

PEMBANGUNAN SEKTOR ANIMASI DI MALAYSIA: PENDIDIKAN DAN LATIHAN ANIMASI DI INSTITUSI PENGAJIAN TINGGI AWAM

FADLI ABDULLAH & MD SIDIN AHMAD ISHAK

ABSTRACT

Due to the high trend of market demand in animation products and outsourced animation services, there is a considerable potential for Malaysian animation providers and producers to grow. With the backing from the government, Malaysia is planning to become one of the better players in the digital content industry. However there is a fundamental concern of limited creative talent pool in the country. The gap between the training institutions and the required needs for the industry will be seen as a hindrance to the development of the industry. This preliminary study takes a macro look at the development of human resource for the animation sector in the public institution of higher learning. Training programmes on animation and creative contents are surveyed to explain their nature such as scope, contents and levels. This study finds that there is a great need to expand and improve the available programmes to train local talents and meet the needs of the animation industry.

Keywords: animation courses, Malaysian animation, animation industry, human resource development, public higher education institution

PENGENALAN

Sektor animasi adalah antara sektor baharu yang mempunyai potensi besar untuk berkembang sejajar dengan perkembangan media elektronik dan teknologi digital hari ini. Melihat pada potensi yang ada, pelbagai langkah mula dilakukan, terutamanya oleh kerajaan bagi membangunkan sektor ini termasuk menggalakkan syarikat tempatan menceburi bidang multimedia kreatif, terutamanya animasi. Sehingga tahun 2009 sahaja, dianggarkan kira-kira 200 buah syarikat berada di bawah industri kandungan multimedia kreatif MSC Malaysia, terutamanya yang terlibat dalam bidang animasi (*Bernama*, 8 Disember 2009). Dengan itu, usaha untuk membangunkan sektor ini, terutamanya dari segi pembangunan sumber manusia perlu dilakukan kerana kemampuan tenaga kerja, kreativiti, dan kemahiran

merupakan kunci utama kepada kemajuan sesebuah sektor termasuklah persaingan dalam industri kandungan (Md Sidin & Amira, 2007). Dalam konteks ini, pendidikan dan latihan sangat penting dalam membangunkan sektor ini kerana melalui aspek ini, tenaga kerja yang berpengetahuan dan berkemahiran dapat dihasilkan.

Artikel ini merupakan kajian awalan terhadap pembangunan sektor animasi di Malaysia. Kajian ini melihat secara makro pembangunan sumber manusia sektor animasi di Malaysia dengan mengkaji secara umum pendidikan dan latihan animasi yang ditawarkan di Institusi Pengajian Tinggi Awam (IPTA). Seterusnya beberapa isu yang timbul berkaitan dengan sumber manusia dalam sektor animasi dibincangkan berdasarkan dapatan kajian.

PEMBANGUNAN SUMBER MANUSIA

Pembangunan sumber manusia merangkumi aspek yang luas, iaitu meliputi kaedah dalam memajukan tenaga kerja. Pembangunan sumber manusia ditakrifkan sebagai *“a set of systematic and planned activities designed by an organization to provide its members with the opportunities to learn necessary skills to meet current and future job demands”* (Werner & DeSimone, 2009: 4). Berdasarkan takrifan ini, pembangunan sumber manusia dapat dilihat sebagai usaha untuk mempelajari sesuatu kemahiran yang boleh memenuhi keperluan pekerjaan. Usaha ini memerlukan proses pembelajaran dan ia merupakan aspek yang penting dalam pembangunan sumber manusia kerana melalui pembelajaran, kapasiti tenaga kerja dapat ditingkatkan.

Menurut Werner dan DeSimone (2009: 65), pembelajaran boleh ditakrifkan sebagai *“relatively permanent change”* dalam tingkah laku, kognitif ataupun pengaruh yang terjadi kesan daripada interaksi yang berlaku dengan persekitaran. Ini menunjukkan bahawa pembelajaran merupakan proses yang membentuk perubahan dalam seseorang, terutama dari segi pemahaman dan cara individu berfikir. Dalam pembelajaran, pendidikan dan latihan merupakan aspek yang sangat signifikan. Ini kerana pembelajaran tidak dapat dibangunkan tanpa ada pengalaman dalam bentuk pendidikan mahupun latihan (Blanchard & Thacker, 2004: 10).

Pendidikan merupakan satu bentuk pembelajaran yang bersifat umum berbeza dengan latihan yang lebih memfokuskan kepada aspek yang lebih khusus. Dalam menghuraikan konsep pendidikan dan latihan, Blanchard & Thacker (2004) memberi penerangan secara ringkas mengenai kedua-dua aspek ini dengan menyatakan bahawa pendidikan hanya memberi fokus secara umum aspek-aspek berkenaan dengan pengetahuan, kemahiran, dan kemampuan yang berkaitan dengan kerjaya dan pekerjaan seseorang. Ini berbeza dengan latihan, yang memberi fokus lebih khusus kepada aspek pengetahuan, kemahiran, dan kemampuan yang berkaitan dengan kerjaya dan pekerjaan seseorang.

BIDANG ANIMASI

Animasi merupakan bidang yang memerlukan ketekunan dan ketelitian yang tinggi kerana penghasilannya melibatkan aspek yang pelbagai, iaitu daripada aspek kreativiti sehingga kepada kemahiran dalam menggunakan teknologi. Definisi animasi ialah imej yang dimanipulasikan secara *“frame by frame”*, dan apabila digerakkan secara pantas akan menghasilkan pergerakan ilusi (Wyatt, 2010). Ini

bermaksud sesuatu imej itu dilukis satu persatu, kemudian disusun secara teratur dan digerakkan secara pantas yang akan menghasilkan pergerakan. Teknik dan bentuk animasi sentiasa berkembang mengikut arus peredaran zaman. Dahulunya, animasi hanya dihasilkan melalui teknik animasi “cell” sahaja, iaitu dengan cara melukis satu persatu karakter. Namun, sekarang ini, dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa animasi ke arah satu bentuk penghasilan yang baru dan lebih digital berbanding dahulu.

Terdapat tiga peringkat yang perlu dilalui sebelum sesebuah animasi itu boleh diterbitkan: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Proses animasi bermula pada peringkat praproduksi, iaitu proses yang melibatkan idea awal terhadap apa-apa yang hendak dilakukan. Furniss (2008: 66) melihat proses praproduksi sebagai “*the vital planning stage where the producer and director consult each other to lay the groundwork for the production.*” Pada peringkat ini pembinaan konsep yang sesuai, watak, jalan cerita dan hal-hal yang berkaitan dengan perancangan awal dibuat. Ini memerlukan idea yang baik dan kreatif kerana setiap animasi yang baik bermula daripada idea (Wyatt, 2010: 13).

Untuk melaksanakan idea yang telah dirancang, proses yang seterusnya perlu dilakukan, iaitu proses produksi. Proses ini merupakan proses yang penting dalam penghasilan sesebuah animasi kerana proses ini memerlukan tenaga kerja yang banyak dan mengambil masa yang agak lama. Wyatt (2010: 47) menerangkan proses produksi sebagai “*the stage where the characters come to life and the environments become the world which the characters perform.*” Pada peringkat ini, animasi dilukis dan digerakkan dengan menggunakan perisian dan peralatan teknologi untuk dijadikan sebuah cerita. Pada peringkat ini juga teknik animasi digunakan, sama ada menggunakan 2D digital, ataupun 3D digital termasuk dalam penggunaan teknologi CGI.

Proses yang terakhir pula ialah pascaproduksi yang melibatkan penyuntingan keseluruhan animasi termasuk hal-hal yang berkaitan dengan bunyi audio bagi melengkapkan animasi yang dibuat. Furniss (2008: 102) menyatakan bahawa proses pascaproduksi merupakan “*everything necessary to get the animated imagery ready for exhibition.*” Proses ini penting untuk menjadikan animasi yang dihasilkan berkualiti. Wyatt (2010: 117) menyatakan bahawa proses pascaproduksi ini sangat penting kerana proses ini merupakan peringkat “*where the animation and sound are brought together.*” Jadi, kerja teknikal ini memerlukan mereka yang mempunyai kemahiran dalam penggunaan teknologi, terutamanya dalam proses penyuntingan.

SEKTOR ANIMASI DI MALAYSIA

Animasi mula berkembang secara komersil sekitar tahun 1990-an dengan munculnya siri animasi *Usop Sontorian* (siri animasi pertama di Malaysia) pada tahun 1995 dan filem animasi *Silat Lagenda* (filem animasi pertama di Malaysia) pada tahun 1998. Semenjak penerbitan siri animasi *Usop Sontorian* pada tahun 1995, sektor animasi semakin berkembang dengan munculnya banyak siri televisyen, filem dan telefilem yang berkaitan dengan animasi. Ini merupakan satu perkembangan yang menarik dalam kalangan negara ASEAN, memandangkan Malaysia tidak mempunyai studio yang besar dan kukuh berbanding Filipina, Thailand, Vietnam, dan Indonesia (Hassan, 2007).

Sektor animasi adalah antara sektor yang mempunyai potensi besar dalam menjana ekonomi negara dan Malaysia dilihat sudah mula mengorak langkah dalam menggalakkan penglibatan industri dalam bidang ini, terutamanya dalam penerbitan siri dan filem animasi serta pembangunan permainan video. Dalam forum *Managing the Impact of the Economic Crisis on the ICT Industry* yang bertempat di Hotel Hilton, Kuala Lumpur pada 12 Mac 2009 yang lalu, Ketua Pegawai Eksekutif, Perbadanan Pembangunan Multimedia (MDEC), Dato' Badlisham Ghazali menyatakan bahawa inisiatif untuk mengeksport kandungan kreatif ke luar perlu diambil perhatian kerana nilai pasaran globalnya sangat besar. Bagi sektor animasi sahaja sehingga tahun 2010, nilai pasaran globalnya dianggarkan mencecah sehingga RM280 bilion dengan pasaran utamanya ialah negara-negara seperti Jepun, Amerika Utara dan China. Ini menunjukkan pasaran global bagi sektor ini sangat besar.

Di Malaysia, dianggarkan kira-kira 200 buah syarikat berada di bawah industri kandungan multimedia kreatif MSC Malaysia termasuk yang terlibat dalam bidang animasi (Bernama, 8 Disember 2009). Kesemua syarikat ini sangat memerlukan bantuan dan sokongan, terutamanya daripada kerajaan kerana sektor animasi di Malaysia masih belum kukuh seperti di Amerika Syarikat dan Jepun yang boleh berdiri sendiri tanpa bantuan secara terus daripada kerajaan. Jadi, penubuhan Multimedia Super Corridor (MSC) dan Perbadanan Pembangunan Multimedia (MDeC) yang bertujuan untuk memajukan bidang teknologi maklumat dan multimedia termasuk multimedia kreatif sememangnya sangat signifikan. Peranan yang dimainkan oleh kedua-dua badan ini mampu menjadi platform kepada industri untuk meluaskan pemasaran produk mereka termasuk memasuki pasaran global.

Kejayaan animasi *Upin dan Ipin* merupakan contoh terbaik yang boleh dilihat hasil inisiatif dan sokongan yang diberikan oleh MSC dan MDEC. Animasi ini telah menjadi satu fenomena yang besar bukan sahaja di Malaysia, malahan di luar negara seperti Indonesia, Turki, Brunei, dan Thailand. Filem *Geng: Pengembaraan Bermula* sahaja berjaya meraih kutipan sebanyak RM6.3 juta hasil tayangan di pawagam (Maimunah, 2009) dan ini telah membawa satu fenomena baharu dalam industri animasi tempatan. Selain itu, kerjasama antara Perbadanan Pembangunan Multimedia (MDeC) dengan *Al Jazeera Children's Channel* (JCC) dalam penerbitan 26 episod siri televisyen *Saladin* juga memperlihatkan kemampuan sektor ini dengan anggaran nilai hasil kerjasama ini mencecah RM30 juta (*Al Bawaba*, 3 Disember 2007).

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan kaedah analisis kandungan terhadap program animasi yang ditawarkan oleh IPTA di Malaysia, iaitu dengan melihat kepada program khusus animasi dan program yang mempunyai komponen animasi. Kemudian, kedua-dua jenis program ini dianalisis dan hasil dapatan kajian dibincangkan dengan melihat kepada isu-isu yang timbul mengenai keadaan dan situasi pendidikan animasi di Malaysia.

Analisis ini dibuat hanya melihat kepada tajuk kursus-kursus utama yang disenaraikan dalam laman web IPTA sahaja, tanpa melihat kepada kandungan kursusnya. Kajian dilakukan dengan melihat kepada (1) tahap kursus dan (2) bentuk

kursus yang ditawarkan. Tahap kursus dibahagikan mengikut empat tahap, iaitu tahap praproduksi, tahap produksi, tahap pascaproduksi dan lain-lain manakala bentuk kursus pula dibahagikan kepada dua bahagian, iaitu kursus yang berbentuk teoretikal dan kursus yang berbentuk teknikal.

PENDIDIKAN DAN LATIHAN ANIMASI DI IPTA

Dalam pembangunan pendidikan dan latihan, institusi pengajian tinggi (IPT) memainkan peranan yang sangat penting, terutamanya dalam menyediakan tenaga kerja mahir mahupun separa mahir kepada industri. IPT juga berperanan sebagai platform kepada pelajar-pelajar, terutamanya yang baru sahaja selesai menamatkan persekolahan dalam melatih mereka dari segi pengetahuan, kemahiran dan kemampuan yang berkaitan dengan bidang kerjaya yang mereka minati. Pendidikan dan latihan yang melibatkan aspek teoretikal dan praktikal sangat diperlukan oleh graduan dalam mempersiapkan diri untuk menempuhi alam pekerjaan. Di IPTA, pendidikan dan latihan yang berkaitan dengan animasi masih baru jika dibandingkan dengan bidang-bidang yang lain seperti komunikasi, ekonomi dan sains. Namun, kesedaran terhadap membangunkan kursus-kursus yang berkaitan dengan kandungan digital dan multimedia terutamanya animasi mula menyerlah, melihat kepada permintaan yang semakin tinggi terhadap graduan yang berkemahiran dan pakar dalam bidang tersebut.

Daripada keseluruhan IPTA yang terdapat di Malaysia, hanya terdapat dua buah universiti sahaja yang mempunyai program animasi yang menawarkan sarjana muda pengkhususan dalam bidang animasi, iaitu Universiti Teknologi Mara (UiTM) dan Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS). UiTM menawarkan program animasi di bawah Fakulti Seni dan Teknologi Kreatif melalui pengajian Sarjana Muda Teknologi Kreatif (Animasi & Teknologi Skrin), manakala UNIMAS pula di bawah Jabatan Teknologi Reka Bentuk, Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif melalui pengajian Sarjana Muda Seni Gunaan (Teknologi Seni Reka) Animasi.

Bagi program yang mempunyai komponen animasi, hasil kajian mendapati sebanyak 16 buah universiti mempunyai program tersebut manakala empat buah universiti yang lain tiada. Universiti-universiti yang tidak menawarkan program yang mempunyai komponen animasi ialah Universiti Islam Antarabangsa Malaysia (UIAM), Universiti Malaysia Terengganu (UMT), Universiti Malaysia Perlis (UniMAP) dan Universiti Pertahanan Nasional Malaysia (UPNM). Program yang mempunyai komponen animasi ini dikesan berdasarkan berkaitannya dengan bidang animasi, iaitu seperti program Seni Reka dan Grafik, Multimedia; begitu juga dengan Sains Komputer. Program-program ini bukannya khusus kepada animasi, tetapi ada menawarkan beberapa komponen animasi. Contohnya program Sarjana Muda Seni (Seni Reka Media Baru dan Teknologi) yang ditawarkan di Universiti Sains Malaysia (USM). Program ini tidak khusus kepada bidang animasi, tetapi kursus-kursus yang ditawarkan banyak berkaitan dengan bidang animasi; contohnya seperti kursus Seni Animasi 3 Dimensi, Animasi 2D, Reka Bentuk Digital dan Permodelan Grafik Komputer 3D. Bagi UiTM dan UNIMAS, selain program yang khusus dalam bidang animasi, mereka juga ada menawarkan program yang mempunyai komponen animasi. Program-program tersebut ialah program Sarjana

Muda Seni Lukis dan Seni Reka (Kepujian) Seni Reka Grafik & Media Digital (UiTM), Diploma Seni Lukis dan Seni Reka (Kepujian) Seni Reka Grafik & Media Digital (UiTM) dan Sarjana Muda Sains Komputer (Komputer Multimedia) (UNIMAS).

Jadual 1: IPTA Yang Menawarkan Program Animasi

Program di IPTA	Jumlah Universiti
Program Khusus Animasi	2
Program Yang Mempunyai Komponen Animasi	16

Jadual 2: Program Animasi yang Ditawarkan di IPTA

Universiti	Program Yang Ditawarkan
Universiti Teknologi Mara (UiTM)	Sarjana Muda Teknologi Kreatif (Animasi & Teknologi Skrin)
Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS)	Sarjana Muda Seni Gunaan (Teknologi Seni Reka) Animasi

Bagi program yang mempunyai komponen animasi, kajian mendapati program Sarjana Muda Seni (Seni Reka) dan Sarjana Muda Seni (Seni Reka Media Baru dan Teknologi) yang ditawarkan di USM mempunyai komponen animasi yang tinggi berbanding universiti-universiti yang lain, iaitu sebanyak 50% dan 44%. Kemudian diikuti dengan program Sarjana Muda Sains Komputer (Multimedia), Universiti Putra Malaysia (UPM) sebanyak 22.7%, program Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia) di Universiti Perguruan Sultan Idris (UPSI) sebanyak 20% dan program Sarjana Muda Multimedia, Universiti Utara Malaysia (UUM) sebanyak 18.9%. Program yang mempunyai komponen animasi yang paling rendah pula ialah program Diploma Teknologi Komunikasi dan Maklumat yang ditawarkan di Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTEM), iaitu hanya mempunyai komponen animasi sebanyak 2.4% sahaja. Antara yang menarik di sini ialah UPSI dilihat antara program yang mempunyai komponen animasi yang tinggi walaupun asas program ini lebih kepada bidang pendidikan. Antara komponen animasi yang terdapat dalam program ini ialah Animasi Komputer, Ilustrasi Digital, Studio Pembangunan Interaktif Multimedia, dan Studio Seni Reka Multimedia.

Pembangunan sektor animasi di Malaysia, berdasarkan pengajian di IPTA, masih berada pada peringkat awal jika dibandingkan dengan negara-negara luar seperti Eropah, Amerika Syarikat, dan Jepun yang jauh lebih ke hadapan. Namun, usaha membangunkan sektor ini melalui pendidikan dan latihan perlu diambil perhatian oleh pihak-pihak yang berkenaan, terutamanya kerajaan kerana potensi yang ada pada sektor ini adalah besar. Walaupun setakat ini hanya terdapat dua buah universiti sahaja yang menawarkan program yang khusus dalam bidang animasi, tetapi jumlahnya dilihat akan meningkat berdasarkan permintaan yang semakin banyak terhadap graduan yang berkepakaran dalam bidang multimedia, terutamanya animasi.

Jadual 3: Senarai Program Lain Yang Mempunyai Komponen Animasi di IPTA

Universiti	Program Yang Ditawarkan
Universiti Malaya (UM)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Teknologi Maklumat (Multimedia)
Universiti Sains Malaysia (USM)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Seni (Seni Reka) • Sarjana Muda Seni (Seni Reka Media Baru dan Teknologi)
Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Teknologi Maklumat (Pengajian Multimedia)
Universiti Putra Malaysia (UPM)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Sains Komputer (Multimedia)
Universiti Teknologi Malaysia (UTM)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Sains Komputer (Seni Reka dan Perisian Multimedia) • Diploma Sains Komputer (Multimedia)
Universiti Utara Malaysia (UUM)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Multimedia • Sarjana Muda Teknologi Media
Universiti Malaysia Sabah (UMS)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Teknologi Seni Visual
Universiti Perguruan Sultan Idris (UPSI)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia)
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Teknologi Maklumat
Universiti Malaysia Pahang (UMP)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Sains Komputer (Seni Reka dan Perisian Multimedia)
Universiti Sultan Zainal Abidin (UNISZA)	<ul style="list-style-type: none"> • Diploma Teknologi Maklumat (Multimedia)
Universiti Malaysia Kelantan (UMK)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Teknologi Kreatif
Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTEM)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Sains Komputer (Media Interaktif) • Diploma Teknologi Komunikasi dan Maklumat
Universiti Teknologi Mara (UiTM)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Seni Lukis dan Seni Reka (Kepujian) Seni Reka Grafik & Media Digital • Diploma Seni Lukis dan Seni Reka (Kepujian) Seni Reka Grafik & Media Digital
Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Pengajian Quran dengan Multimedia
Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS)	<ul style="list-style-type: none"> • Sarjana Muda Sains Komputer (Komputer Multimedia)

Jadual 4: Peratusan Komponen Animasi Dalam Program Selain Animasi di IPTA

Program	Komponen Animasi	Jumlah Keseluruhan Kursus	Peratus (%)
Sarjana Muda Teknologi Maklumat (Multimedia), Universiti Malaya (UM)	-	-	-
Sarjana Muda Seni (Seni Reka Media Baru dan Teknologi), Universiti Sains Malaysia (USM)	11	25	44
Sarjana Muda Seni (Seni Reka), Universiti Sains Malaysia (USM)	12	24	50.0
Sarjana Muda Teknologi Maklumat (Pengajian Multimedia), Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM)	5	36	13.9
Sarjana Muda Sains Komputer (Multimedia), Universiti Putra Malaysia (UPM)	10	44	22.7
Sarjana Muda Sains Komputer (Seni Reka dan Perisian Multimedia), Universiti Teknologi Malaysia (UTM)	6	48	12.5
Diploma Sains Komputer (Multimedia), Universiti Teknologi Malaysia (UTM)	4	39	10.3
Sarjana Muda Multimedia, Universiti Utara Malaysia (UUM)	7	37	18.9
Sarjana Muda Teknologi Media, Universiti Utara Malaysia (UUM)	7	46	15.2
Sarjana Muda Teknologi Seni Visual, Universiti Malaysia Sabah (UMS)	-	-	-
Sarjana Muda Pendidikan (Multimedia), Universiti Perguruan Sultan Idris (UPSI)	6	30	20.0
Diploma Teknologi Maklumat (Multimedia), Universiti Sultan Zainal Abidin (UNISZA)	6	39	15.4
Sarjana Muda Sains Komputer (Seni Reka dan Perisian Multimedia), Universiti Malaysia Pahang (UMP)	5	46	10.9
Sarjana Muda Teknologi Kreatif, Universiti Malaysia Kelantan (UMK)	-	-	-
Sarjana Muda Sains Komputer (Media Interaktif), Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTEM)	6	45	13.3

Sarjana Muda Pengajian Quran dengan Multimedia, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM)	-	-	-
Sarjana Muda Sains Komputer (Komputer Multimedia), Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS)	-	-	-
Diploma Teknologi Komunikasi dan Maklumat, Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTEM)	1	42	2.4
Sarjana Muda Teknologi Maklumat, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM)	3	74	4.1
Sarjana Muda Seni Lukis dan Seni Reka (Seni Reka Grafik & Media Digital), Universiti Teknologi Mara (UiTM)	-	-	-
Diploma Seni Lukis dan Seni Reka (Seni Reka Grafik & Media Digital), Universiti Teknologi Mara (UiTM)	-	-	-

KURSUS-KURSUS ANIMASI DI IPTA

Melihat pada kursus-kursus yang ditawarkan dalam program khusus animasi di IPTA, hasil kajian mendapati UiTM lebih banyak menawarkan kursus yang berkaitan dengan praproduksi dan produksi berbanding kursus-kursus yang berkaitan dengan pascaproduksi dan lain-lain, iaitu dengan peratusan sebanyak 37.5%. Di UNIMAS, keadaannya agak berbeza. Kursus animasi yang berkaitan dengan produksi merupakan kursus yang paling banyak ditawarkan, iaitu sebanyak 66.7% manakala kursus yang berkaitan dengan praproduksi, pascaproduksi dan lain-lain masing-masing hanya sebanyak 22.2%, 11.1%, dan 0% sahaja.

Program animasi di UNIMAS banyak memberi fokus kepada teknik dan kaedah penghasilan sesebuah animasi berbanding aspek lain manakala UiTM pula agak seimbang walaupun kursus yang berkaitan dengan pascaproduksi dan lain-lain kurang berbanding kursus yang berkaitan dengan praproduksi dan produksi. Kajian juga mendapati bahawa, kursus yang berkaitan dengan aspek pembinaan cerita agak kurang ditawarkan. Masing-masing hanya menawarkan satu kursus sahaja, iaitu Konsep dan Idea Dalam Animasi (UiTM) dan Papan Cerita dan Teknik Visual (UNIMAS). Kebanyakannya dilihat lebih menekankan aspek teknik dan kaedah dalam penghasilan sesebuah animasi seperti Lukisan Untuk Animasi, Studio Animasi, Karakter Animasi dan Seni Reka Susun Atur, Animasi *Stop Motion*, Animasi Komputer 3D dan Teknologi Animasi Digital. Kursus-kursus yang bersifat akademik dan yang tidak mempunyai kaitan secara terus dengan ketiga-tiga proses dalam penghasilan animasi dapat dilihat pada tahap kursus lain-lain, iaitu kursus Bengkel dan Seminar Animasi serta Teori Media Baru dan Digital. Kedua-dua kursus ini hanya ditawarkan di UiTM sahaja.

Jadual 5: Peratusan Kursus Animasi Mengikut Tahap di UNIMAS dan UiTM

Tahap Kursus	UiTM	UNIMAS
Praproduksi	6 (37.5%)	2 (22.2%)
Produksi	6 (37.5%)	6 (66.7%)
Pascaproduksi	2 (12.5%)	1 (11.1%)
Lain-lain	2 (12.5%)	0 (0%)
Jumlah	16	9

Jadual 6: Senarai Kursus Yang Ditawarkan Mengikut Tahap di UiTM dan UNIMAS

Tahap Program	UiTM	UNIMAS
Praproduksi	Drawing for animation 1 Drawing for animation 2 Cartoon illustration workshop Visual culture Animation concepts & ideas Animation history & Technology	Storyboarding and visualization Character animation and layout design
Produksi	Acting for animation Digital Animation technology Experimental animation 3D Computer animation: Intermediate 3D Computer animation: Advanced Animation production	Animation studio 1 Animation studio 2 Game art & Design Advanced animation studio 1 Stop motion animation Advanced animation studio 2
Pascaproduksi	Digital visual effect Digital visual composition	Animation post production
Lain-lain	Animation seminar & workshop Digital & new media theory	

Jadual 7: Peratusan Kursus Animasi Mengikut Bentuk di UiTM dan UNIMAS

Bentuk Kursus	UiTM	UNIMAS
Teoretikal	4 (25%)	0 (0%)
Teknikal	12 (75%)	9 (100%)
Jumlah	16	9

Jadual 8: Senarai Kursus Yang Ditawarkan Mengikut Bentuk di UiTM dan UNIMAS

Bentuk Kursus	UiTM	UNIMAS
Teoretikal	Digital & new media theory Animation history & Technology Animation concepts & ideas Visual culture	-
Teknikal	Drawing for animation 1 Drawing for animation 2 Cartoon illustration workshop Acting for animation Digital Animation technology Experimental animation 3D Computer animation: intermediate 3D Computer animation: advanced Animation production Digital visual effect Digital visual composition Animation seminar & workshop	Storyboarding and visualization Character animation and layout design Animation studio 1 Animation studio 2 Game art & Design Advanced animation studio 1 Stop motion animation Advanced animation studio 2 Animation post production

Bagi bentuk kursus dalam program khusus animasi yang ditawarkan di IPTA, kajian mendapati aspek teknikal lebih dominan berbanding teoretikal. UiTM mempunyai 25% sahaja kursus yang berbentuk teoretikal manakala UNIMAS pula tiada kursus yang berbentuk teoretikal. Kursus-kursus animasi yang terdapat di UNIMAS dilihat lebih menjurus kepada aspek teknikal dalam penghasilan animasi; contohnya seperti kursus Animasi *Stop Motion*, Seni dan Reka Bentuk Permainan, dan Pascaproduksi Animasi yang memerlukan kemahiran dan kebolehan untuk menghasilkannya. Ini berbeza dengan kursus animasi yang bersifat teoretikal kerana kursus sebegini menjurus kepada pemahaman terhadap konsep, idea dan pengetahuan asas dalam animasi. Contoh kursus animasi yang bersifat teoretikal di UiTM ialah Konsep dan Idea Dalam Animasi, Teori Media Baru dan Digital dan Sejarah Animasi dan Teknologi.

Bagi program yang mempunyai komponen animasi pula, kajian mendapati hampir keseluruhan komponen animasi yang ditawarkan bersifat teknikal. Antara komponen animasi yang bersifat teknikal ialah kursus Teknologi Grafik dan Animasi 3 Dimensi, Animasi 3 Dimensi, Seni Lukis dan Grafik, Pembangunan Aplikasi Macromedia Flash, Reka Bentuk Grafik, Pembangunan Aplikasi Permainan, Animasi untuk Produksi Multimedia, Permodelan dan Animasi, dan Animasi dan Teknologi Grafik. Kursus-kursus ini dilihat lebih menekankan aspek kemahiran dan kepakaran

dalam menghasilkan sesuatu reka cipta terutamanya untuk sesebuah animasi. Elemen-elemen seperti teknik penghasilan grafik termasuk penggunaan perisian merupakan aspek yang penting dalam komponen yang ditawarkan. Kebanyakan komponen animasi ini ditawarkan dalam program yang melibatkan aspek teknologi dan komputer seperti bidang teknologi maklumat, multimedia, sains komputer, seni reka grafik dan teknologi media baharu.

PERBINCANGAN

Isu pembangunan sektor animasi yang berkaitan dengan sumber manusia adalah antara isu yang sering ditimbulkan dalam menilai tahap animasi-animasi tempatan yang dihasilkan. Walaupun Malaysia adalah antara negara membangun yang berjaya menghasilkan banyak animasi tempatan jika dibandingkan dengan negara-negara ASEAN lain seperti Thailand, Filipina, Vietnam mahupun Indonesia yang sememangnya mempunyai studio animasi yang terkenal dalam memberi perkhidmatan subkontrak kepada penerbit-penerbit luar seperti di Hollywood (Hassan, 2007), tetapi isu terhadap tahap kualiti animasi yang dihasilkan sering menjadi perbincangan hangat.

Ada yang melihat aspek pendidikan animasi yang diajar di IPT kurang berjaya menghasilkan graduan yang berkemahiran dan berkebolehan dan kesannya banyak animasi-animasi yang dihasilkan kurang menarik. Namun, sejauh mana kebenarannya memerlukan penelitian yang lebih mendalam. Kebimbangan yang diutarakan oleh Hassan (2007) mengenai rungutan ramai penerbit animasi terhadap tahap pengetahuan graduan yang hanya dilatih dari segi teknologi animasi sahaja perlu diambil perhatian. Mereka melihat graduan animasi yang baru sahaja menamatkan pelajaran, kurang mempunyai pengetahuan berkenaan dengan asas dalam animasi, teknik penceritaan, sinematografi, lakonan dan penyuntingan.

Selain itu, mereka juga mengharapkan graduan-graduan yang baru menamatkan pelajaran dibekalkan dengan pengetahuan dan kemahiran yang bersesuaian dengan mereka. Melalui perbincangan ketika ceramah "Hala Tuju Animasi" oleh Presiden Persatuan Animasi Malaysia, Kamn Ismail, di Perpustakaan Negara pada 9 Mei 2010 yang lalu, isu ini merupakan antara isu yang menjadi topik utama yang dibincangkan. Mereka yang berada dalam industri banyak menyuarakan pendapat mengenai isu ini dengan menyatakan bahawa banyak graduan yang dihasilkan tidak diajar dengan teknik dan perisian yang digunakan dan kursus-kursus yang diajar pula bercampur-aduk dan tiada pengkhususan. Ini merugikan mereka kerana mereka perlu menyediakan latihan semula kepada graduan-graduan ini. Jadi, mereka merasakan perlunya penyeragaman dalam kursus-kursus yang ditawarkan terutamanya dalam penggunaan perisian-perisian animasi dan perlu juga program yang bersifat khusus.

Jika melihat kepada hasil kajian yang dijalankan, sememangnya terdapat kebenaran mengenai kurangnya penawaran terhadap kursus-kursus yang berkaitan dengan aspek pembinaan cerita. Penekanan terhadap aspek-aspek asas, terutamanya dalam teknik penceritaan diakui sangat penting kerana aspek ini merupakan perkara utama dalam menarik minat audiens untuk menonton sesebuah animasi. Pembinaan cerita yang kreatif dan menarik dapat membawa sesebuah animasi itu kelihatan hidup. Wyatt (2010: 18) menyatakan "*whatever style or technique of*

animation you decide to use, every animated film has one thing in common – a good story.” Jadi, teknik sebegini perlu dikembangkan supaya graduan yang dihasilkan dapat memahami kaedah yang betul dalam menghasilkan sesebuah cerita animasi dan perlu diketahui bahawa kaedah pembinaan cerita animasi mempunyai perbezaan dengan cerita biasa.

Jika dilihat dari sudut penyeragaman kursus-kursus animasi pula, memang diakui agak sukar untuk memenuhi keperluan industri secara keseluruhannya. Ini disebabkan oleh setiap syarikat di dalam industri mempunyai cara yang tersendiri dalam beroperasi dan memang agak mustahil untuk memenuhi keperluan industri secara keseluruhan. Di IPT, pengajaran yang berbentuk kemahiran asas perlu ditekankan supaya mudah bagi pelajar untuk menyesuaikan diri apabila bekerja nanti dan kepentingan untuk seseorang graduan itu menyelongkar dan mencari serta memahami dengan lebih mendalam lagi bidang yang diceburi amat diperlukan dalam diri mereka. Bagi pengkhususan terhadap kursus-kursus animasi, memang tidak dapat dinafikan pelaksanaannya penting, tetapi fokusnya perlulah di peringkat vokasional kerana pada peringkat itu, kemahiran teknikal merupakan aspek yang penting. Ini berbeza dengan institusi pengajian tinggi, terutamanya di peringkat sarjana muda yang banyak menekankan aspek kebolehan untuk menyelesaikan masalah dan turut melibatkan aspek akademik dan ilmiah. Pendapat Hassan (2007) dan Furniss (2008), merupakan penyelesaian yang sangat bersesuaian, iaitu aspek asas perlu ditekankan.

Dalam proses pembelajaran bagi bidang animasi, terdapat banyak perkara yang perlu diambil kira dan ia akan mengambil masa yang agak lama (Furniss, 2008). Jadi, alternatifnya program akademik boleh memfokuskan sama ada kepada kemahiran tradisional ataupun teknologi baru. Namun, bagi Furniss mempelajari asas kemahiran seni memberi banyak kelebihan berbanding mempelajari teknologi baru kerana ia menyediakan “pengetahuan jangka panjang” yang sesuai dalam pelbagai konteks.

PENUTUP

Melihat kepada jumlah IPTA yang menawarkan kursus animasi, usaha yang drastik perlu dilakukan dalam membangunkan kursus-kursus animasi. Keperluannya dalam membekalkan tenaga sumber manusia kepada sektor animasi sememangnya signifikan dan kaedah yang bersesuaian perlu dicari bagi memenuhi keperluan kemahiran dan pengetahuan yang bersesuaian kepada pelajar dalam menyiapkan diri untuk memasuki alam pekerjaan. Walaupun kajian ini bersifat awalan, tetapi gambaran umum terhadap apa-apa yang perlu dilakukan dalam pendidikan dan latihan animasi di Malaysia dapat dilihat dengan jelas. Diharapkan, institusi pengajian tinggi dan pihak industri dapat bersama-sama memainkan peranan dan bekerjasama supaya sektor ini dapat berkembang maju sekali gus dapat memberi keuntungan kepada negara.

RUJUKAN

Al Jazeera children’s channel solidifies strategic collaboration with MDeC to co-produce the world’s first 3D animation ‘Saladin TV Series’. *Al Bawaba*, 1 (3

- Disember 2007). Diambil dari ABI/INFORM Trade & Industry. (Document ID: 1392315731)
- Asiah Sarji & Syed Arabi Idid. 2003. Media education and training in Malaysia. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*. Jilid 5, No. 1: 25-35.
- Blanchard, P. Nick & James W. Thacker. 2004. *Effective Training: System, Strategies and Practices, 2nd Edition*. New Jersey. Pearson Education Inc.
- Dato' Badlisham Ghazali. 2009. Plenary session 2: The impact of crisis to FDI and DDI in ICT. *MOSTI*. <http://www.mosti.gov.my/mosti/download/Plenary%20Session%202%20%20Dato%20Badlisham.pdf>
- Deraf pertama dasar industri kreatif siap Jun tahun depan. 2009. *Bernama.com*. 8 Disember. <http://www.bernama.com/bernama/v5/bm/newsindex.php?id=460961>
- Furniss, M. 2008. *The Animation Bible: A Guide to Everything – From Flipbooks to Flash*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Khairunnisa Sulaiman & Nazrul Azim Sharuddin. 2009. MAC3 MSC Malaysia jana dunia kreativiti. *Utusan Malaysia Online*. 12 November. http://www.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=2009&dt=1112&pub=Utusan_Malaysia&sec=Sains_%26_Teknologi&pg=st_01.htm
- Maimunah Alias. 2009 . Geng cetus fenomena luar biasa. *Sinema Malaysia*. 4 September. http://www.sinemamalaysia.com.my/main/article/GENG_Cetus_Fenomena_Luar_Biasa_2767
- Md Sidin Ahmad Ishak & Amira Saryati Firdaus. 2007. Importance of capacity building for the digital content industry in Malaysia. *Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia*. <http://www.skmm.gov.my/Admin/WhatIsNew/myicms886/>
- MSC mampu jana 100 projek kreatif. 2009. *Utusan Malaysia Online*. 6 Oktober. http://www.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=2009&dt=1006&pub=Utusan_Malaysia&sec=Dalam_Negeri&pg=dn_01.htm
- Multimedia Development Corporation (MDeC). 2009. Report on managing the impact of the economic crisis on the ICT industry forum. http://www.mosti.gov.my/mosti/download/Rpt_Confronting_Econ_Crisis_ForumV2.pdf
- Hassan Abdul Muthalib. 2007. From mousedeer to mouse: Malaysian animation at the crossroads. *Inter-Asia Cultural Studies*. Vol. 8 Issue 2 (Jun): 288-297. doi: 10.1080/14649370701238755; (AN 25227988)
- Werner, J. M. & R. L. DeSimone. 2009. *Human Resource Development*. 5th Edition. South-Western. Cengage Learning.
- Wyatt, A. 2010. *The Complete Digital Animation Course: The Principles, Practice and Techniques of Successful Digital Animation*. London: Thames & Hudson Ltd.