairul Azhar Mat Daud  
En. Ahamad Tarmizi Azizan  
Prof. Dr. Abu Hassan Hasbullah

### **Pejabat Editor**

Unit Penerbitan & Laporan  
Fakulti Teknologi Kreatif Dan Warisan  
(FTKW)

## **HAK CIPTA TERPELIHARA**

Tidak dibenarkan mengeluarkan ulang mana-mana bahan artikel, ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa jua samada secara fotocopi, elektronik, rakaman, mekanik atau cara lain sebelum mendapat izin bertulis daripada pemilik hak cipta buku ini.

Pengkatalogan Perpustakaan Negara Malaysia dalam data penerbitan:-

## **MONOGRAF**

# **PEMBELAJARAN BERASASKAN USAHAWAN MELALUI PEMBANGUNAN KOMIK DIGITAL**

**Januari, 2014**

**ISBN 978-967-5782-68-8**

### **Di Terbitkan oleh:-**

**Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan,  
Dengan Kerjasama Penerbit Universiti Malaysia Kelantan**

### **Dicetak Oleh:**

**REKA CETAK SDN BHD  
No. 12 & 14, Jalan Jemuju Empat 16/13D  
Seksyen 16, 40200 Shah Alam,  
Selangor Darul Ehsan  
Email: rekacetak83@gmail.com**

## **Sinopsis**

### **Pembelajaran Berasaskan Usahawan Melalui Pembangunan Komik Digital**

**\*\*\***

Monograf ini ditulis bagi mendokumentasikan aktiviti pembelajaran berasaskan usahawan yang diterapkan dalam proses pembelajaran pelajar bagi kursus CVT2122 Rekabentuk Digital. Pembelajaran berasaskan usahawan dilaksanakan melalui sokongan dari pendekatan pembelajaran berasaskan studio dan pembelajaran berasaskan projek. Proses pembelajaran pelajar melalui tujuh peringkat utama iaitu (i) Pembelajaran Teori, Falsafah dan Metodologi, (ii) Konsep, Bentuk dan Kandungan, (iii) Analisis, Bandingan dan Kritikan, (iv) Penyelidikan, (v) Pembangunan, (vi) Percetakan, Pemameran dan Penedaran, dan (vii) Penilaian. Proses pembelajaran ini dilaksanakan dengan perancangan yang terperinci. Pelajar dibekalkan dengan tiga tugas utama yang dibuat secara individu dan berkumpulan. Pelajar dikehendaki menubuhkan syarikat sendiri agar proses pembelajaran yang dilalui oleh pelajar adalah dilaksanakan mengikut budaya kerja korporat. Monograf ini menerangkan secara terperinci bagaimana proses-proses pembelajaran yang dilaksanakan di FTKW telah berjaya menerapkan ciri-ciri usahawan unggul kedalam diri pelajar melalui sokongan pembelajaran berasaskan studio dan pembelajaran berasaskan projek. Monograf ini juga akan menerangkan tentang projek pembangunan komik digital yang akhirnya menjadi produk utama kepada syarikat yang ditubuhkan oleh syarikat pelajar.

Penulis,  
Jan 2014

## Isi Kandungan

Bil	Perkara	M/S
1.0	Pengenalan	1
2.0	Pembelajaran Berasaskan Studio (PBS)	9
3.0	Pembelajaran Berasaskan Usahawan (PBU)	12
4.0	Komik Digital	16
5.0	PBU Dan Pembangunan Komik Digital	20
6.0	Kerangka Pembangunan Komik Digital	24
7.0	Pembahagian Kumpulan Dan Penubuhan Syarikat	26
8.0	Pembangunan Profil Dan Penetapan Halatuju Syarikat	27
9.0	Logo Syarikat	28
9.1	Contoh I : Pembangunan Logo Sykt Vistapaq Resources	29
9.2	Contoh II : Pembangunan Logo Sykt Vistapaq Resources	31
10.0	Pembangunan Komik Digital	35
10.1	Merekabentuk Naratif Komik Digital	40
10.2	Membangun Model, Prop dan Latarbelakang Skrin	42
10.3	Pembangunan Papan Cerita	44
10.4	Teaser Ad	46
11.0	Saringan Awal (Proses "Pitching")	48
12.0	Penganjuran Seminar Keusahawanan Komik Digital	50
12.1	Ahli Jawatankuasa Induk S2KD 2013	52
12.2	Tentatif Program Seminar Keusahawanan Komik Digital	54
13.0	Seminar Keusahawanan Komik Digital	58
13.1	Panel Pembentang S2KD	58
14.4	Bengkel Komik	60
14.1	Jawatankuasa Pelaksana Bengkel Komik	62
15.0	Pertandingan Komik Digital	63
15.1	Syarat Dan Peraturan Penyertaan Pertandingan Komik	66
15.2	Tarikh Pendaftaran Dan Pengesahan Penyertaan	69
15.3	Tarikh Tutup Pertandingan	69
15.4	Penghakiman	69
15.5	Hak Jawatankuasa Penganjur / Pengelola	70
16.0	Forum Komik Digital	70
17.0	Kursus Android	72
17.1	Tentatif Kursus Aplikasi Android	73
18.0	Pitching Session Bersama Panel Industri	78
18.1	Keputusan Pitching	82
18.2	Contoh Produk Komik Digital	83
19.0	Pembangunan Poster	87
20.0	Pemameran Dan Pengedaran Komik Digital	91

21.0	Keberkesanan PBU Dan Pembangunan Komik Digital	93
21.1	Analisis Ciri-Ciri Usahawan Pelajar	95
21.2	Analisis Kemahiran Insaniah Pelajar	97
22.0	Penaja Program Pembangunan Komik Digital	99
23.0	Kesimpulan dan Penutup	100
	Bibliografi	

## PEMBELAJARAN BERASASKAN USAHAWAN MELALUI PEMBANGUNAN KOMIK DIGITAL

\*\*\*\*\*

Penulis



Engr. Dr. Khairul Azhar Bin Mat Daud  
*Pensyarah Kanan / Timbalan Dekan  
Fakulti Teknologi Kreatif Dan Warisan*



En. Ahamad Tarmizi Bin Azizan  
*Pensyarah Kanan / Ketua Program Siberologi  
Fakulti Teknologi Kreatif Dan Warisan*



Prof. Dr. Abu Hassan Hasbullah  
*Dekan  
Fakulti Teknologi Kreatif Dan Warisan*

## **PEMBELAJARAN BERASASKAN USAHAWAN MELALUI PEMBANGUNAN KOMIK DIGITAL**

### **1.0 Pengenalan**

Modul Pembangunan Kemahiran Insaniah untuk Intitusi Pengajian Tinggi Malaysia (2006) menyatakan bahawa sistem pendidikan yang diamalkan boleh dianggap berjaya sekiranya kemahiran kognitif dan kemahiran psikomotor Berjaya diterap secara bersepadu dalam proses pembelajaran yang dijalankan. Pembelajaran berasaskan projek atau pembelajaran berorientasikan pelajar adalah merupakan konsep pembelajaran yang banyak mengaplikasikan teori konstruktif. Pelajar mendapat ilmu pengetahuan melalui pengalaman dan aktiviti ketika melaksanakan projek atau tugas yang diberi. Kebanyakan projek yang dirangka akan dijalankan oleh pelajar semasa berada di institusi pengajian. Projek yang dirangka oleh pelajar seterusnya akan dibincang bersama dengan pensyarah.

Perbincangan bersama antara pelajar dan pensyarah adalah bagi memperolehi persetujuan bersama. Projek yang dirancang berkisarkan kepada pembangunan produk atau pelaksanaan tugas dalam bentuk dokumentasi (Tan, S. T, Ng, & Ng, C. K. F., 2010). Projek yang diberikan kepada pelajar akan dirangka dengan teliti agar proses pelaksanaan projek nanti berupaya untuk merangkumi keseluruhan kurikulum yang telah ditetapkan. Malahan, ada juga projek yang dirangka mengatasi ketetapan kurikulum sesuatu kursus.

Walaupun bagaimanapun, kebanyakan pembelajaran berorientasikan projek atau pembelajaran berorientasikan masalah tidak menekankan kepada realiti kehidupan sebenar. Pelajar masih lagi belajar dalam fenomena yang lama. Pelajar masih lagi terikat dengan sempadan tembok institusi, kelas dan sebagainya. Kaedah pembelajaran berorientasikan projek atau pembelajaran berorientasikan masalah ini hanya akan melahirkan pelajar yang mempunyai tahap kemahiran insaniah yang tinggi seperti kemahiran berkomunikasi, kemahiran berfikir, kemahiran membuat keputusan dan sebagainya, walaupun bagaimanapun ianya tidak dapat melahirkan pelajar yang mempunyai ciri-ciri keusahawanan yang tinggi seperti keazaman yang tinggi, sanggup



berkorban apa sahaja, sanggup menghadapi sebarang risiko, sanggup bekerja tanpa mengenal erti penat lelah dan pelbagai lagi ciri keusahawanan yang sepatutnya perlu diterapkan ke dalam diri pelajar di institusi pengajian tinggi.

Oleh itu, satu pendekatan pembelajaran berasaskan kepada ciri-ciri keusahawanan dalam usaha untuk memperkasakan kaedah pembelajaran berasaskan projek dan pembelajaran berasaskan masalah, maka kaedah pembelajaran berasaskan usahawan (PBU) telah diperkenalkan dan dilaksanakan di Fakulti Teknologi Kreatif Dan Warisan.

Kaedah pembelajaran berasaskan usahawan (PBU) ini merupakan usaha untuk melahirkan pelajar yang mempunyai tahap kemahiran insaniah yang tinggi seperti kemahiran berkomunikasi, kemahiran merancang, kemahiran untuk membuat keputusan serta mempunyai ciri-ciri seorang usahawan unggul seperti cecal, tabah, sanggup berhadapan dengan risiko, keazaman diri yang tinggi dan sebagainya. Gabungan antara ciri kemahiran insaniah dan ciri-ciri keusahawanan dalam diri pelajar adalah amat penting bagi melahirkan serta menyediakan pelajar

dengan cabaran abad ke 21 dan menyediakan pelajar dengan pekerjaan masa hadapan (Mohd Zahari, 2010).

Walaupun demikian, Walaubagaimanapun, berasaskan kepada laporan daripada Majlis Penasihat Ekonomi Kebangsaan (National Economic Advisory Council-NEAC) dalam Model Ekonomi Baru (New Economic Model-NEM), pada tahun 2008 sahaja terdapat satu pertiga daripada graduan institusi pengajian tinggi awam yang tidak bekerja selepas bergraduan lebih daripada enam bulan (NEAC, 2010). Model ekonomi baru (NEM) yang diumumkan oleh perdana menteri Malaysia pada bulan Mac 2010 telah meletakkan keusahawanan sebagai komponen utama untuk memacu ekonomi Negara ke tahap yang lebih baik dan membanggakan. Oleh itu, kerajaan telah mengenalpasti bahawa sumber utama untuk menghasilkan usahawan pada masa hadapan perlulah bermula di universiti. Walaubagaimanapun, berdasarkan kepada laporan timbalan menteri pengajian tinggi Malaysia, didapati hanya 2.4% sahaja graduan yang menjadi usahawan selepas bergraduasi. Angka ini sangat kecil jika dibandingkan dengan aspirasi Malaysia untuk menjadi sebuah negara maju menjelang 2020 (Azlan, 2009). Sehubungan dengan itu, bagi menyokong hasrat kerajaan untuk melahirkan usahawan dalam kalangan graduan IPTA, maka satu

kaedah Pembelajaran Berasaskan Usahawan (PBU) yang disepadukan dalam Pembelajaran Berasaskan Studio telah dilaksanakan. Kajian mengenai keberkesanan kaedah Pembelajaran Berasaskan Usahawan (PBU) ini telah dijalankan di Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan.



Gambar 1: Majlis Pelancaran MSC Malaysia ICON3 Anjuran MDEC di KLCC

Bermula dengan pengaplikasian pembelajaran berasaskan usahawan yang menggabungkan pendekatan pembelajaran berasas studio dan pembelajaran berasaskan projek, maka akhirnya Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW) Universiti Malaysia Kelantan (UMK) telah Berjaya mengorak langkah baru dalam industri perusahaan aplikasi apabila menjadi rakan

kerjasama kepada 'Program ICON 3' anjuran MDeC (Multimedia Development Corporation) bertempat di Pusat Konvensyen Kuala Lumpur pada 28 Julai 2013.



Gambar 2: YBHG Dekan FTKW menerima cenderahati daripada Pengarah MDEC



Gambar 3: Promosi Komik Digital Sempena Pelancaran ICON3 di KLCC



Gambar 4: Penerangan Komik Digital Oleh Pelajar FTKW Sempena Pelancaran ICON3 di KLCC

Syarikat Komik Digital (Komik Cerita Warisan) telah dijemput oleh MDeC untuk bersama-sama menyertai Penglibatan UMK adalah hasil daripada program usahasama FTKW dan MDeC bagi Projek Komik Digital-Android dalam Program ICON 2 sebelum ini. Pasukan Creative pameran produk ini bersempena dengan Majlis Pelancaran Program ICON 3 di sini. Pasukan UMK telah diwakili oleh enam orang pelajar dan dua orang pensyarah, En. Ahmad Tarmizi Azizan dan Dr. Khairul Azhar Mat Daud. Projek Komik Digital merupakan satu kesinambungan penganjuran Program Train of Trainer (ToT) Aplikasi Android anjuran dan kerjasama FTKW-MDeC-ICC Sdn. Bhd. Pada Februari 2013 lalu. Projek ini turut mendapat kerjasama Persatuan Pelukis Kartun Malaysia (PEKARTUN) dan Persatuan Penggiat Komik Malaysia (PEKOMIK) dan dibawah kendalian tiga orang pensyarah iaitu En. Ahamad Tarmizi b Azizan, Dr. Khairul Azhar b. Mat Daud dan En.Mohd Ezran b. Zainal Abdullah.



UNIVERSITI MALAYSIA KELANTAN  
Kampus Kota, Karung Berkunci 36,  
Pengkalan Chepa, 16100,  
Kota Bharu, Kelantan.

HAK CIPTA TERPELIHARA

ISBN 978-967-5782-68-8



9 789675 782688